

## **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER CINTA TANAH AIR MATA PELAJARAN PKN**

### **DEVELOPING MULTIMEDIA LEARNING OF CHARACTER EDUCATION ABOUT PATRIOTISM ON CIVIC EDUCATION**

Oleh: Guntur Dwi Prasetya, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan,  
email: gntrdwprst83@gmail.com

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan menghasilkan multimedia pembelajaran pendidikan karakter cinta tanah air pokok bahasan Wawasan Nusantara. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development*, langkah-langkah dalam penelitian ini ada sembilan yaitu pengumpulan data awal, perencanaan, pengembangan, uji coba awal, revisi produk awal, uji coba lapangan, revisi produk utama, uji coba operasional, revisi produk akhir. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD N 1 Jotangan. Kelayakan media dibuktikan dengan hasil uji validasi materi 85,2 % dan uji validasi ahli media 80%. Penilaian kelayakan media juga diperkuat dengan hasil uji coba lapangan awal melibatkan 3 siswa. Hasil uji coba lapangan awal diperoleh persentase sebesar 100% sehingga memenuhi kriteria layak. Uji lapangan utama melibatkan 7 siswa diperoleh presentase 92,8%, sedangkan hasil uji coba operasional menghasilkan 97,3%. Sedangkan dalam evaluasi prestasi belajar siswa, memperoleh hasil 84%. Hasil keseluruhan penilaian uji coba Multimedia Pembelajaran Pendidikan Karakter Cinta Tanah Air ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: Multimedia Pembelajaran, Cinta Tanah Air, Wawasan Nusantara, PKN

#### **Abstract**

*The aim of this development is produce a multimedia learning of character education about homeland loving on civic education subject insight archipelago. The kind of this development is Research and Development, there are 9 steps of this development that is data collecting, planning, premier product-testing, premier product-revision, main product-testing, main product-revision, operational product-testing, and operational product revision. The subject of this development is students on 5 grade of SD N 1 Jotangan. The Suitable of this media is showed by result of content validation-testing (85,2%) and media validation-testing (80%). The suitable assessment of media is also showed by result of premier product-testing that involve 3 students. The result of premier product-testing is 100 %. So this includes in suitable criteria. The main product-testing involves 7 students that get 92,8%. While result of operational product-testing is 97,3%. The result evaluation of students achievement obtaining result of 84%. Totality result of product testing multimedia learning of character education about patriotism on civic education subject insight archipelago is suitable to use as instructional media.*

Keywords: *multimedia learning, patriotism, archipelago, civic education.*

## PENDAHULUAN

Pelaksanaan pendidikan di Indonesia masih belum sesuai dengan apa yang dijelaskan dalam Undang-Undang Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu tentang pendidikan yang membentuk siswa yang cerdas, namun juga memiliki karakter. Oleh karena itu, karakter merupakan salah satu potensi siswa yang perlu untuk dikembangkan dan diajarkan dalam proses pembelajaran guna melandasi *soft skills* siswa. Karakter adalah perilaku yang dilandasi oleh nilai-nilai berdasarkan norma agama, kebudayaan, hukum/konstitusi, adat istiadat, dan estetika.

Pengembangan aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik siswa harusnya dijalankan dengan seimbang. Namun dalam implementasinya, masih terjadi ketidaksesuaian pengembangan nilai-nilai tersebut. Pendidikan di Indonesia masih menitikberatkan pada aspek kognitif siswa saja. Proses pembentukan karakter ketika masih dalam tahap pembentukan kepribadian akan sangat berpengaruh terhadap masa depan seorang anak nantinya. Pada usia sekolah dasar, merupakan masa yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai karakter yang baik. Agus Wibowo (2012: 7) berpendapat bahwa karakteristik psikologis siswa usia SD adalah masa-masa dominan dalam pembentukan karakter dan kepribadian. Oleh karena itu, jika nilai-nilai pendidikan karakter dapat

ditanamkan dalam jiwa siswa dengan baik, maka akan menjadi bekal yang sempurna untuk membangun masa depan siswa.

Proses internalisasi nilai-nilai karakter seperti dalam pembelajaran PKn akan terasa sulit dilakukan apabila hanya melalui ceramah atau pengenalan teori-teorinya saja. Menurut Novan Ardy Wiyani (2013: 90), implementasi pendidikan karakter secara terintegrasi di dalam proses pembelajaran adalah pengenalan nilai-nilai, fasilitasi diperolehnya kesadaran akan pentingnya nilai-nilai, dan penginternalisasian nilai-nilai ke dalam tingkah laku siswa sehari-hari melalui proses pembelajaran baik yang berlangsung di dalam maupun di luar kelas pada semua mata pelajaran. Proses pembelajaran, selain bertujuan untuk menjadikan siswa menguasai kompetensi, juga dirancang untuk menjadikan siswa tersebut mengenal, menyadari, peduli dan juga menginternalisasi nilai-nilai pendidikan karakter kemudian mengaplikasikannya dalam perilaku sehari-hari.

Penggunaan media yang tepat menjadi salah satu faktor utama dalam menciptakan suasana belajar yang efektif. Oleh karena itu, penggunaan media dalam pembelajaran akan bermanfaat bagi siswa dalam menerima pesan maupun bagi guru dalam menyampaikan pesan sehingga tujuan belajar akan benar-benar tercapai.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD N 1

Jotangan diperoleh informasi tentang masih kurangnya internalisasi nilai-nilai karakter, khususnya nilai cinta tanah air. Hal ini terlihat dari persatuan dan kesatuan antar warga sekolah khususnya siswa masih terdapat beberapa kesenjangan dan ketidakharmonisan. Suasana yang tercipta di lingkungan sekolah menjadi kurang harmonis karena masih ada beberapa siswa yang kurang menghormati antar sesama siswa. Selain itu pada saat upacara bendera maupun peringatan hari-hari nasional, masih banyak siswa yang kurang memaknai kegiatan tersebut. Pada saat upacara bendera, masih ada siswa yang bercakap-cakap maupun saling bercanda pada saat kegiatan upacara.

Penanaman nilai cinta tanah air kepada siswa adalah suatu sikap preventif guna meminimalisir semakin lunturnya sikap cinta tanah air pada siswa. Sebagai penerus bangsa, siswa wajib menjunjung tinggi sikap cinta tanah air guna pembangunan bangsa menuju masyarakat yang bersatu. Sikap-sikap yang mencerminkan saling menghormati antar sesama warga Negara harus ditunjukkan melalui sebuah keteladanan.

Dalam proses pembelajaran di SD N 1 Jotangan, guru sebagai sumber belajar hanya menunjukkan dan mengajarkan teori saja. Selain itu, guru juga kurang memiliki motivasi dalam mengajarkan nilai-nilai teori dari pendidikan karakter tersebut, dan menyebabkan pembelajaran tentang nilai-nilai karakter ini cukup sulit untuk dilakukan.

Pelaksanaan inovasi belajar yang baru, akan lebih memotivasi guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu inovasi yang perlu digunakan adalah penggunaan multimedia pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD N 1 Jotangan, guru masih memiliki keterbatasan pada penggunaan media belajar dalam mata pelajaran PKn. Hal ini terjadi karena kurang dikembangkannya multimedia untuk pelajaran tersebut, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang variatif dan siswa kurang memahami apa yang diajarkan oleh guru.

Selain itu, berdasarkan hasil observasi di SD N 1 Jotangan, menunjukkan bahwa proses internalisasi nilai karakter dalam pembelajaran terlihat masih kurang. Oleh karena itu diperlukan suatu strategi belajar guna menciptakan suatu proses pembelajaran yang efektif bagi siswa agar internalisasi nilai karakter dapat terlaksana. Berkaitan dengan hal tersebut, maka peneliti mencoba untuk memberikan solusi dengan pengembangan multimedia pembelajaran sebagai media untuk menginternalisasi nilai karakter cinta tanah air. Pemilihan nilai karakter ini kemudian disesuaikan ke dalam materi pembelajaran PKn yaitu tentang wawasan nusantara, karena di dalam materi ini membahas tentang persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia, dan juga kesatuan politik, ekonomi, sosial budaya, dan pertahanan keamanan. Secara umum wawasan nusantara merupakan bentuk nyata

pengamalan Pancasila, khususnya sila Persatuan Indonesia (Tijan., dkk, 2007:12).

Pembelajaran interaktif mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, sound dan animasi (Deni Darmawan, 2012: 55). Penyajian tampilan gambar maupun ilustrasi kejadian dalam multimedia akan merangsang siswa untuk turut ikut merasakan apa yang terjadi sesuai dengan ilustrasi. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer diharapkan dapat mempermudah pemahaman siswa tentang materi wawasan nusantara dan menghilangkan kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti mencoba melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pendidikan Karakter Cinta Tanah Air Mata Pelajaran PKn Pokok Bahasan Wawasan Nusantara Bagi Siswa Kelas V SD N 1 Jotangan, Bayat, Klaten.”

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah *Research and Development* (R&D). Alasannya, karena hasil dari media ini berupa produk pembelajaran yaitu multimedia pembelajaran pendidikan karakter cinta tanah air mata pelajaran PKn pokok bahasan

Wawasan Nusantara untuk siswa kelas V di SD N 1 Jotangan, Bayat, Klaten yang baik dan layak digunakan.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SD N 1 Jotangan. Waktu Penelitian dilakukan pada bulan Agustus 2016 tahun ajaran 2015/2016.

### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian pengembangan multimedia pembelajaran pendidikan karakter cinta tanah air ini adalah ahli materi, ahli media dan siswa kelas 5 SD N 1 Jotangan.

### **Prosedur**

Prosedur penelitian atau langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini mengadaptasi dari model penelitian dan pengembangan Borg and Gall & model pengembangan pembelajaran Dick & Carey (Punaji Setyosari 2012: 223-230).

Terdapat 10 langkah pada model penelitian dan pengembangan Borg & Gall, yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan informasi; (2) perencanaan; (3) pengembangan bentuk produk pendahuluan; (4) uji coba pendahuluan; (5) revisi terhadap produk utama; (6) uji coba utama; (7) revisi produk operasional; (8) uji coba operasional; (9) revisi produk akhir; (10) diseminasi dan implementasi.

Model Dick & Carey memiliki 10 tahapan dalam pengembangan pembelajaran, yaitu: (1) analisis kebutuhan; (2) analisis pembelajaran; (3) analisis pelaku belajar dan lingkungannya; (4) merumuskan tujuan khusus; (5) mengembangkan instrumen penilaian; (6) mengembangkan strategi pembelajaran; (7) mengembangkan materi pembelajaran; (8) merancang dan mengembangkan evaluasi formatif; (9) merevisi pembelajaran; (10) mengembangkan evaluasi sumatif.

Setelah proses analisis dan penggabungan kedua model tersebut sesuai dengan kebutuhan penelitian, terdapat sembilan tahap penelitian pengembangan yang dipakai yaitu;

1. Pengumpulan data awal
2. Perencanaan
3. Pengembangan
4. Uji coba awal
5. Revisi produk awal
6. Uji coba lapangan
7. Revisi produk utama
8. Uji coba operasional
9. Revisi produk akhir

### **Metode dan Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data diperlukan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran yang layak untuk digunakan. Adapun instrumen pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini adalah lembar evaluasi untuk menilai

multimedia pembelajaran dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan pada responden. Kriteria dalam menentukan pertanyaan seperti diungkapkan pada bab sebelumnya dikembangkan dari Arsyad (2011: 175) yakni dibagi menjadi tiga yaitu (1) kualitas isi dan tujuan, (2) kualitas instruksional, dan (3) kualitas teknis. Dari kriteria tersebut kemudian dikembangkan dan disesuaikan dengan informasi yang dibutuhkan peneliti.

Adapun kategori skor penilaian berkisar 1,2,3,4 yang disajikan kepada ahli materi, dan ahli media dengan kriteria tidak sesuai, kurang sesuai, sesuai, dan sangat sesuai. Sedangkan untuk siswa diberikan kriteria penilaian dengan opsi ya dan tidak. Dalam perencanaan penelitian item-item pertanyaan atau pernyataan pada umumnya telah dikelompokkan menurut variabel yang hendak menjadi perhatian peneliti. Pada lembar evaluasi disertai dengan baris komentar dan saran agar sistem penilaian yang dilakukan lebih mendalam.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif. Data yang diperoleh dari kuesioner akan dianalisis dengan teknik presentase yang kemudian dideskripsikan, sedangkan data yang diperoleh dari hasil observasi dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif.

Dalam validasi ahli pengembangan multimedia pembelajaran ini teknik analisis data yang digunakan dengan menggunakan skala Likert dengan skala penilaian 1-5, yaitu dengan keterangan sebagai berikut: 1) sangat kurang, 2) kurang, 3) cukup, 4) baik, 5) sangat baik.

Untuk menguji kelayakan media terhadap siswa atau subjek uji coba, peneliti menggunakan skala Guttman.

Tabel 1. Skala Guttman

Skor	Kriteria
0	Tidak Setuju
1	Setuju

Hasil uji setiap dianalisis untuk memperoleh nilai rata-rata sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

$\bar{X}$  = Skor rata-rata

$\sum x$  = Jumlah skor

N = Jumlah item

Hasil uji setiap ahli kemudian dicari rata-rata empiris kemudian diubah ke dalam bentuk standar 100 dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Presentase nilai} = \frac{\text{Rata - rata skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Dalam penentuan skala kualitas multimedia pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak apabila presentase nilai akhir minimal berjumlah 75%. Namun apabila presentase nilai akhir kurang dari 75% maka multimedia pembelajaran dinyatakan belum layak.

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Produk

Persentase	Kategori
$\bar{x} > 75\%$	Layak
$\bar{x} \leq 75\%$	Tidak layak

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### Pengumpulan Data

Berikut permasalahan yang muncul berdasarkan hasil dari pengumpulan data di SD N 1 Jotangan.

#### a. Hasil Wawancara Guru PAI

Berdasarkan hasil observasi pada 9 Mei 2016, terlihat masih kurangnya pemahaman dan kurangnya sikap siswa dalam mencintai tanah air. Hal ini terlihat saat upacara bendera, masih ada beberapa siswa yang kurang memahami arti penting upacara bendera tersebut. Selain itu, masih adanya siswa yang kurang menghargai perbedaan antar siswa lain, sehingga membuat lingkungan sekolah menjadi kurang harmonis dan tentram. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD N 1 Jotangan pada 10 Mei 2016, diperoleh keterangan bahwa jika proses

pembelajaran dengan menggunakan media komputer siswa akan lebih termotivasi dan lebih tertarik untuk mempelajari materi pelajaran.

b. Hasil Pengamatan tentang Siswa dan Pembelajaran di Kelas

Analisis pelaku belajar dan lingkungan dilakukan melalui wawancara dan observasi terhadap guru maupun siswa kelas V di SD N 1 Jotangan. Hasil wawancara bersama guru kelas V SD N 1 Jotangan, diperoleh keterangan bahwa siswa cenderung lebih fokus dan memahami materi pembelajaran jika menggunakan gambar, menggunakan media pembelajaran dengan ilustrasi dan juga menggunakan media komputer.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, dapat diperoleh kesimpulan bahwa multimedia pembelajaran dapat membantu siswa maupun guru sebagai media pembelajaran yang inovatif dalam menunjang pembelajaran untuk menyampaikan materi secara menarik dan inovatif untuk mengurangi suasana yang jenuh di kelas agar siswa fokus terhadap materi pembelajaran yang dipelajari.

**Perencanaan**

a. Merumuskan Tujuan

Setelah melakukan pengumpulan data, peneliti menemukan beberapa masalah dari hasil observasi dan wawancara tentang pembelajaran PKn di kelas V. Peneliti merumuskan tujuan berdasarkan masalah-masalah yang diperoleh dari hasil

pengumpulan data. Dari masalah tersebut kemudian peneliti memilih materi tentang pokok bahasan wawasan nusantara dalam materi pembelajaran PKn. Standar kompetensi yang dipilih dalam materi ini adalah memahami pentingnya keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) dengan tiga kompetensi dasar, yaitu mendeskripsikan Negara Kesatuan Republik Indonesia, menjelaskan pentingnya keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia dan menunjukkan Contoh-Contoh Perilaku dalam Menjaga Keutuhan Negara Republik Indonesia.

b. Menetapkan Materi

Setelah merumuskan tujuan maka langkah selanjutnya adalah menetapkan materi. Materi dalam multimedia pembelajaran ini disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah dirumuskan dalam tahap sebelumnya. Standar kompetensi tersebut adalah siswa dapat memahami tentang pentingnya keutuhan Negara Republik Indonesia. Sedangkan kompetensi dasar dalam multimedia pembelajaran ini adalah mendeskripsikan Negara Kesatuan Republik Indonesia, menjelaskan pentingnya keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia dan menunjukkan contoh-contoh perilaku dalam menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

### c. Menyusun Metode Penyampaian Materi

Setelah materi berhasil dirumuskan kemudian langkah selanjutnya adalah menyusun metode penyampaian materi dalam multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran memiliki berbagai banyak variasi model. Dalam penelitian ini, peneliti memilih model simulasi dalam metode penyampaian materi. Metode simulasi merupakan suatu metode yang menyampaikan pendahuluan berupa urutan materi yang telah disusun, kemudian siswa diberikan tes atau evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa tentang pemahaman materi yang telah diajarkan.

### d. Evaluasi Siswa

Alat evaluasi disusun berupa soal-soal yang berhubungan dengan pokok bahasan wawasan nusantara. Soal-soal tersebut disusun dari materi yang ada pada multimedia pembelajaran ini. Materi tentang deskripsi Negara Kesatuan Republik Indonesia dikembangkan menjadi 2 soal. Materi tentang arti penting keutuhan Negara Republik Indonesia dikembangkan menjadi 3 soal. Sedangkan materi tentang contoh perilaku dalam menjaga keutuhan Negara Republik Indonesia dikembangkan menjadi 2 soal. Total soal yang digunakan dalam alat evaluasi ini berjumlah 7 soal.

## Pengembangan

### a. Pengembangan Produk

Setelah tahap penyusunan alat evaluasi untuk siswa selesai, tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan produk. Dalam tahap ini terdapat sub tahapan yaitu :

- 1) Tahap pertama, pembuatan garis besar isi pengembangan media (GBIPM)
- 2) Tahap kedua, pembuatan *flowchart*.
- 3) Tahap ketiga, pembuatan *storyboard* yang kemudian dijadikan dasar untuk pengembangan produk multimedia dan dikembangkan dengan program *Adobe Flash CS 6*.

### b. Validasi Materi dan Media

#### Validasi Materi

Validasi ahli materi akan dijadikan acuan untuk merevisi produk sebelum di uji cobakan. Validasi dilakukan pada tanggal 22 Agustus 2016 oleh ibu Wuri Wuryandani, M.Pd selaku dosen PGSD FIP UNY sebagai ahli dalam bidang PKn SD.

Berdasarkan penilaian ahli materi dapat diperoleh jumlah keseluruhan 75 dengan rata-rata skor 3,4 dengan rerata 85,22%. Dari hasil tersebut, penilaian ahli materi sudah dikategorikan dalam kategori layak .

#### Validasi Media

Validasi ahli media akan dijadikan acuan untuk merevisi produk sebelum di uji cobakan. Validasi ahli media tahap pertama



dilakukan pada tanggal 18 Agustus 2016 oleh bapak Ariyawan Agung Nugroho, M.Pd sebagai ahli yang berkompeten dalam bidang media pembelajaran. Validasi media ini ditempuh dalam 2 kali proses validasi.

Berdasarkan penilaian ahli media pada tahap I dapat diperoleh jumlah skor 43 dengan rata-rata skor 2,8 dan rerata skor 70%. Berdasarkan dengan kriteria yang telah ditentukan, maka dalam ujicoba tahap pertama ini, media yang telah divalidasi belum layak untuk diujicobakan.

Berdasarkan penilaian ahli media pada tahap II dapat diperoleh jumlah skor 48 dengan rata-rata skor 3,2 dan rerata skor 80%. Dari hasil validasi ini, penilaian ahli media sudah termasuk dalam kategori layak untuk diuji cobakan.

### **Hasil Uji Coba Awal**

Hasil uji coba awal pada pengembangan multimedia pembelajaran dilakukan oleh 3 siswa kelas V SD Negeri 1 Jotangan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti memperoleh hasil dengan jumlah penilaian sebanyak 39 dari total jumlah penilaian sebanyak 39. Dari jumlah penilaian tersebut dapat dipresentasikan menjadi 100% sehingga dapat dikatakan bahwa multimedia ini termasuk dalam kategori layak.

### **Revisi Produk Awal**

Berdasarkan hasil uji coba produk awal dinyatakan bahwa Multimedia Pembelajaran Pendidikan Karakter Cinta Tanah Air Pokok

Bahasan Wawasan Nusantara telah memenuhi aspek kelayakan. Sehingga pada tahapan ini, peneliti tidak melakukan revisi.

### **Hasil Uji Coba Lapangan**

Hasil uji coba awal pada pengembangan multimedia pembelajaran ini dilakukan oleh 7 siswa kelas V di SD Negeri 1 Jotangan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti memperoleh hasil dengan jumlah penilaian sebanyak 85 dari total jumlah penilaian sebanyak 91. Dari jumlah penilaian tersebut dapat dipresentasikan menjadi 92,8% sehingga dapat dikatakan bahwa media multimedia ini layak.

### **Revisi Produk Utama**

Berdasarkan hasil uji coba lapangan oleh 7 siswa dinyatakan bahwa Multimedia Pembelajaran Pendidikan Karakter Cinta Tanah Air Pokok Bahasan Wawasan Nusantara telah memenuhi aspek kelayakan. Sehingga pada tahapan ini, peneliti tidak melakukan revisi.

### **Hasil uji Coba Operasional**

Hasil uji coba pendahuluan pada pengembangan multimedia pembelajaran ini dilakukan oleh 15 siswa kelas V SD N 1 Jotangan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti memperoleh hasil dengan jumlah penilaian sebanyak 190 dari total jumlah penilaian sebanyak 195. Dari jumlah penilaian tersebut dapat dipresentasikan menjadi 97,3% sehingga dapat dikatakan bahwa multimedia pembelajaran ini layak.

### **Revisi Produk Akhir**

Setelah uji coba operasional selesai dilaksanakan dan hasil dari penilaian angket dianalisa, hasil yang didapat adalah layak untuk digunakan.

### **B. Pembahasan**

Penelitian pengembangan multimedia pembelajaran pendidikan karakter cinta tanah air ini mengacu pada dua model penelitian pengembangan Borg & Gall dan Dick & Carey. Penggabungan dua model tersebut digunakan untuk memperoleh tahapan penelitian yang baik dan sesuai dengan produk yang dibuat. Setelah proses analisis dan penggabungan kedua model tersebut sesuai dengan kebutuhan penelitian, terdapat 9 tahap penelitian pengembangan multimedia pembelajaran yang dipakai yaitu; 1) pengumpulan data awal; (2) perencanaan, (3) pengembangan; (4) uji coba awal, (5) revisi produk awal, (6) uji coba lapangan, (7) revisi produk utama, (8) uji coba operasional; (9) revisi produk akhir..

Multimedia pembelajaran pendidikan karakter cinta tanah air ini menggunakan teori behavioristik, teori kognitif dan teori konstruktivistik karena media ini mampu untuk mengembangkan diri siswa. Dilihat dari teori behavioristik, multimedia pembelajaran ini memberikan stimulus berupa teks, gambar maupun video dengan stimulus tersebut siswa diharapkan mampu memberikan respon sesuai dengan materi yang diberikan. Dilihat dari

teori kognitif, dalam multimedia pembelajaran ini terdapat visualisasi tampilan yang menarik dan variatif yang mampu membuat siswa lebih memahami materi. Sedangkan dari teori konstruktivistik, pada multimedia pembelajaran ini siswa diberikan kebebasan untuk mengkonstruksi pengalaman belajar mereka sendiri.

Multimedia pembelajaran pendidikan karakter cinta tanah air ini divalidasi oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Ahli materi berperan sebagai validator media ditinjau dari segi materi yang ada dalam media. Sedangkan ahli media bertugas memvalidasi kelayakan dari segi media.

Dari hasil validasi ahli materi terdapat 2 aspek yang ada pada instrumen penilaian ahli materi yaitu, materi dan aspek pembelajaran. Hasil penilaian dari kedua aspek tersebut mendapatkan rerata skor 85,2 % dengan kategori layak untuk digunakan dalam uji coba.

Validasi media menggunakan instrumen penilaian yang terdiri dari 2 aspek yang ada pada instrumen penilaian ahli media, yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman. Proses validasi tahap I mendapatkan rerata skor 70% dan dikategorikan belum layak untuk diuji cobakan. Sedangkan pada proses validasi tahap II mendapatkan hasil rerata skor 80% dan dikategorikan sudah layak untuk diuji cobakan.

Pada uji coba awal, dengan 3 siswa kelas V sebagai subjek penelitian. Didapatkan

hasil penilaian sangat baik dari ketiga subjek tersebut. Instrumen penilaian yang diberikan kepada siswa mendapatkan rerata yang cukup tinggi yaitu 100%. Berdasarkan presentase tersebut disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran ini layak untuk digunakan. Siswa terlihat sangat antusias dalam menggunakan multimedia pembelajaran ini.

Uji coba lapangan dilakukan dengan 7 siswa kelas V dan mendapatkan rerata skor 92,8% dan dikategorikan layak. Pada uji coba lapangan ini siswa kelas V menikmati belajar dengan multimedia pembelajaran. Respon siswa tersebut sesuai dengan tujuan dan fungsi media pembelajaran yang dikemukakan oleh Asnawir dan Usman (2002: 24), bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa lebih besar, kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Uji coba operasional melibatkan 15 siswa kelas V, dengan perolehan rerata skor 97,3 % dan dikategorikan layak. Pada uji coba tahap ini, siswa memberikan respon yang sangat baik dalam menggunakan multimedia pembelajaran. Rasa ingin tahu siswa terlihat juga berkembang, karena mereka ingin mencoba mempelajari sendiri materi yang ada dalam multimedia pembelajaran. Hal ini sesuai dengan karakteristik kognitif anak yang mulai memiliki rasa ingin tahu, ingin belajar dan realistis, serta timbul minat kepada pelajaran-pelajaran khusus (Rita Eka Izzaty, dkk., 2008: 116)

Multimedia pembelajaran pendidikan karakter cinta tanah air ini diharapkan dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk menanamkan rasa cinta tanah air kepada siswa. Penggunaan kombinasi teks, gambar, video maupun audio dalam menggunakan media ini diharapkan dapat lebih memotivasi siswa untuk terus menggunakan multimedia pembelajaran pendidikan karakter cinta tanah air ini.

## **Simpulan dan Saran**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil uji coba produk pada ahli materi, ahli media, uji coba awal, uji coba lapangan dan uji coba operasional menghasilkan skor dengan kriteria diatas batas kriteria kelayakan yang ditentukan yaitu  $\geq 75\%$ . Hasil penilaian ahli materi mendapatkan rerata skor 85,22%. Hasil penilaian dari ahli media mendapatkan rerata skor dengan hasil 80%. Hasil uji coba awal dengan 3 siswa mendapatkan rerata skor 100%. Uji coba lapangan dilakukan dengan 7 siswa kelas V dan mendapatkan rerata skor 92,8%. Sedangkan hasil uji coba operasional dengan 15 siswa mendapatkan skor 97,3%. Berdasarkan kriteria kelayakan yang sudah ditentukan yaitu skor  $\geq 75\%$  dapat disimpulkan bahwa

produk multimedia pembelajaran pendidikan karakter cinta tanah air mata pelajaran PKn pokok bahasan wawasan nusantara, layak dipergunakan untuk pembelajaran bagi siswa kelas V SD N 1 Jotangan.

2. Pada perencanaan awal penelitian, penguji melakukan evaluasi untuk mengetahui pemahaman awal siswa, dan diperoleh presentase sebesar 43,8%. Kemudian pada tahap uji coba operasional, peneliti melakukan evaluasi terhadap prestasi belajar siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran dan diperoleh presentase 84%.

## B. Saran

1. Penggunaan multimedia pembelajaran pendidikan karakter cinta tanah air mata pelajaran PKn pokok bahasan wawasan nusantara disarankan menggunakan laptop/komputer yang sudah terpasang *Adobe Flash Player* untuk memperlancar penggunaan multimedia pembelajaran.
2. Multimedia pembelajaran sudah melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media sehingga penggunaan multimedia ini dapat diaplikasikan oleh guru dalam proses pembelajaran PKn di kelas V SD N 1 Jotangan. Penggunaan multimedia pembelajaran dapat dipadukan dengan berbagai strategi pembelajaran sehingga

kegiatan belajar mengajar menjadi lebih interaktif, efektif dan menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Wibowo. (2012). *Pendidikan Karakter: Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Deni Darmawan. (2012). *Inovasi Pendidikan : Pendekatan Praktik Tenologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Novan Ardy Wiyani. (2013). *Membumikan Pendidikan Karakter di SD: Konsep, Praktik & Strategi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Punaji Setyosari. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP
- Rita Eka Izzaty, dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Tijan, dkk. (2007). *Pendidikan Kewarganegaraan 5 untuk Kelas V SD dan MI*. Klaten: CV. Mitra Media Pustaka.