

# **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA HINDUPADA SISWA KELAS VII SEMESTER GENAP DI SMP NEGERI 1 MELAYA TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

Ayu Gde Chrisna Udayanie<sup>1</sup>, I Wayan Koyan<sup>2</sup>, I Kadek Suartama<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: [chrisnaudayanie@yahoo.co.id](mailto:chrisnaudayanie@yahoo.co.id)<sup>1</sup>, [koyan@yahoo.com](mailto:koyan@yahoo.com)<sup>2</sup>,  
[tamat\\_tp@yahoo.com](mailto:tamat_tp@yahoo.com)<sup>3</sup>

## **Abstrak**

Penelitian ini dilaksanakan karena adanya permasalahan mengenai keterbatasan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu di SMP Negeri 1 Melaya. Penelitian ini bertujuan untuk (1) menggambarkan rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada mata pelajaran pendidikan agama hindu, (2) mengetahui kualitas hasil pengembangan multimedia pembelajaran yang dikembangkan pada mata pelajaran pendidikan agama hindu dilihat dari aspek isi mata pelajaran, media dan desain pembelajaran. Model penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikembangkan oleh Luther. Metode yang digunakan untuk mengetahui kualitas produk pengembangan ini adalah pengumpulan data, sedangkan instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket atau kuesioner yang selanjutnya dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian pengembangan ini adalah (1) Proses rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif ini melalui enam tahapan yaitu: (a) konten media, (b) mendesaian produk, (c) pengumpulan materi, (d) perakitan produk, (e) uji coba produk, dan (f) distribusi produk. (2) Kualitas modul ini ditinjau dari ahli isi mata pelajaran termasuk kriteria sangat baik dengan presentase tingkat pencapaian 96%, ditinjau dari ahli media pembelajaran termasuk kriteria sangat baik dengan presentase tingkat pencapaian 90%, ditinjau dari ahli desain pembelajaran termasuk kriteria baik dengan presentase tingkat pencapaian 83,33%, ditinjau dari uji coba perorangan termasuk kriteria sangat baik dengan presentase tingkat pencapaian 92,22%, ditinjau dari uji coba kelompok kecil termasuk kriteria sangat baik dengan presentase tingkat pencapaian 93,88%, dan ditinjau dari uji coba kelas termasuk kriteria sangat baik dengan presentase tingkat pencapaian 93,50%. Oleh karena itu, multimedia yang dihasilkan dapat dikatakan sudah layak pakai karena sudah valid.

**Kata kunci:** pengembangan, multimedia interaktif, agama hindu

## **Abstract**

This research was conducted because the limitations of the media in hindu religious education in SMP Negeri 1 Melaya. This research aims to (1) describe the architecture of multimedia interactive learning developed in hindu religious education subjects, (2) knowing the quality of the development of multimedia learning developed in hindu religious education subjects seen from the aspect of content subjects, media and instructional design. Model research is research

development developed by Luther. The methods used to determine the quality of this development is the collection of data, whereas data collection instruments used a question form or questionnaire that further descriptive analysis of qualitative and descriptive analysis of quantitative. The results of this development are (1) the process of architecture instructional this interactive multimedia through six stages, namely: (a) media content, (b) design products, (c) the collection of material, (d) product Assembly, (e) the testing of the product, and (f) the distribution of the product. (2) quality of this module in terms of expert content subjects including the criteria very well with a percentage of the level of achievement of 96%, in terms of learning including media expert criteria with a percentage of the level of achievement of 90%, in terms of expert instructional design criteria either by including a percentage of the level of achievement of 83,33%, in terms of individual trials include the criteria very well with a percentage of the level of achievement of 92,22%, in terms of testing a small group including the criteria very well with a percentage of the level of achievement of 93,88% and a review of the test criteria included excellent class with a percentage of the level of achievement of 93.50%. Therefore, the resulting multimedia can be considered unsuitable for use because it is in valid.

**Keyword:** development, multimedia interactive, hindu religious

## PENDAHULUAN

Perkembangan dan pelaksanaan pendidikan di Indonesia 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 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.

Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa. Proses pembelajaran mengandung lima

komponen komunikasi yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan berupa materi pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Tanpa media pembelajaran, komunikasi tidak akan berjalan lancar dan proses pembelajaran juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Negeri 1 Melaya diidentifikasi masalah yang menyebabkan masih kurangnya hasil belajar bidang studi Pendidikan Agama Hindu antara lain, (1) minimnya sumber bacaan yang relevan dengan materi pelajaran, (2) jam pelajaran yang kurang memadai serta padatny materi pelajaran, (3) keterbatasan media, dan (4) beberapa peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Melaya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu masih di bawah KKM yaitu 75.

Beberapa masalah yang menyebabkan masih kurangnya hasil belajar bidang studi Pendidikan Agama Hindu antara lain, minimnya sumber

bacaan yang relevan dengan materi pelajaran, jam pelajaran yang kurang memadai serta padatnya materi pelajaran dan keterbatasan media. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap beberapa siswa, diperoleh informasi bahwa mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dirasa sangat menyenangkan. Namun demikian sangat disayangkan kurangnya media pembelajaran yang ada, sedangkan media pembelajaran yang sudah ada dirasakan kurang praktis, merepotkan saat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, kurang relevan dengan perubahan dan perkembangan teknologi saat ini. Penggunaan media sederhana (gambar/*caption*) dirasakan sudah tidak menarik lagi dan kurang efektif. Hal ini akan berpengaruh terhadap minat dan motivasi siswa untuk belajar. Siswa sangat mengharapkan guru merancang media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga siswa dapat lebih mudah menyerap materi pelajaran.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu, maka para siswa dan guru sangat membutuhkan media dan bahan pembelajaran yang sesuai. Multimedia interaktif adalah sebuah media yang belum dan perlu dikembangkan di SMP Negeri 1 Melaya. Media ini menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafis, foto, video dan animasi. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan efisiensi, motivasi, memfasilitasi belajar aktif dan berpusat pada siswa.

Peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini berdasarkan uraian masalah, tujuan, dan analisis kebutuhan di atas. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini hanya terbatas pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Melaya, (2) penelitian ini memanfaatkan teknologi sebagai media yaitu multimedia pembelajaran interaktif, (3) pengembangan media melalui proses rancang bangun model Luther, (4) materi pelajaran yang termuat dalam media ini bersumber dari buku Pendidikan Agama Hindu untuk SMP/MTs

kelas VII, dan (4) penelitian ini hanya mencari kualitas hasil pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan batasan masalah yang telah diungkapkan, maka perlu dilakukan penelitian tentang pengembangan yang berjudul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu pada Siswa Kelas VII Semester Genap di SMP Negeri 1 Melaya Tahun Pelajaran 2012/2013".

Penelitian seperti ini akan lebih memfokuskan tujuan untuk mengembangkan, menghasilkan, dan memvalidasi produk yang layak digunakan dan relevan dengan kebutuhan.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Luther tahun 1994 (dalam Sutopo, 2003: 32) yang melibatkan 6 tahap yaitu *Concept, Design, Collecting materials, Assembly, Testing, dan Distribution*. 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.

Kemudian tentang media yang akan dihasilkan yaitu multimedia pembelajaran interaktif harus mampu memenuhi kaidah sebuah media pembelajaran yang baik. Banyak para ahli telah memberi definisi untuk membatasi arti dari media pembelajaran. Susilana (2008:5) menjelaskan bahwa "kata *mediaber*asal dari *katalatin*, merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, secara harafiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Menurut AECT (*Association of Education and Communication*) media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi". Kemudian Fleming (dalam Arsyad, 2007) menyebutkan media sering diganti dengan kata *mediator*. Dengan istilah *mediator*, media menunjukkan fungsi atau peranannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar yakni siswa dan proses pembelajaran. Secara ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau

mengantarkan pesan-pesan pembelajaran". Pendapat lain dikemukakan Hamidjoyo (dalam Arsyad, 2007:4) memberikan batasan "media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju". Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan berupa ide atau pendapat kepada penerima yang dituju.

Kegunaan atau manfaat media dalam proses pembelajaran adalah perantara yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar dan berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Kualitas multimedia dalam pelatihan atau pembelajaran, minimal dapat dilihat dari tiga aspek, yaitu: aspek pembelajaran, aspek materi, dan aspek media. Ketiga aspek tersebut dalam suatu proses penelitian atau pembelajaran dengan menggunakan multimedia tidak dapat dipisahkan atau dengan yang lainnya karena merupakan satu kesatuan yang mendukung.

Multimedia interaktif merupakan media yang menggabungkan dan mensinergikan elemen-elemen multimedia seperti teks, *grafis*, foto, video, animasi, musik, dan narasi, yang saling terhubung yang memungkinkan pemakai melakukan interaksi dan komunikasi yang dilengkapi dengan alat pengontrol berupa tombol *navigasi/ button* yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Sebagai mata pelajaran yang materinya akan termuat dalam multimedia pembelajaran interaktif, Pendidikan Agama dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia serta peningkatan potensi spritual. Akhlak mulia mencakup etika, budi pekerti, dan moral sebagai perwujudan dari pendidikan Agama. Peningkatan potensi spritual

mencakup pengenalan, pemahaman, dan penanaman nilai-nilai keagamaan, serta pengamalan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan individual ataupun kolektif kemasyarakatan. Peningkatan potensi spritual tersebut pada akhirnya bertujuan pada optimalisasi berbagai potensi yang dimiliki manusia yang aktualisasinya mencerminkan harkat dan martabatnya sebagai makhluk Tuhan. Pelajaran pendidikan agama hindu adalah usaha yang dilakukan secara terencana dan berkesinambungan dalam rangka mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memperteguh keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, serta peningkatan potensi spritual sesuai dengan ajaran agama Hindu. Mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) Menumbuhkembangkan dan meningkatkan kualitas Sradha dan Bhakti melalui pemberian, pemupukan, penghayatan dan pengamalan ajaran agama. (2) Membangun insan Hindu yang dapat mewujudkan nilai-nilai Moksartham Jagathita dalam kehidupannya.

Pada akhirnya yang menjadi permasalahan dalam penelitian pengembangan ini adalah bagaimanakah rancang bangun dan kualitas hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pendidikan agama hindu kelas VII semester genap tahun pelajaran 2012/2013 yang dikembangkan di SMP Negeri 1 Melaya.

Berdasarkan landasan teori yang telah dipaparkan di atas maka penelitian ini akan dilaksanakan sesuai dengan model pengembangan milik Luther baik itu dari proses rancang bangun hingga menguji kualitas hasil multimedia pembelajaran interaktif.

Sehingga tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian pengembangan ini adalah untuk menggambarkan proses rancang bangun dan mendeskripsikan kualitas hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pendidikan agama hindu kelas VII semester genap yang dikembangkan di

SMP Negeri 1 Melaya tahun pelajaran 2012/2013.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini disesuaikan dengan tahap-tahap model Luther (1994) yang terdiri sebagai berikut.

Tahap pertama yaitu menentukan konsep/*concept*. Langkah atau tahap pertama yang harus dilakukan sebelum mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif adalah menetapkan mata pelajaran dan mengidentifikasi standar kompetensi, kompetensi dasar serta indikator pencapaian. Salah satu cara untuk menentukan adalah dengan melakukan wawancara. Wawancara dapat dilakukan terhadap pihak sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian. Subyek yang dapat diwawancarai yaitu kepala sekolah, guru, dan juga siswa. Hasil wawancara tersebut selanjutnya digunakan sebagai pedoman untuk mencari solusi terhadap permasalahan yang dialami di sekolah tersebut.

Tahap kedua yaitu mendesain produk/*design*. Tahap kedua yaitu mendesain produk yang telah ditentukan. Desain produk ini dilakukan melalui dua tahap. Pertama, memilih dan menetapkan *software* yang akan digunakan. *Software* yang akan digunakan untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif ini antara lain *Macromedia Flash*. Kedua, merancang dan mengembangkan naskah dalam bentuk *flowchart* dan *storyboard*.

Tahap ketiga yaitu pengumpulan materi/*collecting materials*. Tahap pengumpulan bahan berupa materi pelajaran yang diperlukan untuk pembuatan produk seperti: materi pokok (substansi mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu) dan bahan pendukung seperti gambar, animasi, serta audio. Materi bersumber dari buku ajar Pendidikan Agama Hindu yang sudah ada dan lembar kerja siswa SMP Negeri 1 Melaya. Untuk pengumpulan bahan pendukung seperti gambar, animasi serta audio diperoleh melalui *download* melalui internet.

Tahap keempat yaitu perakitan/*assembly*. Tahap perakitan merupakan tahap untuk menyusun materi pelajaran Pendidikan Agama Hindu yang telah disiapkan dan dimasukkan pada setiap *frame* yang disebut *screen mapping*, dengan menggunakan *software* yang sudah ditentukan. Pada tahap ini juga menggabungkan dan mensinergikan elemen multimedia, yaitu teks, grafis, foto, video, animasi, musik, dan narasi, menjadi sebuah media pembelajaran multimedia interaktif.

Tahap kelima yaitu uji coba/*testing*. Uji coba media merupakan hal yang terpenting dalam pengembangan media pembelajaran ini. Pengujian dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data telah dimasukkan. Pengujian awal terhadap program yang telah dibuat bertujuan untuk menguji apakah semua slide dapat berfungsi untuk interaktifitas yang telah ditentukan sebelumnya. Selain itu, pengujian juga mengetes apakah aplikasi dapat berjalan dengan baik. Ada beberapa tahapan yang harus dilalui dalam pengembangan media ini meliputi uji coba ahli, uji perorangan, uji lapangan dengan menggunakan kelompok kecil.

Tahap keenam yaitu distribusi/*distribution*. Tahap keenam yaitu distribution/distribusi adalah tahap mempublikasikan/penyebarluasan produk hasil pengembangan. Tahap ini tidak dapat dilaksanakan mengingat sangat terbatasnya waktu dan biaya.

Pengembangan media pembelajaran berupa media pembelajaran multimedia interaktif dalam bentuk CD (*Compact Disk*) ini harus diuji tingkat validitas dan efektifitasnya. Hasil analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui dua tahap, yakni: a) uji coba 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. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis dan digunakan untuk memperbaiki atau merevisi media yang sudah dikembangkan. Pada hasil akhirnya diharapkan produk yang dikembangkan menjadi lebih baik.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara dan angket/kuesioner. "Metode wawancara adalah suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab yang sistematis, dan hasil tanya jawab ini dicatat/direkam secara cermat" (Agung, 2012:62). Melalui wawancara dapat diketahui kebutuhan sekolah terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. "Metode angket/kuesioner merupakan cara untuk memperoleh atau mengumpulkan data dengan mengirimkan suatu daftar pertanyaan/pernyataan-pernyataan kepada responden/subyek penelitian" (Agung, 2012:64). Pada penelitian ini, kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil *review* dari ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

"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" (Agung, 2012:67). Analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil *review* ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan,

tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat pada angket/kuesioner. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan.

Selain melakukan analisis deskriptif secara kualitatif analisis juga perlu dilaksanakan secara kuantitatif. Agung (2012:67) menyatakan bahwa "analisis deskriptif kuantitatif ialah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase, mengenai suatu objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum". Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subyek menurut Tegeh dan Kirna (2010:101) sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:  $\sum$  = jumlah  
 $n$  = jumlah seluruh item angket

Selanjutnya, untuk menghitung presentase keseluruhan subyek digunakan rumus:

$$\text{Presentase} = (F : N) \times 100\%$$

Keterangan: F = jumlah presentase keseluruhan subyek  
 $N$  = banyak subyek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan terhadap hasil *review* dan uji coba produk sebagai berikut.

**Tabel Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5**

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

(Sumber: Tegeh & Kirna, 2010: 101).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu kelas VII semester genap yang dikembangkan di SMP Negeri 1 Melaya tahun pelajaran 2012/2013 ini dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu konsep, desain, pengumpulan bahan, perakitan, dan uji coba.

Pada tahap konsep ditentukan multimedia pembelajaran interaktif ini akan dipergunakan untuk mendukung penggunaan buku BSE Pendidikan Agama Hindu untuk SMP/MTs Kelas VII baik ketika guru ingin mempersentasikan materi di kelas sehingga meningkatkan apresiasi peserta didik terhadap mata pelajaran Seni Budaya dan pembelajaran mandiri yang dilakukan peserta didik di rumah. Pada tahap ini juga ditentukan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, dan tujuan media pembelajaran serta materi dan evaluasi yang termuat dalam multimedia pembelajaran interaktif.

Pada tahap desain digunakan untuk memilih dan menetapkan software yang akan dipergunakan baik itu *software* perakit dan *software* pengolah komponen pendukung lainnya. Selain itu dibuat naskah media dalam bentuk *flowchart* dan *storyboard*.

Kemudian pada tahap pengumpulan bahan digunakan untuk mengumpulkan komponen media pembelajaran audiovisual baik itu teks, gambar, musik instrumen, narasi, dan animasi dengan dibuat sendiri maupun *download* dari internet.

Pada tahap perakitan, menyusun materi pelajaran Pendidikan Agama Hindu yang telah disiapkan dan dimasukkan pada setiap *frame* yang disebut *screen mapping*, dengan menggunakan *software* yang sudah ditentukan. Pada tahap ini juga menggabungkan dan mensinergikan elemen multimedia, yaitu teks, grafis, foto, video, animasi, musik, dan narasi, menjadi sebuah media pembelajaran

multimedia interaktif untuk siap *publish* dan dikemas ke dalam CD.

Tahap terakhir yaitu uji coba dilaksanakan validasi terhadap produk multimedia pembelajaran interaktif berdasarkan oleh tinjauan ahli isi mata pelajaran, tinjauan ahli media pembelajaran, tinjauan ahli desain pembelajaran, serta uji coba produk terhadap peserta didik secara perorangan, kelompok kecil, dan lapangan untuk memperoleh kualitas hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif.

Kualitas hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu kelas VII semester genap di SMP Negeri 1 Melaya tahun pelajaran 2012/2013 berdasarkan data angket validasi produk yang meliputi *review* para ahli dan uji coba produk terhadap peserta didik. Data tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data yang dianalisis secara deskriptif kualitatif dipergunakan untuk merevisi produk. Sedangkan data yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif yang kemudian dikonversi ke dalam PAP tingkat pencapaian dengan skala 5 maka dipergunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian media tersebut dan hasilnya dapat dipaparkan sebagai berikut.

Hasil *review* dari ahli isi mata pelajaran, terungkap bahwa sebagian besar penilaian guru sebagai ahli isi mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu di SMP Negeri 1 Melaya terhadap komponen-komponen multimedia pembelajaran interaktif berada pada kualifikasi baik (skor 4) dan sangat baik (skor 5). Kualitas multimedia pembelajaran interaktif ditinjau dari isi materi pembelajaran termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 96%. Media pembelajaran ini termasuk kriteria sangat baik karena multimedia pembelajaran interaktif ini sudah memuat materi berdasarkan tujuan disusun dan dirumuskan dari standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu di SMP Negeri 1 Melaya. Dengan demikian atas dasar penilaian ahli isi, maka dapat

dikatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini layak dipakai sebagai media/fasilitas yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil *review* dari ahli media pembelajaran, terungkap bahwa sebagian besar penilaian ahli media pembelajaran terhadap komponen-komponen multimedia pembelajaran interaktif berada pada kualifikasi baik (skor 4) dan sangat baik (skor 5). Kualitas multimedia pembelajaran interaktif ditinjau dari isi materi pembelajaran termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 90%. Media pembelajaran ini dikatakan sangat baik karena Media pembelajaran ini dikatakan sangat baik karena dilihat dari (a) kemenarikan tampilan fisik, (b) ketepatan penggunaan desain/rancangan penyajian materi, (c) kesesuaian format sajian dengan karakteristik sasaran, (d) kejelasan petunjuk media, (e) kejelasan paparan materi, (f) kesesuaian evaluasi dengan materi. Atas dasar penilaian dari ahli materi pembelajaran ini, maka dapat dikatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak dipakai sebagai media/fasilitas dalam proses pembelajaran.

Hasil *review* dari ahli desain pembelajaran, terungkap bahwa sebagian besar penilaian ahli desain pembelajaran terhadap komponen-komponen multimedia pembelajaran interaktif berada pada kualifikasi baik (skor 4) dan sangat baik (skor 5). Kualitas multimedia pembelajaran interaktif ditinjau dari desain pembelajaran termasuk kriteria baik dengan persentase tingkat pencapaian 88,33%. Multimedia pembelajaran interaktif ini dikatakan baik karena tampilan fisik media sudah baik. Penggunaan desain/rancangan penyajian materi sudah tertuang pada *flowchart* dan *storyboard* yang sudah dirancang sebelum pembuatan produk, format sajian dengan karakteristik sasaran sudah sesuai, petunjuk penggunaan media sudah sangat jelas dengan adanya bantuan narasi sehingga membantu siswa yang malas membaca. Materi yang dipaparkan di dalam multimedia

pembelajaran interaktif ini sudah sesuai dengan SK/KD yang diterapkan di SMP Negeri 1 Melaya dan soal evaluasi yang diberikan untuk siswa sudah sesuai dengan materi yang sudah disajikan di dalam multimedia pembelajaran interaktif tersebut. Atas dasar penilaian dari ahli desain pembelajaran ini, maka dapat dikatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak dipakai sebagai media/fasilitas dalam proses pembelajaran.

Hasil penilaian uji coba produk terhadap peserta didik dari uji perorangan, terungkap bahwa untuk uji perorangan sebagian besar penilaian peserta didik sebanyak 3 orang peserta didik terhadap kriteria multimedia pembelajaran interaktif berada pada kualifikasi baik (skor 4) dan sangat baik (skor 5). Kualitas media ditinjau dari uji perorangan termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 92,2%. Penilaian peserta didik terhadap kriteria multimedia pembelajaran interaktif pada uji kelompok kecil sebanyak 12 orang peserta didik pada kualifikasi baik (skor 4) dan sangat baik (skor 5).. Kualitas media ditinjau dari uji kelompok kecil termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 93,88%. Sedangkan Penilaian peserta didik terhadap kriteria multimedia pembelajaran interaktif pada uji lapangan sebanyak 30 orang peserta didik pada kualifikasi baik (skor 4) dan sangat baik (skor 5).. Kualitas media ditinjau dari uji lapangan termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 93,50%. Multimedia pembelajaran interaktif ini dikatakan sangat baik dari hasil uji coba karena multimedia pembelajaran interaktif ini dikatakan sangat baik dari hasil uji coba perorangan karena materi-materi yang disajikan diambil dari berbagai sumber seperti buku-buku paket dan sumber-sumber dari internet. Setiap penjelasan materi disertai dengan gambar yang berhubungan dengan materi yang dipaparkan untuk membantu siswa dalam memahami materi. Multimedia pembelajaran interaktif ini dilengkapi juga dengan soal evaluasi dan pemberian nilai sesuai dengan jumlah jawaban yang

dapat dijawab oleh siswa. Soal evaluasi berfungsi sebagai tolak ukur kemampuan siswa untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman dan keberhasilansiswa dalam mengimplementasikan pemahaman materi, pemberian nilai berfungsi sebagai tolak ukur kemampuan siswa sehingga siswa dapat belajar lebih giat untuk mencapai nilai yang maksimal. Media pembelajaran ini mudah digunakan, serta kejelasan contoh-contoh yang diberikan pada setiap materi sudah sangat jelas sehingga dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi pelajaran. Daya dukung musik juga menjadi sorotan dalam uji coba kelompok kecil ini, karena menurut siswa musik dalam media pembelajaran ini memberikan suasana tenang dalam proses belajar sehingga siswa dapat fokus dalam menerima materi pelajaran yang diberikan. Gambar-gambar yang disajikan sangat menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam belajar. Narasi pada bagian awal media serta pada petunjuk penggunaan sangat membantu siswa yang memiliki sifat malas membaca, sehingga siswa-siswa dapat sangat terbantu dalam menggunakan media ini. Atas dasar penilaian uji coba ini, maka dapat dikatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak dipakai sebagai media/fasilitas dalam proses pembelajaran.

## **PENUTUP**

Simpulan dari penelitian ini dipaparkan sebagai berikut.

Rancang bangun media pembelajaran audiovisual menggunakan model Luther yang terdiri dari 5 tahap yaitu, konsep, desain, pengumpulan bahan, perakitan, dan uji coba. Proses rancang bangun diawali dengan (1) tahap konsep berupa penentuan mata pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, tujuan media pembelajaran, dan cakupan materi yang termuat dalam media beserta evaluasinya, (2) tahap desain yaitu pemilihan *software* perakit dan pembuat komponen media serta membuat naskah

media dalam bentuk *flowchart* dan *storyboard*, (3) tahap pengumpulan bahan dimana pada tahap ini dilaksanakan pengumpulan bahan-bahan yang merupakan komponen media seperti teks, gambar, video, musik, narasi, dan animasi, (4) tahap perakitan, pada tahap ini komponen yang telah terkumpul dirakit dengan *software* yang telah dipilih sesuai dengan konsep dan naskah media, dan tahap terakhir yaitu (5) tahap uji coba yang bertujuan untuk memvalidasi produk berdasarkan *review* para ahli dan uji coba produk terhadap peserta didik untuk menentukan kualitas hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif.

Kualitas hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif diperoleh berdasarkan data dari angket validasi produk yang kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil analisis data secara deskriptif kualitatif dipergunakan untuk merevisi produk. Hasil analisis data secara deskriptif kuantitatif dan dikonversi ke dalam PAP tingkat pencapaian skala 5 maka diperoleh kualitas hasil pengembangan media sebagai berikut: (1) *review* ahli isi mata pelajaran yaitu dengan tingkat pencapaian dalam kategori sangat baik (96%), (2) *review* ahli media pembelajaran dengan tingkat pencapaian dalam kategori sangat baik (90%), (3) *review* ahli desain pembelajaran dengan tingkat pencapaian dalam kategori baik (88,33%), (4) uji coba perorangan dengan tingkat pencapaian dalam kategori sangat baik (92,22%), (5) uji coba kelompok kecil dengan tingkat pencapaian dalam kategori sangat baik (93,88%), dan (6) uji coba lapangan dengan tingkat pencapaian dalam kategori sangat baik (93,50%).

Selain itu disampaikan saran berkaitan dengan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini dikelompokkan menjadi tiga, yaitu sebagai berikut.

Saran berdasarkan pemanfaatan, pengembangan media pembelajaran audiovisual yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini, tidak terlepas akan keterbatasan yang dimiliki oleh media tersebut, oleh karena itu pemanfaatannya dalam proses

pembelajaran akan selalu membutuhkan kehadiran guru maupun sumber belajar lain sehingga media ini mampu dimanfaatkan secara maksimal oleh peserta didik. Adapun saran pemanfaatan secara lebih spesifik yaitu sebagai berikut.

Saran yang diberikan kepada peserta didik dari hasil penelitian ini adalah berkaitan dengan telah dikembangkannya multimedia pembelajaran interaktif ini, maka pengguna (siswa) media ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang efektif, efisien serta sumber belajar mandiri dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu khususnya bagi siswa SMP Negeri 1 Melaya dan menggunakan media pembelajaran tersebut dengan baik dan diharapkan menambah referensi yang relevan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

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.

Saran untuk sekolah terkait yaitu SMP Negeri 1 Melaya secara khusus dan SMP/MTs lainnya secara umum 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.

Saran berdasarkan diseminasi, multimedia pembelajaran interaktif ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa di SMP Negeri 1 Melaya kelas VII, sehingga bila digunakan pada siswa di sekolah yang lain, pada kelas yang lain maka produk pengembangan ini perlu direvisi sesuai dengan kebutuhan siswa dan situasi sekolah. Atau bila ditemukan kesalahan atau kelemahan yang perlu diperbaiki, dipersilakan untuk direvisi seperlunya.

Saran untuk pengembangan produk lebih lanjut, Untuk diketahui, bahwa media pembelajaran multimedia

pembelajaran interaktif ini tidak bertujuan untuk mengatasi seluruh permasalahan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu khususnya kelas VII di SMP Negeri 1 Melaya. Masalah lain yang ditemukan seperti minimnya sumber bacaan yang relevan dengan materi pelajaran, kurangnya media pembelajaran yang menarik dan praktis serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, kurangnya fasilitas penunjang kegiatan pembelajaran, adanya jam pelajaran yang tidak berimbang dengan padatnya materi pelajaran Pendidikan Agama Hindu kelas VII, jumlah siswa yang cukup banyak perlu juga dicarikan solusi pemecahannya dengan melakukan berbagai upaya yang lebih inovatif. Sehingga produk pengembangan ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut pada materi-materi pelajaran yang lain dan kelas yang berbeda.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. Gede. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha.
- Susilana, Rudi. & Cepi Riyana. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tegeh, I M. 2009. *Media Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I M. & Kirna, I M. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.