

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MATERI PANCA YADNYA PADA MATA PELAJARAN AGAMA HINDU UNTUK SISWA KELAS V DI SD NEGERI 3 MEDEWI TAHUN PELAJARAN 2012/2013

I Made Oki Prabawa Utama, I Dewa Kade Tastra, Ketut Pudjawan

Jurusan Teknologi Pendidikan, FIP
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: (okiprabawa@yahoo.co.id, kadetastraundiksha@yahoo.com,
ketutpudjawan@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan desain pengembangan multimedia pembelajaran dengan materi panca yadnya pada mata pelajaran agama hindu kelas V di SDN 3 Medewi dan (2) mengetahui kualitas hasil pengembangan multimedia pembelajaran menurut validasi ahli, uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan produk Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK), yang dikembangkan oleh Luther. Adapun langkah-langkah pengembangan model luther adalah; a) konsep, b) desain, c) pengumpulan bahan, d) perakitan, e) uji coba dan g) Distribusi. Data tentang kualitas produk pengembangan ini dikumpulkan dengan angket atau kuisisioner yang selanjutnya dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif.

Desain pengembangan CD multimedia pembelajaran ini terdiri dari melakukan analisis kebutuhan dilanjutkan dengan mengembangkan *Flowchart* dan *Storyboard*. Hasil penelitian menunjukkan (1) uji ahli isi mata pelajaran Agama Hindu berada pada kualifikasi sangat baik (persentase = 94%), (2) uji ahli media pembelajaran berada pada kualifikasi baik (persentase = 87%), (3) uji ahli desain Multimedia pembelajaran berada pada kualifikasi baik (persentase = 86%), (4) uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat baik (persentase = 94%), uji kelompok kecil berada pada kualifikasi sangat baik (persentase = 93%), uji coba lapangan berada pada kualifikasi sangat baik (persentase = 90%). Oleh karena itu media yang dihasilkan dapat dikatakan sudah layak pakai, karena telah dilakukan validasi sesuai aturan.

Kata-kata kunci: pengembangan, model PBK, multimedia pembelajaran

Abstract

The reason of this research are (1) to describe the design of educational multimedia development by the material of panca yadnya in the subject of hindu religion for the 5th grade of student in sd 3 medewi and (2) to identify the quality of the result from development of educational multimedia by validation of expert, personal, group and field test.

The model used in this research is the product development of computer assisted learning by Luther. the development model by luther can be distinguished by a) concept b) design c) collecting materials d) assembly e) test drive and d) distribution. The data of product quality by this means of development can be accumulated by quiz and questionnaire and then analyzed by a technique of

qualitative descriptive and technique of quantitative descriptive.

Development design of this educational multimedia CD is started by analyzing the requirement followed by developing the flowchart and story board. The research shows (1) the expertise test to the content of hindu religion learning subject is having a very good qualification (with percentage of = 94%), (2) expertise test of educational media is having a good qualification (with percentage of 87%), (3) the expertise test multimedia educational design is having a good qualification (with percentage of = 86%), (4) individual test is having a very good qualification (with percentage of = 94%), a test to small group ia having a very good qualification (with percentage of = 93%), field test is having a very good qualification (with percentage of = 90%). Therefore the resulting media can be categorized as ready to implemented, because it has been validated by the rules.

Keyword: development, PBK model, educational multimedia

PENDAHULUAN

Tujuan Pendidikan Nasional adalah menciptakan Bangsa Indonesia yang cerdas dan kompetitif. Oleh karena itu, pendidikan harus adaptif terhadap perubahan zaman. Perubahan dan perkembangan aspek kehidupan perlu direspon oleh kinerja pendidikan yang profesional dan bermutu tinggi (Depdiknas, 2007). Mutu pendidikan yang demikian itu sangat diperlukan untuk mendukung terciptanya kehidupan yang cerdas, damai, terbuka dan demokratis serta mampu bersaing di era globalisasi sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan seluruh warga negara Indonesia. Universitas Pendidikan Ganesha yang khusus memberikan pemahaman tentang perekayasa pembelajaran yaitu Jurusan Teknologi Pendidikan. Tujuan utama pembelajaran yang dirancang di Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha adalah mengasihkan perekayasa (tenaga ahli yang mampu merancang, mengembangkan, memanfaatkan, mengelola) pembelajaran dan guru dalam bidang Teknologi Informasi Komunikasi yang cerdas dan berdaya saing tinggi (Pedoman Studi FIP Undiksha tahun 2006).

Perkembangan dan pelaksanaan pendidikan saat ini masih terus diupayakan berbagai pihak untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Dengan melibatkan seluruh komponen pembelajaran, antara lain guru, siswa, media, metode, sarana/prasarana dan lainnya diharapkan

dapat mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu komponen pembelajaran yang amat penting diantaranya masalah media pembelajaran. Media memiliki peran yang penting untuk menjembatani penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Guru yang mengajar siswa dengan media pembelajaran kemungkinan besar memperoleh hasil belajar yang baik pula. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa, sehingga proses belajar dapat terjadi. Media pendidikan adalah salah satu faktor yang menyebabkan keberhasilan suatu pembelajaran yang baik, hal ini disebabkan karena media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang dapat memudahkan para guru untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran di dalam kelas. Guru membawa media ke dalam kelas agar siswa tertarik untuk memperhatikan poses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ni Nengah Nari, S.Pd di SD Negeri 3 Medewi yang beliau merupakan guru mata pelajaran agama hindu untuk siswa kelas V, beliau mengungkapkan nilai mata pelajaran agama hindu masih belum memuaskan yaitu 75, nilai tersebut kurang dari standar nilai ketuntasan untuk mata pelajaran Agama hindu khususnya pada materi panca yadnya di SD Negeri 3 Medewi. Nilai ketuntasan untuk mata pelajaran agama hindu adalah 80.

Rendahnya nilai rata-rata siswa disebabkan karena proses pembelajaran yang dilaksanakan kurang berkualitas. Beberapa permasalahan yang menyebabkan rendahnya kualitas proses pembelajaran pada mata pelajaran agama hindu khususnya kelas V adalah antara lain minimnya sumber bacaan yang relevan, kurangnya minat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Permasalahan yang paling menonjol dirasakan adalah keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan relevan pada mata pelajaran agama hindu dengan materi panca yadnya. Kurangnya penggunaan media yang dilakukan oleh para guru di sekolah cenderung membuat proses belajar mengajar tidak berjalan dengan efektif. Penggunaan media yang masih sangat konvensional seperti papan tulis dan *Overhead Projector* (OHP), dirasakan kurang menarik lagi. Hal ini sangat berpengaruh terhadap minat untuk belajar. Siswa sangat mengharapkan agar guru merancang suatu bentuk media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik psikologi siswa, sehingga siswa dapat lebih mudah menyerap materi dalam pembelajaran termasuk di dalamnya pelajaran agama hindu khususnya pada materi panca yadnya karena pelajaran ini masih kurang kongkrit, sehingga media ini diharapkan nantinya bisa mengkonkritkan konsep panca yadnya, serta dapat digunakan diluar jam pelajaran mengingat keterbatasan jam pelajaran yang diberikan. Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap mata pelajaran agama hindu, maka para siswa dan guru sangat membutuhkan media dan bahan ajar yang relevan serta mampu memanfaatkan komunitas belajar yang sudah ada. Multimedia presentasi pembelajaran adalah media yang belum ada dan perlu dikembangkan di SD Negeri 3 Medewi khususnya pada mata pelajaran agama hindu. Media ini menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafis, foto, video, animasi, musik, narasi dan interaktivitas yang diprogramkan berdasarkan teori pembelajaran.

Berdasarkan paparan tersebut, maka dalam penelitian ini dicoba untuk mengembangkan multimedia pembelajaran dengan materi panca yadnya pada mata

pelajaran agama hindu di SD Negeri 3 Medewi. Secara spesifik, permasalahan dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana desain pengembangan multimedia pembelajaran dengan materi panca yadnya pada mata pelajaran agama hindu, 2) bagaimanakah kualitas hasil pengembangan multimedia pembelajaran agama hindu berdasarkan uji ahli, uji perorangan, kelompok kecil dan uji lapangan. Sejalan dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui desain pengembangan multimedia pembelajaran agama hindu dan untuk mengetahui kualitas hasil pengembangan multimedia pembelajaran agama hindu berdasarkan uji ahli, uji perorangan, kelompok kecil dan uji lapangan

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model pembelajaran berbantuan komputer (PBK) dikembangkan oleh Luther (dalam Sutopo, 2003). Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Menurut Luther (dalam sutopo, 2003) model ini terdiri terdiri dari enam tahapan, yakni: a) *Concept*, pengembangan konsep dilakukan dengan identifikasi mata pelajaran, merumuskan kompetensi dasar, analisis karakteristik siswa, menetapkan indicator, b) *Design*, mendesain produk dilakukan melalui dua tahap: (1) memilih dan menetapkan software yang digunakan, (2) mengembangkan *flowchart*, untuk memvisualisasikan alur kerja produk mulai awal hingga akhir, c) *Collecting materials*, kegiatan berupa pengumpulan bahan yang diperlukan untuk pembuatan produk seperti: materi pokok (substansi mata pelajaran), aspek pendukung seperti gambar, animasi, audio, sebagai ilustrasi d) *Assembly*, adalah menyusun naskah materi e) *Test Drive*,

untuk melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan. Produk yang baik memenuhi dua kriteria yakni: Kriteria pembelajaran dan kriteria penampilan, f) *Distribution*, adalah kegiatan berupa penyebarluasan produk pembelajaran kepada pemakai produk. Sasaran pemakai produk meliputi guru dan siswa, karena keterbatasan pengembangan tahap ini cukup memberikan multimedia ini kepada SD Negeri 3 Medewi.

Validasi produk dalam penelitian pengembangan ini terdiri atas : 1) rancangan validasi, 2) subyek coba, 3) jenis data, 4) instrumen pengumpulan data, dan 5) teknik analisis data. Tingkat validitas multimedia pembelajaran diketahui melalui hasil analisis kegiatan validasi yang dilaksanakan melalui dua tahap, yakni: a) review oleh ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran, b) uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Subyek coba produk hasil penelitian pengembangan ini adalah satu orang ahli isi mata pelajaran, satu orang ahli desain pembelajaran, satu orang ahli media pembelajaran, enam orang siswa untuk uji coba perorangan, dua belas orang siswa untuk uji coba kelompok kecil, dan dua puluh orang siswa untuk uji coba lapangan.

Data-data yang dikumpulkan melalui pelaksanaan evaluasi formatif dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu: (1) data dari evaluasi tahap pertama berupa data hasil review ahli isi bidang studi, data hasil review ahli desain pembelajaran, dan data hasil review ahli media pembelajaran, (2) data dari hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan berupa hasil review siswa. Seluruh data yang diperoleh dikelompokkan menurut sifatnya menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dan kuantitatif diperoleh dari hasil review ahli isi bidang studi atau mata pelajaran melalui angket tanggapan dan wawancara, hasil review ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran melalui angket tanggapan dan wawancara, dan hasil review siswa diperoleh melalui angket tanggapan dan wawancara.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah angket dan pencatatan dokumen. Angket digunakan untuk mengumpulkan data hasil review dari ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan siswa saat uji perorangan, kelompok kecil dan lapangan sedangkan pencatatan dokumen digunakan untuk mengumpulkan data tentang desain pengembangan produk.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. (1) Teknik Analisis Deskriptif Kualitatif. Data dalam penelitian kualitatif bersifat deskriptif bukan angka. Data dapat berupa gejala-gejala, kejadian dan peristiwa yang kemudian dianalisis dalam bentuk kategori-kategori. Agung, (2012:67) "analisis deskriptif kualitatif yaitu suatu cara analisis/pengolahan data dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk kalimat/kata-kata, kategori-kategori mengenai suatu objek (benda, gejala, variabel tertentu), sehingga akhirnya diperoleh simpulan umum". Dapat disimpulkan bahwa, teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil *review/validasi* ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain produk pembelajaran, ahli media pembelajaran dan uji coba siswa baik perorangan, kelompok kecil maupun uji coba lapangan. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, saran perbaikan dan komentar yang terdapat pada lembar angket/kuesioner penelitian. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih baik lagi. (2) Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subyek coba menurut Tegeh dan Kirna (2010:100) adalah sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum (\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan: Σ = Jumlah
 n = jumlah seluruh item angket

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan subyek coba digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = (F : N)$$

Keterangan:
 F= Jumlah persentase keseluruhan subyek
 N= Banyak subjek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan dalam penelitian, digunakan ketentuan seperti tabel 01.

Tabel 01. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90 – 100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75 – 89	Baik	tidak direvisi
65 – 74	Cukup	Direvisi secukupnya
55 - 64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0 - 54	Sangat kurang	Diulangi membuat produk

(Tegeh dan Kirna, 2010: 101)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun pemaparan mengenai proses desain pengembangan multimedia pembelajaran yaitu sebagai berikut (a) Analisis kebutuhan, melalui analisis yang dilakukan maka mata pelajaran yang dipilih adalah mata pelajaran agama hindu, dipilihnya agama hindu karena mata pelajaran ini masih kurang memiliki media pembelajaran yang relevan dan inovatif, selain itu berdasarkan observasi di SD Negeri 3 Medewi diketahui hasil belajar siswa masih kurang memenuhi KKM yaitu 75 padahal KKM dari mata pelajaran ini di SD Negeri 3 Medewi adalah 80. (b) Mengembangkan *Flow chart*, *Flow chart* berfungsi untuk memvisualisasikan alur kerja produk mulai awal hingga akhir, sehingga nantinya dalam pembuatan produk selalu berpedoman pada *flow chart* yang telah dibuat. (c) Mengembangkan *Storyboard*, *Storyboard* adalah serangkaian sketsa yang dibuat berbentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu urutan (alur cerita) elemen-elemen yang diusulkan untuk aplikasi multimedia.

Storyboard menggabungkan alat bantu narasi dan visual pada selembar kertas sehingga naskah dan visual menjadi terkoordinasi. Dalam kata lain *storyboard* dapat diartikan sebagai alat perencanaan yang menggambarkan urutan kejadian berupa kumpulan gambar dalam sketsa sederhana. *Storyboard* berperan menjadi gambaran dasar dari sebuah produk yang akan kita bangun berikutnya.

Dalam penelitian pengembangan ini produk awal yang dihasilkan adalah Multimedia pembelajaran dalam pelajaran agama hindu. Produk pengembangan tersebut diserahkan kepada seorang ahli isi mata pelajaran agama hindu yaitu seorang guru bidang studi agama hindu di SD Negeri 3 Medewi untuk memberi tanggapan/ penilaian.

Berdasarkan penilaian melalui angket dengan uji ahli isi mata pelajaran yaitu seorang guru agama hindu di SD Negeri 3 Medewi yang bernama Ni Nengah Nari S.Pd, diketahui bahwa tingkat pencapaian pengembangan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran agama hindu adalah 94% yang termasuk kedalam kategori sangat baik sehingga tidak perlu

direvisi. Secara teoritis multimedia tidak direvisi akan tetapi berdasarkan masukan, saran, dan komentar yang diberikan oleh ahli isi mata pelajaran terhadap produk pengembangan yang dihasilkan, maka dilakukan perbaikan demi kesempurnaan media yang dikembangkan. Perbaikan dari segi isi mata pelajaran terhadap produk pengembangan meliputi meningkatkan pemahaman bahasa dalam media sehingga siswa mudah mengerti selain itu ahli isi mata pelajaran memberikan saran untuk memperbaiki ukuran huruf pada media sehingga siswa dapat jelas dalam membacanya.

Setelah melewati tahapan validasi /review ahli isi mata pelajaran, media yang dikembangkan dilanjutkan dengan tahap validasi ahli media pembelajaran. Berdasarkan penilaian melalui angket dengan uji ahli media pembelajaran, diketahui bahwa tingkat pencapaian pengembangan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran agama hindu adalah 87% yang termasuk kedalam kategori baik sehingga tidak perlu direvisi. Secara teoritis multimedia tidak direvisi tetapi berdasarkan masukan dan saran yang diberikan, maka dipandang perlu melakukan revisi kecil terhadap produk yang dikembangkan untuk kesempurnaan dari multimedia ini. Ahli media memberikan 6 saran dan langsung pengembang edit yaitu menambahkan tombol petunjuk pada menu utama multimedia, mengisi tombol control volume musik pada media dan memberi petunjuk pada petunjuk penggunaan media, memperbaiki tata tulis teks pada menu SK & KD, mengisi tombol control pada video media pembelajaran, mengisi sumber video pada media, mengisi konfirmasi pada tombol keluar pada media

Setelah melewati tahapan validasi/review ahli media pembelajaran, media yang dikembangkan dilanjutkan dengan tahap validasi ahli desain Pembelajaran. Berdasarkan penilaian melalui angket dengan uji ahli desain pembelajaran, diketahui bahwa tingkat pencapaian pengembangan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran Agama Hindu adalah 86% yang termasuk kedalam kategori baik sehingga tidak perlu direvisi. Secara teoritis multimedia tidak direvisi

tetapi berdasarkan masukan dan saran yang diberikan, maka dipandang perlu melakukan revisi kecil terhadap produk yang dikembangkan untuk kesempurnaan dari multimedia ini. Ahli desain memberikan 5 saran dan langsung pengembang edit yaitu memberi identitas pada cover CD, memperbaiki teks yang salah ketik, memperbaiki gambar dan musik agar sesuai tema, memperbaiki contoh pada materi rsi yadnya dan menyesuaikan teks dan gambar, mengembangkan materi dan memecah menjadi beberapa slide.

Setelah melewati tahapan validasi/ review para ahli ahli, media yang dikembangkan dilanjutkan dengan tahap uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan yang dilaksanakan di SD Negeri 3 Medewi. Berdasarkan penilaian melalui angket pada uji coba perorangan diketahui bahwa tingkat pencapaian pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran agama hindu adalah 94% yang termasuk kedalam kategori sangat baik. Dilanjutkan dengan uji coba kelompok kecil diketahui bahwa tingkat pencapaian pengembangan multimedia pada mata pelajaran agama hindu adalah 93% yang termasuk kedalam kategori sangat baik. Kemudian dilanjutkan pada tahap yang terakhir yaitu uji coba lapangan diketahui tingkat pencapaian pengembangan multimedia pada mata pelajaran agama hindu 90% yang termasuk kedalam kategori sangat baik.

Namun, berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa siswa menyarankan adanya revisi-revisi, meliputi: Pertama, memperjelas kualitas suara multimedia pembelajaran Agama Hindu untuk. Saran ini dapat dipahami mengingat tidak semua siswa memiliki daya dengar yang baik. selanjutnya. Kedua, adanya saran untuk memperbesar ukuran huruf, ini dapat dipahami karena tidak semua siswa dapat membaca dengan baik, Ketiga, Video yang digunakan agar lebih jelas dan menarik, saran ini dapat dipahami

mengingat untuk menarik perhatian siswa dibutuhkan video yang memang betul-betul menarik dan jelas, dengan adanya video yang menarik dan jelas pada media sehingga konsentrasi siswa tertuju pada materi. Keempat, Perlu ditambah gambar lagi agar materi lebih jelas, saran ini dapat

diterima karena gambar dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan baik, dengan adanya contoh gambar yang menarik dan banyak sehingga siswa menjadi senang dalam belajar.

Berikut ini tabel kualifikasi nilai dari masing-masing responden PAP skala 5.

Tabel 02. Kualifikasi Nilai dari Masing-masing Responden Sesuai PAP Skala 5

No.	Responden	Nilai (%)	Kualifikasi
1	Ahli Isi Mata Pelajaran	94	Sangat baik
2	Ahli Media Pembelajaran	87	Baik
3	Ahli Desain Pembelajaran	86	Baik
4	Uji coba perorangan	94	Sangat baik
5	Uji coba kelompok kecil	93	Sangat baik
6	Uji coba kelas/lapangan	90	Sangat baik

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk multimedia pembelajaran berupa media CD multimedia pada mata pelajaran agama hindu kelas V di SD Negeri 3 Medewi. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan melalui beberapa tahap yaitu *Concept* (Analisis kebutuhan), *Design* (mendesain produk), *Collecting materials* (Pengumpulan materi), *Assembly* (Perakitan), Uji Coba (Test Drive), *Distribution* (Distribusi), validasi, uji coba perorangan, kelompok kecil dan lapangan. Dari hasil analisis data dapat diketahui kualitas media pembelajaran yang dikembangkan termasuk sangat baik. Selain untuk mengetahui kualitas produk multimedia pembelajaran, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui desain pengembangan dari produk multimedia agama hindu. Berikut akan dibahas desain pengembangan multimedia pembelajaran agama hindu dan kualitas multimedia agama hindu berdasarkan validasi ahli dan uji coba di lapangan

Adapun desain pengembangan dari pengembangan multimedia pembelajaran agama hindu ini yaitu dengan melakukan analisis kebutuhan terhadap mata pelajaran, dari analisis kebutuhan tersebut, maka diputuskan mata pelajaran yang akan dibuatkan multimedia adalah mata pelajaran agama hindu, karena setelah melaksanakan observasi dan wawancara di SD Negeri 3 Medewi diketahui nilai

ketuntasan siswa masih berada dibawah KKM. KKM untuk mata pelajaran agama hindu di SD N 3 Medewi adalah 80. Setelah melaksanakan analisis kebutuhan hal berikutnya yang dilakukan adalah membuat *flowchart*. *Flowchart* berfungsi untuk memvisualisasikan alur kerja produk mulai awal hingga akhir. Berikutnya membuat storyboard yang berfungsi untuk menjadi pedoman dalam perakitan dan pembuatan multimedia pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli isi, terungkap bahwa sebagian besar penilaian guru mata pelajaran Agama Hindu terhadap komponen-komponen media CD multimedia ini tersebar pada skor 5 (sangat baik), dan skor 4 (baik). Berdasarkan hal tersebut ahli materi memberikan penilaian pada kriteria sangat baik dengan persentase 94% karena dilihat dari: (a) Kejelasan tujuan pembelajaran sangat baik, (b) Kesesuaian indikator dengan materi yang diajarkan sangat baik, (c) Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik baik, (d) kemudahan penggunaan media sangat baik, (e) Kejelasan penyajian materi sangat baik, (f) Kejelasan bahasa yang digunakan baik, (g) kemudahan memahami materi yang diajarkan sangat baik, (h) Kejelasan contoh-contoh soal materi sangat baik, (i) Kesesuaian evaluasi dengan materi yang diajarkan baik. Media pembelajaran ini termasuk kriteria sangat baik karena media yang dikembangkan sudah bagus dan dapat memotivasi minat siswa dalam

proses pembelajaran dan siswapun sangat merespon materi yang disampaikan. Dengan demikian media tersebut memberi kontribusi yang cukup besar dan hasil yang lebih maksimal dalam pelajaran agama hindu. Atas dasar penilaian dari ahli isi, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak dipergunakan untuk siswa dalam membantu pemahaman materi.

Berdasarkan hasil penilain dari ahli media, terungkap bahwa sebagian besar penilaian tersebar pada skor 4 (baik) dan skor 5 (sangat baik). Kualitas aspek media termasuk kriteria baik dengan persentase 87% karena dilihat dari : (a) keterbacaan teks baik, (b) Ukuran teks pada screen sudah sangat baik, (c) Jenis/tipe huruf yang digunakan sudah baik, (d) Warna huruf kontras dengan latar belakang yang digunakan baik (e) Kejelasan gambar, grafik, symbol, ikon sangat baik (f) Kesesuaian gambar, grafik, symbol, ikon yang ditampilkan kualitas baik, (g) Setiap gambar, grafik, symbol, ikon yang ditampilkan kualitasnya baik, (h) Setiap gambar, grafik, symbol, ikon mempermudah materi/memberikan tambahan keterangan sangat baik, (i) Unsur Audio sangat baik, (j) Penggunaan musik dan *sound effect* baik, (k) Setiap audio dan *sound effect* yang digunakan kualitasnya baik, (l) Suara tutor sinkron dengan teks dan grafis yang dijelaskan baik, (m) Unsur animasi sesuai dengan materi baik, (n) Animasi mempermudah pemahaman materi baik, (o) Kualitas animasi yang digunakan sangat baik, (p) Uraian animasi dengan materi baik, (q) Unsur video sesuai dengan materi sangat baik, (r) Kualitas video yang digunakan baik, (s) Kemudahan mencari materi sangat baik, (t) Ketepatan link yang digunakan baik, (u) kecepatan link dalam media sangat baik, (p) Unsur grafis pada kemasan mencerminkan isi CD Multimedia interaktif baik, (w) Judul, sasaran, dan petunjuk ditampilkan pada cover baik, (x) kualitas cetakan cover CD sangat baik,(y) kemenarikan desain cover CD baik

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli desain pembelajaran kualitas aspek desain termasuk kriteria baik dengan persentase 86%, karena dilihat dari : (a) kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran sangat

baik (b) kejelasan sasaran pengguna baik, (c) kejelasan petunjuk belajar/petunjuk penggunaan baik, (d) Media dapat digunakan dengan mudah baik, (e) kejelasan uraian, pembahasan dan contoh baik, (f) Ketepatan dalam penjelasan materi konseptual baik, (g) ketepatan penggunaan desain/rancangan penyajian materi sangat baik, (h) kemudahan memahami materi yang diajarkan baik, (i) kemenarikan desain media yang digunakan baik, (j) kejelasan petunjuk pengerjaan soal evaluasi sangat baik, (k) kejelasan rumusan soal evaluasi baik. Media pembelajaran ini dikatakan baik karena media pembelajaran memiliki topik yang jelas, yaitu materi mengenal panca yadnya dan media pembelajaran mempunyai pendekatan pembelajaran sesuai dengan kegiatan belajar yang telah dirancang. Media pembelajaran juga dilengkapi dengan petunjuk pengguna, SK, KD, indikator dan tujuan pembelajaran. Atas dasar penilaian ini, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak dipakai sebagai fasilitas belajar dikelas .

Tanggapan dari siswa tentang media CD (*compact disc*) multimedia termasuk kriteria Sangat baik persentase uji coba perseorangan 94%, untuk uji kelompok kecil dengan persentase tingkat pencapaian 93%, dan termasuk sangat baik dengan persentase 90% untuk uji coba lapangan, yang meliputi berbagai aspek yaitu; (a) kemenarikan tampilan media, (b) kemudahan penggunaan media, (c) kejelasan petunjuk belajar/petunjuk penggunaan, (d) kejelasan penyajian materi, (e) Materi yang disajikan mudah dipahami, (f) kualitas teks yang digunakan, (g) kejelasan suara, (h) kejelasan dan kemenarikan ilustrasi gambar, (i) kejelasan dan kemenarikan animasi, (j) kejelasan dan kemenarikan video yang digunakan, (k) memberikan motivasi belajar, (l) memberikan semangat dalam belajar , (m) kejelasan contoh-contoh soal yang diberikan,(n) kesesuaian evaluasi dengan materi yang diajarkan, (o) adanya umpan balik terhadap hasil evaluasi tersebut. Multimedia pembelajaran ini dikatakan sangat baik dari hasil uji coba karena dengan multimedia pembelajaran ini pengguna bisa memilih menu yang

dikehendaki. Dalam media pembelajaran ini pengguna dapat menggunakan media pembelajaran ini secara mandiri, karena ada petunjuk penggunaan media pembelajaran. Atas dasar penilaian ini, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak dipakai sebagai fasilitas belajar dikelas .

PENUTUP

Berdasarkan hasil pembahasan dan analisis data maka diperoleh simpulan sebagai berikut.

Desain pengembangan media ini berguna untuk memperjelas tentang bagaimana langkah atau alur kerja program dari awal sampai akhir media itu dibuat, agar sampai ke produk yang dihasilkan. Desain pengembangan multimedia pembelajaran agama hindu ini melalui beberapa tahap yaitu analisis kebutuhan, mengembangkan *flow chart* dan mengembangkan *storyboard* sehingga penelitian ini menghasilkan produk pengembangan berupa media pembelajaran CD Multimedia Pembelajaran pada mata pelajaran Agama Hindu pada Kelas V di SD Negeri 3 Medewi yang sesuai dengan karakteristik siswa dan mampu memberikan daya tarik agar siswa mampu menyerap isi materi pembelajaran.

Kualitas CD Multimedia Interaktif ini adalah: (1) *review* ahli isi mata pelajaran yaitu dengan tingkat pencapaian dalam kategori sangat baik (94%), (2) *review* ahli desain pembelajaran dengan tingkat pencapaian dalam kategori baik (86%), (3) *review* ahli media pembelajaran dengan tingkat pencapaian dalam kategori baik (87%), (4) uji coba perorangan dengan tingkat pencapaian dalam kategori sangat baik (94%), (5) uji coba kelompok kecil dengan tingkat pencapaian dalam kategori sangat baik (93%), dan (6) uji coba lapangan dengan tingkat pencapaian dalam kategori sangat baik (90%).

Berikut merupakan saran dari penelitian ini yaitu 1) Kepada Siswa, Saran yang diberikan kepada siswa dari penelitian ini adalah agar siswa dapat memanfaatkan produk hasil pengembangan secara aktif dan tidak menjadikan media ini sebagai

satu-satunya media untuk belajar. Akan tetapi menjadikan media ini sebagai motivasi untuk memacu diri agar lebih rajin lagi belajar. 2) Kepada Guru, Saran bagi guru adalah, agar media ini dijadikan sebagai salah satu alternatif media dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan siswa dalam belajar. Namun perlu diingat bahwa media ini bukan satu-satunya media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini hanya sebagai perantara antara guru dan siswa sehingga dapat memudahkan dalam penyampaian materi. 3) Kepada Sekolah, Saran untuk sekolah dari pengembangan media ini adalah agar sekolah dapat menjadikan media ini sebagai tambahan koleksi media pembelajaran di sekolah. Selain itu sekolah juga perlu melakukan pengadaan media pembelajaran lain yang diperlukan dalam proses pembelajaran siswa. 4) Kepada Peneliti/Pengembang lain, penelitian ini, hanya menguji sampai batas validitas sebuah multimedia pembelajaran, untuk ke depannya diharapkan pengembangan media khususnya multimedia pembelajaran dilakukan uji efektivitas media, sehingga media yang dikembangkan lebih berdaya guna dan dapat dimanfaatkan secara berkesinambungan

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada: Prof. Dr. I Nyoman Sudiana, M.Pd. selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA) yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti pendidikan pada Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan. Drs. Ketut Pudjawan, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, petunjuk, dan saran dalam pelaksanaan penelitian. Drs. I Dewa Kade Tastra, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan dan Pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan, petunjuk, dan saran dalam pelaksanaan penelitian, para Dosen di Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha yang telah

banyak motivasi dan rekan-rekan mahasiswa Teknologi Pendidikan yang telah ikut membantu dalam penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A Gede. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Anonim. 2006. Pedoman Studi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Sutopo, A H. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Graha Ilmu: Yogyakarta

Tegeh, I Made & I Made Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan. Buku Ajar* (tidak diterbitkan). Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.