



Vol 5 No 2 Desember 2021 : 327-330

Jurnal BajET
(*Baturaja Journal of Educational Technology*)
<http://journal.unbara.ac.id/index.php/BajET>



MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI KELAS X

Jum Dapi Okta¹

¹Dosen Universitas Baturaja

Email: jumdapiokta@gmail.com

Tara Kurniawan²

² Mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan

Email : tara.kurniawan@gmail.com

Kata Kunci

Multimedia
Pembelajaran, Interaktif,
Geografi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan mengembangkan Multimedia pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi *Adobe Flash* pada Mata Pelajaran Geografi kelas X. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan model yang digunakan adalah model prosedural dan teknik pengumpulan data berupa angket dan analisis data dengan menggunakan rumus persentase. Dari hasil validasi ahli media memberikan nilai 82,88% dengan kriteria "Baik", ahli desain dengan persentase 79,63% dengan kriteria "Baik", dan ahli materi dengan persentase 78,90% dengan kriteria "Baik". Pada uji produk skala perorangan presentase 87,4 % dengan kriteria "Baik". Skala kecil diperoleh rata-rata persentase 92,5% dengan kriteria "Baik sekali". Selanjutnya untuk uji coba produk skala besar diperoleh rata-rata persentase 86,99% % dengan kriteria "Baik".

©2021 Universitas Baturaja

p-ISSN 25809067

e-ISSN 2580659

I. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan salah satu tahapan penting dalam pendidikan. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu ditempuh melalui prosedur yang sistematis. [1]

Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Media pembelajaran secara umum merupakan alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran. [2]

Pengembangan media pembelajaran dapat menggunakan berbagai macam cara, tergantung kepada jenis media yang akan di kembangkan. Dalam pelaksanaan pembelajaran, komputer telah dilibatkan sebagai sarana dalam pembelajaran. Dewasa ini telah berkembang multimedia pembelajaran interaktif hampir dalam setiap mata pelajaran, khususnya pada mata pelajaran Geografi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. [3]

Proses pembelajaran yang dilakukan guru hanya menggunakan media buku teks yang berisikan materi dengan beberapa gambar. Untuk mengatasi permasalahan di atas, maka dibutuhkan alat peraga yang cocok. Artinya dalam proses pembelajaran harus didukung oleh kompetensi seorang guru dan sarana dalam mendukung proses pembelajaran contohnya seperti multimedia pembelajaran interaktif. Terkait dengan pemaparan diatas dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran saat ini yaitu dalam mempermudah proses pembelajaran, maka Salah satu media yang dapat dipakai adalah Multimedia pembelajaran interaktif.

II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model prosedural. model yang bersifat deskriptif, menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. [6]

Subjek dalam penelitian ini yaitu pada tahap awal dilakukan validasi oleh *expert* (ahli desain,

media, dan materi). Kemudian dilanjutkan uji coba produk skala perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji lapangan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Angket digunakan untuk memperoleh informasi serta data untuk mengukur kelayakan produk yang dihasilkan.

Untuk menghitung *persentase* tiap-tiap instrument dari pengujian skala besar/lapangan menggunakan rumus sebagai berikut : [8]

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

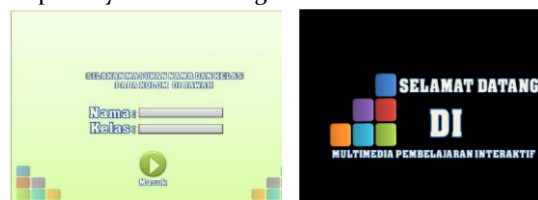
- f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya
- N = *Number of case* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)
- P = Angka *persentase*

III. PEMBAHASAN

Sesuai dengan langkah-langkah pengembangan yang telah dipilih, dihasilkan rancangan, produksi dan evaluasi sebagai berikut:

- a. Tahap rancangan: didapatkan hasil analisis kebutuhan berupa materi dan silabus mata pelajaran sesuai dengan kurikulum. Dilanjutkan dengan penyusunan naskah (*storyboard*).
- b. Tahap produksi: media yang dikembangkan berupa media audiovisual yaitu penggabungan antara teks, suara, gambar dan animasi.
- c. Tahap evaluasi: evaluasi pramaster yang terdiri dari evaluasi ahli, perorangan, dan kelompok kecil. Dilanjutkan dengan uji coba lapangan.

Hasil akhir dalam penelitian ini yaitu multimedia pembelajaran yang digunakan sebagai media pembelajaran. Aplikasi terdiri dari halaman-halaman yang saling terhubung, adapun tampilannya adalah sebagai berikut:



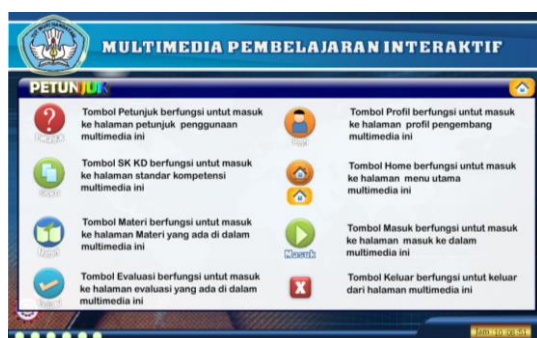
Gambar 1. Tampilan login dan *loading*

Tampilan *login* dan *loading* merupakan halaman awal untuk masuk ke menu utama. Tampilan menu utama tersebut adalah sebagai berikut :



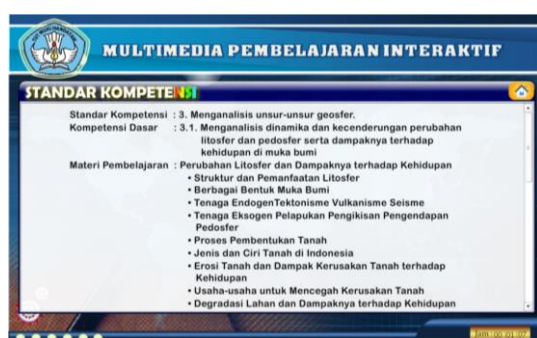
Gambar 2. Tampilan menu utama

Tampilan menu utama berfungsi untuk mempermudah pengguna dalam menjalankan atau mengakses tampilan yang diinginkan. Tombol-tombol yang berada di halaman utama tersebut antara lain Petunjuk, Kompetensi, Materi, Evaluasi.



Gambar 3. Tampilan menu petunjuk

Menu petunjuk merupakan menu bantuan yang disediakan oleh pengembang untuk mempermudah pengguna untuk mempelajari menu-menu yang terdapat di produk ini.



Gambar 4. Tampilan Kompetensi

Halaman kompetensi berisi informasi mengenai Kompetensi dasar yang dibuat. Isi dari Kompetensi Dasar dalam program ini disesuaikan dengan silabus pembelajaran geografi.



Gambar 5. Tampilan Materi

Tampilan menu materi. Halaman materi ini merupakan sub menu dari halaman menu utama. Adapun dalam halaman materi ini terdapat menu untuk menghubungkan ke materi berupa teori.



Gambar 5. Tampilan Evaluasi

Halaman evaluasi berisi soal-soal yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa. Soal pada media berupa pilihan ganda.

Multimedia pembelajaran interaktif ini telah melalui tahapan evaluasi pramaster yang diawali dengan para ahli. Untuk validasi atau penilaian yang dilakukan kepada ahli adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil validasi ahli

No	Uji Kelayakan	Presentase	Ket
1	Ahli Media	82,88%	Baik
2	Ahli Desain	79,63%	Baik
3	Ahli Materi	78,90%	Baik

Tabel 2 Hasil uji coba lapangan

No	Uji Kelayakan	Presentase	Ket
1	Perorangan	87,4%	Baik
2	Skala Kecil	92,5%	Baik Sekali
3	Skala Besar	86,99%	Baik

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang multimedia pembelajaran interaktif yaitu melalui beberapa tahap yaitu tahap

uji coba ahli dan tahap uji coba ke lapangan. Hasil evaluasi pramaster yang dilakukan oleh ahli media diperoleh 82,88% dengan predikat baik, evaluasi ahli desain diperoleh persentase 79,63% dengan predikat baik, dan ahli materi menilai produk yang dibuat dengan persentase 78,90% predikat baik. Jadi keseluruhan nilai rata-rata persentase pada validasi ahli memperoleh kriteria kelayakan Baik.

Setelah dilakukan uji kelayakan para ahli maka dilanjutkan dengan uji coba perorangan diperoleh rata-rata persentase 87,4% dengan predikat baik, uji coba skala kecil diperoleh rata-rata persentase 92,5% dengan predikat baik sekali, dan uji coba skala besar diperoleh rata-rata persentase 86,99% dengan predikat baik. Jadi secara keseluruhan nilai rata-rata persentase pada responden memperoleh kriteria kelayakan Baik.

Berdasarkan hasil dari beberapa tahap uji coba yang dilakukan oleh ahli dan responden dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif ini layak diterapkan dalam pembelajaran Geografi kelas X.

V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aunurrahman. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- [2] Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- [3] Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: Badan Percetakan Fakultas Ekonomi
- [4] Pranowo, Galih. 2011. *Kreasi Animasi Interaktif dengan Action Script 3.0 Pada Flash CS 5*. Yogyakarta: C.V Andi Offset
- [5] Pedoman Education Research and Development Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja. 2010.
- [6] Putra, Nusa. 2011. *Research & Development Penelitian Dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers
- [7] Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- [8] Sudijono, Anas. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- [9] Uhbiyati, Ahmadi. 2007. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- [10] Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.