

*PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN PADA SISWA KELAS X SMA KHADIJAH
SURABAYA*

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN PADA SISWA KELAS X SMA
KHADIJAH SURABAYA**

Aurel Lydia Nismara Putri

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

aurel.22001@mhs.unesa.ac.id

Mustaji

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

mustaji@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) materi paham kebangsaan, nasionalisme, dan menjaga Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) di kelas X SMA Khadijah Surabaya. Proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah serta penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif menyebabkan siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis Autoplay Media Studio serta mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMA Khadijah Surabaya. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket validasi ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan ahli media, serta tes hasil belajar melalui *pretest* dan *posttest*. Analisis data dilakukan menggunakan analisis deskriptif persentase untuk mengetahui kelayakan media, sedangkan keefektifan media dianalisis menggunakan uji normalitas dan *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli desain pembelajaran, ahli materi, ahli media, serta hasil uji coba kepada siswa. Selain itu, hasil uji keefektifan menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, sehingga multimedia interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi paham kebangsaan, nasionalisme, dan menjaga NKRI. Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis Autoplay Media Studio dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan efektif dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di tingkat SMA.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Autoplay Media Studio, hasil belajar, Pendidikan Kewarganegaraan, ADDIE.

Abstract

This study was motivated by the low learning outcomes of tenth-grade students in Civic Education, particularly on the topics of national insight, nationalism, and preserving the Unitary State of the Republic of Indonesia (NKRI) at Khadijah Senior High School Surabaya. Learning activities that were still dominated by lecture methods and less interactive instructional media resulted in low student engagement and learning motivation. This study aimed to develop interactive multimedia using Autoplay Media Studio and to determine its feasibility and effectiveness in improving students' learning outcomes. The research employed the *Research and Development* (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of the stages of *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, and *Evaluation*. The research subjects were tenth-grade students of Khadijah Senior High School Surabaya. Data were collected through observation, interviews, expert validation questionnaires involving instructional design experts, subject matter experts, and media experts, as well as learning outcome tests using *pretests* and *posttests*. Data analysis employed descriptive percentage analysis to determine the feasibility of the developed media, while its effectiveness was analyzed using the normality test and *paired sample t-test*. The results indicated that the interactive multimedia achieved a very feasible category based on expert validations and student trial results. Furthermore, the effectiveness test revealed a significant difference between students' pretest and posttest scores, indicating that the developed multimedia effectively improved students' learning outcomes. Therefore, the Autoplay Media Studio-based interactive multimedia can be used as an innovative, engaging, and effective learning medium to support Civic Education learning at the senior high school level.

Keywords: Interactive Multimedia, Autoplay Media Studio, Learning Outcomes, Civic Education, ADDIE.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas melalui pengembangan pengetahuan, keterampilan, serta karakter peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Mata pelajaran ini bertujuan membentuk peserta didik agar memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai warga negara yang demokratis, bertanggung jawab, serta memiliki rasa cinta tanah air. Melalui pembelajaran PKn, peserta didik diharapkan mampu memahami nilai-nilai paham kebangsaan, nasionalisme, serta memiliki kesadaran dalam menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena memadukan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan evaluasi pembelajaran dalam satu kesatuan yang saling terintegrasi. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran sehingga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMA Khadijah Surabaya, proses pembelajaran PKn pada materi paham kebangsaan, nasionalisme, dan menjaga NKRI masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah serta media berupa buku teks dan PowerPoint. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran belum optimal. Sebagian besar siswa cenderung pasif, mudah merasa bosan, serta mengalami kesulitan memahami materi yang bersifat konseptual. Hasil belajar siswa kelas X.3 juga menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sehingga diperlukan suatu inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses maupun hasil pembelajaran.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pengembangan multimedia interaktif berbasis Autoplay Media Studio. Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai komponen multimedia sehingga peserta didik dapat belajar melalui tampilan yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Penggunaan Autoplay Media Studio

memungkinkan penyajian materi pembelajaran secara sistematis melalui menu navigasi, materi, video pembelajaran, gambar, serta kuis interaktif dalam satu aplikasi sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Media ini juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan belajarnya masing-masing.

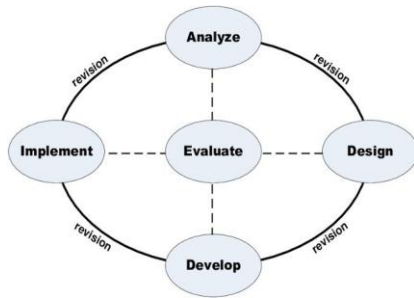
Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa multimedia interaktif mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, serta hasil belajar peserta didik pada berbagai mata pelajaran. Media pembelajaran interaktif dinilai mampu mengkonkretkan materi yang bersifat abstrak sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran. Namun, pengembangan multimedia interaktif berbasis Autoplay Media Studio pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi paham kebangsaan, nasionalisme, dan menjaga NKRI di SMA Khadijah Surabaya masih belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif yang layak digunakan dalam pembelajaran serta mengetahui keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Khadijah Surabaya.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development atau R&D) yang bertujuan menghasilkan produk berupa multimedia interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi paham kebangsaan, nasionalisme, dan menjaga Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) untuk siswa kelas X SMA Khadijah Surabaya. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) karena model

ini memiliki tahapan yang sistematis dalam menghasilkan produk pembelajaran yang layak dan efektif. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli desain pembelajaran, ahli materi, ahli media, angket respons siswa, serta soal pretest dan posttest. Analisis data dilakukan menggunakan analisis deskriptif persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan media, sedangkan analisis keefektifan dilakukan melalui

uji normalitas dan paired sample t-test menggunakan IBM SPSS.



Gambar 1 Tahap Model ADDIE

Tahapan pengembangan multimedia interaktif menggunakan model ADDIE meliputi lima tahap sebagai berikut.

(1) Analysis (Analisis). Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang terjadi pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Hasil analisis menunjukkan perlunya pengembangan multimedia interaktif sebagai media yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

(2) Design (Perancangan). Tahap perancangan meliputi penyusunan *flowchart*, *storyboard*, materi, modul ajar, instrumen penelitian, serta desain multimedia interaktif menggunakan Autoplay Media Studio. Produk dirancang agar memuat tujuan pembelajaran, materi, video, kuis interaktif, dan navigasi yang mudah digunakan.

(3) Development (Pengembangan). Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat multimedia interaktif sesuai rancangan, kemudian divalidasi oleh ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan ahli media. Hasil validasi digunakan sebagai dasar revisi untuk memperoleh produk yang layak digunakan dalam pembelajaran.

(4) Implementation (Implementasi). Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar kepada siswa kelas X SMA Khadijah Surabaya. Peserta didik menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran serta

mengerjakan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar.

(5) Evaluation (Evaluasi). Tahap evaluasi bertujuan mengetahui kelayakan dan keefektifan multimedia interaktif berdasarkan hasil validasi, respons peserta didik, serta analisis hasil belajar menggunakan uji normalitas dan *paired sample t-test*. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa multimedia interaktif layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Penelitian dilaksanakan di SMA Khadijah Surabaya dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas X.3 pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi paham kebangsaan, nasionalisme, dan menjaga Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar.

1. Angket

Menurut Sugiyono (2013), angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk memperoleh data dari ahli desain pembelajaran, ahli materi, ahli media, serta peserta didik sebagai subjek uji coba. Penelitian menggunakan angket tertutup dan angket terbuka. Angket tertutup digunakan untuk memperoleh penilaian terhadap kualitas multimedia interaktif menggunakan skala Likert, sedangkan angket terbuka digunakan untuk memperoleh kritik dan saran sebagai dasar perbaikan produk sebelum diimplementasikan pada tahap berikutnya.

2. Tes

Tes digunakan untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Tes diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest*

yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran pada materi paham kebangsaan, nasionalisme, dan menjaga NKRI. Hasil tes digunakan untuk membandingkan kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif yang dikembangkan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah

1. Analisis kelayakan dilakukan berdasarkan hasil penilaian dari ahli desain pembelajaran, ahli materi, ahli media, serta respons peserta didik pada saat uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Data hasil angket dianalisis menggunakan analisis deskriptif persentase dengan skala Likert untuk menentukan tingkat kelayakan multimedia interaktif yang dikembangkan. Persentase kelayakan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut

$$p : \frac{f}{n \times m \times N} \times 100\%$$

Arikunto (2014)

1. Keefektifan multimedia interaktif Keefektifan dianalisis menggunakan desain One Group Pretest–Posttest Design. Desain ini digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif yang dikembangkan. Adapun desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut.

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Sugiyono (2013)

Evaluasi terhadap hasil belajar dilakukan melalui beberapa tahap analisis sebagai berikut:

mengenai kelayakan dan keefektifan multimedia interaktif yang dikembangkan, yaitu sebagai berikut. Teknik analisis data menurut Sugiyono (2013) diarahkan untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan dalam penelitian. Analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah :

- 1) Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian dilakukan menggunakan metode **Shapiro–Wilk** dengan bantuan aplikasi **IBM SPSS**. Kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut.

- a. Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data berdistribusi normal.
- b. Jika nilai signifikansi (Sig.) ≤ 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

- 2) Uji t

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, dilakukan uji **paired sample t-test** untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan multimedia interaktif. Pengambilan keputusan dilakukan berdasarkan nilai **Sig. (2-tailed)** dengan kriteria sebagai berikut.

- a. Jika nilai **Sig. (2-tailed)** > 0,05, maka **H₀ diterima** dan **H_a ditolak**, sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, multimedia interaktif dinyatakan **tidak efektif** dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- b. Jika nilai **Sig. (2-tailed)** < 0,05, maka **H₀ ditolak** dan **H_a diterima**, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, multimedia interaktif dinyatakan **efektif** dalam meningkatkan hasil

belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa **multimedia interaktif berbasis Autoplay Media Studio** yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi paham kebangsaan, nasionalisme, dan menjaga Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) untuk siswa kelas X SMA Khadijah Surabaya. Pengembangan produk mengacu pada model **ADDIE** yang meliputi lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Produk multimedia interaktif dirancang dengan mengintegrasikan teks, gambar, audio, video pembelajaran, animasi, kuis interaktif, serta menu navigasi sehingga dapat digunakan secara mandiri maupun bersama guru dalam proses pembelajaran.

1. Analysis (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahap awal dalam model ADDIE yang bertujuan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan serta peserta didik kelas X SMA Khadijah Surabaya. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media yang kurang interaktif sehingga peserta didik kurang aktif serta hasil belajar belum optimal. Kondisi tersebut menjadi dasar pengembangan multimedia interaktif sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

2. Design (Desain)

Pada tahap desain, peneliti menyusun rancangan multimedia interaktif yang meliputi penyusunan *flowchart*, *storyboard*, desain antarmuka, penyusunan materi, instrumen penelitian, serta struktur menu media. Multimedia dirancang menggunakan **Autoplay Media Studio** dengan memuat tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, kuis interaktif, profil pengembang, serta petunjuk

penggunaan agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik.

3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi produk multimedia interaktif menggunakan **Autoplay Media Studio**. Produk yang telah selesai selanjutnya divalidasi oleh ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Hasil validasi digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi sehingga multimedia interaktif memenuhi kriteria layak sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

4. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar kepada siswa kelas X SMA Khadijah Surabaya. Peserta didik menggunakan multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran, kemudian memberikan respons melalui angket serta mengerjakan **pretest** dan **posttest** untuk mengetahui efektivitas media terhadap hasil belajar. Hasil implementasi menunjukkan bahwa multimedia interaktif memperoleh respons yang sangat baik dari peserta didik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk dan keefektifan multimedia interaktif yang dikembangkan. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan melalui validasi ahli dan revisi produk, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan melalui analisis hasil belajar peserta didik menggunakan **pretest** dan **posttest**.

a. Hasil Pretest dan Posttest

Data penelitian diperoleh dari hasil **pretest** dan **posttest** yang diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas dan **paired sample t-test** untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

a) 1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan metode **Shapiro-Wilk** dengan bantuan aplikasi IBM SPSS.

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Pretest	.163	28	.056	.943	28	.129
Nilai Posttest	.188	28	.013	.940	28	.107

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi data **pretest** sebesar **0,129** dan **posttest** sebesar **0,107**. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji parametrik.

b) 2) Uji Paired Sample t-test

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, dilakukan uji **paired sample t-test** untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif.

Paired Samples Test							
Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t
					Lower	Upper	
Pair 1	Nilai Pretest - Nilai Posttest	-5,179	.945	.179	-5,545	-4,812	-29,000
							2

Hasil analisis menunjukkan **mean difference** sebesar **-5,179**, nilai **t hitung** sebesar **-29,000** dengan **df = 27**, serta nilai **Sig. (2-tailed) < 0,001**. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga **H₀ ditolak** dan **H₁ diterima**. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil **pretest** dan **posttest**, sehingga multimedia interaktif berbasis **Autoplay Media Studio** dinyatakan **efektif meningkatkan hasil belajar** peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, peneliti berhasil mengembangkan **multimedia interaktif berbasis Autoplay Media Studio** pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi paham kebangsaan, nasionalisme, dan menjaga Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) untuk siswa kelas X SMA Khadijah Surabaya. Pengembangan multimedia interaktif tersebut mengacu pada model **ADDIE** yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

Pada tahap *analysis*, dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan serta peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media berupa PowerPoint sehingga peserta didik cenderung pasif dan hasil belajar belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang

lebih interaktif untuk mendukung proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selanjutnya, pada tahap *design* dilakukan perancangan multimedia interaktif yang meliputi penyusunan *flowchart*, *storyboard*, struktur materi, desain antarmuka, penyusunan instrumen penelitian, serta penyusunan modul ajar sebagai pedoman dalam proses pengembangan. Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan multimedia interaktif menggunakan **Autoplay Media Studio** yang memuat materi pembelajaran, gambar, video pembelajaran, kuis interaktif, petunjuk penggunaan, serta navigasi yang memudahkan peserta didik dalam mengoperasikan media. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan ahli media, kemudian direvisi berdasarkan saran dan masukan dari para validator hingga dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap *implementation*, multimedia interaktif diujicobakan kepada siswa kelas X SMA Khadijah Surabaya melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hasil uji coba menunjukkan bahwa multimedia interaktif memperoleh respons yang sangat baik dari peserta didik karena mudah digunakan, menarik, serta membantu memahami materi pembelajaran. Pada tahap *evaluation*, dilakukan evaluasi terhadap kelayakan dan keefektifan multimedia interaktif berdasarkan hasil validasi para ahli, respons peserta didik, serta hasil analisis tes belajar sehingga multimedia interaktif dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Keefektifan multimedia interaktif juga ditunjukkan melalui peningkatan **hasil belajar** peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik masih relatif rendah, sedangkan hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan setelah penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, sehingga dapat dilanjutkan dengan uji *paired sample t-test*. Berdasarkan hasil uji tersebut diperoleh nilai signifikansi **Sig. (2-tailed) < 0,05**, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis **Autoplay Media Studio** dinyatakan **layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar** siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi paham kebangsaan, nasionalisme, dan menjaga Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) di kelas X SMA Khadijah Surabaya.

PENUTUP

1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan **multimedia interaktif berbasis Autoplay Media**

Studio pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi paham kebangsaan, nasionalisme, dan menjaga Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) untuk siswa kelas X SMA Khadijah Surabaya, dapat diperoleh simpulan sebagai berikut.

1. **Multimedia interaktif berbasis Autoplay Media Studio** yang dikembangkan dengan mengacu pada model pengembangan **ADDIE** dinyatakan **sangat layak** digunakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan media ditunjukkan melalui hasil validasi ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan ahli media, serta hasil respons peserta didik pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar yang menunjukkan kategori sangat layak.
2. **Multimedia interaktif berbasis Autoplay Media Studio** yang dikembangkan dinyatakan **efektif** dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi paham kebangsaan, nasionalisme, dan menjaga Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Hal tersebut dibuktikan melalui hasil *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan adanya peningkatan hasil

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, S. (2015). Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membangun Karakter Bangsa. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, S. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Association for Educational Communications and Technology. (2023). AECT 100: Reflections and Transformations. AECT.
- Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.

belajar peserta didik, serta hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran agar **multimedia interaktif berbasis Autoplay Media Studio** dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, khususnya pada materi paham kebangsaan, nasionalisme, dan menjaga Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Multimedia interaktif ini dapat digunakan oleh guru sebagai media pendukung untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik melalui penyajian materi, gambar, video pembelajaran, serta kuis interaktif. Selain itu, peserta didik juga dapat memanfaatkan multimedia interaktif sebagai sumber belajar mandiri untuk memperdalam pemahaman materi serta meningkatkan hasil belajar sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan belajar masing-masing.

- Budiastuti, Dyah dan Agustinus Bandur (2018), Validitas dan Reliabilitas Penelitian Dengan Analisis dengan NVIVO, SPSS dan AMOS, Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Daryanto. (2013). Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Jakarta: Gava Media