

ABSTRAK

Pengembangan Multimedia Interaktif Bernuansa Nilai-nilai Karakter Pada Mata Pelajaran PKn Kelas VIII SMP

Oleh: Fitri Rahma Yenti

Pengembangan multimedia interaktif ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah belajar siswa, dimana siswa cenderung tidak aktif dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak optimal terlebih dalam pembelajaran PKn karena dianggap sebagai suatu pelajaran yang hanya mementingkan hafalan atau dibaca, padahal pembelajaran PKn sangat penting untuk membentuk karakter peserta didik. Multimedia interaktif ini dapat dijadikan alternatif untuk mengurangi permasalahan dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia interaktif pada mata pelajaran PKn kelas VIII yang valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D), menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*. Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini terdiri dari 5 tahap, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pengembangan Produk Awal, (3) Validasi Produk, (4) Uji Coba, dan (5) Produk Akhir. Uji validitas produk dilakukan oleh 4 validator yaitu 2 orang validator ahli materi dan 2 orang validator ahli media. Uji coba produk dilakukan kepada 30 orang siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Padang Panjang dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan dan efektifitas produk yang dikembangkan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembaran angket, dokumentasi, dan format penilaian.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dari guru bidang studi dan ahli media yakni, hasil validasi materi sudah dikategorikan baik namun terdapat beberapa revisi pada materi. Sedangkan hasil validasi media sudah dikategorikan baik dan juga terdapat beberapa revisi pada media. Hasil analisis uji coba produk multimedia interaktif bernuansa nilai-nilai karakter berada pada kategori "Baik atau Praktis". Uji efektifitas yang telah dilakukan lebih tinggi secara signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk ini efektif dan dapat digunakan. Berdasarkan hasil uji validitas, praktikalitas, dan efektifitas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif bernuansa nilai-nilai karakter dapat dikembangkan pada mata pelajaran PKn.