

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS *FLYPAPER* UNTUK MENINGKATKAN KREATIFITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKn KELAS VII DI SMP NEGERI 18 PALEMBANG

Desty Oktari, Umi Chotimah, Emil El Faisal

FKIP, Universitas Sriwijaya

Email: desthyoct@gmail.com

Abstract: *This study aims to produce validly validated, effective and effective flypaper-based multimedia to improve student creativity on the subject matter of PPKn at SMP Negeri 18 Palembang. This type of research uses Research and Development / R & D with model development using ADDIE model through five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Assessment stage is done by using Tessmer formative evaluation method. Expert evaluation conducted by 3 experts related to material, media and language. Expert material with an average rating of 4.0 and belongs to a valid category. Media experts with an average grade of 3.45 and are included in the Valid category. Linguists with an average grade of 4.0 and are included in the Valid category. In the one to one stage, the average score of 4.3 is categorized as very practical and in the small group stage the average score of 4.2 is categorized as very practical. While the field test stage to determine the effectiveness of flypaper-based multimedia obtained value of 85.16 and included in the category very well. The data analysis technique using walktrough, interview, questionnaire and observation. The results show that flypaper-based multimedia is valid, practical and effective to improve the creativity of students in SMP Negeri 18 Palembang.*

Keywords: *Development, Flypaper Based Multimedia, Student Creativity, PPKn*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia berbasis *flypaper* dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan kreatifitas siswa pada matapelajaran PPKn di SMP Negeri 18 Palembang. Jenis penelitian ini menggunakan *Research and Development/R&D* dengan model pengembangan menggunakan model ADDIE dengan melalui lima tahap, yaitu tahap analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Tahap penilaian dilakukan dengan menggunakan metode evaluasi formatif Tessmer. Evaluasi ahli dilakukan oleh 3 pakar terkait materi, media dan bahasa. Ahli materi dengan nilai rata-rata sebesar 4.0 dan termasuk dalam kategori valid. Ahli media dengan nilai rata-rata sebesar 3.45 dan termasuk dalam kategori Valid. Ahli bahasa dengan nilai rata-rata sebesar 4.0 dan termasuk dalam kategori Valid. Pada tahap *one to one* diperoleh nilai rata-rata sebesar 4.3 termasuk dalam kategori sangat praktis dan pada tahap *small group* diperoleh nilai rata-rata sebesar 4.2 termasuk dalam kategori sangat praktis. Sedangkan tahap *field test* untuk mengetahui efektivitas multimedia berbasis *flypaper* diperoleh nilai sebesar 85.16 dan termasuk dalam kategori sangat baik. Adapun teknik analisis data menggunakan *walktrough*, wawancara, angket dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia berbasis *flypaper* dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan kreatifitas siswa di SMP Negeri 18 Palembang.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Berbasis *Flypaper*, Kreatifitas Siswa, PPKn

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi, kondisi serta potensi yang ada berkenaan dengan peningkatan kualitas di sekolah dan upaya meningkatkan mutu pendidikan yaitu dengan memanfaatkan dan mengembangkan teknologi pembelajaran berbasis komputer dan web (*e-learning*) yang berpusat pada peserta didik sebagai sarana kebutuhan masyarakat akan pendidikan berkelanjutan. Semakin majunya teknologi komputer saat ini mampu menampilkan berbagai macam tampilan media. Menurut Bovee dalam Sanaky (2009:3), “media merupakan suatu alat penyampai pesan”.

Tanpa adanya sarana penyampai pesan suatu bentuk komunikasi tidak dapat berjalan dengan baik. Bentuk-bentuk respon bisa digunakan sebagai media, antara lain adalah interaksi manusia, kenyataan, gambar, animasi, tulisan serta rekaman suara. Maka dari respon tersebut dapat membantu peserta didik dalam mempelajari materi ajar. Interaksi dalam berkomunikasi menggunakan media bisa dilakukan langsung maupun tidak langsung dalam kegiatan tatap muka.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan akan sumber belajar yang relevan, media berkembang menjadi multimedia yang lebih menarik bagi siswa. Multimedia merupakan gabungan dari banyak media atau setidaknya lebih dari satu media. Multimedia diperlukan guna mempermudah peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Rusman (2013:140) menyatakan bahwa :

Pembelajaran berbasis multimedia merupakan suatu proses pembelajaran menggunakan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video dan animasi yang memungkinkan pengguna untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Merancang media secara terencana dapat menghasilkan media pembelajaran yang baik. Maka dari itu kreatifitas dibutuhkan untuk memudahkan dalam membuat multimedia yang inovatif. Salah satu multimedia yang bisa digunakan untuk menunjang itu semua salah satunya yaitu dengan *flypaper*. Menurut Muhamad Mas’ud (2014:1), “dengan menambahkan animasi *flash*, transisi, dan *efek spasial*, *flypaper* dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih kreatif”. Multimedia berbasis *flypaper* merupakan salah satu media pembelajaran berupa program aplikasi perangkat lunak *authoring tools* yang dapat digunakan untuk membuat presentasi layaknya *microsoft power point* yang dapat menggabungkan gambar, video, *flash*, animasi transisi, *game memory* sekaligus.

Dengan menggunakan program *flypaper* ini tampilan media pembelajaran akan lebih menarik karena di dalamnya memuat gambar, teks, video, animasi dan suara sehingga siswa akan lebih mudah menangkap informasi yang diberikan guru karena tampilan yang diberikan menarik dan mudah dimengerti siswa.

Sesuai dengan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SMP Negeri 18 Palembang terdapat materi yang memiliki kompleksitas materi dan terbatas pada penggunaan media. Keluasan materi tersebut tidak cukup hanya menggunakan media cetak. Berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan, peneliti memperoleh aktivitas belajar siswa yang membosankan bagi peserta didik karena terbatas pada buku teks dan lembar kerja siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari Rabu, 27 Januari dan Selasa, 2 Februari 2016 di SMP Negeri 18 Palembang, terdapat beberapa informasi yang bisa mendukung penelitian. Peneliti menggunakan lembar observasi kreativitas

belajar siswa untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran PPKn, dimana terdapat beberapa aspek atau kegiatan kreativitas siswa yang diamati seperti keterampilan berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, berpikir memerinci, berpikir menilai, rasa ingin tahu, imajinatif (kemauan untuk memberikan respon), percaya diri, berani mengambil resiko, serta sifat menghargai siswa. Dimana dari data tersebut menunjukkan terdapat beberapa informasi dimana sebanyak 61,7% responden dalam mengerjakan soal peserta didik tidak begitu lancar dalam mengerjakannya, siswa masih belum bisa menggunakan cara baru dalam menyelesaikan masalah, dalam menyampaikan pendapatnya siswa masih terpengaruh oleh temannya, siswa masih bingung dalam menuliskan langkah-langkah pemecahan masalah secara terperinci, beberapa siswa masih ragu-ragu dalam menyimpulkan jawaban, ketika proses pembelajaran dimana pada saat guru memberikan kesempatan bertanya siswa lebih banyak diam dan tidak bertanya tentang hal-hal yang belum diketahuinya, beberapa siswa kurang berpikir kritis, mudah putus asa dalam menemukan jawaban, masih ragu dalam mempertahankan pendapat dan jawabannya.

Selama dalam proses pembelajaran PPKn, guru hanya berpegang satu buku paket mata pelajaran PPKn sebagai sumber belajar, sehingga proses pembelajaran berlangsung hanya terbangun komunikasi satu arah, tanpa menggunakan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan pola belajar siswa. Padahal setiap siswa memiliki pola belajar yang berbeda, sehingga belajar dengan hanya mendengarkan guru di depan kelas membuat proses belajar mengajar jadi membosankan dan membuat beberapa peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru sehingga kreatifitas siswa pun masih belum tersalurkan dengan baik.

Dilihat dari hal tersebut peneliti ingin mengembangkan multimedia berbasis *flypaper* dalam proses pembelajaran dengan harapan dapat meningkatkan kreatifitas siswa karena dengan menggunakan multimedia berbasis *flypaper* siswa tidak hanya mendengar tetapi juga dapat melihat materi yang disampaikan oleh guru dengan tampilan yang lebih menarik.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana mengembangkan multimedia berbasis *flypaper* pada materi keberagaman masyarakat Indonesia di SMP Negeri 18 Palembang yang valid, dan bagaimana mengembangkan multimedia berbasis *flypaper* pada pada materi materi keberagaman masyarakat Indonesia di SMP Negeri 18 Palembang yang praktis serta apakah multimedia berbasis *flypaper* yang dikembangkan memiliki efek potensial terhadap kreatifitas siswa?”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan multimedia berbasis *flypaper* pada materi keberagaman masyarakat Indonesia di SMP Negeri 18 Palembang yang valid dan praktis serta memiliki efek potensial terhadap kreatifitas siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik itu secara teoritis maupun secara praktis.

Menurut Vaughan (2004) sebagaimana dikutip oleh Binanto (2010:2), “multimedia adalah suatu program komputer yang dapat dikontrol secara interaktif dengan menggabungkan teks, gambar, video, animasi dan seni”. Sejalan dengan pendapat di atas, Pribadi (2009:147) mengemukakan bahwa multimedia merupakan konsep yang dapat dimaknai sebagai suatu program yang dikontrol melalui program komputer untuk menampilkan beberapa jenis media secara bersamaan. Sedangkan menurut Ariyani dan Haryanto (2010:25), “multimedia merupakan penggabungan dari beberapa jenis media secara interaksi”.

Flypaper merupakan salah satu *software* yang menyediakan konten interaktif yang dapat dijadikan media pembelajaran berbasis multimedia. Multimedia interaktif adalah penggabungan media dari komputer, video, audio, gambar dan teks. Contoh multimedia interaktif yaitu pembelajaran interaktif seperti *flypaper*, aplikasi, *game*, dan lain-lain. Safitri (2015:14) menyatakan bahwa, *flypaper* adalah salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi maupun media pembelajaran. Muhamad Mas'ud (2014:1) mengemukakan bahwa, "dengan menambah animasi *flash*, transisi, dan efek spasial, *flypaper* dapat menghasilkan pembelajaran yang kreatif". Begitu juga menurut Febrianto (2013:12) *flypaper* digunakan untuk menggabungkan gambar, video, *flash*, animasi transisi, *game memory* dan lain-lain.

Mas'ud (2014:2) menyatakan bahwa *flypaper* mempunyai beberapa keunggulan diantara yaitu:

1. dapat membuat pembelajaran lebih kreatif.
2. untuk membuat website, konten *e-learning* interaktif, dan presentasi produk atau profil perusahaan.
3. memudahkan pengguna pemula untuk membuat multimedia pembelajaran.
4. untuk guru atau pengajar, dapat memudahkan membuat media pembelajaran.
5. *template* cukup lengkap
6. menyediakan *library* yang sangat membantu pengguna
7. dapat mengubah presentasi Microsoft PowerPoint ke konten *e-learning*
8. konten yang dikembangkan dapat dipublikasikan ke berbagai output seperti HTML5, *single file executable* (.exe), CD-ROM,

maupun standar *e-learning* seperti SCORM dan AICC.

Seifert (2012:156) mengemukakan bahwa "kreatifitas adalah kemampuan memproduksi berbagai gagasan, aktivitas, dan obyek baru, dan seringkali muncul dalam bentuk pemikiran bercabang". Menurut Usman dalam Uno (2013:153) kreativitas dalam proses dinyatakan sebagai "*Creativity is a process that manifest it self in fluency, in flexibility as well as in originality of thinking*". Bean (1995:3) menyatakan bahwa "kreativitas adalah suatu proses yang muncul dalam bentuk pemikiran untuk menghasilkan suatu produk yang menimbulkan kepuasan tersendiri".

Menurut Sugiyono (2014:297) metode penelitian dan pengembangan yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan dan menilai keefektifan suatu produk tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development/R&D*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia berbasis *flypaper* yang valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan kreatifitas siswa di SMP Negeri 18 Palembang. Pemilihan lokasi ini berdasarkan pertimbangan bahwa SMP Negeri 18 Palembang memiliki sarana dan prasarana yang baik dalam mendukung pelaksanaan penelitian pengembangan multimedia berbasis *flypaper*. Sampel dalam penelitian ini dipilih secara *purposive* yaitu berdasarkan pertimbangan dari guru mata pelajaran PPKn. Selanjutnya pengambilan sampel uji coba pada tahap *one to one* akan dilakukan pada tiga orang siswa kelas VII.10 dan tahap *small grup* akan dilakukan sepuluh orang siswa pada kelas VII.8 dan pada tahap *field test* atau uji coba lapangan dengan melibatkan

siswa kelas VII.9 di SMP Negeri 18 Palembang.

Dalam penelitian ini peneliti juga melibatkan beberapa pihak yang disebut sebagai subjek validasi antara lain: ahli materi, ahli media, ahli bahasa. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah *walktrough* berupa lembar pengamatan validasi ahli, wawancara, angket tanggapan siswa, serta lembar observasi kreatifitas siswa. Selanjutnya teknik analisis data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua macam yaitu teknik analisis data angket untuk melihat kevalidan dan kepraktisan serta teknik analisis data observasi kreatifitas siswa untuk melihat keefektifan multimedia yang dikembangkan.

Analisis data angket untuk melihat kevalidan diukur dengan kategori pada setiap penilaian angket yakni dengan angka 1 sangat tidak baik, 2 tidak baik, 3 cukup, 4 baik, dan 5 sangat baik (Modifikasi dari Sugiyono 2014:135), selanjutnya dihitung dengan menggunakan rumus Widoyoko (2016:113) yaitu jumlah nilai validasi dibagi jumlah butir indikator dalam angket, data yang diperoleh dapat dikategorikan berdasarkan tingkat kevalidan yakni dengan nilai: >4,2-5,0 sangat valid, >3,4-4,2 valid, >2,6-3,4 cukup valid, >1,8-2,6 tidak valid, >1,0-1,8 sangat tidak valid. Sedangkan analisis data angket untuk mengetahui tingkat kepraktisan diukur dengan kategori setiap penilaian angket yakni dengan angka: 5 sangat setuju, 4 setuju, 3 ragu-ragu, 2 tidak setuju, 1 sangat tidak setuju (Widoyoko, 2016:113) yaitu jumlah nilai kepraktisan dibagi jumlah butir indikator dalam angket, data yang diperoleh dapat dikategorikan berdasarkan tingkat kepraktisan yakni dengan nilai: >4,2-5,0 sangat praktis, >3,4-4,2 praktis, >2,6-3,4 cukup praktis, >1,8-2,6 tidak praktis, >1,0-1,8 sangat tidak praktis. Adapun analisis data observasi tingkat kreatifitas siswa dilakukan dengan menggunakan rumus Slameto (2011:115)

yakni jumlah item yang dicek pada daftar observasi dikalikan 100%. 80-100 sangat baik, 60-79 baik, 40-59 cukup baik, 20-39 tidak baik dan 0-19 sangat tidak baik. Selanjutnya pada tahap pengembangan ini peneliti memilih model penelitian pengembangan *Rowntree* dan evaluasi formatif *Tessmer*. Tahap dalam evaluasi *Tessmer* dalam penelitian ini yaitu: *self evaluation, expert review, one to one, small group*, dan *field test evaluation*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 18 Palembang. Pelaksanaannya dilakukan mulai tanggal 6 Maret 2017 sampai dengan 4 April 2017. Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model ADDIE model ADDIE dengan melalui lima tahap, yaitu tahap analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Tahap analisis meliputi menganalisis kompetensi dasar dan merumuskan tujuan pembelajaran dan mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan dalam mengembangkan multimedia analisis kebutuhan dan rumusan tujuan belajar. Pada tahap perancangan ini peneliti membuat desain produk dengan mengacu pada tujuan yang telah ditetapkan peneliti yaitu pengembangan topik disesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat. Tahap pengembangan meliputi mendesain produk awal multimedia meliputi, penyiapan garis besar isi media, jabaran materi serta perangkat evaluasi. Tahap implementasi yaitu pelaksanaan dan penerapan. Selanjutnya, penelitian ini menggunakan evaluasi formatif menggunakan model *Tessmer*. Adapun langkah-langkah dalam model *Tessmer*, meliputi *self evaluation, review ahli (expert review)*, evaluasi satu-satu (*one to one*)

evaluation), evaluasi kelompok kecil (*small group*) dan berakhir pada uji lapangan (*field test*).

Tahap pertama yang peneliti lakukan adalah tahap analisis dan perancangan, peneliti melakukan analisis materi dan bahan ajar serta karakteristik siswa. Hasil analisis materi dan bahan ajar ini didapatkan dari kompetensi dasar menghargai keberagaman suku, agama, ras dan antargolongan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Hasil dari analisis karakteristik siswa didapatkan bahwa subjek uji coba *one to one* dilakukan tiga orang siswa kelas VII.10, tahap uji coba *small group* sepuluh siswa dari kelas VII.8 dan pada tahap *field test* seluruh siswa kelas VII.9 untuk uji keefektifan multimedia berbasis *flypaper* untuk meningkatkan kreatifitas siswa.

Tahap kedua penelitian ini yaitu tahap pengembangan dan implementasi, pada tahap ini, peneliti mendesain produk awal multimedia meliputi, penyiapan garis besar isi media, jabaran materi serta perangkat evaluasi. Produk yang didesain disesuaikan dengan tahap analisis dan rumusan tujuan pembelajaran agar dapat memenuhi salah satu syarat dari multimedia berbasis *flypaper*. Multimedia yang dikembangkan terdiri dari satu kesatuan yang meliputi unsur teks, gambar, video, animasi dan suara. Desain produk ini sebagai *prototype* pertama. Setiap *prototype* fokus kepada tiga karakteristik yaitu *content*, bahasa, dan *lay out*.

Tahap ketiga dalam penelitian ini yaitu tahap penilaian, dalam tahap ini dilaksanakan uji coba produk *prototype* serta perbaikannya berdasarkan masukan yang telah diperoleh sebelumnya, pelaksanaan uji coba *prototype* ini sesuai dengan model pengembangan *Rowntree* dengan evaluasi formatif yang dikemukakan *Tessmer*. Dengan langkah-langkah yaitu dimulai dari *expert review*, evaluasi *one to one*, evaluasi *small group* dan berakhir pada *field test*. Sementara

self evaluation sudah dilaksanakan pada tahap 1 dan tahap 2.

Tahap pertama peneliti melakukan validasi materi dengan menggunakan lembar angket. Berikut ini pada tabel 4.1 disajikan hasil penilaian validasi materi pada multimedia berbasis *flypaper* oleh ahli materi.

Tabel 4.1 Hasil validasi penilaian ahli materi pada multimedia berbasis *flypaper*.

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Memenuhi tahap-tahap pembelajaran	4
	Memenuhi bentuk baku RPP	4
2	Kesesuaian dengan Kompetensi Inti	4
	Indikator mengacu kepada Kompetensi Dasar	4
	Kesesuaian isi materi dengan Kompetensi Dasar	4
	Kesesuaian urutan materi	4
2	Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan	4
	Indikator mudah diukur	4
	Indikator mengandung kata-kata operasional	4
3	Kegiatan guru dan siswa di rumuskan dengan jelas	4
	Kebenaran tata bahasa	4
	Kesederhanaan struktur kalimat	4
Jumlah Nilai		48
Rata-rata total penilaian validasi ahli media		4,0

Data pada tabel 4.1 menunjukkan nilai rata-rata total penilaian validasi ahli materi adalah sebesar 4,0 termasuk dalam kategori valid, dan terdapat beberapa komentar dan saran yang diberikan validator yang sudah diperbaiki oleh peneliti.

Tahap selanjutnya peneliti melakukan validasi media pada multimedia berbasis *flypaper* yang dikembangkan dengan validator ahli media dengan menggunakan

lembar angket. Berikut ini pada tabel 4.2 disajikan hasil penilaian validasi media dalam multimedia berbasis *flypaper* oleh ahli media.

Tabel 4.2 Hasil validasi penilaian ahli media pada multimedia berbasis *flypaper*.

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Keserhanaan tampilan gambar / animasi.	4
	Kesesuaian gambar atau animasi dengan karakteristik siswa.	4
	Keefektifan penggunaan kalimat.	4
	Keefektifan penggunaan tombol.	4
	Kesesuaian penggunaan tombol.	3
2	Kesesuaian urutan antar halaman.	4
	Kesesuaian gambar atau animasi dengan isi halaman.	3
	Kesesuaian musik latar.	4
	Ketepatan pemilihan warna.	4
3	Kesesuaian ukuran gambar, animasi dan tulisan tiap halaman.	4
	Tata letak tulisan tiap halaman seimbang.	4
	Tata letak animasi atau gambar tiap halaman seimbang	3
	Volume audio pada halaman seimbang	3
	Ketertarikan pemilihan animasi	2
4	Ketertarikan pemilihan gambar	3
	Bentuk huruf mudah dibaca	4
	Proporsi teks pada halaman sudah sesuai	4
5	Ketepatan dalam pemilihan warna tiap halaman sudah sesuai	4
	Gradasi warna sesuai	4

Jumlah Nilai	69
Rata-rata total penilaian validasi ahli media	3,45

Data pada tabel 4.2 menunjukkan nilai rata-rata total penilaian validasi ahli media adalah sebesar 3,45 termasuk dalam kategori valid. dan terdapat beberapa komentar dan saran yang diberikan validator yang sudah diperbaiki oleh peneliti.

Tahap selanjutnya peneliti melakukan validasi bahasa pada multimedia berbasis *flypaper* yang dikembangkan dengan validator ahli bahasa dengan menggunakan lembar angket. Berikut ini pada tabel 4.3 disajikan hasil penilaian validasi bahasa dalam multimedia berbasis *flypaper* oleh ahli bahasa.

Tabel 4.3 Hasil validasi penilaian ahli bahasa pada multimedia berbasis *flypaper*.

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Kesesuaian dengan Kompetensi Inti	4
2	Kesesuaian dengan Kompetensi Dasar	4
3	Kesesuaian dengan Indikator	4
4	Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	4
5	Kesesuaian dengan tingkatan berpikir siswa SMP Kelas VII	4
6	Kemudahan dalam memahami bahasa yang digunakan	4
No	Aspek yang dinilai	Skor
7	Keefektifan kalimat yang digunakan	4
8	Kelengkapan informasi yang dibutuhkan siswa	4
9	Penggunaan kata sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)	4
10	Kesederhanaan struktur	4

kalimat	
Jumlah Nilai	28
Rata-rata total	4,0
penilaian validasi ahli media	

Data pada tabel 4.3 menunjukkan nilai rata-rata total penilaian validasi ahli bahasa adalah sebesar 4,0 termasuk dalam kategori valid, dan terdapat beberapa komentar dan saran yang diberikan validator yang sudah diperbaiki oleh peneliti.

Hasil *expert review* diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia berbasis *flypaper* dinyatakan layak diujicobakan sesuai dengan revisi serta saran-saran dari tim ahli. Komentar atau saran dari validator menjadi acuan untuk pengembangan *prototype* kedua.

Setelah tahap evaluasi *expert review*, selanjutnya tahap evaluasi satu-satu, kemudian uji coba produk multimedia berbasis *flypaper* kepada tiga orang peserta didik kelas VII.10 di SMP Negeri 18 Palembang dengan kemampuan akademik tinggi, sedang, rendah berdasarkan nilai dan pemilihan dari guru mata pelajaran PPKn yang mengajar dikelas. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media dan untuk mengetahui kekurangan dan kesalahan mendasar pada multimedia yang dikembangkan. Berikut ini pada tabel 4.4 disajikan skor penilaian angket siswa terhadap kepraktisan multimedia berbasis *flypaper* pada tahap evaluasi satu-satu.

Tabel 4.4 Hasil penilaian angket tanggapan siswa pada tahap one to one evaluation

No	Nama Siswa	Nilai
1	AP	91
2	MY	84
3	ZNA	85
Jumlah Nilai		260
Rata-rata		86,7
Persentase		4,3

(Sumber: data primer diolah, tahun 2017)

Data pada tabel 4.4 menunjukkan bahwa hasil rekapitulasi persentase keseluruhan dari angket tanggapan siswa terhadap multimedia berbasis *flypaper* adalah sebesar 4,3 termasuk dalam kategori sangat praktis.

Berdasarkan komentar dan saran yang diberikan siswa terhadap *prototype I* pada tahap *one to one evaluation* terdapat revisi, dilakukan revisi terhadap multimedia untuk menjadi *prototype II* yang selanjutnya akan di uji pada tahap *small group*. Pada tahap *small group* peneliti melakukan ujicoba multimedia yang disebut sebagai *prototype II* yang terdiri dari 10 siswa dari kelas VII.8 SMP Negeri 18 Palembang yang terdiri dari siswa dengan kemampuan akademik tinggi, sedang, rendah dan ditutup pembelajaran peserta didik diminta untuk mengisi angket tanggapan terhadap multimedia berbasis *flypaper*. Berikut ini pada tabel 4.5 disajikan hasil angket tanggapan siswa pada tahap *small group*.

Tabel 4.5 Hasil penilaian angket tanggapan siswa pada tahap small group.

No	Nama Siswa	Nilai
1	DO	88
2	FL	87
3	MSI	84
4	LN	81
5	FSA	80
6	AWP	82
7	VS	81
8	GL	90
9	DAP	80
10	FBF	82
Jumlah Nilai		835
Rata-rata		83,5
Persentase		4,2

(Sumber: data primer diolah, tahun 2017)

Dilihat dari tabel 4.5 diatas diketahui bahwa hasil rekapitulasi persentase keseluruhan dari angket tanggapan siswa pada tahap *small group* terhadap multimedia berbasis *flypaper* adalah sebesar 4,2 termasuk dalam kategori sangat praktis. Dengan

demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia berbasis *flypaper* yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat praktis.

Tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan terhadap produk akhir atau *prototype III* berupa multimedia berbasis *flypaper* yang telah dinyatakan valid dan sangat praktis. Pada tahap uji coba lapangan ini akan diberikan kepada subjek penelitian yaitu siswa kelas VII.9 di SMP Negeri 18 Palembang yang berjumlah 36 siswa dengan tujuan untuk mengetahui efektifitas dari penggunaan multimedia berbasis *flypaper* yang telah dikembangkan peneliti.

Pada tahap *field test* (uji coba lapangan) ini peneliti melakukan kegiatan pembelajaran yang dilakukan sebanyak dua kali. Peneliti meminta bantuan teman sejawat untuk menjadi observer kreatifitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tabel 4.6 berikut merupakan hasil observasi kreatifitas siswa dari penggunaan multimedia berbasis *flypaper*.

Tabel 4.6 Hasil observasi kreatifitas siswa menggunakan multimedia berbasis *flypaper*.

No	Nama Kelompok	Skor
1	Kelompok I	43
2	Kelompok II	43
3	Kelompok III	44
4	Kelompok IV	41
5	Kelompok V	43
6	Kelompok VI	35
7	Kelompok VII	39
8	Kelompok VIII	39
Jumlah		327
Rata-rata		40,88
Persentase		85,16

(Sumber: data primer diolah, tahun 2017)

Dilihat dari tabel tersebut diketahui bahwa persentase hasil observasi kreatifitas siswa pada uji lapangan (*field test*) adalah sebesar 85,16% dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan data dari hasil angket yang dibagikan untuk melihat kreatifitas siswa dapat diketahui bahwa rata-rata nilai persentase data angket sebesar 82%. Data tersebut menunjukkan bahwa multimedia berbasis *flypaper* mempunyai efektifitas terhadap kreatifitas siswa.

PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini bertujuan: (1) menghasilkan multimedia berbasis *flypaper* yang valid; (2) menghasilkan multimedia berbasis *flypaper* yang praktis; (3) mengetahui efektifitas multimedia berbasis *flypaper* yang telah dikembangkan untuk meningkatkan kreatifitas siswa pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 18 Palembang.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, peneliti memperoleh data mengenai kevalidan, kepraktisan dan keefektifan untuk meningkatkan kreatifitas siswa. Data tersebut didasarkan pada evaluasi formatif yang peneliti lakukan.

Prototype 1 divalidasi oleh 3 ahli terkait materi, media dan bahasa. *One to one* dan *small group* digunakan untuk mengetahui kepraktisan multimedia berbasis *flypaper*. Sedangkan *field test* digunakan untuk mengetahui efektifitas multimedia berbasis *flypaper*. Dari hasil analisis validasi terhadap materi, bahasa, dan media oleh validator menunjukkan bahwa validitas multimedia layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran dengan kriteria valid. Berdasarkan penilaian validator materi diperoleh rata-rata nilai 4,0 termasuk dalam kategori valid selanjutnya untuk penilaian validator media diperoleh rata-rata nilai 3,45 termasuk dalam kategori valid, kemudian penilaian validator bahasa diperoleh rata-rata nilai 4,0 termasuk dalam kategori valid. Hasil dari *prototype I* yang telah melewati tahap *expert review* ini kemudian siap untuk diterapkan pada tahap *one to one evaluation*.

Maka dapat di tarik kesimpulan bahwasanya multimedia yang dikembangkan dinyatakan valid dan dapat digunakan.

Pada tahap *one to one evaluation* ini, peneliti melakukan uji coba produk multimedia berbasis *flypaper* kepada tiga orang siswa kelas VII.10 di SMP Negeri 18 Palembang yang terdiri dari tiga orang siswa dengan kemampuan akademik tinggi, sedang, rendah berdasarkan nilai dan pemilihan dari guru mata pelajaran PPKn. Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari multimedia untuk mengetahui kekurangan dan kesalahan mendasar pada multimedia yang dikembangkan. Diakhir pembelajaran peserta didik diminta untuk mengisi lembar angket untuk mengetahui komentar mereka terhadap *prototype I*. Berdasarkan hasil angket yang di isi oleh siswa, data juga diperoleh dari hasil wawancara dengan siswa terhadap multimedia yang dikembangkan. Kemudian dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa multimedia yang dikembangkan sudah dalam kapasitas baik dan sangat praktis digunakan. Dari hasil perhitungan diperoleh rata-rata total penilaian siswa pada angket sebesar 4,3 termasuk dalam kategori sangat praktis.

Pada tahap *small group evaluation* ini peneliti melakukan ujicoba multimedia berbasis *flypaper* dalam kelompok kecil siswa yang terdiri dari 10 orang siswa dari kelas VII.8 SMP Negeri 18 Palembang yang terdiri dari siswa dengan kemampuan akademik tinggi, sedang, rendah berdasarkan nilai siswa dan rekomendasi dari guru PPKn dan pada tahap akhir pembelajaran siswa diminta untuk mengisi angket tanggapan terhadap multimedia. Dari hasil perhitungan diperoleh rata-rata total penilaian siswa pada angket sebesar 4,2 termasuk dalam kategori sangat praktis.

Tahap selanjutnya yaitu *field test* terhadap produk akhir. Pada tahap uji coba lapangan ini diberikan kepada subjek

penelitian yaitu siswa kelas VII.9 di SMP Negeri 18 Palembang yang berjumlah 37 orang siswa dengan tujuan untuk mengetahui efektifitas dari penggunaan multimedia yang telah dikembangkan peneliti. Pada tahap *field test* atau uji coba lapangan ini peneliti melakukan kegiatan pembelajaran yang dilakukan sebanyak dua kali. Pada saat proses pembelajaran dimulai peneliti menjelaskan materi dengan menggunakan multimedia berbasis *flypaper*, kemudian setelah siswa memahami materi dalam multimedia berbasis *flypaper*, peneliti membagi siswa menjadi delapan kelompok, kemudian siswa berdiskusi membahas materi yang telah dibagi setiap kelompok. Selanjutnya untuk melihat efektifitas dari penggunaan multimedia berbasis *flypaper* terhadap kreatifitas siswa, peneliti meminta bantuan kepada teman sejawat untuk mengobservasi kreatifitas belajar siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan diperoleh multimedia berbasis *flypaper* yang telah diujicobakan kepada siswa semester genap kelas VII SMP Negeri 18 Palembang yang valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan kreatifitas siswa. Hal ini memiliki makna bahwa multimedia yang telah peneliti kembangkan bisa dijadikan suatu pilihan media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran khususnya dalam proses pembelajaran PPKn. Multimedia ini membuat siswa lebih aktif dan kritis dengan begitu siswa lebih mandiri dan kreatifitas siswa dapat lebih ditingkatkan.

Dalam penggunaan multimedia sebagai pembelajaran dimana multimedia mengandung berbagai unsur-unsur seperti audio, tulisan dan *picture* sehingga peserta didik lebih tertarik dan lebih mudah memahami. Multimedia merupakan sarana yang lebih efektif dan efisien dalam mempermudah kegiatan belajar peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil diatas, peneliti menyimpulkan bahwa penelitian ini telah menghasilkan multimedia berbasis *flypaper* untuk meningkatkan kreatifitas siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VII di SMP Negeri 18 Palembang yang valid, praktis dan mempunyai efek potensial. Kevalidan diperoleh dari validasi yang dilakukan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan menggunakan *walkthrough*. Validasi materi dengan rata-rata 4,0 termasuk kategori valid, validasi media rata-rata 3,45 yang termasuk kategori valid, dan validasi bahasa yaitu termasuk dalam kategori valid dengan rata-rata 4,0. Selanjutnya untuk mengukur kepraktisan media dilakukan oleh siswa pada tahap *one to one* dan *small group*. Kepraktisan media dalam tahap *one to one* yaitu 4,3 termasuk dalam kategori sangat praktis dan pada tahap *small group* yaitu 4,2 termasuk dalam kategori sangat praktis. Kemudian peneliti melakukan hasil uji coba lapangan (*field test*) yang dilakukan dengan menggunakan multimedia berbasis *flypaper*

DAFTAR PUSTAKA

- Bean, Reynold. (1995). *Cara Mengembangkan Kreativitas Anak*. Jakarta: Binarupa Aksara.
- Binanto, Iwan. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Febrianto, Arip. (2013). *Kegunaan Flypaper*. <https://www.google.co.id/search/jurnal-pengertian-flypaper.pdf>. Diakses tanggal 5 Agustus 2016.
- Mas'ud, Muhammad. (2014). *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*. Yogyakarta: Pustaka Shonif.
- Pribadi, Benny A. (2009). *Model Desain Sitem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat.

agar dapat mempunyai dampak potensial untuk meningkatkan kreatifitas siswa dengan hasil yang persentase 85,16% yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan simpulan di atas, maka saran yang di usulkan peneliti adalah: Sebaiknya siswa mempelajari pada Materi Keberagaman Masyarakat Indonesia dengan menggunakan multimedia berbasis *flypaper* yang telah teruji valid, praktis dan efektif terhadap kreatifitas siswa. Sebaiknya guru melakukan pengembangan media sejenis berdasarkan rangkaian prosedur pengembangan untuk memperoleh multimedia yang valid, praktis dan efektif terhadap kreatifitas siswa sehingga pembelajaran tidak terpaku pada media cetak seperti buku teks. Sebaiknya kepala sekolah memfasilitasi guru-guru dan meningkatkan kreatifitas dan kinerja dalam pengembangan multimedia pembelajaran. Kepada peneliti lain, kiranya bisa dijadikan sebagai pedoman dalam mengembangkan produk yang lebih baik.

- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Safitri, Apriliya. (2015). *Pengertian Flypaper*. <https://www.google.co.id/search/jurnal-pengertian-flypaper.pdf>. Diakses tanggal 5 Agustus 2016.
- Seifert, Kelvin. (2012). *Pedoman Pembelajaran & Instruksi Pendidikan*. Jogjakarta: IRCiSoD.
- Sanaky, Hujair HA. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, Hamzah B. (2012). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara