

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF GUNA PEMEROLEHAN BELAJAR KONSEP PERILAKU MENYIMPANG PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS X SMAN 1 SUNGAI RAYA KEPULAUAN

Syahnwani Umar dan Rini Susilowati
Universitas Tanjung Pura, Pontianak
(syahwaniumar@yahoo.com)

Abstrak:

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berkembang atas dasar pembelajaran konvensional yang tidak bisa memenuhi kebutuhan siswa dalam pembelajaran. Dalam kenyataan di kelas para siswa merasa kurang termotivasi dalam belajar karena cara pengajaran guru yang konvensional (hanya menggunakan buku teks). Pengajaran yang terkesan konvensional mengakibatkan para siswa merasa sukar dalam pemahaman materi yang diberikan oleh guru. Akibatnya minat belajar para siswa mengalami penurunan dan selanjutnya hasil belajarnya juga menurun. Ini terbukti berdasarkan hasil observasi di lapangan yang menunjukkan bahwa para siswa kurang menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Dari data yang ditemukan di lapangan untuk mata pelajaran sosiologi khususnya materi pokok perilaku menyimpang dan sikap antisosial kelas X masih banyak siswa yang mendapat nilai di bawah standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70. Berawal dari hal tersebut dikembangkan dan diimplementasikan proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia yang menggabungkan berbagai unsur media seperti video, suara, animasi, teks, dan gambar yang dikemas dalam satu wadah yang bersifat interaktif, kreatif dan menyenangkan. Akibat pengembangan multimedia tersebut, dalam proses pembelajaran diharapkan para siswa dapat memahami materi pembelajaran karena pembelajaran yang disampaikan secara interaktif dan menyenangkan sehingga terjadi peningkatan terhadap hasil belajar yang dicapai.

Kata Kunci : *Multimedia interaktif, Pemerolehan Belajar*

INTERACTIVE MULTIMEDIA DEVELOPMENT IN SOCIAL DEVIATION CONCEPT LEARNING ACQUISITION

Abstract:

Learning by interactive multimedia grows on the basis of conventional learning that cannot meet the needs of learner in learning. In real classroom students feel less motivated to learn because of the conventional way the teacher uses in teaching (teachers use textbook only). Conventional teaching causes difficulty for students in understanding the teaching material given by teacher. As a result, the learning interest of students is low and then it makes students' learning outcomes decreased. Those are proven by an observation result that showed that students less mastered the material given by teacher. The data showed that there were many students got low scores of Sociology, especially on the subject of deviant behavior and antisocial attitude of Class X, below the minimum completeness criteria (KKM), 70. Starting from that point, the learning process that uses multimedia in which video, sound, animation, text and picture are combined within one interactive, creative, and fun package, is developed and implemented. By the development of such multimedia, the learning process that delivered interactively and in a fun way will make the students master the learning material so that the learning outcomes will increase.

Keywords: *interactive multimedia, acquisition of learning.*

A. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi, teknologi dan informasi telah mempengaruhi seluruh bidang kehidupan manusia, termasuk bidang pendidikan dan pembelajaran. Pengaruh teknologi dalam pendidikan dan pembelajaran membawa dampak pada tersedianya sumber belajar dalam berbagai akses. Guru sebagai ujung tombak pendidikan harus menyadari pentingnya memanfaatkan teknologi untuk mempersiapkan siswa menghadapi kehidupan yang semakin canggih di abad teknologi. Istilah Teknologi Pembelajaran, yang juga dipakai bergantian dengan Teknologi Pendidikan, meliputi kegiatan yang berkaitan dengan desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi proses maupun sumber daya belajar.

Pemanfaatan multimedia yang menyatukan teks, audio, video, grafik, dan animasi dalam satu media untuk meningkatkan hasil belajar siswa didasarkan pada teori-teori belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Redid (2003) menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia telah dapat diterima karena keuntungan-keuntungan yang dihasilkan pada pemerolehan belajar (meningkat 56 %), konsistensi pembelajaran (meningkat 50-60%), dan daya ingat siswa terhadap materi (meningkat 25-50 %). Oleh karena itu, multimedia hendaknya dapat dimanfaatkan oleh guru guna mencapai peningkatan mutu pembelajaran, terutama ditujukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, tepat, dan berdaya guna serta mampu mencapai tujuan belajar.

Sosiologi merupakan suatu mata pelajaran di Sekolah Menengah Atas (SMA) yang mempelajari fenomena sosial yang terjadi di masyarakat. Salah satu materi yang diajarkan pada mata pelajaran sosiologi adalah materi perilaku menyimpang. Konsep materi tersebut sangat sukar dipahami walaupun dengan membaca buku maupun mendengarkan penjelasan guru secara lisan. Oleh karena itu, sangat diperlukan strategi

pembelajaran yang berkaitan langsung dengan hal-hal yang terjadi dan yang dialami oleh siswa.

Dalam proses pembelajaran tersebut, guru hendaknya mampu mengaitkan materi pelajaran dengan realita yang ada agar dapat dikuasai dan dimengerti oleh siswa. Namun, kenyataan yang terjadi selama ini belajar sosiologi penuh dengan hafalan dan membahas hal-hal yang abstrak sehingga sebab-sebab terjadinya perilaku menyimpang beserta contohnya tidak bisa diterima dan dikuasai siswa dengan jelas. Oleh karena itu, diperlukan suatu media yang memungkinkan siswa dapat menggunakan dan mendayagunakan alat inderanya untuk mempelajari sesuatu sehingga mudah diingat.

Namun, permasalahan yang dihadapi guru di SMA Negeri 1 Sungai Raya Kepulauan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya mata pelajaran sosiologi saat ini adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif di sekolah. Media yang digunakan hanya berupa media cetak (buku paket), sehingga kurang menarik dan kurang memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif dalam kegiatan belajar.

Berkaitan dengan hal tersebut sangat penting dilakukan pengembangan dan pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif khususnya dalam mata pelajaran sosiologi, yang dapat membantu meningkatkan pemerolehan belajar siswa dalam memahami konsep perilaku menyimpang secara mandiri maupun berkelompok.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: (1) Bagaimanakah prosedur pengembangan multimedia interaktif guna pemerolehan belajar konsep perilaku menyimpang pada mata pelajaran sosiologi siswa di kelas X SMA Negeri 1 Sungai Raya Kepulauan? Dan (2) Bagaimanakah mengimplimentasikan multimedia dalam kegiatan pembelajaran yang menarik khususnya pada mata pelajaran sosiologi materi perilaku menyimpang kelas X semester 2 ?

Adapun tujuan pengembangan ini adalah: (1) Mengetahui prosedur pengembangan multimedia interaktif guna pemerolehan belajar konsep perilaku menyimpang pada mata pelajaran sosiologi kelas X, dan (2) Mengimplemtasikan kegiatan pembelajaran yang menarik khususnya pada mata pelajaran sosiologi materi perilaku menyimpang kelas X.

B. KAJIAN LITERATUR

1. Pengertian Media

Seels & Glasgow (<http://endonesa.wordpress.com/ajaran-pembelajaran/media-interaktif/>) menjelaskan bahwa Media pembelajaran interaktif adalah: Suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Menurut Umar (2011:8) media pembelajaran adalah terintegrasinya berbagai komponen audio-visual yang berbentuk alat yang berisi pesan pembelajaran yang terprogram dan dapat digunakan oleh pebelajar (siswa) untuk melaksanakan aktivitas belajar secara kelompok maupun mandiri untuk mencapai kemampuannya.

Sementara itu, Azhar (2011: 8) menjelaskan bahwa media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber yang secara terencana sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Selanjutnya, media pembelajaran apabila dipahami memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Dengan demikian media

pembelajaran adalah suatu alat yang berisi pesan pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa sehingga terangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa untuk aktif dalam belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi yang diharapkan.

2. Multimedia Interaktif

Menurut Rachmat dan Alphone, Wahono, Zeembry (<http://yogapw.wordpress.com/2010/01/26/pengertian-multimedia-interaktif/>) Beberapa definisi multimedia menurut beberapa ahli diantaranya:

- Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar.
- Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video.
- Multimedia dalam konteks komputer adalah: pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.
- Multimedia sebagai perpaduan antara teks, grafik, *sound*, animasi, dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik.
- Multimedia merupakan kombinasi dari data text, audio, gambar, animasi, video, dan interaksi.
- Multimedia (sebagai kata sifat) adalah media elektronik untuk menyimpan dan menampilkan data-data multimedia.

Menurut Vaughan (http://jalrcall.org/cio/5_00/vaughan.html), multimedia diartikan sebagai gabungan teks (tertulis), grafis (program cara penyampaian informasi), animasi, audio

(dialog, cerita, efek suara), *images* (gambar dan penarik perhatian visual) dan video yang bergerak. Melalui gabungan media-media ini pengalaman belajar menjadi sesuatu yang interaktif yang mencerminkan suatu pengalaman dalam kehidupan sehari-hari.

Kemudian, Blackwell (<http://web.mala.bc.ca/seeds/mm/#Introduction>) menjelaskan bahwa multimedia adalah kombinasi dari teks, grafik, seni, suara, animasi, dan video dilengkapi dengan *link and tools* yang memberi kebebasan guru/siswa menyenangkan, berinteraksi, dan berkomunikasi dengan komputer. Ketika siswa mengontrol semua media yang ada di dalamnya, hal itu yang dinamakan multimedia interaktif. Jadi dengan penggunaan multimedia berbantuan komputer yang interaktif, siswa tidak hanya melihat dan mendengar tetapi juga mengerjakan perintah-perintah di dalamnya secara simultan.

Dengan demikian, multimedia interaktif adalah gabungan dua unsur atau lebih media komputer yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio dan animasi secara terintegrasi yang memberikan kebebasan siswa/guru berinteraksi dan berkomunikasi dengan menyenangkan.

3. Manfaat Multimedia Interaktif

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran banyak memberikan manfaat antara lain: 1) pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, 2) komunikasi dalam pembelajaran multiarah (interaktif), 3) waktu pembelajaran lebih efisien, 4) kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, 5) kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja, 6) sikap dan motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan.

Selain itu, multimedia interaktif memiliki kemampuan atau keunggulan antara lain: 1) dapat memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak dapat dilihat oleh mata seperti kuman, bakteri, electron dan lain-lain, 2) memperkecil benda yang sangat besar, yang tidak mungkin dihadirkan di kelas, 3) menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat seperti tsunami, letusan gunung berapi dll, 4) menyajikan benda atau peristiwa yang jauh menjadi dekat dan nyata seperti bulan, bintang, matahari dll, 5) menghadirkan benda dan peristiwa yang berbahaya seperti harimau, listrik tegangan tinggi, kerusakan, konflik sosial dll, 6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

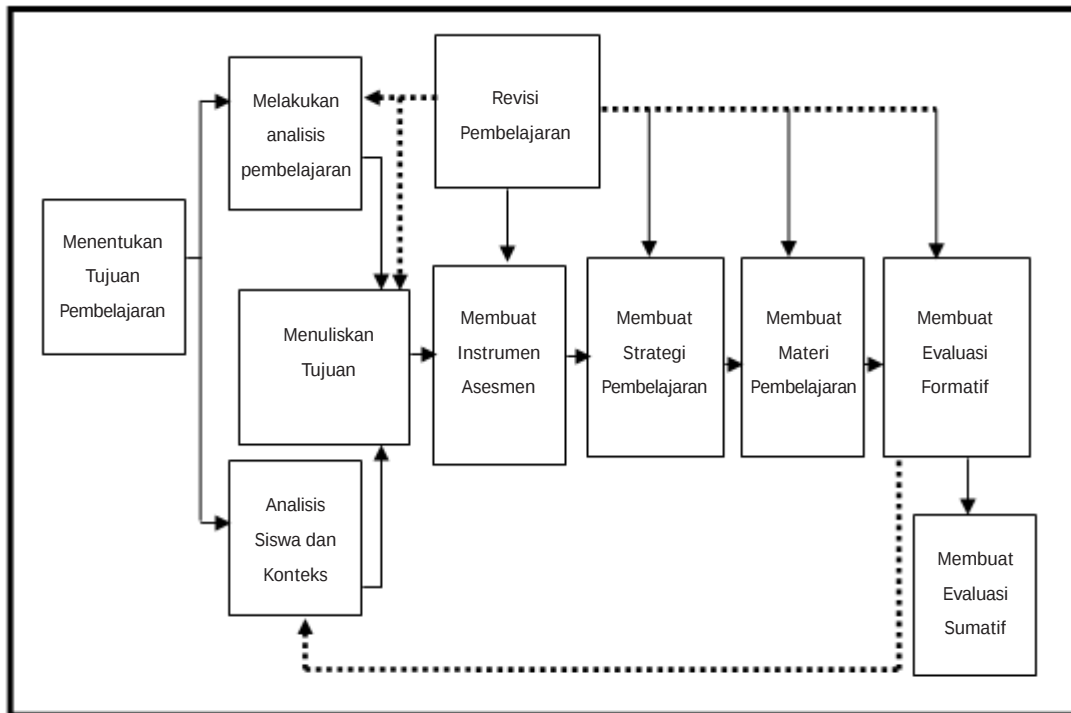
4. Karakteristik Multimedia Interaktif

Karakteristik multimedia pembelajaran adalah: 1) memiliki lebih dari satu media yang konvergen misalnya menggabungkan unsur audio dan visual, 2) bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna, 3) bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain (Aryani, 2010:27).

5. Model pengembangan Multimedia Interaktif

a. Model Desain Pembelajaran

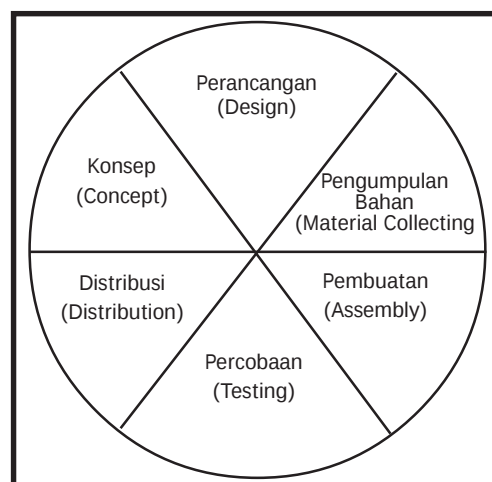
Model desain pembelajaran yang digunakan adalah model prosedural yaitu model Dick and Carey. Model ini diambil karena dianggap lebih sederhana dan lebih sistematis karena langkah-langkahnya terurut dengan jelas. Seperti yang ditunjukkan gambar berikut ini.



Gambar 1
Desain Pembelajaran Model Dick & Carey

- b. Model Pengembangan Multimedia
Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dilakukan melalui 5 tahap, yaitu *analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi*. Multimedia interaktif yang dikembangkan terdiri atas 5 bagian yaitu (1) bagian pembukaan yang berisi animasi serta judul, (2) bagian

menu utama yang berisi pengantar, kompetensi, petunjuk serta sistem tampilan dan suara, (3) bagian materi yang terdiri dari 4 materi yaitu translasi, refleksi, rotasi dan dilasi, tiap materi dibagi menjadi isi, contoh soal, simulasi serta latihan, (4) bagian menu *game*, dan (5) bagian penutup yang berisi ucapan terima kasih.



Gambar 2
Tahapan Pengembangan Multimedia

c. Prinsip-prinsip Multimedia Interaktif

Hannafian dan Peck (1988:46-49) menjelaskan bahwa untuk merancang multimedia interaktif diperlukan prinsip-prinsip dari teori belajar yaitu: (1) prinsip hubungan yaitu menyatakan bahwa stimulus dalam hubungannya dengan respon siswa harus diberikan secepatnya tanpa penundaan, (2) prinsip pengulangan yaitu menekankan bahwa pengulangan dari pola stimulus-respon memperkuat belajar dan meningkatkan daya ingat, (3) prinsip umpan balik yaitu prinsip yang memungkinkan siswa mengetahui hasil belajarnya, (4) prinsip mendorong yaitu merujuk kepada proses pemberian beberapa stimulus untuk membentuk respon yang diinginkan, (5) prinsip orientasi yaitu mencakup sintesis pengetahuan awal yang harus dipanggil untuk mengaktifkan ingatan, (6) prinsip keterampilan intelektual yaitu belajar difasilitasi dengan penggunaan proses dan strategi yang telah ada, (7) prinsip individualisasi yaitu menyatakan bahwa belajar menjadi lebih efektif jika pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan individu siswa, (8) prinsip waktu belajar akademik yaitu waktu yang digunakan siswa dalam aktivitas belajar, (9) prinsip pertimbangan afektivitas yaitu jika siswa belajar dan merasa berhasil, maka mereka akan belajar lagi.

d. Memahami Konsep Perilaku Sosial

1) Pengertian perilaku menyimpang

Budiarti (2009:93) menjelaskan bahwa perilaku menyimpang adalah tindakan yang menyimpang dari norma-norma yang berlaku dalam sistem sosial (masyarakat) dan dianggap sebagai hal yang tercela di luar batas-batas toleransi oleh sejumlah besar orang.

Dengan demikian, perilaku menyimpang adalah perilaku yang dianggap sebagai hal tercela dan di luar batas-batas toleransi oleh sejumlah besar orang. Dengan ungkapan lain bahwa perilaku menyimpang adalah setiap perilaku

yang tidak berhasil menyesuaikan diri dengan kehendak masyarakat atau kelompok tertentu dalam masyarakat.

Jenis-jenis perilaku menyimpang
Macam-macam perilaku menyimpang menurut Dwi Laning (2009:97-100), antara lain:

a) Alkoholisme/Minum-minuman Keras

Perilaku ini hampir sama dengan perilaku penyalahgunaan narkoba. Efek yang ditimbulkan dari minum-minuman keras ini juga menyebabkan orang sulit mengendalikan dirinya baik sosial, fisik maupun psikologis.

b) Penyalahgunaan Narkoba

Narkoba (narkotika dan obat-obatan terlarang) adalah sejenis obat bius yang sangat berbahaya jika disalahgunakan karena bisa menimbulkan ketergantungan (*addiction*) yang kuat.

c) Tawuran Pelajar/Mahasiswa

d) Hubungan Seks di Luar Nikah

Perilaku seks yang dilakukan tanpa ikatan pernikahan jelas melanggar norma masyarakat baik norma hukum, norma agama, norma susila maupun norma adat.

2) Upaya menanggulangi perilaku menyimpang

Merebaknya perilaku menyimpang tidak bisa dibiarkan begitu saja tanpa adanya suatu tindakan penanggulangan. Demi terciptanya suatu konformitas dalam masyarakat maka perlu adanya upaya-upaya pencegahan penyimpangan antara lain: (1) penanaman nilai dan norma yang kuat. (2) pelaksanaan peraturan yang konsisten. (3) penyuluhan dan penerangan.

3) Hasil belajar

Purwanto (2010:47) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan

pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikannya. Hasil belajar anak didik dapat dilihat dengan melakukan kegiatan evaluasi. Evaluasi berguna untuk mengetahui sampai dimana pengetahuan siswa terhadap suatu tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dengan evaluasi guru juga dapat memperoleh timbal balik yang kemudian digunakan untuk memperbaiki serta mengembangkan proses pembelajaran berikutnya.

Menurut Sudjana (2009:22), mengutip pendapat Bloom mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah: (1) ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual; (2) ranah Afektif, berkenaan dengan sikap; dan (3) ranah psikomotor, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

4) Kerangka Berpikir

Memperhatikan karakteristik mata pelajaran Sosiologi di SMA dan kemampuan teknologi komputer pada era sekarang ini, multimedia pembelajaran sangat diperlukan sebagai media alternatif maupun pendukung untuk pembelajaran yang efektif dan efisien. Pembelajaran Sosiologi dengan multimedia diharapkan menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami dan menguasai materi pelajaran. Berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian yang relevan maka perlu dikembangkan multimedia pembelajaran Sosiologi.

Pengembangan multimedia pembelajaran ini memperhatikan prinsip-prinsip desain pembelajaran berbantuan komputer, yaitu: memberikan kesempatan siswa belajar dengan gaya dan cara yang

diinginkan, mempersingkat waktu pembelajaran, menimbulkan kegairahan belajar dan sikap positif terhadap materi pelajaran, mampu memvisualisasikan berbagai keterampilan dan dapat memberikan umpan balik.

Untuk menghasilkan multimedia pembelajaran yang memenuhi standar, maka dilakukan validasi terhadap produk tersebut dengan memperhatikan prinsip-prinsip evaluasi meliputi 2 aspek yaitu aspek materi dan aspek media. Evaluasi dilakukan dengan tahapan sebagai berikut : (a) Ujicoba satu-satu, (b) Ujicoba kelompok kecil, dan (c) Ujicoba kelompok besar.

C. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Borg & Gall (2003:569) mengemukakan bahwa "*Educational research and development (R&D) is an industry based development model in which the findings of research are used to design new products and procedures which then are systematically field-tested, evaluated, and refined until they meet specified criteria of effectiveness, quality, or similar standard*". Artinya, penelitian pengembangan merupakan sebuah industri berbasis model pengembangan. Hasil temuan dari penelitian tersebut digunakan untuk merancang produk dan prosedur baru yang selanjutnya secara sistematis diuji di lapangan, dievaluasi dan disempurnakan hingga memenuhi kriteria efektif, bermutu atau memenuhi standar serupa.

Menurut Gay (1981: 10) menyatakan bahwa penelitian pengembangan bukan untuk membuat teori atau menguji teori melainkan untuk mengembangkan produk yang efektif yang dapat digunakan di sekolah. Data yang diperoleh dalam pengembangan produk ini berupa data kualitatif dan kuantitatif yang diperoleh dari skor tanggapan siswa melalui kuesioner terhadap multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Jenis data tersebut

mencakup: (1) Data tentang kebenaran konsep dan ketepatan materi pembelajaran diperoleh dari ahli materi sosiologi; (2) Data tentang kebenaran rancangan produk media diperoleh dari ahli media; (3) Data tentang daya tarik media dan interaktivitas media yang diperoleh dari subjek ujicoba (siswa).

Pengukuran kualitas multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran sosiologi digunakan tiga macam instrument, yaitu: 1) wawancara digunakan untuk mengetahui ketertarikan media pada ujicoba perorangan dan ujicoba kelompok kecil; 2) kuesioner digunakan untuk mengukur kualitas multimedia interaktif dan materi pada ujicoba kelompok besar (Utama); dan 3) uji kompetensi digunakan untuk mengetahui jumlah persentase siswa yang sudah mencapai ketuntasan belajar, setelah menggunakan multimedia interaktif (pada kelompok besar).

Data mengenai tanggapan siswa (ujicoba perorangan dan ujicoba kelompok kecil) yang dikumpulkan melalui kuesioner dan wawancara dianalisis secara deskriptif kualitatif sedangkan untuk ujicoba kelompok besar analisis datanya menggunakan kuantitatif.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Studi Pendahuluan

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini dimaksudkan untuk mengatasi kesenjangan antara kondisi ideal dengan kondisi riil yang terjadi di lapangan. Kondisi ideal yang dimaksud adalah: 1) tersedianya multimedia pembelajaran yang dapat menampilkan materi secara kontekstual sehingga multimedia tersebut diharapkan dapat meningkatkan pemahaman serta pemerolehan belajar siswa agar dapat

mencapai KKM yang telah ditentukan. 2) multimedia pembelajaran (CD pembelajaran interaktif) diharapkan dapat mengatasi kondisi pembelajaran sosiologi khususnya materi perilaku menyimpang agar lebih efektif dan menarik. 3) multimedia pembelajaran diharapkan dapat menciptakan pembelajaran mandiri bagi siswa tanpa tatap muka.

Dalam studi pendahuluan yang telah dilakukan, teridentifikasi bahwa: 1) media yang digunakan guru hanya berupa buku teks; 2) pembelajaran masih berlangsung secara konvensional; 3) secara keseluruhan pencapaian pemerolehan belajar selalu kurang memuaskan (di bawah KKM); 4) guru masih menjadi sumber belajar yang utama, proses pembelajaran masih monoton dan membosankan; dan 5) guru kurang kreatif dalam menyajikan materi di kelas sehingga pembelajaran terkesan tidak menarik dan membosankan. Hal ini menyebabkan peserta didik kesulitan dalam memahami materi perilaku menyimpang pada mata pelajaran sosiologi kelas X. Ditinjau dari karakteristik mata pelajaran sosiologi yang memiliki materi-materi pembelajaran yang penuh dengan realita yang terjadi di masyarakat. Dari beberapa temuan pada studi pendahuluan, maka diasumsikan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran interaktif sesuai dengan karakteristik mata pelajaran sosiologi khususnya materi perilaku menyimpang.

2. Data Ujicoba

a. Data tanggapan ahli materi

Tabel berikut menggambarkan tanggapan ahli materi terhadap multimedia interaktif hasil pengembangan mata pelajaran sosiologi.

Tabel 1
Penilaian Ahli Materi terhadap Multimedia Interaktif
 Selain memberikan penilaian terhadap multimedia dari dua aspek ahli materi

No	Butir Pertanyaan	Skor	Keterangan
Aspek pembelajaran			
1	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi	5	Sangat Baik
2	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4	Baik
3	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar	5	Sangat Baik
4	Kejelasan sasaran produk	4	Baik
5	Kejelasan petunjuk belajar	5	Sangat Baik
6	Kecakupan materi	3	Cukup
7	Kejelasan materi	5	Sangat Baik
8	Ketepatan materi yang di mediakan	5	Sangat Baik
9	Urutan materi	4	Baik
10	Pemberian latihan soal	3	Cukup
11	Keseimbangan materi dengan soal test	5	Sangat Baik
12	Kesesuaian soal dengan kompetensi dasar	4	Baik
13	Kesesuaian soal dengan indicator	4	Baik
14	Penggunaan bahasa dalam menjelaskan materi	3	Cukup
15	Penggunaan bahasa dalam soal test	4	Baik
16	Daya tarik (pemberian motivasi)	4	Baik
17	Pembabakan (sekuensi)	4	Baik
18	Pemberian umpan balik	3	Cukup
Skor rata-rata aspek pembelajaran : 4,11 dengan kriteria : Baik			
Aspek materi			
1	Cakupan materi	4	Baik
2	Kebenaran materi	3	Baik
3	Kejelasan materi	4	Cukup
4	Urutan materi	4	Baik
5	Contoh-contoh untuk menjelaskan materi	5	Baik
6	Kejelasan bahasa	4	Baik
7	Kemanfaatan gambar untuk mendukung materi	4	Cukup
8	Kejelasan petunjuk untuk pemilihan menu	5	Baik
9	Kejelasan latihan soal	4	Baik
10	Kesesuaian soal dengan materi	4	Cukup
Skor rata-rata aspek materi : 4,10 dengan kriteria : Baik			
Skor rata-rata keseluruhan		4,11	Baik

juga memberikan komentar dan saran. Tindak lanjut dari komentar, saran dari ahli materi adalah dilakukan revisi multimedia sebagai berikut:

- 1) Saran dari ahli materi pada Halaman Judul untuk mencantumkan Identitas materi yang akan dibahas.

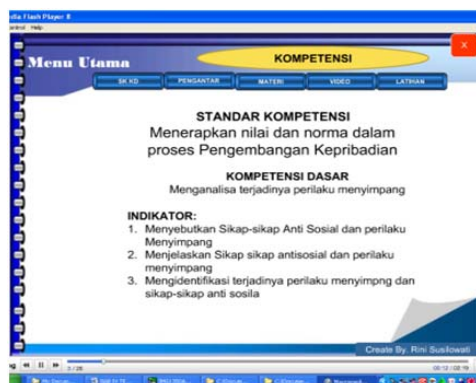


(a) Sebelum Revisi

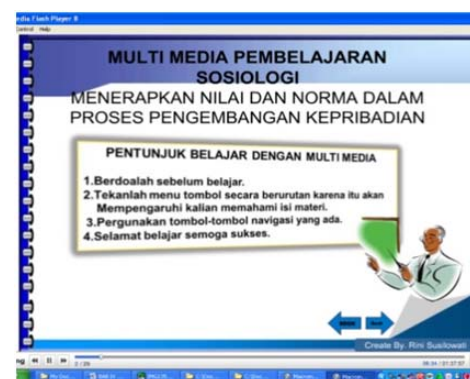


(b) Sesudah Revisi

- 2) Saran dari ahli materi pada halaman depan sebelum masuk ke materi sebaiknya diberikan petunjuk belajar dengan menggunakan Multimedia pembelajaran

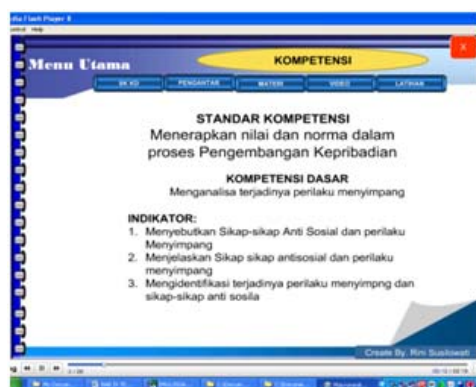


(a) Sebelum Revisi



(b) Sesudah Revisi

- 3) Saran dari ahli materi pada halaman depan sebelum masuk ke materi sebaiknya diberikan kegiatan motivasi untuk siswa sebelum memulai pembelajaran.



(a) Sebelum Revisi



(b) Sesudah Revisi

- 4) Saran dari ahli materi pada contoh jenis-jenis perilaku menyimpang terdapat penggunaan obat-obatan terlarang sebaiknya gambar ditambah dengan gambar obat-obatan.



(a) Sebelum Revisi



(b) Sesudah Revisi

b. Data tanggapan ahli Media

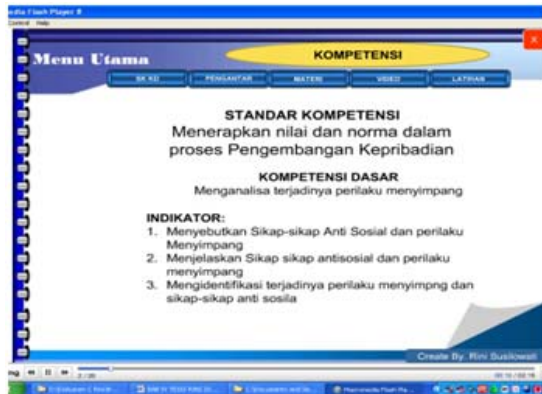
Tabel berikut menggambarkan tanggapan ahli media terhadap multimedia interaktif hasil pengembangan mata pelajaran sosiologi.

Tabel 2
Penilaian Ahli Media terhadap Multimedia Interaktif

No	Butir Pertanyaan	Skor	Keterangan
Aspek Tampilan			
1	Petunjuk penggunaan aplikasi	3	Cukup
2	Keterbacaan teks /tulisan	4	Baik
3	Kualitas tampilan gambar	4	Baik
4	Animasi yang ditampilkan	3	Baik
5	Komposisi warna	4	Baik
6	Kejelasan suara / narasi	3	Cukup
7	Daya dukung music	3	Cukup
Skor rata-rata aspek Tampilan : 3,42 dengan kriteria : Baik			
Aspek pemrograman			
8	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	4	Baik
9	Tingkat Interaktifitas siswa dengan media	3	Cukup
10	Program menyajikan kelengkapan instrument (soal ,kunci dan pedoman penskoran)	4	Baik
11	Umpan balik diberikan segera setelah anda	4	Baik
12	merespon jawaban Materi dapat diulang setiap saat sehingga meningkatkan daya ingat	4	Baik
13	Program mampu menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	3	Cukup
14	Program mampu memberikan alternatif tampilan	3	Cukup
Skor rata-rata aspek Pemrograman : 3,57 dengan kriteria : Baik			
Skor rata-rata keseluruhan		3,49	Baik
Nilai		B	

Selain memberikan penilaian terhadap multimedia dari aspek media, ahli media juga memberikan komentar dan saran. Tindak lanjut dari saran ahli media adalah dilakukan revisi multimedia sebagai berikut:

- 1) Saran dari ahli media sebaiknya pada menu utama: standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator tidak langsung terlihat (muncul).

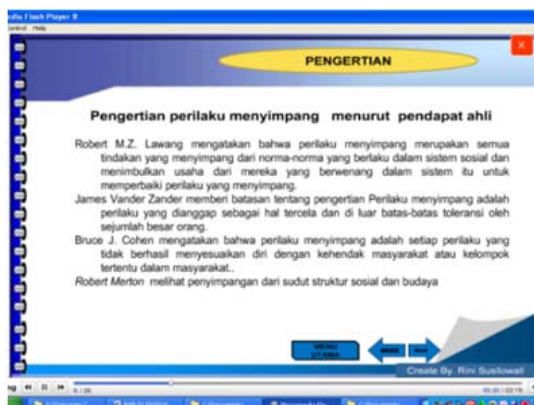


(a) Sebelum Revisi



(b) Sesudah Revisi

- 2) Saran dari ahli media pada materi tombol navigasi *next*, *back* dan *exit* tidak berfungsi dengan baik.



(a) Sebelum Revisi



(b) Sesudah Revisi

- 3) Saran dari ahli media pada materi contoh perilaku menyimpang gambar animasi ditambah.



(a) Sebelum Revisi



(b) Sesudah Revisi

c. Tanggapan siswa dalam Uji coba Perorangan

Setelah produk multimedia diuji kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media, kemudian dilakukan uji coba perorangan kepada siswa SMA Negeri 1 Sungai Raya Kepulauan. Uji coba ini diikuti peserta didik sebanyak 3 orang. Pemilihan ketiga siswa tersebut dilakukan oleh guru yang mengajar mata pelajaran sosiologi kelas X di SMA tersebut. Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba kelompok kecil.

Pada tahap awal, satu di antara ke tiga siswa yang melakukan ujicoba sempat ragu dalam pengoperasiannya setelah CD dimasukkan ke perangkat komputer serta melihat petunjuk penggunaan yang terdapat pada multimedia pembelajaran barulah siswa tersebut tenang dalam mengoperasikan multimedia tersebut. Ketika ditanya respon mereka terhadap pengoperasian multimedia pembelajaran (CD pembelajaran) semuanya menyatakan sangat mudah dalam pengoperasiannya. Sementara itu tanggapan tentang materi yang disajikan juga mudah dipahami karena didalam materi terdapat contoh-contoh yang disertai dengan gambar-gambar yang menjelaskan tentang materi, serta pengadaan video juga dirasakan dapat memberikan pemahaman terhadap materi yang disajikan. Mereka merasa proses pembelajaran dengan menggunakan audio visual dapat meningkatkan motivasi mereka dalam menerima pembelajaran.

Untuk navigasi latihan dirasakan juga dapat membantu mereka dalam melihat seberapa besar tingkat kemampuan mereka dalam memahami materi yang disajikan. Setelah proses ujicoba perorangan berlangsung, peneliti menanyakan kepada ketiga orang responden

tersebut apakah pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif masih memerlukan guru dalam menjelaskan materi yang disajikan, mereka serempak menyatakan tidak, karena sudah terangkum dengan sangat jelas materi yang disajikan pada multimedia pembelajaran interaktif (CD pembelajaran).

Setelah dilakukan ujicoba perorangan kepada tiga orang siswa sebagai responden maka untuk mengetahui apakah multimedia pembelajaran interaktif tersebut dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan layak digunakan pada mata pelajaran sosiologi materi perilaku menyimpang kelas x semester 2 perlu kiranya dilakukan kembali ujicoba kelompok kecil sebanyak 10 orang siswa sebagai responden sebelum ujicoba utama (kelompok besar) dilakukan.

d. Tanggapan siswa dalam Uji coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil diberikan kepada 10 orang peserta didik kelas x SMA Negeri 1 Sungai Raya kepulauan yang dilakukan di Laboratorium SMA tersebut pada tanggal 30 April 2011. Penentuan responden pada uji coba ini dilakukan oleh guru yang mengajar mata pelajaran sosiologi kelas X di SMA tersebut. Adapun ujicoba kelompok kecil dilakukan dengan cara yang sama dengan ujicoba perorangan, dimana pengembang memaparkan tujuan kegiatan tersebut dan menjelaskan prosedur penggunaan multimedia pembelajaran interaktif (CD pembelajaran). Masing-masing siswa menggunakan 1 unit komputer. Setelah itu pengembang menanyakan kepada responden jika masih ada diantara responden yang belum paham dalam pengoperasian multimedia pembelajaran tersebut. Semua dari responden yang melakukan ujicoba kelompok kecil

tidak mempunyai kendala dalam pengoperasian multimedia pembelajaran tersebut.

Pada tahap awal saat menggunakan multimedia pembelajaran (CD pembelajaran) seluruh responden terlihat serius dalam mengoperasikannya mereka mengamati tiap-tiap layer yang terdapat pada multimedia pembelajaran mulai dari navigasi SK/KD, pengantar, materi, video dan latihan. Pada navigasi video mereka sangat senang sekali karena mereka dapat melihat penyimpangan yang terjadi dalam penggunaan narkoba. Dari keseluruhan siswa yang menjadi responden pada ujicoba kelompok kecil menyatakan bahwa multimedia pembelajaran (CD pembelajaran) yang digunakan sangat menarik dan mudah dipahami. Berdasarkan hasil wawancara pada ujicoba perorangan dan ujicoba kelompok kecil, maka media tidak perlu lagi direvisi untuk digunakan pada ujicoba kelompok besar (utama).

e. Tanggapan siswa dalam Uji coba Kelompok Besar

Pada uji coba kelompok besar ini peserta didik memberikan penilaian dari aspek pembelajaran, aspek materi dan aspek media. Skor rata-

rata untuk aspek pembelajaran 4,39 dengan kategori sangat baik, skor rata-rata untuk aspek materi 4,45 dengan kategori sangat baik dan skor rata-rata untuk aspek media 4,35 dengan kategori sangat baik. Selain memberikan tanggapan terhadap multimedia pembelajaran hasil pengembangan, responden juga memberikan komentar yang ditulis pada kuesioner yang diberikan. Berikut komentar menurut responden pada uji coba kelompok besar: (a) Pembelajaran sosiologi dengan menggunakan komputer sangat menarik dan mudah untuk diingat; (b) Cukup bagus, dan menarik; (c) Sangat bagus dan sangat membantu sekali Sangat baik untuk siswa yang belum bisa mengerjakan soal ujian.

f. Data Hasil Uji Kompetensi

Setelah Uji coba kelompok besar selesai, kemudian dilaksanakan uji kompetensi. Uji kompetensi materi perilaku menyimpang dan sikap anti sosial dalam uji coba kelompok besar diikuti oleh 20 peserta didik. Pelaksanaan uji kompetensi memerlukan waktu selama 40 menit. Data hasil uji kompetensi disajikan seperti tabel di bawah ini.

Tabel 3
Hasil Uji Kompetensi pada Kelompok Besar

No	Nama Siswa	KKM	Data awal	Skor yang diperoleh	Tuntas/ Tidak Tuntas
1	Anggit Pratama	70	70	75	Tuntas
2	Arif Fadilah	70	65	70	Tuntas
3	Aris Fernando	70	55	80	Tuntas
4	Aulia Husna R	70	55	75	Tuntas
5	Ayu Wulandari	70	60	70	Tuntas
6	Desty Murvianti	70	55	80	Tuntas
7	Dian Famela Agustin	70	65	85	Tuntas
8	Duwi ratih	70	70	90	Tuntas
9	Elvi Kasnari	70	70	90	Tuntas
10	Kinty Zaloka	70	50	70	Tuntas

11	Kurniawan	70	45	80	Tuntas
12	Lilik Widiastuti	70	50	70	Tuntas
13	Perseveranda Yola	70	45	70	Tuntas
14	Reza	70	65	75	Tuntas
15	Rizky Firmansyah	70	50	65	Tidak Tuntas
16	Safta Rikarsa	70	55	70	Tuntas
17	Sesa Nur pisa	70	50	65	Tidak Tuntas
18	Syahri Ramadhan	70	70	80	Tuntas
19	Tri Dewi Ati	70	50	70	Tuntas
20	Walida Apriana	70	45	60	Tidak Tuntas
Rata-rata Skor					74,5
Persentase Jumlah Siswa yang mencapai Ketuntasan					85%

Dari Tabel di atas, diperoleh rata-rata skor 74,5 dan persentase jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 85% atau 17 orang siswa yang mencapai nilai sesuai Kriteria ketuntasan minimal (KKM=70).

E. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini antara lain melakukan analisis kebutuhan, mengembangkan desain pembelajaran yang terdiri dari: mengidentifikasi standar kompetensi, menetapkan kompetensi dasar, merumuskan indikator keberhasilan, menyusun strategi pembelajaran, mengembangkan materi pembelajaran, mengembangkan butir tes acuan patokan. Selanjutnya mengembangkan produk multimedia interaktif, yang terdiri dari: menyiapkan materi yang dibutuhkan; membuat *Flowchart*; membuat *Storyboard*; membuat program pembelajaran; menyalin (*Burning*) program multimedia interaktif (CD pembelajaran); melakukan validasi ahli, yang terdiri dari ahli media dan ahli materi; melakukan Revisi Draft, yang terdiri dari materi dan media; dan melakukan ujicoba yang terdiri dari

ujicoba satu-satu dilakukan kepada 3 orang siswa, ujicoba kelompok kecil dilakukan kepada 10 orang siswa, dan terakhir ujicoba kelompok besar dilakukan kepada 20 orang siswa.

Ketertarikan kegiatan pembelajaran sosiologi menggunakan multimedia yang dikembangkan dilihat dari: a) Tanggapan ahli media terhadap multimedia pembelajaran sosiologi ini adalah baik. Skor rata-rata dari aspek pembelajaran dan aspek materi adalah 4,11 yang berarti "Baik". b) Tanggapan ahli media terhadap multimedia pembelajaran sosiologi ini adalah baik, skor rata-rata dari aspek media adalah 3,49 yang berarti "Baik". c) Tanggapan peserta didik dalam tahap ujicoba kelompok besar, skor rata-rata dari aspek pembelajaran, aspek materi, dan aspek media adalah 4,39 yang berarti "Sangat Baik". Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran sosiologi. Hal ini terlihat jelas setelah peserta didik menggunakan multimedia pembelajaran interaktif hasil pengembangan, jumlah persentase peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai KKM 70 sebanyak 85% dan termasuk dalam kategori "Sangat baik".

2. Saran

Berdasarkan uraian yang termuat dalam kesimpulan di atas, dapat diajukan saran sebagai berikut: (a) Untuk Pengembangan di masa yang akan datang diharapkan bukan hanya mata pelajaran sosiologi yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif tetapi seluruh mata pelajaran yang ada di sekolah. Dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan pemerolehan belajar siswa. (b) Guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik hendaknya menerapkan model-model pembelajaran yang inovatif khususnya penggunaan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemerolehan belajar siswa baik secara individu maupun kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2004). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ariani, Niken dan Haryanto, Dany. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*, Jakarta: PT Prestasi Pustakarya
- Budiningsih C, Asri (2003). *Design Pesan Pembelajaran*. Yogyakarta: FMIPA UY
- (2005). *Belajar dan Membelajarkan*, Jakarta, PT.Rineka Cipta
- Atwi (2001), *Desain Instruksional*, Jakarta: PAU-PPAI Universitas Terbuka.
- Bates, T & Poole, G. (2003). *Effective teaching with technology in higher education: foundation for success*. San Fransisco: Jossey-Bass.
- Blackwell, J.(2007). *Multimedia applications in education*. Diambil pada tanggal 4 april 2011 dari <http://web.mala.bc.ca/seeds/mm/#Introduction>.
- Borg,W R & Gall,M.D. (2003). *Educational Research : an Introduction (7th ed)*. New York: Logman Inc.
- Chung,Y.Yu,. & David T.Shaw (2006). *Multimedia Instructional Design For Asynchronous Learning in Engineering*. Beijing China: International Mechanical Engineering education.
- Depdiknas (2003). *Undang-undang RI no 20 tahun 2003*. Bandung: Citra Umbara
- (2005). *Kurikulum 2004 Pedoman khusus Pengembangan Sistem penilaian tahun 2005*. Jakarta: Depdiknas.
- Dick,W & Carey, L. (1985). *The systematic design of instruction*. United Stated of Amerika: Scott, Foresmen and Company.
- Direktorat pembinaan Sekolah Menengah Atas (2007). *Panduan Pengembangan Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Gafur, Abdul (2004), *Peranan Teknologi pembelajaran dalam proses belajar mengajar IPS*. Pidato Pengukuhan Guru Besar di depan Rapat senat Terbuka di UNY pada tanggal 2 oktober 2004. Yogyakarta: UNY.
- Gay, L.R (1981). *Education research*. Ohio: Charles E.Meril Publishing Co.
- Hannafian,M.J & Peck K.L. (1988). *The Design, development and evaluation of Instructional Software*. New York: Macmillan publishing Company.
- Heinich,et al. (1996). *Instructional media and technologies for learning*. Englewood Cliffs. New Jersey: Prentice-hall, Inc, Asimson & Scuster Company.
- Hujair, AH Sanaky (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Jerrold E. Kemp, K. Deane Dayton, (1977), *Instructional Design*, Belmont: Fearon Tilman Publishers, Inc
- Kurniawan, Yahya. (2006). *Macromedia Flash 8*. Jakarta: PT. Elex Komputindo.
- Laning, Vina Dwi. (2009). *Sosiologi untuk SMA/ MA Kelas X*. Jakarta: PT Cempaka putih.
- Matthew, Miles & Micheal Huberman (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Miarso,Yusufhadi. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Muhibbinsyah (2010). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya offset.
- Mukminan,dkk. (1998). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Mukminan (2004). *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Program Pascasarjana- Universitas Yogyakarta.
- Philips, R. (1997). *A Practical guide for Educational applications*. London: Kogan page Limited.

- Purwanto (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ram, Aminudin dan Tita Sobari,. (1999), *Sosiologi jilid 1*, Jakarta: Erlangga Press.Redid, UV dan Mishras. (2003). *Educational Multimedia : A Handbook for Teacher-developers*. New Delhi : The Commonwealth Educational Media Centre for Asia. Tidak diterbitkan. Diunduh : <http://lppm.ut.ac.id/ptjj/101/02.pdf>
- Reigeluth,C.H, (1983), *Instructional design theoris and models: An overview og their current status*. Hillsdale, New Jersey : Lawrence Erlbaurn Associates, Inc.
- Robert M.Gagne, Briggs leslie J. (1979). *Principle of Instructional Design*. New York:Rinehart and wiston.
- Sadiman, Arief, dkk. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali.
- Seels, Barbara B. & Richey, Rita.C. (1994). *Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Unit Penerbitan Universitas Negeri Jakarta.
- Slameto (2010). *Belajar & factor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sutopo, Ariesto Hadi (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT remaja Rosdakarya offset.
- Simonson, M.R & Thomson, A. (1994). *Educational computing foundation*. New York : Macmillan Publishing Company.
- Sugiyono (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sukardjo (2005). *Evaluasi pembelajaran Diktat Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Prodi TP PPS UNY.
- Syaodih S, Nana. (2006), *Pengembangan Kurikulum teori dan praktek*. PT Bandung: Remaja Rosdakarya offset.
- Tulaelawati, Ella (2004). *Kurikulum dan pembelajaran, filosofi, teori dan aplikasi*. Jakarta : Pakar Raya
- Vaughan, R. (2007). *Multimedia: what it is and what it can do for our students*.
diunduh dari <http://jaltcall.org/cio/500/vaughan.html> pada tanggal 4 April 2011.
- Walter Dick, Lou Carey & James O.Carey (2005). *The Systematic Design of Instruction*. Boston: Harper Collin College Publisher.
- Winkel, W.S, (1991). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta : PT.Grasindo.
- <http://indonesia.wordpress.com/ajaran-pembelajaran/media-interaktif/>
<http://yogapw.wordpress.com/2010/01/26/pengertian-multimedia-interaktif/>
