

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA  
PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS V  
SEMESTER II TAHUN PELAJARAN 2012/2013 DI SD NEGERI 3  
BUNGAYA KECAMATAN BEBANDEM KABUPATEN KARANGASEM**

Ni Ketut Sri Susanti Dewi<sup>1</sup>, I Wayan Koyan<sup>2</sup>, I Gde Wawan Sudatha<sup>3</sup>

Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

[susantidewi242@gmail.com](mailto:susantidewi242@gmail.com), [koyan@yahoo.com](mailto:koyan@yahoo.com), [igdwawans@gmail.com](mailto:igdwawans@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui rancang bangun media dan kualitas multimedia pada mata pelajaran Kewarganegaraan untuk siswa Kelas V. Penelitian ini adalah penelitian yang menggunakan model PBK (Pembelajaran Berbantuan Komputer). Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas V SD Negeri 3 Bungaya. Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan metode kuisioner, dan selanjutnya data ini diolah dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menemukan sebagai berikut. (1) Rancang bangun media dimana didalamnya terdapat model yang digunakan dalam penelitian, *flowcart* dan *storybord*, tahap pembuatan media serta tahap penilaian. (2) Kualitas media pembelajaran berdasarkan validasi ahli isi sebesar 92,00%, validasi ahli media sebesar 86,66% dan validasi ahli desain sebesar 88,00%. Setelah validasi dilakukan selanjutnya dilakukan uji coba individu dengan presentase 90,37%, uji coba kelompok kecil dengan presentase sebesar 89,35% dan uji lapangan dengan presentase 89,35%. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa rancang bangun media yang dikembangkan terdiri dari, pemilihan model pembelajaran, pembuatan *flowchart* dan *storyboard*, kemudian tahap pembuatan media serta evaluasi. Kualitas media yang dikembangkan berada pada berkategori baik dan layak untuk dipakai.

Kata kunci : penelitian,multimedia, PBK, kewarganegaraan.

Abstract

This study aims to determine the quality of design media and multimedia on the subjects of citizenship for students Class V. This study is the use of CPB models (Computer Assisted Learning). The subjects were Class V students of SD Negeri 3 Bungaya. Data was collected using questionnaires, and then the data is processed using descriptive qualitative method. The study found the following. (1) The design of the media in which there are models that are used in research, and *storybordflowcart*, media preparation stage and assessment phase. (2) The quality of teaching media based content expert validation was 92.00%, media expert validation of 86.66% and a validation of the design experts at 88.00%. Once the validation is done then performed individual tests with the percentage 90.37%, a small group trials with a percentage of 89.35% and a field test with a percentage of 89.35%. Based on the research that has been done can be concluded that the design was developed consisting of media, learning model selection, making *flowchart* and *storyboard*, then stage media creation and evaluation. Quality media are developed in both category and deserves to be used.

Keywords: research, multimedia, PBK, citizenship.

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru/fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran mempunyai tujuan untuk meningkatkan efisiensi, meningkatkan motivasi, memfasilitasi belajar aktif, memfasilitasi belajar eksperimental, konsisten dengan belajar yang berpusat pada siswa dan memandu untuk belajar lebih baik. Di samping dengan bantuan media tersebut, minat belajar siswa juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dimana siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung prestasi belajar yang diperoleh lebih tinggi dari pada siswa yang memiliki minat belajar rendah.

Dalam proses pembelajaran, siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Proses pembelajaran di dalam kelas cenderung diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi. Sering kali pembelajaran masih diarahkan pada pembelajaran yang bersumber pada guru (teacher centered). Hal ini menjadikan siswa malas untuk berpikir dan kemampuannya memecahkan masalah menjadi kurang optimal. Masalah lain juga minimnya sumber bacaan yang relevan dengan materi pelajaran, jam pelajaran yang kurang

berimbang terhadap padatnya materi mata pelajaran, dan masalah yang paling menonjol dirasakan adalah keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan relevan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, guru sebagai pengelola pembelajaran harus mengemas pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi siswa. Pembelajaran akan memiliki makna, jika pembelajaran yang dikemas guru dapat dinikmati oleh siswa dan dapat memotivasi siswa. Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran di kelas yaitu berupa komputer. Komputer sebagai media pengajaran dikenal dengan nama pengajaran dengan bantuan komputer (*Computer Assisted Instruction-CAI*, atau *Computer Assisted Learning-CAL*).

Guru dan murid di dalam pembelajaran terjadi interaksi timbal balik dalam proses pembelajaran. Dalam proses ini hampir setiap guru pernah menemukan suasana kelas yang tidak kondusif untuk proses pembelajaran. Para siswa tidak merespon apa yang guru bawakan dan guru merasa tidak ada gunanya lagi berbicara di depan siswa karena siswa juga berbicara, ramai sendiri dan kelas berubah seperti keramaian di pasar. Jelas suasana seperti ini tidak akan mencapai tujuan pembelajaran seperti yang direncanakan, sehingga mempengaruhi tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Nilai untuk Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yaitu 60 tetapi masih dalam kategori nilai kurang. Rendahnya nilai rata-rata siswa disebabkan karena proses pembelajaran yang dilaksanakan masih belum sempurna. Beberapa permasalahan yang menyebabkan rendahnya kualitas proses pembelajaran Mata Pelajaran

Pendidikan Kewarganegaraan khususnya Kelas V antara lain minimnya sumber bacaan yang relevan dengan materi pelajaran, jam pelajaran yang kurang berimbang dengan padatnya materi mata pelajaran, dan permasalahan lain yang paling menonjol dirasakan adalah keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan relevan untuk Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Berbagai alternatif untuk memperbaiki kelemahan penerapan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan haruslah dilakukan dengan pemanfaatan media pembelajaran. Adanya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, diharapkan dapat membuat pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan efisien. Multimedia Media Pembelajaran Berbasis *Authorware* adalah media yang efektif dan perlu dikembangkan. Media ini menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari *teks, grafis, foto, video, animasi, musik, narasi, dan interaktivitas* yang diprogram berdasarkan teori pembelajaran. Keuntungan menggunakan media pembelajaran Berbantuan multimedia *authorware* dibandingkan dengan media lain adalah memungkinkan siswa untuk belajar mandiri, *interaktivitas* yang tinggi, meningkatkan tingkat ingatan, serta lebih efisien dan efektif.

Proses pembelajaran dalam mata pelajaran Kewarganegaraan yang terjadi di SD Negeri 3 Bungaya kelas VII semester II, maka perlu dicarikan suatu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Solusi yang diyakini akan memberikan dampak positif adalah dengan menggunakan Media Pembelajaran Multimedia yang diharapkan dapat menarik minat siswa, membangkitkan gairah siswa untuk mempelajari kembali materi

yang disajikan melalui kombinasi atau gabungan antara teks, citra, audio, dan video yang sangat menarik.

Pada akhirnya, yang menjadi permasalahan dalam penelitian pengembangan ini yakni bagaimanakah proses rancang bangun dan hasil pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Kewarganegaraan Kelas V Semester II di SD Negeri 3 Bungaya Tahun Pelajaran 2012/2013.

Berdasarkan landasan teori yang telah dipaparkan diatas maka penelitian ini akan dilaksanakan sesuai dengan model PBK baik itu dari proses rancang bangun hingga menguji kualitas hasil media pembelajaran.

Sehingga tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian pengembangan ini adalah untuk menggambarkan proses rancang bangun dan mendeskripsikan hasil pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Kewarganegaraan Kelas V Semester II di SD Negeri 3 Bungaya Tahun Pelajaran 2012/2013.

## **METODE**

Metode penelitian adalah ilmu yang memperbincangkan metode-metode ilmiah dalam menggali ilmu pengetahuan. Kata metodologi berasal dari bahasa Yunani yakni *metodos* yang terdiri dari dua suku kata yaitu *metha* dan *hodos*. *Metha* artinya dilalui dan *hodos* berarti jalan, jadi secara harfiah metodologi penelitian berarti jalan yang dilalui dalam suatu penelitian. Sementara itu ada pula yang membahas pengertian metodologi penelitian adalah sebagai metodologi yang digunakan untuk program dan kegiatan penelitian yang mana bahasan yang dipelajari bersifat teknik operasional.

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut diatas maka

dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah cara atau teknik yang digunakan dalam setiap kegiatan penelitian untuk menggali dan menemukan kebenaran pengetahuan dalam rangka mencapai tujuan. Karena setiap penelitian ilmiah biasanya mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Untuk mencapai tujuan dan agar penelitian ilmiah tersebut dapat menemukan kebenaran pengetahuan, maka diperlukan metode yang tepat dan kecermatan peneliti dalam menganalisis data.

Model PBK (Pembelajaran Berbantuan Komputer) ini merupakan model yang dikembangkan oleh Luther (dalam Sutopo, 2003:32). 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. Model ini terdiri dari enam tahap kegiatan, yakni: a) *Concept*, pengembangan konsep dilakukan dengan identifikasi mata pelajaran, merumuskan kompetensi dasar, analisis karakteristik siswa, menetapkan indikator b) *Design*, mendesain produk dilakukan melalui dua tahap: (1) memilih dan menetapkan software yang digunakan, (2) mengembangkan flow chart, 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) *Tes Drive*, untuk melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan

Dalam pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Kewarganegaraan

menggunakan model PBK yang terdiri atas enam langkah, yaitu: a) *Concept*, b) *Design*, c) *Collecting materials*, d) *Assembly*, e) *Tes drive*, dan f) *Distribution*. Pemilihan model pengembangan ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran.

Langkah pertama *Concept* (Menetapkan mata pelajaran/konten media) Mata pelajaran yang akan dikembangkan adalah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Kita ketahui bangsa Amerika berasal dari berbagai bangsa di dunia yang datang sebagai imigran dengan latar belakang budaya yang berlainan. Untuk menyatukan mereka ini menjadi satu bangsa dan menjadi warganegara Amerika sangat diperlukan pelajaran kewarganegaraan (*Civics*).

Mata pelajaran ini perlu diperkenalkan, dipraktikkan dan dikuasai peserta didik sedini mungkin agar mereka memiliki bekal untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan global yang ditandai dengan perubahan yang sangat cepat. Dengan demikian selain sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari, dapat juga dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar yang pada akhirnya dapat mengadaptasikan peserta didik dengan lingkungan dan dunia kerja.

Langkah kedua yaitu perancangan (*design*). Desain produk dilakukan melalui dua tahap: (1) memilih dan menetapkan software yang digunakan, adapun pilihan software yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran media interaktif antara lain *Macromedia Authorware 7.0* (2) Mengembangkan *slide presentasi*, untuk memvisualisasikan alur kerja produk mulai awal hingga akhir.

Langkah ketiga adalah *Collecting Materials* (pemilihan bahan). Tahap pengumpulan bahan berupa materi pelajaran yang diperlukan untuk pembuatan produk seperti: materi pokok (substansi mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan) dan bahan pendukung seperti gambar, animasi, serta audio. Materi bersumber dari buku sekolah elektronik mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang sudah ada dan memanfaatkan *Download* dari internet, sedangkan pengumpulan gambar, dan animasi diperoleh melalui *download* melalui internet dan pengambilan langsung di lapangan..

Langkah keempat yaitu *Assembly* (Perakitan) Tahap perakitan merupakan tahap untuk menyusun materi pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang telah disiapkan dan dimasukkan pada setiap *frame*, dengan menggunakan *software* yang sudah ditentukan. Pada tahap ini juga menggabungkan dan mensinergikan elemen media, yaitu teks, grafis, foto, animasi, musik, dan narasi, menjadi sebuah media pembelajaran dengan penampilan slide presentasi yang menarik.

Langkah kelima yakni *Test Drive* (Uji coba). 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.

Langkah terakhir yaitu *Distribution* (penyebaran), adalah kegiatan berupa penyebarluasan produk pembelajaran kepada pemakai produk. Sasaran pemakai produk meliputi guru dan siswa.

Produk media pembelajaran berupa Multimedia Pembelajaran Berbasis Macromedia Authorware Model PBK (Pembelajaran Berbantuan Komputer) dalam bentuk CD (*compact disc*) sebagai hasil dari penelitian pengembangan ini diuji tingkat validitas dan keefektifannya. Tingkat validitas media pembelajaran diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yakni: a) *review* oleh ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain CD (*Compact Disc*) pembelajaran dan ahli media pembelajaran, b) uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan digunakan untuk memperbaiki atau menyempurnakan produk yang dikembangkan. Dengan proses uji coba produk seperti ini, diharapkan kualitas media yang dikembangkan menjadi lebih baik dan pantas digunakan sebagai salah satu media penunjang proses pembelajaran.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket/kuesioner. "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.

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.

Keterangan:  $\Sigma$  = 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 subjek

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

Tabel 1. Konversi PAP Tingkat Pencapaian dengan skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90 – 100	Sangat baik	Sangat baik
75 – 89	Baik	Baik
65 – 74	Cukup	Cukup
55 – 64	Kurang	Kurang
0 – 54	Sangat kurang	Sangat kurang

(Adaptasi dari Agung, 2010: 92 )

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdapat enam hal pokok yang dibahas, yaitu (1) Uji Ahli Isi Mata Pelajaran, (2) Uji Ahli Media Pembelajaran, (3) Uji Ahli Desain Pembelajaran, (4) Uji Coba Perorangan, (5) Uji Coba Kelompok Kecil, dan (6) Uji Coba Lapangan.

Pada uji Ahli Isi Mata Pelajaran, produk ini dinilai oleh seorang ahli isi sekaligus sebagai guru kelas V di SD Negeri 3 Bungaya atas nama Nyoman Sri Sudewi. Instrumen yang digunakan untuk uji coba ahli isi mata pelajaran ini adalah angket/kuisioner. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 92,00% berada pada kualifikasi **sangat baik**, sehingga dari segi isi/substansi materi yang disajikan dalam multimedia interaktif ini **tidak perlu direvisi**.

Pada uji Ahli Media Pembelajaran, diujicobakan kepada seorang ahli media bernama Dr. I Made Tegeh, M.Pd setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 86,66 % berada pada kualifikasi **baik**, sehingga dari segi isi/substansi materi yang disajikan dalam multimedia interaktif ini **tidak perlu direvisi**.

Pada uji Ahli Desain Pembelajaran, Media pembelajaran diujicobakan kepada seorang ahli desain pembelajaran bernama I Kadek Suartama, S.Pd, M.Pd. Setelah dikonversikan dengan tabel

konversi, persentase tingkat pencapaian 88,00% berada pada kualifikasi **baik**, sehingga dari segi media pembelajaran dalam multimedia interaktif ini **tidak perlu direvisi**.

Pada uji coba perorangan, yang diambil sebagai subjek dari uji coba perorangan ini adalah siswa kelas V SD Negeri 3 Bungaya berjumlah 3 (tiga) orang. Dari uji coba perorangan, didapat hasil rerata persentase =  $271,11\% : 3 = 90,37\%$ . rerata persentase sebesar 90,37 % berada pada kualifikasi **sangat baik**, sehingga media yang dikembangkan **tidak perlu direvisi**.

Pada uji coba kelompok kecil diambil sebagai subjek dari uji coba kelompok kecil ini adalah siswa kelas V SD Negeri 3 Bungaya berjumlah 12 orang. Rerata presentase ini sebesar  $271,11\% : 3 = 90,37\%$ , presentase 90,37 % berada pada kualifikasi **sangat baik**, sehingga tidak media yang dikembangkan **tidak perlu direvisi**.

Terakhir, dilakukanlah uji coba lapangan. Sebagai subjek coba dalam uji coba lapangan yaitu kepada satu kelas dengan jumlah siswa sebanyak 17 orang siswa SD Negeri 3 Bungaya. Dari uji coba lapangan, didapatkan hasil yakni rerata persentase =  $1529 : 17 = 89,35\%$ . rerata persentase sebesar 89,35 % berada pada kualifikasi **Sangat Baik**, sehingga media yang dikembangkan **tidak perlu direvisi**.

Berdasarkan masukan dan saran yang diberikan pada tahap uji coba terhadap produk pengembangan yang dihasilkan, maka dilakukanlah beberapa revisi untuk menyempurnakan produk multimedia yang dihasilkan.

## PENUTUP

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui rancang bangun media

dan kualitas multimedia pada mata pelajaran Kewarganegaraan untuk siswa Kelas V. Penelitian ini adalah penelitian yang menggunakan model PBK (Pembelajaran Berbantuan Komputer). Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas V SD Negeri 3 Bungaya. Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan metode kuisisioner, dan selanjutnya data ini diolah dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menemukan sebagai berikut. (1) Rancang bangun media dimana didalamnya terdapat model yang digunakan dalam penelitian, *flowcart* dan *storybord*, tahap pembuatan media serta tahap penilaian. (2) Kualitas media pembelajaran berdasarkan validasi ahli isi sebesar 92,00%, validasi ahli media sebesar 86,66% dan validasi ahli desain sebesar 88,00%. Setelah validasi dilakukan selanjutnya dilakukan uji coba individu dengan presentase 90,37%, uji coba kelompok kecil dengan presentase sebesar 89,35% dan uji lapangan dengan presentase 89,35%. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa rancang bangun media yang dikembangkan terdiri dari, pemilihan model pembelajaran, pembuatan *flowchart* dan *storyboard*, kemudian tahap pembuatan media serta evaluasi. Kualitas media yang dikembangkan berada pada berkategori baik dan layak untuk dipakai.

Rancang bangun media serta penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Authorware* pada Mata Pelajaran Kewarganegaraan untuk Kelas V ini sangat membantu dan efektif digunakan di sekolah. Dimana terlihat dari kemauan siswa dalam mengikuti pembelajaran, serta dilihat dari hasil kuisisioner yang diberikan kepada siswa. Sebelum penggunaan media tersebut, terlebih dahulu

merancang rancang bangun media yang akan dikerjakan, dimana rancang bangun tersebut meliputi : (1) Memilih model pembelajaran yang akan digunakan, (2) Membuat *Flowchart* dan *Storyboard*, (3) Membuat media serta (4) Tahap evaluasi.

Kualitas media berdasarkan hasil *review* dari para ahli terhadap media yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

Menurut ahli isi mata pelajaran, media presentasi pembelajaran berbasis *Macromedia Authorware* dengan model PBK (Pembelajaran Berbantuan Komputer) pada mata pelajaran Kewarganegaraan kelas V semester II berada pada kualifikasi **sangat baik (92,00%)** sehingga dari segi isi/subtansi materi media presentasi pembelajaran berbasis *Macromedia Authorware* tidak perlu direvisi dan media presentasi pembelajaran berbasis *Macromedia Authorware* dari aspek isi mata pelajaran layak dipakai dalam proses pembelajaran karena materi yang disajikan sesuai dengan KD dan SK.

Menurut ahli media pembelajaran, kualitas media presentasi pembelajaran berbasis *Macromedia Authorware* dengan model PBK (Pembelajaran Berbantuan Komputer) pada mata pelajaran Kewarganegaraan kelas V semester II berada pada kualifikasi **baik (86,66%)**, sehingga media presentasi pembelajaran berbasis *Macromedia Authorware* ini tidak perlu direvisi dan layak digunakan dalam segi media pembelajaran.

Menurut ahli desain pembelajaran, kualitas media presentasi pembelajaran berbasis *Macromedia Authorware* dengan model PBK (Pembelajaran Berbantuan Komputer) pada mata pelajaran Kewarganegaraan kelas V semester II berada pada kualifikasi **baik (88,00%)**, sehingga media presentasi pembelajaran berbasis

*Macromedia Authorware* ini tidak perlu direvisi dan layak digunakan dalam segi desain pembelajaran.

Tanggapan siswa terhadap media yang dikembangkan dapat dilihat dari hasil uji coba yang dilakukan. Berikut hasil yang dicapai dalam pengembangan media yang dilakukan.

Pada tahap validasi perorangan, media presentasi pembelajaran yang diuji berada pada tingkat pencapaian **90,37%** dan setelah dikonversikan dengan tabel konversi PAP skala 5, persentase tingkat pencapaian **90,37%** berada pada kualifikasi **sangat baik**, sehingga media presentasi pembelajaran berbasis *Macromedia Authorware* ini layak digunakan untuk siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, rendah dan media pembelajaran tersebut tidak perlu direvisi.

Pada tahap validasi kelompok kecil dilaksanakan, ke 12 siswa tersebut sangat antusias menyimak media yang ditampilkan. Pada tahap validasi kelompok kecil, media yang diuji berada pada tingkat pencapaian **89,35%** dan setelah dikonversikan dengan tabel konversi PAP skala 5, persentase tingkat pencapaian **89,35%** berada pada kualifikasi **sangat baik**, sehingga media yang divalidasikan layak digunakan pada aspek validasi kelompok kecil dan media pembelajaran berbasis *Macromedia Authorware* tersebut tidak perlu direvisi.

Pada tahap uji lapangan, siswa yang dipakai sebanyak 17 orang atau satu kelas yaitu kelas VIII. Pada waktu uji media dilaksanakan, semua siswa sangat tertarik dengan media yang ditayangkan, walaupun sederhana tetapi akan lebih membantu proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian pada tahap uji lapangan menunjukkan hasil **89,35%** dan setelah dikonversikan dengan tabel konversi PAP skala 5, persentase tingkat pencapaian **89,35%** berada

pada kualifikasi **sangat baik**, sehingga media yang divalidasikan layak digunakan pada aspek validasi lapangan dan media pembelajaran berbasis *Macromedia Authorware* tersebut tidak perlu direvisi

Penelitian ini telah menghasilkan produk pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Kewarganegaraan di SD Negeri 3 Bungaya pada kelas V yang layak pakai, sesuai dengan kebutuhan dan mengikuti aturan yang ada serta

mampu memberikan daya tarik agar siswa mampu menyerap isi materi pembelajaran lebih maksimal. Multimedia Interaktif yang telah melalui tahap analisis kebutuhan, desain pembelajaran, produksi multimedia, validasi ahli, revisi, dan uji coba produk. Berdasarkan validasi ahli dan uji coba produk multimedia ini berada pada kualifikasi sangat baik dari ahli isi mata pelajaran, kualifikasi sangat baik dari ahli media pembelajaran, kualifikasi baik dari ahli desain pembelajaran, kualifikasi sangat baik dari uji coba perorangan, kualifikasi sangat baik dari uji coba kelompok kecil dan kualifikasi sangat baik dari uji coba lapangan.

Saran-saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan multimedia ini dikelompokkan menjadi tiga, yaitu (1) **Saran Pemanfaatan**, dimana berdasarkan dengan beberapa keterbatasan yang dimiliki oleh media pembelajaran ini, maka dalam pemanfaatan media ini hendaknya didukung oleh sumber belajar lain yang relevan, (2) **Saran Desiminasi**, yakni media pembelajaran ini yang berupa multimedia dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa SD Negeri 3 Bungaya, sehingga bila digunakan pada siswa lain atau bila ditemukan kesalahan atau kurang sempurna yang perlu diperbaiki,

maka direvisi seperlunya, dan (3) **Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut**, dimana perlu digaris bawahi bahwa pengembangan ini tidak dimaksudkan untuk mengatasi seluruh permasalahan dalam proses pembelajaran siswa sehingga besar harapan bahwa produk pengembangan ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut pada materi-materi lain, sehingga proses pembelajaran yang diinginkan dapat terwujud.

## DAFTAR RUJUKAN

Agung, Anak Agung Gede. 2010. *Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan.

Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

----- 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Malian, Sobirin dan Marzuki Suparman. 2003. *Pendidikan Kewarganegaraan Dan Hak Asasi Manusia*. Yogyakarta: UII Press.

Netra., 1974. *Metodologi Penelitian Singaraja*. Biro Penelitian Fakultas Ilmu Pendidikan – Universitas Udayana.

Sadiman, Arief., dkk. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Santyasa, I W. 2009. *Metode Penelitian Pengembangan dan Teori Pengembangan Modul*. Tersedia pada [http://www.freewebs.com/santyasa/pdf2/metode\\_penelitian.pdf](http://www.freewebs.com/santyasa/pdf2/metode_penelitian.pdf). (diakses pada tanggal 27 November 2012).

Tegeh, I Made & I Made Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan*

*Pendidikan*. Singaraja: Universitas  
Pendidikan Ganesha.

Wahono, Romi Satrio. 2006. *Aspek  
dan Kriteria Penelitian Media  
Pembelajaran*. Tersedia pada  
<http://romisatriwahono.net>. (diakses  
tanggal 12 November 2012).