

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DAN BUDI PEKERTI KELAS 1 SD

Kristianawati¹, I Nyoman Sudana Degeng², Sugito³
^{1,2,3}**Program Pascasarjana, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya**
email: kristianadewanna@gmail.com
email: nyoman.sudarta.s.fip@um.ac.id
email: sugito@gmail.com

Abstract: *The number of Christian Religious Education (PAK) teachers in Indonesia is not proportional to the needs of schools, so that PAK teachers in public schools must double teach at 2 or 3 schools because of the small number of students and the number of PAK teachers. This condition requires the role of PAK teachers to be able to utilize technology properly, one of which is to use interactive multimedia-based learning media with Microsoft office PowerPoint in delivering PAK material. The purpose of this research development is to produce interactive multimedia-based learning media on PAK subjects and Character. The development model in this research is using the ADDIE development model with a theoretical design based on five steps namely Analysis, design, development, implementation, testing, dissemination. Testing is carried out using media experts, field practitioners (material experts) and group trials small one. The subjects of the small group trial were 12 PAK students of grade 1 at SDN Waru II Sidoarjo. By using the questionnaire sheets of media experts, field practitioners (material experts) and product evaluation questionnaire by small groups. The results of the field test product development (material / content expert) are 99%, the media expert test results are 93% and the small group trial results are 91%. From the three results obtained Very good, so interactive multimedia-based learning in PAK Mapel and grade 1 character is feasible to use.*

Keyword: *interactive multimedia based learning media, Microsoft office power point, PAK*

Abstrak: *Guru pendidikan Agama Kristen (PAK) di Indonesia jumlahnya tidak sebanding dengan kebutuhan sekolah, sehingga guru PAK di sekolah negeri harus merangkap mengajar 2 atau 3 sekolah karena minimnya jumlah murid dan jumlah guru PAK. Kondisi ini menuntut peran guru PAK untuk dapat memanfaatkan teknologi dengan baik salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan Microsoft office power point dalam menyampaikan materi PAK. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada Mapel PAK dan Budi Pekerti. Model pengembangan dalam penelitian ini yaitu memakai model pengembangan ADDIE dengan desain teori yang dilakukan berdasar lima langkah yaitu Analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, uji cob, penyebarluasan. Uji coba yang dilakukan menggunakan ahli media, praktisi lapangan (ahli materi) dan uji coba kelompok kecil. Subjek uji coba kelompok kecil adalah 12 siswa PAK kelas 1 SDN Waru II Sidoarjo. Dengan menggunakan lembar angket ahli media, praktisi lapangan (ahli materi) dan angket penilaian produk oleh kelompok kecil. Hasil pengembangan produk uji Paraktisi Lapangan (ahli materi/isi) 99%, hasil uji ahli media 93% dan hasil uji coba kelompok kecil 91%. Dari ketiganya didapatkan hasil Sangat baik, sehingga pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada Mapel PAK dan budi pekerti kelas 1 SD layak digunakan.*

Kata kunci: *media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, Microsoft office power point, PAK*

PENDAHULUAN

Pendidikan agama disekolah sangat penting untuk dapat membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang maha Esa dan berakarakter yang baik. Demi terwujudnya generasi masa depan Indonesia yang beretika, berbudi pekerti, bermoral, berakarakter yang baik maka sekolah harus memfasilitasi peserta didik dengan memiliki tenaga pendidikan agama sesuai agama yang dianut peserta didik di sekolah. Dengan mengenalkan pendidikan agama sejak dini kepada peserta didik akan meningkatkan potensi spiritual peserta didik (Suparno, 2002). Peningkatan potensi spiritual tersebut pada akhirnya bertujuan pada optimalisasi berbagai potensi yang dimiliki manusia yang aktualisasinya mencerminkan harkat dan martabatnya sebagai makhluk Tuhan.

Mengingat pentingnya pelajaran pendidikan agama disekolah untuk dapat melahirkan generasi masa depan yang berakarakter, beretika, berbudi pekerti, bermoral maka sekolah harus dapat memenuhi kebutuhan peserta didik. Salah satunya adalah mata pelajaran Agama Kristen dan budi pekerti. Mata pelajaran agama Kristen dan budi pekerti merupakan mata pelajaran wajib Peserta didik yang beragama Kristen yang diajarkan disemua jenjang pendidikan. Menurut Adisunto (2017) Pendidikan Agama Kristen dan budi pekerti adalah usaha yang dilakukan secara terencana dan berkesinambungan dalam rangka mengem-bangkan kemampuan peserta didik untuk memperteguh iman dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa sesuai ajaran Yesus dan Iman Gereja kristen dengan tetap memperhatikan penghormatan terhadap agama lain dalam hubungan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional.

Jumlah murid yang beragama Kristen di sekolah negeri tidak terlalu banyak, sehingga banyak guru PAK yang harus mengajar 2 atau 3 sekolah untuk memenuhi jam mengajar serta memenuhi kebutuhan sekolah berkaitan dengan tenaga mengajar Mapel PAK. Meskipun jumlah murid yang beragama Kristen sedikit, tetapi mereka memiliki hak yang sama dengan peserta didik yang lain. Dengan kondisi ini, maka

guru PAK dituntut untuk menguasai teknologi dan media untuk membantu dalam pembelajaran disekolah.

Guru PAK di era revolusi industri 4.0 perlu memiliki trik mengajar yang lebih kreatif, inovatif dan tidak tertinggal dalam hal pemanfaatan teknologi. Sebagai seorang pendidik cita-cita terbesar dalam dunia pendidikan adalah mencerdaskan anak bangsa. Dengan kondisi pembelajaran PAK yang harus merangkap 2 sampai 3 sekolah, maka guru PAK perlu memiliki media pembelajaran PAK berbasis multimedia interaktif sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran PAK bisa berjalan dengan efektif dan mudah diterima peserta didik.

Berdasar UU tentang sistem Pendidikan nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 1 mengatakan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecer-dasan, mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Depdiknas, 2003). Maka proses pembelajaran hendaknya dikemas dalam bentuk pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berupa powerpoint.

Menurut (Degeng, 2018:162) Media pembelajaran adalah komponen strategi penyampaian yang dapat dimuat pesan yang akan disampaikan kepada pelajar, apakahitu orang, alat atau bahan. Perkembangan media pembelajaran ber-iringan dengan perkembangan teknologi. Seels dan Richey dalam Wibawanto (2017) membagi media pembelajaran menjadi empat kelompok berdasarkan perkembangan teknologi yaitu:1) Media hasil teknologi cetak, 2) Media hasil teknologi audio-visual, 3) Media hasil teknologi berbasis computer, 4) Media hasil teknologi gabungan. Penelitian pengem-bangan ini memfokuskan pada pengem-bangan media pembelajaran PAK berbasis multimedia interaktif.

Menurut Hofstetter dalam Suyanto (2005) menyebutkan bahwa multimedia adalah pemanfaatan Komputer untuk membuat dan menggabungkan link dan tool

yang memungkinkan pemakai navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Pengembangan ini memfokuskan pada tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif

Di dalam Suyanto (2003) dijelaskan bahwa lembaga riset dan penerbitan computer, yaitu computer Technology research (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan multimedia yang memungkinkan interaksi dengan media merupakan media yang sangat efektif dalam pembelajaran.

Sutopo (2003:21) mengemukakan pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dapat: 1) meningkatkan motivasi, kreatifitas, keterampilan, gairah belajar, ketahanan dalam memori dan hasil belajar, 2) memperjelas dan mempermudah penyajian pesan, 3) mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan daya indera baik siswa dan guru, 4) mengembangkan kemampuan siswa dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar, 5) memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai kemampuan dan minatnya, 6) memungkinkan para siswa untuk dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.

Saat ini pemerintah memfasilitasi pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dengan Buku Sekolah Elektronik (BSE) berupa buku pegangan siswa dan juga buku siswa, termasuk juga Pendidikan Agama Kristen (PAK). Tetapi penggunaan buku BSE Mapel PAK saja tidak cukup untuk mencapai tujuan pembelajaran yang inovatif, kreatif. Disinilah tugas guru PAK dituntut untuk lebih dapat menciptakan media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Microsoft power point* yang didalam tiap slidanya berisi animasi gambar bergerak yang menarik serta dilengkapi audio. Dengan memanfaatkan fitur dalam *Microsoft powerpoint* maka akan menghasilkan media pembelajaran PAK berbasis multimedia interaktif yang menarik dan

lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya yang hanya menggunakan media buku BSE PAK saja.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, untuk menjawab permasalahan maka dilakukan Pengembangan Media Pembelajaran PAK Berbasis Multimedia Interaktif Kelas 1 SD Negeri. Dimana produk yang dihasilkan adalah berupa multimedia interaktif menggunakan *Microsoft office power point* dengan menggunakan animasi, gambar bergerak serta dilengkapi dengan soal-soal interaktif untuk mengasah kembali pemahaman peserta didik.

Kelebihan produk pengembangan PAK berbasis multimedia interaktif ini adalah tombol yang dapat terhubung dengan semua tampilan dalam slide materi dari tiap pembelajaran serta latihan soal berupa pilihan ganda yang langsung dapat terlihat hasilnya jika peserta didik salah menjawab atau benar dalam menjawab. Pengembangan PAK berbasis multimedia ini dibuat pada materi PAK kelas 1 SD "Aku Ciptaan Allah

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti kelas 1 SD serta untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang telah dibuat untuk pembelajaran PAK

METODE PENELITIAN

Metode penelitian untuk menghasilkan produk ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan model ADDIE (Analisis, Desain, Development, Implementasi dan evaluasi). Rekomendasi oleh Borg dan Gall dalam ADDIE dapat dipadukan menurut langkah-langkah P&P (Latief, 2009) sebab model tersebut sangat cocok untuk mengembangkan sebuah produk yang valid, efektif dan efisien. Tahap produk menggunakan model ADDIE yang dilakukan pengembang adalah meliputi (a) *Analysis* (analisis) yakni mencakup tiga hal yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakter peserta didik. (b) *Design* (Perancangan) yakni merancang produk dengan penyusunan peta kebutuhan

produk dan kerangka produk dari aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa, kelayakan penyajian, kelayakan kegrafikan dan kesesuaian dengan pendekatan yang digunakan berupa lembar penilaian produk dan angket respon. Selanjutnya instrument yang disusun akan di validasi/ diuji untuk mendapatkan instrument penilaian yang valid. (c) *Development* (pengembangan) yakni dari validator sebagai patokan revisi

perbaikan dan penyempurnaan produk untuk mendapatkan nilai kevalidan produk tersebut. (d) *Implementastion* (Implementasi) produk dimana tersebut diuji cobakan kepada peserta didik yakni siswa kelas 1 SDN Waru II beragama Kristen yang berupa angket respon. (e) *Evaluation* (evaluasi) yakni melakukan revisi terakhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan masukan yang didapat dari angket respon.



Gambar 1. Model ADDIE

Setelah produk dibuat maka langkah selanjutnya adalah uji coba produk apakah ada kesalahan atau tidak dalam produk yang dihasilkan. Uji coba produk ini bertujuan untuk melihat hasil produk pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada Mapel PAK kelas 1 SD yang telah dibuat apakah sesuai dengan harapan atau tidak.

Pengambilan data hasil uji coba produk dilakukan oleh praktisi lapangan (ahli materi/isi), ahli media dan kelompok kecil yakni peserta didik yang terdiri dari 12 siswa kelas 1 SD Negeri Waru II Sidoarjo yang beragama Kristen.



Gambar 2. Desain Uji produk

Subjek uji coba produk penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran PAK dan budi pekerti kelas 1 SD ini diuji oleh para ahli materi/isi mata pelajaran PAK, ahli media dan siswa SD kelas 1 yang beragama Kristen. Ahli media/desain yaitu Kepala Lab Pascasarjana UNIPA Surabaya serta dosen PG-PAUD UNIPA yakni Andri Kurniawan.,S.Pd.,M.Pd. sedangkan praktisi lapangan adalah orang yang ahli dan berpengalaman dalam bidang pendidikan

Agama Kristen dan Budi Pekerti selaku Pengawas Pendidikan Agama Kristen Kota Surabaya di Kementerian Agama Republik Indonesia yaitu Endah Priyatiningih.,S.Th.,M.Pd.K. Setelah produk diuji oleh para ahli dan direvisi sesuai dengan masukan para ahli maka tahap selanjutnya yaitu uji lapangan berupa uji kelompok kecil dengan peserta didik kelas 1 SDN Waru II Sidorjo tahun pelajaran 2019-2020 sebanyak 12 peserta didik.

Pada penelitian ini berbentuk kualitatif dengan menggunakan instrumen

yaitu berupa angket. Angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberi pertanyaan tertulis pada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2015). Uji coba pada ahli media, Praktisi lapangan (ahli materi/isi) dilakukan dengan memberikan angket dan produk pengembangan secara langsung pada para ahli, sedangkan pada peserta didik diberikan di kelas saat pembelajaran berlangsung.

Data yang didapat dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif

$$p = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan

- p : persentase
- $\sum X$: jumlah keseluruhan jawaban responden
- $\sum Xi$: jumlah keseluruhan nilai ideal dalam 1 item
- 100% : konstanta

Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian skala 5 dan kualifikasi

Tingkat Pencapaian	kualifikasi	keterangan
90%-100%	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
75%-89%	Baik	Direvisi seperunya
65%-89%	Cukup	Cukup banyak direvisi
55%-64%	Kurang	Banyak Direvisi
0%-54%	Sangat Kurang	Direvisi total

Agar mengetahui kualitas produk media yang dikembangkan layak atau tidak maka perlu menggunakan kriteria penilaian minimal “B” yang dimaksud kategori baik. Jika produk penilaian produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran PAK dan Budi pekerti kelas 1 SD minimal Baik, maka media yang dikembangkan “layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk pengembangan berupa media pembelajaran berbasis multimedia Interaktif pada Mapel PAK dan Budi Pekerti kelas 1 SD dengan fokus materi Aku Ciptaan Allah. Data hasil coba didapatkan setelah pengembang menco-bakan multimedia interaktif yang dikembangkan berupa buku panduan, Compact Disk (CD) atau Flashdisk.

Pengembangan ini menggunakan model ADDIE dan produk pengembangan ini berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran pendidikan Agama Kristen dan Budi pekerti kelas 1 SD. Berikut hasil penyajian produk Pengembangan:

1. Tahap analisis(*Analyze*)
 - a) Analisis kebutuhan, dimana tahapan ini penulis melakukan analisis kebutuhan melalui beberapa jenis analisis diantaranya: penggunaan media pembelajaran tidak hanya hanya buku BSE saja, peserta didik masih sulit memahami materi pelajaran, peserta didik menyukai dan memahami melalui media inetraktif dengan media belajar menggunakan computer/ laptop
 - b) Analisis Kurikulum, dimana tahapan ini mengkaji Kompetensi Dasar dalam merumuskan beberap indicator-indikator pencapaian tujuan pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti pada kelas 1 SD.
2. Tahap Design (*Design*)

Pada tahap ini media pembelajaran berbasis multimedia intraktif dibuat dalam sebuah aplilkasi (software) berupa *Microsoft office power point* yang yang dikemas dalam bentuk CD Rom. Penggunaan CD Rom bertujuan agar siswa bisa juga melakukan pembelajaran di rumah maupun disekolah atau dirental.
3. Tahap pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, faktor yang perlu diperhatikan adalah tampilan penyajian

materi pembelajaran, kebahasaan, peran interaktif dan kemanfaatannya bagi pengguna. Pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada Mapel PAK dan budi pekerti kelas 1 SD ini dimulai dari tahapan menyediakan slide master untuk mengatur desain awal multimedia yang terdiri dari KI-KD, Indikator, petunjuk dan pilihan-pilihan materi yang ditampilkan dengan menggunakan aplikasi *Microsoft power point* dengan memanfaatkan menu *hyperlink* pada materi dan pembahasan soal. Dalam Media pembelajaran ini terdiri dari tiga pembelajaran didalamnya dengan warna yang berbeda di tiap pembelajaran. Pada Pembelajaran 1 terdapat tiga materi pembelajaran yaitu a).Tubuhku, b). anggota

tubuh dan c). Kita Berbeda. Pada Pembelajaran 2 terdapat dua materi pembelajaran yaitu a). panca indera manusia,b). Bersyukur atas tubuh pemberian Tuhan. Pembelajaran 3 didalamnya terdapat dua materi yaitu a) Aku Mau Merawat Tubuhku, b) Pentingnya Merawat Tubuh. Dimana masing-masing pembelajaran tersedia Tes Evaluasi yang berjumlah 10 soal, dan bila jawaban benar maka akan muncul animasi gambar bergerak hore dan bila salah akan muncul animasi gambar bergerak sedih.

Berikut beberapa tampilan media pembelajaran berbasis multi-media interaktif Mapel PAK kelas 1 SD:



Gambar 3. Tampilan Judul Pembelajaran 1



Gambar 4. Tampilan Materi di PB 1



Gambar 5. Memulai Tes Pembelajaran 1



Gambar 6. Tampilan Tes Pembelajaran 1



Gambar 7. Tampilan Judul Pembelajaran 2



Gambar 8. Tampilan Materi Pembelajaran 2



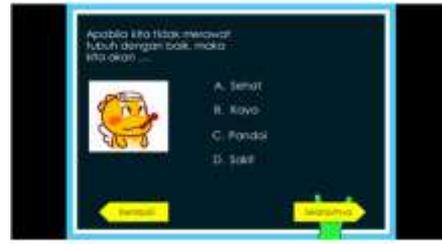
Gambar 9. Tampilan Tes Pembelajaran 2



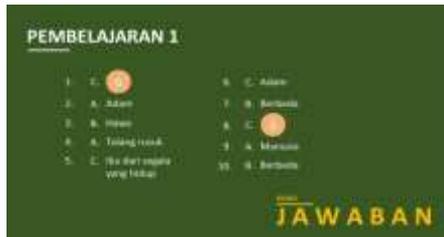
Gambar 10. Tampilan Judul Pembelajaran 3



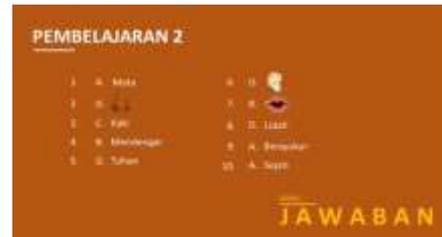
Gambar 11. Tampilan materi Pembelajaran 3



Gambar 12. Tampilan Tes Pembelajaran 3



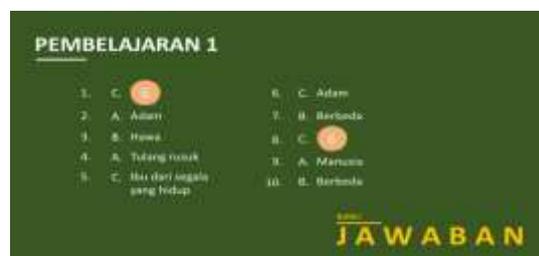
Gambar 13. Kunci jawaban PB 1



Gambar 14. Kunci jawaban PB 2



Gambar 15. Kunci Jawaban PB 3



Setelah merancang produk pengembangan media pembelajaran PAK berbasis multimedia interaktif selanjutnya dilakukan Uji tes oleh ahli media. Instrumen ahli media diberikan kepada Bapak Andri Kurniawan, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Lab Pascasarjana Universitas PGRI Adi Buana Dan Dosen PG-PAUD UNIPA Surabaya. Instrumen yang berisi 31 butir pertanyaan, kolom kritik/saran merupakan panduan

untuk dilakukan perbaikan atau revisi sebelum media dilakukan uji coba pada peserta didik.

Data hasil uji coba yang dilakukan oleh ahli media meliputi 3 aspek yaitu aspek tampilan, aspek interaktif dan aspek kemanfaatan. Data hasil uji coba ahli media dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Data hasil penilaian Uji Ahli Media

Keterangan	Prosentase	Kualitatif
Aspek tampilan	91%	Sangat Baik
Aspek interaktif	92%	Sangat Baik
Aspek Kemanfaatan	100%	Sangat Baik
Rata-rata	93%	Sangat Baik

Hasil uji ahli media pada pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini oleh ahli media diperoleh penilaian pada aspek tampilan dengan prosentase 91% dengan kualifikasi Sangat Baik, pada aspek interaktif memberikan penilaian dengan prosentase 92% dengan kualifikasi Sangat Baik, sedangkan pada aspek kemanfaatan

memberikan penilaian dengan prosentase 100% dengan kualifikasi Sangat Baik. Secara keseluruhan baik aspek tampilan, aspek interaktif dan aspek kemanfaatan dari ahli media memberikan penilaian 93% dengan kualifikasi Sangat baik.

$$p = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$= \frac{126}{135} \times 100\% \\ = 93\%$$

Kritik/ saran yang disampaikan ahli media pada media pengembangan ini yaitu media yang dibuat sederhana dan baik, komposisi keseimbangan (typografi) perlu diperbaiki, Navigasi sudah ok. Kesimpulan uji ahli media berdasar hasil instrumen yang dinilai yaitu aspek tampilan, aspek interaktif dan aspek kemanfaatan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran PAK dan Budi pekerti kelas 1 SD menggunakan Microsoft Power point layak digunakan tanpa revisi.

Kesimpulan ahli media berdasarkan hasil uji terhadap produk pengembangan adalah dari hasil uji ahli media diperoleh penilaian dengan kualifikasi Sangat Baik maka Produk media pembelajaran interaktif

berbasis multimedia ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Selanjutnya dilakukan uji ahli isi / materi oleh ibu Endah Priyatningsih, S.Th., M.Pd.K. selaku Pengawas Pendidikan Agama Kristen Kota Surabaya di Kementerian Agama Republik Indonesia. Data hasil uji ahli materi/isi dilakukan oleh ahli materi meliputi 2 aspek yaitu aspek tampilan, dan aspek kebahasaan. Instrumen yang berisi 31 butir pertanyaan, kolom kritik/saran merupakan panduan untuk dilakukan perbaikan atau revisi sebelum media dilakukan uji coba pada peserta didik.

Data hasil uji coba ahli materi /isi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Data Hasil Penilaian Uji Ahli Materi/isi

Keterangan	Prosentase	Kualitatif
Aspek Tampilan	93%	Sangat Baik
Aspek Kebahasaan	100%	Sangat Baik
Rata-rata	99%	Sangat Baik

Media pembelajaran interaktif berbasis multimedia ini dalam uji Ahli isi / materi pada tampilan memberikan penilaian dengan prosentase 98% dengan kualifikasi sangat baik. Sedangkan untuk aspek kebahasaan ahli isi/ materi memberikan penilaian dengan prosentase 100% dengan kualifikasi Sangat Baik. Secara keseluruhan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia maka ahli isi/meteri memberikan penilaian 99% dengan kualifikasi Sangat Baik.

Kritik dan saran yang disampaikan ahli materi/isi dalam media pengembangan ini yaitu pembelajaran Multimedia interaktif pada Mapel PAK sangat jarang ditemukan,

sehingga perlu di buat kembali untuk jenjang-jenjang berikutnya.

Kesimpulan Uji coba praktisi lapangan (ahli materi/isi) yaitu bahwa produk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini diperoleh penilaian dengan kuaifikasi Sangat Baik yang artinya produk Layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 12 peseta didik Pendidikan Agama Kristen SDN Waru II Sidoarjo, Tujuan penelitian ini untuk mengetahui respon dari siswa terhadap produk multimedia interaktif yang digunakan. Penilaian terdiri dari 10 pertanyaan terhadap 12 peserta didik dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4. Data Uji Coba kelompok kecil

No	Unsur Penilaian	Jumlah skor jawaban 12 responden	Jumah skor ideal 12 responden
1	Tampilan secara umum	55	60
2	Tampilan visual	56	60
3	Tampilan teks	54	60
4	Isi	55	60
5	Kejelasan materi	56	60
6	Kejelasan latihan soal	54	60

No	Unsur Penilaian	Jumlah skor jawaban 12 responden	Jumah skor ideal 12 responden
7	Kejelasan audio	63	60
8	Umpan balik	56	60
9	Urutan materi	54	60
10	Struktur penyajian materi	55	60
Total		548	600
Persentase		91%	

Tabel 4 adalah hasil pengisian angket kelompok kecil pada 12 peserta didik. Nilai maksimal dari keseluruhan jawaban adalah 600, kelompok kecil terdiri dari 12 peserta didik dengan jumlah nilai keseluruhan adalah 548 maka hasil yang diperoleh dari angket kelompok kecil adalah 915 dengan interpretasi produk sangat Baik/ sangat layak sehingga produk pengembanagn ini bisa digunakan dengan tanpa revisi.

Produk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran PAK dan budi pekerti kelas 1 Sd ini menggunakan *Microsoft powerpoint*. Dengan menggunakan media pembelajaran ini maka dalam melaksanakan pembelajaran sangat memabntu guru didalam pembelajaran di kelas, sehingga siswa menajdi lebih interaktif didalam pembelajaran PAK.

SIMPULAN

Dari hasil uji coba dan analisis data mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan Microsoft power point dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ini sangat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran PAK, dan peserta didik merasa senang belajar menggunakan media ini karena mereka bisa belajar secara visual dan lebih menarik materi yang mereka pelajari.

Berdasar hasil uji perorangan didapatkan hasil rata-rata 90% dengan kualifikasi sangat Baik, uji kelompok kecil didapatkan prosentase rata-rata 92% dengan kualifikasi sangat Baik serta uji coba lapangan didapatkan hasil rata –rata prosentase 91% dengan kualifikasi sangat baik. Maka media pembelajaran interaktif berbasis multimedia pada mata pelajaran

PAK dan Budi pekerti layak untuk digunakan.

Dari hasil uji ahli media, uji Parktisi lapangan (ahli materi/ isi), uji kelompok kecil maka didapatkan kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada Mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti ini memiliki kualifikasi sangat Baik sehingga layak digunakan didalam pembelajaran PAK dan Budi Pekerti kelas 1 SD

DAFTAR RUJUKAN

- Adisuanto. (2017). *Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti*. Pusat Kurikulum dan Pembukuan Litbang Kemendigbud. Jakarta.
- Degeng, I. N. S. (2018). *Ilmu pembelajaran klasifikasi variabel untuk pengembangan teori dan penelitian*. Yogyakarta: Yayasan Taman Pustaka Kristen Indonesia.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Latief, M. A. (2009). *Penelitian Pengembangan*. Universitas Stuttgart.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan-pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparno, P., dkk. (2004). *Pendidikan Budi Pekerti untuk SMP*. Yogyakarta: Karnisius.
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia interaktif dan flash*, PT. Graha Ilmu Yogyakarta.

Suyanto, M. (2003). *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*. STMK AMIKOM. Yogyakarta.

Suyanto, M. (2005). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Penerbit Andi

Wibawanto, W. (2017). *Desain pemrograman multimedia pembelajaran dan interaktif*. Jember: penerbit Cerdas Ulet kreatif.