

**PENGEMBANGAN MEDIA AJAR BERBASIS
MULTIMEDIA AUTOPLAY DALAM PEMBELAJARAN PKN
KELAS III DI SDI AS SALAM MALANG**

THESIS

**OLEH
HUSNI MUBAROK
NIM. 12760016**



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2014**

ABSTRAK

Mubarok, Husni. 2014. *Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay dalam Pembelajaran PKn Kelas III di SDI As Salam Malang*. Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah Sekolah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dosen Pembimbing: (1) Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd. (2) Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media pembelajaran, Multimedia Autoplay, Pembelajaran PKN*

Kemampuan guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, efektif dan menyenangkan merupakan salah satu bagian dari kompetensi profesionalisme pendidik. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia dalam proses belajar mengajar merupakan pilihan utama bagi seorang guru dalam membangkitkan minat, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Hal itu sesuai dengan teori Burner dan Edgar Dale yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif akan meningkatkan semangat belajar sehingga siswa merasa senang dan mudah memahami materi pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang mudah dilakukan oleh guru namun dapat membuat suasana belajar lebih interaktif adalah media *Autoplay*. Secara basic media *autoplay* merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya suara, gambar, film, video, teks dan flash kedalam program yang dibuat. Penggunaan alat bantu berupa media pembelajaran yang bersifat interaktif semacam itu akan membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan dan kemenarikan penggunaan media *Autoplay* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di SDI As Salam Malang karena Kegiatan belajar mengajar (KBM) yang dilaksanakan di sekolah tersebut khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan telah menggunakan multimetode dan multimedia, hanya saja masih terbatas pada penggunaan media *microsoft power point* sehingga masih terkesan kurang efektif.

Adapun jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang biasa disebut dengan *Research and Development* dengan menggunakan model desain pengembangan Dick and Lou Carey. Sedangkan sampel yang diambil adalah siswa kelas III, dengan menggunakan pola *one group pretes and postes desain*. Data yang digunakan adalah nilai ulangan harian sebelum dan setelah diberi perlakuan, kemudian dianalisis dengan menggunakan uji t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia *autoplay* yang digunakan memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi. Adanya minat dan motivasi belajar yang cukup tinggi menunjukkan adanya ketertarikan siswa yang tinggi pula dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada saat mata pelajaran PKn. Temuan ini didukung oleh fakta lapangan dimana nilai rata-rata ulangan harian siswa meningkat 13.59% dari harian sebesar 79.562 menjadi 90.375.

ABSTRACT

Mubarok, Husni. 2014. *Development of Instructional Media Based on Autoplay Multimedia for Civic Education in grade 3rd Students of SDI As Salam Malang*. Thesis. Graduate Program of the State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Master of Islamic Elementary School Teacher Education. Supervisor: (1) Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd. (2) Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si.

Keywords: *Development, Instructional Media, Autoplay Multimedia, Civic Education*

The ability of teachers to create a learning environment that conducive, effective and fun is one of the professional competence of educators. The utilization of instructional media based on multimedia in learning activities is the ultimate choice for a teacher to improve interest, motivation and stimulation of learning activities even bring psychological effect on students. This is in accordance with the Burner and Edgar Dale's Theory that stated the use of interactive learning media will be enhance the spirit of learning, so the students can feel happy and easy to understand learning materials.

One of the instructional media that easy to do by the teacher but can create a more interactive learning environment is *Autoplay*. Essentially, the *autoplay* is software to create multimedia devices that integrate various types of media such as the sound, pictures, movies, videos, text and flash. The use of tools such as interactive instructional media will be help the effectiveness of the learning process and the delivery of the message and content of the lesson.

The purpose of this study was to know the grade of effectiveness and attractiveness of the Autoplay usage to improved student motivation. This research was conducted in SDI As Salam Malang because the learning activities are carried out in the school, especially in Civic Education has been using multimetode and multimedia, but still limited to use of microsoft power point so that seem less effective.

The research use methods of research and development and the development design model of Dick and Lou Carey. While the sample is taken of the grade 3rd Students of SDI As Salam Malang, by using the pattern of *one group pretes* and *postes desain*. The data are used daily test values before and after a given treatment, then analyzed by t test.

The research findings show that using instructional media based on autoplay have the effectiveness and attractiveness are high. The high of motivation indicates that the high of interest students in the learning process too, especially in civic education. This finding is supported by the facts on the ground where the average value of daily test students are 13.59% that from 79.562 into 90.375.

ملخص البحث

مبارك، حسني. ٢٠١٤. تطوير الوسيلة التعليمية بالوسائط المتعددة التشغيل التلقائي (Autoplay) في تعلم مادة التربية الوطنية (Pendidikan Kewarganegaraan) للفصل الثالث في المدرسة الابتدائية الإسلامية السلام مالانج . الرسالة العلمية. تربية مدرسي المدرسة الابتدائية كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرف : (١) د. الحاج. سوجنج ليستيو براوو، الماجستير. (٢) د. الحاج. رحمت عزيز ، الماجستير.

الكلمات الأساسية : التطوير، الوسيلة التعليمية ، الوسائط المتعددة التشغيل التلقائي تعلم مادة التربية.

قدرة المعلمين على خلق البيئة التعليمية المواتية والفعالة والمراحة هو جزء من الكفاءة المهنية للمعلمين. استخدام الوسائط المتعددة في العملية التعليمية هو الخيار النهائي للمعلم في إثارة الاهتمام والدوافع وتحفيز أنشطة التعلم حتى تحقيق التأثير النفسي على الطلبة. وفقا لنظرية برونر وإدغار دل أن استخدام الوسيلة التعليمية المتفاعلة سترقي روح التعلم بحيث يشعر الطلبة سعيدة وسهلة في فهم المادة.

أحد الوسائل التعليمية التي يسهل المعلم استخدامها ويمكن أن تخلق البيئة التعليمية المتفاعلة هي التشغيل التلقائي (autoplay). التشغيل التلقائي هو برنامج لإنشاء أجهزة الوسائط المتعددة بجمع أنواع الوسيلة مثل الصوت والصور والأفلام والفيديو والنص في البرنامج. استخدام أدوات التعلم مثل الوسيلة التعليمية التفاعلية تساعد على فعالية العملية التعليمية وإيصال الرسالة ومضمون المادة.

هدف هذا البحث لمعرفة مدى فعالية وجاذبية استخدام الوسائل التعليمية التشغيل التلقائي على ترقية دوافع الطلبة. أجرى هذا البحث في المدرسة الابتدائية الإسلامية السلام مالانج لأن هذه المدرسة تستخدم الوسائط المتعددة، ولكن محدود باستخدام مايكروسوفت باور بوينت، حتى تعتد غير فعالة.

أما نوع طريقة البحث المستخدم في هذا البحث هو البحوث والتنمية (Research and Development) باستخدام نظرية ديك وكاري لوو. وأما العينة المأخوذة يعني طلبة الفصل الثالث، باستخدام الاختبار القبلي والبعدي على مجموعة واحدة (One Group Pretest and Posttest Design). البيانات المستخدمة هي القيم الاختبار يوميا قبل و بعد العلاج ، ثم تحليلها باستخدام اختبار t.

أظهرت نتيجة البحث أن استخدام الوسيلة التعليمية بالوسائط المتعددة التشغيل التلقائي (autoplay) ذو فعالية وجاذبية عالية. وجود الاهتمام والدوافع العالية للتعلم يدل على أن جذب الطلبة في العملية التعليمية مرتفع، وخصوصا في مادة التربية الوطنية. ويدعم هذا الاستنتاج من الوقائع أن القيمة السمتوسطة للطلبة من الاختبار اليومي تترقي إلى % ١٣,٥٩ من % ٧٩,٢٦٥ إلى ٩٠,٣٧٥.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam ekonomi, sosial, budaya maupun pendidikan. Oleh karena itu agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan IPTEK tersebut perlu adanya penyesuaian-penyesuaian, terutama yang berkaitan dengan faktor-faktor pengajaran di sekolah. Salah satu faktor tersebut adalah media pembelajaran yang perlu dipelajari dan dikuasai oleh guru atau calon guru, sehingga mereka dapat menyampaikan materi pembelajaran kepada para siswa secara baik, berdaya guna dan berhasil guna.¹

Dalam hal ini profesionalisme seorang guru memang tidak hanya mencakup pada kemampuan membelajarkan siswa saja, akan tetapi juga kemampuan mengelola informasi dan lingkungan (yang meliputi tempat belajar, metode, media, sistem penilaian serta sarana dan prasarana) untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa agar menjadi lebih mudah.² Oleh karena itu media pembelajaran adalah salah satu unsur yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar dapat membantu guru memperkaya wawasan

¹ M. Basyiruddin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. vii

² I wayan Santyasa, *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*, Disajikan dalam Workshop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan pada tanggal 10 Januari 2007 di Banjar Angkan Klungkung

siswa. Berbagai bentuk dan jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru akan menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi siswa. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar membangkitkan kemajuan dan minat yang baru, bangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Sehingga dalam proses kegiatan belajar mengajar media pembelajaran mempunyai peranan yang cukup signifikan dalam menciptakan iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang efektif.³

Penggunaan alat bantu berupa media pembelajaran yang bersifat interaktif akan membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran. Efektifitas dapat diartikan sejauh mana hal-hal yang direncanakan dapat terlaksana. Dalam artian bahwa apabila hasilnya menunjukkan presentase yang besar atau tidak jauh dari perencanaan maka dapat dikatakan bahwa hal tersebut cukup efektif dan sebaliknya apabila hasilnya jauh dari perencanaan yang ada maka dapat dikatakan hal tersebut tidak efektif.⁴ Dengan digunakannya media pembelajaran, maka diharapkan peserta didik akan mudah dalam menyerap mata pelajaran yang dipelajari, sehingga akan mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

Salah satu prinsip penggunaan media pembelajaran adalah dalam penggunaan media siswa harus dipersiapkan dan diperlakukan sebagai peserta yang aktif serta harus ikut bertanggung jawab selama kegiatan

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2002), hlm. 15 – 16

⁴ Henyat Soetomo, *Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1993), hlm. 50

pembelajaran. Sehingga tujuan penggunaan media pembelajaran sejatinya adalah untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam bentuk menimbulkan atau menggugah minat siswa agar mau belajar dan mengikat perhatian kepada kegiatan belajar mengajar. Tujuan itu senada dengan tujuan Pendidikan Nasional sebagai berikut.

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.⁵

Kemp dan Dayton mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut: penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, setiap siswa yang melihat atau mendengarkan penyajian melalui media menerima pesan yang sama meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda. Dengan penggunaan media pembelajaran, ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan dan aplikasi lebih lanjut.⁶

Sehingga pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi guru, media dapat membantu mengkonkritkan konsep

⁵ Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional* (Bandung: Rhusti Publisher, 2009), hlm.5

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 9

atau gagasan yang akan disampaikan kepada siswa juga dapat membantu memotivasi siswa untuk belajar aktif. Sedangkan bagi siswa, media pembelajaran dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis dan berbuat sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dampak positif dari pemanfaatan media pembelajaran adalah membantu guru dan siswa untuk mencapai kompetensi dasar yang ditentukan.

Tercapainya kompetensi dasar yang ditentukan tersebut tidak lepas dari semua komponen pendukung proses pembelajaran di kelas yaitu, siswa, guru dan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat ikut berpengaruh dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran.⁷ Kedudukan media pembelajaran ada dalam komponen mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru – siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Fungsi media pembelajaran sendiri adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru.⁷ Dan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis multimedia.

Kegiatan belajar mengajar (KBM) yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Islam yang berada di Kota Malang, yakni SDI As Salam khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan telah menggunakan multimetode dan multimedia. Namun, media interaktif yang digunakan

⁷ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Olgasindo Offset, 1987), hlm. 7

oleh guru masih terbatas pada PPT (*power point*) dan peragaan dalam bentuk penjelasan materi. Sejauh ini proses kegiatan belajar mengajar berjalan dengan baik, namun jika melihat kondisi kemajuan teknologi semakin pesat maka perlu dikembangkan media yang lebih interaktif dan inovatif.

Kegiatan belajar mengajar (KBM) di kelas III saat mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan berlangsung dengan kondusif, terlihat siswa bersemangat. Namun, karena setiap pertemuan guru menggunakan media yang relatif sama sehingga terlihat ada sebagian siswa yang merasa bosan.⁸

Pemanfaatan media interaktif sangat mendukung terjadinya proses pembelajaran yang efektif sehingga tidak salah bila guru terus berupaya mengembangkan potensi khususnya di bidang penggunaan multimedia.⁹ Jika dilihat dari kondisi fasilitas pembelajaran yang lengkap di madrasah favorit ini rasanya tidak mungkin jika ada hambatan dalam melakukan pengembangan media pembelajaran yang berbasis multimedia.

Pada setiap kelas di SDI As Salam telah dilengkapi dengan fasilitas yang terstandar, seperti kursi dan meja belajar, *whiteboard*, LCD proyektor dan media pengeras.¹⁰

Secara umum kemampuan guru menggunakan alat-alat multimedia sangat mendukung terjadinya proses pembelajaran yang interaktif. Selain itu, penggunaan metode yang tepat juga menentukan terjadinya proses pembelajaran yang efektif dan kondusif. Tidak dapat dipungkiri bahwa metode pembelajaran klasik, yaitu metode ceramah belum dapat diganti secara total oleh guru dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

⁸ Hasil observasi pada tanggal 29 Maret 2014

⁹ Rohani Ahmad, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, t.t), hlm. 18

¹⁰ Hasil observasi pada tanggal 29 Maret 2014

Daryanto mengatakan bahwa metode ceramah adalah cara penyajian yang dilakukan dengan penjelasan lisan secara langsung (bersifat satu arah) terhadap peserta.¹¹ Padahal pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang disusun berdasarkan tujuan yang akan dicapai yakni menumbuhkan interaksi antara siswa, dan memberikan pengalaman yang berguna bagi siswa.¹²

Ada beberapa hal yang perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, yaitu kesadaran diri siswa akan pentingnya mengetahui kekhasan bangsa Indonesia, seperti kebinekaan, kekayaan alam, dan keramahan. Selain itu, tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang paling pokok adalah penanaman Nasionalisme sejak dini. Secara umum siswa lebih suka belajar yang bersifat menantang seperti mata pelajaran Matematika dan IPA sehingga sering kali mata pelajaran yang sifatnya sosial kurang diminati. Hal ini menjadi tanggung jawab pendidik untuk menumbuhkan minat dan keinginan belajar siswa.

Setelah melakukan wawancara ringan dengan guru bidang study banyak sekali pembicaraan yang menjadi motifasi secara pribadi diri saya sendiri dan untuk penelitian saya khususnya , *Pertama*, kurangnya motivasi siswa. *Kedua*, siswa juga merasa kesulitan dalam memahami materi Pendidikan Kewarganegaraan. *Ketiga*, kurangnya media pendukung yang lebih inovatif dan interaktif dalam menyampaikan materi.¹³

¹¹ Daryanto, *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*, (Jakarta: Publisher, 2009), hlm. 390

¹² Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2007), hlm. 58

¹³ Hasil observasi pada tanggal 29 Maret 2014

Berdasarkan deskripsi di atas serta tujuan yang diharapkan adalah untuk meningkatkan prosentase hasil belajar siswa, maka peneliti mencoba mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa multimedia *Autoplay*. Secara basic media *autoplay* merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya suara, gambar, film, video, teks dan flash kedalam program yang dibuat. Media ini lebih mudah digunakan oleh para guru dibandingkan dengan media interaktif lain seperti Macromedia Flash, Trendy Flash, dan lain sebagainya.

Penggunaan media *Autoplay* ini nantinya diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan motivasi belajar dan prestasi siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Tawaran tersebut diperkuat dengan penelitian yang telah dilakukan pembelajaran sebelumnya oleh Zaini. Dalam penelitiannya mengatakan bahwa akan lebih menarik dan membantu siswa dalam memahami apa yang sedang dipelajari jika guru menggunakan media pembelajaran disamping menggunakan metode yang bervariasi.¹⁴

Winarno menyatakan bahwa jika guru sebagai sentral dalam proses pembelajaran akan berdampak pada terbentuknya konsep yang berbeda-beda dari yang dimaksudkan oleh guru.¹⁵ Dijelaskan juga oleh Muhaimin

¹⁴ Zaini, *Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Kemahiran Berbicara Bahasa Arab*, (PTK: UIN Malang. 2008), hlm. 14

¹⁵ Winarno, *Pengantar Interaksi Belajar-Mengajar*, (Bandung: Tarsito, 1982), hlm, 100

bahwa seyogyanya dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan harus memenuhi beberapa prinsip yaitu¹⁶ :

1. Jika guru meminta siswa melakukan sesuatu dan melaporkannya maka mereka akan mengingat sebanyak 90%. Hal ini ada kaitannya dengan pendapat Cofucius bahwa apa yang saya *dengar* saya lupa; apa yang saya *lihat* saya ingat; dan apa yang saya *lakukan*, saya paham.
2. Peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung, sehingga mendapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan menerapkan konsep yang dipelajarinya.
3. Dengan kombinasi metode diharapkan dapat meningkatkan kompetensi siswa untuk berdialog, berfikir, berdiskusi dan berdemonstrasi intinya adalah berorientasi pada cara belajar siswa aktif.

Berdasarkan hal-hal sebagaimana diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay dalam Pembelajaran PKN Kelas III di SDI As Salam Malang”**

¹⁶ Muhaemin, dkk., *Strategi Belajar Mengajar, Penerapan dalam Pembelajaran Pendidikan Agama*, (Surabaya: Citra Media, 1995), hlm. 11

B. Rumusan Masalah

Bertolak dari latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, dapat dirumuskan permasalahan terkait pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia *autoplay* sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia *autoplay* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas III di SDI As Salam Malang?
2. Bagaimana tingkat kemenarikan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia *autoplay* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas III di SDI As Salam Malang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia *autoplay* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas III di SDI As Salam Malang.
2. Mengetahui tingkat kemenarikan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia *autoplay* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas III di SDI As Salam Malang

D. Manfaat Penelitian

Sekurang-kurangnya dari penelitian ini akan diperoleh dua manfaat, yaitu manfaat dari segi teoritis dan manfaat dari segi praktis.¹⁷ Untuk lebih jelasnya, akan dipaparkan beberapa hal yang terkait dengan manfaat dilakukannya penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan studi lanjutan yang relevan dan bahan kajian kearah pengembangan media pembelajaran, pentingnya media pembelajaran yang mendekati pertimbangan kontekstual dan konseptual, serta kultur yang berkembang di dunia pendidikan dewasa ini, di samping sebagai sebuah hasil budaya institusi pendidikan yang akan diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan khususnya di SD/ MI.

2. Manfaat Praktis

Secara umum manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah untuk memotivasi semua guru supaya lebih kreatif dalam menerapkan strategi dan media pembelajaran berbasis multimedia, khususnya media *Autoplay* dalam proses belajar mengajar untuk memecahkan problem pembelajaran yang langsung dipraktekkan di dalam kelas.

Adapun secara khusus penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi guru, peneliti, siswa, sekolah dan bagi univesitas terkait, penjelasannya sebagai berikut:

¹⁷ Ridwan, *Metode dan Tehnik Menyusun Proposal Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 359

1. Bagi guru dan peneliti

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, dapat membantu melengkapi kurangnya media pembelajaran yang guru miliki khususnya untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas III di SDI As Salam Malang serta proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Adapun bagi peneliti, melalui eksperimen ini dapat mengetahui teori pengembangan media pembelajaran dan cara membuat media pembelajaran yang aplikatif khususnya media *Autoplay*.

2. Bagi siswa

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, akan membantu siswa yang menghadapi kesulitan belajar Pendidikan kewarganegaraan, karena media pembelajaran berbasis multimedia *Autoplay* ini sifatnya aplikatif dan menyenangkan, siswa bisa terlibat secara aktif menggunakan media ini untuk membantu berfikir lebih kreatif dan berperan aktif, mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih santai tanpa merasa tebebani.

3. Bagi sekolah

Bagi sekolah SD/ MI, hasil penelitian ini sangat bermanfaat dalam rangka melengkapi kurangnya media pembelajaran khususnya pelajaran Pendidikan kewarganegaraan sehingga pihak

sekolah memiliki media yang beraneka ragam di samping media yang ada. Sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

4. Bagi pengelola program studi PGMI

Dengan penelitian ini dapat memberikan informasi penting yang terkait dengan problema pembelajaran dan kebutuhan lembaga pendidikan tingkat SD/ MI yang terkait dengan media dan metode pembelajaran. Dan juga sebagai wahana untuk menjalankan tugasnya dalam mengembangkan Tri Dharma Perguruan Tinggi yakni melaksanakan (1) pendidikan dan pembelajaran, (2) penelitian, dan (3) pengabdian kepada masyarakat. Terlebih UIN Maliki Malang ini memiliki tugas menghasilkan calon-calon guru profesional yang mampu memberikan solusi bagi setiap masalah pembelajaran.

E. Orisinalitas Penelitian

Sebagai bukti orisinalitasnya penelitian ini, peneliti melakukan kajian pada beberapa penelitian terdahulu (*literature review*), dengan tujuan untuk melihat letak persamaan, perbedaan kajian dalam penelitian yang akan dilakukan. Disamping itu untuk menghindari pengulangan atau persamaan terhadap media, metode atau kajian data yang telah ditemukan oleh peneliti terdahulu. Beberapa penelitian terdahulu sebagai perbandingan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tesis yang berjudul *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Komputer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Kelas VIII MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kabupaten Kudus*, yang ditulis oleh M. Kafit, Mahasiswa Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta pada tahun 2009. Penelitian tersebut menghasilkan beberapa temuan, antara lain: (a) media pembelajaran komputer dapat memudahkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran; (b) meningkatkan motivasi belajar siswa; (c) mendukung pembelajaran individual sesuai kemampuan siswa; dan (d) materi dapat diulang-ulang sesuai dengan keperluan tanpa menimbulkan rasa jenuh.¹⁸
2. Tesis yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI IPA I SMA Negeri 2 Ambon*, ditulis oleh Vabio Christofel Nanulaitta, mahasiswa Pascasarjana Universitas Negeri Malang pada tahun 2010. Penelitian ini bertujuan untuk memotivasi guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam meningkatkan strategi penyampaian pesan guru kepada siswa. Dengan demikian proses pembelajaran bahasa Inggris yang dulunya kaku dan monoton pada satu media menjadi menarik dan penuh ekspresi positif untuk dipelajari oleh siswa.¹⁹

¹⁸ M. Kafit, *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Komputer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Kelas VIII MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kabupaten Kudus*, (Surakarta: Tesis Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2009)

¹⁹ Vabio Christofel Nanulaitta, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI IPA I SMA Negeri 2 Ambon*, (Malang: Tesis Pascasarjana Universitas Negeri Malang, 2010)

3. Tesis yang berjudul *Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Bahasa Arab Berbasis Macromedia Flash di SD/MI Kota Banjarmasin*, dilakukan oleh Ahmad Nazif, mahasiswa Pascasarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Maliki Malang pada tahun 2013. Penelitian pengembangan tersebut menghasilkan CD Pembelajaran Interaktif yang ternyata meningkatkan hasil belajar siswa di tiga sekolah yang menjadi tempat uji coba, yaitu: SDN Kuripan 2, MIN Pemurus Dalam dan SDIT Ukhuwah.²⁰
4. Penelitian yang dilakukan oleh Pram Satyo Aji dan Drs. Suparman, M.Pd dengan judul *Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan Macromedia Flash 8 Pokok Bahasan Internet pada Mata Pelajaran TIK terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPA SMAN 6 Purworejo*. Penelitian yang dimuat di Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Edisi 1 Tahun ke 2013 ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Macromedia flash 8* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Rata-rata nilai pretest dari kelompok eksperimen dan control didapat bahwa tidak ada pengaruh/ perbedaan hasil sebelum pembelajaran/ perlakuan. Namun sesudah perlakuan pembelajaran kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Macromedia flash 8* hasilnya jauh lebih tinggi dibanding

²⁰ Ahmad Nazif, *Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Bahasa Arab Berbasis Macromedia Flash di SD/MI*, (Malang: Tesis Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2013)

kelas control yang tanpa menggunakan media pembelajaran *Macromedia flash 8*.²¹

5. Penelitian tentang *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran IPA untuk Siswa Kelas VIII Semester 1 di SMP Negeri 3 Singaraja Tahun Pelajaran 2012/2013* dilakukan oleh I Gde Wawan Sudatha dalam Jurnal Edutech Vol.1 No. 2 Tahun 2013. Hasil penelitian menunjukkan proses pengembangan multimedia interaktif terdiri dari enam tahapan. Kualitas multimedia interaktif dari: (1) uji ahli isi mata pelajaran berada pada nilai 88% (baik), (2) uji ahli desain pembelajaran berada pada nilai 92% (sangat baik), (3) uji ahli media pembelajaran berada pada nilai 88% (baik), (4) uji coba perorangan berada pada nilai 95,38% (sangat baik), (5) uji kelompok kecil berada pada nilai 89,06 (sangat baik), dan (6) uji coba lapangan berada pada nilai 86,82% (sangat baik).²²

Tabel di bawah memaparkan posisi penelitian ini dalam deretan dengan penelitian maupun tulisan setema sebelumnya:

²¹ Pram Satyo Aji dan Suparman, *Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan Macromedia Flash 8 Pokok Bahasan Internet pada Mata Pelajaran TIK terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPA SMAN 6 Purworejo*, (Yogyakarta: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Edisi 1, 2013)

²² I Gde Wawan Sudatha, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran IPA untuk Siswa Kelas VIII Semester 1 di SMP Negeri 3 Singaraja Tahun Pelajaran 2012/2013*, (Singaraja: Jurnal Edutech Vol.1 No. 2, 2013)

Tabel 1.1 Perbedaan Penelitian dengan Penelitian Sebelumnya

No	Peneliti dan Tahun Terbit	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Metode Penelitian	Temuan Penelitian
1	2	3	4	5	6
1.	M. Kafit (2009)	Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Komputer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Kelas VIII MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kabupaten Kudus (Tesis)	Media Pembelajaran Komputer dan Hasil Belajar	<i>Research and Development (RnD)</i>	Media pembelajaran komputer dapat memudahkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar siswa
2.	Vabio Christofel Nanulaitta (2010)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI IPA I SMA Negeri 2 Ambon (Tesis)	Media Pembelajaran Berbasis Multimedia	<i>Research and Development (RnD)</i>	Media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas XI IPA I SMA Negeri 2 Ambon berada pada tingkat persentasi tinggi untuk peningkatan strategi penyampaian pesan pembelajaran.
3.	Ahmad Nazif (2013)	Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran	Bahan Ajar Berbasis <i>Macromedia Flash</i>	<i>Research and Development</i>	Produk pengembangan bahan ajar Bahasa Arab

		Bahasa Arab Berbasis Macromedia Flash di SD/MI Kota Banjarmasin (Tesis)		(RnD)	berbasis <i>Macromedia Flash</i> membantu meningkatkan hasil belajar siswa
4.	Pram Satyo Aji dan Suparman (2013)	Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan Macromedia Flash 8 Pokok Bahasan Internet pada Mata Pelajaran TIK terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPA SMAN 6 Purworejo (Jurnal)	Media Pembelajaran <i>Macromedia Flash 8</i>	<i>Research and Develop Ment</i> (RnD)	Pembelajaran kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran <i>Macromedia flash 8</i> hasilnya jauh lebih tinggi dibanding kelas kontrol yang tanpa menggunakan media pembelajaran <i>Macromedia flash 8</i>
5.	I Gde Wawan Sudatha (2013)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran IPA untuk Siswa Kelas VIII Semester 1 di SMP Negeri 3 Singaraja Tahun Pelajaran 2012/2013 (Jurnal)	Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif	<i>Research and Develop Ment</i> (RnD)	Proses pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif melalui 6 tahapan dan media yang dihasilkan dapat dikatakan sudah layak pakai, karena telah dilakukan validasi sesuai aturan dan menunjukkan hasil yang sangat baik

Tabel 1.2 Posisi Penelitian

No	Peneliti dan Tahun Terbit	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Metode Penelitian	Temuan Penelitian
1	2	3	4	5	6
6.	Husni Mubarak (2014)	Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia <i>Autoplay</i> dalam Pembelajaran PKn Kelas III di SDI As Salam Malang (Tesis)	Media Pembelajaran Berbasis <i>Autoplay</i>	<i>Research and Development (RnD)</i>	Media pembelajaran berbasis <i>autoplay</i> dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa serta dapat meningkatkan efektifitas dan kemenarikan belajar siswa dalam pelajaran PKn

Dari beberapa penelitian terdahulu yang sudah dilacak oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa penelitian diatas sama-sama memberikan porsi untuk melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran yang digunakan di masing-masing sekolah. Selain itu persamaannya adalah tujuan dari penelitian tersebut untuk mengetahui tingkat efektivitas pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran.

Adapun perbedaannya dengan penelitian ini terletak pada jenis media pembelajaran berbasis multimedia yang digunakan serta objek yang dijadikan penelitian. Pada penelitian pertama yang dilakukan oleh M. Kafit adalah penggunaan media pembelajaran komputer, sedangkan pada penelitian kedua yang dilakukan oleh *Vabio Christofel Nanulaitta* adalah

pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas XI IPA. Selanjutnya pada penelitian ketiga yang dilakukan oleh Ahmad Nazif adalah pengembangan bahan ajar berbasis *macromedia flash* dalam pelajaran Bahasa, senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Pram Satyo Aji dan Suparman yaitu melihat pengaruh media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash 8*. Kemudian penelitian yang terakhir oleh I Gde Wawan Sudatha tentang pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Dari kelima penelitian terdahulu tersebut maka letak perbedaan yang dilakukan peneliti disini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia *autoplay* pada mata pelajaran PKn.

F. Definisi Operasional Penelitian

Untuk menghindari kesalah fahaman dalam penafsiran tentang penelitian ini maka penulis perlu memberikan penegasan istilah atau definisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Pengembangan adalah proses menterjemahkan spesifikasi desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penterjemahan spesifikasi desain tersebut meliputi identifikasi masalah, perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi metode pembelajaran dan evaluasi keefektifan serta kemenarikan pembelajaran. Adapun pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran.

2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, minat, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Dalam penelitian ini media pembelajaran yang digunakan adalah berbasis multimedia.
3. *Autoplay* merupakan media yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio*, salah satu perangkat lunak untuk membuat perangkat multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya suara, gambar, film, video, teks dan flash kedalam program yang dibuat.
4. Pendidikan kewarganegaraan adalah suatu program pendidikan yang bertujuan untuk mendidik generasi baru menjadi warganegara yang mengenal kekhasan bangsa indonesia, seperti kebinekaan, kekayaan alam, dan keramahtamahan.
5. Tingkat efektivitas produk adalah seberapa besar keberhasilan yang dapat diraih (dicapai) dari suatu produk tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.
6. Tingkat kemenarikan produk adalah kemampuan suatu produk untuk dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian serta minat siswa terhadap produk tersebut.

G. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan dan pemahaman secara menyeluruh tentang penelitian ini, maka sistematika penulisan laporan dan pembahasannya sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan, meliputi: Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Orisinalitas Penelitian, Definisi Istilah, dan Sistematika Penulisan.

BAB II: Kajian Pustaka, meliputi: (A) Media Pembelajaran: (1) Pengertian Media Pembelajaran, (2) Fungsi dan Peran Media Pembelajaran, (3) Klasifikasi Media Pembelajaran, dan (4) Pengembangan Media Pembelajaran, (B) Multimedia *Autoplay*, yang meliputi: (1) Pengertian Multimedia *Autoplay*, (2) Komponen Multimedia *Autoplay*, dan (3) Langkah-langkah Pembuatan Multimedia *Autoplay*.

BAB III: Metode Penelitian, meliputi: (A) Desain Pengembangan, (B) Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran, (C) Uji Coba Produk Media Pembelajaran yang meliputi: (1) Desain Uji Coba Produk, (2) Subjek Uji Coba, (3) Jenis Data, (4) Instrumen Pengumpulan Data, dan (5) Teknik Analisis Data

BAB IV: Hasil Pengembangan, meliputi: (A) Hasil Validasi Ahli dan (B) Hasil Uji Coba Sasaran

BAB V : Analisis Pembahasan, meliputi: (A) Analisis Pembahasan Media Ajar *Autoplay* (B) Analisis Tingkat Keefektifan Media Ajar

Autoplay dalam Pembelajaran PKn di Kelas III SDI AS Salam
Malang

BAB VI: Penutup, yang terdiri dari Kesimpulan dan Saran.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Dasar Media Pembelajaran

1. Definisi, Posisi dan Fungsi Media Pembelajaran

Ditinjau dari prosesnya pendidikan adalah sebuah proses komunikasi, karena dalam proses pendidikan terdapat komunikator, komunikan dan pesan/ *message*, sebagai komponen-komponen komunikasi. Istilah komunikasi dalam bahasa Inggris *communication* berasal dari kata Latin *communicatio*, yang berarti pemberitahuan, pemberian bagian, pertukaran, di mana si pembicara mengharapkan pertimbangan atau jawaban dari pendengarnya. Kata sifatnya *communis* artinya bersifat umum atau bersama-sama. Kata kerjanya *communicare*, artinya berdialog, berunding atau bermusyawarah.¹

Dalam dunia pendidikan proses komunikasi ini terjadi antar guru, murid dan materi pembelajaran yang disampaikan. Namun guru di sini tidaklah dipahami sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi ia pun harus mampu merencanakan dan menciptakan sumber-sumber belajar lainnya sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif. Sumber-sumber belajar selain guru inilah yang disebut sebagai penyalur/ penghubung materi pembelajaran kepada peserta didik, yang biasa dikenal dengan sebutan “**media pembelajaran**”. Sehingga,

¹ Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1994), hlm. 9

komponen-komponen komunikasi dalam dunia pendidikan menjadi 4, yaitu: komunikator, komunikan, pesan dan media.

Media adalah kata jamak dari *medium*, yang artinya perantara. Sedangkan medium sebagai teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi dan mendistribusikan simbol dengan melalui rangsangan indra tertentu disertai penstrukturan informasi. Di sebutkan juga bahwa media berasal dari bahasa latin *medius* secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar.² Heinich mengartikan istilah media sebagai “*the term refer to anything that carries information between a source and a receiver*”³. Sementara media pembelajaran dimaknai sebagai wahana penyalur pesan atau informasi belajar. Batasan tersebut terungkap antara lain dari pendapat-pendapat para ahli seperti Wilbur Schramm, Gagne dan Briggs.

Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa setidaknya mereka sependapat bahwa: (a) media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, dan (b) bahwa materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan (c) bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar.

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 3

³ Heinic, R. *Instructional Media and the New Tecnhonologies of Instruction*, (New York: John Wiley & Sons, 1982), hlm. 11

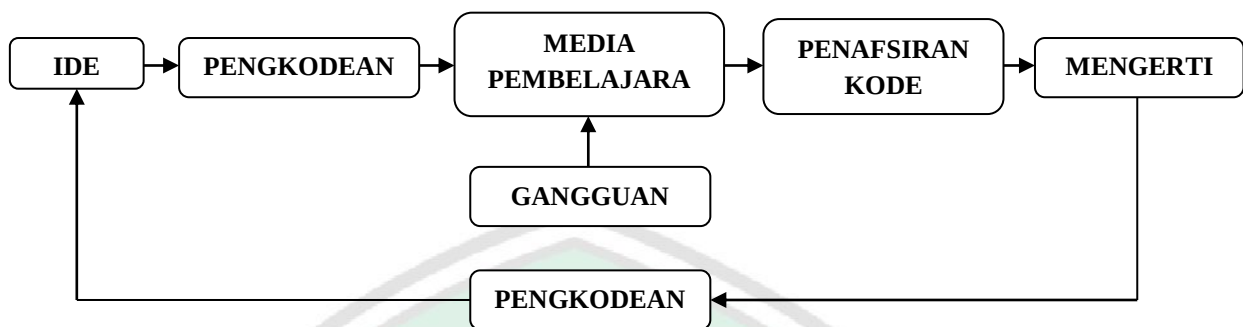
Jika media dikaitkan dengan pembelajaran, maka dapat didefinisikan dengan beberapa hal diantaranya sebagai berikut; media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.⁴ Ditegaskan juga, bahwa media pembelajaran adalah alat, metode dan tehnik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.⁵ Maka secara umum media pembelajaran dapat dipahami sebagai ***“segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari sumber untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga penerima pesan dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien”***.

Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media pembelajaran, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran menjadi komponen integral dari sistem pembelajaran, sehingga posisi media pembelajaran sebagai komponen komunikasi dapat digambarkan sebagai berikut:⁶

⁴ Suarna. *Pengajaran Mikro*, (Yogyakarta: Tiara Wacana. 2006), hlm. 99

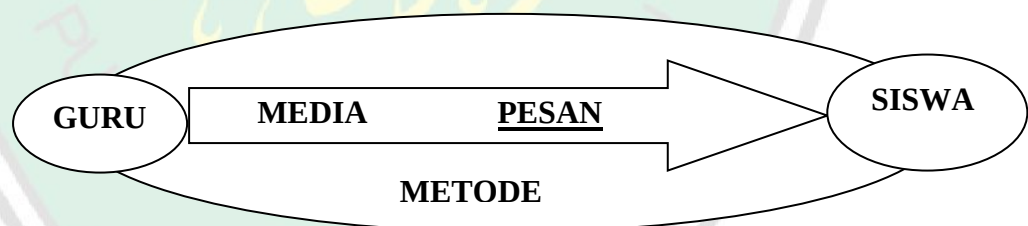
⁵ Oemar Hamalik. *Media Pendidikan*, (Bandung: PT. Citra Aditya, 1994), hlm. 12

⁶ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012), hlm. 7



Gambar 2.1 Posisi Media Pembelajaran dalam Sistem Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Adapun metode pembelajaran adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat ditunjukkan melalui gambar di bawah ini:⁷



Gambar 2.2 Fungsi Media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran

Adapun fungsi media pembelajaran ini kemudian lebih difokuskan pada dua hal, yakni fungsi yang didasarkan pada medianya

⁷ Daryanto, *Media Pembelajaran*, hlm. 8

dan didasarkan pada penggunaannya. *Pertama*, fungsi yang didasarkan pada media terdapat tiga fungsi media pembelajaran, yakni: (1) media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar; (2) fungsi semantik dan (3) fungsi maipulatif. *Kedua*, fungsi yang didasarkan pada penggunaannya (anak didik) terdapat dua fungsi, yakni (1) fungsi psikologis dan (2) fungsi sosio-kultural.⁸

Dalam fungsi psikologis sendiri terdiri dari 5 fungsi lagi lainnya, salah satunya adalah fungsi motivasi. Motivasi merupakan seni mendorong siswa agar terdorong untuk melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sehingga motivasi dalam hal ini adalah usaha seorang guru untuk mendorong, mengaktifkan dan menggerakkan siswanya untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.⁹

Seorang guru dapat memotivasi siswanya agar dapat membangkitkan minat belajarnya dengan cara memberikan dan menimbulkan harapan. Harapan akan tercapainya suatu hasrat atau tujuan dapat menjadi motivasi yang ditimbulkan guru ke dalam diri siswa. Salah satu pemberian harapan itu yakni dengan cara memudahkan siswa dalam menerima dan memahami isi pelajaran yakni melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat guna.

⁸ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: GP Press Group, 2013), hlm. 36

⁹ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*, hlm. 47

2. Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran

Dalam mengklasifikasikan media pembelajaran, beberapa ahli tampaknya memberikan pandangan yang berbeda-beda. Hal itu terlihat dari beberapa pendapat tokoh yang peneliti temukan sebagai berikut: *Pertama*, menurut Oemar Hamalik, media pembelajaran diklasifikasikan menjadi 4, yaitu: (1) alat-alat visual yang dapat dilihat; (2) alat-alat yang bersifat *auditif* atau hanya dapat didengar; (3) alat-alat yang bisa dilihat dan didengar dan (4) dramatisasi.¹⁰

Kedua, Gagne membuat 7 macam pengelompokan media pembelajaran, yaitu: (1) benda untuk didemonstrasikan; (2) komunikasi lisan; (3) gambar cetak; (4) gambar diam; (5) gambar gerak; (6) film bersuara dan (7) mesin belajar.¹¹ *Ketiga*, Rudi Bretz mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi 8 jenis, yaitu: (1) media audiovisual gerak; (2) media audiovisual diam; (3) audio semi gerak; (4) visual gerak; (5) visual diam; (6) semi gerak; (7) audio dan (8) media cetak.¹²

Keempat, menurut Schramm, media pembelajaran digolongkan menjadi media rumit, mahal dan sederhana. Selain itu Schramm juga mengelompokkan media menurut kemampuan daya liputan, yaitu: (1) liputan luas dan serentak seperti TV, Radio dan faksimile; (2) liputan terbatas pada ruangan seperti film, video, slide, dan poster dan (3)

¹⁰ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: Penerbit Alumni, 1985), hlm 63

¹¹ Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Pustekkom Dikbud & CV. Rajawali, 1986), hlm. 25

¹² M. Basyiruddin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 27

media untuk belajar individual seperti buku, modul, dan program belajar dengan computer.¹³

Kelima, menurut Gerlach dan Ely, media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan ciri-ciri fisiknya atas 8 kelompok, yaitu: benda sebenarnya, presentasi verbal, presentasi grafis, gambar diam, gambar bergerak, rekaman suara, pengajaran terprogram dan simulasi.¹⁴ Dari kelima pendapat tersebut terlihat bahwa pengklasifikasian media pembelajaran lebih didasarkan pada indera yang terlibat.

Jika dilihat dari segi intensitasnya, maka indera yang paling banyak membantu manusia dalam memperoleh pengetahuan dan pengalaman adalah indera pendengaran dan penglihatan. Media pembelajaran yang melibatkan indera pendengaran (telinga) disebut sebagai *media audio*, sedangkan media pembelajaran yang melibatkan indera penglihatan (mata) disebut sebagai *media visual*. Dan media yang melibatkan keduanya dalam satu proses pembelajaran disebut sebagai *media audio visual*.

Namun, jika dalam proses pembelajaran tersebut melibatkan banyak indera dalam arti tidak hanya telinga dan mata saja maka yang demikian dinamakan *multimedia*. Klasifikasi media pembelajaran berdasarkan indera ini lebih disebabkan pada pemahaman bahwa pancaindera merupakan pintu gerbang ilmu pengetahuan (*five sense*

¹³ Daryanto, *Media Pembelajaran*, hlm. 17

¹⁴ Daryanto, *Media Pembelajaran*, hlm. 18

are the golden gate of knowledge).¹⁵ Dengan demikian, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok besar, yakni media audio, media visual, media audio visual dan multimedia, sebagaimana terlihat dalam tabel berikut:¹⁶

Tabel 2.1. Klasifikasi Media Pembelajaran berdasarkan Indera

Indera yang terlibat	Nama Media	Sifat Pesan	Program (Software)	Penyalur (Hardware)	Peralatan Proyeksi
Pendengaran	Media Audio	Audio Verbal dan Nonverbal	Program Radio	Radio	
			Program Audio Rekam: Musik Narasi Dongeng Drama Kosakata	Alat-alat Rekam	
Penglihatan	Media Visual	Visual-Verbal	Tulisan Verbal	Buku Majalah Koran Poster Modul Komik Atlas Papan Visual	Opaque Projector
		Visual-Nonverbal -Grafis	Sketsa, lukisan, photo, grafik, diagram, bagan, peta	Transparansi	OHP
				Komputer	Digital Projector
		Visual-Nonverbal -Tiga Dimensi	Model	Maket (miniatur)	
				Mock Up (alat tiruan)	
				Specimen (barang contoh)	
				Diorama	
Pendengaran	Media	Verbal dan	Program	Film 8 mm,	Film

¹⁵ Aminuddin Rasyad, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Uhamka Press, 2003), hlm. 116

¹⁶ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*, hlm. 54

n dan Penglihatan	Audio Visual	Nonverbal, Terdengar dan Terlihat	Audio Visual: Film Dokumenter Film Drama	16 mm, 35 mm	Projector
				Video: Pita Magnetik Video Disc Chip Memory	Digital Projector
				Televisi	
Multi- indera	Multimedia	Pengalaman Langsung	Komputer		
			Pengalaman Berbuat: Lingkungan nyata dan Karyawisata		
			Pengalaman Terlibat: Permainan dan Simulasi, Bermain Peran		

3. Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam pemilihan media pembelajaran ditentukan oleh kesesuaian dan kecocokan media yang akan digunakan dengan karakteristik materi yang akan disajikan dan yang pasti harus dapat menarik perhatian siswa. Pertimbangan selanjutnya adalah apakah media pembelajaran yang akan digunakan tersebut dapat terjangkau biaya dan dana yang ada, selain itu juga dipertimbangkan betul-betul akan keefektifan dan keefisiensinya. Serta harus mengetahui apakah media yang akan digunakan berupa media jadi (*by utilization*) atau perlu dirancang (*by design*). Karena jika media yang akan digunakan perlu dirancang maka sudah barang tentu diperlukan perencanaan yang lebih matang, baik dalam pengembangannya maupun dalam pemanfaatannya.¹⁷

¹⁷ M. Basyiruddin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, hlm. 123

Kedua jenis media diatas masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan. Untuk media jadi kelebihannya adalah media dapat tersedia dengan cepat dan tidak perlu memakan waktu yang lama untuk pengadaannya, di samping itu juga dapat menghemat tenaga dan biaya. Sedangkan untuk media rancangan akan lebih banyak menyita waktu, tenaga, pemikiran dan biaya. Karena penggunaan media rancangan harus melalui tahapan uji coba terlebih dahulu apakah handal (*valid*) dan layak (*reliable*) untuk digunakan dalam pengajaran tertentu dan dalam waktu yang tertentu pula. Namun kelemahan dari media jadi adalah belum tentu media tersebut dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan yang diharapkan.

Sehingga beberapa hal yang menjadi kelemahan dari masing-masing jenis media tersebut juga merupakan bagian yang harus diperhitungkan dalam pemilihan media pembelajaran. Selain beberapa pertimbangan yang telah dikemukakan diatas, ada juga 4 kriteria pemilihan yang perlu diperhatikan sebagaimana yang dikemukakan oleh Dick dan Carey. *Pertama*, ketersediaan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada maka harus dibeli atau dibuat sendiri. *Kedua*, untuk membeli atau memproduksi sendiri apakah telah tersedia dana, tenaga dan fasilitasnya. *Ketiga*, faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media yang digunakan untuk jangka waktu yang lama.

Keempat, efektivitas dan efisiensi biaya dalam jangka waktu yang cukup panjang.¹⁸

Ada 3 model yang dapat dijadikan prosedur dalam pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan, yaitu:¹⁹

- a) *Model Flowchart*, model ini menggunakan sistem pengguguran (*eliminasi*) dalam pengambilan keputusan pemilihan.
- b) *Model Matrik*, berupa penanguhan proses pengambilan keputusan pemilihan sampai seluruh kriteria pilihannya diidentifikasi
- c) *Model Checklist*, yang menanggihkan keputusan pemilihan sampai semua kriterianya dipertimbangkan.

Diantara model-model pemilihan media pembelajaran tersebut, yang lebih populer digunakan dalam media jadi (*by utilization*) adalah *model checklist*. Untuk *model matriks* lebih sesuai digunakan dalam menentukan media rancangan (*by design*). Sedangkan *model flowchart* dapat digunakan baik untuk menggambarkan proses pemilihan media jadi maupun media rancangan.

Prosedur lain sebagaimana yang dikemukakan oleh Wilbur Schramm yang lebih menitik-beratkan pada kesesuaian media yang akan digunakan dengan tingkat kesulitan pengendaliannya oleh si pemakai. Kemudian model Schramm ini diadaptasi dan dimodifikasi

¹⁸ M. Basyiruddin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, hlm. 126

¹⁹ Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, hlm. 86

oleh Yusuf Hadi Miarso, dkk. menjadi beberapa komponen yang digambarkan dalam bentuk matriks di bawah ini:²⁰

Tabel 2.2 Matrik Pemilihan Media menurut Wilburr Schramm

MEDIA	PORTA BEL	UNTUK DI RUMAH	SIAP SETIAP SAAT	TERKEN DALI	MANDI RI	UMPAN BALIK
Televisi	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak
Radio	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak
Film	Ya	Ya	Ya	Sulit	Sulit	Tidak
Video kaset	Tidak	Sulit	Ya	Ya	Ya	Tidak
Film bingkai	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak
Film rangkai	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak
Audio kaset	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak
Piringan hitam	Tidak	?	Ya	Ya	Sulit	Tidak
Buku	ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
Komputer	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Sulit	Ya
Permainan	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya

4. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengertian pengembangan media pembelajaran yang dimaksud disini adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media. Media pembelajaran yang akan ditampilkan atau digunakan dalam proses belajar mengajar terlebih dahulu direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan lapangan atau siswanya. Disamping itu juga harus disesuaikan dengan karakteristik materi pembelajaran yang akan disampaikan.²¹

²⁰ M. Basyiruddin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, hlm. 132

²¹ M. Basyiruddin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, hlm. 135

Dalam pengembangan media pembelajaran, baik untuk pendidikan formal atau pendidikan non formal, kurikulum yang berlaku merupakan acuan utama yang harus diperhatikan. Namun kurikulum tidak menyatakan dengan tegas atau belum mencantumkan jenis media pembelajaran pendukung yang boleh maupun yang tidak boleh digunakan dalam proses pembelajaran. Padahal media pembelajaran diyakini sebagai salah satu bagian yang sangat penting dalam proses pembelajaran itu sendiri. Adapun kriteria media pembelajaran yang baik idealnya meliputi 4 hal utama, yaitu:²²

- a. **Kesesuaian** atau relevansi, artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, program kegiatan belajar, tujuan belajar dan karakteristik peserta didik
- b. **Kemudahan**, artinya semua isi pembelajaran melalui media harus dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh peserta didik, dan sangat operasional dalam penggunaannya.
- c. **Kemenarikan**, artinya media pembelajaran harus mampu menarik maupun merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, pilihan warna, maupun isinya. Uraian isi tidak membingungkan serta dapat menggugah minat peserta didik untuk menggunakan media tersebut.
- d. **Kemanfaatan**, artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi

²² Mulyanta, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif – Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2009), hlm. 3

pembelajaran serta tidak mubazir atau sia-sia apalagi merusak peserta didik

Empat kriteria di atas tentunya masih bisa ditambahkan lagi dengan nilai-nilai positif lainnya dari media pembelajaran. Namun empat kriteria tersebut setidaknya menjadi pedoman dan acuan dasar ketika ingin merancang dan mengembangkan sebuah media pembelajaran. Setelah kriteria tersebut terpenuhi, maka langkah selanjutnya yang perlu dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran adalah merancang desain media. Dalam mendesain media pembelajaran, yang perlu didesain terlebih dahulu adalah kandungan materi pembelajaran.

Pada saat menyusun materi pembelajaran, setidaknya perlu memegang prinsip-prinsip dasar yang dikenal dengan istilah desain instruksional (*instructional design*). Secara umum desain instruksional dapat diartikan suatu proses yang sistemis untuk menghasilkan materi pembelajaran yang efektif, detail dan terinci, termasuk di dalamnya proses dan bentuk evaluasi yang harus dilaksanakan. Semua hal tersebut harus dirancang untuk memenuhi kebutuhan peserta didik selaku pengguna media pembelajaran.²³

Setelah menetapkan desain pengembangan, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan model. Mengingat banyak sekali model-model desain instruksional, maka setidaknya perlu dipilih model yang

²³ Mulyanta, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif –Media Pembelajaran*, hlm. 4

paling sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Salah satu model yang cukup terkenal adalah model ADDIE yaitu, Model Analiss Desain, Development, Implementation dan Evaluasi. Dan langkah terakhir adalah pemilihan *tool* yang akan digunakan untuk pengembangan media pembelajaran.

5. Implikasi Media Pembelajaran

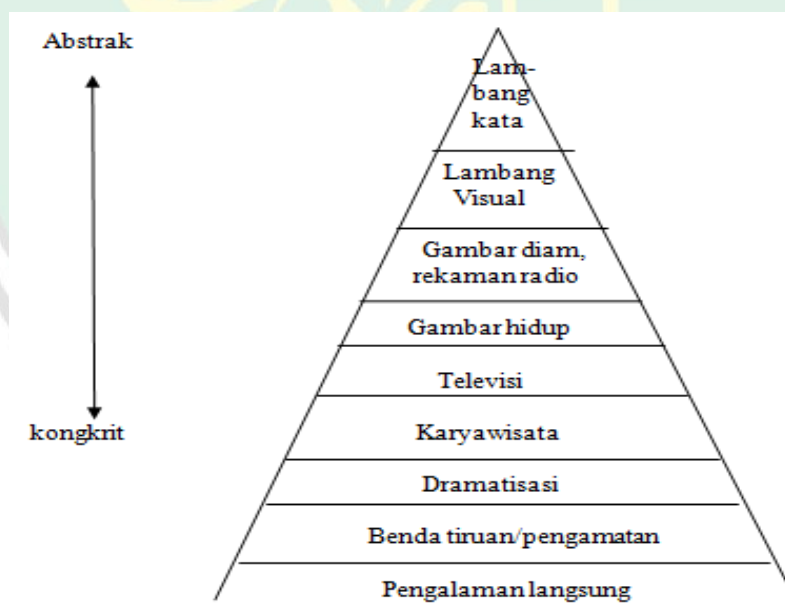
Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan prilaku dapat terjadi karena adanya interaksi antara pangalaman baru dengan pengalaman yang telah dialami sebelumnya oleh siswa. Mengenai tingkatan modus belajar yang terkait dengan penggunaan media Bruner menjelaskan sebagai berikut:

Ada tiga tingkatan utama model belajar, yaitu pengalaman langsung (*enavtive*), pengalaman piktorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Pengalaman langsung adalah mengerjakan, misalnya arti kata simpul difahami langsung dengan membuat simpul. Pada tingkatan kedua yang diberi label *iconic* (artinya gambar), kata simpul difahami dari gambar, lukisan, foto atau film. Selanjutnya pada tingkatan simbol, siswa membaca atau mendengarkan kata simpul dan mencoba mencocokkannya dengan pengalamannya membuat simpul.²⁴

Uraian tersebut menunjukkan bahwa proses belajar dapat berhasil jika ada yang membuat siswa termotivasi dalam belajar dalam hal ini adalah penggunaan media dalam pembelajaran. Selain dari itu, ada juga konsep yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan penggunaan dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience*

²⁴ Bruner Jeromes.S, *Toward a Theory of Instruction*, (Cambridge: Harvard University, 1966), hlm. 10.

(krucut pengalaman Dale).²⁵ Prinsip ini merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner sebagaimana diuraikan sebelumnya. Bahwa hasil belajar seseorang dimulai dari pengalaman langsung (kongkret), kemudian melalui benda tiruan sampai pada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak krucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam gagasan itu, oleh karena ia melibatkan indera pengelihatan, pendengaran, perasaan, penciuman dan verbal, hal ini yang akan membuat siswa semakin termotivasi dalam belajar. Berikut kerucut pengalaman Edgar Dale yang dimaksud:²⁶



Gambar 2.1 Dale's Cone of Experience

²⁵ Dale E., *Audiovisual Methods in Teaching*, (New York: The Dryden Press, 1969), hlm. 12

²⁶ Raymond S. Pastore, *Principles of Teaching*, (Bloomsburg University)

Dasar pengembangan kerucut tersebut bukanlah tingkat kesulitan, melainkan gambaran tingkat keabstrakan jumlah jenis indra yang turut serta dalam penerimaan isi pengajaran atau pesan yang akan mempengaruhi pemahaman siswa dalam pembelajaran. Arsyad mengungkapkan bahwa tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi jika pelajaran atau informasi/ pesan itu hanya dalam bentuk lambang-lambang kata saja tanpa menggunakan media, akan tetapi sebaliknya, pesan akan menjadi kongkrit dan lebih lama dalam ingatan jika pesan itu diterima dengan indra yang lebih banyak, yakni penyampaian pelajaran atau pesan dengan menggunakan media²⁷. Keterangan yang lebih dalam dan rinci mengenai peran media dalam pembelajaran yang terkait dengan motivasi siswa dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks pada semua orang dan terjadi seumur hidup yaitu semenjak bayi sampai akhir hayat (belajar sepanjang hayat). Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, dan teknologi berkembang pula tugas dan peran guru sejalan dengan jumlah anak yang memerlukan pendidikan. harus diakui guru bukanlah satu-satunya sumber belajar, siswa dapat belajar dari beraneka sumber.

Sifat unik tiap siswa, lingkungan dan pengalaman yang berbeda, kurikulum dan materi pelajaran ditentukan sama untuk

²⁷Azhar, Arsyad. *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm.

setiap siswa, maka guru akan kesulitan bila harus diatasi sendiri. Briggs dalam wijaya menyatakan bahwa masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu kemampuannya dalam: (a) sebagai alat bantu untuk memberikan stimulus yang sama. (b) mempersamakan pengalaman kongkret. (c) menimbulkan persepsi yang sama. (d) mempertinggi daya serap dan (e) meningkatkan motivasi belajar.²⁸

Perkembangan ICT (*Information, Communication, Teknologi*) juga semakin mengembangkan bentuk dan variasi dalam media pembelajaran. Menurut Thomson dalam Wijaya media computer yang digunakan dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat, yakni saat digunakan dapat meningkatkan motivasi pembelajaran. Karena para siswa akan menikmati kerja computer seperti menampilkan perpaduan antar teks, gambar dan animasi gerak suara.²⁹ Bower dan Hilgard dalam sardiman menegaskan bahwa media computer bermanfaat besar dibandingkan dengan media lainnya karena mampu memberikan presentasi materi yang sangat fleksibel bagi pembelajaran dan dapat mengikuti kemajuan sejumlah pembelajran dalam waktu yang sama.³⁰

²⁸ Dedi Wijaya Kusuma, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Indeks, 2009), hlm. 294

²⁹ Dedi Wijaya Kusuma, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, hlm. 296

³⁰ Sardiman, dkk, *Media Pembelajaran*, (Jakart: PT. Raja grafindo Persada 2006), hlm.

B. Konsep Multimedia *Autoplay*

1. Pengertian, Komponen dan Sistem Multimedia

Di dalam seni pertunjukan teater yang memanfaatkan lebih dari satu medium sering kali disebut pertunjukan multimedia. Namun dalam perkembangan selanjutnya penggunaan istilah multimedia mengalami sedikit perubahan, yang tadinya memiliki makna seni pertunjukan yang menggunakan berbagai media beralih ke istilah komputer. Konsep multimedia dari waktu-ke waktu memang terus mengalami perubahan sesuai dengan zamannya. Pada era 60-an multimedia diartikan sebagai kumpulan atau gabungan dari berbagai peralatan media yang berbeda untuk digunakan presentasi. Pada tahun 90-an, multimedia dimaknai sebagai *transmitting text, audio and graphics in real time*.³¹

Multimedia sendiri berasal dari kata *multi* dan *media*. *Multi* berasal dari bahasa Latin, yaitu *nouns* yang berarti banyak atau macam-macam. Sedangkan kata *media* berasal dari bahasa Latin, yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata *medium* dalam *American heritage Electronic Dictionary* diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Beberapa ahli mencoba untuk mengartikan multimedia sebagai berikut: Gayeski mendefinisikan multimedia sebagai kumpulan media berbasis komputer

³¹ Niken Ariani & Dany Haryanto, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya, 2010), hlm. 1

dan sistem komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, menghantarkan dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video dan sebagainya.³²

Sedangkan Ariesto Hadi Sutopo mengartikan multimedia sebagai kombinasi dari macam-macam objek multimedia, yaitu teks, *image*, animasi, audio, video, dan *link* interaktif untuk menyajikan informasi. Setiap objek multimedia memerlukan cara penanganan tersendiri, dalam hal kompresi data, penyimpanan, dan pengambilan kembali untuk digunakan. Multimedia terdiri dari beberapa objek, yaitu teks, grafik, *image*, animasi, audio, video dan *link* interaktif.³³

Senada dengan pendapat sebelumnya, Vaughan mendefinisikan multimedia sebagai kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi dan video yang disampaikan dengan computer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/ atau dikontrol secara interaktif.³⁴ Sehingga dari ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang dikemas menjadi file digital untuk menyampaikan pesan kepada publik.

³² Munir, *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 2

³³ Ariesto Hadi Sutopo, *Multimedia Interaktif dengan Flash*, (Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu, 2003), hlm. 196

³⁴ Iwan Binanto, *Multimedia Digital: Dasar Teori dan Pengembangannya*, (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2010), hlm. 2

Adapun penjelasan untuk elemen atau komponen multimedia adalah sebagai berikut:³⁵

- a) Teks, adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk satu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya. Teks adalah bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan. Penggunaan teks pada multimedia perlu memperhatikan penggunaan jenis huruf, ukuran huruf dan *style* hurufnya.
- b) Grafik, adalah komponen penting dalam multimedia. Grafik berarti juga gambar (*image, picture* atau *drawing*). Gambar merupakan sarana yang tepat untuk menyajikan informasi, apalagi pengguna sangat berorientasi pada gambar yang bentuknya *visual*.
- c) Gambar, merupakan penyampaian informasi dalam bentuk visual. Menurut Agnew dan Kellerman gambar adalah bentuk garis, bulatan, kotak, bayangan, warna dan sebagainya yang dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak agar multimedia dapat disajikan lebih menarik dan efektif. Gambar dapat berarti gambar raster (*halftone drawing*), seperti foto.
- d) Video, pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata. Video juga sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang menarik, langsung dan

³⁵ Munir, *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, hlm. 16

efektif. Video pada multimedia digunakan untuk menggambarkan suatu kegiatan atau aksi. Video menyediakan sumberdaya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia.

- e) Animasi, adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan computer untuk menciptakan gerak pada layar. Animasi digunakan untuk menjelaskan dan mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video.
- f) Audio, didefinisikan sebagai macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan sebagainya yang bisa didengar untuk keperluan suara latar, penyampaian pesan duka, sedih, semangat dan macam-macam lainnya disesuaikan dengan situasi dan kondisi.
- g) Interaktivitas, elemen ini sangat penting dalam multimedia interaktif. Elemen lain seperti teks, suara, video dan foto dapat disampaikan di media lain seperti TV dan VCD player, tetapi elemen interaktif hanya dapat ditampilkan di komputer. Aspek interaktif pada multimedia dapat berupa navigasi, simulasi, permainan dan latihan.

Adanya suatu integrasi atau gabungan dari komponen-komponen multimedia seperti teks, gambar, suara, audio, animasi, dan video disebut dengan istilah sistem multimedia. Disebut dengan sistem

multimedia jika kedua jenis media, yaitu media *continuous* (audio dan video) dan media *discrete* (teks dan gambar) dipakai, dan juga tingkat ketergantungan/ keterkaitan antar media tersebut rendah. Sebagai sebuah sistem, multimedia terdiri dari komponen-komponen pendukung, seperti berikut:³⁶

- a) Perangkat Keras, secara umum adalah komputer. Menurut Linda Tway, perangkat keras multimedia terdiri dari perangkat keras penggunaan dan perangkat keras pengembangan. Dalam perangkat keras penggunaan untuk dapat menjalankan multimedia, minimum diperlukan beberapa perangkat keras seperti, VGA, monitor komputer, keyboard, CD ROM driver atau speaker. Sedangkan untuk perangkat keras pengembangan dapat ditambahkan dengan beberapa komponen seperti, microphone, video monitor, VCR camer, eksternal modem, printer dan scanner.
- b) Perangkat Lunak, adalah komponen-komponen dalam *data processing system*, berupa program-program untuk mengontrol bekerjanya sistem komputer multimedia. Perangkat lunak yang dibutuhkan sistem multimedia adalah sistem operasi. Ada tiga sistem operasi yang umum digunakan untuk membuat multimedia, yaitu Mac OS X, Linux dan Microsoft Windows.
- c) Kreativitas, dibutuhkan untuk membuat dan mengembangkan multimedia yang menarik. Kreativitas sendiri dapat muncul dan

³⁶ Munir, *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, hlm. 12

berkembang jika mengetahui, mengenal dan terampil menggunakan perangkat keras dan lunak.

- d) Organisasi, digunakan sebagai wadah multimedia. Organisasi diperlukan untuk membuat dan mengorganisasikan garis besar serta rencana rasional yang memerinci keterampilan, waktu, biaya, piranti dan sumber daya yang diperlukan.

Dari beberapa penjelasan di atas multimedia dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan *sekuensial* (berurutan). Contoh multimedia linier seperti TV dan film. Adapun multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, seperti aplikasi *autoplay*, *quiz creator*, dan lain sebagainya.

2. Aplikasi Multimedia dalam Bidang Pendidikan

Dalam bidang pendidikan penyampaian materi pembelajaran dapat dilakukan secara interaktif dan mudah karena didukung oleh berbagai aspek seperti suara/ audio, video, animasi, teks dan grafik. Sehingga dalam dunia pendidikan dapat dikatakan sangat

membutuhkan aplikasi multimedia dalam proses pembelajaran. Karena proses pembelajaran yang masih menggunakan alat bantu konvensional seperti papan tulis, buku-buku, dan lain sebagainya dianggap belum bisa mencapai tujuan secara optimal. Sehingga untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran diperlukan perangkat lunak aplikasi pendidikan dengan bantuan komputer berbasis multimedia yang lebih komunikatif dan interaktif.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Edwards, Williams dan Roderick tentang penggunaan berbagai media dalam memulai proses belajar, menunjukkan bahwa peserta didik dalam kelompok eksperimen yang menggunakan media proses belajar yang terpadu memperoleh hasil yang signifikan lebih baik pada tahap 0,5 daripada peserta didik kelompok kontrol yang menggunakan media tradisional (buku teks) dalam proses belajarnya.³⁷

Aplikasi multimedia dalam dunia pendidikan antara lain sebagai perangkat lunak pengajaran, memberikan fasilitas untuk siswa agar belajar mengambil keuntungan dari multimedia, belajar jarak jauh dan pemasaran pendidikan. Penggunaan perangkat lunak multimedia dalam proses belajar mengajar akan meningkatkan efisiensi, meningkatkan motivasi, memfasilitasi belajar aktif, memfasilitasi

³⁷ Munir, *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, hlm. 22

belajar eksperimental, konsisten dengan belajar yang berpusat pada siswa, dan memandu untuk belajar lebih baik.³⁸

Aplikasi multimedia menjadi kebutuhan mutlak dalam dunia pendidikan, oleh karena itu sekolah benar-benar harus menjadi ruang belajar dan tempat siswa mengembangkan kemampuannya secara optimal, dan nantinya mampu berinteraksi ke tengah-tengah masyarakat. Sehingga secara umum aplikasi multimedia dalam dunia pendidikan memberikan manfaat yang cukup banyak dalam proses kegiatan belajar mengajar, seperti: proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dengan ceramah dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat lebih termotivasi dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja (sangat fleksibel).

3. Pengertian dan Urgensi *Autoplay*

AutoPlay Media Studio adalah sebuah software yang mampu mengkoordinir dan mengkombinasikan berbagai komponen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi. Mengingat kemampuannya yang cukup kompleks, maka *autoplay* sering digunakan untuk pembuatan.³⁹

a) Company profile: profile perusahaan, profile sekolah, profil diri.

³⁸ M. Suyanto, *Multimedia: Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, (Yogyakarta: Andi, 2003), hlm. 340

³⁹ Yudha Alfian, *Powerfull Multimedia Interactive*, disampaikan pada saat Pelatihan Pembuatan *Autoplay* dan *Quiz Creator* di UIN Maliki Malang, pada tanggal 20 Maret 2011

- b) CD Interactive: membuat CD Interactive pembelajaran, CD Interactive materi seminar, ataupun materi perusahaan.
- c) Catalog: catalog buku dan catalog produk
- d) Information Kiosk: seperti di kantor perusahaan, hotel, bank, tempat wisata.
- e) Video dan audio Player
- f) Presentasi seminar kuis
- g) Autorun CD browser.

Autoplay sendiri adalah software yang mampu mengkoordinasi berbagai komponen multimedia. Hasil akhir akan sangat maksimal dan menarik jika perancang mampu menguasai software grafis dan animasi seperti CorelDraw, Photoshop, dan macromedia flash. Namun jika perancang belum menguasai software tersebut maka bisa memanfaatkan template yang tersedia atau mendownload gambar dan icon yang ada di internet. Beberapa alasan mengapa dalam proses pembelajaran bisa menggunakan multimedia *autoplay* adalah sebagai berikut.⁴⁰

a) Cukup Drag-and-Drop untuk membuat sebuah aplikasi.

Membangun software multimedia profesional dapat dibuat dengan mudah dan menyenangkan, siapa pun bisa melakukannya. Karena cukup drag and drop isi media (teks, gambar, audio, video,

⁴⁰ Yudha Alfian, *Powerfull Multimedia Interactive*, disampaikan pada saat Pelatihan Pembuatan *Autoplay* dan *Quiz Creator* di UIN Maliki Malang, pada tanggal 20 Maret 2011

animasi, dan banyak lagi) ke "halaman" atau "dialog". Sehingga selanjutnya cukup mengelola interaktifitasnya berupa navigasi.

- b) Memiliki 18 Objek Interaktif yang siap pakai.** Ada 18 jenis objek interaktif yang dimiliki *Autoplay Media Studio* yang siap pakai. Perancang multimedia tidak perlu repot-repot membuat objek tersebut dari nol (seperti pada Macromedia Flash), Objek tersebut antara lain buttons, text labels, paragraph text, rich text, images, videos, Macromedia Flash, web browsers, slideshows, hotspots, input fields, list boxes, drop-down lists, radio buttons, checkboxes, progress bars tree controls and grid controls. Sehingga cukup satu kali klik pada icon untuk memasukkan objek yang anda mau. Beberapa tampilan objek interaktif yang dimiliki *Autoplay Media Studio* adalah sebagai berikut:



Gambar 2.2 Objek Interaktif Yang Dimiliki *Autoplay Media Studio*

- c) Mudah untuk melihat preview dan mempublish.** Perancang multimedia cukup melakukan beberapa klik saja untuk melihat hasil sementara yang kita kerjakan. Selain itu juga akan dimudahkan untuk mempublish hasil karya baik itu dalam format *.exe ataupun ISO CD/ DVD images.
- d) Tersedia berbagai Template Profesional .** Jika perancang tidak mau repot untuk membuat sebuah template, maka ia bisa memilih berbagai template profesional yang siap digunakan dalam proyek

autoplay tersebut. Untuk menyempurnakan hasilnya cukup memodifikasinya sesuai dengan kebutuhan. Di bawah ini adalah beberapa contoh-contoh menu software installer, kartu bisnis elektronik, brosur pemasaran dan banyak lainnya.



Gambar 2.3 Beberapa Contoh Template Profesional dari Autoplay

Bagi seseorang yang akan membuat multimedia *autoplay* setidaknya ia harus mengenal terlebih dahulu *tools* yang ada pada Autoplay Media Studio. Berikut adalah bagian-bagian yang ada pada tampilan Autoplay Media Studio:⁴¹

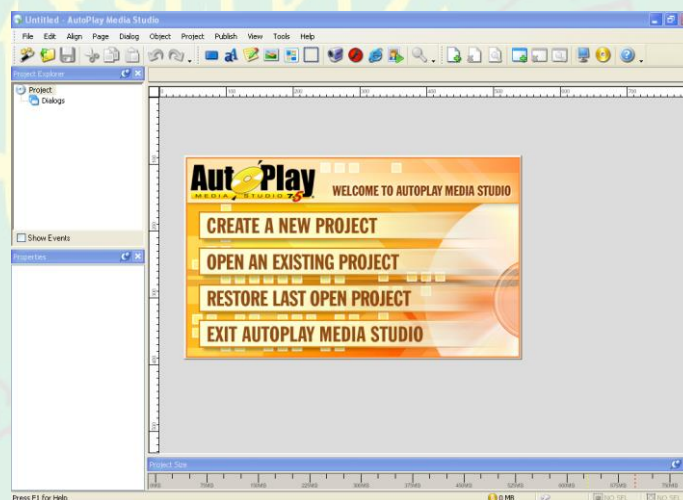
- a) Buka program Autoplay yang sudah ada pada computer, biasanya Autoplay yang digunakan adalah AutoPlay Media Studio 7.5. maka akan muncul *splash screen* AutoPlay Media Studio 7.5 seperti gambar di bawah ini:

⁴¹ Yudha Alfian, *Powerfull Multimedia Interactive*, disampaikan pada saat Pelatihan Pembuatan *Autoplay* dan *Quiz Creator* di UIN Maliki Malang, pada tanggal 20 Maret 2011



Gambar 2.4 Splash Screen Autooolay

- b) Kemudian akan muncul tampilan awal area kerja AutoPlay Media Studio (User Interface). Untuk mulai bekerja silahkan pilih **Create a New Project** seperti yang tertera pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.5 Tampilan New Project

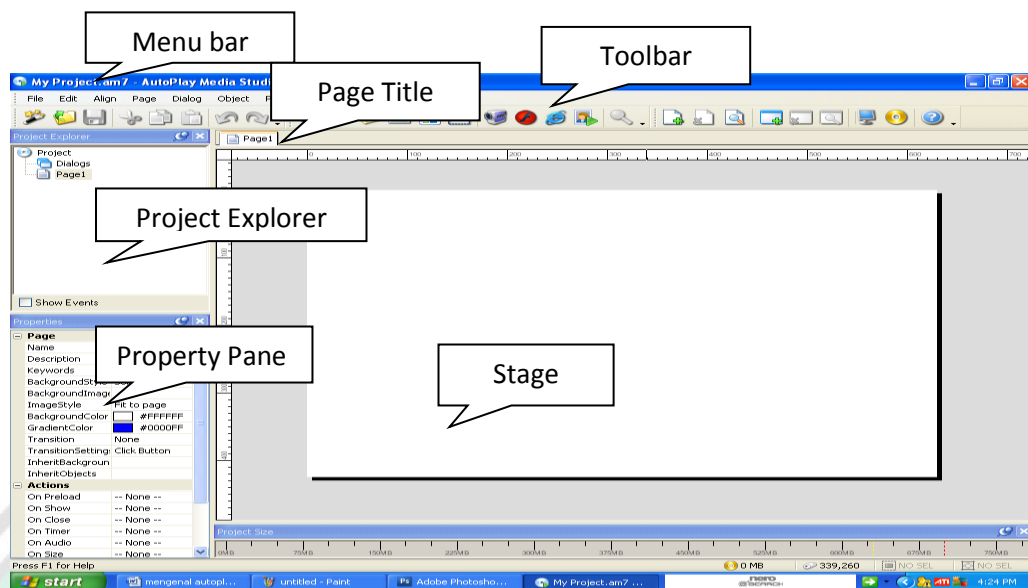
- c) Selanjutnya akan dihadapkan pada berbagai pilihan template. Untuk pertama kali bisa memilih **Blank Project** untuk lebih mengenal tampilan awal area kerja, selanjutnya klik **Create Project Now**.



Gambar 2.6 Menu *Creat Project New*

d) Setelah itu secara default akan muncul tampilan seperti pada gambar di bawah.

- 1) **Menu bar:** berisi menu-menu layaknya program aplikasi komputer seperti biasa.
- 2) **Stage:** adalah tampilan untuk menunjukkan hasil pengaturan objek yang sedang dikerjakan (tampilan kerja).
- 3) **Project explorer:** berisi seluruh object yang terdapat pada stage. Seluruh object dikelompokkan berdasarkan “Page/ halaman”.
- 4) **Property pane:** adalah property yang berguna untuk mengatur sifat/ parameter yang terdapat pada object maupun halaman yang sedang aktif.
- 5) **Toolbar:** berisi berbagai icon bar, dimana untuk memfungsikannya tinggal mengkliknya sekali.



Gambar 2.7 Menu Pada Toolbar

- e) Untuk perancang multimedia yang sudah pernah menggunakan Macromedia Flash tentunya tidak akan kesulitan untuk mengenal area kerja tersebut, sedangkan bagi yang baru memulainya juga tidak akan terlalu kesulitan karena program ini sangat mudah untuk dipraktekkan.

4. Langkah-langkah Pembuatan Autoplay

Setelah mengetahui dan memahami *tools* yang ada pada *autoplay* maka selanjutnya langkah-langkah pembuatan *autoplay* adalah sebagai berikut:⁴²

a) Menyetting Halaman/ Stage

Pertama kali yang harus dilakukan adalah menjalankan AutoPlay Media Studio, kemudian pada kotak dialog Pilih **Create**

⁴² Yudha Alfian, *Powerfull Multimedia Interactive*, disampaikan pada saat Pelatihan Pembuatan Autoplay dan Quiz Creator di UIN Maliki Malang, pada tanggal 20 Maret 2011

New Project. Setelah itu Pilih **Blank Project**, pada **Project Name** Ketik “**Unique ID Card**” kemudian klik **Create Project Now**. Jangan lupa untuk mengatur stage dari ukuran default “Medium” (630 x 425) ke stage yang kita inginkan yaitu ukuran small (480 x 300), kemudian klik **Project >> Setting**. Terakhir pada **Project Settings** wizard atur **Page Size** dari **Medium** ke **Small**, sedangkan pada **Style** pilih **Bordered**.

b) Mengimport dan Menata Object Image

Dalam membuat *autoplay*, **Project** yang akan dibuat terdiri dari 2 halaman yaitu **Page 1** dan **Page 2**. Langkah pertama yang harus dilakukan adalah mengimport gambar sebagai background dan isi ID Card **Page 1** dengan cara klik **Icon New Image Object** pada **toolbar** kemudian masukkan **image** yang terdapat pada **Folder Unique ID Card** satu persatu mulai dari image Background 1. Pada program AutoPlay Media Studio 7.5 mendukung banyak format gambar, baik itu sebagai Background, object, dan slide show. Berikut ini adalah jenis-jenis format gambar yang support pada program AutoPlay :

Tabel 2.3 Jenis-Jenis Format Gambar pada Program Autoplay

Nama File Extension	Format
.apm	Aldus Placeable Metafile
.bmp	Microsoft Bitmap
.emf	Windows Enhanced Metafile
.gif	Graphic Interchange Format
.jpg	Joint Photographic Experts Group
.pcd	Photo-CD (Kodak)
.pcx	ZSoft Paintbrush
.png	Portable Network Graphics
.psd	Adobe Photoshop
.tga	Truevision
.tif	Aldus Corporation format TIFF
.wmf	Windows Metafile

c) Memasukkan Teks (New label Object)

New Label Object adalah sebuah teks yang berfungsi sebagai teks statis/ teks biasa dan juga teks dinamis (memiliki fungsi sebagai hyperlink). Pada Page 1 masukkan **New Label Object** dengan kedua fungsi di atas yaitu sebagai judul dan sebagai hyperlink. Berikut beberapa langkah dalam memasukkan teks/ new label object:

- 1) Klik **Icon New Label Object** pada **toolbar**
- 2) Secara default **New Label Object** akan muncul di pojok kiri atas dengan teks bertulis “**New Label**”, klik pada teks “**New Label**” sehingga muncul **wizard Property**. Pada **wizard**

Property bagian **Settings**, kita bisa mengganti jenis font, ukuran font, warna dan sifat-sifat yang terdapat pada **Label Object**.

- 3) Selanjutnya kita akan membuat **Label Object**. Label Object tersebut memiliki sifat dinamis dan berfungsi sebagai tombol. Dimana ketika pointer diarahkan ke tulisan tersebut pointer akan berubah bentuk dari panah (*arrow*) menjadi bentuk tangan (*hand*) serta tulisan akan berubah warna ketika pointer diarahkan dan ditekan atau di klik.
- 4) Untuk membuatnya klik **Label Object** kemudian double klik untuk memunculkan **Property Wizard**
- 5) Sekarang kita berpindah ke **Attributes**, kita akan mengubah setingan kursor dari **Arrow** menjadi **Hand**

d) Menambahkan Action pada Object Button dan Label

Action adalah sebuah perintah kepada sebuah Object baik itu berupa tombol, label, maupun gambar untuk melakukan tindakan seperti menunjukkan halaman, memainkan video, memainkan music, menutup aplikasi dan lain-lain. Action pada autoplay terbagi menjadi 2 bagian yaitu *Action Script* dan *Quick Action*. Action Script adalah sebuah bahasa pemrograman seperti pada program macromedia flash. Sedangkan Quick Action sebenarnya adalah Quick Action namun di kemas dalam bentuk lain sehingga tinggal siap pakai.

e) Melihat hasil sementara (Preview) dan Mempublish Project

Ketika proses pembuatan sudah selesai, selanjutnya tinggal melihat dan mempublish hasilnya.

- 1) Untuk melihat hasil karya klik **Preview**, tunggu beberapa saat dan kemudian bisa mengecek hasilnya. Mempreview bertujuan untuk melihat hasil sementara project yang sedang dikerjakan, dari situ akan bisa diketahui kesalahan atau kekurangan project yang kita buat sebelum kita mempublishnya.
- 2) Pada saat mempublis, Klik Publish>>Pilih **Hard drive folder>> Next>>** pilih **Folder penyimpanan>> Build**. Jika pada saat kita mempublish muncul tanda **Errors**. Klik saja **continue** biasanya hal ini terjadi karena ada satu gambar atau object yang letaknya d luar area/ stage. **Klik autorun.exe untuk membuka hasilnya. Selamat menikmati.**

C. Efektivitas dan Multimedia Interaktif

1. Efektivitas

Said A. (dalam Dedi Rohendi) mengatakan bahwa efektivitas merupakan tingkat pencapaian sasaran dan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.⁴³ Adapun acuan beberapa kriteria efektivitas yang dijabarkan sebagai berikut:

⁴³ Dedi Rohendi, dkk. *Efektivitas Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Konteks terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK*. 2010. Jurnal Pendidikan. Hlm.3 www.file.upi.edu/Direktori/SPS/PRODI.../artikel_2.pdf. diakses 12 April 2014

- a. Pembelajaran multimedia interaktif dikatakan efektif meningkatkan hasil belajar apabila nilai belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran multimedia interaktif lebih tinggi (>) dari pada yang menggunakan pembelajaran konvensional.
- b. Pembelajaran multimedia interaktif dikatakan efektif terhadap hasil belajar siswa dilihat dari indikator ketuntasan belajar, pembelajaran dapat dikatakan tuntas apabila sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa yang telah belajar dengan pembelajaran multimedia interaktif ini dapat memperoleh nilai > 70.
- c. Pembelajaran multimedia interaktif dikatakan efektif jika tanggapan siswa adalah positif, yakni minimal dengan skor rerata nilai hasil angket tanggapan siswa sebesar 56% (rentang kualitatif “cukup”).

2. Multimedia Interaktif

Secara etimologis multimedia berasal dari bahasa Latin, yaitu dari kata “multi” yang berarti banyak; bermacam-macam dan “medium” yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Beberapa definisi multimedia menurut beberapa ahli diantaranya:⁴⁴

- a. Sesuai dengan pendapat Vaughan, multimedia adalah “berbagai kombinasi dari teks, grafik, suara, animasi, dan video yang

⁴⁴ Dedi Rohendi, dkk. *Efektivitas Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Konteks terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK*. 2010. Jurnal Pendidikan. Hlm.3
www.file.upi.edu/Direktori/SPS/PRODI.../artikel_2.pdf. diakses 12 April 2014

disampaikan dengan menggunakan komputer atau alat elektronik lainnya”.⁴⁵

- b. Rada berpendapat bahwa “multimedia merujuk ke perpaduan/ sinkronisasi aliran media (any synchronized media stream)”. Sebagai contoh dari multimedia adalah gambar bergerak yang sinkron dengan suara (termasuk siaran televisi dan film modern).⁴⁶
- c. Heinich, Molenda, Russell & Smaldino berpendapat, “multimedia merujuk kepada berbagai kombinasi dari dua atau lebih format media yang terintegrasi kedalam bentuk informasi atau program instruksi”.⁴⁷

D. Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peran yang strategis dalam mempersiapkan warga negara yang cerdas, mengenal kekhasan bangsa Indonesia, seperti kebhinekaan, kekayaan alam, dan keramahan tamahan. Dimana Pendidikan Kewarganegaraan akan diajarkan dan dikembangkan dari mulai pendidikan di Sekolah Dasar, Menengah sampai Perguruan Tinggi dengan berbagai macam istilah dan pengertian. Menurut Dwi Winarno, ”Pendidikan kewarganegaraan (*citizenship*) artinya keanggotaan

⁴⁵ Vaughan, T. (1994). *Multimedia: Making it Work* (2nd ed.). USA: McGraw-Hill.

⁴⁶ Green, T. D. & Brown, A. (2002). *Multimedia Project In The Classroom*. USA: Corwin Press, Inc.

⁴⁷ Heinich, R.; Molenda, M.; Russell, J. & Smaldino, S. (1999). *Instructional Media and Technologies for Learning* (6th ed.). USA: Merrill/Prentice Hall.

yang menunjukkan hubungan atau ikatan antara negara dengan warga negara”⁴⁸

Sedangkan Zamroni dalam Azyumardi Azra mengemukakan bahwa, Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru kesadaran bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat.⁴⁹ Sementara itu Syahril Syarbani mendefinisikan Pendidikan Kewarganegaraan sebagai bidang kajian yang mempunyai obyek telaah dengan menggunakan suatu disiplin ilmu yang secara koheren diorganisasikan ke dalam suatu program yang berhubungan dengan Pendidikan kewarganegaraan.⁵⁰

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu program pendidikan yang berfungsi dalam memberikan bekal kepada siswa mengenai pengetahuan tentang hubungan antara negara dan warga negara serta bertujuan untuk mendidik generasi baru menjadi warga negara yang demokratis, religius, interaktif, humanis, dan beradab.

⁴⁸ Dwi Winarno, *Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan*, Bumi Aksara, Jakarta, 2006, hlm. 49

⁴⁹ Azyumardi Azra, *Pendidikan Kewargaan (Civic Education) Demokrasi, Hak Azasi Manusia dan Masyarakat Madani*, Kencana, Jakarta Timur, 2003, hlm. 5

⁵⁰ Syahril Syarbani, *et. al.*, *Membangun Karakter dan Kepribadian Melalui Pendidikan Kewarganegaraan*, Graha Ilmu: Yogyakarta dan UIEU University Press: Jakarta Barat, 2006, hlm. 4

Adapun tujuan utama Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, sikap serta perilaku yang cinta tanah air dan bersendikan kebudayaan bangsa, wawasan nusantara, serta ketahanan nasional dalam diri para calon-calon penerus bangsa yang sedang dan mengkaji dan akan menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni. Selain itu juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang berbudi luhur, berkepribadian, mandiri, maju, tangguh, profesional, bertanggung jawab, dan produktif serta sehat jasmani dan rohani.⁵¹

Namun pada prakteknya, pembelajaran PKn masih saja menghadapi banyak kendala-kendala. Ada dua kendala besar yang harus diperhatikan, yaitu: *Pertama*, guru pengampu mata Pelajaran PKn masih mengalami kesulitan dalam mengaktifkan siswa untuk terlibat langsung dalam proses penggalian dan penelaahan bahan pelajaran. Dan *kedua*, sebagian siswa memandang mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran yang bersifat konseptual dan teoritis. Akibatnya siswa ketika mengikuti pembelajaran PKn merasa cukup mencatat dan menghafal konsep-konsep dan teori-teori yang diceramahkan oleh guru, tugas-tugas terstruktur yang diberikan dikerjakan secara tidak serius dan bila dikerjakan pun sekedar memenuhi formalitas.

Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sangat penting dalam upaya memberikan

⁵¹ Achmad Muchji, dkk. *Pendidikan Kewarganegaraan*, (Jakarta: Universitas Gunadarma, 2007)

stimulus kepada siswa, sehingga siswa tertarik untuk mempelajari lebih mendalam topik pembelajaran yang sedang dibahas. Penggunaan media pembelajaran dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Penyajian materi ajar menjadi lebih standar.
2. Penyusunan media yang terencana dan terstruktur dengan baik membantu guru untuk menyampaikan materi dengan kualitas dan kuantitas yang sama dari satu kelas ke kelas yang lain.
3. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih interaktif
4. Materi pembelajaran dapat dirancang, baik dari sisi pengorganisasian materi maupun cara penyajiannya yang melibatkan siswa, sehingga siswa menjadi lebih aktif di dalam kelas.
5. Media dapat mempersingkat penyajian materi pembelajaran yang kompleks, misalnya dengan bantuan video. Dengan demikian, informasi dapat disampaikan secara menyeluruh dan sistematis kepada siswa.
6. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan
7. Penyajian pembelajaran dengan menggunakan media yang mengintegrasikan visualisasi dengan teks atau suara akan mampu mengkomunikasikan materi pembelajaran secara terorganisasi.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

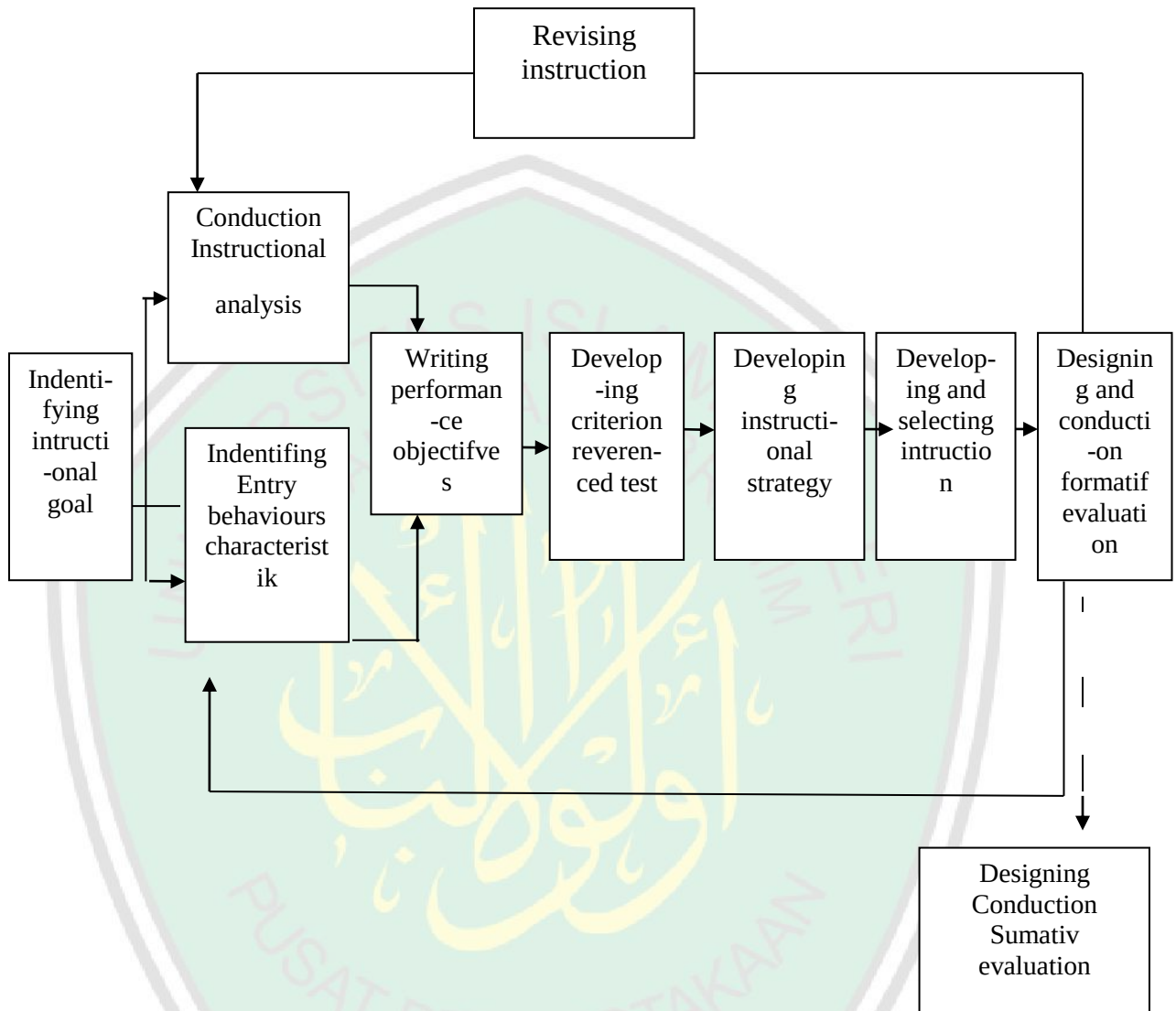
A. Desain Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau yang biasa disebut dengan *Research and Development*. *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan, dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan ini bersifat *longitudinal*/ bertahap.¹

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan model pengembangan pembelajaran Walter Dick dan Lou Carey. Pada model pengembangan Dick and Carey terdapat 10 tahapan desain pengembangan, akan tetapi dalam pengembangan ini hanya dilakukan 9 tahap saja, karena pengembangan media pembelajaran hanya pada sebatas uji prototype produk. Tahapan kesepuluh tidak dilakukan karena berada di luar sistem pembelajaran, sehingga dalam pengembangan ini tidak digunakan. Berikut gambar model pengembangan pembelajaran Walter Dick dan Lou Carey:²

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 297

² Walter Dick and Lou Carey, *The Systematic Design of Instruction*, (USA: t.p, 1978), hlm. 8-11



Gambar 3.1 Desain pengembangan Dick and Carey

Adapun langkah-langkah yang diilustrasikan dalam gambar adaptasi Walter Dick & Lou Carey sebagaimana di atas dapat dipaparkan sebagai berikut :

1. *Identifying Instructional Goal* (mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran)

2. *Conducting Instructional Analysis* (melaksanakan analisis pembelajaran)
3. *Identifying Entry Behaviors, Characteristics* (Mengetahui tingkah laku masukan dan karakteristik siswa)
4. *Writing Performance Objectives* (merumuskan tujuan khusus pembelajaran)
5. *Developing Criterion – Referenced Test* (mengembangkan butir tes acuan patokan/ *Criterion Referenced Test*)
6. *Developing Instructional Strategy* (mengembangkan strategi pembelajaran)
7. *Developing and Selecting Instruction* (menyeleksi dan mengembangkan bahan pembelajaran)
8. *Designing and Conducting Formative Evaluation* (merancang dan melaksanakan evaluasi formatif)
9. *Revising Instruction* (merevisi bahan pembelajaran)
10. *Designing and Conducting Formative Summative* (merancang dan melaksanakan evaluasi sumatif)

Langkah-langkah prosedural dalam penelitian dan pengembangan yang diklasifikasikan oleh Walter Dick & Lou Carey ini senada dengan uraian Nana Syaodih tentang prosedur pelaksanaan penelitian dan pengembangan, yakni ada beberapa metode yang digunakan, yaitu metode deskriptif, evaluatif, dan eksperimental. Metode penelitian deskriptif digunakan dalam penelitian awal untuk menghimpun data tentang kondisi

yang ada. Kondisi yang ada mencakup 1) kondisi produk yang sudah ada sebagai bahan perbandingan atau bahan dasar (embrio) untuk produk yang akan dikembangkan, 2) kondisi pihak pengguna seperti sekolah, guru, siswa serta penggunaan lainnya, 3) kondisi faktor-faktor pendukung dan penghambat pengembangan dan penggunaan dari produk yang akan dihasilkan, mencakup unsur manusia, sarana prasarana dan pengelolaan. Kemudian metode evaluatif digunakan untuk mengevaluasi proses uji coba pengembangan suatu produk. Produk dikembangkan melalui serangkaian uji coba dan setiap kegiatan uji coba diadakan evaluasi. Sedangkan metode eksperimen digunakan untuk menguji kemampuan dari produk yang dihasilkan.³

Pada mulanya penelitian ini dilakukan dengan menghimpun data awal tentang kondisi media pembelajaran yang digunakan oleh SDI As Salam yang menjadi tempat penelitian untuk direview. Kemudian menganalisa kondisi pengguna dengan mengadakan Pre Tes untuk mengetahui sampai dimana pemahaman siswa pada materi-materi sebelumnya, sebelum dilakukan uji coba, selanjutnya mengidentifikasi kekurangan-kekurangan yang ada dalam pembelajaran yang sudah berlangsung dengan pemakaian media pembelajaran tersebut, termasuk di dalamnya menganalisis kebutuhan siswa, kemudian menghasilkan produk dan mengevaluasinya melalui serangkaian uji coba dan tahap terakhir

³ Walter Dick and Lou Carey, *The Systematic Design of Instruction*, hlm. 167

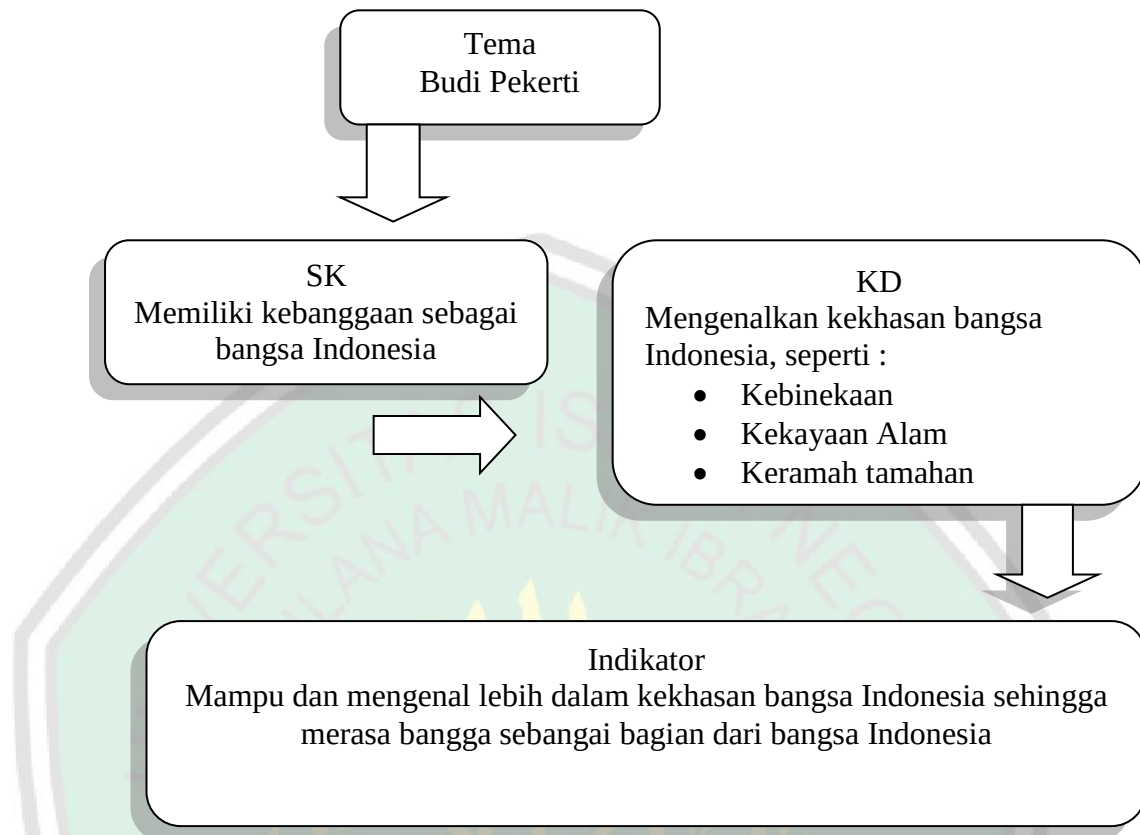
adalah menguji kemenarikan, keefektifan dari produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini.

B. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran

Berdasarkan model pendekatan sistem desain pembelajaran (*System Approach Model For Designing Instruction*) Walter Dick & Lou Carey sebagaimana disebutkan di atas, maka prosedur pengembangan dalam penelitian pengembangan ini mengikuti langkah-langkah yang diinstruksikan dalam model desain tersebut sebagaimana berikut:

1. Mengidentifikasi Tujuan Umum Pembelajaran (*Identifying Instructional Goal*)

Langkah pertama yang dilakukan dengan melakukan identifikasi tujuan umum pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan. Langkah ini berarti menentukan apa yang ingin diinginkan untuk dapat dilakukan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (*goal instruction*). Tujuan umumnya adalah pernyataan yang menjelaskan kemampuan apa saja yang harus dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti pelajaran. Tujuan umum ini diidentifikasi berdasarkan hasil analisis kebutuhan, kurikulum dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.



Gambar 3.2 Tujuan pembelajaran umum kewarganegaraan kelas III.

2. Melakukan Analisis Pembelajaran (*Conducting Instructional Analysis*)

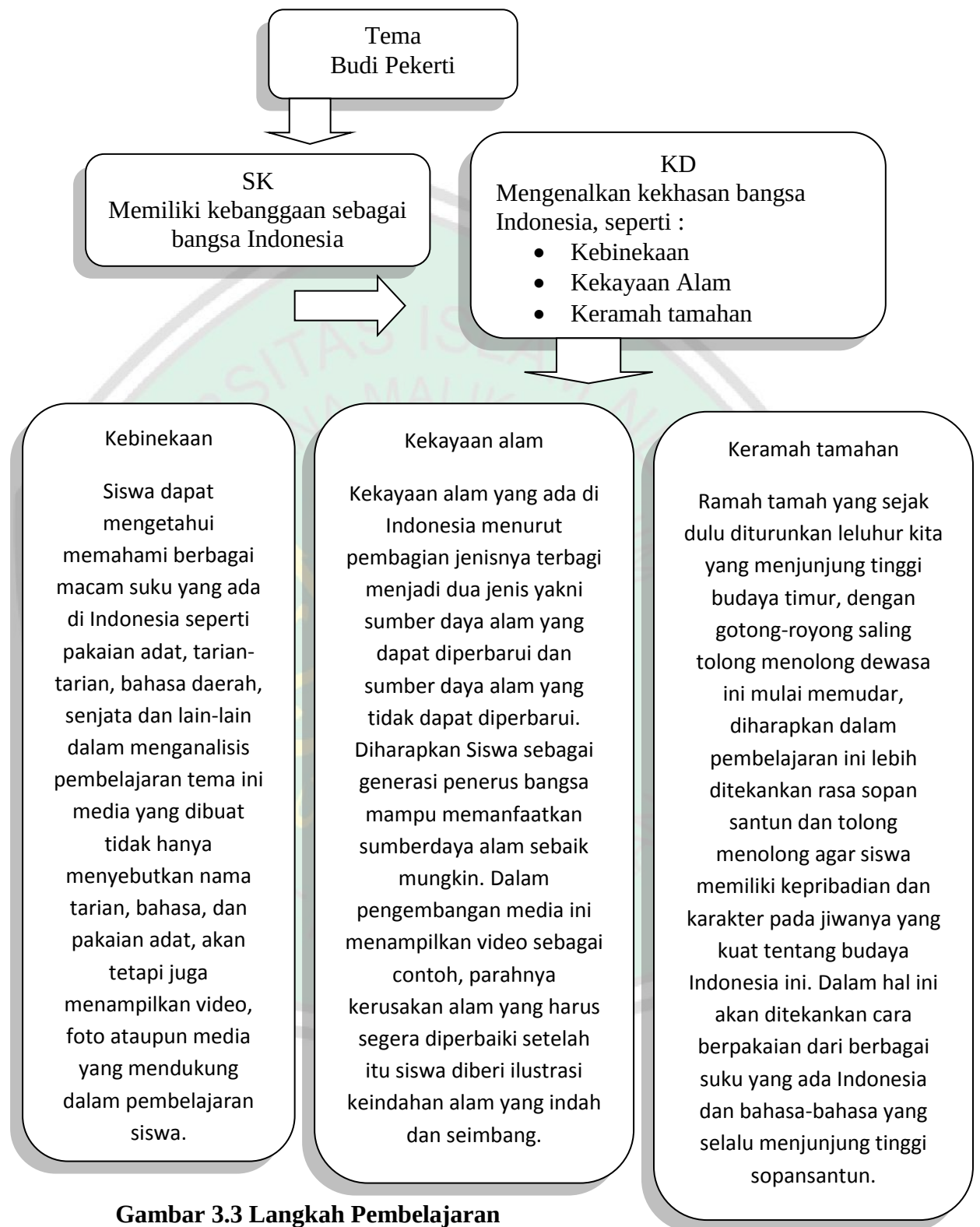
Setelah mengidentifikasi tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis untuk mengidentifikasikan keterampilan-keterampilan yang harus dipelajari siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam melakukan analisis pembelajaran, beberapa langkah diperlukan untuk mengidentifikasi kompetensi, berupa pengetahuan (*cognitive*), keterampilan (*psychomotor*), dan sikap (*attitudes*) yang perlu dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Proses analisis pembelajaran akan mudah dilakukan dengan menggunakan “peta” yang menggambarkan

keterkaitan dan hubungan seluruh keterampilan dan kemampuan yang diperlukan untuk mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran, Menentukan kemampuan apa saja yang terlibat dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dan menganalisis topik atau materi yang akan dipelajari. Analisis ini akan menghasilkan diagram tentang keterampilan-keterampilan dan konsep yang menunjukkan keterkaitan antara keterampilan-konsep tersebut.

Dick dan Carey mengemukakan bahwa analisis pembelajaran adalah suatu prosedur,⁴ apabila diterapkan pada suatu tujuan pembelajaran akan menghasilkan suatu identifikasi kemampuan-kemampuan bawahan yang diperlukan bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Analisis pembelajaran merupakan suatu alat yang dipakai para perancang pembelajaran atau guru untuk membantu mereka didalam mengidentifikasi setiap tugas pokok yang harus dikuasai atau dilaksanakan oleh siswa dan sub tugas yang dapat membantu siswa dalam menyelesaikan tugas pokok.

Dibawah ini gambar analisis pembelajaran pada standar kompetensi, memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia.

⁴ Walter Dick and Lou Carey, *The Systematic Design of Instruction*,



Gambar 3.3 Langkah Pembelajaran

3. *Identifying Entry Behaviors, Characteristics* (mengetahui tingkah laku masuk dan karakteristik siswa)

Dalam mengidentifikasi isi materi yang akan dimasukkan dalam pembelajaran, hal ini membutuhkan identifikasi atas keterampilan-keterampilan spesifik dan pengetahuan awal yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk siap memasuki pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran yang berbasis multimedia *Autoplay*. Demikian karakteristik umum peserta didik juga sangat penting untuk diketahui dalam mendesain pembelajaran.

Sebelum merumuskan media yang tepat dengan tema materi yang ada yakni mengenal kekhasan bangsa Indonesia kelas III SDI As Salam pengembang harus menyelaraskan sumberdaya manusia di sekitar seperti memberikan contoh-contoh dengan menekankan budaya lokal yang dimana akan sangat bermanfaat bagi siswa kedepannya.

Berbicara tentang karakteristik siswa Menurut Gardner, kecerdasan seseorang adalah proses kerja otak seseorang secara terus-menerus sampai orang itu menemukan kondisi akhir terbaiknya.⁵ pada pemahaman tingkah laku pada setiap anak harus memiliki tingkan pemahaman karakter dan bisa mengambil hati seorang anak sangatlah dibutuhkan memang seorang anak memiliki karakter dan watak yang berbeda apalagi tingkat emosional yang sangat labil, bagaimana bisanya guru untuk mengambil hati setiap anak itulah kuncinya.

⁵Munif Chatib, *sekolahnya manusia*, (Bandung: Mizan Pustaka, 2009) hal. 76

Kecerdasan yang dimiliki anak sangatlah majemuk mempunyai metode *discovering ability*. Metode ini meyakini bahwa setiap orang pasti memiliki kecenderungan jenis kecerdasan tertentu. Kecenderungan tersebut harus ditemukan.⁶Anak-anak harus selalu kita motivasi untuk tidak pernah putus asa dalam “menemukan kemampuannya”. Jika yang ditemukan adalah kelemahan dalam satu jenis kecerdasan, maka kelemahan itu harus dimasukkan ke laci dan dikunci rapat-rapat. Sementara jika yang ditemukana adalah kelebihan dalam satu jenis kecerdasan, maka kelebihan itu harus dibina dan terus ditingkatkan.

Dalam pengembangan media media ini siswa yang memiliki kelebihan dalam hal teknologi sudah pasti akan menyukai dan akan tertarik untuk mengikuti pelajaran dan sangat mudah untuk memahami pelajaran-pelajaran yang disertakan tekhnologi didalamnya, akan tetapi berbanding terbalik situasi yang ada jika siswa didalam kelas menyukai gaya pengajaran yang klasik yakni membaca buku, mendengarkan penjelasan yang ada di buku, akan mengalami hal aneh jika guru tiba-tiba menghilangkan semua pembelajaran klasik tanpa memberi pengarahan terlebih dahulu kepada semua siswa di kelas untuk kemajuan bersama.

⁶*Ibid.*, hal. 77

4. *Writing Performance Objectives* (merumuskan tujuan khusus pembelajaran)

Tujuan pembelajaran khusus adalah rumusan mengenai kemampuan atau perilaku yang diharapkan dapat dimiliki oleh para siswa sesudah mengikuti suatu program pembelajaran tertentu. Kemampuan atau perilaku tersebut harus dirumuskan secara spesifik dan operasional sehingga dapat diamati dan diukur. Dengan demikian, tingkat pencapaian siswa dalam perilaku yang ada dalam tujuan pembelajaran khusus dapat diukur dengan tes atau alat pengukur yang lainnya.

Dalam menentukan isi pelajaran yang akan diajarkan, pendesain pembelajaran merumuskannya berdasarkan kompetensi dasar yang ada dalam TIK. Dengan kata lain, isi pelajaran yang akan diajarkan disesuaikan dengan apa yang akan dicapai. Sebagian pengajar telah melakukan hal yang keliru, yaitu dengan melihat isi pelajaran dari daftar isi buku untuk menyusun tujuan pembelajaran. Demikian halnya dengan memilih metode pembelajaran. Pedesain pembelajaran tidak mengidentifikasi metode berdasarkan kemenarikannya lebih dahulu. Perancang atau guru harus memilih metode atas dasar kesesuaiannya untuk mencapai kompetensi yang tercantum dalam tujuan. Dengan kata lain, metode pembelajaran dipilih berdasarkan kompetensi yang ada dalam tujuan instruksional khusus.

Tujuan pembelajaran menjadi acuan seluruh proses desain pembelajaran karena di dalamnya tercantum rumusan pengetahuan, keterampilan, dan sikap atau kompetensi yang akan dicapai siswa pada akhir proses pembelajaran. Keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan tersebut juga merupakan ukuran keberhasilan sistem pembelajaran yang digunakan pengajar. Penulisan tujuan pembelajaran khusus digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan strategi dan kompetensi pembelajaran dan menyusun kisi-kisi tes pembelajaran.

1) Tujuan pembelajaran Umum (TPU I)

- 1.1. Setelah pembelajaran berakhir, siswa kelas III SDI As Salam, dapat mengidentifikasi suku-suku dan bahasa daerah yang ada di Indonesia.
- 1.2. Setelah pembelajaran berakhir, siswa kelas III SDI As Salam, dapat membedakan pakaian adat, rumah adat, dan senjata tradisional yang ada di Indonesia.
- 1.3. Setelah pembelajaran berakhir, siswa kelas III SDI As Salam, dapat mengklasifikasikan sumberdaya alam yang dapat diperbarui dan yang tidak dapat diperbarui.

2) Tujuan pembelajaran Umum (TPU II)

- 2.1. Setelah pembelajaran berakhir, siswa kelas III SDI As Salam, dapat membedakan sumberdaya alam dan memanfaatkannya pada lahan yang tepat.

2.2. Setelah pembelajaran berakhir, siswa kelas III SDI As Salam, dapat mengenal dan memahami keramahatan bangsa Indonesia.

2.3. Setelah pembelajaran berakhir, siswa kelas III SDI As Salam, dapat mengamalkan sikap ramah tamahan dengan tolong menolong dan menghargai sesama.

5. *Developing Criterion-Referenced Test* (mengembangkan butir tes acuan patokan)

Instrumen tes penilaian dapat dirumuskan berdasarkan rumusan tujuan-tujuan khusus pembelajaran yang telah disusun. Konsep baru dalam pengukuran proses pembelajaran yang berpusat pada siswa (*learned-centered*) adalah penilaian yang berpusat pada siswa (*learner-centered assessment*). Pengertian *learner-centered assessment* sejajar dengan definisi tes tradisional yakni acuan patokan, sebagai unsur inti dari pengembangan yang didesain secara sistematis. Jenis tes ini penting untuk mengevaluasi perkembangan siswa dan kualitas pembelajaran. Hasil dari tes acuan patokan memberikan indikasi pada guru dan perancang seberapa baik siswa mampu mencapai setiap tujuan pembelajaran, dan mengindikasikan komponen mana dari pembelajaran yang bisa berjalan dengan baik, dan komponen mana yang perlu direvisi. Selain itu juga, tes acuan patokan memungkinkan siswa untuk merefleksikan diri dengan mengaplikasikan kriteria untuk menilai hasil kerja mereka sendiri.

Berdasarkan tujuan pembelajaran umum yang telah dirumuskan sebagaimana contoh dalam langkah 4, langkah berikut ini adalah mengembangkan alat atau instrumen penilaian yang mampu mengukur pencapaian hasil belajar siswa. Dalam hal ini perlu diperhatikan dalam menentukan instrumen evaluasi yang akan digunakan adalah instrumen harus bisa mengukur performa siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Beberapa tujuan pembelajaran tidak bisa diukur dengan tes objektif untuk mengukur psikomotorik peserta didik harus diukur melalui unjuk kerja melalui proses pengamatan.

6. Mengembangkan Strategi Pembelajaran (*Developing Instructional Strategy*)

Pada pengembangan strategi pembelajaran upaya yang dilakukan ialah memilih, menata, dan mengembangkan komponen-komponen umum pembelajaran dan prosedur-prosedur yang akan digunakan untuk membelajarkan peserta didik sehingga peserta didik dapat belajar dengan mudah sesuai karakteristiknya sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang akan ditetapkannya.

Komponen strategi pembelajaran meliputi:

- 1) kegiatan pra pembelajaran, yakni strategi yang mengupayakan pengkondisian dan kesiapan peserta didik ketika akan mengikuti pelajaran.

- 2) Penyajian informasi, yakni strategi untuk mengembangkan penyajian isi melalui media pembelajaran berbasis multimedia *autoplay* yang harus Kembangkan kreativitas guru ketika mengajar sesuai dengan kebutuhan belajar yang telah desain sehingga peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) peran serta peserta didik, yakni mengupayakan keterlibatan mental peserta didik.
- 4) Menutup pembelajaran, dengan cara pengetesan yakni strategi untuk melihat tingkat penguasaan dan ketercapaian peserta didik.

Pada pengembangan strategi untuk siswa kelas bawah pengembangan diri guru dalam mengambil hati dan mengkondisikan situasi sangat di perlukan untuk terciptanya pembelajaran efektif dan tercapainya seluruh tujuan pembelajaran.

7. *Developing and selecting Instruction* (menyeleksi dan mengembangkan bahan pembelajaran)

Langkah pokok dari kegiatan desain media pembelajaran berbasis multimedia *autoplay* ini adalah langkah pengembangan dan pemilihan bahan pembelajaran. Adapun hasil produk pengembangan ini berupa *CD Interaktif* media pembelajaran PKN kelas III dengan tema mengenal kekhasan bangsa Indonesia, seperti kebinekaan, kekayaan alam dan keramahtamahan.

Table 3.1 Analisis Pemilihan Bahan Ajar Berdasarkan Karakteristik Isi Bahan Ajar.

No	Materi	Kontruksi Isi	Media
1.	Semboyan bangsa Indonesia	Materi, pemaparan bhinneka tunggal ika	Bahan ajar, CD interaktif berbasis Autoplay
2.	Suku-suku di Indonesia	Materi, ragam suku, bahasa daerah yang ada di Indonesia	Bahan ajar, CD interaktif berbasis Autoplay, video wawasan ilmiah
3.	Pakaian adat di indonesia	Materi, ragam pakaian adat, rumah adat, dan senjata tradisional yang ada di Indonesia	Bahan ajar, CD interaktif berbasis Autoplay, video wawasan ilmiah, alat peraga.
4.	Kekayaan alam Indonesia	Materi, macam-macam sumber daya alam yang dapat diperbarui maupun yang tidak dapat diperbarui	Bahan ajar, CD interaktif berbasis Autoplay, video wawasan ilmiah
5.	Potensi alam Indonesia	Materi, keselarasan	Bahan ajar, CD

		hasil alam yang cocok ditanam di daerah pegunungan, perkebunan , ataupun persawahan	interaktif berbasis Autoplay, video wawasan ilmiah
6.	Keramah tamahan	Materi, pemahaman karakter budaya Indonesia akan ke gotong royongan, santun dalam berbahasa, dan tutur kata yang santun	Bahan ajar, CD interaktif berbasis Autoplay, video wawasan ilmiah

8. Merancang dan Melakukan Evaluasi Formatif (*Designing and Conducting Formative Evaluation*)

Setelah media pembelajaran di aplikasikan kepada siswa, selanjutnya melakukan evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk memperoleh data guna mendapat hasil, apakah ada perkembangan atau kemenarikan dalam media yang telah di buat guna untuk merevisi media pembelajaran yang dihasilkan.

Evaluasi formatif dilakukan pada dua kelompok yakni evaluasi para ahli dan evaluasi oleh peserta didik. Evaluasi para ahli meliputi uji ahli isi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan media

pembelajaran berbasis multimedia *autoplay* untuk melihat keberhasilan isi yang tersaji. Uji ahli desain untuk memperoleh kesesuaian desain yang dikembangkan, dan terakhir adalah uji ahli pembelajaran. Sedangkan dalam evaluasi bagi peserta didik ditunjukkan pada uji coba lapangan (*Field evaluation*).

9. Melakukan Revisi (*Revising Intruction*)

Setelah langkah efaluasi formatif dan telah didapat pembaharuan dan pengujian lebuah lanjut, Langkah terakhir ini menurut Dick and Carey adalah langkah revisi media pembelajaran yang telah siap untuk di ajarkan. Data yang diperoleh dari evaluasi formatif dikumpulkan dan diinterpretasikan untuk memecahkan kesulitan yang dihadapi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran juga untuk merevisi pembelajaran agar lebih efektif.

C. Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Multimedia *Autoplay*

Pada tahap pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia *autoplay* ini, peneliti melakukan 4 tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis Situasi Awal

Adapun langkah-langkah yang ditempuh pada tahap analisis situasi awal ini antara lain:

a. Kajian Kurikulum

Kegiatan ini dilakukan sebagai upaya untuk menentukan materi yang harus disajikan, mengenali sub pokok bahasan tema, sehingga pengembang dapat menentukan beberapa kompetensi dasar minimal yang harus dikuasai oleh siswa. Tujuan yang lain adalah agar pengembang dapat membuat jalinan antar topik atau antar pokok bahasan dalam pembuatan media.

b. Kajian tentang teori motivasi belajar

Kajian ini dilakukan untuk mengetahui tentang motivasi belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan kajian tentang teori motivasi belajar.

c. Kajian tentang multimedia *Autoplay*

Kajian ini dilakukan sebagai upaya agar media pembelajaran berbasis multimedia *Autoplay* mudah diaplikasikan dan menarik bagi siswa, dan yang terpenting siswa jangan merasa terbebani dengan media yang akan dikembangkan.

2. Tahap Pengembangan Rancangan Media *AutoPlay*

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut.

a) Penentuan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa

Kegiatan ini dilakukan sebagai pedoman dalam merumuskan tujuan pembelajaran dan menentukan isi media pembelajaran serta pengembangan kegiatan belajar dengan memperhatikan alokasi waktu yang telah ditetapkan.

b) Penetapan alokasi waktu

Penetapan alokasi waktu ini dimaksudkan untuk memberikan batasan waktu dalam membelajarkan masing-masing topik. Penetapan alokasi waktu ini dibuat dengan mempertimbangan kegiatan belajar yang dilakukan sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien.

c) Pengembangan isi pembelajaran

Isi pembelajaran ini disusun sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa. Pembelajaran dimulai dengan menyajikan masalah kontekstual pada siswa. Berdasarkan masalah kontekstual yang disajikan, siswa diberi pertanyaan-pertanyaan yang mengarah pada penemuan suatu konsep sehingga siswa mengkonstruksi sendiri pemahaman mereka akan materi yang disampaikan.

d. Pengembangan konten media *Autoplay*

Pengembangan konten media *Autoplay* dikembangkan dan disesuaikan materi pembelajaran, kondisi siswa, dan tempat diadakannya penelitian dengan memadukan teori-teori tentang media, motivasi, serta belajar dan pembelajaran.

e. Pengembangan kegiatan belajar

Kegiatan belajar dimaksudkan agar sasaran kegiatan atau kompetensi dasar yang telah disusun sebelumnya dapat tercapai.

3. Tahap pembuatan media *AutoPlay*

Pada tahap pembuatan media *AutoPlay*⁷ tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Memulai project *AutoPlay*
- b. Mengisi background
- c. Menambahkan label
- d. Menambahkan halaman
- e. Menambahkan button
- f. Menambahkan isi teks
- g. Menambahkan video
- h. Menambahkan slide show
- i. Navigasi button dan page
- j. Menambahkan background audio
- k. Navigasi background audio
- l. Tahapan pembuatan flip book macker
- m. Tahapan pembuatan powerpoint
- n. Tahapan pembuatan Quis creator
- o. Memasukkan flip book, powerpoint, Quis Creator
- p. Publishing hasil akhir.

⁷ Teguh Arie Sandy, Modul Workshop #22 Multimedia Interaktif, Makalah disampaikan pada Pelatihan Pembuatan *Autoplay*, *Flipbook Maker*, dan *Quiz Creator*, Aula perpustakaan, Universitas Negeri Malang, Malang, 06, April 2013.

4. Tahap penilaian media *AutoPlay*

Media yang telah dibuat selanjutnya dinilai oleh ahli pembelajaran/ ahli kurikulum tingkat pendidikan dasar (dosen), ahli media pembelajaran (dosen), dan juga ahli pembelajaran (guru kelas). Tahap penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang telah dikembangkan layak atau tidak untuk dipakai dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil penilaian yang dilakukan oleh para ahli akan dijadikan pedoman untuk merevisi media tersebut.

Setelah media tersebut dinilai oleh para ahli, kemudian direvisi berdasarkan data angket yang diperoleh melalui uji ahli atau validasi sehingga diperoleh produk hasil pengembangan yang sebenarnya. Penilaian terhadap media yang dihasilkan belum berhenti sampai tahap validasi ahli dan revisi, akan tetapi media tersebut masih diuji cobakan kepada subyek uji coba kedua yakni siswa kelas III SDI As Salam . Setelah diuji cobakan, masing-masing siswa mengisi angket untuk memberikan penilaian terhadap kualitas media tersebut. Jika setelah pengisian dan analisis angket siswa ada bagian yang perlu direvisi, maka peneliti sebagai pengembang akan membenahinya.

D. Uji Coba Produk Media Pembelajaran

Beberapa kegiatan yang dilakukan untuk uji coba produk media pembelajaran dalam penelitian dan pengembangan ini adalah: 1) Desain

uji coba, 2) Subyek uji coba, 3) Jenis Data, 4) Instrumen pengumpulan data, 5) Teknik analisis data.

1. Desain Uji Coba Produk

Uji coba dilakukan dalam rangka mengetahui tingkat kemenarikan, validitas, dan efektifitas produk media pembelajaran ini. Produk berupa media pembelajaran berbasis multimedia *autoplay* untuk siswa, sebagai hasil dari pengembangan ini diuji tingkat validitas, kemenarikan dan keefektifannya. Tingkat validitas dan kemenarikan media pembelajaran diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dilakukan melalui beberapa tahapan, yakni: (1) tahap konsultasi; (2) tahap validasi ahli; dan (3) tahap uji coba lapangan berskala kelompok besar. Masing-masing tahap ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Tahap Konsultasi

Pada tahap konsultasi ini terdiri dari beberapa kegiatan berikut.

- 1) Dosen pembimbing melakukan pengecekan terhadap media yang dikembangkan. Dosen pembimbing memberikan arahan dan saran perbaikan media yang kurang.
- 2) Pengembang melakukan perbaikan media berdasarkan hasil konsultasi yang dilakukan.

b. Tahap Validasi Ahli

Pada tahap validasi ahli terdiri dari beberapa kegiatan berikut.

- 1) Ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran (guru kelas III) memberikan penilaian dan masukan berupa kritik dan saran terhadap media yang dihasilkan.
- 2) Pengembang melakukan analisis data penilaian dan masukan berupa kritik dan saran.
- 3) Pengembang melakukan perbaikan media berdasarkan kritik dan saran.

Adapun kriteria ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa adalah dosen dengan kriteria minimal S2 pendidikan/ non pendidikan, bukan merupakan dosen pembimbing tesis penulis. Sedangkan kriteria untuk ahli pembelajaran (guru kelas III) adalah berpendidikan minimal S1 dan yang mengampu mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Validasi ini disebut validasi isi (*content*) dan validasi desain media pembelajaran yang diperoleh melalui penilaian dan tanggapan dari para ahli dengan mengisi angket dan memberi masukan atau saran terhadap alat ukur dan buku pedoman bimbingan. Hasil penilaian dan tanggapan tersebut digunakan untuk mengetahui apakah media yang disusun layak atau tidak untuk dilanjutkan ke tahap selanjutnya, yaitu validasi empirik.

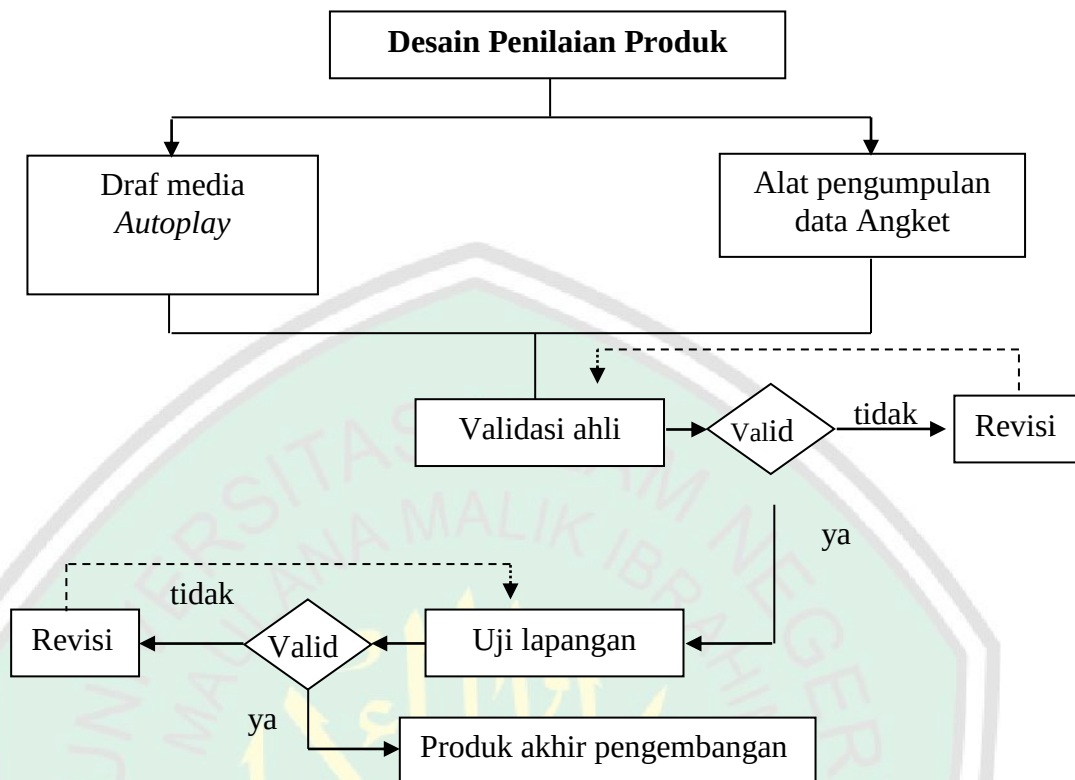
c. Tahap Uji Coba Lapangan

Pada tahap uji coba lapangan terdiri dari beberapa kegiatan berikut:

- 1) Pengembangan mengamati siswa yang sedang menggunakan media hasil pengembangan.
- 2) Siswa memberikan penilaian terhadap media hasil pengembangan.
- 3) Pengembang melakukan analisis data hasil penilaian.
- 4) Pengembang melakukan perbaikan media berdasarkan hasil analisis penilaian.

Tahap uji coba lapangan yang dilakukan pada kelompok besar yakni siswa kelas III dengan menggunakan teknik sampling. Selanjutnya desain penilaian produk tersebut secara umum dapat dijelaskan pada Gambar 2⁸ di bawah ini:

⁸ Yulia Ilfa Rachmania. *Pengembangan Bahan Ajar dengan Pendekatan Realistik Pokok Bahasan Segiempat untuk Siswa SMP Kelas VII.*: Program Sarjana UM. 2009. Hlm. 45



Gambar 3.4 Desain Uji Coba Produk Pengembangan

2. Subjek Uji Coba Produk

Subjek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia *autoplay* ini meliputi: (1) Ahli materi; (2) Ahli media; (3) Ahli bahasa; dan (4) Sasaran pengguna yakni siswa kelas III SDI As Salam Malang. Masing-masing subjek uji coba dijelaskan sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Yang bertindak sebagai ahli materi dalam pengembangan media ini adalah seorang magister di bidang pendidikan. Pemilihan

ahli materi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi di bidang pendidikan dasar. Ahli materi memberikan komentar dan saran secara umum terhadap materi pembelajaran yang ada dalam media pembelajaran.

b. Ahli Media

Kemudian yang bertindak sebagai ahli media dalam pengembangan media ini adalah seorang yang ahli dalam bidang desain dan media pembelajaran. Pemilihan ahli media ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi di bidang desain dan media pembelajaran. Ahli media memberikan komentar dan saran secara umum terhadap media pembelajaran.

c. Ahli Bahasa

Sedangkan yang bertindak sebagai ahli bahasa dalam pengembangan media ini adalah seorang dosen Bahasa Indonesia. Pemilihan ahli bahasa ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi di bidang tata Bahasa Indonesia. Ahli bahasa memberikan komentar dan saran secara umum terhadap materi pembelajaran yang ada dalam media pembelajaran.

d. Siswa Kelas

Uji coba lapangan dilakukan pada kelas III yang duduk di semester II tahun ajaran 2013-2014, Pada Sekolah Dasar Islam As

Salam Malang dengan menggunakan pola One Group pre tes-postes Desain. Data dikumpulkan melalui angket yang diberikan kepada sampel sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan, kemudian data dianalisis dengan menggunakan uji t .

3. Jenis Data

Data didefinisikan sebagai keterangan atau bahan nyata yang dapat dijadikan dasar kajian (analisis atau kesimpulan).⁹ Jenis data dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia *autoplay* dalam pembelajaran PKn ini adalah data kualitatif dan kuantitatif.

a. Data kualitatif

Pada tahap validasi ahli, data kualitatif berasal dari kritik, saran, dan komentar dari para ahli terhadap media pembelajaran. Sedangkan pada uji coba lapangan, data kualitatif berasal dari penilaian dan tanggapan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia *autoplay* dalam pembelajaran PKn.

b. Data kuantitatif

Data kuantitatif berupa point penilaian yang diberikan oleh para ahli dan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dalam pembelajaran PKn, sesuai dengan penilaian yang diberikan.

⁹ Wahid Murni, *Cara Mudah Menulis Proposal dan Laporan Penelitian Lapangan; Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif (Skripsi, Thesis, dan Disertasi)*, (Malang: UM Press, 2008), hlm. 41

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada pengembangan ini berupa angket. Angket ini ditujukan untuk subyek penilaian. Tujuan penggunaan angket ini adalah untuk memperoleh data kualitatif dan kuantitatif demi kesempurnaan dan kelayakan produk hasil pengembangan. Selain itu, juga menggunakan test uji beda untuk membedakan Pre-tes (yang belum menggunakan media *Autoplay*) dengan Post-Test (yang telah menggunakan media *Autoplay*).

Tabel 3.2 Kisi-kisi Variabel dan Indikator Angket Media Pembelajaran Berbasis Multimedia *Autoplay*

No	Variable	Indikator	Instrument
1.	Keefektifan	1. Kejelasan kompetensi yang ingin dicapai dan indikator keberhasilan 2. Kejelasan petunjuk belajar 3. Kemudahan memahami materi pelajaran 4. Ketepatan urutan penyajian 5. Kecukupan latihan 6. Kecukupan umpan balik 7. Bantuan belajar dengan media <i>Autoplay</i>	Angket
2.	Kemenarikan	1. Kejelasan petunjuk penggunaan media 2. Keterbacaan teks /tulisan 3. Kejelasan uraian materi 4. Kualitas tampilan	Angket

		gambar	
		5. Sajian animasi	
		6. Komposisi warna	
		7. Kejelasan suara/ narasi	
		8. Daya dukung musik	

5. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh kemudian dianalisis. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan validator yang didapat dari lembar kritik dan saran. Data dari angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan skala Linkert yang berkriteria empat tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket. Untuk menentukan persentase tersebut dapat dipergunakan rumus sebagai berikut:¹⁰

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Keterangan: P adalah prosentase kelayakan

$\sum X$: jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum X_i$: jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi alat ukur dan buku pedoman bimbingan digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:¹¹

¹⁰ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 313

¹¹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, hlm. 313

**Tabel 2. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan
Persentase Rata-rata**

Persentase (%)	Tingkat kevalidan
80 – 100	Valid / tidak revisi
60 – 79	Cukup valid / tidak revisi
40 – 59	Kurang valid / revisi sebagian
0 – 39	Tidak valid / revisi

Berdasarkan kriteria di atas, media *Autoplay* dinyatakan valid jika memenuhi kriteria skor 80 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan siswa. Dalam penelitian ini, media *Autoplay* yang dibuat harus memenuhi kriteria valid. Oleh karena itu, dilakukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria valid.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Profil Sekolah Dasar Islam As Salam Malang

SD Islam As Salam berlokasi di Kecamatan Sukun Kota Malang sebagai lembaga pendidikan mengemban amanat untuk mencapai dan mendukung Visi dan Misi Pendidikan Nasional serta pendidikan di daerah masing-masing. Oleh karena itu, SD Islam As Salam perlu memiliki Visi dan Misi Sekolah yang dapat dijadikan arah kebijakan dalam mencapai tujuan pendidikan yang dicita-citakan. Berikut ini dikemukakan Visi, Misi dan Tujuan Pendidikan SD Islam As Salam, di Kecamatan Sukun Kota Malang.

Visi

Menjadi lembaga pendidikan Islami, unggul, dan terpercaya, Melahirkan generasi muda muslim yang berakhlakul karimah dan berprestasi akademik, Siap menghadapi tantangan masa depannya.

Misi

- 1) Menyelenggarakan pendidikan dasar bermutu yang berpijak pada nilai-nilai ke-Islaman.
- 2) Melakukan pembimbingan, pendidikan secara komprehensif dengan tujuan membentuk pribadi yang berakhlakul karimah.

Tujuan Sekolah

Setiap Sekolah memiliki tujuan yang tentunya berbeda dengan sekolah yang lain. Untuk itu tujuan SD Islam As Salam adalah sebagai berikut :

- 1) Pengembangan kompetensi Lulusan (akademik dan non akademik) :
 - a) Shalat dengan kesadaran
 - b) Nilai UNAS dengan rata-rata 8.00
 - c) Senantiasa akrab dengan Al-Quran
 - d) Memiliki jiwa berpikir yang logis dan kritis
 - e) Memiliki akhlaq mulia yang meliputi senang menolong, tidak mengganggu dan berwajah ceria.
 - f) Memiliki jiwa untuk selalu belajar
- 2) Pengembangan Kurikulum/KTSP :
 - a) Seluruh siswa dapat mengkomunikasikan ide dengan baik
 - b) Para guru memiliki sistematika mengajar yang fokus pada tujuan
 - c) Kepala sekolah senantiasa observasi dan evaluasi kegiatan belajar mengajar
 - d) Para guru memiliki lebih dari satu buku pedoman pengajaran
 - e) Para guru mampu untuk membuat perangkat pembelajaran dengan baik
 - f) Kepala sekolah senantiasa mengirim delegasi untuk pengembangan ilmu kependidikan dan pengajaran

3) Pengembangan Proses Pembelajaran :

- a) Para siswa memiliki tugas presentasi
- b) Para guru senantiasa memperbaharui ilmu pengetahuan kependidikan dan pengajaran
- c) Pengembangan sekolah selain infrastruktur juga sains keislaman
- d) Havidz atau penghafalan Al Quran pada setiap murid adalah sebagai nilai tambah bagi pengembangan sekolah ini
- e) Guru menerapkan berbagai kegiatan refreshing dalam kegiatan belajar mengajar
- f) Pengembangan majalah dinding sekolah atau koran sekolah
- g) Pengembangan kegiatan karya ilmiah bagi para siswa

4) Pengembangan Pendidik dan Tenaga Kependidikan :

- a) Ikut serta dalam kegiatan seminar/pengembangan pendidikan
- b) Penyusunan diktat/modul belajar siswa oleh dewan guru
- c) Program magang atau short-course bagi para guru
- d) Briefing penyusunan perangkat pembelajaran untuk guru dari ahli dan narasumber
- e) Membuat karya ilmiah penelitian tindakan kelas
- f) Pembentukan guru ranting mata pelajaran

5) Pengembangan Sarana dan Prasarana Sekolah :

- a) Pemberdayaan wali murid dan komite dalam pengembangan sarana dan prasarana sekolah

- b) Mengadakan kerjasama dengan badan layanan umum dan pemerintah untuk suatu bidang tertentu
 - c) Membentuk sebuah tim untuk pengembangan sarana dan prasarana sekolah yang terdiri dari guru, komite dan stake holder
 - d) Mengadakan event-event dengan skala nasional dengan memanfaatkan sponsorship
 - e) Penugasan kepada para siswa untuk dapat membuat karya yang dapat berguna secara berkesinambungan
 - f) Pengadaan alat-alat sarana melalui mekanisme bantuan sekolah dari pemerintah
- 6) Pengembangan dan Implementasi Manajemen Sekolah :
- a) Mengembangkan manajemen berbasis mutu
 - b) Terbangunnya sistem manajemen yang berbasis IT
 - c) Semua kegiatan sekolah (Kurikulum, Kesiswaan, sarana prasarana) mempunyai SOP (Standar Operasional Prosedur)
 - d) Orang tua, peserta didik terlayani dengan baik
 - e) Guru dan tenaga pendidikan merasa nyaman dalam melakukan aktivitas di sekolah
- 7) Pengembangan dan Penggalan Sumber Dana Sekolah:
- a) Meningkatkan peran serta masyarakat
 - b) Membentuk net working dengan pengusaha muslim
 - c) Membuat unit usaha dibidang UKM

- d) Membentuk tem penggal dana sebagai ujung tombak dalam penggalan dana ke umat(masyarakat)
 - e) Meningkatkan kesadaran wali murid terhadap pentingnya ketetapan dalam pembayaran SPP tiap bulan.
- 8) Pengembangan dan Implementasi Sistem Penilaian
- a) Membuat perencanaan sistem penilalaian
 - b) Membuat tem yang melibatkan unsur guru dan kepala sekolah
 - c) Monitoring kinerja guru setiap semester
 - d) Mengadakan supervisi per 3 bulan
 - e) Mengadakan work shop untuk dalam membuat penilaian siswa
 - f) Melakukan evaluasi mingguan,bulanan,persemester untuk siswa.

2. Hasil Studi Pendahuluan

Berdasarkan hasil peenlitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar di SDI As Salam Malang masih menggunakan metode-metode pembelajaran yang bersifat konvensional, khususnya bidang mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas 3. Penggunaan metode pembelajaran yang konvensional seperti metode ceramah membuat minat belajar siswa relatif rendah bahkan ada kecenderungan tidak semangat. Siswa menjadi kurang termotivasi untuk belajar karena guru masih memposisikan diri sebagai pusat pembelajaran.

Kegiatan belajar mengajar di kelas 3 khususnya bidang mata pelajaran PKn cenderung monoton, siswa lebih banyak duduk mendengarkan penyampaian materi oleh guru. Terlihat sebagian siswa sangat antusias memperhatikan dan sebagian lagi merasa bosan.¹

¹ Hasil observasi kegiatan KBM di kelas 3 SDI As Salam (29 Maret 2014)



Gambar 4.1 kegiatan Belajar Mengajar Konvensional

Gambar 4.1 menunjukkan proses pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas, guru menjelaskan kepada siswa menggunakan buku pegangan guru. Pada gambar tersebut terlihat sebagian siswa memperhatikan dengan semangat, sebagian lagi terkesan tidak memperhatikan. Kondisi demikian merupakan proses pembelajaran yang bersifat monoton, siswa diminta mendengarkan apa yang dibaca oleh guru dari buku teks yang dipegangnya. Mengacu pada pendapat Dedi Rohendi, dkk. mengatakan bahwa pembelajaran konvensional hanya mengajak siswa untuk menjadi pendengar.²

Tabel 4.1 Perbedaan Pembelajaran Interaktif dan Konvensional

No	Media Interaktif	Konvensional
1	Siswa sebagai subjek belajar	Siswa sebagai objek belajar
2	Siswa belajar melalui kegiatan kelompok	Siswa lebih banyak belajar secara individu
3	Pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan nyata	Pembelajaran bersifat teoritis dan abstrak
4	Kemampuan didasarkan atas pengalaman	Kemampuan diperoleh dari latihan-latihan

² Dedi Rohendi, dkk. *Efektivitas Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Konteks terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK*. 2010. Jurnal Pendidikan. Hlm.3 www.file.upi.edu/Direktori/SPS/PRODI.../artikel_2.pdf. diakses 12 April 2014

5	Tujuan akhir kepuasan diri	Tujuan akhir nilai atau angka
6	Perilaku dibangun atas kesadaran	Perilaku dibangun oleh faktor dari luar
7	Pengetahuan yang dimiliki individu berkembang sesuai dengan pengalaman yang dialaminya	Pengetahuan yang dimiliki bersifat absolut dan final, tidak mungkin berkembang
8	Siswa bertanggungjawab dalam memonitor dan mengembangkan pembelajaran	Guru penentu jalannya proses pembelajaran
9	Keberhasilan pembelajaran dapat diukur dengan berbagai cara	Keberhasilan pembelajaran hanya bisa diukur dengan tes
10	Dalam proses belajar, siswa dibantu media pembelajaran berupa multimedia interaktif	Proses belajar siswa hanya berupa mendengarkan ceramah dari guru

Tabel 4.1 menunjukkan 10 perbedaan antara pembelajaran dengan menggunakan media interaktif dengan pembelajaran konvensional. Gambar 4.1 merupakan bentuk pembelajaran yang bersifat konvensional, dimana guru menjadi center, siswa sebagai objek, pembelajaran bersifat teoritis dan abstrak serta siswa bertindak sebagai pendengar. Oleh karena itu, kegiatan belajar mengajar pada SDI As Salam perlu dikembangkan ke arah pemanfaatan media teknologi informasi sehingga pembelajaran lebih dinamis dan mencapai tujuan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran yang ideal adalah membuat siswa aktif, guru bertindak sebagai fasilitator dan berpadigma *student center*. Wijaya mengatakan bahwa bila proses pembelajaran cenderung membosankan, maka guru perlu menggunakan alat bantu yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yaitu menggunakan media pembelajaran.³ Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu solusi tepat dalam

³ Dedi Wijaya Kusuma, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Indeks, 2009), hlm. 294

meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, karena posisi media sebagai alat untuk menyampaikan pesan secara efektif dan efisien. Perkembangan teknologi informasi telah menjawab semua kesulitan para pendidik (guru), yaitu para guru dapat memanfaatkan berbagai alat seperti laptop, LCD proyektor, papan interaktif dan beberapa software pembelajaran sebagai pendukung. Software yang sangat sederhana dan familier adalah *microsoft power poin*.

Setiap kelas di SDI As Salam telah dilengkapi dengan fasilitas yang terstandar, seperti kursi dan meja belajar, *whiteboard*, LCD proyektor dan media pengeras.⁴



Gambar 4.2 Ruang Kelas di SDI As Salam

⁴ Hasil observasi kegiatan KBM di kelas 3 SDI As Salam (29 Maret 2014)



Gambar 4.3 Ruang Kelas di SDI As Salam

Seyogyanya, kegiatan belajar mengajar di SDI As Salam sudah siap untuk menerapkan pembelajaran interaktif. Karena pada setiap ruang kelas telah dilengkapi fasilitas yang cukup memadai, yaitu ruang belajar yang cukup besar sekitar $7 \times 8 \text{ m}^2$, kursi dan meja belajar terstandar, ketersediaan jendela untuk sirkulasi udara yang memadai dan pengeras suara. Sedangkan LCD proyektor sengaja belum dipasang permanen karena ruang kelas belum terpasang tralis (pagar besi) pada setiap jendela. Adanya fasilitas yang cukup memadai tersebut sudah selayaknya guru mampu dan mau memanfaatkannya sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, dinamis dan siswa bersemangat.

Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran akan lebih maksimal apabila siswa mengerti apa makna belajar, apa manfaatnya, dalam status apa mereka dan bagaimana mencapainya. Mereka sadar bahwa yang mereka pelajari berguna bagi hidupnya nanti. Dengan begitu

mereka memposisikan sebagai diri sendiri yang memerlukan suatu bekal untuk hidupnya nanti. Mereka mempelajari apa yang bermanfaat bagi dirinya dan berupaya menggapainya. Dalam upaya itu, mereka memerlukan guru sebagai pengarah dan pembimbing jadi guru memposisikan diri sebagai fasilitator. Oleh karena itu, guru perlu menyampaikan terlebih dahulu tentang tujuan pembelaran, hal yang ingin dicapai dalam proses pembelaran dan cara menggunakan media interaktifnya.



Gambar 4.4 Tampilan Awal Media Pembelajaran Inetraktif

Gambar 4.4 adalah tampilan pembuka dalam media pembelajaran interaktif yang akan diterapkan pada mata pelajaran PKn di SDI As Salam kelas 3. Teks pada gambar tersebut sebenarnya bergerak secara interaktif dan dibuat semenarik mungkin untuk memberikan stimulus awal kepada siswa supaya perhatiannya fokus pada layar proyektor.

3. Deskripsi Produk Media Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis Multimedia

Proses pembuatan produk media pembelajaran yang akan diuji cobakan di SDI As Salam membutuhkan waktu 10-15 hari. Secara umum produk MPI ini menggabungkan 6 software, yaitu *flip book.exe*, *3D animator.exe*, *Quiz Creator v.4 (wondershare)*, *PPT*, *Ispring Pro v.6* dan *Autoplay v.7.0*. adapun deskripsi isi produk MPI sebagai berikut:

- a. Produk MPI tersebut dikhususkan pada mata pelajaran PKn untuk kelas 3 di SDI As Salam.
- b. Terdiri 17 slide dalam autoplay
- c. Cover, bersisi ucapan “selamat datang di media pembelajaran interaktif, identitas mata pelajaran dan pembuat”, tampilan teks animatif dipadukan dengan gambar kekanak-kanakan dan musik “berkibarlah benderaku” juga dinyanyikan anak kecil.
- d. Slide ke-2 berisi tentang petunjuk penggunaan MPI.
- e. Slide ke-3 berisi tentang SK/KD dan indikator.
- f. Slide ke-4 merupakan “menu” MPI (materi, latihan, video, petunjuk, SK/KD dan pustaka).
- g. Slide ke-5-10 berisi materi “Kekhasan Bangsa Indonesia” dalam bentuk teks dan gambar (rumah, pakaian, alat, seni tari dan kekhasan daerah).
- h. Slide ke-11-13 berisi video “profil Indonesia, nusantara dan macam-macam suku bangsa Indonesia”.

- i. Slide ke-14 materi dalam bentuk majalah yang dibungkus dengan *software flip book.exe*
- j. Slide ke 15-16 bersisi quis interaktif menggunakan *software quiz creator v.4* yang terdiri dari 10 item pertanyaan pilihan ganda, 5 true/false dan 2 matching (masing-masing 5 item pertanyaan). Dimana soal-soal yang ada akan teracak sendiri setiap siswa memasukkan nama dan no absen sehingga soal yang muncul pada urutan pertama akan berbeda pada setiap siswa.
- k. Slide ke-17 bersisi ucapan “selamat anda lulus” dan exit.
- l. Pada setiap slide sudah dipasang hyperlink, tombol “home, back, next, exit”.
- m. Untuk keamanan penggunaan, produk MPI ini menggunakan password.

4. Hasil Uji Coba Produk Media Pembelajaran Interaktif

Kegiatan belajar mengajar di SDI As Salam dimulai jam 07.00-12.00 WIB namun, aktifitas sivitas sekolah berlangsung sejak pukul 06.30 WIB. Kepala sekolah (KS) beserta para guru berdiri di pintu gerbang sekolah untuk menyambut siswa dengan senyum dan penuh rasa senang, siswa yang datang secara bergantian bersalaman kepada KS dan guru. Kemudian para siswa menuju kelas masing-masing menunggu jam pelajaran dimulai. Jam 06.45 WIB bel tanda masuk dibunyikan dan siswa telah siap di meja belajar masing-masing.

Guru masuk kelas dan memimpin untuk membaca doa belajar dan membaca surat-surat pendek al-Qur'an. Kegiatan ini merupakan rutinitas

yang wajib dilaksanakan pada setiap awal pembelajaran di SDI As Salam. Sekitar 15 menit waktu yang dialokasikan untuk membaca doa dan surat-surat pendek al-Qur'an, selanjutnya siswa belajar sesuai jadwal mata pelajaran pada jam pertama di masing-masing kelas. Mata pelajaran PKn di kelas 3 dilaksanakan 1 kali pertemuan dalam 1 minggu dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (JP) atau 2 x 40 menit dalam setiap pertemuan. Durasi waktu yang diterapkan mengacu pada aturan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) karena di SDI As Salam menerapkan kurikulum tersebut.

Kondisi KBM pada mata pelajaran PKn di kelas 3 nampak berbeda dengan pertemuan sebelumnya. Ketika itu guru menerapkan metode pembelajaran konvensional yang cenderung pada *teacher center* dan siswa dikondisikan sebagai pendengar. Namun, pada pertemuan kali ini terlihat para siswa lebih bersemangat, antusias dan senang belajar di dalam kelas karena guru mencoba menerapkan pembelajaran interaktif berbasis multimedia. Yaitu, media yang mengkombinasikan unsur teks, grafik, suara, animasi, dan video yang disampaikan dengan menggunakan komputer atau laptop kemudian disambungkan pada LCD proyektor. Berikut tampilan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru PKn.



Gambar 4.5 Slide Menu pada MPI Berbasis Multimedia (*software autoplay*)

Gambar 4.5 merupakan slide ke-4 dalam produk MPI autoplay yang dikembangkan oleh peneliti. Dimana, icon dan teks (warna merah) bersifat interaktif terhubung pada slide tujuannya. Ketika guru PKn menampilkan produk MPI ini siswa menjadi sangat antusias dan berebut ingin menjadi yang pertama menjawab quis interaktif.



Gambar 4.6 Siswa Berebut Menjawab Quis Interaktif



Gambar 4.7 Proses KBM Mapel PKn dengan MPI

Gambar 4.6 dan 4.7 di atas, menunjukkan rasa penasaran siswa terhadap media yang ditampilkan oleh guru PKn saat mengajar materi Kekhasan Bangsa Indonesia. Salah satu siswa tercengang melihat tampilan MPI di layar LCD proyektor dan tidak sadar pensil yang ada di telinganya karena terlalu fokus melihat soal latihan *matching*. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media sangat membantu proses pembelajaran menjadi efektif dan memotivasi siswa dalam belajar.

Thomson dalam Wijaya media computer yang digunakan dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat, yakni saat digunakan dapat meningkatkan motivasi pembelajaran. Karena para siswa akan menikmati kerja computer seperti menampilkan perpaduan antar teks, gambar dan animasi gerak suara.⁵

Kenyataan tersebut sejalan dengan pendapat Thomson, dimana proses KBM di kelas 3 SDI As Salam khususnya bidang mata pelajaran PKn menjadi bukti bahwa siswa akan berpacu bila difasilitasi.

⁵ Dedi Wijaya Kusuma, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, hlm. 296

PETUNJUK & INTRODUCTION

Media Pembelajaran Interaktif (MPI) ini hanya dapat digunakan pada laptop, PC komputer dan Tablet.

Masukkan Pasword di kolom warna HIJAU pojok kanan bawah-lalu klik enter

MPI dilengkapi dengan audio, video dan gambar serta soal evaluasi yang disajikan secara interaktif.

MPI ini untuk Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan SD/MI Kelas 3
Tema "Kekhasan Bangsa Indonesia"

-  Klik tombol "Home" untuk kembali ke menu utama
-  Klik tombol "Exit" untuk keluar
-  Klik tombol "Next" untuk ke menu selanjutnya
-  Klik tombol "Back" untuk ke menu sebelumnya
-  Klik tombol "Petunjuk" untuk membaca petunjuk penggunaan

husni123

enter password

Gambar 4.8 Slide Insert Password dan Petunjuk



Standar Kompetensi
Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia

Kompetensi Dasar
Mengetahui kekhasan bangsa Indonesia, seperti kebhinekaan, kekayaan alam dan keramah tamahan

Indikator

1. Mengidentifikasi keragaman budaya Indonesia (pakaian dan rumah adat)
2. Mengidentifikasi kekayaan alam bangsa Indonesia
3. Siswa mampu menunjukkan sikap ramah sebagai ciri khas bangsa Indonesia

< Indikator# StandarKompetensi,KompetensiDasar dan Indikator# StandarKompet
>

Gambar 4.9 Slide SK/KD dan Indikator Pembelajaran

Gambar 4.9 merupakan slide berisi tentang Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan Indikator pembelajaran yang ingin dicapai. Pada bagian ini guru memaparkan kepada siswa tentang manfaat belajar “Ciri Khas Bangsa Indonesia”.

Terlihat guru menjelaskan SK/KD dan Indikator pada tema pembelajaran Kekhasan Bangsa Indonesia. Dengan suara bersih, jelas dan pemilihan kata yang mudah dimengerti siswa memperhatikan penyampaian guru.⁶

Setelah guru menyampaikan SK/KD, Indikator, tujuan pembelajaran dan memberikan stimulus awal kepada siswa, selanjutnya guru menayangkan video profil bangsa Indonesia. Dalam video tersebut ditampilkan bentuk-bentuk rumah adat dan pakaian adat yang dipakai oleh penduduk asli masing-masing daerah. Gambar 4.10 menampilkan bentuk rumah adat dan pakaian adat daerah Sumatera. Proses pembelajaran tersebut mencoba membawa siswa pada kondisi nyata (konkrit) seolah siswa melihat secara langsung bentuk rumah adat daerah Sumatera. Selain itu, siswa juga diajak seolah mengalami secara langsung berpakaian adat Sumatera. Mengacu pada pendapat Edger Dale tentang kerucut pengalaman belajar, maka proses KBM di kelas 3 mapel PKn ada di posisi urutan ke 4 dari 10 tahap.⁷ Artinya, pembelajaran menggunakan media akan lebih konkrit (nyata) dibandingkan hanya menggunakan simbol kata.

Arsyad mengungkapkan bahwa tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi jika pelajaran atau informasi/ pesan itu hanya dalam bentuk lambang-lambang kata saja tanpa menggunakan media, akan tetapi sebaliknya, pesan akan menjadi kongkrit dan lebih lama dalam ingatan jika pesan itu diterima dengan indra yang lebih banyak, yakni penyampaian pelajaran atau pesan dengan menggunakan media⁸.

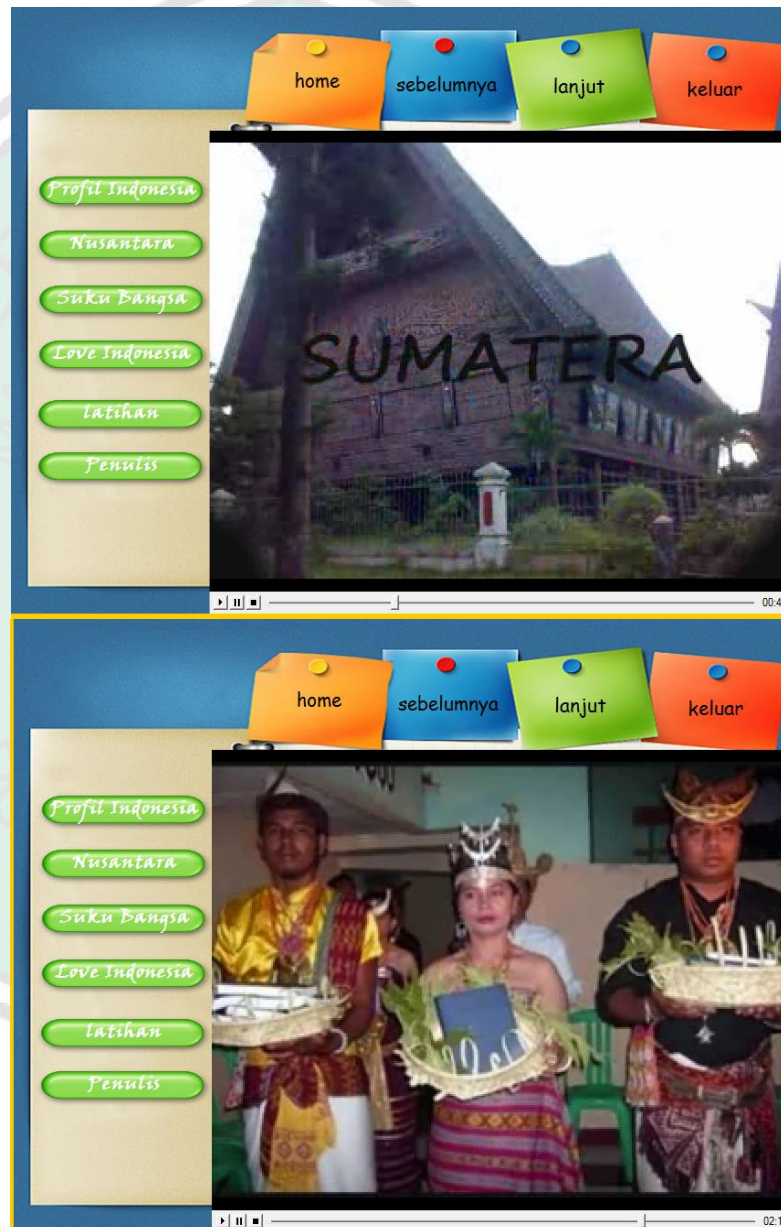
Setelah produk MPI berbasis multimedia diterapkan selanjutnya peneliti meminta kepada siswa untuk memberikan tanggapan dalam bentuk angket tanggapan siswa. Hasil tanggapan siswa menunjukkan pada item 1

⁶ Observasi kegiatan KBM di kelas 3 menggunakan MPI berbasis Multimedia (11 April 2014)

⁷ Raymond S. Pastore, *Principles of Teaching*, (Bloomsburg University)

⁸ Azhar, Arsyad. *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 172

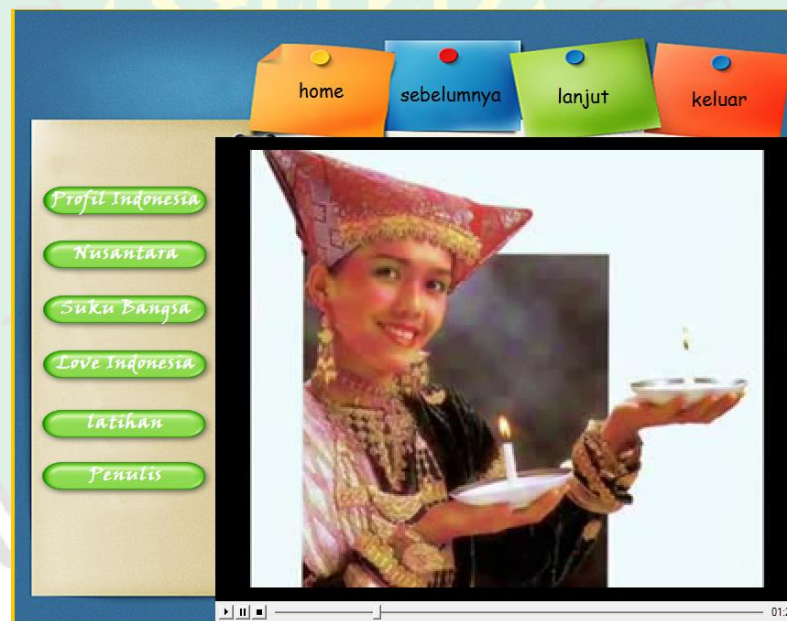
bahwa dari 16 berpendapat 75% sangat mudah dan 25% menjawab mudah. Artinya, siswa merasa lebih mudah memahami materi dengan menggunakan MPI berbasis multimedia daripada pembelajaran konvensional.



Gambar 4.10 Slide Video Menampilkan Rumah dan Pakaian Adat Sumatera

Gambar 4.11 merupakan slide yang berisi video pakain adat dan seni tari masing-masing daerah. Dimana pada slide ini siswa dibawa ke arah

pengalaman lebih konkrit tentang jenis baju ada dan tari-tarian khas daerah. Mulai dari NAD, Kalimantan, Sumatera, Jawa, Nusa Tenggara, Papua dan Bali. Setelah melihat video tersebut diharapkan siswa mempunyai kemampuan pengetahuan tentang ciri khas dan bangga menjadi bangsa Indonesia. Pada gambar tersebut terlihat seorang penduduk asli menampilkan seni tari piring. Tanggapan siswa melalui angket berkenaan dengan mengenal kekhasan bangsa Indonesia adalah 62.5% mengatakan mudah dan 37.5% menjawab sangat mudah. Artinya, tampilan video seni tari dengan menggunakan baju adat daerah masing-masing membantu siswa untuk mengetahui kekayaan budaya Indonesia.



Gambar 4.11 Slide Video Menampilkan Pakaian Adat dan Seni Tari

Gambar 4.12 menampilkan video kekayaan alam bangsa Indonesia mulai dari pegunungan, laut dengan keindahan pantai dan pesona *drifting*, dan tempat-tempat bersejarah. Ketika proses pembelajaran menggunakan media video siswa seolah mempunyai pengalaman langsung, yaitu

pembelajaran berbasis karyawisata. Belajar dengan model karyawista lebih mudah diingat oleh siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Kenyataan ini sesuai dengan pendapat Edgar Dale teori kerucut pengalaman belajar.



Gambar 4.12 Slide Video Menampilkan Kakayaan Alam Indonesia



Gambar 4.13 Tampilan Awal Materi dengan Model Majalah



Gambar 4.14 Materi Tentang Rumah Adat

Gambar 4.14 merupakan tampilan cover majalah interaktif pada produk MPI berbasis multimedia. Sedangkan gambar 4.14 *page* majalah yang menampilkan materi dalam bentuk interaktif, dimana siswa seolah membuka halaman demi halaman majalah interaktif yang dilengkapi dengan gambar, audio dan animasi anak-anak riang bermain. Slide ini ditujukan untuk menarik minat belajar siswa supaya dapat belajar dengan senang. Dalam materi ini disajikan sebanyak 11 halaman dengan background musik yang mengiringi, namun bila siswa tidak suka musik maka sudah terdapat tombol *off* untuk menghentikan musik. Hasil uji coba materi ini di kelas 3 SD As Salam menunjukkan siswa senang menggunakan MPI berbasis multimedia.



Gambar 4.15 Soal Interaktif

Gambar 4.15 adalah slide latihan, yaitu menjawab soal interaktif. Pertama, siswa diminta untuk mengetikkan *first name* dan *last name* pada kolom login, kemudian klik start untuk memulai mengerjakan soal-soal interaktif.

Gambar sebelah kiri tampilan soal pertama berjenis *True/False* yang disajikan secara interaktif. Siswa diminta untuk memberi tanda biru pada tombol jawaban yang tersedia kemudian klik next untuk melanjutkan pada pertanyaan berikutnya. Gambar 4.16 menampilkan soal berjenis pilihan ganda, cara mengerjakannya sama dengan true/false memilih salah satu jawaban yang benar kemudian klik *next* untuk lanjut pada pertanyaan berikutnya.



Gambar 4.16 Soal Interaktif (Pilihan Ganda)

Berbeda dengan *true/false* dan pilihan ganda jenis soal pada gambar 4.17 menampilkan jenis soal *matching* (menjodohkan) dimana setiap jawaban yang benar akan memperoleh nilai 10 sehinggann total 1 jenis soal ini 50. Nama daerah menjadi pilihan yang harus dipasangan dengan nama tarian.



Gambar 4.17 Soal Interaktif Menjodohkan (*matching*)

B. Karakteristik Responden

Berdasarkan hasil olah data diperoleh informasi tentang karakteristik siswa di kelas 3 SDI As Salam, yaitu jumlah siswa sebanyak 16 anak yang terdiri atas 7 anak berjenis kelamin perempuan dan 9 anak berjenis kelamin laki-laki.

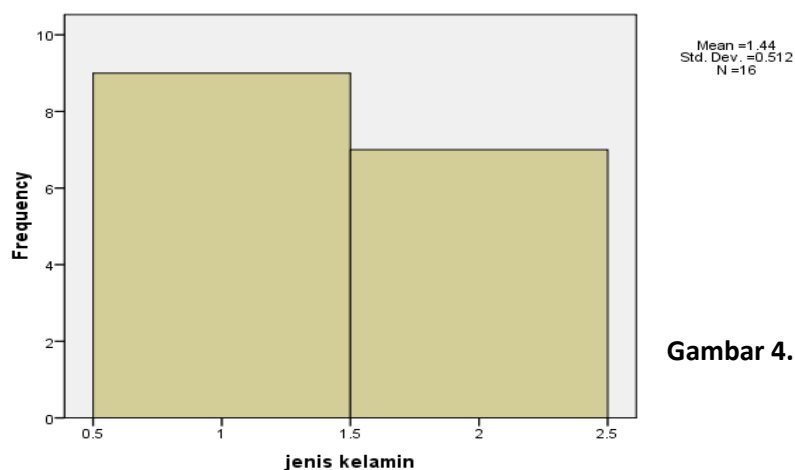
Tabel 4.2 Statistics

		item1	item2	item3	item4	item5	item6	item7	item8	item9	item10	jenis kelamin
N	Valid	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Tabel 4.3 jenis kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	laki	9	56.2	56.2	56.2
	perempuan	7	43.8	43.8	100.0
	Total	16	100.0	100.0	

jenis kelamin



Gambar 4.18

C. Paparan Data Hasil Uji Validasi

1. Validasi Ahli Media dan Desain Pembelajaran

Produk MPI berbasis multimedia yang dikembangkan oleh peneliti telah melalui proses penilaian dan pemeriksaan oleh para ahli. Penilaian pertama dilakukan oleh ahli media dan desain pembelajaran, dimana validator nya adalah Dr. Muhammad Walid, MA beliau merupakan ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah, peneliti berpendapat meskipun beliau bukan bidang desain beliau bisa melihat produk saya dari kaca mata saya sebagai pengajar yang berusaha mengembangkan media ajar yang interaktif, berikut deskripsi hasil penilaiannya terhadap produk.

Taebl 4.4 Jawaban Ahli Media Dan Desain Pembelajaran

No	Kriteria	Skor
1.	Tata letak desain background menarik dan sesuai dengan tema.	5
2.	Desain penggunaan sangat mudah untuk pengguna pemula (<i>easy use</i>).	5
3.	Ukuran unsur-unsur tata letak pada media (judul, tema, ilustrasi, logo) selaras.	4
4.	Tata letak media mempunyai irama (<i>rhythm</i>) yang jelas.	4
5.	Memiliki tata warna dan kombinasi yang harmonis, sesuai karakter materi dan sasaran pembaca.	5
6.	Ilustrasi background mampu merefleksikan isi media.	5
7.	Ilustrasi isi media sesuai dengan tuntutan materi kewarganegaraan.	4
8.	Ilustrasi mampu mengungkapkan karakter objek.	4
9.	Warna ilustrasi sesuai kenyataan (natural), dengan kombinasi yang menarik.	5
10.	Kualitas ilustrasi serasi dalam satu media.	4
11.	Jenis huruf yang digunakan pada background dan isi sama, dan sesuai dengan karakter materinya dan tingkat usia pembacanya, sederhana dan mudah dibaca.	5
12.	Judul materi media lebih dominan dibandingkan sub judul,	5
13.	Ukuran huruf dalam Petunjuk penggunaan mudah untuk dibaca.	4
14.	Ukuran huruf isi media sesuai dengan format/ukuran dan tingkat usia pembacanya.	5
15.	Variasi huruf tidak lebih dari 2 jenis huruf, dengan efek huruf tidak berlebihan. Tidak menggunakan huruf hias.	4

Berdasarkan tabel 4.4 ahli media dan desain pembelajaran berpendapat bahwa produk MPI berbasis multimedia yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Sedangkan tingkat pencapaian produk dapat dihitung prosentasenya dengan rumus matematis berikut.

$$\text{prosentase} = \frac{(3 \text{ jawaban} \times \text{bobot})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100$$

$$\text{prosentase} = \frac{68 \times 1}{15 \times 5} \times 100 = 90.6667\%$$

Dimana:

Jumlah jawaban : 68

N : 15

Bobot tertinggi : 5

Hasil hitung prosentase pencapaian produk sebesar 90.667% angka tersebut berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi.

2. Validasi Ahli Materi

Setelah dilakukan penilaian terhadap produk MPI berbasis multimedia oleh ahli media dan desain pembelajaran kemudian produk tersebut juga harus dinilai oleh ahli materi, disini Validator yang peneliti pilih merupakan Dosen Pendidikan Kewarganegaraan atau *civil society* yang mempunyai kapabilitas pengetahun yaitu, Dr. Muhammad Hambali, M.Ag beliau banyak member saran dan bimbingan dalam pembuatan media ini. Berikut hasil tanggapan ahli materi terhadap produk.

Tabel 4.5 Tanggapan Ahli Materi Terhadap Isi Materi Dalam Produk

No	Kriteria	Skor
1.	Bagaimanakah rumusan isi materi pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran kewarganegaraan ini	5
2.	Bagaimanakah kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran kewarganegaraan ini	4
3.	Apakah rumusan indikator dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay yang disajikan sesuai dengan rumusan kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam KTSP 2008	4
4.	Bagaimana relevansi standar kompetensi dengan indikator pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran kewarganegaraan ini.	5
5.	Apakah isi pembelajaran dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay ini sesuai dengan KTSP 2008.	5
6.	Bagaimana sistematik uraian isi pembelajaran pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran kewarganegaraan ini	5

7.	Bagaimana ruang lingkup materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran kewarganegaraan ini	4
8.	Apakah materi yang disajikan melalui pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay ini dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajar mereka.	5
9.	Bagaimana tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, apakah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.	5
10.	Instrumen evaluasi yang digunakan di dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay ini dapat mengukur kemampuan siswa	5

Berdasarkan tabel 4.5 ahli materi bidang pendidikan kewarganegaraan berpendapat bahwa produk MPI berbasis multimedia yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan materi yang ada di dalamnya layak untuk diterapkan. Kemudian, untuk tingkat pencapaian produk dapat dihitung prosentasenya dengan rumus matematis berikut.

$$\text{prosentase} = \frac{(\sum \text{jawaban} \times \text{bobot})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100$$

$$\text{prosentase} = \frac{47 \times 1}{10 \times 5} \times 100 = 94\%$$

Hasil hitung prosentase pencapaian produk sebesar 94% angka tersebut berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi.

3. Validasi Guru Kelas

Produk MPI berbasis multimedia yang dikembangkan oleh peneliti sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran terlebih dahulu dilakukan penilaian oleh guru kelas beliau adalah ibu Adna Arum Ambarwati S.Pd Angket tanggapan yang diberikan kepada guru untuk memperoleh

penilaian pada dasarnya sama dengan angket yang diberikan kepada ahli materi. Berikut hasil tanggapan guru kelas terhadap produk.

Tabel 4.6 Tanggapan Guru Kelas Terhadap Produk

No	Kriteria	Skor
1.	Bagaimanakah rumusan isi materi pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran kewarganegaraan ini	5
2.	Bagaimanakah kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran kewarganegaraan ini	5
3.	Apakah rumusan indikator dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay yang disajikan sesuai dengan rumusan kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam KTSP 2008	5
4.	Bagaimana relevansi standar kompetensi dengan indikator pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran kewarganegaraan ini.	5
5.	Apakah isi pembelajaran dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay ini sesuai dengan KTSP 2008.	5
6.	Bagaimana sistematis uraian isi pembelajaran pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran kewarganegaraan ini	5
7.	Bagaimana ruang lingkup materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran kewarganegaraan ini	3
8.	Apakah materi yang disajikan melalui pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay ini dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajar mereka.	5
9.	Bagaimana tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, apakah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.	3
10.	Instrumen evaluasi yang digunakan di dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay ini dapat mengukur kemampuan siswa	5

Berdasarkan tabel 4.6 tanggapan guru kelas berpendapat bahwa produk MPI berbasis multimedia yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan materi yang ada di dalamnya layak untuk diterapkan di kelas 3 SDI As Salam. Kemudian,

untuk tingkat pencapaian produk dapat dihitung prosentasenya dengan rumus matematis berikut.

$$\text{prosentase} = \frac{(3 \text{ jawaban} \times \text{bobot})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100$$

$$\text{prosentase} = \frac{(46 \times 1)}{10 \times 5} \times 100 = 92\%$$

Hasil hitung prosentase pencapaian produk sebesar 92% angka tersebut berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi.

4. Validasi Ahli Bahasa

Produk MPI berbasis multimedia yang dikembangkan oleh peneliti sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran terlebih dahulu diperiksa ejaan, pilihan kata dan kalimat yang digunakan oleh ahli bahasa Ibu Hj. Siti Annijat M, M.Pd beliau merupakan dosen bidang studi Bahasa Indonesia. Berikut hasil tanggapan ahli bahasa terhadap produk.

Tabel 4.7 Tanggapan Ahli Bahasa Terhadap Produk

No	Kriteria	Skor
1.	Bagaimana ejaan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran kewarganegaraan ini.	3
2.	Bagaimana kalimat yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran kewarganegaraan ini.	3
3.	Bagaimana tanda baca yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran kewarganegaraan ini.	4
4.	Bagaimana kosa kata yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran kewarganegaraan ini.	5
5.	Bagaimana bahasa yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Autoplay dalam pembelajaran kewarganegaraan ini.	5

Berdasarkan tabel 4.7 tanggapan ahli bahasa berpendapat bahwa produk MPI berbasis multimedia yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan pemilihan kosa kata yang ada di dalamnya layak untuk diterapkan di kelas 3 SDI As Salam. Kemudian, untuk tingkat pencapaian produk dapat dihitung prosentasenya dengan rumus matematis berikut.

$$\text{prosentase} = \frac{(3 \text{ jawaban} \times \text{bobot})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100$$

$$\text{prosentase} = \frac{(20 \times 1)}{5 \times 5} \times 100 = 80\%$$

Hasil hitung prosentase pencapaian produk sebesar 80% angka tersebut berada pada kualifikasi baik dan tidak perlu direvisi.

5. Tanggapan Siswa terhadap Produk Mpi Berbasis Multimedia

Produk MPI berbasis multimedia mata pelajaran PKn yang dikembangkan oleh peneliti selanjutnya diaplikasikan dalam proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan laptop dan LCD. Setelah proses pembelajaran selesai dan siswa dapat menggunakan media dengan benar, peneliti memberi angket tanggapan terhadap produk yang telah dikembangkan. Hasil angket tanggapan siswa terhadap penggunaan MPI berbasis multimedia dideskripsikan sebagai berikut:

item1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4	4	25.0	25.0	25.0
	5	12	75.0	75.0	100.0
	Total	16	100.0	100.0	

Item 1 tentang kemudahan memahami materi yang disajikan dalam produk MPI berbasis multimedia, tanggapan siswa 100% menjawab mudah dipahami, yaitu 12 (75%) siswa menjawab sangat mudah dan 4 (25%) siswa menjawab mudah.

item2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4	11	68.8	68.8	68.8
	5	5	31.2	31.2	100.0
	Total	16	100.0	100.0	

Item 2 tentang sikap rasa senang siswa belajar menggunakan produk MPI berbasis multimedia yang telah dikembangkan menyatakan 100% mereka senang dan terbantu untuk belajar.

item3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4	9	56.2	56.2	56.2
	5	7	43.8	43.8	100.0
	Total	16	100.0	100.0	

Item 3 tentang semangat belajar materi PKn dengan model pembelajaran MPI berbasis multimedia, siswa menyatakan 56.2% semangat dan 43.8% sangat semangat.

item4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4	13	81.2	81.2	81.2
	5	3	18.8	18.8	100.0
	Total	16	100.0	100.0	

Tanggapan siswa pada item 4 tentang tata bahasa dan pemilihan kata dalam produk MPI berbasis multimedia mengatakan 81.2% mudah dipahami dan 18.8% mengatakan sangat mudah dipahami.

item5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	12	75.0	75.0	75.0
	1	4	25.0	25.0	100.0
	Total	16	100.0	100.0	

Item 5 membahas tentang adanya pemilihan kata atau tata bahasa yang yang sulit dipahami, dari tanggapan siswa mereka menjawab 100% tidak setuju dengan rincian 75% tidak setuju dan 25% sangat tidak setuju. Artinya, tata bahasa dan pemilihan kata yang ada di produk MPI multimedia tersebut mudah dipahami serta tidak ada kata yang sulit dimengerti.

item6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4	14	87.5	87.5	87.5
	5	2	12.5	12.5	100.0
	Total	16	100.0	100.0	

Item 6 tentang ketersediaan dan kemudahan memahami petunjuk penggunaan produk MPI berbasis multimedia jawaban siswa 87.5% (14 siswa) menjawab mudah dipahami dan 12.5% (2 siswa) menjawab sangat mudah dipahami.

item7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4	15	93.8	93.8	93.8
	5	1	6.2	6.2	100.0
	Total	16	100.0	100.0	

Soal latihan yang tersedia pada produk MPI yang telah dikembangkan oleh peneliti memperoleh tanggapan positif dari siswa kelas 3 SDI As Salam. Pada tabel item 7 terlihat 100% siswa menyatakan soal yang tersedia mudah dipahami dengan 93.8% menjawab mudah dan 6.2% sangat mudah dipahami.

item8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4	12	75.0	75.0	75.0
	5	4	25.0	25.0	100.0
	Total	16	100.0	100.0	

Sementara pada tabel item 8 tentang gambar dan animasi yang tersedia di produk tersebut siswa menjawab 100% mengatakan menarik dan gambar jelas dalam mendukung untuk memahami materi. Dimana, 75% mengatakan menarik dan 25% mengatakan sangat menarik. Hal ini menunjukkan ketersediaan gambar dan animasi sangat mendukung proses pemahaman siswa terhadap materi.

item9

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4	12	75.0	75.0	75.0
	5	4	25.0	25.0	100.0
	Total	16	100.0	100.0	

item10

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4	10	62.5	62.5	62.5
	5	6	37.5	37.5	100.0
	Total	16	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil uji coba produk yang telah diterapkan di SDI As Salam kelas 3 dengan tema Kekhasan Bangsa Indonesia, siswa menjawab secara 100% mengatakan produk tersebut membantunya dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

D. Hasil Uji t (Pre-test dan Post test)

Hasil uji t digunakan untuk mengetahui tingkat perbedaan nilai rata-rata yang diperoleh siswa antara sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Dalam penelitian ini pemberian perlakuan berupa penggunaan MPI berbasis multimedia sebagai sarana meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas 3 SDI As Salam. Untuk minat dan motivasi belajar siswa telah dideskripsikan pada sub bagian hasil uji coba produk dan tanggapan siswa sedangkan hasil belajar menggunakan hasil nilai ulangan harian saat sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Nilai ulangan harian sebelum diberi perlakuan diperoleh dari tes tertulis yang sudah dilaksanakan oleh guru mapel, sedangkan nilai ulngan harian setelah diberi perlakuan diambil dari hasil tes interaktif yang tersedia di dalam produk.

Dimana, setelah siswa memperoleh materi tentang Kekhasan Bangsa Indonesia dilakukan tes tingkat pemahaman siswa melalui soal-soal yang dikemas dengan *quis creator* interaktif. Adapun soal yang harus dijawab oleh

siswa adalah berjenis pilihan ganda sebanyak 10 soal, *true/false* sebanyak 10 soal dan menjodohkan (*matching*) sebanyak 2 soal dengan total skor 100 setelah dikonversi. Dalam tes interaktif guru tidak perlu repot mengoreksi jawaban siswa karena kuis latihan yang dikembangkan telah dilengkapi dengan akumulasi skor yang diperoleh siswa saat menjawab setiap soal sehingga guru cukup mencatat hasil akhir yang muncul setelah siswa selesai menjawab seluruh soal. Setelah nilai terkumpul dan terdokumentasikan, maka peneliti melakukan proses pengolahan data dengan menggunakan spss 16 yaitu uji t *one group (pre-test and post-test)*. Hasil pengujiannya dapat dilihat pada tabel *one-sample statistics* dan *one-sample test* berikut.

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
pre_tes	16	79.56	4.211	1.053
post_tes	16	90.38	3.384	.846

One-Sample Test						
	Test Value = 0					
	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% CID	
					Lower	Upper
pre_tes	75.583	15	.000	79.562	77.32	81.81
post_tes	106.833	15	.000	90.375	88.57	92.18

Tabel *one-sample statistics* dan *one-sample test* menunjukkan bahwa jumlah responden (siswa) sebanyak 16 semua sudah mempunyai nilai pre-test dan post-test, *deviation freedom* 15 nilai sig.2 tailed 0.000 dengan derajat kepercayaan 95% sedangkan nilai rata-rata pre-test siswa adalah 79.562 dan nilai rata-rata post test siswa sebesar 90.375. Dimana, nilai terendah pre-test siswa 77.2 dan tertinggi 81.81 sedangkan nilai terendah post-test siswa adalah

88.57 dan tertinggi 92.18. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai siswa meningkat sebesar 10.813 point atau 13.59%.



BAB V

ANALISIS PEMBAHASAN

A. Analisis Pengembangan Media Ajar *Autoplay*

Produk dari hasil pengembangan media ajar ini berupa CD pembelajaran interaktif yang digunakan sebagai media pembelajaran guru dan siswa yang didalamnya terdiri dari slide-slide yang berhubungan dengan pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Media ajar ini telah dilakukan dan dipraktikan di kelas III SDI As Salam Malang berdasarkan hasil uji ahli isi/materi, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli bahasa, uji guru mata pelajaran, dan uji lapangan. Masing-masing hasil uji validasi pengembangan media ajar berbasis multimedia *autoplay* ini telah dijelaskan pada bab IV.

Berdasarkan produk dari hasil pengembangan media ajar berbasis multimedia *autoplay* ini dapat dilihat bahwa ciri khas media ajar yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran adalah melalui penambahan media praktikum berupa CD pembelajaran interaktif. Media ajar *autoplay* ini memuat tentang SK dan KD, indikator serta soal-soal pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan mengintegrasikan berbagai tipe media seperti suara, gambar, film, video, teks dan flash.

Dalam kegiatan belajar mengajar yang mengarah kepada aktifitas fisik, dimana secara teknis guru harus merencanakan keterlibatan siswa agar lebih aktif dan interaktif dalam proses belajar di kelas. Misalnya dimulai dari menyiapkan segala kebutuhan belajar peserta didik, memberikan kesempatan waktu kepada peserta didik untuk ikut befikir dan bergerak aktif sampai pada

pemberian motivasi belajar melalui media pembelajaran yang menarik. Penekanan pada aktifitas fisik semacam itu, mengarahkan siswa agar lebih fokus dan semangat menerima materi yang disampaikan selama proses belajar berlangsung. Sehingga dalam pemanfaatan media ajar *autoplay* ini guru berperan sebagai *fasilitator*, dimana guru menyampaikan materi pelajaran melalui media ajar tersebut, kemudian siswa meresponnya dengan cara melihat, mendengar dan menjawab soal-soal yang ditayangkan melalui LCD dan Proyektor.

Sedangkan dalam kegiatan belajar mengajar yang melibatkan aktifitas mental siswa, dapat direncanakan melalui pemberian stimulus atau motivasi berupa gambar atau video yang telah dibuat semenarik mungkin pada media ajar *autoplay*. Sehingga nantinya dapat mengubah pola pikir peserta didik yang menganggap bahwa pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah pelajaran yang membosankan. Hal ini penting dilakukan karena jika seorang guru tidak memahami pola pikir siswa selama belajar, maka hasilnya akan sia-sia dan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dengan maksimal.

Oleh karena itu siswa tidak harus diajak berpikir dengan hanya mengutamakan kemampuan otaknya saja, tapi juga harus diimbangi dengan suasana kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan interaktif. Sehingga keterlibatan aktif semua peserta didik secara emosional dalam KBM benar-benar dapat dirasakan pada diri, teman dan gurunya. Guna mengarahkan siswa agar termotivasi dan semangat melibatkan dirinya dalam proses pembelajaran, dalam pengembangan ini dilakukan inovasi secara realistik.

Inovasi secara realistik ini berupa pengembangan ide-ide kedalam bentuk media ajar yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mengembangkan materi yang dirancang sesuai kebutuhan siswa. Sedangkan format media ajarnya berupa materi-materi yang dikembangkan dengan mengintegrasikan berbagai tipe media seperti suara, gambar, film, video, teks dan flash guna membantu, menuntun, membina dan mengarahkan pengembangan proses berpikir siswa.

Perencanaan aktivitas siswa secara teknis dan pembinaan mental dalam pengembangan media ajar ini sangat penting, terlebih pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang bertujuan untuk mendidik generasi baru menjadi warga negara yang demokratis, religius, interaktif, humanis, dan beradab. Tanpa didahului perencanaan dan pembiasaan berpikir dalam diri siswa, maka siswa akan merasa bosan dalam menerima materi pelajaran. Oleh karena itu, dalam pengembangan media ajar berbasis multimedia *autoplay* ini lebih memanfaatkan tampilan teks animatif dipadukan dengan gambar kekanak-kanakan dan musik yang dapat membangkitkan semangat siswa.

Pengarahan proses berpikir siswa melalui media pembelajaran berbasis multimedia *autoplay* dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini merupakan salah satu cara pembinaan mental dan perubahan pola pikir siswa. Dimana siswa harus menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, sikap serta perilaku yang cinta tanah air dan bersendikan kebudayaan bangsa, serta ketahanan nasional dalam dirinya sebagai para calon generasi penerus bangsa yang akan mengkaji dan menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni.

Selain itu dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan guru memiliki peran yang strategis dalam mempersiapkan warga negara yang cerdas, mengenal kekhasan bangsa Indonesia, seperti kebhinekaan, kekayaan alam, dan keramah tamahan. Sehingga dalam proses pembelajaran PKn siswa diajak mulai terbiasa berpikir reproduktif dengan menggali pemahaman materi pelajaran yang diperoleh selama menggunakan media ajar *autoplay*. Sehingga dalam media ajar *autoplay* itu harus memuat tampilan/ slide yang menarik siswa untuk semangat berpikir guna menyelesaikan bermacam-macam soal didalamnya. Pelajaran yang tadinya dianggap kurang menarik dan tidak jelas oleh siswa menjadi mudah dimengerti dan dipahami. Hal ini dikarenakan media ajar *autoplay* tersebut dapat membantu, melayani, memotivasi dalam menyediakan informasi sesuai dengan perkembangan jiwa siswa.

Sebagai upaya guru dalam memberikan materi pelajaran yang dibutuhkan oleh siswa, maka siswa hendaknya diposisikan sebagai subjek bukan objek. Siswa benar-benar dilatih, dibina, diarahkan dari berbagai contoh kehidupan yang sifatnya sederhana sampai yang kompleks terutama yang berhubungan dengan PKn. Adapun salah satu langkah strategis yang dapat dilakukan oleh guru adalah membiasakan anak mengenali informasi materi pelajaran yang sudah dirancangnya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia.

Selama pengembangan media ajar *autoplay* di SDI As Salam Malang berlangsung, pada dasarnya diawali dengan menetapkan masalah yang dijangkau melalui hasil observasi awal dan wawancara. Dari hasil tersebut ditemukan ada dua masalah yang mendasar, yaitu: *Pertama*, guru pengampu mata Pelajaran PKn masih mengalami kesulitan dalam mengaktifkan siswa untuk terlibat langsung dalam proses penggalan dan penelaahan bahan pelajaran. Dan *kedua*, sebagian siswa memandang mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran yang bersifat konseptual dan teoritis.

Akibatnya siswa ketika mengikuti pembelajaran PKn merasa cukup mencatat dan menghafal konsep-konsep dan teori-teori yang diceramahkan oleh guru, tugas-tugas terstruktur yang diberikan dikerjakan secara tidak serius dan bila dikerjakan pun sekedar memenuhi formalitas. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran PKn di kelas III SDI As Salam Malang tidak berlangsung secara aktif dan interaktif. Karena siswa hanya diberikan materi melalui ceramah saja tanpa ada dukungan media pembelajaran lainnya.

Kebiasaan belajar siswa kelas III SDI As Salam Malang ini terlihat kurang aktif, karena mereka hanya bersikap diam dan monoton dalam artian tidak berbuat sesuatu yang seharusnya dilakukan siswa selama belajar di kelas. Hal ini perlu diselidiki oleh guru apa penyebabnya, bisa jadi mereka merasa tidak senang dengan pelajarannya, tidak nyambung dengan materi yang disampaikan, atau mungkin ada problem pribadi lainnya.

Karena jika sampai demikian, berarti pada diri peserta didik belum terjadi perubahan energi (motivasi), tidak terangsang efektifnya untuk melakukan sesuatu, karena tidak memiliki semangat akan tujuan atau kebutuhan belajar. Problem ini penting untuk diperhatikan sebab motivasi merupakan keaktifan peserta didik yang didorong oleh kemauan belajar karena adanya tujuan yang ingin dicapai .

Di samping motivasi, penyebab lainnya terkait proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Keluhan terjadi disaat belajar mengajar siswa kelas III pada saat pelajaran PKn guru hanya menyampaikan materi pelajaran dengan ceramah, sehingga murid hanya bisa mendengarkan dan mencatat. Guru yang tidak dapat menyampaikan materi pembelajarannya secara baik, akan semakin membuat anak didiknya kebingungan dan bosan dikarenakan metode yang digunakan tidak tepat.

Oleh karena itu untuk membangkitkan motivasi dan minat peserta didik terhadap proses pembelajaran, seorang guru harus dapat menciptakan teknik penyampaian materi yang menarik, sehingga peserta didik berminat untuk memperhatikan dan ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah guru dituntut kreatif dalam membuat media ajar berbasis multimedia. Inilah yang kemudian membuat peneliti melakukan pengembangan media ajar berbasis multimedia *autoplay*.

Berdasarkan hasil penilaian para ahli dan praktisi serta dari hasil uji di lapangan, memberikan informasi yang cukup jelas atas keberadaan media ajar berbasis multimedia. Dari penilaian tersebut dapat diketahui kelayakan hasil

pengembangan media ajar *autoplay* yang digunakan oleh guru dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Pengembangan media ajar *autoplay* ini telah di validasi oleh ahli isi, ahli desain pembelajaran dan ahli bahasa, sehingga layak dan dapat di gunakan oleh guru dan siswa. Berdasarkan hasil penilaian ahli isi mata pelajaran PKn terhadap media ajar *autoplay* sebagaimana dicantumkan pada bab IV prosentase tingkat pencapaian media ajar adalah 94%. Hal ini membuktikan bahwa media ajar *autoplay* ini sudah layak untuk digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran PKn.

Kemudian menurut ahli desain pembelajaran terhadap media ajar *autoplay* menghasilkan prosentase tingkat pencapaian media ajar sebesar 90.667%. Angka tersebut menunjukkan bahwa media *autoplay* ini sudah baik untuk digunakan menurut ahli desain pembelajaran. Sedangkan menurut ahli bahasa prosentase pencapaian produk media *autoplay* ini sebesar 80%, dimana angka tersebut berada pada kualifikasi baik dan tidak perlu direvisi.

Berdasarkan skor penilaian baik dari uji ahli, ahli materi, ahli bahasa dan praktisi pendidikan guru MI terhadap media ajar *autoplay* tergolong kategori baik. Maka secara umum produk pengembangan media ajar *autoplay* itu telah memenuhi kelayakan. Meski demikian, juga ada saran dan masukan berupa perbaikan tata bahasa yang dapat dijadikan bahan revisi.

B. Analisis Tingkat Keefektifan Media Ajar *Autoplay* dalam Pelajaran PKn di Kelas III SDI As Salam Malang

Proses kegiatan belajar mengajar pada hakekatnya adalah untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi aktif dan pengalaman belajar. Memperhatikan aktivitas dan kreativitas peserta didik ini merupakan *point* penting bagi seorang guru, karena nantinya akan mempengaruhi keberhasilan pembelajaran di kelas, lebih-lebih dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Implementasi media ajar *autoplay* dalam pelajaran PKn di kelas III SDI As Salam Malang membutuhkan keuletan, kesabaran dan perencanaan yang matang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan usia peserta didik. Dari waktu yang telah direncanakan pun masih dianggap kurang memadai, misalnya pada saat implementasi media ajar *autoplay* di kelas III SDI As Salam Malang pada awalnya masih terbawa pada suasana pembiasaan pembelajaran sebelumnya yang menggunakan metode ceramah.

Oleh karena itu, pembelajaran di kelas diupayakan agar tidak terlalu serius menekankan aspek kognitif saja, akan tetapi juga diarahkan kepada aspek afektif dan psikomotorik. Kondisi ini nantinya berguna bagi siswa agar dapat memahami materi pelajaran secara *enjoy* bukan karena paksaan dari guru. Hal itu dikarenakan bahwa kehadiran siswa di kelas adalah sebagai subjek belajar, ia sebagai faktor “penentu” atas segala sesuatu yang menjadi kebutuhannya selama belajar.

Dalam upaya meningkatkan motivasi dan semangat belajar didik di kelas III SDI As Salam Malang, khususnya pada saat pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, adalah dengan mengetahui faktor pendukung baik yang berasal dari dalam atau dari luar individu. Tugas guru PKn di kelas adalah mengondisikan suasana belajar agar menunjang terjadinya perubahan perilaku belajar siswa. Oleh karena itu, untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada peserta didik dalam proses pembelajaran PKn adalah dengan membagi aktivitas pembelajaran menjadi tiga tahapan, antara lain: pertama dilakukan *pretest*, kedua *proses* dan ketiga *posttest*.

Pretest merupakan langkah awal yang dilakukan guru PKn, yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media ajar berbasis multimedia, yakni hanya dengan menggunakan metode ceramah saja. Adapun hasil dari *pretes* ini bisa dikatakan masih kurang memuaskan, dan masih nampak bahwa siswa masih kesulitan menjawab soal-soal yang sederhana. Setelah itu diadakan proses pembelajaran dengan menggunakan media ajar *autoplay*, dimana guru menyampaikan materi pelajaran dengan menampilkan slide-slide yang menunjukkan teks yang berwarna-warni diiringi dengan musik serta gambar yang lucu-lucu. Juga pada saat pemberian soal pada tahap *posttest*, soal dibuat semenarik mungkin sehingga dapat membuat siswa bersemangat untuk menjawabnya.

Adapun data uji coba yang dilakukan pada siswa kelas III SDI As Salam Malang menunjukkan nilai terendah *pre-test* siswa adalah 77.2 dan nilai tertinggi adalah 81.81. Sedangkan nilai terendah dari hasil *post-test* siswa

adalah 88.57 dan nilai tertinggi adalah 92.18. Sehingga dari hasil uji tes tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media ajar *autoplay* pada mata pelajaran PKn di kelas III SDI As Salam Malang dianggap efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang dibuktikan dengan peningkatan nilai siswa sebesar 10.813 point atau 13.59%.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data terhadap data hasil penelitian yang

telah dilakukan, mengenai pembelajaran multimedia interaktif berbasis multimedia diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Rata-rata hasil *pre-test* yang menunjukkan kemampuan awal siswa pada kelas 3 mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebesar 79.562. Setelah melalui KBM dengan model pembelajaran interaktif berbasis multimedia nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 90.375 naik 13.59%. Hal ini menunjukkan penggunaan MPI dalam pembelajaran PKn kelas 3 di SDI as Salam telah diterapkan secara efektif.
2. Dilihat dari indikator ketuntasan belajar, pembelajaran multimedia interaktif berbasis multimedia berperan dalam meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa terhadap suatu materi pelajaran secara tuntas yang lebih baik dari pada pembelajaran konvensional.

B. Saran

Peneliti sangat mengharapkan adanya penelitian lanjut mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia *Autoplay* dalam Pembelajaran PKn. Adapun beberapa saran yang ingin disampaikan oleh peneliti berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran ini

dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu: (1) saran pemanfaatan, (2) saran desiminasi, dan (3) saran pengembangan produk lebih lanjut.

1. Saran pemanfaatan

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran hasil pengembangan ini telah diuji cobakan melalui berbagai tahap dan berdasarkan data hasil penilaian menunjukkan tingkat keefektifan dan kemenarikannya. Namun, juga tidak menutup kemungkinan beberapa kekurangan lainnya terdapat pada beberapa komponen. Oleh karena itu, dalam pemanfaatan selanjutnya perlu dilakukan revisi atau penyempurnaan lebih lanjut jika kemudian ditemukan kelemahan-kelemahannya.
- b. Media pembelajaran ini masih memiliki keterbatasan antara lain: (1) masih diuji cobakan pada kelompok subjek yang relatif kecil, (2) waktu pelaksanaan uji coba relatif singkat, dan (3) uji coba kelompok subjek di lapangan hanya mengambil sampel pokok bahasan tertentu karena keterbatasan waktu. Dengan demikian, untuk pemanfaatan selanjutnya disarankan produk dapat diuji cobakan pada kelompok dan pokok bahasan yang lebih luas.
- c. Pemanfaatan media pembelajaran ini sebaiknya tidak dijadikan satu-satunya media belajar yang digunakan oleh para guru pada saat pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

- d. Guru masih harus tetap meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM)

2. Saran Desiminasi

Media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas III di Sekolah Dasar Islam As Salam Malang, sehingga bila digunakan oleh siswa lain diperlukan penyesuaian lebih lanjut dan pengkajian kembali sesuai dengan karakteristik peserta didik setempat.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Produk media pembelajaran ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut untuk materi-materi lain yang masih berkaitan dengan pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, dengan menggunakan nuansa baru atau pendekatan baru yang relatif lebih segar sesuai dengan karakteristik bidang studi.

Pendekatan apapun yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran, hendaknya pengembang mengikuti langkah-langkah pengembangan secara cermat dan konsisten. Misalnya mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan model pengembangan Dick and Carrey, maka langkah-langkah dan konsep Dick and Carrey harus diikuti secara cermat dan konsisten, sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang dapat memudahkan dan membantu siswa dalam belajar secara efektif dan efisien.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, Rohani. T.t. 2002. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aji, Pram Satyo dan Suparman. 2013. *Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan Macromedia Flash 8 Pokok Bahasan Internet pada Mata Pelajaran TIK terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPA SMAN 6 Purworejo*. *Jurnal Pendidikan Teknik Informatika*, Edisi 1.
- Alfian, Yudha. 2012. *Powerfull Multimedia Interactive*. Makalah disampaikan pada saat Pelatihan Pembuatan *Autoplay* dan *Quiz Creator*, PAI UIN Maliki Malang, Malang, 20 Maret.
- Ariani, Niken & Dany Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Arie Sandy, Teguh. 2013 Modul Workshop #22 Multimedia Interaktif, Makalah disampaikan pada Pelatihan Pembuatan *Autoplay*, *Flipbook Maker*, dan *Quiz Creator*, Aula perpustakaan, Universitas Negeri Malang, Malang, 06 April.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Azra, Azyumardi. 2003. *Pendidikan Kewargaan (Civic Education) Demokrasi, Hak Azasi Manusia dan Masyarakat Madani*. Jakarta Timur: Kencana.
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital: Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Dale E. 1969. *Audiovisual Methods in Teaching*. New York: The Drayden Press.
- Daryanto. 2009. *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Jakarta: Publisher.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Dick, Walter and Lou Carey. 1978. *The Systematic Design of Instruction*. USA: T.p.

- Effendy, Onong Uchjana. 1994. *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Green, T. D. & Brown, A. 2002. *Multimedia Project In The Classroom*. USA: Corwin Press, Inc.
- Hamalik, Oemar. 1985. *Media Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alumni.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Citra Aditya.
- Heinic, R. 1982. *Instructional Media and the New Tecnhonologies of Instruction*. New York: John Wiley & Sons.
- Heinich, R. Molenda, M. Russell, J. & Smaldino, S. 1999. *Instructional Media and Technologies for Learning* (6th ed.). USA: Merrill/Prentice Hall.
- Ilfa, Yulia Rachmania. 2009. *Pengembangan Bahan Ajar dengan Pendekatan Realistik Pokok Bahasan Segiempat untuk Siswa SMP Kelas VII*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Program Sarjana UM.
- Jeromes. S, Bruner. 1966. *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge: Harvard University.
- Kusuma, Dedi Wijaya. 2009. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Indeks.
- M. Kafit. 2009. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Komputer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Kelas VIII MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kabupaten Kudus*. Tesis, tidak diterbitkan. Surakarta: Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- M. Suyanto. 2003. *Multimedia: Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi.
- Muchji, Achmad dkk. 2007. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Universitas Gunadarma.
- Muhaimin, dkk. 1995. *Strategi Belajar Mengajar, Penerapan dalam Pembelajaran Pendidikan Agama*. Surabaya: Citra Media.
- Mulyanta. 2009. *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif – Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP Press Group.

- Munir. 2013. *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Murni, Wahid. 2008. *Cara Mudah Menulis Proposal dan Laporan Penelitian Lapangan; Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif (Skripsi, Thesis, dan Disertasi)*. Malang: UM Press.
- Nanulaitta, Vabio Christofel. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI IPA I SMA Negeri 2 Ambon*. Tesis, tidak diterbitkan. Malang: Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- Nazif, Ahmad. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Bahasa Arab Berbasis Macromedia Flash di SD/MI*. Tesis, tidak diterbitkan. Malang: Sekolah Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Pastore, Raymond S. T.t. *Principles of Teaching*. Bloomsburg University.
- Rasyad, Aminuddin. 2003. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Uhamka Press
- Dedi Rohendi, dkk. 2010. *Efektivitas Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Konteks terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK*. Jurnal Pendidikan. www.file.upi.edu/Direktori/SPS/PRODI.../artikel_2.pdf. diakses 12 April 2014
- Ridwan. 2009. *Metode dan Tehnik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief S. dkk. 1986. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud & CV. Rajawali.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja grafindo Persada.
- Santyasa, I wayan. 2007. *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. Makalah disajikan dalam Workshop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan, Banjar Angkan Klungkung, 10 Januari.
- Soetomo, Henyat. 1993. *Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suarna. 2006. *Pengajaran Mikro*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Sudatha, I Gde Wawan. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran IPA untuk Siswa Kelas VIII*

Semester 1 di SMP Negeri 3 Singaraja Tahun Pelajaran 2012/2013. Jurnal Edutech, Vol.1 No. 2.

Sudjana, Nana. 1987. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Olgasindo Offset.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu.

Syahrial Syarbani, et. al. 2006. *Membangun Karakter dan Kepribadian Melalui Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2009. Bandung: Rhusti Publisher.

Usman, M. Basyiruddin dan Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.

Vaughan, T. 1994. *Multimedia: Making it Work* (2nd ed.). USA: McGraw-Hill.

Wijaya Kusuma Dedi, 2009. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT. Indeks.

Winarno. 1982. *Pengantar Interaksi Belajar-Mengajar*. Bandung: Tarsito.

Winarno, Dwi. 2006. *Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Zaini. 2008. *Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Kemahiran Berbicara Bahasa Arab*. Penelitian Tindakan Kelas, tidak diterbitkan. Malang: UIN Malang.