

BAB V

KESIMPULAN

A. SIMPULAN

Penelitian pengembangan (*Research and Development*) multimedia pembelajaran interaktif pada siswa kelas VII kompetensi dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Multimedia pembelajaran interaktif kompetensi dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat yang telah dikembangkan peneliti dinyatakan layak. Hal ini dinyatakan dari hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli desain.
2. Multimedia pembelajaran interaktif kompetensi dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat yang telah dikembangkan peneliti dinyatakan efektif terhadap hasil belajar peserta didik setelah dilakukan uji coba lapangan di SMPN 1 Sungai Lilin. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 29,3 (45,66%), dan *N-Gain* sebesar 0,82 dengan katagori Tinggi.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kompetensi dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut.

1. Peserta didik dapat menggunakan multimedia pembelajaran interaktif kompetensi dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat sebagai sumber dan media belajar.
2. Multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, mencakup beberapa kompetensi dasar tidak hanya pada materi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat.
3. Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai pengembangan multimedia pembelajaran interaktif.



DAFTAR PUSTAKA

- Arianti, Leny. (2016). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD*. Thesis. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S, & Safruddin A.J.C. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Cecep Kustandi dkk. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Darmawan, D. (2014). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Gafur, A. (2012). *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Hake, R.R. (1998). *Interactive-Engagement Versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey Of Mechanics Test Data For Introductory Physics Courses*. Bloomington: Departement of physics,: hal.1-9
- Hamalik, O. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamzah dan Nina. (2014). *Teknologi komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Mayer, R.E. (2009). *Multimedia Learning: Prinsip-prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Miarso, Y. (2007). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Moleong, L. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.


- Muchson dan Samsuri. (2013). *Dasar-dasar Pendidikan Moral*. Yogyakarta: Ombak.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran: sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Referensi.
- Munir. (2015). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*: Bandung: Alfabeta.
- Pujiriyanto. (2012). *Teknologi untuk Pengembangan Media dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Rahmani, Neila Fauzia. (2014). *Pengembangan Media Interaktif powerpoint pembelajaran wayang untuk siswa SMP kelas VIII D.I*. Yogyakarta. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rohman, M., Amri, S., (2013). *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Riduwan, S. (2009). *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Riyadi, Amru Salam. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk Mata Diklat Mengoperasikan Mesin Cnc Dasar di Smk Negeri 2 Depok Sleman*. Yogyakarta. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran berbasis Komputer (mengembangkan profesionalitas guru)*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman, Kurniawan, D., Riyana, C., (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (mengembangkan profesionalitas guru)*. Jakarta: PT RajaGrafindo.
- Sadiman, As., Rahardjo,dkk, 2008. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatanya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Samani, M. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja.
- Sanaky, A,H. (2009). *Media Pembelajaran buku pegangan wajib guru dan dosen*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Sapurna dkk. (2013). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SMP/MTS kelas VII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Sapurna dkk. (2014). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* : buku guru/Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.-- Edisi Revisi. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Soekanto, S. (2011). *Pokok-pokok sosiologi hukum*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. Halaman: 67.
- Sugiyono. (2013). *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2015). *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- UU No 20 tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*
- Nunuk, S. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.
- Suryanto, A. (2014). *Evaluasi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sutopo, A.H. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Universitas Negeri Yogyakarta. (2016). *Pedoman Penulisan Tugas Akhir*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wagiran. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Teori dan Implementasi)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Winataputra, U.,S., (2012). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

LAMPIRAN

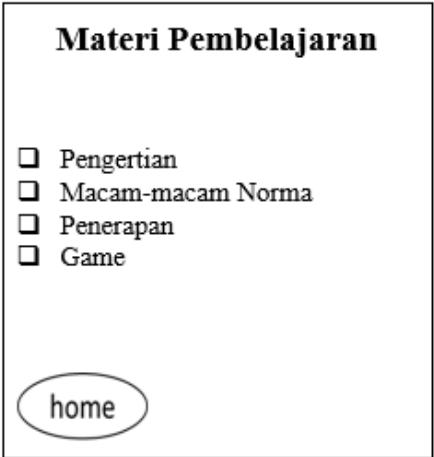
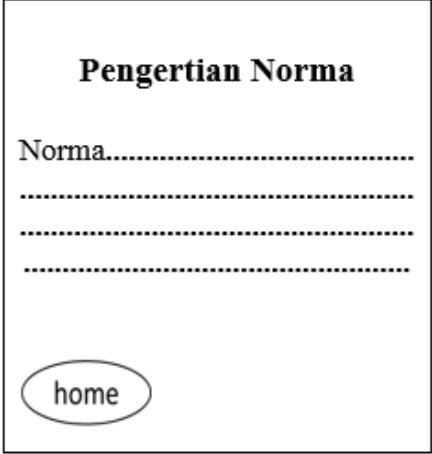


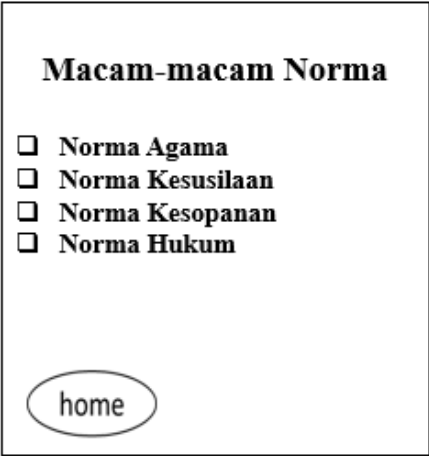
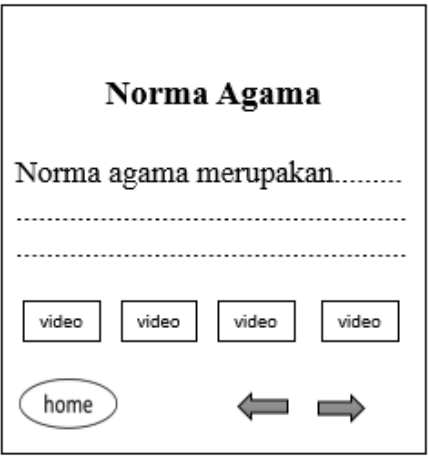
Lampiran 1. *Storyboard* Media Pembelajaran Interaktif





No	Tampilan	Keterangan
1		<p>Intro</p> <p>Pembukaan dengan menampilkan cover halaman.</p> <p>Pertama kali membuka program pembelajaran ini akan menampilkan scene 1 dalam waktu 3 detik tampilan ini akan hilang dan menuju scene 2</p>

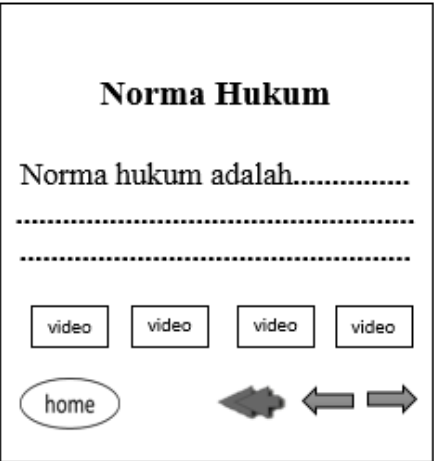

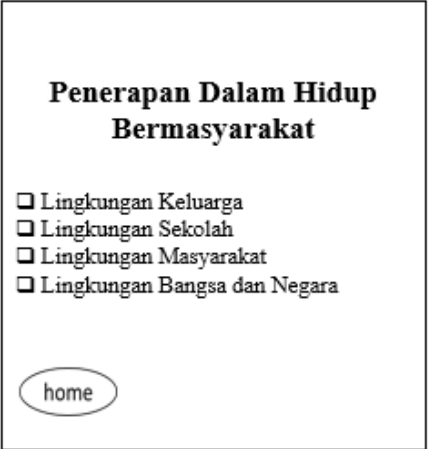
No	Tampilan	Keterangan
2		<p>Intro</p> <p>Menampilkan halaman utama/ <i>menu home</i> Terdiri dari 6 <i>chanel/menu</i> pilihan: Menu 1: petunjuk penggunaan Menu 2: tujuan pembelajaran Menu 3: kompetensi dasar & inti Menu 4: Materi Menu 5: Evaluasi Menu 6: Profil</p> <p><i>user</i> diharapkan memilih 1 dari 6 <i>chanel/ menu</i> pilihan agar tampilan berubah.</p>
3		<p>Menu</p> <p>Menu 1: petunjuk penggunaan Menampilkan info petunjuk penggunaan dalam multimedia</p> <p>Pada sisi kiri bagian bawah terdapat icon home yang berfungsi untuk menampilkan menu utama</p>



No	Tampilan	Keterangan				
4	<div> <div>Tujuan Pembelajaran</div> <div> <p>Adapun tujuan pembelajaran dalam pembelajaran ini adalah setelah siswa belajar melalui multimedia pembelajaran interaktif siswa dapat (1).....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <div>home</div> </div> </div>	<p>Menu 2: Tujuan pembelajaran</p> <p>Menampilkan tujuan yang diharapkan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Untuk memilih menu lain, <i>user</i> diharapkan meng-klik <i>icon home</i> pada bagian kiri bawah. 				
5	<div> <div>Kompetensi</div> <div> <table> <tr> <th>Kompetensi Inti</th> <th>Indikator Pencapaian</th> </tr> <tr> <td>Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya</td> <td>Siswa mampu mendiskripsikan pengertian norma</td> </tr> </table> <div>home</div> </div> </div>	Kompetensi Inti	Indikator Pencapaian	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya	Siswa mampu mendiskripsikan pengertian norma	<p>Menu 3: kompetensi dasar dan inti</p> <p>Menampilkan kompetensi dasar dan kompetensi inti sebagai dasar pembuatan media pembelajaran ini.</p> <p>Untuk memilih menu lain, <i>user</i> diharapkan meng-klik <i>icon home</i> pada bagian kiri bawah.</p>
Kompetensi Inti	Indikator Pencapaian					
Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya	Siswa mampu mendiskripsikan pengertian norma					



No	Tampilan	Keterangan
6		<p>Menu 4:materi pembelajaran Menampilkan 4 pilihan menu yaitu: Menu 4.1: pengertian norma Menu 4.2: macam-macam norma Menu 4.3: penerapan dalam hidup bermasyarakat Menu 4.4: game/puzzle</p> <p>Untuk memilih menu lain, <i>user</i> diharapkan meng-klik <i>icon home</i> pada bagian kiri bawah.</p>
7		<p>Menu 4.1: Pengertian Norma manampilkan materi pengertian norma.</p> <p>Untuk memilih menu lain, <i>user</i> diharapkan meng-klik <i>icon home</i> pada bagian kiri bawah.</p>


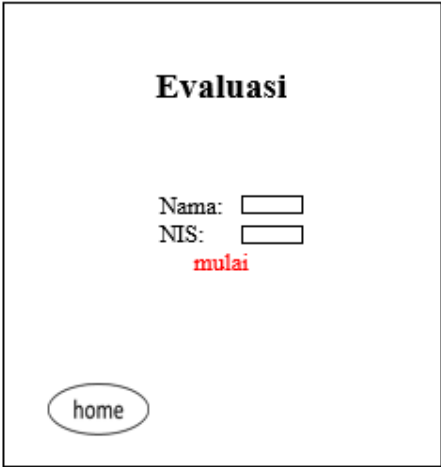
No	Tampilan	Keterangan
8		<p>Menu 4.2 : macam-macam norma</p> <p>menampilkan macam-macam norma yang masing-masing pengertian akan muncul jika salah satu point (macam-macam norma) di-klik. Berikut beberapa point dari macam-macam norma: pilihan 4.2.1: Norma agama pilihan 4.2.2: Norma kesusilaan pilihan 4.2.3: Norma kesopanan pilihan 4.2.4: Norma Hukum</p> <p>Untuk memilih menu lain, <i>user</i> diharapkan meng-klik <i>icon home</i> pada bagian kiri bawah.</p>
9		<p>Jika pilihan 4.2.1: Norma agama di- klik maka akan menampilkan pengertian norma agama dan beberapa contoh dalam bentuk video.</p> <p>Jika menu home di-klik maka akan kembali pada tampilan menu 4: materi pembelajaran dan apabila <i>user</i> klik tombol panah ke kiri atau tombol <i>back</i> maka akan menampilkan menu 4.2 : macam-macam norma dan apabila <i>user</i> klik tombol panah ke kanan atau tombol <i>next</i> maka akan menampilkan pilihan 4.2.2: Norma kesusilaan</p>

No	Tampilan	Keterangan
		<p>Jika pilihan 4.2.2: Norma kesusilaan di- klik maka akan menampilkan pengertian norma kesusilaan dan beberapa contoh dalam bentuk video.</p> <p>Jika menu home di-klik maka akan kembali pada tampilan menu 4: materi pembelajaran. jika <i>user</i> klik tombol  maka akan menampilkan menu 4.2 : macam-macam norma jika <i>user</i> klik tombol <i>back</i> atau panah ke kiri maka akan menampilkan pilihan 4.2.1: norma agama dan apabila <i>user</i> klik tombol panah ke kanan atau tombol <i>next</i> maka akan menampilkan pilihan 4.2.3: Norma kesopanan</p>
		<p>Jika pilihan 4.2.3: Norma kesopanan di-klik maka akan menampilkan pengertian norma kesopanan dan beberapa contoh dalam bentuk video.</p> <p>Jika menu home di-klik maka akan kembali pada tampilan menu 4: materi pembelajaran jika <i>user</i> klik tombol  maka akan menampilkan menu 4.2 : macam-macam norma jika <i>user</i> klik tombol <i>back</i> atau panah ke kiri maka akan menampilkan pilihan 4.2.2: norma kesusilaan dan apabila <i>user</i> klik tombol panah ke kanan atau tombol <i>next</i> maka akan menampilkan pilihan 4.2.4: Norma hukum</p>

No	Tampilan	Keterangan
		<p>Jika pilihan 4.2.4: Norma Hukum di- klik maka akan menampilkan pengertian norma hukum dan beberapa contoh dalam bentuk video.</p> <p>Jika menu home di-klik maka akan kembali pada tampilan menu 4: materi pembelajaran</p> <p>jika <i>user</i> klik tombol  maka akan menampilkan menu 4.2 : macam-macam norma</p> <p>dan apabila <i>user</i> klik tombol <i>back</i> atau panah ke kiri maka akan menampilkan pilihan 4.2.3: norma kesopanan</p>
		<p>Jika menu 4.3 : penerapan dalam hidup bermasyarakat di-klik maka akan muncul 4 lingkup penerapan perilaku yang sesuai dengan norma-norma yang berlaku dimasyarakat yang berupa gambar dengan keterangan dibawahnya antara lain:</p> <p>Gambar 4.3.1: lingkungan keluarga Gambar 4.3.2: lingkungan sekolah Gambar 4.3.3: lingkungan masyarakat Gambar 4.3.4: lingkungan bangsa dan negara</p> <p>Jika keterangan pada gambar tersebut di-klik maka akan muncul slide contoh penerapannya sesuai dengan keterangan pada gambar dan apabila menu <i>home</i> di-klik maka akan menampilkan menu 4: materi pembelajaran</p>

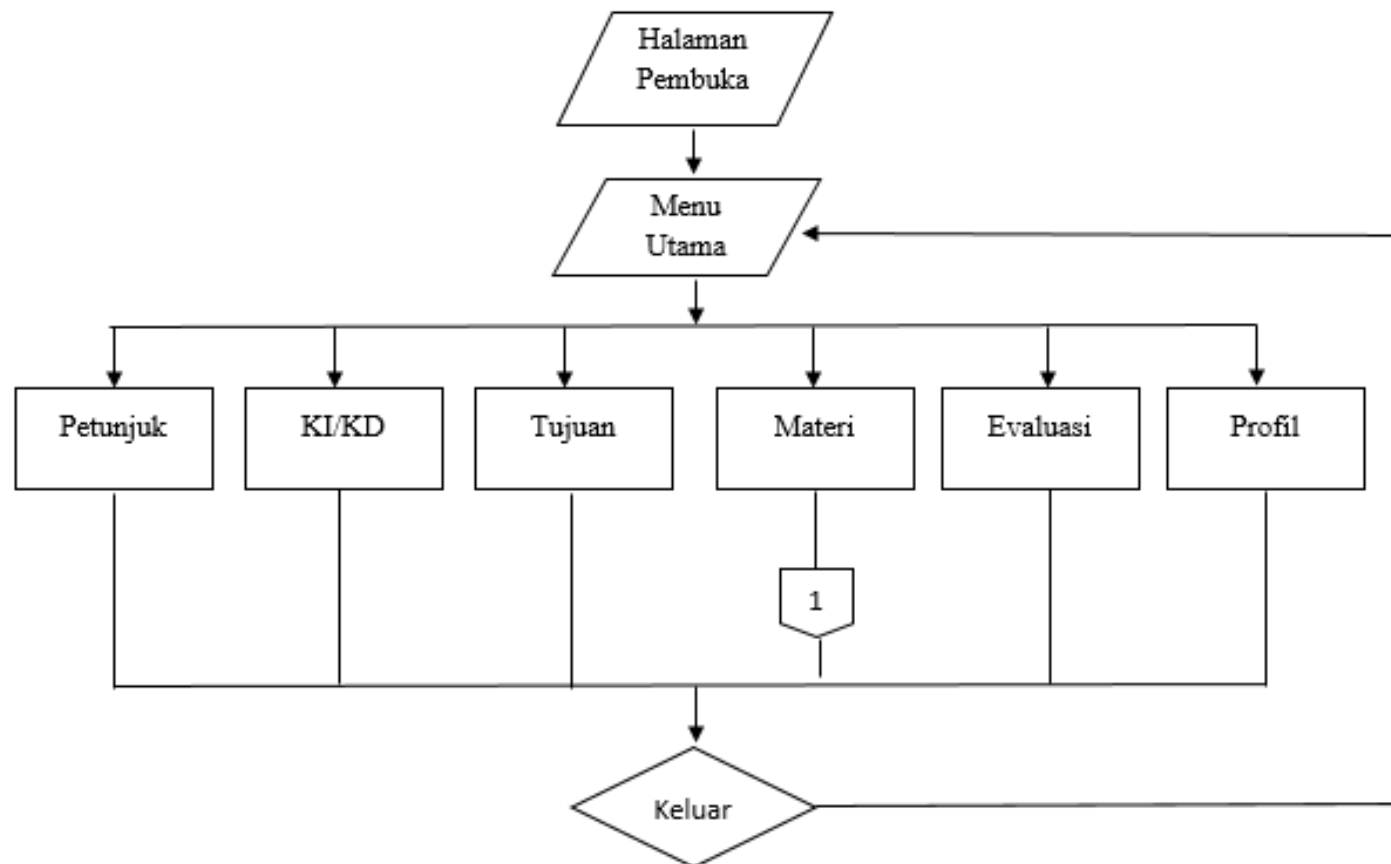
No	Tampilan	Keterangan
		<p>Jika keterangan gambar 4.3.1: lingkungan keluarga di-klik akan menampilkan beberapa contoh penerepan perilaku yang sesuai dengan norma-norma pada lingkungan keluarga</p> <p>Jika menu <i>home</i> di-klik maka akan kembali pada tampilan menu 4: materi pembelajaran dan apabila <i>user</i> klik tombol panah ke kiri atau tombol <i>back</i> maka akan menampilkan menu 4.3 : penerapan dalam hidup bermasyarakat</p>
		<p>Jika keterangan gambar 4.3.2: lingkungan sekolah di-klik maka akan menampilkan beberapa contoh penerapan perilaku yang sesuai dengan norma-norma pada lingkungan sekolah</p> <p>Jika menu <i>home</i> di-klik maka akan kembali pada tampilan menu 4: materi pembelajaran dan apabila <i>user</i> klik tombol panah ke kiri atau tombol <i>back</i> maka akan menampilkan menu 4.3 : penerapan dalam hidup bermasyarakat</p>

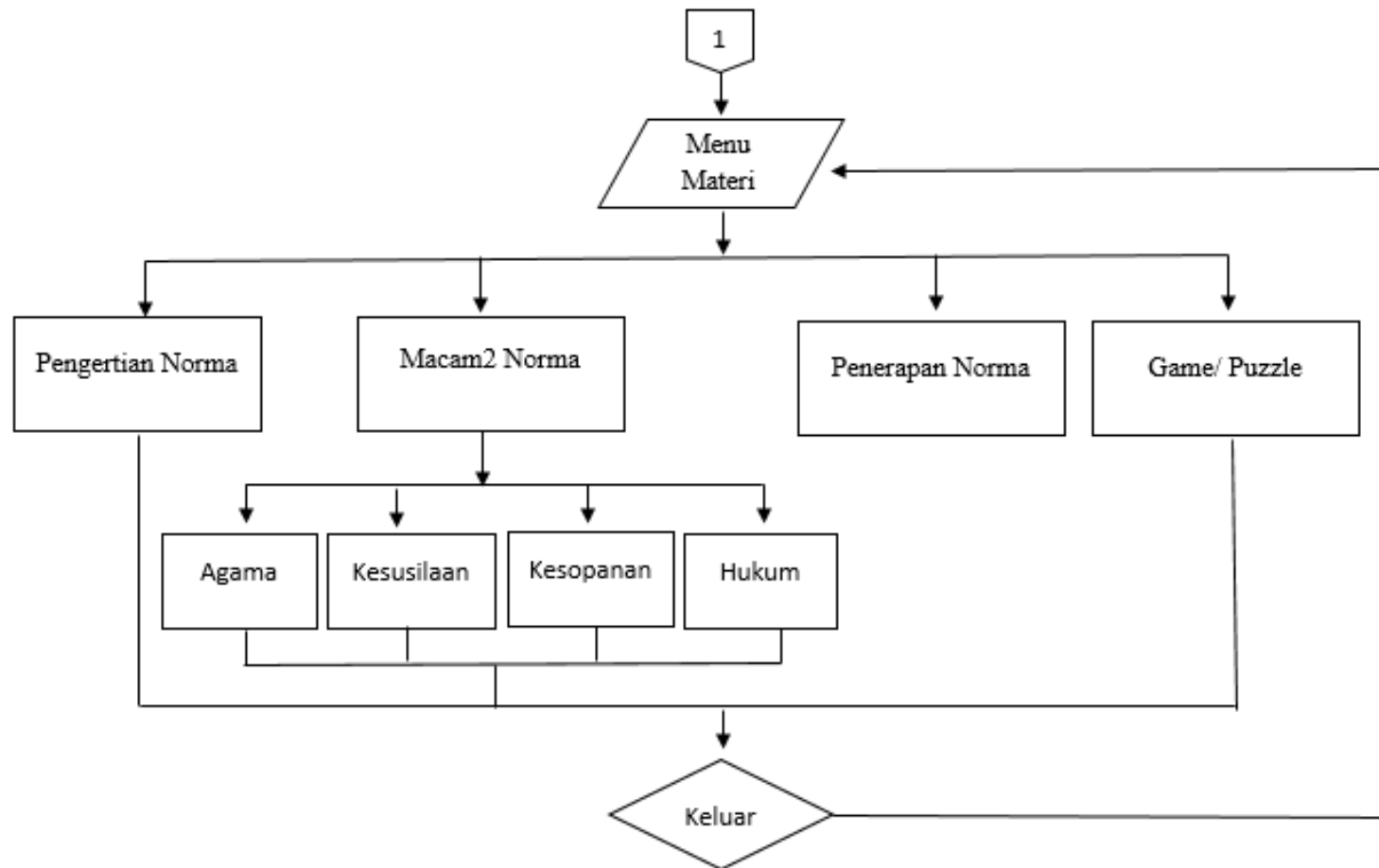
No	Tampilan	Keterangan
		<p>Jika keterangan gambar 4.3.3: lingkungan masyarakat di-klik maka akan menampilkan beberapa contoh penerapan perilaku yang sesuai dengan norma-norma pada lingkungan masyarakat</p> <p>Jika menu home di-klik maka akan kembali pada tampilan menu 4: materi pembelajaran dan apabila <i>user</i> klik tombol panah ke kiri atau tombol <i>back</i> maka akan menampilkan menu 4.3 : penerapan dalam hidup bermasyarakat</p>
7		<p>Jika keterangan gambar 4.3.4: lingkungan bangsa dan negara di-klik maka akan menampilkan beberapa contoh penerapan perilaku yang sesuai dengan norma-norma pada lingkungan bangsa dan negara</p> <p>Jika menu home di-klik maka akan kembali pada tampilan menu 4: materi pembelajaran dan apabila <i>user</i> klik tombol panah ke kiri atau tombol <i>back</i> maka akan menampilkan menu 4.3 : penerapan dalam hidup bermasyarakat</p>

No	Tampilan	Keterangan
8		<p>Jika <i>user</i> memilih Menu 4.4: game/puzzle maka akan tampil tabel 7x4 dengan keterangan diatas tabel yang berfungsi sebagai petunjuk pengisian <i>puzzle</i>. Cara bermain <i>puzzle</i> yaitu dengan menarik <i>shape</i> dengan beragam warna dan tulisan ke kolom pada tabel 7x4 sesuai dengan keterangan pada atas tabel.</p> <p>Jika menu <i>home</i> dipilih, maka akan tampil menu 4: materi pembelajaran</p>
		<p>Jika <i>user</i> meng-klik menu 5: Evaluasi akan menampilkan 2 kolom yaitu kolom Nama dan NIS yang harus di isi oleh <i>user</i> sebelum menampilkan soal evaluasi, jika selesai mengisi kolom tersebut, maka <i>user</i> diharapkan meng-klik tulisan mulai.</p> <p>Selanjutnya, akan menampilkan soal evaluasi yang berupa soal pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban. Soal evaluasi berjumlah 20 soal.</p>

No	Tampilan	Keterangan
	<div data-bbox="490 319 920 775"> <p style="text-align: center;">Evaluasi</p> <p>1. Kaidah atau aturan yang mengandung nilai tertentu yang harus dipatuhi oleh warga masyarakat dalam berbuat dan bertingkah laku agar masyarakat tertib, aman, dan teratur disebut...</p> <p>a. Adat istiadat b. Nilai c. Norma d. Hukum</p> <p style="text-align: right;">➔</p> </div>	<p>Scene ini akan tampil ketika siswa mengklik tombol "mulai" pada menu evaluasi.</p> <p>Pada scene ini akan menampilkan soal yang pertama serta tombol-tombol jawaban yang tersedia dalam tombol huruf a, b, c, d.</p>
	<div data-bbox="490 825 920 1283"> <p style="text-align: center;">Profil</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div> <p>Nama :</p> <p>NIM :</p> <p>Jurusan</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">foto</div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> home </div> </div>	<p>Menu 6: profil penulis/pengembang media</p> <p>Berisikan biodata penulis, foto beserta riwayat pendidikan pengembang media.</p>

Lampiran 2. *Flowchart Multimedia Pembelajaran Interaktif*





Lampiran 3. Lembar Analisis Kebutuhan Guru

Peneliti : Anisa Wulan Sari
Pembimbing : Suripno, S.H., M.Pd
Judul Sripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Norma yang Berlaku dalam Kehidupan Bermasyarakat di kelas VII

Nama Lengkap : Rosmala, S.Pd
Guru PKn Kelas : VII
Sekolah : SMPN 1 SUNGAI LILIN
Hari/ Tanggal :

Petunjuk: Mohon bantuan Bapak/ Ibu untuk mengisi jawaban analisis kebutuhan untuk pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada kompetensi dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Sungai Lilin untuk kelas VII. Bacalah masing-masing pernyataan atau pertanyaan dengan cermat dan berilah respon atau jawaban Bapak/Ibu dengan cara melingkari jawaban yang menurut Bapak/Ibu paling sesuai! Atas bantuan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

1. Menurut data dan pengalaman Bapak/Ibu dalam mengajar siswa kelas VII, bagaimanakah kemampuan mereka secara keseluruhan dalam belajar PKn?
 - a. Sangat baik
 - b. Baik
 - c. Sedang
 - d. Buruk
 - e. Sangat buruk
2. Apakah materi pada kompetensi dasar mematuhi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat sulit bagi siswa kelas VII?
 - a. Sangat sulit
 - b. Sulit
 - c. Sedang
 - d. Mudah
 - e. Sangat mudah
3. Menurut Bapak/Ibu, perlukah siswa-siswa belajar tentang

- norma-norma yang berlaku dalam masyarakat di rumah secara mandiri untuk meningkatkan kemampuan peserta didik?
- Sangat perlu
 - Perlu
 - Tidak tahu
 - Tidak perlu
 - Sangat tidak perlu
4. Jumlah materi dalam kompetensi dasar mematuhi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat dalam buku teks yang digunakan untuk mengajar saat ini sudah memadai.
- Sangat setuju
 - Setuju
 - Netral
 - Tidak setuju
 - Sangat tidak setuju
5. Dalam mengajar membaca, pernahkah Bapak/Ibu menggunakan media seperti Power Point, gambar, video, dan lain lain?
- Sangat sering
 - Sering
 - Kadang-kadang
 - Jarang
 - Tidak pernah
6. Apakah Bapak/Ibu menerapkan metode ceramah dalam mengajar PKn di kelas?
- Sangat benar
 - Benar
 - Netral
 - Tidak benar
 - Sangat tidak benar
7. Apakah Bapak/Ibu bisa mengoperasikan komputer?
- Sangat bisa
 - Bisa
 - Sedang
 - Bisa sedikit
 - Tidak bisa
8. Pernahkah Bapak/Ibu mengajarkan materi tentang norma melalui komputer?
- Sangat sering
 - Sering
 - Kadang-kadang
 - Jarang
 - Tidak pernah
9. Bagaimanakah pendapat Bapak/Ibu jika peserta didik belajar tentang norma melalui komputer?
- Sangat setuju
 - Setuju
 - Netral
 - Tidak setuju

- e. Sangat tidak setuju
10. Apakah Bapak/Ibu setuju jika multimedia interaktif digunakan untuk membantu peserta didik dalam belajar memahami norma dalam pelajaran PKn?
- a. Sangat setuju
b. Setuju
c. Netral
d. Tidak setuju
e. Sangat tidak setuju
11. Apakah Bapak/Ibu setuju jika gambar-gambar digunakan dalam multimedia interaktif dapat membantu peserta didik memahami norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat berbangsa/bernegara?
- a. Sangat setuju
b. Setuju
c. Netral
d. Tidak setuju
e. Sangat tidak setuju
12. Apakah Bapak/Ibu setuju jika video atau animasi digunakan dalam multimedia interaktif dapat membantu peserta didik memahami norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat membuat pelajaran menjadi menyenangkan?
- a. Sangat setuju
b. Setuju
c. Netral
d. Tidak setuju
e. Sangat tidak setuju
13. Apakah Bapak/Ibu setuju jika suara dan musik digunakan dalam multimedia interaktif dapat membantu peserta didik memahami norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat dan membuat pelajaran menjadi menyenangkan?
- a. Sangat setuju
b. Setuju
c. Netral
d. Tidak setuju
e. Sangat tidak setuju
14. Apakah menurut Bapak/Ibu menjawab latihan dan soal-soal melalui komputer lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik daripada menulis di buku?
- a. Sangat setuju
b. Setuju
c. Netral
d. Tidak setuju
e. Sangat tidak setuju

15. Apakah Bapak/Ibu setuju jika peserta didik langsung diberi tahu apakah jawaban mereka benar atau salah melalui tampilan di komputer?
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Netral
 - d. Tidak setuju
 - e. Sangat tidak setuju



Lampiran 4. Lembar Wawancara Kebutuhan Siswa

Nama : Anisa Wulan Sari
NIM : 13401241048
Dosen Pembimbing : Suripno, S.H., M.Pd
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Norma-Norma Yang Berlaku Dalam Kehidupan Bermasyarakat Di Kelas VII

1. Tujuan

Lembar wawancara digunakan untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat Di Kelas VII

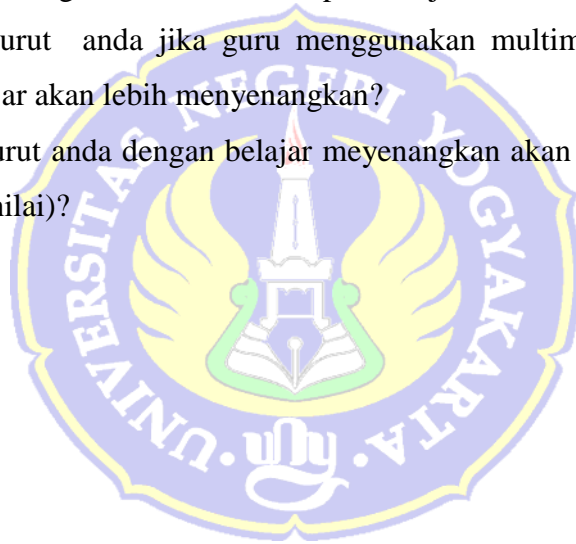
2. Petunjuk

Jawab pertanyaan dengan jujur.

Daftar Pertanyaan:

1. Apakah anda suka belajar Pkn ?
2. Apakah hasil belajarmu (nilai) pada mata pelajaran PKn bagus?
3. Apakah anda pernah belajar tentang materi norma-norma yang berlaku dalam masyarakat?
4. Apakah menurutmu materi norma-norma yang berlaku dalam masyarakat itu penting?
5. Apakah alasanya?
6. Menurut pendapatmu apakah ada hubungan antara materi norma dengan pelanggaran-pelanggaran norma/ tata tertib yang dilakukan oleh siswa di sekolah?
7. Apakah anda suka/ setuju dengan cara mengajar guru PKn di kelas?
(berikan penjelasan yang disukai/tidak disukai)
8. Apakah dalam proses pembelajaran di kelas guru menggunakan computer?

9. Apakah dalam proses pembelajaran di kelas guru selalu ceramah dan memberi tugas?
10. Apakah anda ingin belajar dikelas sambil melihat video?
11. Apakah anda ingin belajar dikelas sambil melihat gambar?
12. Apakah anda ingin belajar dikelas sambil melihat animasi?
13. Apakah anda ingin belajar dikelas sambil melihat gambar?
14. Apakah anda ingin belajar dikelas sambil mendengarkan musik?
15. Apakah anda ingin belajar dikelas sambil main game?
16. Apakah anda memiliki laptop/ *notebook*?
17. Bisakah anda menggunakan/mengoperasikan komputer/laptop?
18. Pernahkah mendengar kata multimedia pembelajaran interaktif?
19. Apakah menurut anda jika guru menggunakan multimedia pembelajaran interaktif belajar akan lebih menyenangkan?
20. Apakah menurut anda dengan belajar meyenangkan akan bisa meningkatkan hasil belajar (nilai)?



Lampiran 5. Lembar Wawancara Uji Coba Terbatas

Nama : Anisa Wulan Sari

NIM : 13401241048

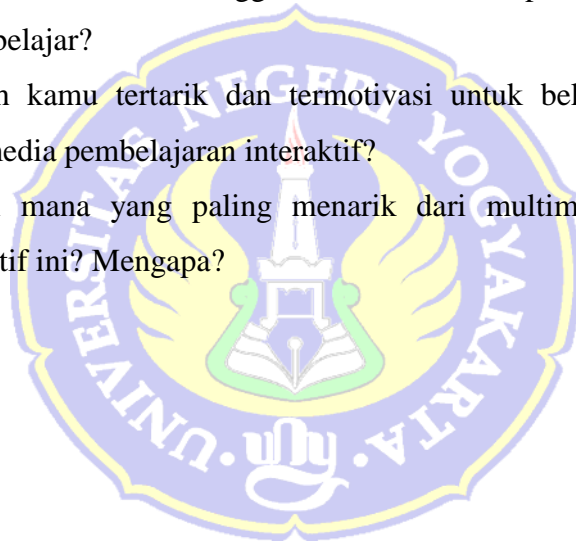
Dosen Pembimbing : Suripno, S.H., M.Pd

Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Kompetensi Dasar mengidentifikasi norma-norma yang Berlaku dalam Kehidupan Bermasyarakat Di Kelas VII

Daftar Pertanyaan:

1. Apakah materi pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat jelas?
2. Apakah ada kalimat-kalimat yang membingungkan?
3. Apakah contoh yang dipakai bisa menggambarkan materi?
4. Apakah kamu mengetahui tujuan pembelajaran pada materi ini? Kalau tahu sebutkan!
5. Apakah animasi, suara dalam multimedia interaktif ini jelas?
6. Apakah kamu memahami petunjuk yang terdapat dalam multimedia interaktif secara jelas?
7. Apakah contoh yang ada pada materi ini cukup?
8. Apakah respon dari multimedia interaktif ini baik?
9. Apakah respon dari multimedia interaktif terhadap jawaban siswa baik?
10. Menurut pendapatmu materi pembelajaran dalam multimedia interaktif sulit/mudah?
11. Apakah kamu merasa bosan atau tertantang pada saat belajar menggunakan multimedia interaktif?
12. Apakah kecepatan multimedia terlalu cepat atau terlalu lambat?

13. Apakah kamu memiliki masalah/kendala yang besar dalam memahami materi pembelajaran yang ada dalam multimedia pembelajaran interaktif/
14. Apakah kamu mempunyai ide/pendapat untuk memperbaiki materi yang ada dalam multimedia pembelajaran interaktif ini?
15. Apakah ada sesuatu yang harus diperbaiki dalam multimedia pembelajaran interaktif ini?
16. Di bagian apa yang harus diperbaiki?
17. Dapatkah kamu memakai multimedia pembelajaran interaktif ini untuk belajar di rumah?
18. Apakah kamu akan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif untuk belajar?
19. Apakah kamu tertarik dan termotivasi untuk belajar menggunakan multimedia pembelajaran interaktif?
20. Bagian mana yang paling menarik dari multimedia pembelajaran interaktif ini? Mengapa?



Lampiran 6. Observasi

Peneliti : Anisa Wulan Sari
Pembimbing : Suripno, S.H., M.Pd
Judul Sripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Norma yang Berlaku dalam Kehidupan Bermasyarakat Di Kelas VII

Sekolah : SMPN 1 SUNGAI LILIN
Hari/ Tanggal :

No	Aspek yang diamati	Tersedia/Ya	Tidak Tersedia/Tidak
1	Fasilitas Penunjang Pembelajaran		
	-Komputer/laptop		
	-LCD		
	-Speaker		
	-Listrik		
	Laboratorium Multimedia		
2	Media Pembelajaran		
	-Multimedia Interaktif		
	-gambar/video		
3	Metode Mengajar		
	-ceramah		
	-diskusi		
	-tanya jawab		

Lampiran 7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SMPN 1 Sungai Lilin
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)
Materi Pokok : Norma
Kelas/Semester : VII/2
Alokasi Waktu : 2 x 40 menit (satu pertemuan).

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar

Mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat.

Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Siswa mampu mendeskripsikan pengertian norma
2. Siswa mampu menyebutkan macam-macam norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara
3. Siswa mampu menyebutkan pengertian macam-macam norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara
4. Siswa mampu mendeskripsikan arti penting norma dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara
5. Siswa mampu menunjukkan perilaku yang sesuai dengan norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat dalam berinteraksi dengan kelompok sebaya dan masyarakat sekitar.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif selesai diharapkan:

1. Siswa mampu mendeskripsikan pengertian norma dengan benar.
2. Siswa mampu menyebutkan macam-macam norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara dengan tepat.
3. Siswa mampu menuliskan pengertian macam-macam norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara dengan benar.
4. Siswa mampu mendeskripsikan arti penting norma dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara dengan benar
5. Siswa mampu menunjukkan perilaku yang sesuai dengan norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat dalam berinteraksi dengan kelompok sebaya dan masyarakat sekitar dengan tepat.

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian norma

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia norma adalah aturan atau ketentuan yang mengikat warga kelompok masyarakat yang dipakai sebagai peraturan, tatanan, dan pengendalian tingkahlaku masyarakat.

Norma mempunyai dua macam isi :

- a. Perintah : yaitu sesuatu yang harus dilakukan karena perbuatan itu dipandang mempunyai akibat yang baik
- b. Larangan : yaitu sesuatu yang harus ditinggalkan karena perbuatan itu dipandang mempunyai akibat yang tidak baik.

2. Macam-macam norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara

a. Norma agama

Norma agama merupakan petunjuk hidup yang memuat perintah, larangan-larangan, dan anjuran-anjuran yang bersumber dari Tuhan.

Sanksi dari pelanggaran norma agama tidak bersifat langsung. Sanksi diberikan di akhirat nanti.

Contoh:

1. Larangan untuk melukai dan membunuh.
2. Dilarang untuk mencuri, berzina, mabuk- mabukan yang mengatur tentang patut tidaknya perbuatan.
3. Perintah untuk berbakti pada orangtua.
4. Larangan untuk meninggalkan ibadah.

b. Norma Kesusilaan

Adalah peraturan atau petunjuk hidup yang bersumber dari suara hati nurani manusia yang mengatur tentang patut tidaknya perbuatannya atau susila tidaknya perilaku manusia.

Sangsi pelanggaran norma susila adalah rasa malu dan penyesalan terhadap diri sendiri. Sedangkan sangsi dari masyarakat berupa peneguran, peringatan, pengucilan, dan pengusiran

Contoh:

1. Selalu bersikap dan bertingkahtaku jujur.
2. Tidak menfitnah orang lain.
3. Tidak menghina orang lain.
4. Menolong orang yang susah.
5. Larangan untuk berzina.

c. Norma Kesopanan

Yaitu norma yang timbul dan diadakan oleh masyarakat itu sendiri untuk saling menghormati. Ukuran norma kesopanan adalah kepantasan, kebiasaan atau kepatutan yang berlaku pada sebuah masyarakat. Pelanggaran terhadap norma kesopanan adalah celaan dan pengucilan dari masyarakat.

Contoh norma kesopanan:

1. Jangan menyela orang berbicara
2. Jangan makan sambil bicara
3. Jangan meludah disembarang tempat
4. Bersikap rukun dengan siapa saja

d. Norma Hukum

Adalah norma yang berisi peraturan-peraturan yang ditetapkan dan diberlakukan oleh negara. Sangsi terhadap norma hukum diberikan oleh penguasa yang berwenang

1. Contoh norma hukum :
2. Dilarang membunuh atau menghilangkan nyawa orang lain karena bertentangan dengan pasal 338 KUHP.
3. Dilarang mencuri karena bertentangan dengan pasal 362 KUHP.

A. Arti penting norma dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara

1. Menciptakan ketertiban dalam masyarakat
2. Mencegah benturan kepentingan dalam masyarakat
3. Memberi petunjuk bagi individu dalam menjalani kehidupan

B. Perilaku yang sesuai dengan norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat dalam berinteraksi dengan kelompok sebaya dan masyarakat sekitar.

1. Lingkungan Keluarga :
 - a. Setelah bangun tidur merapikan tempat tidur.
 - b. Mengerjakan tugas rumah yang menjadi tanggung jawabnya.
 - c. Menghormati orang tua dan menyayangi yang muda.
 - d. Menjaga nama baik keluarga.
2. Lingkungan Sekolah
 - a. Berbakti kepada guru dengan cara melaksanakan perintah dan nasehat-nasehatnya.
 - b. Menghormati guru, pegawai, dan karyawan lainnya.
 - c. Mematuhi peraturan dan tata tertib sekolah.
 - d. Jujur dalam mengikuti pelajaran.
 - e. Belajar dengan tekun dan disiplin.
3. Lingkungan masyarakat
 - a. Tolong menolong dengan tetangga disekitar lingkungan masyarakat sekitar kita
 - b. Menghormati dan menghargai tetangga dengan bertegur sapa
 - c. Mematuhi segala peraturan hukum yang berlaku
 - d. Bersama-sama menjaga kebersihan dan keamanan lingkungan
 - e. Ikut meningkatkan mutu kehidupan masyarakat
4. Lingkungan bangsa dan negara
 - a. Munculnya penyalahgunaan wewenang dan kekuasaan
 - b. Tida menghina suku bangsa lain
 - c. Tidak melakukan tindakan yang mengarah pada SARA

- d. Membayar pajak tepat waktu
- e. Tidak merusak fasilitas umum
- f. Ikut serta dalam pembelaan Negara

D. Metode Pembelajaran

Belajar mandiri dengan menggunakan media pembelajaran yaitu multimedia interaktif

E. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

- 1. Media Pembelajaran: VCD Multimedia interaktif
- 2. Alat : LCD, laptop, note book,
- 3. Sumber belajar : LKS. Buku paket,

F. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

1. Kegiatan awal (15 menit)

a. Kegiatan Pendahuluan

a.	Guru mempersiapkan secara fisik dan psikis peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan melakukan berdoa, menanyakan kehadiran peserta didik, kebersihan dan kerapian kelas, kesiapan buku tulis dan sumber belajar. Guru memberi motivasi dengan membimbing peserta didik menyanyikan lagu wajib nasional “ Padamu Negeri
b.	Guru melakukan apersepsi melalui tanya jawab mengenai materi norma, “ Apakah yang dimaksud dengan norma”?
c.	Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
d.	Guru membimbing peserta didik melalui tanya jawab tentang manfaat proses pembelajaran.
e.	Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan peserta didik

2.Kegiatan Inti (45 menit)

a,	Guru membagi peserta didik dalam menjadi kelompok kecil sesuai dengan jumlah siswa yang membawa <i>laptop/note book</i>
b	Guru meminta peserta didik memutar VCD multimedia pembelajaran interaktif dan mencatat hal-hal yang penting dan yang ingin diketahui dalam multimedia pembelajaran interaktif tersebut.
c.	Guru dapat memberi penjelasan singkat tentang norma, sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.
d	Guru menanamkan sikap teliti dan cermat dalam mengamati multimedia pembelajaran interaktif.
e	Guru mengamati keterampilan peserta didik dalam menggunakan multimedia pembelajaran interaktif
f	Guru membimbing peserta didik secara kelompok untuk menyimpulkan materi tentang norma.
g	Guru membimbing peserta didik untuk menyampaikan kesimpulan tentang norma melalui game puzzle
3. Kegiatan Penutup (20 menit)	
a	Guru membimbing peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran melalui tanya jawab secara klasikal
b	Guru melakukan tes tertulis dengan menggunakan Uji Kompetensi soal yang disusun guru sesuai tujuan pembelajaran.
c	Guru menjelaskan materi pertemuan berikutnya dan memberikan tugas membaca materi pertemuan berikutnya

G. PENILAIAN

1.1 Tehnik penilaian

A. Sikap : Jurnal

B. Pengetahuan: tes tertulis

C. Kerampilan : kinerja

1.2 Instrumen penilaian

A. Sikap (terlampir)

B. Pengetahuan (terlampir)

C. Keterampilan (terlampir)

Jurnal Perkembangan Sikap

No	Waktu	Nama siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Sikap	Ket.
1						-
2						-
3						-
4						-
5						-

Instrumen Penilaian Pengetahuan

a. Teknik : Tes tertulis

b. Bentuk Instrumen : Tes obyektif pilihan ganda

Kisi kisi

KD	Indikator	No Soal	Kunci
Mengidentifikasi norma-norma yang berlaku	1. Siswa mampu mendeskripsikan pengertian norma	1-20	1) C 2) B 3) A

KD	Indikator	No Soal	Kunci
dalam kehidupan bermasyarakat untuk mewujudkan keadilan	2. Siswa mampu menyebutkan macam-macam norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara		4) D 5) B 6) D 7) D 8) C 9) B
	3. Siswa mampu menyebutkan pengertian macam-macam norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara		10) A 11) D 12) D 13) C 14) B 15) D
	4. Siswa mampu mendeskripsikan arti penting norma dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara		16) B 17) C 18) D 19) B 20) D
	5. Siswa mampu menunjukkan perilaku yang sesuai dengan norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat dalam berinteraksi dengan kelompok sebaya dan masyarakat sekitar.		

Soal:

1. Kaidah atau aturan yang mengandung nilai tertentu yang harus dipatuhi oleh warga masyarakat dalam berbuat dan bertingkah laku agar masyarakat tertib, aman, dan teratur disebut.....
 A. Adat istiadat B. Nilai
 C. Norma D. Hukum
2. Salah satu unsur dari norma kesopanan yang berlaku dalam masyarakat adalah....
 A. Peraturan yang bersifat memaksa
 B. Tatakrama dan etika pergaulan
 C. Perintah dan larangan yang terdapat dalam kitab suci
 D. Peraturan dan larangan yang dibuat oleh pemerintah
3. Dipenjara dan didenda merupakan beberapa bentuk hukuman bagi orang yang melanggar norma....
 A. Hukum B. Kesopanan
 C. Agama D. Kesusilaan
4. Sifat norma hukum yang utama adalah.....
 A. Tidak permanen
 B. Mengikat tapi bebas
 C. Sangsi yang tidak tegas
 D. Memaksa dan mengikat
5. Kebiasaan yang menceminkan ketaatan pada tuhan adalah...
 A. Selalu belajar demi cita-cita
 B. Selalu berdoa demi mengerjakan sesuatu
 C. Terus bekerja tanpa istirahat
 D. Selalu diam waktu berdoa tanpa gerak
6. Dalam hidup bersama di dalam masyarakat kita harus menjunjung...
 A. Nilai keluarga
 B. Nilai kepribadian
 C. Hukum keluarga
 D. Norma masyarakat
7. Bagi seorang pelajar peraturan yang wajib dipatuhi di sekolah adalah....
 A. Semua peraturan perundangan yang berlaku
 B. Peraturan kesusilaan dan kesopanan
 C. Peraturan hukum adat yang berlaku
 D. Peraturan di dalam dan di luar sekolah
8. Berikut ini merupakan pengertian dari norma kesusilaan...
 A. Peraturan hidup yang berasal dari tuhan yang berisi perintah dan larangan
 B. Peraturan hidup yang berasal dari segolongan manusia
 C. Peraturan hidup yang timbul dari hati nurani manusia
 D. Ketentuan yang dibuat oleh negara
9. Tidak melangkahi orang yang sedang duduk merupakan ajaran norma...
 A. Kesusilaan B. Kesopanan
 C. Hukum D. Agama

10. Seseorang yang pada saat mengendarai sepeda motor tidak membawa SIM,STNK dan helm berarti telah melakukan.....
A. Pelanggaran B. Kelalaian
C. Kejahatan D. Pidana
11. Alasan utama perlunya norma dalam pergaulan masyarakat adalah....
A. Mengikat kebebasan manusia
B. Memberi hukuman bagi pelanggaran
C. Membentuk kesepakatan bersama
D. Menjamin ketertiban hidup bersama
12. Dalam hidup bersama di masyarakat, kita harus peduli dan wajib menjunjung tinggi....
A. Nilai keluarga
B. Nilai kepribadian
C. Hukum keluarga
D. Norma masyarakat
13. Perilaku yang harus dihindari dalam kehidupan beragama dalam masyarakat adalah...
A. Silaturahmi menjalin kekeluargaan
B. Gotong royong membersihkan jalan
C. Acuh terhadap pemeluk agama yang berbeda
D. Kerja bakti membangun fasilitas umum
14. Sanksi positif dari perwujudan ketaatan terhadap norma agama adalah...
A. Kebanggaan
B. Pahala
C. Pengakuan masyarakat
D. Penghargaan
15. Pernyataan di bawah ini yang merupakan perwujudan taat terhadap norma agama adalah....
A. Ikut rapat warga dan mentaati hasil rapat sebagai keputusan bersama
B. Membawa SIM dan STNK ketika berkendara
C. Tidak meludah di sembarang tempat
D. Hormat dan patuh kepada orang tua
16. Sanksi berupa pengucilan dan cemoohan adalah sanksi dari norma...
A. Hukum B. Kesopanan
C. Kesusilaan D. Agama
17. Salah satu unsur dari norma agama adalah....
A. Tata karma dan etika pergaulan
B. Peraturan yang bersifat memaksa
C. Adanya perintah dan larangan yang tertuang dalam kitab suci
D. Adanya perintah dan larangan yang dibuat oleh pemerintah
18. Contoh bentuk norma yang berlaku di lingkungan sekolah...
A. Perkataan kepala sekolah
B. Kesepakatan antar teman
C. Kebebasan berpakaian
D. Tata tertib sekolah
19. Dalam negara hukum peraturan yang berlaku dibuat oleh...
A. Pemerintah pusat
B. Penyelenggara negara daerah dan pusat
C. Pemerintah daerah

D. Penyelenggaraan pusat saja

20. Hukum yang dalam keadaan bagaimanapun juga harus dapat dipaksakan secara mutlak. Hal tersebut merupakan sifat hukum....

- A. Mengatur
- B. Melindungi
- C. Mengadili
- D. Memaksa



Penilaian Keterampilan

- A. Teknik penilaian : Observasi
 B. Bentuk Instrumen : Pedoman observasi
 C. Instrumen Penilaian : Pedoman observasi penggunaan
 Multimedia interaktif.

Lembar pengamatan penggunaan multimedia interaktif

N O	Nama	Sikap																J m l
		Aktifitas				Kosentrasi				Ketertarikan				Antusiasme				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	

Ket. Rumus $N = \frac{\text{Jml Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Sungai Lilin, 2017
Peneliti

Azwan, S.Pd., M.Si.
19680806 199802 1 002

Anisa Wulan Sari
13401241048

Lampiran 8. Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA TERHADAP MULTIMEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF KOMPETENSI DASAR
MENGIDENTIFIKASI NORMA-NORMA YANG BERLAKU DALAM
KEHIDUPAN BERMASYARAKAT DI KELAS VII

Peneliti dan Pengembang : Anisa Wulan Sari
Pembimbing : 1. Suripno, S.H., M.Pd.

Nama Validator : Halili, S.Pd., M.A.
Hari/ Tanggal :

Petunjuk:

- a. Berilah tanggapan terhadap lembar validasi multimedia pembelajaran interaktif kompetensi dasar mengidentifikasi norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat di kelas VII dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom

1 = Sangat Tidak Baik	4 = Baik
2 = Tidak Baik	5 = Sangat Baik

- b. Berikan kritik dan saran untuk menyempurnakan multimedia pembelajaran interaktif kompetensi dasar mengidentifikasi norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat di kelas VII.

NO	ASPEK YANG DINILAI	INDIKATOR	DESKRIPTOR	SKOR/ NILAI					KOMENTAR/ SARAN
				1	2	3	4	5	
1	Kegrafisan	Kualitas gambar	1. Kesesuaian gambar dengan tujuan pembelajaran				✓		
			2. Keakuratan gambar					✓	
			3. Kesesuaian gambar sebagai ilustrasi				✓		
			4. Keaktualan gambar				✓		
		Ketepatan teks	1. Keterbacaan teks				✓		
			2. Ketepatan penggunaan teks				✓		
			3. Proporsi teks pada halaman				✓		
2	Pewarnaan	Kesesuaian warna	1. Keserasian warna					✓	
			2. Ketepatan pemilihan warna					✓	
3	Keinteraktifan	Ketepatan Video	1. Ketepatan video dengan tujuan pembelajaran				✓		
			2. Kejelasan video				✓		
			3. Ketertarikan video				✓		
		Ketepatan animasi	1. Kemenarikan animasi dalam memperjelas materi					✓	
			2. Ketepatan animasi					✓	
			3. Ketertarikan animasi					✓	
		Keefektifan Perintah (navigasi)	1. Kejelasan perintah untuk dipahami					✓	
			2. Konsistensi penempatan simbol					✓	
			3. Ketepatan tautan (link)				✓		
			4. Ketepatan penggunaan navigasi				✓		
4	Suara	Kesesuaian suara	1. Kejelasan suara					✓	
			2. Ketepatan suara dengan tulisan					✓	
			3. Ketepatan musik pengiring dengan materi					✓	

Saran:

- Pemilihan jenis dan ukuran font diperbaiki, szant, dsanikan!
- Usulkan norma yang dicontohkan dalam beberapa ruang lingkup disampaikan dalam kalimat positif, seperti "merawat dan menjaga fasilitas publik", bukan "tidak merusak fasilitas publik".

Kesimpulan:

Multimedia interaktif ini dinyatakan:

- a. layak untuk uji lapangan tanpa revisi
- ☒ b. layak untuk uji lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. belum/ tidak layak untuk uji lapangan

Validator

Halili
Halili

Lampiran 9. Validasi Ahli Desain

**LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN TERHADAP
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF pada KOMPETENSI
DASAR MENGIDENTIFIKASI NORMA-NORMA yang BERLAKU dalam
KEHIDUPAN BERMASYARAKAT di KELAS VII**

Peneliti dan Pengembang : ANISA WULAN SARI

NIM : 13401241048

Pembimbing : 1. Suripno, S.H., M.Pd.

Nama Validator : Dr. Mukhamad Murdiono, S.Pd., M.Pd.

Hari/ Tanggal :

Petunjuk:

- a. Berilah tanggapan terhadap lembar validasi multimedia pembelajaran interaktif pada kompetensi dasar mengidentifikasi norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat di kelas VII. dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom skor/ nilai dengan keterangan :

1 = Sangat Tidak Baik	4 = Baik
2 = Tidak Baik	5 = Sangat Baik

- b. Berikan kritik dan saran untuk menyempurnakan multimedia pembelajaran interaktif pada kompetensi dasar mengidentifikasi norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat di kelas VII

NO	ASPEK YANG DINILAI	INDIKATOR	DESKRIPTOR	ALTERNATIF PENILAIAN					KOMENTAR/ SARAN
				1	2	3	4	5	
1	Kelayakan isi	a. Kejelasan tujuan pembelajaran	1. Kejelasan tujuan pembelajaran				✓		partikular msc03 ABCD.
			2. Ketepatan rumusan tujuan pembelajaran			✓			Sesuai dengan Kompetensi Dasar
			3. Ketepatan tujuan pembelajaran dengan materi				✓		Materi & sesuai dengan Tujuan Pembelajaran
	b. Kesesuaian multimedia Pembelajaran interaktif dengan tujuan pembelajaran		1. Kerelevansian tujuan pembelajaran				✓		Relevan dengan Tujuan Pembelajaran
			2. Kesesuaian cakupan materi				✓		Sesuai tapi kurang mendalam
			3. Kesesuaian dengan kurikulum pada saat ini					✓	Sudah sesuai
			4. Ketepatan dalam menjelaskan kompetensi yang akan dicapai				✓		Materi kurang Mendalam
	c. Pendukung multimedia pembelajaran interaktif		1. Ketepatan strategi			✓			
			2. Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran				✓		terlalu banyak proses & sesuai ds. Tujuan Pembelajaran.
			3. Komunikatif (write And talk)				✓		
			4. Kemudahan untuk			✓			Materi observation ds. Teksat Sup.

NO	ASPEK YANG DINILAI	INDIKATOR	DESKRIPTOR	ALTERNATIF PENILAIAN					KOMENTAR/ SARAN
				1	2	3	4	5	
			memahami Materi						
			5. Kemenarikan multimedia pembelajaran interaktif				✓		Menarik dan Interaktif
			6. Mendorong untuk mencari informasi lebih jauh			✓			Kurang Mendorong Rasa Ingin Tahu
			7. Mendorong untuk belajar mandiri				✓		Belum ada tugas untuk belajar mandiri
			8. Mendorong untuk belajar Individu				✓		

NO	ASPEK YANG DINILAI	INDIKATOR	DESKRIPTOR	ALTERNATIF PENILAIAN					KOMENTAR/ SARAN
				1	2	3	4	5	
2	Kelayakan penyajian	a. Teknik Penyajian	1. Konsistensi sistematika sajian dalam kegiatan belajar				✓		Konsisten
			2. Keruntutan penyajian				✓		Sangat Runtut
		b. Pendukung Penyajian	1. Game untuk pendalaman materi			✓			Ada game yang Interaktif
			2. Soal Ulangan pada akhir materi			✓			Ada Soal Ulangan
			3. Kunci jawaban soal				✓		

NO	ASPEK YANG DINILAI	INDIKATOR	DESKRIPTOR	ALTERNATIF PENILAIAN					KOMENTAR/ SARAN
				1	2	3	4	5	
			Ulangan						
			4. Umpan balik soal ulangan			✓			umpan balik kurang
		c.Penyajian Pembelajaran	1. Keterlibatan peserta didik			✓			kurang keterlibatan peserta didik
		d. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	1. Kesesuaian perkembangan intelektual peserta didik				✓		sesuai dg. per. anak smp.
			2. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional				✓		sesuai ds. anak smp.
		e.Keruntutan dan keterpaduan alur pikir	1. Keruntutan dan keterpaduan antar kegiatan belajar				✓		
		f.Kelengkapan	1. Bagian pendahuluan				✓		ada
			2. Bagian isi				✓		kurang lengkap
			3. Penutup				✓		terlupa msl. kesimpulan
3	Penilaian Bahasa	a. Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat				✓		tidak dipaparkan
			2. Keefektifan kalimat			✓			kalimat yang terlalu panjang
			3. Kebakuan istilah				✓		tidak baku
		b. Komunikatif	1. Keterbacaan pesan				✓		tidak terbaca
			2. Ketepatan penggunaan kaidah bahasa				✓		bahasa tidak dipaparkan.

NO	ASPEK YANG DINILAI	INDIKATOR	DESKRIPTOR	ALTERNATIF PENILAIAN					KOMENTAR/ SARAN
				1	2	3	4	5	
		c.Dialogis dan interaktif.	1. Kemampuan memotivasi pesan atau informasi			✓			Kurang Memotivasi

Saran:

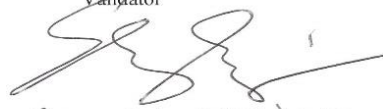
- Materi harus disesuaikan dengan konsep-konsep PISA & IEA
- Warna harus lebih variatif dan bagus melalui Microsoft / Power.
- Evaluasi harus mengelompokkan hasil pilihan ganda.

Kesimpulan:

Multimedia interaktif ini dinyatakan:

- a. Layak untuk uji lapangan tanpa revisi
- ☒ b. Layak untuk uji lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Belum/ tidak layak untuk uji lapangan

Validator


DR. M. MURDIYANTO.

Lampiran 10. Validasi ahli materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI TERHADAP MULTIMEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF pada KOMPETENSI DASAR
MENGIDENTIFIKASI NORMA-NORMA yang BERLAKU dalam
KEHIDUPAN BERMASYARAKAT di KELAS VII

Peneliti dan Pengembang : Anisa Wulan Sari

Pembimbing : 1.Suripno, S.H., M.Pd.

Nama Validator : Anang Priyanto,S.H., M.Hum.

Hari/ Tanggal :

Petunjuk:

- c. Berilah tanggapan terhadap lembar validasi multimedia pembelajaran interaktif kompetensi dasar mengidentifikasi norma yang berlaku dalam masyarakat di kelas VII dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom nilai/ skor dengan keterangan :

1 = Sangat Tidak Baik

4 = Baik

2 = Tidak Baik

5 = Sangat Baik

- b. Berikan kritik dan saran untuk menyempurnakan multimedia pembelajaran interaktif kompetensi dasar mengidentifikasi norma yang berlaku dalam masyarakat di kelas VII.

NO	ASPEK YANG DINILAI	INDIKATOR	DESKRIPTOR	SKOR/ NILAI					KOMENTAR/ SARAN
				1	2	3	4	5	
1	Kelayakan isi	a. Kesesuaian materi	1. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				✓		
			2. Kesesuaian materi dengan indikator				✓		
			3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓		
			4. Kesesuaian judul dengan isi materi				✓		
			5. Kelengkapan materi			✓			
			6. Keluasan materi.		✓				
			7. Kedalaman materi		✓				
		b. Keakuratan materi	1. Keakuratan konsep			✓			
			2. Keakuratan prinsip		✓				
			3. Keakuratan fakta			✓			
			4. Keakuratan data			✓			
			5. Keakuratan contoh		✓				
			6. Keakuratan soal				✓		
			7. Keakuratan gambar				✓		
			8. Keakuratan diagram			✓			
			9. Keakuratan ilustrasi				✓		
			10. Keakuratan simbol			✓			
			11. Keakuratan icon				✓		
		c. Pendukung materi Pembelajaran	1. Penalaran (<i>reasoning</i>)		✓				
			2. Keterkaitan		✓				
			3. Komunikasi (<i>write And talk</i>)				✓		
			4. Penerapan				✓		
			5. Kemenarikan materi				✓		
			6. Mendorong untuk mencari informasi lebih jauh			✓			
		d. Kemutakhiran Materi	1. Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu				✓		
			2. Kesesuaian materi			✓			

NO	ASPEK YANG DINILAI	INDIKATOR	DESKRIPTOR	SKOR/ NILAI					KOMENTAR/ SARAN
				1	2	3	4	5	
2	Kelayakan Penyajian	a. Teknik Penyajian	dengan gambar						
			3. Kesesuaian materi dengan diagram			✓			
			4. Keaktualan ilustrasi			✓			
			1. Konsistensi sistematika sajian dalam kegiatan belajar			✓			
		b. Pendukung Penyajian	2. Keruntutan penyajian			✓			
			1. Contoh-contoh soal dalam setiap kegiatan belajar			✓			
			2. Soal latihan pada setiap akhir kegiatan belajar			✓			
			3. Kunci jawaban soal latihan			✓			
			4. Umpan balik soal latihan.			✓			
		c. Penyajian Pembelajaran	1. Keterlibatan peserta didik					✓	
3	Penilaian Bahasa	d. Kelengkapan penyajian	1. Bagian pendahuluan			✓			
			2. Bagian Isi		✓				
		a. Logis	1. Ketepatan struktur kalimat			✓			
			2. Keefektifan kalimat			✓			
			3. Kebakuan istilah			✓			
		b. Komunikatif	1. Keterbacaan pesan		✓				
			2. Ketepatan penggunaan kaidah Bahasa				✓		
		c. Dialogis dan interaktif.	1. Kemampuan memotivasi pesan atau informasi.				✓		
			1. Kesesuaian perkembangan intelektual peserta didik.				✓		
		d. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	2. Kesesuaian dengan				✓		

NO	ASPEK YANG DINILAI	INDIKATOR	DESKRIPTOR	SKOR/ NILAI					KOMENTAR/ SARAN
				1	2	3	4	5	
			tingkat perkembangan emosional peserta didik.						
	e. Keruntutan dan Keterpaduan alur pikir	1. Keruntutan dan keterpaduan antar kegiatan belajar				✓			
	f. Penggunaan istilah	2. Konsistensi penggunaan istilah				✓			

Saran:

- Penajaman materi agar nampak perbedaan antara norma-norma sosial yg ada dengan contoh-contoh yg mudah dimengerti siswa perbedaan yg ada.

Kesimpulan:

Multimedia interaktif ini dinyatakan:

- layak untuk uji lapangan tanpa revisi
- ☒ layak untuk uji lapangan dengan revisi sesuai saran
- belum/ tidak layak untuk uji lapangan

Validator

Arang Riyanto

Lampiran 11. Surat Ijin Penelitian

	PEMERINTAH KABUPATEN MUSI BANYUASIN DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SMP NEGERI 1 SUNGAI LILIN Jl. Negara Palembang Jambi Km.113 Kelurahan Sungai Lilin Jaya, Kode Pos: 30755 http://smpnegeri1sungaililin.blogspot.com email: smpnegeri1sungaililin@yahoo.co.id	
 <u>SURAT KETERANGAN</u> Nomor: 423.6 / 017 / SMPN.1SL/2017 		
<p>Kepala SMP Negeri 1 Sungai Lilin, dengan ini menerangkan bahwa:</p>		
Nama	: ANISA WULAN SARI	
NIM	: 13401241048	
Program Studi	: Pendidikan Kewarganegaraan dan hukum (PKnH)	
<p>Yang bersangkutan telah melakukan Penelitian di SMP Negeri 1 Sungai Lilin Kabupaten Musi Banyuasin dalam rangka penulisan yang judul "Pengembangan Multimedia pembelajaran interaktif pada kompetensi dasar mengidentifikasi norma -norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat di kelas VII".</p>		
<p>Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.</p>		
<p>Sungai Lilin, Kepala Sekolah,</p>		<p>2017</p>
		
<p>AZWAN, S.Pd., M.Si. NIP. 19680806 199802 1 002</p>		

Lampiran 12. Surat Ijin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN MUSI BANYUASIN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
Jl. Kol. Wahid Udin Ling. VII Kel. Serasan Jaya Telp. (0714) 321412 Sekayu
Website : www.diknasmba.blogspot.com

Sekayu, 01 Maret 2017

Nomor : 420/ 1289 /Dikbud/2017
Lampiran : -
Perihal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SMPN 1 Sungai Lilin

di -
Sungai Lilin

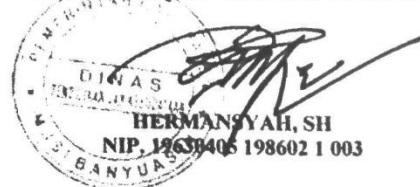
Sehubungan dengan surat Saudara Dekan Universitas Negeri Yogyakarta Nomor : 368/UN.34.14/PL/2017 tanggal 08 Februari 2017, perihal seperti pokok surat di atas, pada prinsipnya disetujui bagi mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta atas nama :

Nama : ANISA WULAN SARI
NIM : 13401241048
Program Studi : Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum
Strata : S1
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Norma-norma yang Berlaku dalam Kehidupan Bermasyarakat di Kelas VII SMP N 1 Sungai Lilin

Untuk melaksanakan penelitian di SMPN 1 Sungai Lilin Kabupaten Musi Banyuasin.

Demikian, atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

An. KEPALA DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
KABUPATEN MUSI BANYUASIN
Bidang Pembinaan SMP
Kasi Kelengkapan dan Sarana Prasarana,



Lampiran 13. Foto Penelitian



