



Vol 8 No 1 Juni 2024 : 484-489

Jurnal BajET

(*Baturaja Journal of Educational Technology*)

<http://journal.unbara.ac.id/index.php/BajET>



PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INETERAKTIF MATA PELAJARAN GEOGRAFI KELAS X MADRASAH ALIYAH

Elfiana'

¹ Pascasarjana UIN Mahmud Yunus Batusangkar

Email : Elfiana@uinmybatusangkar.ac.id

Kata Kunci

Multimedia pembelajaran interaktif, Geografi.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk Mengembangkan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Geografi di kelas X di MA Al-Aqidah Kutapandan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Research and Development (R&D). Model yang digunakan adalah model prosedural dengan teknik pengumpulan data berupa angket. Data hasil penelitian dianalisa dengan menggunakan rumus presentase. Dari hasil uji coba ahli ahli media, memberikan nilai 79,27% dengan kriteria "Baik", ahli desain menilai produk yang dibuat dengan presentase, 81,1% dengan kriteria "Baik", dan ahli Materi memberikan nilai 82,27% dengan kriteria "Baik". Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, ahli desain dan ahli materi bahwa produk layak untuk diuji cobakan. Pada uji coba produk sekala perorangan dengan responden berjumlah 3 orang memperoleh presentase 83,72% dengan kriteria "Baik". Kemudian dilakukan ujicoba skala kecil dengan jumlah responden 6 orang memperoleh presentase 83,31% dengan kreiteria "Baik". Selanjutnya dilakukan uji coba skala besar dengan jumlah responden 31 orang memperoleh presentase 87,75 dengan kriteria "Baik Sekali". Dengan demikian produk Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X di MA Al-Aqidah Kutapandan yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran disekolah.

© 2024 Universitas Baturaja

p-ISSN 25809067

e-ISSN 25806599

I. PENDAHULUAN

Berbicara tentang pendidikan, Daryanto (2010:1) [1] mengemukakan bahwa "Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan oleh orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik sehingga mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan". Pengertian belajar menurut Rusman [2] bahwa "Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu". Karena sebagian besar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar.

Media pembelajaran merupakan suatu komponen yang penting dalam proses pembelajaran, karena dapat memperjelas penyajian pesan materi pembelajaran yang bisa memperlancar proses belajar dan meningkatkan hasil belajar, serta menimbulkan motivasi siswa untuk belajar. Prestasi belajar siswa di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini karena faktor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Multimedia interaktif menurut Daryanto [3] adalah "Suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna". Dalam arti lain, multimedia interaktif dapat diartikan sebagai kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video, dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berkembang berdasarkan permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran seperti penyampaian materi pembelajaran yang kurang menarik, yang menyebabkan kurangnya motivasi siswa untuk belajar.

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Warsita [4] "Multimedia pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap), serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemauan belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali". Multimedia pembelajaran dari pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa dengan adanya metode dan media pembelajaran yang sesuai maka proses belajar akan menjadi lebih baik. Dengan adanya alat, tujuan, dan juga penyampaian pesan yang baik maka akan menambah minat siswa dalam proses belajar mengajar dan harapannya nanti hasil dari desain dan pengembangan multimedia pembelajaran dapat dimanfaatkan atau dipergunakan dalam sistem pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di MA Al-Aqidah Kutapandan guru mengalami kesulitan untuk mendapatkan media pembelajaran pada mata pelajaran Geografi, media yang diterapkan oleh guru

kurang variatif, yaitu menggunakan media berbasis cetak saja. Media yang digunakan oleh guru adalah buku paket dan LKS, serta menggunakan media pembelajaran seperti papan tulis dan spidol. Penggunaan media pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran Geografi oleh guru padahal sekolah sudah memiliki fasilitas LCD-Proyektor. Guru lebih sering menjelaskan materi menggunakan cara konvensional dengan metode ceramah, dengan media pembelajaran dapat membantu guru mempermudah menjelaskan materi dalam proses pembelajaran, sehingga menambah minat siswa dalam proses belajar dengan adanya media pembelajaran.

Salah satu solusi yang akan ditempuh dalam mengatasi masalah tersebut adalah mengembangkan multimedia interaktif dengan aplikasi *Adobe Flash CS6*. Menurut Andi [5] *Adobe Flash CS6* merupakan versi terbaru dari versi sebelumnya, yaitu *Adobe Flash CS5*. Program ini memiliki banyak fungsi seperti pembuatan animasi objek, membuat presentasi, animasi iklan, *game*, pendukung animasi *web*, hingga dapat digunakan untuk pembuatan film animasi. Melihat permasalahan tentang kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Geografi karena pembelajaran yang kurang interaktif maka peneliti bermaksud melakukan penelitian pengembangan interaktif dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*.

Produk yang akan dikembangkan termasuk dalam salah satu kawasan teknologi pendidikan (TP), yaitu dalam kawasan desain dan kawasan pengembangan. Di dalam kawasan pengembangan terdapat keterkaitan yang kompleks antara teknologi dan teori yang mendorong dari segi desain, pesan maupun strategi pembelajaran, yang bertujuan sebagai alat bantu pada proses belajar-mengajar, maupun sebagai sumber belajar mandiri oleh peserta didik. Berdasarkan permasalahan diatas peneliti mengangkat judul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X di MA Al-Aqidah Kutapandan".

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), Pengertian metode penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono [6] merupakan "Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut". Dalam hal ini peneliti bertujuan untuk membuat suatu program media pendidikan dengan media *Adobe Flash CS6* yang diharapkan efektif dalam meningkatkan mutu pendidikan.

Dalam penelitian ini, subjek yang akan digunakan untuk menguji cobakan produk penelitian adalah: Penilaian produk, subjeknya adalah ahli desain, ahli materi dan ahli media. Hal ini dilakukan karena

untuk memastikan produk ini sudah layak atau belum untuk digunakan oleh siswa. Setelah validasi oleh ahli desain, ahli isi, dan ahli media, kemudian dilakukan evaluasi orang per orang dengan subjeknya adalah siswa kelas X MA Al-Aqidah Kutapandan yang berjumlah 3 orang. Setelah itu dilakukan evaluasi kelompok kecil dengan subjeknya siswa kelas X MA Al-Aqidah Kutapandan yang berjumlah 6 orang. Setelah evaluasi kelompok kecil, maka dilakukan uji coba lapangan terhadap produk dengan subjeknya seluruh siswa kelas X MA Al-Aqidah Kutapandan yang berjumlah 31 orang. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angket yaitu daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan persepsi sesuai dengan permintaan pengguna. Adapun cara menganalisis data tersebut adalah:

- 1) Angket diisi oleh responden (siswa), kemudian diperiksa hasil jawabannya.
- 2) Menghitung skor ideal butir instrumen dan skor ideal program dari keseluruhan instrumen dengan rumus yang dikemukakan oleh Sugiyono [7], sebagai berikut:
 - a. Skor ideal setiap instrumen = skor tertinggi x jumlah responden
 - b. Skor Ideal kinerja produk = skor tertinggi x jumlah butir instrumen x
- 3) Menghitung presentase dari tiap-tiap instrumen dengan rumus yang mengacu pada pendapat frekuensi/banyaknya individu)
- 4) Hasilnya disesuaikan dengan kriteria dengan Penghitungan Persentase untuk skala empat.

Tabel 1. Range Skor Hasil Presentasi Validasi Produk

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90%-100%	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
75%-89%	Baik	Direvisi seperlunya
65%-74%	Cukup	Cukup banyak direvisi
55%-64%	Kurang	Banyak direvisi
0-54%	Sangat Kurang	Direvisi total

Sumber: Tegeh [9]

III. HASIL PENELITIAN

Produk awal merupakan suatu produk yang dibuat untuk selanjutnya menghasilkan produk akhir dengan melalui beberapa tahap. Penyusunan program pengembangan media pembelajaran sebagai tahap

awal adalah tahap perencanaan, yaitu merumuskan tujuan khusus yang ingin dicapai dalam pengembangan media pembelajaran. Selanjutnya peneliti mengumpulkan dan mempersiapkan materi atau bahan peajaran yang akan diolah, materi pelajaran disusun berdasarkan pada satuan kegiatan harian yang ada pada MA Al-Aqidah Kutapandan. Setelah materi disusun dan direncanakan dengan matang, kemudian dibuat rancangan desain media pembelajaran. *Software* yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah *Adobe Flash cs6*.

Berdasarkan validasi ahli, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Rata-rata Persentase

Ahli	Skor	Presentase	Kategori
Media	1427	79,27%	Baik
Desain	1460	81,1%	Baik
Materi	905	82,27%	Baik

Validasi produk dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk menurut para ahli, yaitu ahli media, ahli desain, dan ahli materi. Dalam validasi produk ini peneliti mendapatkan masukan-masukan untuk dapat dijadikan dasar dalam perbaikan atau revisi produk.

Berdasarkan uji coba lapangan, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Rata-rata Persentase

Skala	Skor	Presentase	Kategori
Perorangan	4270	83,72%	Baik
Kecil	8498	83,31%	Baik
Besar	46248	87,75%	Sangat Baik

dari angket yang telah di isi responden dengan demikian bahwa produk yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Hasil Pengembangan

Produk akhir dari penelitian ini adalah multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Geografi kelas X MA Al-Aqidah Kutapandan, yang telah divalidasi oleh ahli media, ahli desain, dan ahli materi. Setelah proses *Revisi* sesuai dengan rekomendasi saat uji coba, maka media pembelajaran ini telah siap dipakai, berikut penjelasannya:

a. Halaman *Loading*

Halaman *loading* tampilan ini berisi teks atau judul multimedia pembelajaran yang dikembangkan.



Gambar 1. Tampilan halaman Loading

b. Halaman Login

Halaman login merupakan tampilan awal program saat pertama kali dibuka. Tampilan ini berisi kolom untuk memasukkan nama dan kelas, dan sebuah tombol untuk memulai multimedia pembelajaran tersebut.



Gambar 2. Tampilan halaman Mulai

c. Halaman Menu Utama

Halaman menu utama berisi gambar, dan beberapa tombol menu yang berfungsi untuk mengakses menu yang diinginkan. Tampilan ini berisi buton yang dapat pengguna gunakan untuk menuju menu yang diinginkan. Misalkan pengguna mengklik menu petunjuk secara langsung akan mengarah ke halaman petunjuk.



Gambar 3. Tampilan Menu Utama

d. Halaman Petunjuk

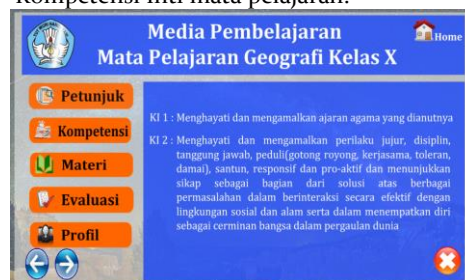
Halaman petunjuk merupakan tampilan yang berisi petunjuk penggunaan media. Halaman ini berisi informasi mengenai fungsi-fungsi tombol yang digunakan dalam media ini.



Gambar 4. Tampilan halaman Petunjuk

e. Halaman Kompetensi

Halaman kompetensi berisi informasi mengenai Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti mata pelajaran.



Gambar 5. Tampilan halaman KI Pada halaman Kompetensi Inti sesuai dengan silabus mata pelajaran Geografi kurikulum 2013.



Gambar 6. Tampilan halaman KD Pada halaman Kompetensi Dasar sesuai dengan silabus mata pelajaran Geografi kurikulum 2013.

f. Halaman Materi

Awal tampilan halaman materi ini akan tampil halaman materi. Pengguna bisa memilih materi secara berurutan dengan mengklik tombol-tombol pada halaman sub materi secara berurutan.



Gambar 7. Tampilan halaman Materi

Pada halaman materi yang disajikan sesuai Kompetensi Inti dan Kompetensi

Dasar Mata Pelajaran Geografi kurikulum 2013.

g. Halaman Evaluasi

Awal tampilan halaman evaluasi terdapat petunjuk untuk menjelaskan soal, untuk dapat memulai evaluasi pengguna harus menekan tombol mulai.



Gambar 8. Tampilan halaman Evaluasi

Apabila soal evaluasi telah selesai dikerjakan maka akan muncul tampilan jumlah skor hasil dari mengerjakan soal, dan ada tombol untuk mengulangi soal evaluasi.

h. Halaman Profil

Halaman ini berisi informasi singkat mengenai pengembang media pembelajaran. Halaman ini berisi informasi tentang pengembangan media pembelajaran.



Gambar 9. Tampilan halaman Profil

i. Halaman Keluar

Halaman konfirmasi keluar ini akan muncul jika mengklik tombol keluar yang

ada di setiap halaman menu multimedia pembelajaran interaktif.



Gambar 10. Tampilan halaman Keluar

Jika pengguna memilih tombol “Ya” maka akan keluar dari multimedia pembelajaran interaktif. Namun jika pengguna mengklik tombol “Tidak” maka akan kembali ke menu utama.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan Produk yang dihasilkan adalah Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* pada mata Pelajaran Geografi Kelas X di MA Al-Aqidah Kutapandan. Keseluruhan produk Multimedia Pembelajaran Interaktif terdiri dari teks, gambar, suara, dan video sehingga menarik dan interaktif untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Multimedia pembelajaran interaktif ini sebelumnya telah melakukan tahap evaluasi oleh para ahli, yaitu ahli media, ahli desain, dan ahli materi yang memperoleh kriteria kelayakan “Baik”. Kemudian uji coba yang dilakukan pada siswa dengan skala perorangan, uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar memperoleh kriteria kelayakan “Baik”.

Berdasarkan data hasil uji coba yang diperoleh maka pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Geografi Kelas X di MA Al-Aqidah Kutapandan dapat disimpulkan bahwa produk layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Daryanto. (2010). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [2] Rusman, dkk. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi :Mengembangkan Potensi Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- [3] Daryanto. (2010). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- [4] Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Renika Cipta
- [5] Andi, (2012). *Kupas Tuntas Adobe Flash Professional CS6*. Yogyakarta: Macoms
- [6]-[7] Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta
- [8] Sudijono, Anas. (2012). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- [9] Tegeh, Made. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.