

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA HTML5 PADA MATERI NORMA DAN KEADILAN KELAS VII DI MTS NEGERI 1 KEDIRI

Mohammad Indra Kurniawan

15040254064 (PPKn, FISH, UNESA) mohammadkurniawan2@mhs.unesa.ac.id

Harmanto

0001047104 (PPKn, FISH, UNESA) harmanto@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian berikut menggunakan metode Research and Development dengan menghasilkan produk sebuah media pembelajaran berbasis multimedia HTML5 yang diaplikasikan pada pembelajaran PPKn materi Norma dan Keadilan di kelas VII MTs Negeri 1 Kediri. Dalam penelitian ini juga akan dideskripsikan kelayakan produk yang dihasilkan dengan meninjau dari aspek kevalidan dan aspek kepraktisan. Metode R&D yang digunakan didasarkan pada tahap Borg dan Gall dengan membatasi tahap pengembangan hanya sampai pada langkah ke tujuh, yaitu perevisian produk setelah dilakukan uji coba. Data penelitian yang dikumpulkan terbagi ke dalam dua jenis, yaitu data proses pengembangan dan data analisis kelayakan produk. Pengumpulan data tersebut menggunakan lembar penilaian angket yang terdiri dari angket para validator dan angket siswa. Subjek penelitian terdiri atas 2 validator ahli dan 32 siswa kelas VII MTS Negeri 1 Kediri. Teori yang menjadi landasan dalam penelitian adalah teori kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Dale. Dari kegiatan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh skor keseluruhan 3,47 yang terdiri atas 3,88 dari ahli materi dan 3,06 dari ahli materi sehingga produk yang dihasilkan memiliki kategori sangat layak untuk digunakan. Kelayakan produk juga ditunjukkan dari hasil angket siswa dengan presentase respon positif sebesar 89,7%. Dari hasil yang diperoleh, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia HTML5 yang diaplikasikan pada materi Norma dan Keadilan sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran PPKn di kelas VII MTs Negeri 1 Kediri.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Multimedia HTML 5, PPKn

Abstract

The following research uses the Research and Development method by producing a multimedia learning media based on HTML5 that is applied to the learning of PPKn on Norm and Justice material in class VII MTs Negeri 1 Kediri. In this study, the feasibility of the product will also be described by reviewing it from the validity and practical aspects. The R&D method used is based on the Borg and Gall stages by limiting the development stage to only the seventh stage, namely product revision after trial. The research data collected is divided into two types, namely the development process data and product feasibility analysis data. The data collection uses a questionnaire assessment sheet consisting of a questionnaire validator and student questionnaire. The research subjects consisted of 2 expert validators and 32 students of class VII MTS Negeri 1 Kediri. The theory that forms the basis of research is the cone theory of experience put forward by Dale. From the research activities that have been carried out, an overall score of 3.47 is obtained, consisting of 3.88 from material experts and 3.06 from material experts so that the products produced have a very decent category to use. Product eligibility was also shown from the results of student questionnaires with a percentage of positive responses of 89.7%. From the results obtained, it can be said that HTML5-based multimedia learning media which is applied to the Norm and Justice material is very feasible to be used in the teaching of PPKn in class VII MTs Negeri 1 Kediri.

Keywords: Learning Media, HTML5 Multimedia, Pancasila and Civic Education.

PENDAHULUAN

Sebagai faktor penentu terjadinya proses pendidikan yang bermutu, Guru dituntut untuk senantiasa bekerja secara profesional. Guru dikatakan sebagai pendidik yang profesional adalah Guru yang telah menemukan jati diri dan aktualisasi diri dalam proses pembelajaran. Kedua hal tersebut dapat diukur melalui beberapa aspek, salah satunya prioritas Guru dalam mengajar. Kadar prioritas yang diberikan oleh pendidik memberikan pengaruh yang cukup masif dan meluas. Sholeh (2006:9) mengatakan bahwa selama beberapa puluh tahun, Guru memberikan skala prioritas yang tidak maksimal pada pembangunan

pendidikan, khususnya pendidikan di Indonesia, yang dapat memberikan dampak buruk pada kehidupan berbangsa dan bernegara. Tilaar (dalam Daryanto, 2013:13) menyebut ciri-ciri seorang Guru yang profesional di antaranya: (1) mempunyai kepribadian matang dan berkembang; (2) memiliki kemampuan atau keterampilan dalam membangkitkan minat siswa untuk belajar; (3) menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi yang mumpuni; serta (4) memiliki profesionalitas yang senantiasa berkembang secara berkesinambungan.

Dalam menjalankan fungsinya sebagai tenaga pendidik yang profesional tentu akan mengalami beberapa

hambatan. Hambatan yang ditemukan cukup banyak, namun yang paling mendasar adalah kemampuan dalam mengelola kelas. Pengelolaan kelas yang baik menuntut para Guru untuk senantiasa berkreasi agar siswa dapat belajar secara maksimal. Jika Guru kurang terampil dalam mengelola kelas, hal tersebut juga berpengaruh pada tingkat keahaman siswa akan materi. Secara berkesinambungan, tingkat pemahaman siswa yang rendah menyulitkan tercapainya tujuan pembelajaran. Selain berdampak kepada siswa, keberadaan Guru yang kurang terampil juga memperkecil terealisasinya pendidikan yang bermutu di negara Indonesia. Hal ini sesuai dengan pernyataan Daryanto (2013:70), di mana jika tidak dibarengi dengan pengadaan standar penyelenggaraan pendidikan, standar pelayanan pendidikan, standar kompetensi Guru, standar kelulusan, atau setandar tenaga kependidikan lainnya, upaya peningkatan kualitas pendidikan sebagai cara untuk mengentas keterpurukan bangsa mustahil terlaksana dengan baik.

Dalam UU Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 yang mengatur tentang Sistem Pendidikan Nasional, tertulis beberapa karakteristik atau standar proses pembelajaran sebagai upaya meningkatkan taraf kualitas pendidikan Indonesia,. Proses pembelajaran yang dilakukan para pendidik diharapkan dilakukan dengan interaktif, memberikan inspirasi bagi siswa, tidak membosankan, penuh tantangan, memberikan motivasi kepada siswa agar belajar secara aktif, serta memberikan ruang bagi siswa dalam mengekspresikan kreativitas dan bekerja secara mandiri sesuai dengan kondisi masing-masing siswa.

Sebagai upaya untuk mewujudkan sistem pembelajaran berkualitas, ada beberapa cara yang bisa dilakukan, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran. Sudjana & Rivai (2010:2) menyebut bahwa dalam pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran, proses belajar akan lebih efektif dan efisien dalam meningkatkan proses belajar yang berupa kenaikan hasil belajar siswa. Secara lebih spesifik, manfaat digunakannya media pembelajaran antara lain: (1) meningkatkan motivasi belajar dalam diri siswa; (2) materi yang dipelajari menjadi lebih jelas atau mudah dipahami; dan (3) menjadikan siswa menjadi lebih aktif.

Banyak sekali macam media pembelajaran yang bisa digunakan, tetapi tidak semua memiliki kesesuaian dengan kondisi kegiatan belajar mengajar. Kriteria-kriteria yang digunakan sebagai patokan dalam menentukan media pembelajaran yang tepat, yaitu: (1) kesesuaian dengan tujuan pengajaran; (2) adanya sokongan terhadap isi materi pembelajaran; (3) kemudahan dalam memperoleh atau pengadaan media, (4) penguasaan terhadap media; (5) terdapat waktu yang cukup untuk menggunakan media;

dan (6) sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik (Sudjana & Rivai, 2002:4-5).

Banyak hal digunakan sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah dengan memanfaatkan penggunaan teknologi. Semakin berkembangnya teknologi akan memberikan berbagai macam kemudahan bagi Guru dalam melakukan sistem kegiatan belajar mengajar. Arsyad (1997:3) menyebut banyak sekali teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran dan Guru dituntut untuk menguasai alat-alat tersebut guna mengikuti perkembangan zaman yang terjadi. Hal tersebut akan menghasilkan inovasi dalam kegiatan pembelajaran dalam tujuannya untuk mengoptimalkan capaian hasil belajar siswa.

Perkembangan teknologi, salah satunya komputer, mulai muncul pada kurun waktu 1950-an hingga 1960-an. Dalam masa ini perkembangan komputer masih tergolong sangat lamban. Progres lebih cepat diawali sekitar tahun 1975, di mana pada saat itu ditemukan prosesor kecil (*microprosesor*) yang berperan dalam menghasilkan komputer dengan bentuk yang relatif kecil berupa laptop atau *notebook* (Arsyad, 1997:3). Teknologi inilah yang dewasa ini sangat diperlukan oleh para tenaga pendidik dalam upaya menciptakan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih baik.

Selain dari segi bentuk yang semakin minimalis, fitur-fitur yang disediakan dalam teknologi tersebut juga semakin berkembang. Tidak hanya dari perangkat bawaan yang berupa *hardware*, tetapi juga perangkat lunak (*software*). Salah satu fitur yang dapat diakses melalui komputer ialah *website*. *Website* memiliki berbagai macam bentuk, di antaranya *template*, desain *editor*, serta tampilan atau perwajahan. Di samping itu, perkembangan juga terjadi pada bahasa pemrograman, salah satu contoh adalah Web HTML5. Web HTML5 yang memiliki kepanjangan *Hypertext Markup Language version 5* merupakan standar terbaru yang menyempurnakan elemen-elemen dalam standar terdahulu. Beberapa fitur yang dimiliki oleh HTML5 adalah kemampuan *drag-and-drop*, kondisi audio-video yang lebih *markup* dan *scripting*.

Pada pengembangan yang dilakukan, peneliti akan merencanakan produk media pembelajaran dengan berbasis pada HTML5. Pemilihan HTML5 sebagai produk media pembelajaran yang dikembangkan karena tidak pada penginstalannya tidak dibutuhkan perangkat pihak ketiga sehingga mudah digunakan dan dapat dijalankan di komputer, laptop, atau ponsel.

Kegiatan pengembangan merupakan proses yang dilakukan guna mengembangkan sebuah produk, salah satunya produk dalam bidang pendidikan, dengan disertai pemvalidasian beberapa aspek seperti proses pengembangan, produk, dan rancangan (Setyosari,

2013:277). Media pembelajaran adalah suatu hal yang dimanfaatkan untuk mengirimkan pesan atau materi dengan tujuan menstimulus pikiran, minat, perasaan, serta perhatian peserta didik agar kegiatan belajar dapat terlaksana dengan baik (Sadiman, 2011:7). Dari kedua pengertian tersebut diperoleh pengertian pengembangan media pembelajaran merupakan suatu kegiatan menghasilkan suatu produk stimulus respons siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang menyangkut tentang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian.

Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, komunikasi di antara pendidik dan peserta didik harus terjalin dengan baik. Terjalannya komunikasi yang baik akan menentukan keberhasilan pembelajaran sesuai dengan capaian yang dikehendaki. Pengadaan media pembelajaran dimanfaatkan untuk menambah nuansa menarik, sehingga proses pembelajaran tidak kaku dan terasa membosankan. Pemilihan media harus disesuaikan dengan materi ajar dan karakteristik siswa sehingga akan menghasilkan manfaat yang optimal.

Penelitian yang mengembangkan HTML5 sebagai media pembelajaran sudah beberapa kali dilakukan, seperti yang dilakukan Setyoko (2014); Gemilang, Adhite (2016) tentang penggunaan media pembelajaran berbasis HTML5 menunjukkan bahwa dapat memudahkan siswa belajar dan membantu Guru dalam mengajar. Penelitian serupa juga dilakukan Saputro, Prasetyo (2015); Satria, Teddy & dkk. (2015) tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis HTML5 kepada anak dapat menimbulkan sikap kemandirian kepada anak dalam belajar; Penelitian yang dilakukan Awaludin, Reza (2017) menunjukkan bahwa media pembelajaran HTML5 membuat siswa tidak ketinggalan materi dan pengerjaan soal langsung bisa dilihat sehingga langsung bisa dievaluasi. Masing-masing penelitian terdahulu yang relevan dapat dirinci seperti di bawah ini.

(1) Penelitian oleh Nugroho Agung Setyoko (2014) dengan judul Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sistem Organ dalam Tubuh Manusia Menggunakan HTML5. Penelitian ini dilatarbelakangi tentang ketidakpraktisan penggunaan peraga organ tubuh manusia dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti menghasilkan inovasi dengan menggambarkan peraga melalui *website* HTML5. Dalam kegiatan pengembangan, peneliti menggunakan metode SDLC dan model Waterfall yang terdiri atas: a) Analisis Kebutuhan, b) Desain Sistem, c) Implementasi, d) Integrasi dan Pengujian, dan e) Pemeliharaan. Alat yang digunakan untuk menghasilkan media ini antara lain notepad ++, *Miro Converter*, alat perekaman, serta *Ulead Video Studio 10*. Analisis produk yang dilakukan menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 14% dan hasil angket Guru Biologi menyatakan bahwa media ini memiliki persentase

interpretasi sebesar 96,00% sehingga dipastikan bahwa terdapat efek yang signifikan terkait penggunaan media pembelajaran tersebut..

(2) Penelitian oleh Prasetyo Aji Saputro (2015) dengan judul Aplikasi Ibadah Anak Berbasis HTML5. Penelitian ini dilandasi pada terlalu bergantungnya pembelajaran ibadah kepada buku bacaan. Padahal penggunaan buku yang diisi kegiatan membaca teks saja akan membuat pembelajaran terasa membosankan. Media HTML5 yang dihasilkan dilengkapi dengan audio, gambar, video serta *game*. Terkait komunikasi dalam media, peneliti menggunakan tiga bahasa. Hal ini diharapkan selain dapat menguasai materi, peserta didik juga dapat menambah kemampuan dalam mempelajari bahasa lain. Sama seperti penelitian sebelumnya, model perancangan yang digunakan adalah model Waterfall. Dari hasil pengembangan yang dilakukan, ditemukan bahwa media aplikasi Ibadah anak ini dapat memudahkan anak belajar secara mandiri dengan cakupan materi Bersuci, Sholat, dan Membaca Do'a.

(3) Penelitian relevan ketiga oleh Teddy Satria & dkk (2015) dengan judul Perancangan Aplikasi Pembelajaran "Fruvenimal" Berbasis HTML5. Usia anak-anak merupakan masa yang penting. Pengembangan ini bertujuan untuk memaksimalkan proses pembelajaran di kalangan anak usia dini. Melalui penelitian ini akan dihasilkan sebuah media pembelajaran berupa aplikasi multimedia yang mencakup materi fruvenimal, yaitu materi tentang pengenalan buah, sayur, dan hewan. Metode Black-box dilakukan peneliti dengan tujuan untuk menguji kelancaran aplikasi yang dihasilkan. Dalam pengkajian efektivitas media, peneliti menggunakan model Uji Dua Sampel Berpasangan Wilcoxon. Dari hasil pengujian tersebut, ditemukan diperoleh nilai sig sebesar ,0000 yang dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Fruvenimal sehingga media yang dihasilkan tergolong efektif.

(4) Ahite Satya Gemilang (2016) melakukan penelitian dengan judul Rancang Bangun Media Pembelajaran IPS Berbasis Web menggunakan HTML5 (Studi Kasus; SD Negeri 6 Salatiga). Penelitian ini memiliki tujuan memaksimalkan pemahaman peserta didik terkait pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang merupakan mata pelajaran wajib. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian yaitu ketidakmaksimalan pembelajaran IPS pada materi yang terjadi di kelas III SDN 6 Salatiga. Metode Perancangan yang digunakan dalam penelitian menggunakan Prototyping Model yang terdiri atas kegiatan: a) *Listen to Customer*, b) *Build or Revise Mockup*, dan c) *Customer Test Drives Mockup*. Pengujian media dilakukan secara bertahap dengan menggunakan beberapa metode seperti; a) Black-box, yang bertujuan untuk mengetahui apakah media berjalan

dengan baik; dan b) Perbandingan nilai kuis siswa antar dua kelompok. Dari hasil pengujian tersebut diperoleh hasil bahwa media aplikasi pembelajaran IPS yang dihasilkan mempermudah proses transfer materi serta membuat kegiatan proses jual beli, baik di pasar tradisional atau modern dapat diamati secara lebih nyata atau *real*.

(5) Penelitian relevan terakhir yang digunakan dilakukan oleh Reza Saputra Awaluddin & dkk (2017) dengan judul Aplikasi Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Tingkat SD Kelas IV Berbasis Web HTML5. Penelitian ini didasari pada kebutuhan sekolah akan perangkat pendukung pembelajaran, salah satunya dalam pembelajaran IPA. Media pembelajaran yang dibutuhkan tersebut diharapkan dapat mencakup beberapa hal seperti menampilkan materi pembelajaran, pengadaan *quiz*, menampilkan skor dan kegiatan *game* edukatif.

Sama seperti pada penelitian relevan yang telah disebutkan, pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini berbasis pada HTML5. Mata pelajaran yang akan digunakan sebagai konten pembelajaran adalah PPKn dengan menggunakan materi Norma dan Keadilan. Materi pembelajaran norma dan keadilan termasuk salah satu materi yang tidak lepas dari kehidupan sehari-hari. Hal itu karena tujuan dari materi tersebut adalah membentuk karakter pribadi siswa. Craig Calhoun (dalam Damayanti 2012:18) mendefinisikan norma sebagai pedoman dan aturan yang mengatur tentang cara individu bertindak dalam situasi tertentu. Pembelajaran yang dilakukan secara maksimal dan menyenangkan pada materi norma dapat mengubah nilai sikap setiap siswa, sehingga dapat mengasimilasikan dan mengintegrasikan siswa untuk berkontribusi atau mematuhi serta menjalankan norma-norma yang ada di masyarakat (Ziyadi, 2017:280-283).

Pembelajaran yang menyenangkan dalam materi norma dan keadilan direalisasikan peneliti dengan menghasilkan media pembelajaran berupa multimedia HTML5. Kegiatan ini dilakukan guna memudahkan siswa untuk mencapai tujuan belajar dan sebagai sarana pembentukan karakter sesuai dengan norma yang ada di masyarakat guna meminimalisir pelanggaran norma yang dilakukan peserta didik di kehidupan sehari-hari.

MTs Negeri 1 Kediri dipilih sebagai tempat penelitian dan pengembangan. Sedangkan kelas yang dipakai adalah pada kelas VII. Alasan peneliti memilih sekolah tersebut karena terdapat fasilitas lab komputer yang memadai, namun tidak digunakan secara maksimal. Pada pembelajaran PPKn, siswa hanya dilibatkan dalam kegiatan membaca buku saja sehingga membuat mayoritas siswa merasa bosan saat menerima materi. Terkait materi norma dan keadilan ditunjukkan dengan masih adanya

pelanggaran peraturan yang dilakukan oleh siswa, salah satunya membawa *handphone* ke sekolah.

Pembentukan karakter siswa sesuai materi dengan norma sudah dilakukan oleh guru dan penguatan pemahaman siswa pada materi norma dan keadilan bertujuan agar pelanggaran norma yang dilakukan oleh siswa tidak terjadi lagi, sehingga pada pembelajaran materi norma dan keadilan harus didesain secara menarik agar peserta didik tidak merasa bosan dan diperlukan sebuah media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sesuai dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka diperoleh rumusan masalah: Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis HTML5 pada materi norma dan keadilan kelas VII di MTs Negeri 1 Kediri?

Saat berlangsungnya proses kegiatan belajar mengajar, komunikasi di antara pendidik dan peserta didik diharuskan terjalin dengan baik. Hal tersebut merupakan upaya dalam mencapai tujuan pembelajaran agar memaksimalkan hasil kegiatan pembelajaran. Tersedianya media pembelajaran dengan tujuan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa serta mengurangi rasa bosan dalam diri siswa selama menjalani kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi materi dan keadaan siswa di kelas agar diperoleh manfaat atau efek yang maksimal.

Arsyad (1997:3-7) menyebut media pembelajaran dapat membantu proses belajar dengan memperjelas makna pesan dalam materi yang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran dapat dikehendaki. Peran media pembelajaran sangat penting tersebut mewajibkan media yang digunakan harus dipersiapkan dengan maksimal agar pesan-pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan tepat dan jelas oleh peserta didik. Media pembelajaran diartikan sebagai sarana atau alat yang berfungsi sebagai perantara penyampaian dan penyerapan informasi dalam bentuk berbagai bentuk seperti audio, visual, maupun keduanya dengan tujuan memberikan stimulus kepada siswa agar senantiasa menyimak pembelajaran. Dengan digunakannya media pembelajaran, komunikasi dan interaksi dalam kegiatan belajar mengajar yang berasal dari guru ke siswa atau sebaliknya menjadi mudah untuk dilakukan.

Arsyad (1997:15-17) mengatakan beberapa fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, di antaranya: (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif; (c) fungsi kognitif; dan (d) fungsi kompensatoris. Fungsi atensi adalah peran untuk menarik perhatian siswa agar senantiasa memfokuskan diri pada konten yang ditampilkan. Fungsi ini bisa dikatakan fungsi inti karena menentukan respons siswa pada tahap selanjutnya. Konten

materi yang ditampilkan, misalnya sebuah proyeksi gambar dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian siswa terhadap materi yang akan dipelajari, sehingga peluang untuk memperoleh serta mengingat materi akan semakin besar. Fungsi afektif terlihat pada tingkat kenikmatan siswa saat melakukan kegiatan belajar, khususnya membaca teks yang dilengkapi gambar. Gambar atau lambang visual tersedia dapat menggugah emosi dan sikap siswa untuk mempelajari materi, misalnya informasi tentang ras akan lebih dipahami siswa dengan dilengkapi gambar. (c) Fungsi kognitif media visual dibuktikan dari beberapa penelitian penelitian yang menyatakan bahwa lambang visual atau gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan memahami dan mengingat informasi atau pesan yang disampaikan dalam gambar. Sedangkan fungsi kompensatoris menyebut media visual yang memberikan konteks memahami teks dapat membantu peserta didik yang tergolong lemah dalam kegiatan membaca untuk menyusun dan mengingat kembali informasi yang disampaikan dalam media.

Kustandi (2013:23) juga menyebut media pembelajaran sebagai hal yang bermanfaat, yaitu dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi kepada siswa sehingga memperlancar dan meningkatkan proses serta hasil belajar, dapat memfokuskan perhatian peserta didik kepada kegiatan pembelajaran sehingga menumbuhkan motivasi untuk belajar, dapat memberikan interaksi yang lebih langsung antara pendidik dan peserta didik, peserta didik dan lingkungannya, dan memungkinkan peserta didik untuk belajar secara individu.

Sumber lain yaitu Enyclopedia of Education Research (dalam Hamalik, 1994:15) menyebut beberapa manfaat media pendidikan seperti yang terdapat dalam kutipan di bawah ini.

- (1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir sehingga dapat mengurangi verbalisme;
- (2) Memperbesar/meningkatkan perhatian siswa.;
- (3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar.;
- (4) Memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata sehingga dapat memancing usaha secara mandiri dalam diri siswa;
- (5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, terutama lewat penggunaan gambar hidup;
- (6) Menumbuhkan pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan linguistik atau berbahasa; serta
- (7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara yang lain.

Dalam proses pemilihan media pembelajaran, Sudjana (2002:3-5) menyatakan beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan pendidik, seperti: (1) harus memiliki pemahaman atau penguasaan terhadap media yang akan digunakan; (2) terampil dalam membuat media pengajar

seederhana untuk keperluan pengajaran, dan (3) memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menilai efektivitas media yang digunakan pada kegiatan pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa faktor yang berkaitan dengan kondisi dan kebutuhan kelas. Memilih media yang dipakai harus disesuaikan dengan konteks dan konten materi yang ingin disampaikan, dan kepraktisan media digunakan oleh siswa serta ketersediaan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang efektif akan menjadikan tercapainya tujuan pembelajaran lebih cepat karena dapat membantu siswa yang kesulitan memahami materi selama kegiatan pembelajaran berlangsung

Penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan sebuah perantara yang mempermudah siswa dalam belajar. Pada kegiatan tersebut akan menghasilkan proses interaksi dari segala aspek, seperti antar peserta didik, peserta didik dengan guru, atau peserta didik dengan media itu sendiri. Media pembelajaran interaktif merupakan kombinasi beberapa media yang dalam penggunaannya ditemukan manipulasi yang dilakukan oleh pengguna/pemakai dalam hal perintah atau perilaku. Dari hal tersebut diperoleh definisi bahwa media pembelajaran interaktif merupakan sebuah media pembelajaran yang dilengkapi pengontrol yang dapat dioperasikan secara mandiri oleh pengguna, sehingga dapat menentukan jalan penggunaan media pembelajaran yang dikehendaki.

Secara ringkas, multimedia memiliki makna lebih dari satu media (Arsyad, 1997:170). Beberapa kombinasi dalam multimedia di antaranya teks, grafik, animasi, suara, atau video. Media pembelajaran yang dilandasi pada penggunaan multimedia diharapkan dapat menyajikan informasi dengan situasi yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti serta menimbulkan wacana interaktif pada siswa. HTML5 atau yang memiliki kepanjangan *Hypertext Markup Language version 5* adalah sebuah bahasa markah yang menstrukturkan isi dari sebuah teknologi utama internet, yaitu *world wide web*. HTML5 merupakan produk revisi yang dibangun oleh W3C (*World Wide Web Consortium*) yang di dalamnya terdapat inovasi skala besar pada standar HTML.

HTML5 dapat dijalankan dengan memadukan local host pada setiap server pengguna sehingga bisa disebut sebagai aplikasi *web browser* yang lebih modern tanpa perlu melakukan instalasi pada perangkat pengguna. Standar yang terdapat pada HTML5 adalah menyempurnakan elemen terdahulu pada versi sebelumnya yang berupa penambahan elemen baru yang lebih semantik serta fitur-fitur baru guna mendukung pengadaan aplikasi web dengan kondisi lebih kompleks. Standar ini memperkenalkan beberapa fitur baru, di antaranya terdapat kemampuan memutar audio dan video

tanpa *plug-in* tambahan (seperti yang ditemukan pada Flash).

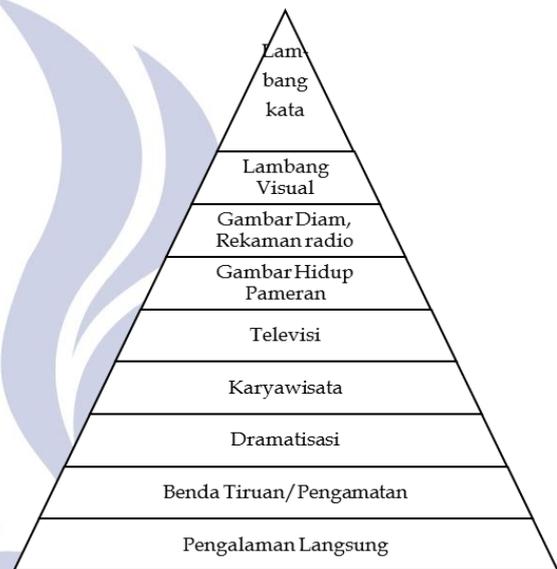
Meski sepintas terlihat serupa, pembuatan media ini berbeda dengan media *power point*, HTML5 sebagai media pembelajaran berbasis multimedia mempunyai kelebihan, yaitu: (1) pemberian *behavior* pada setiap objek dalam *layer*, (2) Pengaturan *slide* yang dapat diatur sesuai kebutuhan sehingga dapat menuju kehalaman yang diinginkan lebih mudah, seperti: pemberian tombol lintas untuk menuju materi yang diinginkan tanpa perlu melakukan *scroll* pada setiap *slide*, (3) Lebih ringan dijalankan dalam segala *platform*, Sedangkan Power point: (1) tidak dapat digunakan oleh *platform* selain microsoft, (2) terbatas pada pengaturan *layer/slide* yang dapat menumpuk tanpa dapat diberikan tombol navigasi, (1) tidak dapat diberikan *effect* suara dalam objek.

HTML5 memiliki beberapa keunggulan, di antaranya: (1) Fitur yang tersedia masih berdasarkan pada HTML, CSS, DOM, dan JavaScript, (2) *Engurangi* penggunaan *plug-in* dari pihak ketiga; (3) Penanggulangan kesalahan yang lebih mudah untuk dilakukan (4) *Markup* dan *Scripting* yang lebih baik; (5) Lebih *Independet*; (6) Pengembangan ke publik yang meningkat. Sedangkan kekurangan yang ditemukan adalah: (1) HTML5 masih dalam tahap perkembangan, sehingga hanya beberapa *browser* (terbaru) yang sudah mendukung fitur-fitur HTML5; (2) Fitur-fitur keamanan yang ditawarkan HTML5 masih terbatas.

Multimedia HTML5 dapat diakses melalui aplikasi browser komputer, laptop maupun handphone menggunakan WIFI (*Wireless Local Area Networks*) maupun *Hotspot* yang sama dan tidak perlu menggunakan data internet (offline). Pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia HTML5 ini, peneliti menggunakan aplikasi Construct 2 versi r239 dan menggunakan photoshop CS6 untuk melakukan desain tampilan aplikasi. Sedangkan, Aplikasi XAMPP digunakan untuk menyalurkan *ip-configuration* dari server perangkat pengguna lain dengan bantuan *WIFI/Hotspot* yang sama.

Proses pembuatan pengembangan media pembelajaran HTML5 ini menggunakan beberapa aplikasi, yaitu: (1) Construct 2, yang merupakan tools pembuat *game* berbasis pada HTML5 dengan platform permainan khusus 2D yang dikembangkan oleh Scirra; (2) Adobe Phtoshop CS6, yang merupakan *software* untuk pengolahan gambar secara digital dengan beberapa fitur yang dapat diatur sesuai dengan keinginan; dan (3) XAMPP, yaitu perangkat lunak bebas yang mencakup banyak *system* operasi atau kompilasi dari beberapa program. Perangkat ini menyediakan satu paket perangkat lunak, di mana hal ini mengakibatkan tidak perlu lagi untuk melakukan instalasi dan konfigurasi *web server* Apache, PHP dan MySQL secara manual.

Teori yang digunakan dalam penelitian adalah teori yang dikembangkan oleh Edgar Dale yang mengkaji tentang kerucut pengalaman dengan memiliki nama Kerucut Pengalaman Dale. Teori ini merupakan gambaran yang paling sering digunakan sebagai pondasi teori terkait penggunaan media dalam proses belajar (Dale, 1969). Kerucut pengalaman Dale merupakan sebuah gambaran proses pemerolehan pengetahuan serta ketrampilan dari peserta didik atau siswa. pemerolehan pengetahuan dan ketrampilan diawali dengan adanya virtualisasi gambar dan pada proses yang terakhir siswa dapat memperoleh pengetahuan serta ketrampilan melalui praktek atau pengalaman langsung dari setiap siswa yang sudah mendapatkan pengetahuan.



Gambar 1. Kerucut Pengalaman oleh Edgar Dale (Arsyad, 1997:11)

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku disebabkan oleh interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman terdahulu atau yang pernah dialami sebelumnya. Bruner (1966) menyebut ada tiga tingkatan utama dalam modus belajar, yaitu (1) pengalaman langsung (*enactie*); (2) pengalaman piktorial atau gambar (*iconic*); serta (3) pengalaman abstrak (*symbolic*). Tingkatan pengalaman dalam pemerolehan hasil belajar digambarkan oleh Dale sebagai suatu proses komunikasi (Arsyad, 1997:7). Media pembelajaran sebagai proses komunikasi kepada siswa harus dapat menjelaskan tentang pentingnya suatu materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Materi yang akan diajarkan dan dikuasai oleh siswa disebut sebagai pesan. Guru bertindak sebagai sumber yang menyampaikan pesan berupa simbol tertentu (*encoding*) dan siswa berperan sebagai penerima menafsirkan simbol tersebut sehingga dapat diperoleh sebuah pesan (*decoding*). Pada waktu kegiatan pembelajaran, Guru menginginkan muridnya agar mudah

memahami pesan yang telah disampaikan, sehingga diperlukannya upaya pemberian rangsangan oleh guru agar siswa memiliki ketertarikan terhadap proses belajar mengajar yang berlangsung.

Cara pengolahan peserta didik dan pendidik dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 1. Pengelolaan Pesan Oleh Guru dan Murid

Cara produksi	Cara mencerna dan penginterpretasian
Berbicara, menyanyi, bermain alat musik, dsb	Mendengarkan
Kegiatan visualisasi melalui film, foto, lukisan, gambar, model, patung, grafik, kartun, gerakan nonverbal	Mengamati
Menulis atau mengarang	Membaca

Guru berusaha untuk memberikan rangsangan yang dapat diproses oleh peserta didik dengan menggunakan berbagai indera. Semakin banyak indera yang berfungsi dalam penerimaan dan pengolahan informasi, maka semakin besar kemungkinan dapat dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan, sehingga siswa akan dapat menerima dan menyerap secara maksimal terkait pesan-pesan yang terdapat pada materi yang disajikan (Arsyad, 1997:7-9)

Pemerolehan hasil belajar dimulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang terdapat pada lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, hingga pada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas atau memuncak (pada kerucut), maka media penyampaian pesan akan menjadi semakin abstrak. (Arsyad, 1997: 10). Arsyad (2013) menyimpulkan tentang kerucut pengalaman Edgar Dale sebagai berikut.

Tingkat keabstrakan pesan akan semakin besar jika pesan tersebut berupa lambang-lambang kata, seperti bagan, grafik, atau kata. Indera yang dilibatkan untuk menafsirkan pesan tersebut menjadi semakin terbatas, yakni hanya melibatkan indera penglihatan atau indera pendengaran. Meskipun tingkat partisipasi fisik berkurang, keterlibatan imajinatif semakin bertambah dan berkembang.

Berdasarkan tingkatan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran yang dikemukakan oleh Dale, ditemukan bahwa media yang melibatkan pengalaman langsung akan lebih mengkonkritkan pesan sehingga memudahkan siswa dalam proses memahami. Tujuan utama dalam kegiatan belajar mengajar adalah menjadikan siswa memahami pesan yang disampaikan. Oleh karena itu penggunaan media yang melibatkan pengalaman langsung

sangat penting dilakukan agar memudahkan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pentingnya materi norma dan keadilan, khususnya pada siswa adalah sebagai pembentukan karakter yang diharapkan oleh masyarakat. Dalam mengajarkan materi tentang norma dan keadilan secara menyenangkan, dapat dilakukan dengan memanfaatkan beberapa media berupa teknologi, salah satunya komputer atau laptop. Penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan pada materi norma dan keadilan bertujuan untuk menumbuhkan pengetahuan siswa terhadap norma yang berlaku serta diharapkan dapat meminimalisir pelanggaran norma yang dilakukan siswa di kehidupan sehari-hari.

Cangkupan dalam materi norma dan keadilan meliputi: (1) Norma dalam Kehidupan Bermasyarakat, (2) Arti Penting Norma dalam Mewujudkan Keadilan Fungsi norma dalam masyarakat antara lain, (3) Perilaku Sesuai Norma dalam Kehidupan Sehari-hari. Pada hakikatnya, norma memiliki definisi sebagai kaidah hidup yang dapat memengaruhi tingkah laku manusia dalam lingkungan masyarakat. Norma juga dapat diartikan sebagai aturan atau ketentuan yang mengatur kehidupan warga masyarakat, yang digunakan sebagai panduan, tatanan, dan pengendali tingkah laku. Dalam kehidupan bermasyarakat, norma terbagi ke dalam empat macam, yaitu norma kesopanan, norma kesusilaan, norma agama, dan norma hukum.

Fungsi norma dalam masyarakat di antaranya: (1) sebagai pedoman dalam bertingkah laku; (2) upaya menciptakan kerukunan, yang berupa pencegahan kekacauan di atas perbedaan; serta (3) sebagai sistem pengendalian sosial. Tingkah laku manusia sebagai bagian dari masyarakat diawasi dan dikendalikan oleh aturan yang berlaku di setiap daerah. Berdasarkan cakupan materi tentang norma dan keadilan, siswa diarahkan untuk melakukan sikap patuh terhadap norma yang direalisasikan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, dengan rasa sadar tanpa keterpaksaan atau takut dengan sanksi yang diberikan aparat hukum. Kepatuhan tersebut muncul dari tanggung jawab sebagai warga negara yang baik.

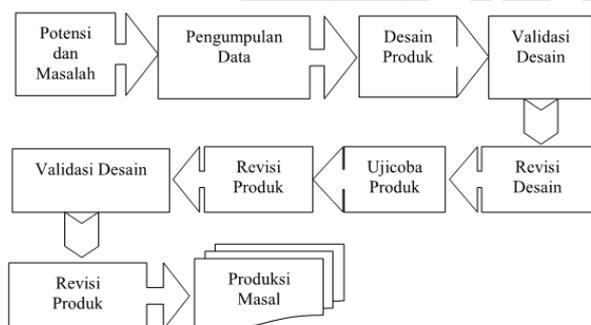
Pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia ini memiliki tujuan untuk menransfer informasi dengan situasi yang lebih menyenangkan, tidak membosankan, serta mudah dimengerti. Pengembangan media pembelajaran materi norma dan keadilan berbasis multimedia HTML5 dilakukan pada Kompetensi Dasar (KD) 3.2 kelas VII yang berisi tentang memahami norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat untuk mewujudkan keadilan. Hasil pengembangan yang dilakukan diharapkan dapat memberikan inovasi pembelajaran secara kontemporer yang disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta

memberikan manfaat yang maksimal khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Kegiatan penelitian dan pengembangan media pembelajaran materi norma dan hukum berbasis multimedia HTML5 kelas VII di MTs Negeri 1 Kediri ini, media diakses oleh siswa secara individu yang artinya setiap siswa menjalankan media pembelajaran secara mandiri sehingga tidak ada lagi siswa yang akan ketinggalan materi. Penggunaan media melibatkan pengalaman langsung, karena pada penelitian ini menuntut siswa untuk menggunakan media pembelajaran yang interaktif dengan adanya tampilan video, dan semacamnya yang merujuk dari kesesuaian ataupun pelanggaran norma yang dilakukan oleh pelajar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2017:297) mendefinisikan metode R&D sebagai metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu, disertai dengan pengujian keefektifan produk yang dihasilkan. Model R&D yang digunakan dalam penelitian adalah model yang dikemukakan oleh Borg and Gall, di mana memiliki 10 tahap penelitian yang tercantum pada bagan berikut.



Gambar 2. Tahap Penelitian R&D (dalam Sugiyono, 2017:298).

Mengingat terbatasnya waktu dan lokasi penelitian, tahap R&D yang dilakukan hanya sampai pada tahap ketujuh. Oleh karena itu, kesepuluh tahap tersebut dapat diringkas menjadi: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) perbaikan desain; (6) uji coba produk; serta (7) revisi produk. Penelitian pengembangan ini akan dilakukan di MTs (Madrasah Tsanawiyah) Negeri 1 Kediri. Penelitian dilakukan pada tahun ajaran semester ganjil periode 2019/2020 di bulan Agustus 2019. Subjek dalam penelitian berjumlah sebanyak tiga, yaitu (1) validator ahli media dan materi, (2) pengamat, dan (3) Pengguna atau peserta didik kelas VII MTs Negeri 1 Kediri.

Adapun kegiatan yang dilakukan peneliti di setiap tahap penelitian dapat dirinci sebagai berikut.

(1) Potensi dan Masalah

Adanya potensi dan masalah di sekolah MTs Negeri 1 Kediri dapat diuraikan, di antaranya: a) Potensi berupa pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia HTML5 pada materi norma dan keadilan kelas VII sehingga dapat mengoptimalkan fasilitas sekolah (ruang lab. komputer yang tidak digunakan) dan mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi, b) Masalah berdasarkan hasil wawancara menunjukkan pembelajaran PPKn kurang menarik lebih bersifat monoton (siswa merasa jenuh) membuat siswa kesulitan belajar, pelanggaran norma yang dilakukan oleh siswa, seperti: membawa handphone sehingga dipilihlah materi norma dan keadilan untuk dijadikan materi dalam media pembelajaran (diharapkan dapat meminimalisir pelanggaran norma yang dilakukan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari), materi norma memiliki peran untuk pembentukan karakter siswa dalam mengubah nilai sikap dapat mengintegrasikan siswa untuk berkontribusi pada norma-norma yang ada dalam masyarakat.

(2) Pengumpulan Data

Potensi dan masalah kemudian diidentifikasi, selanjutnya melalui kegiatan wawancara atau tanya jawab dengan Guru mata pelajaran PPKn di mana dari kegiatan tersebut ditemukan masih kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam pengajaran di MTs Negeri 1 Kediri. Pada langkah ini peneliti mendapatkan suatu media pembelajaran yang berbasis pada multimedia HTML5.

(3) Desain Produk,

Kegiatan desain produk berupa penentuan tentang konsep media pembelajaran berbasis multimedia HTML5. Desain merupakan langkah untuk menentukan tentang bagaimana tampilan media pembelajaran yang akan dibuat untuk menghasilkan produk media (media pembelajaran HTML5), sehingga desain produk ini digunakan digunakan untuk merancang (membuat) media pembelajaran yang akan divalidasi oleh dosen ahli materi dan ahli media. Ada lima tahap dalam pembuatan media pembelajaran materi norma dan keadilan berbasis multimedia HTML5 kelas VII dengan menjalankan aplikasi construct 2, sebagai berikut. a) Membuat layout, b) Menambahkan background, c) Menambahkan objek (teks, gambar, video, dan suara), d) Memberikan tombol perintah dan behavior, dan e) Melakukan eksport media pembelajaran dalam bentuk HTML5.

(4) Valisasi Desain

Validator melakukan validasi terhadap Draf I media pembelajaran materi norma dan keadilan berbasis multimedia HTML5 kelas VII oleh dosen Jurusan PMP-KN FISH Universitas Negeri Surabaya yang terdiri dari dosen ahli materi dan dosen ahli media. Selain itu, guru PPKn MTs Negeri 1 Kediri juga menambahkan masukan tentang cakupan konsep materi yang terdapat pada media

pembelajaran. Validasi dilakukan dengan menggunakan lembar validasi yang telah dibuat oleh peneliti. Selanjutnya, melakukan revisi berdasarkan saran dan masukan dari dosen ahli materi, dosen ahli media, dan guru PPKn. Tahap validasi dan revisi dilakukan agar menghasilkan media pembelajaran materi norma dan keadilan berbasis multimedia HTML5 yang layak untuk diujicobakan kepada siswa kelas VII di MTs Negeri 1 Kediri.

(5) Perbaikan Desain

Melakukan perbaikan desain terhadap *draft* I media pembelajaran materi norma dan keadilan berbasis multimedia HTML5 sesuai dengan saran dan masukan dari dosen ahli materi, dosen ahli media, dan guru PPKn setelah dilakukan perbaikan desain akan menghasilkan *draft* II media pembelajaran yang kemudian siap untuk diujicobakan kepada siswa kelas VII di MTs Negeri 1 Kediri.

(6) Uji Coba Produk

Tahap ini dilakukan kegiatan uji coba terhadap produk, yaitu media pembelajaran berbasis multimedia HTML5 pada materi norma dan keadilan kepada siswa kelas VII di MTs Negeri 1 Kediri. Tahap ini menentukan respon siswa terhadap media pembelajaran dengan beberapa kriteria yang sudah ditentukan, yakni : a) pengoperasian dan interaktif media, b) penampilan grafik media, c) Penampilan video media, d) ketertarikan media, dan e) materi media,

(7) Revisi Produk

Perevisian produk (menyempurnakan cakupan materi dalam media pembelajaran, seperti: teks materi, gambar, dan video) dilakukan berdasarkan saran dan masukan yang diperoleh dari dosen pembimbing skripsi, validator (dosen ahli materi, ahli media, guru PPKn MTs Negeri 1 Kediri), dan siswa yang mengikuti proses uji coba media pembelajaran materi norma dan keadilan berbasis multimedia HTML5. Pada saat melakukan uji coba produk berdasarkan *draft* II akan menghasilkan *draft* final yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Materi Norma dan Keadilan HTML5 Kelas VII di MTs Negeri 1 Kediri".

Data yang dikumpulkan terbagi atas data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa perhitungan tingkat kelayakan media pembelajaran. Sedangkan data kualitatif berupa pendeskripsian proses pengembangan media pembelajaran multimedia berbasis HTML5. Kegiatan pengambilan data dilengkapi beberapa instrumen, di antaranya lembar validator dan lembar angket peserta didik.

Teknik analisis data menggunakan tiga cara. Data validasi didapatkan dari para validator, yaitu dosen ahli materi dan media di Jurusan PMP-KN FISH Universitas Negeri Surabaya, serta Guru PPKn MTs Negeri 1 Kediri.

Para validator akan menilai kelayakan media pembelajaran materi norma dan keadilan berbasis multimedia HTML5 kelas VII. Media divalidasi berdasarkan kriteria yang telah ditentukan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia HTML5 pada materi norma dan keadilan kelas VII. Lembar penilaian kelayakan media mengacu pada skala Likert yang tercantum pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Kriteria Penilaian Skala Likert

Interpretasi Penilaian	Rentang Skala
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Kurang Baik	1

Diadaptasi dari Riduwan (2013:12-15)

Data hasil validasi kemudian dirata-rata dengan menggunakan rumus:

$$\text{Rataan skor} = \frac{\text{Total skor tiap komponen pada validasi media}}{\text{Jumlah komponen pada validasi media}}$$

Hasil dari rata-rata skor yang ditemukan kemudian diinterpretasi sesuai ketentuan yang tercantum pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Skor Validasi

Rentang Skor	Kategori
3,51 – 4,00	Sangat Layak
2,51 – 3,50	Layak
1,51 – 2,50	Kurang Layak
1,00 – 1,50	Tidak Layak

Diadaptasi dari Sugiyono (2013:199)

Berdasarkan kriteria interpretasi skor validasi dapat diperoleh bahwa media pembelajaran materi norma dan keadilan berbasis multimedia HTML5 kelas VII dikatakan layak/sangat layak digunakan jika memperoleh skor validasi sebesar $\geq 2,51$.

Analisis Data Hasil Angket Siswa

Analisis penilaian respon siswa dilakukan melalui lembar angket yang berisi respon siswa terkait penggunaan media pembelajaran materi norma dan keadilan berbasis multimedia HTML5. Analisis tersebut mengacu pada skala Guttman yang terdapat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Kriteria Skala Guttman

Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

Diadaptasi dari Riduwan (2013:16-17)

Hasil respon siswa dengan menggunakan jawaban “ya” dan “tidak” kemudian dipersentase dengan rumus:

$$\text{Respon siswa} = \frac{\text{Jumlah jawaban yang diperoleh}}{\text{Jumlah seluruh pertanyaan}} \times 100\%$$

Hasil persentase yang didapat kemudian diinterpretasi berdasarkan ketentuan yang telah tercantum pada Tabel 5. sebagai berikut:

Tabel 5. Kriteria Interpretasi Skor Respon Siswa

Persentase Skor (%)	Kategori
81-100	Sangat layak
61-80	Layak
41-60	Cukup layak
21-40	Kurang Layak
0-20	Tidak Layak

Diadaptasi dari Riduwan (2013:16-17)

Berdasarkan Kriteria Interpretasi Skor Respon Siswa, diperoleh bahwa kepraktisan media pembelajaran materi norma dan keadilan berbasis multimedia HTML5 dikatakan layak/sangat layak jika memiliki nilai persentase sebesar $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pengembangan berupa media pembelajaran multimedia berbasis HTML5 pada materi norma dan keadilan. Dari kegiatan tersebut, diperoleh data yang mencakup dua hal, di antaranya proses pengembangan media multimedia berbasis HTML 5 dan tingkat kelayakan dari media multimedia berbasis HTML 5. Kedua hasil tersebut dapat dirinci sebagai berikut.

Tahap Pengembangan Media Multimedia Berbasis HTML 5

Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran multimedia berbasis HTML5. Kegiatan pengembangan yang dilakukan didasarkan pada metode R&D Borg dan Gall dengan dibatasi sampai pada tahap ke tujuh. Tahap-tahap yang dilakukan dalam penelitian adalah: (1) potensi

dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) perbaikan desain; (6) uji coba produk; serta (7) revisi produk.

Tahap draft I, media pembelajaran berbasis multimedia HTML5 pada materi norma dan keadilan kelas VII ini melalui tahapan: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, dan (3) desain produk, sehingga menghasilkan suatu produk media pembelajaran, yang kemudian akan divalidasi oleh para validator. Draft I merupakan hasil dari desain produk media pembelajaran HTML5 yang dibuat berdasarkan cakupan materi norma dan keadilan meliputi: (1) norma dalam kehidupan bermasyarakat, (2) arti penting norma dalam mewujudkan keadilan, (3) perilaku sesuai norma dalam kehidupan sehari-hari.

Perbaikan media pembelajaran pada draft I dari ahli materi meliputi: (1) Materi, (2) Konstruksi, dan (3) Kebahasaan, sedangkan dari ahli media meliputi: (1) Penggunaan media, (2) Tampilan Media, (3) Kualitas Komponen, dan (4) Ikon Navigasi yang disesuaikan dengan kisi-kisi instrumen penilaian validator dapat dilihat dalam tabel 3.3 kisi-kisi penilaian ahli materi dan tabel 3.4. kisi-kisi instrumen ahli media. Pada proses validasi desain media pembelajaran, masukan dan saran dari dosen ahli materi dan media ditampung untuk melakukan revisi draft I menjadi draft II (perbaikan desain) guna memperbaiki media pembelajaran.

Tahap draft II, media pembelajaran berbasis multimedia HTML5 pada materi norma dan keadilan kelas VII ini sudah masuk pada tahapan perbaikan desain dan selanjutnya dilakukan uji coba pada peserta didik kelas VII di MTs Negeri 1 Kediri. Pada proses uji coba setiap siswa dapat memberikan kritik dan saran terhadap media pembelajaran ini pada lembar respon siswa yang diberikan. Respon yang diberikan siswa terhadap media pembelajaran kemudian digunakan untuk menyusun draft final.

Tahap draft final, media pembelajaran berbasis multimedia HTML5 pada materi norma dan keadilan kelas VII ini sudah disempurnakan sesuai dengan kritik dan saran dari para peserta didik. Pada tahap ini peneliti juga memperbaiki sistem pengoprasian dan menambahkan komponen-komponen yang dirasa kurang dalam media pembelajaran HTML5 ini guna memperbaiki secara keseluruhan media pembelajaran.

Pada draft final tampilan *interface* media pembelajaran dihasilkan dari desain produk media pembelajaran dapat dilihat pada gambar 3.5 – 3.9 (tampilan desain media dasar) yang sudah melalui tahapan: (1) validasi desain, (2) perbaikan desain, (3) uji coba, dan (4) revisi produk. Hasil

tampilan *interface* media pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tampilan Menu Utama



Menu utama memiliki fitur: (1) mari belajar, (2) petunjuk, dan (3) tentang media.

Beberapa fitur lainnya dalam tampilan *interface* mencakup: (1) Petunjuk media digunakan untuk mempermudah siswa mempelajari fungsi-fungsi tombol dalam media pembelajaran, (2) Tentang media digunakan sebagai cakupan informasi tentang materi norma dan keadilan, (3) Mari Belajar dilengkapi dengan komponen buku siswa dan peta konsep, (4) Tampilan Materi berisikan tentang materi-materi yang akan dipelajari siswa pada Materi Norma dan Keadilan., (5) Materi 1 terdapat fitur : (a) pengertian norma, (b) sumber-sumber norma, (c) macam-macam norma, dan (d) nilai-nilai keadilan beserta videoscribe, (6) Materi 2” memiliki fitur: (a) hubungan antar norma, (b) arti penting norma bagi kehidupan manusia. Fitur tambahan berupa “perilaku norma” yang berisikan tentang perilaku sesuai norma dan perilaku yang tidak sesuai norma, (7) Materi 3 berisikan tentang perilaku norma pada lingkungan : (a) keluarga, (b) sekolah, (c) masyarakat, dan d) negara (berbangsa dan bernegara). Pada ”tampilan materi 3” digunakan untuk penugasan terhadap siswa untuk memberikan contoh perilaku norma yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari

Hasil Validasi Produk

Validasi produk dilakukan pada draft I berperan dalam menyempurnakan media pembelajaran sehingga menghasilkan draft II. Draft II yang dihasilkan sesuai dengan kritik dan saran (diperoleh dari para validator) akan diuji cobakan kepada siswa kelas VII di MTs Negeri 1 Kediri. Setelah melakukan tahapan tersebut, draft II kemudian direvisi menjadi draft III sesuai dengan saran siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia HTML5 pada materi norma dan keadilan kelas VII. Hasil rekapitulasi validasi produk yang dikembangkan dirinci pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Hasil Validasi oleh Ahli Materi I.

No	Indikator	Rata-rata
1	Materi	3,85
2	Konstruksi	3,85
3	Kebahasaan	4,00
Rata-rata		3,88
Kategori		Sangat Layak

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh kelayakan media masuk ke dalam kategori sangat layak dengan rata-rata kelayakan media sebesar 3,88. Pada keseluruhan aspek: (1) aspek materi memiliki skor rata-rata 3,85 dengan kategori sangat layak; (2) aspek konstruksi memiliki skor rata-rata 3,85 dengan kategori sangat layak; serta (3) aspek kebahasaan juga termasuk dalam kategori sangat layak dengan skor rata-rata 4,00.

Saran dan kritik yang diperoleh dari validator ditemukan bahwa: (1) media yang disusun sudah baik dan memadai, meskipun sedikit ada kesalahan-kesalahan (ketik), namun tidak merubah makna kata atau kalimat yang ada, (2) Media pembelajaran yang dikembangkan sudah baik hanya perlu diperhatikan adalah penggunaannya didaerah-daerah terpencil yang tidak terdapat listrik dan tidak ada LCD/laptop, 3) Perlu dicarikan cara yang lebih mudah pengoperasiannya (perlunya pedoman langkah-langkah pengoperasian media pembelajaran tercantum pada sub bab pembahasan).

Tabel 7. Hasil Validasi Produk oleh Ahli Media

No	Indikator	Rata-rata
1	Penggunaan Media	3,33
2	Tampilan Media	3,25
3	Kualitas Komponen	2,67
4	Ikon Navigasi	2,67
Rata-rata		3,06
Kategori		Layak

Berdasarkan Tabel tentang hasil validasi di atas, diketahui bahwa kelayakan media termasuk dalam kategori layak dengan rata-rata kelayakan media sebesar 3,06. Peincian rata-rata di setiap indikator atau aspek penilaian, di antaranya: (1) Penggunaan Media dengan skor rata-rata 3,33 dalam kategori layak; (2) Tampilan Media dengan skor rata-rata 3,25 dalam kategori layak; (3) Kualitas Komponen dengan skor rata-rata 2,67 dalam kategori layak; serta (4) Ikon Navigasi dengan skor rata-rata 2,67 dalam kategori layak.

Saran dan kritik yang diberikan oleh para validator, di antaranya: (1) media pembelajaran yang disusun terlalu

teks sehingga perlu mengoptimalkan fungsi multimedia, seperti menambahkan gambar dan video terkait materi norma dan keadilan, (2) Tata letak tombol dalam media pembelajaran lebih dioptimalkan lagi agar lebih mudah digunakan, (3) Desain media pembelajaran (perpaduan warna dan background) sudah baik.

Hasil Validasi media pembelajaran ini digunakan untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran yang dihasilkan. Pada penelitian ini kelayakan media pembelajaran dapat diketahui dengan melihat 2 aspek penilaian, yaitu: (1) validasi media oleh dosen ahli materi dan ahli media, (2) respon siswa (kepraktisan) menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan, sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang layak digunakan oleh siswa pada materi norma dan keadilan dengan penjelasan sebagai berikut : (1) Aspek kelayakan produk didasarkan pada hasil validasi atau penilaian dari dosen ahli materi dan dosen ahli media. Masukan dari validator tersebut menghasilkan kegiatan perevisian draft I menjadi draft II. (2) Aspek kepraktisan media pembelajaran didapatkan dari hasil respon siswa yang telah menggunakan media pembelajaran yaitu kelas VII D dengan jumlah 32 siswa di MTs Negeri 1 Kediri.

Pada proses validasi media dapat dikatakan layak sebagai media pembelajaran karena sudah melalui tahapan layak untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media, sedangkan hasil respon siswa menggunakan media sudah mendapatkan skor dalam kategori 61-80 % pada jumlah rata-rata keseluruhan aspek.

Saran dan kritik yang diberikan validator, di antaranya: (1) media yang disusun sudah baik dan memadai, meskipun sedikit ada kesalahan-kesalahan (ketik), namun tidak merubah makna kata atau kalimat yang ada, (2) Media pembelajaran yang dikembangkan sudah baik hanya perlu diperhatikan adalah penggunaannya didaerah-daerah terpencil yang tidak terdapat listrik dan tidak ada LCD/laptop, (3) Perlu dicarikan cara yang lebih mudah pengoprasiaanya (perlunya pedoman langkah-langkah pengoprasian media pembelajaran yang dapat dilihat pada pembahasan).

Hasil Respon Siswa terhadap Produk yang Dihasilkan

Respon siswa berperan dalam menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan menilai aspek: (1) pengoprasian dan interaktif, (2) penampilaan graafik, (3) penampilan video, (4) ketertaarikaan, (5) materi dalam menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia HMTL5.

Peneliti mendapatkan hasil tentang respon siswa kelas VII terhadap media pembelajaran berbasis multimedia HTML5 pada materi Norma dan Keadilan di angka melebihi 50%. Hal itu terlihat dari hasil setiap angket yang

disebarkan kepada siswa. dalam angket tersebut peneliti menjelaskan beberapa aspek yang dijadikan sebagai objek penilaian.

Dalam aspek pengoperasian dan interaktif, peneliti membagi aspek tersebut menjadi berbagai pertanyaan yang ditujukan kepada siswa. Angket yang terpecah dalam aspek pengoperasian dan interaktif mempertanyakan kepada para siswa tentang kejelasan media dalam pengoperasiaannya saat pembelajaran dilaksanakan. Dari hasilnya peneliti mendapatkan data yang mengungkapkan bahwa pengoperasian dan interaktif media di taraf 95%. Siswa mengungkapkan bahwa pengoperasian dan interaktif dari media sangat mudah digunakan.

Dalam aspek penampilan grafik, peneliti mencari keterkaitan antara penampilan grafik dengan materi. Dala isi aspek tersebut peneliti mempertanyakan apakah grafik mendukung tersampainya materi dengan baik dan benar. Dari hasil penelitian, data yang didapatkan dari aspek penampilan grafik siswa peneliti mendapatkan angka sebesar 93% ke atas. Dari angka tersebut dapat dijelaskan, bahwa para siswa dengan mudah dan sederhana pembelajaran tentang penghafalan materi dengan adanya penampilan grafik pada media.

Dalam aspek penampilan video, peneliti mempertanyakan kemudahan pemberian materi dengan adanya penampilan video pembelajaran pada materi Norma dan Keadilan. Hasil respon yang didapat peneliti sebesar 80% dalam aspek penampilan video. Dari tersebut diperoleh simpulan bahwa penampilan video dalam media merupakan aspek yang membantu dalam pembelajaran di materi Norma dan Keadilan di kelas VII.

Dalam aspek ketertarikan, peneliti mempertanyakan beberapa hal dalam angket. Pertanyaan tersebut seputar pengaruh dari media yang dibuat oleh peneliti. Dalam angketnya, peneliti mempertanyakan tentang urgensi media pembelajaran multimedia berbasis HTML5 terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Dari angket yang disebar peneliti mendapatkan angka sebesar 90% dalam aspek ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran multimedia HTML5 dalam materi Norma dan Keadilan di kelas VII.

Aspek yang dinilai dalam angket siswa adalah materi. Dalam angketnya peneliti mempertanyakan keterkaitan antara tampilan dalam media dengan materi sesuai atau tidak. Dalam penelitian yang dilaksanakan, akhirnya peneliti memperoleh angka sebesar 90%. Dengan adanya hasil angka tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa materi yang disampaikan dalam media memiliki keterkaitan yang jelas dan dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi Norma dan Keadilan.

Berdasarkan hasil pengisian angket, diperoleh respon positif berupa persentase sebesar 89,7% dengan interpretasi sangat layak. Berdasarkan angket respon siswa

terdapat 5 aspek yaitu: (1) Pengoperasian dan Interaktif, (2) Penampilan Grafik, (3) Penampilan Video, (4) Ketertarikan, dan (5) Materi.

Selain mendapatkan data dari angket hasil respon siswa terhadap media berdasarkan aspek-aspek tersebut, peneliti juga meminta kritik dan saran kepada siswa terhadap media yang sudah dibuat. Hasil dari kegiatan tersebut antara lain: (1) Harusnya suara diperjelas, (2) Media pembelajaran akan lebih menarik jika terdapat halaman kuis atau permainan, (3) Terlalu banyak tulisan tetapi memudahkan saya dalam membuat ringkasan materi ketimbang pada buku siswa, (4) Video terlalu cepat, (5) Saya ingin media ini grafisnya lebih jelas dan kompleks lagi, (6) Ingin belajar lagi menggunakan HTML5, (7) Sedikit membosankan karena teks berjalannya ada yang sangat pelan, (8) Sebaiknya tulisan dibuat lebih besar.

Kritik dan saran merupakan salah satu upaya untuk dapat mengubah suatu hal. Kritik dan saran yang diperoleh berperan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia HTML5 pada materi Norma dan Keadilan agar lebih mudah, bermanfaat dan lebih baik lagi saat pembelajaran di kelas.

Langkah-langkah Menjalankan Produk

Langkah-langkah menjalankan media pembelajaran dalam penelitian ini dimasukkan pada pokok pembahasan karena HTML5 masih jarang digunakan sebagai media pembelajaran dan belum banyak langkah-langkah menjalankannya di internet sehingga membuat akses penggunaan media HTML5 pada penelitian ini perlu dibahas, diuraikan sebagai berikut :

Server atau Admin (Guru)

Yang bertindak sebagai server atau admin dalam penelitian adalah Guru mengoperasikan produk. Kegiatan pengoperasian tersebut dapat dirinci ke dalam beberapa tahap sebagai berikut.

Tahap Persiapan

Kegiatan yang dilakukan admin (guru) adalah menyiapkan sarana berupa media (komputer atau laptop), file media, dan aplikasi pendukung, seperti : XAMPP. Tahap ini berguna untuk langkah awal mengakses Media Pembelajaran Berbasis Multimedia HTML5 pada Materi Norma dan Keadilan Kelas VII, diuraikan sebagai berikut: (1) Melakukan instalasi aplikasi XAMPP pada komputer atau laptop yang digunakan sebagai publikasi media keserver lain. (2) Memasukkan file media pembelajaran HTML5 pada folder htdocs pada XAMPP. (3) Mengetahui alamat *ip.configuration* dengan menggunakan CMD, maupun bisa dibuka melalui control panel.

Tahap Penggunaan Media

Tahap penggunaan media digunakan oleh admin (guru) untuk mengakses media pembelajaran pada tahap dimulainya proses kegiatan belajar mengajar, diuraikan sebagai berikut : (1) Menyambungkan komputer atau laptop ke server pengguna lain, bisa menggunakan WI-FI maupun kabel Ethernet LAN (*Local Area Network*). (2) Membuka aplikasi XAMP. (3) Menekan tombol start pada Apache dan MySQL. (4) Memberikan alamat : *ip.configuration/nama_file_media_pembelajaran*

Pengguna atau Siswa

Langkah Pengguna (siswa) dalam menjalankan media pembelajaran ini dapat diuraikan sebagai berikut: (1) Membuka browser, seperti: safari, chrome, internet explorer (IE9), firefox, dan opera. (2) Memasukkan kode *ip.configuration/nama_file_media_pembelajaran* yang diberikan oleh server pada url web.

Pembahasan

Pengembangan produk Media Pembelajaran Berbasis Multimedia HTML5 pada Materi Norma dan Keadilan Kelas VII di MTs Negeri 1 Kediri dilatar belakangi pada pemanfaatan fasilitas lab komputer yang dimiliki sekolah sebagai media pembelajaran PPKn yang inovatif dan menarik dan disesuaikan pada perkembangan teknologi. Media yang berbasis HTML ini bisa berupa kombinasi antara grafik, teks, animasi, video, atau suara. Pemanfaat sistem HTML di sekolah biasanya hanya digunakan untuk sistem ujian nasional berbasis komputer yang memanfaatkan akses pada *local host* untuk melakukan akses dari server ke pengguna lain dengan menggunakan kabel Ethernet LAN (*Local Area Network*).

Hadirnya HTML5 merupakan versi terbaru sekaligus penyempurnaan elemen pada versi sebelumnya. Penyempurnaan tersebut berupa penambahan elemen-elemen yang lebih semantik dan fitur-fitur baru guna mendukung pembuatan aplikasi web yang lebih kompleks. Kelebihan yang dimiliki HTML5, antara lain: (1) Terdapat fitur pemutar video dan audio untuk membuat media multimedia, (2) Terdapat fitur kanvas untuk menggambar menggunakan script code, dan (3) Bahasa pemrograman sederhana (efisien). Sedangkan kekurangan adalah saat ini HTML5 masih pada dalam tahap perkembangan sehingga beberapa browser versi terbaru yang sudah mendukung HTML5, seperti: safari, chrome, internet explorer (IE9), firefox, dan opera.

Media pembelajaran multimedia HTML5 dibuat bertujuan untuk menyajikan konten pembelajaran yang menyenangkan, menarik, serta mudah dimengerti (menjadi media yang interaktif untuk siswa) dengan aplikasi Construct 2 versi r239, pemilihan Construct 2 versi r239 dapat diakses secara gratis dan juga merupakan

pembuat game atau aplikasi yang dikhususkan pada platform 2D. Elemen pada Media Pembelajaran Berbasis Multimedia HTML5 pada Materi Norma dan Keadilan Kelas VII ini dibuat dengan unsur teks, gambar, video.

Berdasarkan teori kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Dale, diperoleh bahwa perolehan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa dipengaruhi oleh pengalaman yang didapat dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dengan siswa termasuk dalam salah satu interaksi yang meninggalkan pengalaman untuk siswa. pengalaman tersebut bersifat kongkret, karena siswa mendapat suatu pengetahuan baru.

Semakin kongkret pengalaman belajar yang didapatkan, maka tingkat pemahaman akan informasi yang diberikan semakin meningkat. Media pembelajaran yang dikembangkan didalam penelitian ini dalam kerucut pengalaman Dale pada tingkatan "pengalaman langsung" yang melibatkan setiap siswa untuk mengoperasikan media pembelajaran secara mandiri serta melibatkan norma-norma yang ada dimasyarakat (norma yang berlaku dilingkungan siswa).

Teori kerucut pengalaman Dale menyatakan produk media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan layak digunakan jika melalui telah kegiatan penilaian aspek kelayakan media. Media pembelajaran dinyatakan layak karena memuat beberapa indikator yang dapat membuat para siswa lebih mudah dan memahami pembelajaran PPKn.

Sebagai media pembelajaran yang dinyatakan layak oleh tim validasi materi dan media, maka dalam sub bab pembahasan hasil penelitian ini akan difokuskan pada perhitungan tingkat kelayakan produk yang ditinjau dari kegiatan penilaian atau validasi media pembelajaran yang dilakukan ahli materi dan ahli media.

Berdasarkan validasi yang dilakukan para validator dalam menilai kelayakan produk, secara keseluruhan mendapatkan skor 3,47 dengan interpretasi layak. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran PPKn di kelas VII MTs Negeri 1 Kediri, khususnya pada materi norma dan keadilan.

Respon siswa pada keseluruhan aspek penilaian dapat dirinci sebagai berikut: (1) Pengoperasian dan interaktif dengan skor rata-rata persentase 94,79 dalam kategori sangat layak dan diperoleh simpulan yang menyatakan media pembelajaran yang dikembangkan mudah digunakan oleh siswa. Respon selanjutnya adalah tentang (2) Penampilan grafik dengan skor rata-rata persentase 91,66 dalam kategori sangat layak dan diperoleh simpulan bahwa media yang dikembangkan memiliki tampilan yang disukai oleh siswa, (3) Penampilan video dengan skor rata-rata persentase 83,33 dengan kategori sangat layak

sehingga diperoleh simpulan bahwa produk memuat video yang mudah dipahami oleh siswa, hanya saja perlu perbaikan pada kejelasan pada suara video yang ada pada lingkungan berbangsa dan bernegara (negara) materi ke 3, (4) Ketertarikan termasuk dalam kategori sangat layak dengan skor rata-rata persentase 88,54 sehingga disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan bisa menarik minat dan motivasi siswa untuk belajar, dan (5) Materi dengan skor rata-rata persentase 90,62 dalam kategori sangat layak dan dapat disimpulkan bahwa tampilan kejelasan materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Dari hasil respon yang didapatkan oleh peneliti saat melakukan penelitian, maka dapat diketahui bahwa produk berupa media pembelajaran HTML5 yang diaplikasikan terhadap Materi Norma dan Keadilan Kelas VII di MTsN (Madrasah Tsanawiyah Negeri) 1 Kediri mendapat respon yang baik. Hal tersebut dibuktikan dari respon yang didapatkan oleh peneliti. Dengan adanya media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti akan membuat pembelajaran PPKn semakin diminati oleh siswa-siswi.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil penelitian, diperoleh simpulan yang menyatakan bahwa produk yang dihasilkan termasuk ke dalam kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran PPKn di kelas VII MTs Negeri I Kediri. Validasi media pembelajaran berbasis multimedia HTML5 pada materi norma dan keadilan kelas VII di MTs Negeri 1 Kediri yang dikembangkan dinyatakan layak dengan skor keseluruhan 3,47, diperoleh dari skor ahli materi 3,88 dan skor ahli media 3,06, pada (aspek kepraktisan) Respon siswa terkait penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia HTML5 pada materi norma dan keadilan menunjukkan media sangat layak dengan persentase respon positif sebesar 89,7 %. Hal ini sejalan dengan teori kerucut pengalaman Dale yang menyatakan bahwa semakin melibatkan pengalaman langsung (menjalankan media pembelajaran secara mandiri) maka akan membuat pesan yang diterima peserta didik akan menjadi lebih konkrit dan mudah dipahami.

Saran

Beberapa saran yang diberikan peneliti setelah melakukan kegiatan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia HTML5 pada materi norma dan keadilan kelas VII di MTsN (Madrasah Tsanawiyah Negeri) 1 Kediri, antara lain: (1) Sarana dan Prasarana disekolah lebih diperhatikan kembali terutama pada kegunaan 2 lab.komputer yang penggunaannya belum dimaksimalkan; (2) Penggunaan media

pembelajaran berbasis multimedia HTML5 yang diaplikasikan ke dalam materi norma dan keadilan diperlukan pembiasaan dan latihan oleh guru kepada siswa agar pada saat kegiatan belajar mengajar tidak terkendala, (3) Aspek audio yang terdengar harus lebih diperhatikan, (4) Penambahan gambar dan video pada media pembelajaran berbasis multimedia HTML5 sangat diperlukan untuk memperbaiki media.

DAFTAR PUSTAKA

- Akdon, dan Ridwan. 2013. *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Awaludin, Reza S., dkk. 2017. *Aplikasi Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Tingkat SD Kelas IV Berbasis Web Html5*.
- Daryanto. 2013. *Standar Kompetensi dan Penilaian Kinerja Guru Profesional*. Yogyakarta: Gava Media.
- Gemilang, Adhite Satya. 2016. *Rancang Bangun Media Pembelajaran IPS Berbasis Web Menggunakan HTML5 (Studi Kasus : SD Negeri 6 Salatiga)*. Artikel Ilmiah: Program Studi Teknik Informatika.
- Riduwan. 2011. *Definisi Instrumen Penelitian*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Riduwan. 2015. *Skala pengukuran Variabel – Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Satria, Teddy., dkk. 2015. *Perancangan Aplikasi Pembelajaran “Fruvenimal” Berbasis HTML5*. Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer, Vol. 3, No. 4, Oktober 2015. Semarang. Program Studi Sistem Komputer.
- Setyoko, Nugroho A. 2014. *Pengembangan aplikasi media pembelajaran sistem organ dalam tubuh manusia menggunakan Html5*. Program Studi S1 Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sudjana, Nana dan Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, Nana dan Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sumantri, Mulyani. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Maulana
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Ziyadi, Ahsan. 2017. *Pentingnya pengenalan pelajaran norma melalui strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor*. Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan.