

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA  
KOMPETENSI DASAR MENGIDENTIFIKASI NORMA-NORMA YANG BERLAKU  
DALAM KEHIDUPAN BERMASYARAKAT DI KELAS VII**

**Anisa Wulan Sari dan Suripno, S.H., M.Pd**

**Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum FIS UNY**

**Anisawulansari72@gmail.com**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif yang layak pada Kompetensi Dasar “Mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat” di kelas VII SMP Negeri 1 Sungai Lili, (2) mendeskripsikan uji efektivitas multimedia pembelajaran interaktif pada kompetensi dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat di kelas VII SMP Negeri 1 Sungai Lili.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* dengan mengadaptasi model pengembangan dari Sugiyono, yang terdiri dari tahap (1) Identifikasi potensi dan masalah, (2) Studi literatur dan pengumpulan informasi, (3) Pengembangan desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Pembuatan produk, (7), Uji coba terbatas, (8) Revisi produk dan (9) Uji coba pemakaian.

Multimedia pembelajaran interaktif dinyatakan layak untuk diuji coba dengan rata-rata skor 76,16 (kategori layak). Multimedia pembelajaran interaktif dinyatakan efektif terhadap hasil belajar peserta didik setelah dilakukan uji coba lapangan dilihat dari peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 29,3 (45.66%) dan N-gain sebesar 0,82 (kategori tinggi).

Kata Kunci : *Pengembangan, multimedia pembelajaran interaktif, Norma.*

**THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MULTIMEDIA ON BASIC  
COMPETENCE IN IDENTIFYING THE EXISTING NORMS IN SOCIETY IN  
CLASS GRADE VII**

This research is aimed at (1) creating an interactive learning multimedia that is proper for basic competence in “Identifying the existing norms in society” in class grade VII Junior High School 1 Sungai Lili; (2) describing the effectivity test of interactive learning multimedia on the basic competence of identifying the existing of norms in the society in class grade VII Junior High School 1 Sungai Lili.

This research belongs to Research and Development (R & D) by adapting the Sugiono’s development model which consists of some stages: (1) Potential and problems identification; (2) Literature study and information collection; (3) Product design development; (4) Design validation; (5) Design revision; (6) Product realization; (7) Limited product trial; (8) Product revision; and (9) Usage trial.

This study shows that interactive learning multimedia is considered proper for trial with the average score of 76,16 (proper category). Interactive learning multimedia is considered

effective for the students' study result after conducting the field product trial. It shows that there is improvement on the students' performance with average score of 29,3 (45,66%) and N-gain of 0,82 (high category).

Keywords: *Development, interactive learning multimedia, norms.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran. Di dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran wajib dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Seperti yang dijelaskan dalam Pasal 37 ayat (1) dan (2) UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang

menyebutkan bahwa “Pendidikan Kewarganegaraan wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi yang dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945”.

Tujuan penting dalam pembelajaran PKn salah satunya adalah terbentuknya sikap dan karakter warga negara yang berkarakter pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pancasila adalah ideologi bangsa, falsafah bangsa, dan dasar negara. Nilai-nilai pancasila harus dipelajari, dipahami, dan dilestarikan oleh seluruh warga negara Indonesia. Dengan demikian, nilai pancasila secara individu hendaknya dimaknai sebagai cermin perilaku hidup sehari-hari yang terwujud dalam bersikap dan bertindak. Nilai dalam pancasila

tercemin dalam norma seperti norma agama, norma kesusilaan, norma kesopanan, dan norma hukum. Dalam masyarakat dibutuhkan peraturan atau norma yang memiliki arti yang sangat penting bagi terciptanya ketertiban dan keharmonisan masyarakat. Pendidikan, sikap dan watak mematuhi norma merupakan bagian penting dalam membentuk karakter warga negara.

Peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP) berada pada masa remaja awal, dimana peserta didik sifatnya sedang labil dan mudah terjerumus dalam hal-hal yang negatif. Selama masa remaja berlangsung, akan muncul banyak masalah dalam kehidupan peserta didik. Berbagai masalah seperti masalah keluarga, masalah pergaulan, masalah sekolah, masalah penampilan dan lain sebagainya. Permasalahan yang dialami dalam dunia pendidikan yang sering terjadi dalam kehidupan sekolah yaitu penyimpangan norma-norma agama dan sosial yang

terwujud dalam bentuk kenakalan peserta didik di sekolah.

Dari hasil wawancara terhadap guru PKn di Sekolah Menengah Pertama 1 Sungai Lilin, dapat diketahui pelanggaran-pelanggaran norma yang terjadi di SMPN 1 Sungai Lilin yaitu adanya dua peserta didik yang hamil di luar nikah pada semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017 yang

merupakan bukti adanya pelanggaran norma susila sekaligus norma agama. Pelanggaran hukum terlihat dari peserta didik yang membawa kendaraan bermotor roda dua setiap hari, tidak satupun yang memiliki suran ijin mengemudi (SIM). Dalam pergaulan sehari-hari baik di dalam kelas maupun diluar kelas pelanggaran terhadap norma juga terlihat dari adanya peserta didik yang merokok dilingkungan sekolah, terlambat masuk sekolah, minggat pada saat jam-jam belajar, memakai seragam sekolah tidak sesuai dengan ketentuan sekolah seperti memakai celana pensil, gaya rambut yang tidak sesuai, berbicara dengan tidak sopan dan kasar

baik terhadap guru, maupun antar peserta didik.

Masalah pelanggaran norma dalam masyarakat bila tidak diatasi akan semakin mengancam kehidupan generasi bangsa khususnya dan tata kehidupan sosial masyarakat pada umumnya. Untuk mengatasi masalah tersebut, penanaman nilai-nilai norma sangat dibutuhkan oleh peserta didik agar bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan mencegah mereka agar tidak terjerumus kearah hal-hal yang negatif. Untuk memudahkan peserta didik dalam mempelajari dan memahami materi tentang norma, peneliti melakukan penelitian pengembangan pada kompetensi dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat.

Di samping banyaknya pelanggaran norma di SMPN 1 Sungai Lilin, dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan secara langsung oleh peneliti kepada guru PKn di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri Sungai Lilin, dapat diketahui bahwa guru PKn tidak melakukan analisis

terhadap karakteristik/gaya belajar peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, guru menyampaikan materi pelajaran masih menggunakan metode ceramah dan menulis pada papan tulis yang tidak melibatkan peserta didik secara aktif. Padahal, di SMP Negeri 1 Sungai Lilin telah memiliki fasilitas yang cukup memadai dan memungkinkan para guru untuk melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.

Kondisi kegiatan pembelajaran dan rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran PKn yang terjadi di SMPN 1 Sungai Lilin menggambarkan bahwa beberapa peserta didik tidak tertarik dan tidak menyukai pembelajaran PKn. Mata pelajaran PKn dianggap membosankan bagi peserta didik, salah satu penyebabnya yaitu isi dari mata pelajaran PKn hanyalah berbentuk kata-kata tulisan untuk dihafalkan oleh peserta didik. Materi PKn yang banyak dan juga guru yang menjelaskan kurang menarik. Hal tersebut menjadi dampak dari kurang tertariknya siswa dalam kegiatan

pembelajaran PKn sehingga menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Hal ini terlihat dari hasil ulangan peserta didik pada kompetensi dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat pada tahun 2015/2016, yang diperoleh dari guru PKn. Dari 33 peserta didik yang mengikuti ulangan harian, hanya 19 peserta didik yang mencapai KKM, dan sisanya sebanyak 14 peserta didik tidak mencapai KKM.

Berdasarkan serangkaian permasalahan dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di atas perlu diatasi agar pembelajaran berlangsung efektif. Cara yang penulis lakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang belum pernah dipakai dalam pembelajaran PKn pada kompetensi dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat

Agar pembahasan yang dilakukan tidak terlalu luas, maka permasalahan yang dibatasi yaitu pengembangan multimedia

pembelajaran Interaktif yang layak dan efektif pada kompetensi dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat di kelas VII SMP N 1 Sungai Lilin. Maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “Bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang layak pada kompetensi dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat di kelas VII SMP N 1 Sungai Lilin?” dan “bagaimana efektivitas multimedia pembelajaran interaktif pada kompetensi dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat di kelas VII SMP N 1 Sungai Lilin?”

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif yang layak pada kompetensi dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat di kelas VII SMP N 1 Sungai Lilin, dan mendeskripsikan efektivitas multimedia

pembelajaran interaktif pada kompetensi dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat di kelas VII SMP N 1 Sungai Lilin.

Briggs sebagaimana dikutip Sadiman dkk (2008: 6) mengatakan bahwa “media pembelajaran adalah wahana atau alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar”

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Brigg ini, penggunaan media dalam proses belajar dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian peserta didik sehingga proses belajar berjalan dengan lancar.

Menurut konsep dan kawasan teknologi pendidikan/pembelajaran, media termasuk sumber belajar. Definisi sumber belajar meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan. Sumber belajar dapat dibedakan menjadi sumber belajar yang direncanakan (*learning resource by design*) dan digunakan (*learning resource by utilization*). Jika media sengaja dibuat dan dimanfaatkan untuk pembelajaran, maka media pembelajaran termasuk media

yang direncanakan (Abdul Gafur, 2012: 104). Sedangkan menurut Rusman dkk, media jika ditinjau dari proses dan kesiapan keadaanya, media ada yang tinggal dimanfaatkan oleh guru (*by utilization*) dalam kegiatan pembelajaran, artinya media tersebut dibuat oleh pihak tertentu (produsen media) dan guru tinggal menggunakannya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, begitu juga media yang tersedia di lingkungan sekolah, media juga termasuk yang dapat langsung digunakan (2012: 102).

Fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran yang tanpa menggunakan media pembelajaran. Kelebihan kemampuan media menurut Gerlach & Erly sebagaimana dikutip Daryanto (2013: 9-10) adalah:

1. Pertama, kemampuan *fiksatif*, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek



- atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, diilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.
2. Kedua, kemampuan *manipulatif*, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya.
  3. Ketiga, kemampuan *distributif*, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau Radio.
- mengajar hanya dengan penjelasan lisan (ceramah), siswa cenderung hanya menirukan apa yang dikatakan guru.
2. Salah tafsir, artinya dengan istilah atau kata yang sama diartikan berbeda oleh siswa. Hal ini terjadi disebabkan oleh guru hanya menjelaskan secara lisan dengan tanpa menggunakan media pembelajaran yang lain.
  3. Perhatian tidak berpusat. Hal ini terjadi disebabkan oleh beberapa hal seperti gangguan fisik, siswa melamun, cara mengajar guru membosankan, kurang adanya pengawasan dan bimbingan guru
  4. Tidak terjadinya pemahaman, artinya kurang memiliki kebermaknaan logis dan psikologis. Apa yang diamati atau dilihat, dialami secara terpisah, tidak terjadi proses berpikir yang logis mulai dari kesadaran hingga timbulnya konsep.

Hambatan-hambatan komunikasi dalam proses pembelajaran yang tanpa menggunakan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Verbalisme artinya siswa dapat menyebutkan kata tetapi tidak mengetahui artinya. Hal ini terjadi disebabkan karena biasanya guru

Richard E Mayer (2009: 3) mendefinisikan “multimedia sebagai presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar” kata-

kata dalam definisi tersebut memiliki arti berupa materi yang disajikan dalam *verbal form* atau bentuk verbal, berupa kata-kata yang tercetak atau terucap. Gambar yang dimaksud berupa materi dalam bentuk *pictorial form* atau bentuk gambar, bisa berupa grafik statis (ilustrasi, grafik, foto, dan peta) atau grafik dinamis (termasuk: animasi dan video).

Rayandra Asyar (2012: 45) mendefinisikan multimedia merupakan media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Sedangkan menurut Vaughan sebagaimana dikutip Munir (2012: 111) multimedia adalah sebuah kombinasi dari teks, grafik, seni, suara, animasi, video yang merupakan elemen-elemen yang

saling berkaitan. Ketika dapat mengikuti keinginan pengguna, menampilkan proyek multimedia dan dapat mengontrol apa dan kapan elemen diserahkan, maka itulah yang disebut multimedia interaktif.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk kedalam penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif yang layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar mengidentifikasi norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat. Penelitian dan pengembangan (*research and development*). Menurut Sugiyono (2015:297) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan dan keefektifan dari produk tersebut sehingga menjadi produk yang dapat dimanfaatkan.

Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang harus dilakukan



yaitu diawali dari melihat potensi dan masalah, diteruskan dengan studi literatur dan mengumpulkan informasi. Langkah selanjutnya adalah membuat desain sebuah produk. Desain produk yang sudah jadi kemudian divalidasi oleh ahli. Apabila menurut pendapat ahli, desain produk masih belum layak maka dilakukan revisi. Setelah desain produk dianggap layak, dilanjutkan dengan uji coba terbatas. Jika dalam uji coba terbatas terdapat kelemahan, maka diperbaiki dalam revisi produk pertama. setelah itu dilakukan uji coba pemakaian dalam rangka untuk menguji efektifitas produk multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. Setelah produk multimedia interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa barulah langkah terakhir dilakukan produksi masal atau pemakaian secara luas.

Sasaran pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan subjek penelitian peserta didik Kelas VII

tahun pelajaran 2016/2017 di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Sungai Lilin. Pemilihan subjek penelitian ini berdasarkan pada kurangnya media pembelajaran berupa multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Subyek uji coba ditentukan melalui diskusi dengan beberapa guru, sehingga mencakup berbagai karakteristik, antara lain terdiri dari peserta didik yang memiliki kemampuan kurang, sedang, dan tinggi, dan terdiri dari peserta didik berjenis kelamin laki-laki dan perempuan yang dipilih secara proporsional.

Untuk mengetahui layak atau tidaknya multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan, maka diperlukan validasi ahli. Setelah mempelajari produk multimedia pembelajaran interaktif yang dibuat peneliti, para ahli akan memberikan komentar dan saran mengenai multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Komentar dan saran dari ahli dijadikan acuan untuk memperbaiki

produk. Setelah produk diperbaiki sesuai dengan saran ahli, produk tersebut diberikan penilaian. Data penilaian yang diperoleh dari validator dianalisis secara deskriptif kualitatif dan dijadikan sebagai acuan untuk merevisi produk, sehingga menghasilkan produk yang layak. Desain produk yang dikembangkan dinilai oleh validator dengan menggunakan lembar validasi. Hasil penilaian terhadap seluruh aspek di ukur dengan *Skala Likert*. *Skala likert* merupakan sejumlah pernyataan positif atau negative mengenai suatu obyek sikap. Prinsip pokok skala *likert* adalah menentukan lokasi kedudukan seseorang dalam suatu kontinum sikap terhadap obyek sikap mulai dari sangat negatif sampai sangat positif. Jawaban butir instrumen dapat diklasifikasikan menjadi tiga pilihan, empat pilihan, dan lima pilihan (Wagiran, 2013: 284).

Uji efektifitas dilakukan dengan tes hasil belajar kepada peserta didik. Menurut (Bukhori dalam Arikunto, 2010: 32) tes ialah suatu percobaan yang diadakan untuk

mengetahui ada atau tidaknya hasil pelajaran tertentu pada seorang murid atau sekelompok murid. Tes yang digunakan diturunkan dari indikator pembelajaran pada penelitian ini. Data hasil tes yang diperoleh akan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Skor rata-rata hasil tes peserta didik akan dianalisis untuk melihat tingkat pencapaian hasil belajar peserta didik di kelas. Untuk mengetahui apakah proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang telah dilakukan efektif atau tidak, maka dilakukan perbandingan antara hasil *pre test* dengan hasil *post test*.

Untuk menguji secara individual apakah multimedia pembelajaran interaktif yang dirancang memiliki efektifitas atau tidak terhadap hasil belajar setiap peserta didik maka, dilakukan perbandingan antara hasil *pre test* dan hasil *post test* dengan menggunakan *g* faktor (*N-gain*).

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan suatu produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan menggunakan beberapa software meliputi *Adobe Flash*.

Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Sugiyono.

Model pengembangan ini dipilih karena tahap pengembangannya sederhana dan lengkap.

Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang harus dilakukan yaitu diawali dari melihat potensi dan masalah, diteruskan dengan studi literatur dan mengumpulkan informasi. Langkah selanjutnya adalah membuat desain sebuah produk. Desain produk yang sudah jadi kemudian divalidasi oleh ahli. Apabila menurut pendapat ahli, desain produk masih belum layak maka dilakukan revisi.

Setelah desain produk dianggap layak, dilanjutkan dengan uji coba terbatas. Jika dalam uji coba terbatas terdapat kelemahan, maka diperbaiki dalam revisi produk pertama. Setelah itu dilakukan uji coba pemakaian dalam rangka untuk menguji efektifitas produk multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. Setelah produk multimedia interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa barulah langkah terakhir dilakukan produksi massal atau pemakaian secara luas.

Tahap pertama dalam penelitian pengembangan sugiyono adalah Potensi dan masalah. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara di lokasi penelitian yaitu di SMP N 1 Sungai Lilin. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui secara langsung proses pembelajaran PKn pada peserta didik kelas VII di SMP N 1 Sungai Lilin dan untuk mengetahui potensi dan daya dukung yang dimiliki oleh peserta didik dan sekolah, terutama sarana dan prasarana di bidang teknologi. Kegiatan wawancara dilakukan

kepada guru mata pelajaran PKn. Kegiatan wawancara ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dan guru tentang materi atau pokok bahasan dalam PKn yang dirasakan penting untuk dipelajari dan dikuasai oleh peserta didik, atau diajarkan oleh guru, dan jenis media pembelajaran apa yang paling sesuai untuk dikembangkan melalui penelitian ini.

Data-data yang peneliti temukan di lapangan dijadikan dasar untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Tahap kedua yaitu tahap dimana peneliti melakukan studi literatur dan pengumpulan informasi. Literatur yang dipelajari adalah yang terkait dengan multimedia pembelajaran interaktif, buku-buku referensi yang berhubungan dengan materi PKn pada kompetensi dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat. Selain itu membuat rancangan mengenai

multimedia pembelajaran interaktif yang akan dibuat yaitu dengan membuat RPP, soal-soal yang akan digunakan untuk *pre-test* dan *post-test*. Serta mengumpulkan informasi dari berbagai sumber.

Tahap ketiga, peneliti menyusun produk multimedia interaktif dengan cara membuat *Flowchart* dan *storyboard*.

Peneliti kemudian mengumpulkan bahan-bahan pendukung seperti foto, video, animasi, dan gambar. Semua bahan yang terkumpul, selanjutnya dimasukkan kedalam aplikasi program komputer *Adobe Flash* dengan mengacu pada *flowchart* dan *storyboard*. Pembuatan *Flowchart* dan *storyboard* ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran bentuk dan isi tampilan pada multimedia. *Flowchart* dan *storyboard* menjadi acuan pertama bagi peneliti untuk mengembangkan multimedia interaktif menjadi produk yang utuh dengan menggunakan power *Adobe Flash*. Hasil produk multimedia interaktif yang dibuat kemudian dikemas dalam sebuah *compact*



*disc* (CD) pembelajaran sebagai desain produk.

Tahap selanjutnya yaitu tahap validasi desain. Validasi desain dilakukan untuk menilai apakah rancangan produk sudah layak digunakan atau tidak. Validasi desain meliputi aspek materi, aspek media serta aspek desain.

Pada prototipe pertama di validasi ahli materi yaitu bapak Anang Priyanto, S.H., M.Hum. Hasil validasi ahli materi memberikan penilaian pada prototipe pertama yaitu 62,55 % dengan kategori layak. Dari unsur materi sudah cukup tetapi perlu perbaikan. Saran perbaikan yang diberikan adalah contoh-contoh norma. Hasil validasi prototipe pertama yaitu layak uji dengan revisi.

Validasi disain dilakukan oleh ahli desain yaitu bapak Dr. Mukhamad Murdiono, M.Pd. Validasi pada aspek desain mendapat penilaian sebesar 74,12 % dengan kategory layak. Menurut validator pada prototipe pertama ini sudah sesuai

hanya disarankan pada materi harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, warna harus lebih bervariasi, pada evaluasi harus bersifat menyeluruh. Hasil prototipe pertama pada aspek desain yaitu layak uji dengan revisi.

Validasi media dilakukan oleh ahli media yaitu bapak Halili, M.A. Hasil evaluasi mendapatkan nilai 91.82 % kategori sangat layak. Unsur-unsur multimedia interaktif seperti teks, gambar, animasi, audio, video sudah cukup. Saran yang diberikan oleh ahli media adalah perbaikan pada pemilihan jenis dan ukuran font diperbaiki. Hasil validasi ahli media yaitu layak uji coba dengan revisi. Dari penilaian pada tahap validasi desain, yang dilakukan baik oleh ahli materi, ahli desain, maupun ahli media diperoleh nilai rata-rata sebesar 76,16 % (kategori layak).

### **Efektivitas multimedia pembelajaran interaktif**

Pengujian efektivitas multimedia pembelajaran interaktif dilaksanakan

dengan melakukan Uji Lapangan. Peneliti melakukan uji coba lapangan untuk melihat efektivitas produk terhadap hasil belajar peserta didik setelah menggunakan multimedia interaktif. Untuk mengukur efek potensial baik secara klasikal maupun individual, peneliti memberikan tes yang terdiri dari *pre test* dan *post test*. Hasil *pre test* diperoleh rata-rata sebesar 64,17 sedangkan hasil *post test* mengalami peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 29,3 (45,66%) menjadi 93,47. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif kompetensi dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat memiliki efektivitas terhadap hasil belajar peserta didik.

Efektivitas multimedia pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar secara individual juga terlihat dari *N-gain*. Setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif diperoleh *N-gain* sebesar 0,82 dengan katagori Tinggi.

Kesimpulan dari semua tahapan evaluasi dan revisi yang telah dilakukan melalui penelitian ini menunjukkan bahwa produk multimedia pembelajaran interaktif pada kompetensi dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat tersebut telah memenuhi aspek kelayakan, dan efektivitas terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII di SMPN 1 Sungai Lilin.

#### **PENUTUP**

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.

### **1. DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Gafur, A. (2012). *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Mayer, R.E. (2009). *Multimedia Learning: Prinsip-prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Munir. (2015). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman, Kurniawan, D., Riyana, C., (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (mengembangkan profesionalitas guru)*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sadiman, As., Rahardjo,dkk, 2008. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2015). *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Bandung: Alfabeta.
- UU No 20 tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Wagiran. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Teori dan Implementasi)*. Yogyakarta: Deepublish.