

Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran PKN Kelas VIII

INTERACTIVE MULTIMEDIA ON CIVIC EDUCATION SUBJECT
OF EIGHTH GRADER

Jum Dapi Okta*

Universitas Baturaja: Jl. Ki Ratu Penghulu No. 2301, Karang Sari, Baturaja
Jurusan Teknologi Pendidikan, Universitas Baturaja
e-mail: * jumdapiokta@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran berbasis komputer merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar dengan menggunakan perangkat lunak yang berisi tentang muatan pembelajaran. Salah satu aplikasi perangkat lunak yang bisa digunakan adalah multimedia pembelajaran. Pembelajaran berbasis komputer telah banyak diterapkan di sekolah-sekolah. Tetapi yang perlu diperhatikan adalah kualitas dari produk tersebut. Dalam hal ini yang harus dikaji apakah produk tersebut sudah memenuhi kebutuhan pengguna dan seberapa mudah dalam mempelajari dan menggunakan produk tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia pembelajaran menggunakan aplikasi *Adobe Flash* pada mata pelajaran PKn kelas VIII. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Reseach and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model yang digunakan adalah model prosedural dengan teknik pengumpulan data berupa angket. Hasil validasi dari ahli media mendapatkan nilai 81,96 dengan kriteria baik, ahli desain memberikan nilai 82,11 dengan predikat baik dan ahli materi memberikan nilai 77,35 dengan kriteria baik. Hasil uji coba responden skala kecil memberikan nilai 93,23 dengan kriteria baik sekali. Hasil uji coba responden yaitu uji produk skala besar memberikan nilai 91,30 dengan kriteria baik sekali. Hasil ini menunjukkan bahwa produk multimedia pembelajaran di sekolah dapat dikatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan tampilan produk yang menarik, bersifat *user friendly*, materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum.

Kata kunci— Multimedia, Pembelajaran Interaktif , PKN

Abstract

*Computer-based learning is a learning program used in the learning process by using software that contains about the content of learning. One application software that can be used is multimedia learning. Computer-based learning has been widely applied in schools. But to note is the quality of the product. in this case that should be studied whether the product already meets the needs of users and how easy it is to learn and use the product. This study aims to develop learning media in the form of multimedia learning using Adobe Flash applications on the subject of Civics class VIII. The type of research used is research and development (*Reseach and Development*) is a research method used to produce a specific product and test the effectiveness of the product. The model used is a procedural model with data collection techniques in the form of a questionnaire. Validation results from media experts get the value of 81.96 with good criteria, design experts provide a value of 82.11 with a good predicate and material experts provide a value of 77.35 with good criteria. The result of small scale respondent test gave 93.23 with good criteria. The result of respondent test that is big scale product test give value 91.30 with very good criteria. These results indicate that multimedia learning products in schools can be said*

worthy of use in the learning process with an attractive product display, user friendly, material presented in accordance with the curriculum.

Keywords—Multimedia, Interactive Learning, PKN

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran yang ada pada saat ini masih banyak menggunakan metode ekspositori dan dirasakan belum memadai. Ditinjau dari berbagai kondisi dan potensi yang ada, upaya yang dapat dilakukan berkenaan dengan peningkatan kualitas disekolah adalah mengembangkan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik (*student center*) dan memfasilitasi kebutuhan belajar yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dengan mengembangkan dan menerapkan pembelajaran berbasis komputer.

Salah satu aplikasi perangkat lunak yang bisa digunakan adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Bentuk-bentuk stimulus bisa dipergunakan sebagai media diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realita, gambar, tulisan dan suara yang direkam dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran sehingga mampu menciptakan proses pembelajaran secara mandiri.

Banyak contoh produk yang digunakan sebagai praktik belajar, diantaranya bisa mendapatkan produk multimedia yang dijual dipasaran ataupun melalui dunia maya yang bisa di download melalui internet. Pada dasarnya terdapat banyak kesamaan dalam produk yang dikembangkan. Tetapi yang perlu diperhatikan adalah suatu kualitas produk tersebut, dalam hal ini yang harus dikaji suatu produk apakah sudah memenuhi kebutuhan pengguna yang didalamnya terdapat komponen penunjang dari tujuan atau hasil konsisten termasuk komponen isi yang saling berkaitan satu sama lainnya. dan seberapa mudah dalam mempelajari dan menggunakan produk tersebut. Beberapa penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini antara lain: penelitian yang dilakukan oleh Ni Kadek Resiani dkk dengan judul pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII Semester genap di SMP N 7 Singaraja Tahun ajaran 2014/2015. Hasil penelitian menunjukkan rancangan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dikembangkan melalui analisis kebutuhan, menentukan software, mengembangkan flowchart, dan storyboard. Hasil uji ahli isi mata pelajaran yaitu 93,3 berada pada kualifikasi sangat baik, hasil uji ahli desain yaitu 93,3 berada pada kualifikasi sangat baik, hasil uji ahli media yaitu 83,3 berada pada kualifikasi baik, hasil uji coba perorangan yaitu 93,6 berada pada kualifikasi sangat baik, hasil uji kelompok kecil yaitu 94,41 berada pada kualifikasi sangat baik, dan hasil uji lapangan yaitu 93,72 berada pada kualifikasi sangat baik. Efektivitas pengembangan multimedia pembelajaran interaktif terdapat perbedaan yang signifikan dalam penerapan pembelajaran anatara menggunakan multimedia pembelajaran terhadap hasil belajar IPS ($hitung = 9,08 > ttabel = 2,021$, pada taraf . Berdasarkan kajian penelitian tersebut terdapat persamaan dengan peneliti yaitu mencari hasil belajar dengan menggunakan multimedia interaktif. Kemudian perbedaan dengan peneliti adalah pada mata pelajaran yang di teliti [1].

Penelitian G.Suwiwa dkk yang berjudul pengembangan multimedia interaktif pembelajaran pada mata kuliah teori dan praktik pencak silat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi bahan ajar ditinjau dari aspek isi adalah sangat baik dengan persentase 100, aspek media isi adalah sangat baik dengan persentase 100, aspek media komputer adalah baik dengan persentase 79.45, aspek disain pembelajaran adalah baik dengan persentase 87. Hasil uji perorangan adalah sangat baik dengan persentase 94,3, hasil uji kelompok kecil adalah sangat baik dengan persentase 91,4, hasil uji lapangan sangat baik dengan persentase 94, dan hasil uji dosen mata kuliah adalah sangat baik dengan persentase 90,8. Hasil Uji-t menunjukkan bahwa signifikansi yang diperoleh adalah 0,000 kurang dari signifikansi yang ditetapkan 0,05. Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar mahasiswa antara sebelum belajar dengan bahan ajar multimedia dan setelah belajar dengan bahan ajar multimedia. Hasil belajar berdasarkan

pencapaian nilai rata-rata *posttest* sebesar 87,20 lebih tinggi dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 39,50 [2].

Penelitian oleh Rusdewanti yang berjudul pengembangan media pembelajaran interaktif seni musik untuk siswa SMP. Hasil penelitian menunjukkan hasil sebagai berikut: Ahli materi menilai aspek pembelajaran dan aspek materi dengan kategori sangat baik. Ahli media menilai aspek media dengan kategori baik. Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa aspek pembelajaran masuk kategori baik (skala 4 sebanyak 158 atau 47,45), aspek materi masuk kategori baik (skala 4 sebanyak 113 atau 50,90), dan aspek media masuk kategori sangat baik (skala 5 sebanyak 161 atau 48,35). Hasil penilaian ini menunjukkan bahwa *software multimedia pembelajaran interaktif seni musik* layak digunakan siswa [3].

Penelitian oleh Arif Mahya Fanny dan Siti Partini Suardiman yang berjudul pengembangan multimedia interaktif untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) sekolah dasar kelas V. Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa kelayakan multimedia pembelajaran IPS pada aspek media sebesar 4,23 (sangat baik) dan kelayakan pada aspek materi sebesar 4,26 (sangat baik). Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap kelayakan multimedia dengan rerata skor 4,08 (baik). Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran IPS yang dikembangkan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan menjadi alternatif sumber belajar IPS khususnya siswa kelas V dengan materi peristiwa sekitar proklamasi [4].

Penelitian yang ditulis oleh Joko Kuswanto dan Yosifa Walusfa yang berjudul Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada mata pelajaran TIK kelas VIII sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran oleh guru dan siswa. Berdasarkan beberapa tahapan uji coba, multimedia pembelajaran dikategorikan valid dengan tingkat kelayakan sebesar 82% dengan kriteria baik [5].

Penelitian yang dilakukan oleh Miftah Farid Adiwisastra yang berjudul perancangan *game kuis* interaktif sebagai multimedia pembelajaran *drill and practice* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dari penelitian ini didapatkan hasil yaitu hampir seluruh siswa memberikan respon positif mengenai pembelajaran yang menggunakan multimedia pembelajaran model *drill and practice* dengan *game kuis* interaktif , siswa memberikan penilaian sangat baik terhadap multimedia pembelajaran *game kuis* interaktif dengan persentase penilaian sebesar 91.979%, dan mengalami peningkatan hasil belajar [6].

Dari pemaparan kajian penelitian yang relevan diatas akan diperoleh mengenai persamaan dan perbedaan antara penelitian yang akan dilakukan dengan hasil penelitian-penelitian yang sudah dilakukan. Persamaannya yaitu terletak pada jenis penelitian yang menggunakan penelitian dan pengembangan (*Reseach and Development*), sedangkan perbedaannya terletak pada hasil penelitian adalah lokasi penelitian, mata pelajaran yang diuji cobakan, pokok bahasan dan hasil uji coba serta subjek uji coba.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan *Reseach and Development* (*R and D*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut [7]. Model yang digunakan adalah model prosedural dengan teknik pengumpulan data berupa angket. Penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu membuat produk awal, uji coba tahap 1 dengan subjek coba (ahli media, ahli desain, dan ahli materi), revisi produk tahap 1, uji coba tahap II yaitu uji coba skala kecil dengan subjek coba 15 siswa yang diambil secara acak dari 3 kelas VIII SMP Negeri 2 Pulau

Beringin, uji coba III yaitu uji coba skala besar dengan subjek coba 112 siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Pulau Beringin, dan menganalisis data dengan rumus persentase.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk multimedia pembelajaran. Dalam menghasilkan produk ini, peneliti melalui beberapa tahap prosedur kerja, yaitu menganalisis dan mengorganisasi materi, merancang desain dan mengaplikasikan kedalam bentuk multimedia pembelajaran. Hasil akhir dalam penelitian ini yaitu multimedia interaktif yang digunakan sebagai media pembelajaran. Aplikasi terdiri dari halaman-halaman yang saling terhubung menggunakan tombol-tombol. Hasil tampilan aplikasi multimedia ini adalah sebagai berikut :

1. Menu Utama

Menu utama merupakan menu yang menyediakan beberapa menu lainnya untuk mempermudah pengguna mengakses menu yang diinginkan. Tampilan menu utama produk awal pada gambar 1 berikut:

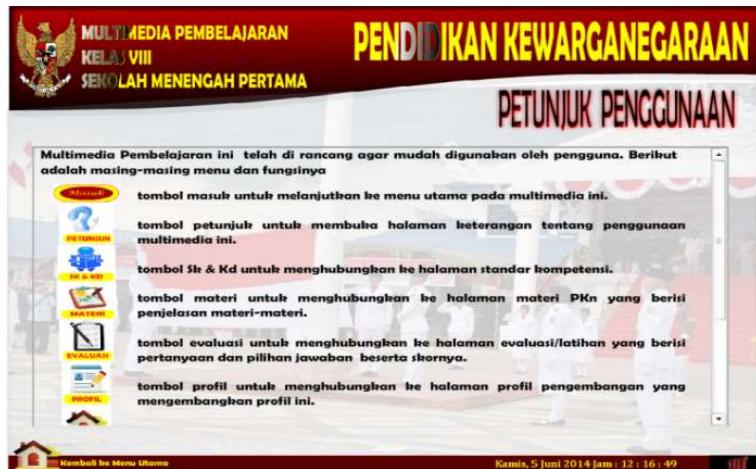


Gambar 1 Tampilan Utama

Menu-menu yang ada pada tampilan utama adalah menu petunjuk, menu kompetensi, menu materi, menu evaluasi dan menu profil. Halaman kompetensi berisi informasi mengenai, standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran. Isi dari SK, KD, dalam media ini disesuaikan dengan silabus pembelajaran.

2. Halaman Petunjuk

Halaman petunjuk penggunaan merupakan halaman bantuan yang disediakan oleh pengembang untuk mempermudah pengguna untuk mempelajari menu-menu yang terdapat di produk ini. Tampilan halaman petunjuk dapat dilihat pada gambar 2 seperti dibawah ini:



Gambar 2 Halaman Petunjuk Penggunaan

3. Halaman Kompetensi

Halaman Kompetensi digunakan untuk menampilkan halaman yang berisi Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang digunakan dalam pengembangan materi di dalam produk multimedia pembelajaran. Tampilan halaman kompetensi pada gambar 3 sebagai berikut :



Gambar 3 Halaman Kompetensi

4. Halaman Menu Materi

Halaman Menu Materi merupakan halaman yang berisi materi pelajaran persub SK I sampai SK V, yang dibagi dalam Kompetensi Dasar. Tampilan menu materi pada gambar 4 berikut :



Gambar 4 Halaman Menu Materi

Menu Materi merupakan menu yang berisi materi pelajaran PKn kelas VIII SMP. Menu materi tersebut akan dibagi dalam per kompetensi dasar masing-masing standar kompetensi.



Gambar 5 Halaman Menu Isi Materi

Menu isi materi, halaman ini akan tampil jika tombol SK di *klik* pada halaman menu materi. Jika salah satu tombol kompetensi dasar pada menu isi materi diklik maka uraian materi untuk pokok bahasan yang dipilih akan ditampilkan. Halaman materi berisi kumpulan teks dan gambar.



Gambar 6 Halaman Uraian Materi

Selain teks dan gambar, media ini juga menampilkan video-video yang berkaitan dengan topik materi yang sedang dibahas. Seperti tampilan gambar 7 berikut :



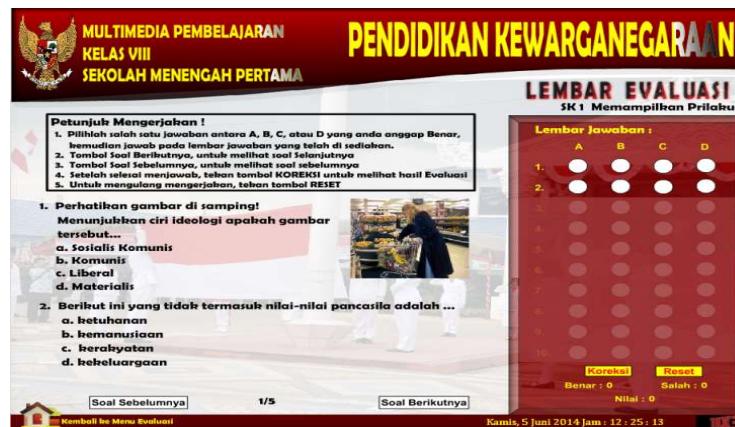
Gambar 7 Halaman Video

5. Halaman Lembar Evaluasi

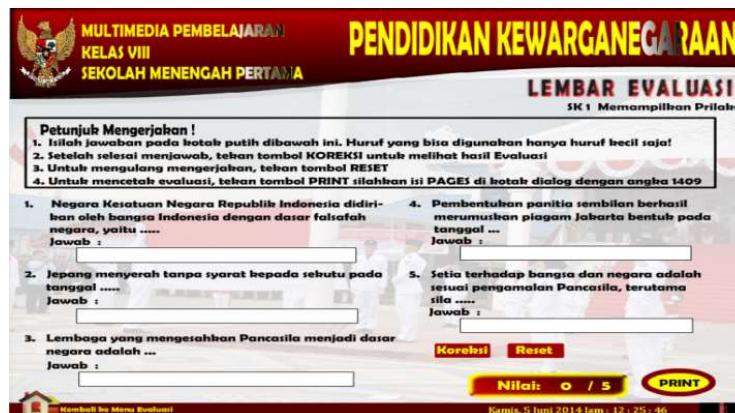
Halaman Evaluasi merupakan halaman yang berisi tentang soal-soal evaluasi dari materi-materi pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya. Dimana setiap evaluasi disesuaikan dengan SK, KD, dan Indikator materi pelajaran. Yang di kelompokkan dalam per SK. Jenis evaluasi yang digunakan, yaitu berupa pilihan ganda dan *Essay*. Tampilan Evaluasi produk awal dapat dilihat pada gambar 8, 9 dan 10 sebagai berikut:



Gambar 8 Halaman Menu Evaluasi



Gambar 9 Halaman Evaluasi Pilihan Ganda



Gambar 10 Halaman Lembar Evaluasi Essay

6. Halaman Keluar

Halaman yang berisikan tentang dua pilihan yaitu pilihan “ya” untuk keluar dari program dan “tidak” untuk kembali ke menu utama. Tampilan halaman keluar pada gambar 11 berikut :



Gambar 11 Halaman Keluar

Dari hasil aplikasi yang telah dibuat, penulis melakukan uji coba, hasil dari uji coba yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Hasil Uji Coba Ahli Media

Tabel 1 Pengujian Produk ahli media

No	Kriteria	Nilai
		Ahli Media
1	Pewarnaan pada tampilan	3181
2	Penggunaan huruf pada tampilan	3140
3	Penggunaan Gambar pada tampilan	3050
4	Animasi pada tampilan	3104
5	Suara pada tampilan	3258
6	Video pada tampilan	414
Jumlah Nilai		16147
Rata-Rata		81,96
Keterangan		B
Predikat		Baik

Data hasil uji coba produk yang dimulai dari pengujian tahap awal hingga pengujian lapangan skala besar adalah sebagai berikut: rekapitulasi hasil uji coba produk yang dilakukan oleh ahli media dari segi penggunaan warna, penggunaan jenis huruf, penggunaan gambar, penggunaan animasi, dari segi suara, dan penggunaan video adalah 16147 dari 197 instrumen sehingga rata-rata nilai sebesar 81,96 dengan predikat baik. Dengan acuan perhitungan skala 4 dapat disimpulkan bahwa penilaian produk oleh ahli media pada uji coba produk tahap awal dikategorikan baik.

2. Hasil Uji coba ahli desain

Tabel 2 Hasil Uji Validitas ahli desain

No	Aspek Kinerja Sistem	Indikator	Nilai
A.	Kemudahan dalam penggunaan produk	1. Produk <i>Multimedia pembelajaran</i> dapat dimulai dengan mudah	83
		2. Produk <i>Multimedia pembelajaran</i> mudah dimengerti oleh pengguna	80
		3. Kemudahan dalam memahami materi pelajaran disajikan lewat <i>multimedia pembelajaran</i>	80
		4. Perintah-perintah dalam produk bersifat sederhana sehingga mudah digunakan dan dipahami	82
		5. Menu dan tombol dapat digunakan secara efektif.	82
B.		6. Desain tampilan keseluruhan produk	82

No	Aspek Kinerja Sistem	Indikator	Nilai
	Tampilan Produk	7. Kesesuaian <i>Background</i> (Menu Utama) tidak mengacaukan tampilan layar	82
		8. Pewarnaan pada produk tidak mengacaukan tampilan layar dan informasi yang disampaikan	83
		9. Produk menggunakan jenis, warna dan ukuran huruf yang sesuai	82
		10. Kesesuaian audio-suara pada menu utama tidak mengacau tampilan produk	84
C.	Isi Produk	11. Materi pada produk sesuai dengan isi SK/KD dan indikator mata pelajaran PKn kelas VIII	84
		12. Pemilihan gambar dan animasi sesuai dengan materi di setiap KD	80
		13. Pemilihan video sesuai dengan materi di setiap SK	84
		14. Evaluasi yang diberikan sesuai dengan isi materi yang ada diproduk.	84
D.	Produktivitas Produk	15. Produk yang dibuat mampu meningkatkan motivasi belajar siswa	80
		16. Produk yang dihasilkan mampu menumbuhkan kenyamanan bagi siswa.	80
		17. Ketepatan infomasi yang disampaikan melalui produk yang dikembangkan sesuai dengan indikator pembelajaran	84
Jumlah			1.396
Rata-rata			82, 11
Keterangan Nilai			B
Predikat			Baik

Dari hasil uji coba ahli desain, teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan jumlah instrumensebanyak 17 butir instrumendengan total nilai 1396 dengan rata-rata 82,11. Penilaian produk oleh ahli desain pada uji coba produk dikategorikan baik dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

3. Hasil Uji coba ahli materi

Tabel 3 Hasil Uji Validitas ahli materi

No	Aspek Kinerja Sistem	Indikator	Nilai
A.	Kemudahan dalam penggunaan produk	1. Produk <i>Multimedia pembelajaran</i> dapat dimulai dengan mudah	80
		2. Produk <i>Multimedia pembelajaran</i> mudah dimengerti oleh pengguna	75
		3. Kemudahan dalam memahami materi pelajaran disajikan lewat <i>multimedia pembelajaran</i>	75
		4. Perintah-perintah dalam produk bersifat sederhana sehingga mudah digunakan dan dipahami	80
		5. Menu dan tombol dapat digunakan secara efektif.	80
B.	Tampilan Produk	6. Desain tampilan keseluruhan produk	75
		7. Kesesuaian <i>Background</i> (Menu Utama) tidak mengacaukan tampilan layar	80
		8. Pewarnaan pada produk tidak mengacaukan tampilan layar dan informasi yang disampaikan	80
		9. Produk menggunakan jenis, warna dan ukuran huruf yang sesuai	75
		10. Kesesuaian audio-suara pada menu utama tidak mengacau tampilan produk	75
C.	Isi Produk	11. Materi pada produk sesuai dengan isi SK/KD dan indikator mata pelajaran PKn kelas VIII	75
		12. Pemilihan gambar dan animasi sesuai dengan materi di setiap KD	75
		13. Pemilihan video sesuai dengan materi di setiap SK	80
		14. Evaluasi yang diberikan sesuai dengan isi materi yang ada diproduk.	75

No	Aspek Kinerja Sistem	Indikator	Nilai
D.	Produktivitas Produk	15. Produk yang dibuat mampu meningkatkan motivasi belajar siswa	75
		16. Produk yang dihasilkan mampu menumbuhkan kenyamanan bagi siswa.	80
		17. Ketepatan infomasi yang disampaikan melalui produk yang dikembangkan sesuai dengan indikator pembelajaran	80
		Jumlah	1.315
		Rata-rata	77, 35
		Keterangan Nilai	B
		Predikat	Baik

Dari hasil uji coba ahli materi, teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan jumlah instrumensebanyak 17 butir instrumendengan total nilai 1.315 dengan rata-rata 77, 35.,Penilaian produk oleh ahli materi pada uji coba produk dikategorikan baik dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

4. Hasil Uji coba Skala kecil

Tabel 4 Hasil Uji Coba Skala Kecil

No	Aspek Kinerja Sistem	Indikator	Nilai	
			Jumlah Nilai	Percentase
A.	Kemudahan dalam penggunaan produk	1. Produk <i>Multimedia pembelajaran</i> dapat dimulai dengan mudah	1.373	91, 53
		2. Produk <i>Multimedia pembelajaran</i> mudah dimengerti oleh pengguna	1.404	93, 3
		3. Kemudahan dalam memahami materi pelajaran disajikan lewat <i>multimedia pembelajaran</i>	1.388	92, 53
		4. Perintah-perintah dalam produk bersifat sederhana sehingga mudah digunakan dan dipahami	1.441	96, 06
		5. Menu dan tombol dapat digunakan secara efektif.	1.410	94
B.	Tampilan Produk	6. Desain tampilan keseluruhan produk	1.397	93, 13
		7. Kesesuaian <i>Background</i> (Menu Utama) tidak mengacaukan tampilan layar	1.381	92, 06
		8. Pewarnaan pada produk tidak mengacaukan tampilan layar dan informasi yang disampaikan	1.376	91, 73
		9. Produk menggunakan jenis, warna dan ukuran huruf yang sesuai	1.379	91, 93
		10. Kesesuaian audio-suara pada menu utama tidak mengacau tampilan produk	1.366	91, 06
C.	Isi Produk	11. Materi pada produk sesuai dengan isi SK/KD dan indikator mata pelajaran PKn kelas VIII	1.404	93, 6
		12. Pemilihan gambar dan animasi sesuai dengan materi di setiap KD	1.405	95, 26
		13. Pemilihan video sesuai dengan materi di setiap SK	1.429	92, 71
		14. Evaluasi yang diberikan sesuai dengan isi materi yang ada diproduk.	1.414	94, 26
D.	Produktivitas Produk	15. Produk yang dibuat mampu meningkatkan motivasi belajar siswa	1.434	95, 6
		16. Produk yang dihasilkan mampu menumbuhkan kenyamanan bagi siswa.	1.378	91, 86

No	Aspek Kinerja Sistem	Indikator	Nilai	
			Jumlah Nilai	Persentase
		17. Ketepatan infromasi yang disampaikan melalui produk yang dikembangkan sesuai dengan indikator pembelajaran	1.397	93, 13
Jumlah			23.773	93, 23
Keterangan Nilai			A	
Predikat			Baik Sekali	

Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan jumlah instrumensebayak 17 butir dengan total 23773 dengan rata-rata 93,23 dan dapat disimpulkan bahwa tingkat kelayakan produk pada uji coba lapangan skala kecil adalah baik sekali dengan predikat A.

4. Hasil Uji coba Skala besar

Proses uji coba lapangan skala besar dilakukan kepada seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Pulau Beringin sebanyak 112 siswa yang terdiri dari kelas VIII.1 sebanyak 36 orang , kelas VIII.2 sebanyak 38 orang, dan kelas VIII.3 sebanyak 39 orang. Pada pelaksanaannya peneliti terlebih dahulu memasuki kelas masing-masing untuk mengenalkan spesifikasi produk dan cara penggunaan angket, setelah itu peneliti mengajak siswa per 20 orang secara bergantian ke laboratorium komputer untuk mempraktekan cara pengoperasian multimedia pembelajaran untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan.

Tabel 5 Hasil Uji Coba Skala Besar

No	Aspek Kinerja Sistem	Indikator	Nilai	
			Jumlah Nilai	Persentase
A.	Kemudahan dalam penggunaan produk	1. Produk <i>Multimedia pembelajaran</i> dapat dimulai dengan mudah	10.234	91,37
		2. Produk <i>Multimedia pembelajaran</i> mudah dimengerti oleh pengguna	9.971	89,02
		3. Kemudahan dalam memahami materi pelajaran disajikan lewat <i>multimedia pembelajaran</i>	9.891	88,31
		4. Perintah-perintah dalam produk bersifat sederhana sehingga mudah digunakan dan dipahami	10.197	91,04
		5. Menu dan tombol dapat digunakan secara efektif.	10.200	91,07
B.	Tampilan Produk	6. Desain tampilan keseluruhan produk	9.791	87,41
		7. Kesesuaian <i>Background</i> (Menu Utama) tidak mengacaukan tampilan layar	10.129	90,43
		8. Pewarnaan pada produk tidak mengacaukan tampilan layar dan informasi yang disampaikan	10.137	90,50
		9. Produk menggunakan jenis, warna dan ukuran huruf yang sesuai	10.437	93,18
		10. Kesesuaian audio-suara pada menu utama tidak mengacau tampilan produk	10.244	91,46
C.	Isi Produk	11. Materi pada produk sesuai dengan isi SK/KD dan indikator mata pelajaran PKn kelas VIII	10.369	92,58
		12. Pemilihan gambar dan animasi sesuai dengan materi di setiap KD	10.270	91,69
		13. Pemilihan video sesuai dengan materi di setiap SK	10.256	91,57
		14. Evaluasi yang diberikan sesuai dengan isi materi yang ada diproduk.	10.329	92,22
D.	Produktivitas Produk	15. Produk yang dibuat mampu meningkatkan motivasi belajar siswa	10.501	93,75

No	Aspek Kinerja Sistem	Indikator	Nilai		
			Jumlah Nilai	Persentase	
		16. Produk yang dihasilkan mampu menumbuhkan kenyamanan bagi siswa.	10.286	91,83	
		17. Ketepatan infomasi yang disampaikan melalui produk yang dikembangkan sesuai dengan indikator pembelajaran	10.600	94,64	
Jumlah			173.840	91,30	
Keterangan Nilai			A		
Predikat			Baik Sekali		

Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan jumlah instrumen sebanyak 17 butir dengan total 173840 dengan rata-rata 91,30 dan dapat disimpulkan bahwa tingkat kelayakan produk pada uji coba lapangan skala besar adalah baik sekali, dengan predikat A.

4. KESIMPULAN

Evaluasi yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran PKN Kelas VIII di SMP Negeri 2 Pulau Beringin maka dapat disimpulkan bahwa dengan hasil uji tahap pertama oleh ahli media memberikan nilai 81,96 dengan kriteria baik, ahli desain memberikan nilai 82,11 dengan kriteria baik, ahli materi memberikan nilai 77,35 dengan kriteria baik. Hasil uji coba skala kecil, tahap ini dilakukan analisis dan secara keseluruhan hasil uji tahap ini adalah 91,30 dengan kriteria baik sekali. Tahap selanjutnya adalah uji coba skala besar, tahap ini juga dilakukan analisis dan secara keseluruhan hasil uji tahap ini adalah 91,30 dengan kriteria baik sekali. Adapun kelebihan dari produk ini adalah bersifat user friendly / mudah digunakan, kemudahan dalam menerima informasi yang disampaikan, materi yang sesuai dengan kurikulum, dan terdapat video yang dilengkapi kesimpulan video, serta meningkatkan motivasi dan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Teknologi pendidikan Universitas Baturaja dan SMP Negeri 2 Pulau Beringin yang telah banyak membantu dalam penyelesaian penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N.K. Resiani, A.A.G. Agung, N. Jampel, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPS Siswa kelas VII Semester genap di SMP N 7 singaraja Tahun ajaran 2014/2015", *e-Journal Edutech* Universitas Pendidikan Ganesha, Vol: 3 No: 1, 2015.
- [2] G.Suwiwa, W.Santyasa, M.Kirna, "Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Pencak Silat". *e-Journal* Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, Volume 4, 2014.
- [3] P. P Rusdewanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Seni Musik untuk Siswa SMP", *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol.01, NO. 02, 2014.
- [4] A. M. Fanny, S. P. Suardiman, "Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar kelas V", *Jurnal Prima Edukasia*, Vol.01, No.01, 2013.
- [5] J. Kuswanto,Y. Walusfa, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII". *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, IJCET, Vol 06 No 02, 2017.
- [6] M. F. Adiwisastra, "Perancangan Game Kuis Interaktif Sebagai Multimedia Pembelajaran Drill And Practice untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Informatika*, Vol. II No. 1, April 2015.

-
- [7] Sugiono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*”, Bandung: Alfabeta, 2009.