

P-54

MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KARAKTER DI MASA PANDEMI COVID 19

CHARACTER-BASED INTERACTIVE MULTIMEDIA IN THE PANDEMIC COVID 19

Jenri Ambarita

Institut Agama Kristen Negeri Ambon, Jl. Dolog Halong Atas, Ambon

*E-mail: jenriambarita7@gmail.com

Diterima 18-10-2020	Diperbaiki 20-10-2020	Disetujui 7-12-2020
---------------------	-----------------------	---------------------

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk pembelajaran PAK SMP Kelas VII pada materi Indahnya mengampuni; 2) Mengetahui kelayakan multimedia interaktif berdasarkan penilaian ahli media, materi, bahasa, praktisi dan pendidikan karakter. Penelitian ini merupakan metode penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan versi ADDIE. Adapun tahapan dalam penelitian ini adalah : 1) Analysis meliputi studi lapangan dan studi literature; 2) Design meliputi pembuatan cakupan materi, flowchart dan storyboard; 3) Development meliputi pembuatan produk, validasi ahli materi, bahasa, media dan Implementation meliputi uji coba kelompok kecil melibatkan 11 orang peserta didik kelas 7 SMP N 6 Ratahan dan kelompok besar melibatkan 57 orang peserta didik (10 orang SMP N 54 Batam, 10 orang SMP N 2 Kairatu Barat dan 37 orang SMP Negeri 36 Batam). Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif yang dikonversikan ke data kualitatif dengan skala Likert. Hasil pengembangan multimedia interaktif menunjukkan bahwa: 1) Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berhasil dikembangkan melalui beberapa tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, dan Implementation, 2) Ahli materi memberikan nilai rata-rata keseluruhan 4,09 dengan kategori “Baik”; Ahli bahasa memberikan nilai rata-rata 4,2 dalam kategori “Baik”; Ahli media memberikan nilai rata-rata keseluruhan 4,4 dengan kategori “sangat baik”; dan Hasil uji coba pada peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 4,2 dengan kategori “Baik”. 3) Nilai-nilai yang terkandung dalam multimedia interaktif berdasarkan penilaian ahli pendidikan karakter dan guru PAK adalah: aspek materi adalah Religius, Jujur, Toleransi, cinta damai, Kreatif, Mandiri, Disiplin, Rasa Ingin Tahu, Tanggung jawab. Dan pada aspek media adalah Religius, Kreatif, Disiplin, Rasa ingin tahu, Jujur, Mandiri, Tanggung jawab. Dengan demikian, multimedia interaktif layak digunakan sebagai media pembelajaran PAK untuk kelas VII SMP pada materi Indahnya Mengampuni.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Covid-19, Pendidikan Karakter

ABSTRACT

This study aims to 1) develop interactive multimedia-based learning media for Class VII PAK SMP class VII on the material Beautiful forgives; 2) Knowing the feasibility of interactive multimedia based on expert judgment on media, material, language, practitioners and character education. This research is a research and development method using the ADDIE version of the development model. The stages in this research are: 1) Analysis includes field studies and literature studies; 2) Design includes making material coverage, flowchart and storyboard; 3) Development includes making products, validating material, language, media and implementation experts including small group trials involving 11 grade 7 students at SMP N 6 Ratahan and large groups involving 57 students (10 students from SMP N 54 Batam, 10 people SMP N 2 Kairatu Barat and 37 people SMP Negeri 36 Batam). The data analysis technique used is quantitative descriptive analysis which is converted to qualitative data with a Likert scale. The results of the

development of interactive multimedia show that: 1) The development of interactive multimedia learning has been successfully developed through several stages, namely Analysis, Design, Development, and Implementation, 2) The material expert gave an overall average score of 4.09 in the "Good" category; The linguists gave an average score of 4.2 in the "Good" category; The media expert gave an overall average score of 4.4 in the "very good" category; and the results of trials on students got an average score of 4.2 in the "Good" category. 3) The values contained in interactive multimedia based on the assessment of character education experts and PAK teachers are: the material aspects are Religious, Honest, Tolerance, Peaceful, Creative, Independent, Discipline, Curiosity, Responsibility. And the media aspect is Religious, Creative, Discipline, Curiosity, Honest, Independent, Responsibility. Thus, interactive multimedia is appropriate for use as a PAK learning medium for grade VII SMP on the Beautifully Forgiving material.

Keywords: *Interactive Multimedia, Covid-19, Character Education*

PENDAHULUAN

Pendidikan abad 21 ditandai dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sebagai tuntutan era industry 4.0 [1]–[3]. Kemunculan covid-19 di tahun 2019 seolah mempercepat implementasi era industry 4.0 dalam seluruh aspek kehidupan manusia tidak terkecuali dengan dunia pendidikan [4]. WHO telah mengumumkan bahwa virus yang berawal dari kota Wuhan ini sebagai pandemi global [5]. Sebagai dampaknya membuat hampir seluruh Negara di dunia mengalami kesedihan yang mendalam karena banyaknya korban yang merengang nyawa [6]. Demikian halnya dengan pemerintah Indonesia melalui Presiden Jokowi secara resmi mengumumkan bahwa covid-19 sebagai bencana nasional non alam [7].

Berbagai himbuan dan peraturan di terapkan dalam masyarakat, mulai dari jaga jarak, rajin cuci tangan, pakai masker bahkan PSBB [8]. Pendidikan di masa pandemic covid-19 dituntut untuk tidak melaksanakan pembelajaran tatap muka, dengan tujuan untuk memutus mata rantai penyebaran covid 19 [9]. Dengan demikian, pembelajaran jarak jauh menjadi kebijakan yang diberlakukan oleh Negara yang terdampak virus corona termasuk dengan pendidikan di Indonesia [10].

Untuk menjamin kesehatan para peserta didik dan untuk memastikan pemenuhan hak belajar peserta didik di masa covid, maka pembelajaran akan tetap dilakukan dari rumah masing-masing [11], [12]. Pembelajaran jarak jauh atau belajar dari rumah menuntut peran aktif dari orang tua [13] sebagai pendamping bahkan menjadi actor yang menjalankan peran sebagai seorang guru [14], [15]. Selama ini orang tua mendidik anak untuk hal yang dasar seperti penguatan pendidikan keagamaan,

kepatuhan terhadap segala aturan dan peraturan bahkan menerapkan kebiasaan yang baik [16]. Namun, peran orang tua mengalami pergeseran bahkan semakin meluas di masa pandemic covid-19 [15].

Pembelajaran yang diberlakukan di masa covid-19 telah menjawab tuntutan era industry 4.0 atau era digital yang ditandai dengan pemanfaatan teknologi [17]. Pemanfaatan teknologi (IPTEK) sudah sangat banyak digunakan untuk menyelesaikan persoalan kehidupan masyarakat, tidak terkecuali permasalahan dalam bidang pendidikan [4]. Namun, dalam penelitian yang dilakukan oleh Iskarim mengatakan bahwa kemajuan IPTEK dinilai belum mampu atau belum banyak dimanfaatkan untuk menumbuhkan moral para penggunanya [18]. Pernyataan ini semakin dikuatkan oleh Ningrum yang mengatakan bahwa kemajuan teknologi sangat banyak disalahgunakan oleh para remaja (pelajar) untuk hal yang kurang bermanfaat [19].

Hal lain yang juga terabaikan dalam pembelajaran jarak jauh adalah penguatan pendidikan karakter peserta didik. Kebijakan belajar dari rumah membuat guru tidak bisa secara langsung mendampingi/mengawasi peserta didik oleh karena itu peran orang tua sangatlah sentral saat belajar dari rumah. Beberapa penelitian menemukan bahwa peran orang tua semakin meluas saat kebijakan PJJ diberlakukan oleh pemerintah [14], [15]. Namun, peran orang tua sebagai pendamping akademik sangat sulit untuk diimplementasikan untuk masyarakat Kairatu secara umum dan orang tua siswa SMP 2 KB secara khusus.

Berbagai persepsi yang timbul dikalangan peserta didik dalam pembelajaran

jarak jauh di masa darurat covid-19. Dari informasi yang penulis himpun dari tiga orang tua peserta didik, setidaknya ada lima karakter yang mengalami perubahan dari peserta didik, diantaranya : 1) Peserta didik menjadi kurang disiplin dalam melaksanakan pembelajaran; 2) Kurang bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan; 3) Hilangnya kegiatan religious (bernyanyi dan berdoa) sebelum memulai kegiatan belajar; 4) Lebih memilih asal menjawab bahkan tidak mengerjakan ketika menghadapi kesulitan; 5) Menurunnya semangat belajars sehingga terkadang menimbulkan konflik di dalam rumah. Hal ini tergambar dari situasi peserta didik yang ada di SMP Negeri 2 KB Selama pembelajaran jarak jauh pada masa darurat covid-19. Ini merupakan kemerosotan moral peserta didik selama pembelajaran dari rumah. Guru sebagai ujung tombak pendidikan dan peran guru PAK untuk memberikan penguatan karakter melalui iman kristiani menjadi bagian yang tidak bisa diabaikan pada masa darurat covid-19.

Pendidikan karakter merupakan pendidikan ikhwal karakter, atau pendidikan yang mengajarkan hakikat karakter dalam ketiga ranah cipta, rasa, dan karsa [20]. Branawi dalam [21] mendefinisikan pendidikan karakter sebagai sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya.

Pendidikan karakter merupakan penanaman pembiasaan (*habituation*) kepada peserta didik sehingga menjadi paham secara kognitif, mampu merasakan secara afektif nilai-nilai yang baik dan mengaplikasikannya dalam prilaku yang disebut psikomotor [22]. Pendidikan karakter merupakan upaya untuk mengedukasi siswa agar bijak dalam mengambil keputusan dan mengaktualisasikannya dalam kehidupan sehari-hari, dan memberi kontribusi yang baik pada lingkungan [23], [24].

Pendidikan karakter adalah moralitas, kebaikan, sifat yang ditunjukkan dalam perbuatan [25]. Dari definisi-definisi di atas, dapat dikatakan bahwa pendidikan karakter dihubungkan dengan rencana/program sekolah, yang dirancang bersama lembaga masyarakat yang lain, untuk membentuk secara langsung dan sistematis perilaku peserta didik.

Pendidikan karakter berorientasi pada pembentukan manusia yang berakhlak mulia dan berkepribadian luhur. Jadi, pendidikan karakter sebagai suatu usaha yang disengaja untuk membantu orang lain untuk mampu melakukan nilai-nilai etika yang baik dalam hidupnya sendiri, hubungannya dengan keluarga, masyarakat, bahkan untuk bangsa dan negara.

Dan di Indonesia sendiri, ada nilai-nilai ideal yang perlu dikembangkan melalui pendidikan karakter itu sendiri, yaitu: nilai-nilai agama, nilai budaya dan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Menurut Mukhibat dalam [26] “Pendidikan karakter dalam sistem pendidikan nasional lebih mencerminkan paham obsulote moral dari pada relativism moral. Paham absolute moral ini dapat dilihat pada diangkatnya nilai-nilai Pancasila sebagai sumber pendidikan karakter, sehingga nilai dalam Pancasila baik secara politis dan yuridis telah menjadi kesepakatan bersama.

Adapun dua sumber nilai yang lain yakni agama dan budaya lebih berlaku paham pluralitas moral (bukan relativism moral), di mana pendidik dan praktisi pendidikan dapat mengurangi atau menambah nilai-nilai yang sejalan dengan masyarakat. Pendidikan karakter yang seperti itulah yang bisa dikatakan sebagai sesuatu yang otentik atau khas pendidikan karakter Indonesia.”

Dan berdasarkan hasil penelitian [26] nilai yang dianggap layak untuk dikembangkan dalam pendidikan karakter kepada peserta didik baik melalui pemaksaan maupun pembiasaan yakni nilai kabajikan religius, jujur, disiplin, tanggung jawab, kerja keras, toleransi, cinta damai, peduli lingkungan sosial, dan patriotisme. Jadi, pendidikan karakter yang menjadi ciri khas pendidikan karakter Indonesia di antaranya adalah nilai kabajikan religius, jujur, disiplin, tanggung jawab, kerja keras, toleransi, cinta damai, peduli lingkungan sosial, dan patriotisme.

Pendidikan agama bukanlah satu-saunya mata pelajaran yang berperan dalam pembentukan karakter peserta didik, namun pendidikan agama merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam penguatan pendidikan karakter seseorang [27]–[29]. Mujizatullah mengatakan bahwa pendidikan agama memiliki peran yang besar dalam

menciptakan generasi-generasi berkarakter [30], [31]. Pernyataan ini juga didukung oleh Indarto yang mengatakan bahwa pendidikan agama sangat berperan dalam membentuk generasi yang berkarakter, beriman, berahlak dan mulia, karena pendidikan agama sangat erat hubungannya dengan penciptanya [32].

Dalam peraturan pemerintah [33] tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan pasal 1 mengatakan bahwa “Pendidikan agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran/kuliah pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan”. Dalam pasal 2 dikatakan bahwa “Pendidikan agama berfungsi membentuk manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia dan mampu menjaga kedamaian dan kerukunan hubungan antar dan antar umat beragama”.

Salah satu alternative dalam memperlancar proses pembelajaran pendidikan agama adalah dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang salah satunya adalah multimedia edukasi. Arsyad mengatakan bahwa multimedia yang umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafis, teks suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran [34]. Bahan ajar multimedia mampu memfasilitasi peserta didik yang memiliki gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik sehingga semua peserta didik dapat belajar secara optimal. Pada multimedia interaktif edukasi ini peserta didik dapat secara aktif memilih materi yang ingin dipelajari, peserta didik juga dapat belajar dengan simulasi maupun permainan/simulasi soal yang disediakan dalam bentuk yang kreatif dan tentunya edukatif. Dalam hal ini, peran guru sebagai fasilitator pembelajaran senantiasa dituntut untuk terus berinovasi untuk menciptakan dan mengembangkan proses pembelajaran yang efektif, kreatif dan bersifat mendidik.

Pemanfaatan berbagai sumber media yang salah satunya adalah multimedia interaktif diharapkan mampu meningkatkan kreatifitas guru dalam menerapkan proses

pembelajaran agama Kristen. Namun, pada kenyataannya belum banyak guru PAK yang mampu mengembangkan pembelajaran berbasis computer dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan keterampilan. Pendidikan agama seringkali dilaksanakan dengan metode konvensional yang berpusat kepada guru. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik dengan materi yang kita sampaikan, hal ini menyebabkan pemahaman agama mereka bisa menjadi rendah.

Studi lapangan yang telah peneliti lakukan pada bulan Juni 2020 di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Kairatu Barat, informasi yang peneliti dapatkan dari guru Agama Kristen sekaligus bagian kurikulum [35] dan Kepala sekolah [36] mengatakan bahwa pembelajaran yang diterapkan selama covid-19 adalah penugasan tanpa ada interaksi lain untuk menjelaskan materi pembelajaran. Informasi yang penulis juga temukan bahwa guru-guru di sekolah tersebut memiliki laptop, android atau computer, demikian halnya dengan peserta didik juga 70% memiliki Android yang seharusnya bisa dimanfaatkan untuk mendukung aktifitas pembelajaran. Namun, kenyataannya tidak dimanfaatkan untuk melaksanakan pembelajaran online di masa pandemic covid-19. Sebagaimana temuan-temuan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa perangkat *mobile* bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran [37]–[39]. Masih berdasarkan wawancara bersama guru PAK di SMP N 2 KB mengatakan bahwa guru menggunakan aplikasi whatsapp hanya untuk mengingatkan pengumpulan tugas yang telah diberikan.

Sejumlah siswa kelas 7 SMP N 2 KB mengatakan bahwa, mereka cenderung merasa jenuh dan cepat bosan saat belajar sendiri di rumah. Setiap hari mereka diperhadapkan dengan tugas yang banyak dari setiap mata pelajaran berbeda tanpa ada penjelasan materi dari guru. Hal ini menjadi keluhan banyak peserta didik sehingga banyak yang tidak mengerjakan tugas dan bahkan asal menjawab tanpa pemahaman yang benar. Hal ini dikhawatirkan akan membuat anak kehilangan konsep inti dari kurikulum yang seharusnya dikuasai lebih dulu sebagaimana disampaikan oleh Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan (Kabalitbang dan Perbukuan) Totok Suprayitno.

Multimedia interaktif yang mendukung pembelajaran pendidikan agama Kristen masih jarang dijumpai. Guru kurang kreatif dalam mengembangkan media dan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran pendidikan agama. Hal ini akan sangat berdampak terhadap hasil belajar siswa yang kurang optimal sehingga perubahan karakter yang kita targetkan tidak tercapai. Multimedia interaktif berbasis karakter merupakan perpaduan berbagai media dan bersifat interaktif (saling mempengaruhi atau ada hubungan timbal balik antara media dan penggunaannya) yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk menyampaikan informasi atau isi pembelajaran dengan memadukan nilai-nilai karakter yang tertuang dalam media berupa isi materi, contoh-contoh soal, maupun soal latihan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan [26].

Beberapa penelitian terdahulu mengatakan bahwa media pembelajaran yang menarik, interaktif akan membuat peserta didik merasa senang atau termotivasi dalam belajar [31], [40]. Selain itu, media pembelajaran yang interaktif juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa [41]–[44], memberikan penguatan terhadap karakter siswa [26], [45] seperti kemandirian [10], [44], [46], [47] bahkan media interaktif juga mampu mendayagunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi seorang anak [48]. Namun, media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran Pendidikan Agama Kristen masih sangat terbatas, oleh karena itu sangat penting untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dalam semua mata pelajaran dan tidak terkecuali dengan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen.

METODOLOGI

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model penelitian yang diadaptasi dari model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). Model ADDIE mulai ada pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Dick dan Carry. Model ADDIE digunakan untuk menjadi pedoman dalam pengembangan dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif. Model ADDIE meliputi lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Namun, pada penelitian pengembangan ini hanya dilakukan 4 tahap yaitu *Analysis,*

Design, Development, dan Implementation. Dikarenakan penelitian pengembangan ini hanya menilai kelayakan produk dan tidak sampai menilai keefektifan dari produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Penelitian ini dilakukan di beberapa SMP Negeri 2 Kairatu Barat, SMP Negeri 6 Ratahan, SMP Negeri 36 Batam, SMP Negeri 54 Batam. Adapaun road map kegiatan penelitian yang dilakukan adalah (1) *Analysis*, pada tahap ini peneliti melakukan observasi untuk analisis kebutuhan disekolah SMP Negeri 2 KB dan guru PAK Indonesia melalui angket dan wawancara, (2) *Design*, tahapan ini peneliti merancang media pembelajaran interaktif untuk kemudian dikembangkan, (3) *Development*, pada tahapan ini peneliti mengembangkan media interaktif sesuai dengan rancangan yang telah dibuat berupa flowchart, setelah dikembangkan selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli materi, media, bahasa, (4) Selanjutnya hasil pengembangan media interaktif akan diuji coba melalui kegiatan PBM di SMP N 6 Ratahan untuk skala kecil dan SMP N 2 KB, SMP N 36 Batam, SMP N 54 Batam untuk skala besar.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) Daftar wawancara (2) lembar validasi media pembelajaran, dan (3) lembar uji kelayakan. Data yang diperoleh melalui uji coba diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang dikemukakan oleh ahli materi, ahli media, dan peserta didik dihimpun untuk memperbaiki produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini. Data kuantitatif yang diperoleh dari kuesioner selanjutnya dikonversikan ke data kualitatif dengan skala 5 (skala *Likert*) untuk mengetahui kualitas dengan keterangan Skor 1 untuk kategori “sangat kurang”, skor 2 untuk kategori “kurang”, skor 3 untuk kategori “cukup Baik”, skor 4 untuk kategori “baik”, dan skor 5 untuk kategori “Sangat baik”. Konversi skala lima tersebut menggunakan acuan konversi pada Pendekatan Acuan Patokan (PAP) yang dikembangkan oleh Eko Putro Widoyoko (2009;238).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menjawab dua pertanyaan penelitian tentang pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran Pendidikan

Agama Kristen sebagai upaya penguatan pendidikan karakter, yaitu : Proses pengembangan media pembelajaran interaktif, dan kelayakan multimedia interaktif menurut ahli materi, media, bahasa dan praktisi.

Penelitian pengembangan (*Research and Development*) mengadopsi langkah-langkah penelitian dan pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry dalam mendesain pembelajaran [49] yang meliputi : *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluations*. Namun penelitian hanya dibatasi sampai pada tahap *Implementation* untuk mengetahui kelayakan produk (multimedia interaktif). Adapun langkah-langkah penelitiannya adalah sebagai berikut : Endang Mulyatiningsih. (2012).

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahapan ini merupakan tahapan yang sangat penting yang harus dilaksanakan pada awal seluruh kegiatan penelitian dan pengembangan.

Studi lapangan

Studi lapangan ini peneliti lakukan di sekolah SMP Negeri 2 Kairatu Barat. Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti temukan pada awal bulan Juni 2020, pembelajaran dari rumah telah diberlakukan sejak bulan April 2020. Namun, pembelajaran yang berlangsung dari rumah boleh dikategorikan tidak efektif. Pembelajaran yang diterapkan oleh guru umum dan guru PAK di SMP N 2 Kairatu hanya dengan pemberian tugas kepada para peserta didik. Pembelajaran online menjadi solusi alternative yang banyak diimplementasikan oleh banyak lembaga pendidikan, namun tidak untuk SMP N Kairatu Barat.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif sangat urgen untuk dilaksanakan, karena media ini sangatlah dibutuhkan oleh peserta didik dan para pendidik untuk mendukung proses pembelajaran. Hal ini diharapkan mampu memotivasi para peserta didik untuk belajar, dan bisa digunakan secara mandiri karena media ini didesain menarik dan interaktif. Media pembelajaran interaktif memiliki banyak kelebihan, yakni dapat menampilkan gambar, animasi, suara, music pendukung yang

membantu peserta didik berinteraksi dengan sumber belajar.

Tahap Perencanaan (*Design*)

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah pengembang peroleh dari studi literatur ataupun studi lapangan, maka pengembang merancang media pembelajaran yang akan digunakan untuk bisa menjawab kebutuhan dari permasalahan tersebut. Pada tahap ini, pengembang melakukan beberapa kegiatan dalam perencanaan, yaitu sebagai berikut : 1) Pembuatan *Flowchart*, 2) Pembuatan *Storyboard*.

Tahap Development

Pembuatan Media pembelajaran interaktif

Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan Powerpoint 2010 dengan bantuan beberapa aplikasi pendukung seperti *Filmora Video*, *Coreldraw* dan *Powerpoint*. Berikut ini adalah langkah-langkah dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif : Tahap Intro, *Opening* (Bernyanyi dan Berdoa), *Apersepsi Judul*, *Menu Utama*.

Setelah melakukan revisi produk Multimedia interaktif berdasarkan saran dan komentar dari para ahli, maka dilanjutkan dengan penilaian tahap 2 oleh para ahli. Penilaian tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dikembangkan dan jika hasil tersebut dinyatakan layak maka, multimedia pembelajaran interaktif siap di uji cobakan kepada siswa dan pengguna. Hasil validasi yang berupa data kuantitatif selanjutnya dikonversikan ke dalam data kualitatif dengan skala 5.

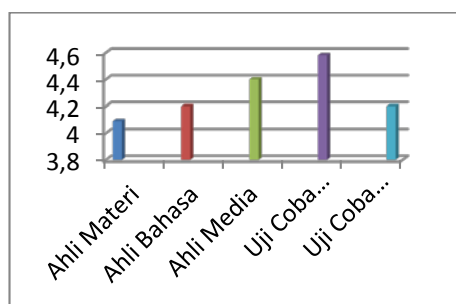
IMPLEMENTATION

Setelah produk melalui tahap validasi oleh ahli materi, bahasa, dan media, selanjutnya pengembang melakukan revisi atau perbaikan sesuai dengan saran dari para ahli. Setelah revisi, maka pengembang melanjutkan ketahap selanjutnya untuk uji kelayakan berdasarkan penilaian ahli dan praktisi. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan oleh ahli materi, bahasa, media dan praktisi maka media pembelajaran interaktif dinyatakan layak dengan rincian sebagai berikut:

Table 1. Hasil Penilaian Multimedia Interaktif Secara Keseluruhan

Validasi oleh Ahli Materi		
Aspek	Nilai rata-rata	Kategori
Pembelajaran	3,88	Baik
Isi	4,3	Baik
Nilai rata-rata	4,09	Baik
Validasi oleh Ahli Bahasa		
Kejelasan dan kesesuaian ejaan	4,2	Baik
Validasi oleh Ahli Media		
Aspek	Nilai rata-rata	Kategori
Tampilan	4,45	Sangat Baik
Pemograman	4,35	Sangat Baik
Rata-rata Skor	4,4	Sangat Baik
Penilaian Oleh Siswa Uji Coba Kelompok Kecil		
Aspek	Nilai rata-rata	Kategori
Isi/materi	4,71	Sangat Baik
Pembelajaran	4,64	Sangat Baik
Tampilan	4,45	Sangat Baik
Nilai rata-rata	4,58	Sangat Baik
Penilaian Oleh Siswa Uji Coba Kelompok Besar		
Aspek	Nilai rata-rata	Kategori
Isi/materi	4,30	Sangat Baik
Pembelajaran	4,32	Sangat Baik
Tampilan	4,15	Baik
Nilai rata-rata	4,2	Baik

Mengacu pada tabel hasil dari keseluruhan penilaian yang dilakukan di atas, dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 1. Penilaian Multimedia Interaktif Secara Keseluruhan

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah penulis paparkan, maka penulis menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi Indahnya Mengampuni memberikan output berupa CDR atau link pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan melalui 4 tahap yaitu:
 - a. **Tahap analisis.** Tahapan awal dari penelitian pengembangan ini adalah menganalisis literatur dan data di lapangan, adapun hasilnya adalah sebagai berikut : 1) Guru Pendidikan Agama Kristen tidak pernah memanfaatkan teknologi (Laptop, komputer, Android) untuk mendukung proses pembelajaran; 2) Guru Pendidikan Agama Kristen hanya memberikan tugas kepada peserta didik sejak kebijakan belajar dari rumah diterapkan; 3) Guru Pendidikan Agama Kristen menggunakan aplikasi Whatsapp hanya untuk berkomunikasi dengan orang tua dan siswa dalam rangka mengingatkan tugas yang telah diberikan oleh guru; 4) Peserta didik merasa bosan dan tidak paham untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. 5) Orang tua tidak memiliki waktu untuk mendampingi peserta didik saat belajar di rumah, hal ini terjadi karena tuntutan ekonomi masyarakat yang masih tergolong pada ekonomi lemah. 6) Guru PAK menggunakan RPP 1 Lembar berdasarkan surat edaran terbaru oleh kemendikbud, 7) Menggunakan kurikulum 2013. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, maka diperlukan media pembelajaran yang bisa merangsang dan membangkitkan semangat belajar siswa, serta media pembelajaran yang bisa digunakan baik secara individu maupun kelompok. Diperlukan media pembelajaran yang bisa menumbuhkan kemandirian belajar siswa dengan menciptakan media ahkan soal-soal interaktif.
 - b. **Tahap perencanaan,** Tahap perencanaan dilakukan setelah tahap analisis, analisis akan berguna sebagai acuan dalam merencanakan bentuk

- dari pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Tahap perencanaan meliputi perumusan tujuan pembelajaran, indikator pembelajaran, pembuatan *Flowchart*, dan *Storyboard* media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi indahny mengampuni.
- c. **Tahap pengembangan,** Tahap pengembangan dilakukan setelah tahap perencanaan. Tahap pengembangan produk media pembelajaran mencakup dengan pembuatan media pembelajaran, validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media.
 - d. **Tahap implementasi,** Tahap implementasi dilakukan melalui dua tahap yaitu 1) uji coba kelompok kecil yang melibatkan 10 orang siswa kelas 7 SMP N 6 Ratahan, dan 2) uji coba kelompok besar yang melibatkan 57 orang siswa SMP yang terdiri dari 57 orang siswa SMP N 36, 10 orang siswa SMP N 54 Batam dan 10 orang siswa SMP N 2 Kairatu Barat.
2. Penilaian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi indahny mengampuni. Dari aspek isi/materi mendapatkan nilai 4,3 pada kategori sangat baik dan dinyatakan sangat layak. Pada aspek pembelajaran dengan nilai rata-rata 3,88 pada kategori baik dan dinyatakan layak oleh ahli materi. Dari aspek bahasa dengan nilai rata-rata 4,2 dalam kategori baik dan dinyatakan layak oleh ahli bahasa. Pada aspek tampilan dengan nilai rata-rata 4,45 dalam kategori sangat baik dan dinyatakan sangat layak. Pada aspek pemograman dengan nilai rata-rata 4,35 dengan kategori sangat baik dinyatakan sangat layak oleh ahli media. Sedangkan pada uji coba kelompok kecil dengan nilai rata-rata 4,51 dalam kategori sangat baik dan dinyatakan sangat layak. Pada uji coba kelompok besar dengan nilai rata-rata 3,96 pada kategori baik dinyatakan layak oleh praktisi atau siswa sebagai pengguna.

Salah satu upaya untuk memperbaiki kualitas pendidikan, yaitu dengan peningkatan kualitas media pembelajaran itu sendiri. Berdasarkan hasil pada setiap uji yang dilakukan, multimedia pembelajaran interaktif

hasil pengembangan dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai sumber sekaligus media pembelajaran untuk meningkatkan nilai-nilai karakter peserta didik. Nilai-nilai karakter yang terkandung dalam multimedia interaktif hasil pengembangan sudah disajikan dan masuk kategori baik. Produk ini tidak sampai pada pengujian keefektifan peningkatan nilai karakter peserta didik, akan tetapi dengan adanya program ini diharapkan dapat merangsang dan memotivasi peserta didik untuk menumbuhkan nilai-nilai karakter sesuai jati diri bangsa Indonesia.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada Kompetensi Dasar Indahny Mengampuni layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kairatu Barat.

SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Diharapkan program pengembangan ini bisa dijadikan program sekolah sehingga memungkinkan guru untuk mengembangkan media pembelajaran pada materi yang lain.
2. Hendaknya implementasi tidak dilakukan pada satu sekolah saja, sehingga dapat melihat kebermanfaatan media pada sekolah lain.
3. Diharapkan pengembangan media pembelajaran selanjutnya tidak hanya sampai tahap penilaian kelayakan saja, hendaknya menilai media pembelajaran sampai pada keefektifan media pembelajaran pada proses pembelajaran.
4. Diharapkan pada penelitian atau pengembangan selanjutnya boleh mengembangkan media pembelajaran lainnya dengan aplikasi-aplikasi yang familiar dengan guru sehingga guru dengan mudah mempelajari dan mengembangkannya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada SMP Negeri 2 Kairatu Barat yang selalu bersedia memberikan informasi yang akurat untuk penyelesaian tulisan ini. Demikian juga dengan orang-orang yang terlibat secara langsung ataupun tidak dalam penyelesaian tulisan ini, penulis mengucapkan banyak terimakasih.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Pakpahan And Y. Fitriani, "Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19," *J. Inf. Syst. Applied, Manag. Account. Res.*, Vol. 4, No. 2, 2020.
- [2] D. Yunita And A. Wijayanti, "Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Keaktifan Siswa," *Sosiohumaniora J. Ilm. Ilmu Sos. Dan Hum.*, Vol. 3, No. 2, Pp. 153–160, 2017, Doi: 10.30738/Sosio.V3i2.1614.
- [3] J. Mcgrath And J. Fischetti, "What If Compulsory Schooling Was A 21st Century Invention? Weak Signals From A Systematic Review Of The Literature," *Int. J. Educ. Res.*, Vol. 95, No. November 2018, Pp. 212–226, 2019, Doi: 10.1016/J.Ijer.2019.02.006.
- [4] J. Ambarita, H. Helwaun, And L. Van Houten, "Workshop Pembuatan E-Book Sebagai Bahan Ajar Elektronik Interaktif Untuk Guru Indonesia Secara Online Di Tengah Covid 19," *Community Engagem. Emerg. J.*, Vol. 2, No. 1, Pp. 44–57, 2020, Doi: <https://doi.org/10.37385/Ceej.V2i1.136>.
- [5] Laura Elvina, "Who Tetapkan Wabah Virus Corona Sebagai Pandemi Global," *Kompas Tv Internasional*, 2020. <https://www.kompas.tv/article/70893/who-tetapkan-wabah-virus-corona-sebagai-pandemi-global>.
- [6] E. Mahase, "Coronavirus Covid-19 Has Killed More People Than Sars And Mers Combined, Despite Lower Case Fatality Rate," *Bmj*, Vol. 368, No. February, P. M641, 2020, Doi: 10.1136/Bmj.M641.
- [7] Kepres Nomor 12, "Bencana Nonalam Penyebaran Corona Virus Disease 2019 Sebagai Bencana Nasional," *Fundam. Nurs.*, No. 01, P. 18–30, 2020.
- [8] Peraturan Pemerintah Nomor 21, "Peraturan Pemerintah Nomor 21 Tahun 2020 Tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar Dalam Rangka Percepatan Penanganan Coronavirus Disease 2019/Covid-19," Vol. 2019, No. 022868, P. 8, 2020.
- [9] Z. I. Almarzooq, M. Lopes, And A. Kochar, "Virtual Learning During The Covid-19 Pandemic: A Disruptive Technology In Graduate Medical Education," *J. Am. Coll. Cardiol.*, Vol. 75, No. 20, Pp. 2635–2638, 2020, Doi: 10.1016/J.Jacc.2020.04.015.
- [10] F. Firman And S. Rahayu, "Pembelajaran Online Di Tengah Pandemi Covid-19," *Indones. J. Educ. Sci.*, Vol. 2, No. 2, 2020, Doi: 10.31605/Ijes.V2i2.659.
- [11] Kemendikbud Republik Indonesia, "Surat Edaran Nomor 14 2019," P. 2, 2019.
- [12] M. P. Dan K. R. Indonesia, "Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)," P. 300, 2020.
- [13] A. P. Kasih, "Survei Unicef: 66 Persen Siswa Mengaku Tak Nyaman Belajar Di Rumah," *Kompas.Com*, 2020.
- [14] D. Ayuni, T. Marini, M. Fauziddin, And Y. Pahrul, "Kesiapan Guru Tk Menghadapi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19," Vol. 5, No. 1, Pp. 414–421, 2020, Doi: 10.31004/Obsesi.V5i1.579.
- [15] Agustien Lilawati, "Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Di Masa Pandemi Covid-19," *J. Pendidik. Anak Usia Dini*, Vol. 5, No. 1, Pp. 241–256, 2021, Doi: 10.31004/Obsesi.V5i1.541.

- [16] Nurlaeni And Y. Juniarti, "Peran Orang Tua Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia 4-6 Tahun," *J. Pelita Paud*, Vol. 2, No. 1, Pp. 51–62, 2017, Doi: 10.33222/Pelitapaud.V2i1.196.
- [17] Abdul Muis Joenaidy, *Konsep Dan Strategi Pembelajaran Di Era Industri 4.0*. Yogyakarta: Laksana, 2019.
- [18] Mochammad Iskarim, "Dekadensi Moral Di Kalangan Pelajar (Revitalisasi Strategi Pai Dalam Menumbuhkan Moralitas Generasi Bangsa)," *Edukasia Islam.*, Vol. 1, No. 1, Pp. 1–20, 2016.
- [19] D. Ningrum, "Kemerosotan Moral Di Kalangan Remaja: Sebuah Penelitian Mengenai Parenting Styles Dan Pengajaran Adab Diah Ningrum Sekolah Menengah Islam Terpadu (Smit) Al Marjan," *Unisia*, Vol. Xxxvii, No. 82, Pp. 18–30, 2015.
- [20] B. Dalyono And Enny Dwi Lestariningsih, "Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter Di Sekolah," *Bangun Rekaprima*, Vol. 3, No. 3, Pp. 33–42, 2017, Doi: 10.1111/J.1469-8986.1974.Tb00542.X.
- [21] H. S. Rantauwati, "Kolaborasi Orang Tua Dan Guru," Pp. 116–130, 2019.
- [22] D. Purwanti, "Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Dan Implementasinya," *Dwijia Cendekia J. Ris. Pedagog.*, Vol. 1, No. 2, Pp. 14–20, 2017, Doi: 10.20961/Jdc.V1i2.17622.
- [23] Najib, *Manajemen Strategi Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gaya Media, 2016.
- [24] Drs. Anas Salahudin And S. A. Irwanto Alkrienchiechie, *Pendidikan Karakter*. Bandung: Pustaka Setia, 2014.
- [25] Muhammad Yamin, *Pendidikan Karakter: Landasam, Pilar & Implementasi*. Jakarta: Prenada Meida, 2016.
- [26] J. Syahbrudin, "Multimedia Interaktif Berbasis Karakter Sebagai Upaya Peningkatan Nilai-Nilai Karakter Dan Interactive Multimedia Based On Character As Efforts To Improve The Value Of Character And The High Order Thinking Skills," Vol. 3, No. 1, Pp. 7–13, 2018.
- [27] N. Ainiyah, "Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama," *Al-Ulum J. Stud. Islam*, Vol. 13, No. 1, Pp. 25–38, 2013.
- [28] T. Tafonao, "Peran Pengajaran Pendidikan Agama Kristen Dalam Keluarga Sangat Penting Untuk Diajarkan Kepada Anak-Anak, Baik Dalam Keluarga, Sekolah, Di Tempat Ibadah Dan Masyarakat, Agar Kelak Anak-Anak Dapat Menghadapi Setiap Problem Secara Kognitif, Afektif Dan Psik," *Edudikara J. Pendidik. Dan Pembelajaran*, Vol. 3, No. 2, P. 125, 2018.
- [29] L. D. Sagala, "Peran Pendidikan Agama Kristen Dalam Menghadapi Perubahan Sosial," *J. Simpson J. Teol. Dan Pendidik. Agama Kristen*, Vol. 1, No. 1, P. 48, 2017.
- [30] M. Mujizatullah, "Inovasi Pembelajaran Agama Kristen Di Sma Oikumene Kendari," *Al-Qalam*, Vol. 21, No. 2, P. 361, 2016, Doi: 10.31969/Alq.V21i2.236.
- [31] E. Pujiasih And S. M. A. N. Bantul, "Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19 Building A Golden Generation By Applying Various Online Learning In The Pandemic Of Covid-19," *J. Karya Ilm. Guru*, Vol. 5, No. 1, Pp. 42–48, 2020.
- [32] H. Wijaya, S. Tinggi, And F. Jaffray, "“Pengembangan Ngan Model Pembela Ajaran Pendidikan A Agama Kriste En Di Sekollah Dasa Melalui Pendekata R An Kontek Stual (Co Contextual Teaching And Lear Ing),” No. August 2010, 2010.
- [33] P. A. Dan P. Keagamaan, "Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 Tentang," *2007*, Vol. 67, No. 6, Pp. 14–21, 2007.
- [34] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*.

- Jakarta: Raja Grafindo, 2015.
- [35] Corlina, "Pembelajaran Pak Di Masa Pandemi Covid-19, Telephone Interview. 04 Juni 2020," Kairatu, 2020.
- [36] J. A. Saija, "No Title," Kairatu, 2020.
- [37] A. T. Korucu And A. Alkan, "Differences Between M-Learning (Mobile Learning) And E-Learning, Basic Terminology And Usage Of M-Learning In Education," *Procedia - Soc. Behav. Sci.*, Vol. 15, Pp. 1925–1930, 2011, Doi: 10.1016/J.Sbspro.2011.04.029.
- [38] Y. Bilfaqih And M. N. Qomarudin, *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*, 1st Ed., Vol. 1, No. 1. Deepublish, 2015.
- [39] Y. Efendi, Lusiana, And R. Muzawi, "Workshop Mobile Learning Menuju Sekolah Berbasis Digital Pada Smk Negeri 1 Siak Kecil," *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol. 8, No. 4. Pp. 214–242, 2011, Doi: 10.21608/Jfe.2011.92924.
- [40] Z. Jamilah, T. Raharjo, And Samsudi, "Keefektifan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Siswa Smk Negeri 6 Semarang," *Innov. J. Curric. Educ. Technol.*, Vol. 1, No. 1, 2012, Doi: 10.15294/Ijct.V1i1.126.
- [41] E. Wicaksana, "Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Moodle Terhadap Motivasi Dan Minat Bakat Peserta Didik Di Tengah Pandemi Covid -19," *Eduteach J. Edukasi Dan Teknol. Pembelajaran*, Vol. 1, No. 2, 2020, Doi: 10.37859/Eduteach.V1i2.1937.
- [42] D. Priyanto, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer," Vol. 14, No. 1, Pp. 1–13, 2009.
- [43] A. A. Candra And M. S. Masruri, "Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Pembelajaran Pkn Smp," *Harmon. Sos. J. Pendidik. Ips*, Vol. 66, No. 2, Pp. 37–39, 2015, Doi: <https://doi.org/10.21831/Hsjpi.V2i2.7662>.
- [44] S. Sohibun And F. Y. Ade, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive," *Tadris J. Kegur. Dan Ilmu Tarb.*, Vol. 2, No. 2, P. 121, 2017, Doi: 10.24042/Tadris.V2i2.2177.
- [45] Nurudin, "Pengembangan Media Interaktif Pembelajaran Berbasis Pendidikan Budaya Dan Karakter Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V," Universitas Lampung, 2017.
- [46] M. Sobri And Moerdiyanto, "The Effect Of Discipline And Autonomy Learning On The Learning Achievement In Economics Subject," *J. Harmon. Sos.*, Vol. 1, No. 1, Pp. 43–56, 2014.
- [47] A. Sadikin And A. Hamidah, "Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19," *Biodik*, Vol. 6, No. 2, Pp. 109–119, 2020, Doi: 10.22437/Bio.V6i2.9759.
- [48] D. Avianty And D. A. S. Cipta, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Masalah Untuk Mendayagunakan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Siswa Sekolah Dasar," *Aksioma J. Progr. Stud. Pendidik. Mat.*, Vol. 7, No. 2, P. 237, 2018, Doi: 10.24127/Ajpm.V7i2.1503.
- [49] E. Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2012.