

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN HUKUM AGRARIA PADA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DAN HUKUM FIS UNY

Suripno, Abdul Gafur

Universitas Negeri Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta

suripno@uny.ac.id, agafur68@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan: (1) menghasilkan produk multimedia pembelajaran hukum agraria yang layak dari aspek materi, aspek tampilan dan respon mahasiswa; (2) mengetahui efektivitas multimedia pembelajaran yang dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*). Produk awal yang dihasilkan, kemudian dilakukan validasi ahli materi dan ahli media. Setelah direvisi, produk diujicobakan kepada mahasiswa melalui tiga tahap, yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Subjek uji coba produk adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum, Fakultas Ilmu Sosial, UNY. Hasil penelitian ini adalah: (1) produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan memiliki: (a) kualitas aspek materi kriteria baik; (b) kualitas aspek tampilan kriteria baik; (c) respon mahasiswa tentang daya tarik media kriteria menarik. (2) efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar, ditunjukkan pada: (a) peningkatan rata-rata skor dari 51,50 pada saat *pre-test*, menjadi 73,75 pada waktu *post-test* (30,16%); (b) peningkatan ketuntasan dari 20 mahasiswa, 5 mahasiswa tuntas (25%) pada saat *pre-test* menjadi 17 mahasiswa tuntas (85%) pada waktu *post-test*, terjadi peningkatan ketuntasan 60%. Dengan demikian, multimedia untuk pembelajaran Hukum Agraria layak digunakan.

Kata kunci: multimedia, hukum agraria

DEVELOPING MULTIMEDIA FOR LEARNING AGRARIAN LAWS IN THE STUDY PROGRAM OF CIVICS AND LAWS EDUCATION, FACULTY OF SOCIAL SCIENCES, YOGYAKARTA STATE UNIVERSITY

Suripno, Abdul Gafur

Universitas Negeri Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta

suripno@uny.ac.id, agafur68@gmail.com

Abstract

This study aims to: 1) produce multimedia for learning agrarian laws which is appropriate in terms of the material and presentation aspects and students' responses, and 2) investigate the effectiveness of the developed multimedia to develop students' learning outcomes. This was a research and development study. The preliminary product was then validated by material and media experts. After revision, the product was tried out to the students through three stages, i.e. the one-to-one tryout, small-group tryout, and field tryout. The subjects of the product tryouts were the students of the Study Program of Civics and Laws Education, Faculty of Social Sciences, Yogyakarta State University. The results of the study were as follows: (1) Regarding the developed learning multimedia product: (a) it had good quality in terms of the material aspect; (b) it had good quality in terms of the presentation aspect; and (c) the students' responses to the media attractiveness showed that the multimedia was attractive. (2) The effectiveness of the use of the developed learning multimedia to improve learning outcomes was indicated by the fact that: a) there was a score improvement (30.16%) from a mean score of 51.50 in the pre-test to 73.75 in the post-test; and b) there was an improvement in mastery by 60% among 20 students, from five students (25%) attaining mastery in the pretest to 17 students (85%) attaining mastery in the posttest. Therefore, the multimedia for Agrarian Laws learning is appropriate to apply.

Keywords: multimedia, agrarian laws

Pendahuluan

Tuntutan masyarakat terhadap peningkatan kualitas pendidikan merupakan prioritas utama yang perlu segera dipenuhi, lebih-lebih dalam era globalisasi. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan rancangan yang sebaik-baiknya, agar pendidikan berfungsi secara efektif dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah pendidik yang memiliki kompetensi sesuai dengan kualifikasi standar. Tanpa dimilikinya kompetensi tersebut, pendidik mustahil dapat melaksanakan perannya dengan baik, yang pada gilirannya akan mengakibatkan rendahnya kualitas hasil pendidikan.

Prioritas peningkatan kualitas pendidikan bagi Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum Fakultas Ilmu sosial Universitas Negeri Yogyakarta, terlihat dalam visi yang dinyatakan dalam Kurikulum 2009 Prodi Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum Bab II huruf B butir 1 yakni: terwujudnya program studi yang mampu melaksanakan pendidikan untuk menghasilkan *out put* yang memiliki keunggulan kompetensi guna membentuk warga negara yang baik (*good citizen*) yang memiliki kesadaran moral, kesadaran politik dan kesadaran hukum dengan berlandaskan pada dasar negara Pancasila dan Undang Undang Dasar 1945.

Out put yang dihasilkan Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum adalah tenaga kependidikan kewarganegaraan yang memiliki kompetensi pengetahuan di bidang moral, hukum dan politik serta memiliki keahlian atau keterampilan dalam melaksanakan profesinya. Tenaga kependidikan kewarganegaraan selain memiliki kemampuan akademik dan profesional juga dituntut untuk responsif terhadap berbagai masalah kehidupan bangsa dan negara serta perkembangan ilmu dan teknologi.

Masalah kehidupan bangsa dan negara dari dimensi hukum di antaranya

masalah pertanahan atau agraria. Masalah pertanahan tidak akan habis selama masih berlangsung kehidupan di dunia ini, karena masalah tanah sangat berkaitan langsung dengan kebutuhan dasar manusia sebagai salah satu pelaku dari kehidupan ini. Kebutuhan dasar manusia tersebut antara lain: tempat tinggal, bahan makan, pakaian dan kebutuhan lainnya yang bersifat primer yang semuanya didapat dari tanah. Semakin meningkatnya populasi manusia sementara luas tanah tetap, akan menjadi pemicu perselisihan antar manusia. Perselisihan antar manusia sebagai akibat masalah pertanahan dapat diminimalisir melalui penanaman kesadaran dan ketaatan hukum dibidang keagrariaan. Usaha menyebarluaskan perlunya pemahaman, kesadaran dan ketaatan terhadap ketentuan hukum agraria dapat dilakukan melalui proses pembelajaran baik secara formal di sekolah maupun non formal.

Tujuan pembelajaran di sekolah merupakan cita-cita yang ingin dicapai dalam pelaksanaan pembelajaran dan bersifat normatif, karena dalam tujuan pembelajaran terdapat sejumlah nilai yang harus disampaikan dan ditanamkan pada diri siswa. Nilai tersebut akan menentukan dan memberi warna siswa dalam bersikap dan berperilaku dalam lingkungannya. Hasil belajar meliputi: (1) hal ihwal keilmuan dan pengetahuan, konsep atau fakta (kognitif), (2) hal ihwal personal, kepribadian atau sikap (afektif), (3) hal ihwal kelakuan, keterampilan atau penampilan (psikomotorik) (Sardiman, 2009, p.29). Pembelajaran secara formal di sekolah merupakan peristiwa yang kompleks berlangsung di kelas. Pembelajaran terjemahan dari kata "*instruction*", yang bisa dikatakan sebagai rangkaian kegiatan yang dirancang (desain pembelajaran) untuk terjadinya proses belajar siswa. Definisi tentang desain pembelajaran menurut Kanuka (2006, p.3) sebagai berikut:

Instructional design is the art and science of creating an instructional environment and materials that will bring the learner from the

state of not being able to accomplish certain tasks to the state of being able to accomplish those tasks. Instructional design is based on theoretical and practical research in the areas of cognition, educational psychology, and problem solving.

Dapat dikatakan bahwa desain pembelajaran merupakan seni dan ilmu tentang membuat lingkungan pembelajaran juga materi yang akan membawa peserta didik dari keadaan tidak mampu menyelesaikan tugas tertentu menjadi menyelesaikannya. Membuat desain pembelajaran itu berdasarkan pada teori dan praktek psikologi pendidikan dan pemecahan masalah. Kegiatan pembelajaran tidak sekedar menyampaikan materi kepada peserta didik, tetapi penyampaian materi oleh pendidik harus dilandasi berbagai wawasan dan menggunakan berbagai keterampilan. Oleh karena itu, proses pembelajaran selain penyampaian materi perlu diperhatikan juga mengenai metode dan media pembelajaran. Metode mengajar adalah cara-cara menyajikan bahan pelajaran kepada siswa untuk tercapainya tujuan yang telah ditetapkan (Fathurrohman, 2007, p.55). Pengertian ini menunjukkan bahwa metode mengajar yang dipergunakan pendidik sangat berpengaruh dalam mencapai tujuan atau sasaran belajar. Sehingga, pendidik harus mampu memilih dan menggunakan metode mengajar yang cocok untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Media pembelajaran merupakan perantara atau alat untuk menyampaikan materi pembelajaran. *Association for Educational and Communication Technology* (AECT) memberi batasan bahwa media adalah semua bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian informasi (AECT, 1994, p.201). Heinich (1996, p.8) mengemukakan media pembelajaran adalah:

A medium (plural, media) is a channel of communication. Derived from the Latin word meaning "between" the term refers to anything that carries information between a

source and a receiver. Examples include film, television, diagrams, printed materials, computers, and instructors.

Mata kuliah Hukum Agraria di Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum UNY memiliki bobot 2 SKS. Pembelajaran mata kuliah ini akan memberikan pengetahuan, keterampilan dan penanaman kesadaran serta nilai di bidang hukum agraria. Harapannya akan memberi manfaat bagi mahasiswa dalam: (1) menanggapi isu-isu pertanahan; (2) menilai secara kritis perkembangan hukum di bidang agraria; dan (3) menanamkan kesadaran untuk mentaati ketentuan hukum agraria. Hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran hukum agraria di Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum UNY, khususnya dalam menjelaskan asas-asas ataupun sendi-sendi dan norma-norma pada materi hukum agraria, mahasiswa terlihat kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Hal ini dapat dilihat dari kurangnya respon, perhatian, daya tarik dan minat mahasiswa dalam pembelajaran hukum agraria. Permasalahan ini timbul, berdasarkan hasil observasi yang disebabkan: (1) materi hukum agraria sebagian besar bersifat normatif; (2) penyampaian materi masih menggunakan pembelajaran konvensional yang memiliki beberapa kelemahan antara lain: pembelajaran tidak diawali dengan upaya memberikan daya tarik mahasiswa, misalnya penggunaan gambar, teks, gambar animasi, narasi audio; (3) media yang digunakan hanya media pembelajaran *power-point* masih bersifat informatif; dan (4) belum tersedianya multimedia pembelajaran interaktif misalnya media yang dilengkapi dengan alat kontrol atau navigasi yang mudah dioperasikan mahasiswa dan latihan soal sehingga mahasiswa dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses pembelajaran selanjutnya dan memperoleh umpan balik.

Keadaan ini menyebabkan suasana pembelajaran menjemukan, mahasiswa ku-

rang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran mata kuliah hukum agraria. Shcramm (1984, p.3) menjelaskan bahwa tersedianya media dalam proses pembelajaran sangat penting dalam upaya merangsang perhatian anak, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, membantu mempermudah pemahaman materi pelajaran yang diberikan yang akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar. Dari pengertian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat penting untuk merangsang perhatian mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan motivasi belajar mahasiswa dapat lebih meningkat, selanjutnya kualitas hasil belajar mahasiswa lebih meningkat.

Memperhatikan permasalahan tersebut, perlu untuk mengembangkan dan membuat multimedia interaktif pembelajaran mata kuliah hukum agraria. Multimedia pembelajaran hukum agraria yang dihasilkan diharapkan dapat membantu dan memudahkan dalam memahami asas-asas atau sendi-sendi, norma-norma hukum agraria dan meningkatkan hasil belajar bagi mahasiswa Program Studi Kewarganegaraan dan Hukum, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta.

Menurut Alessi dan Trollip (2001, p.410) model pengembangan multimedia pembelajaran memiliki tiga karakteristik, yaitu *standards*, *ongoing evaluation* dan *project management*. Ketiga karakteristik ini melekat pada tiga tahap, yakni *planning*, *design* dan *development*. *Standards* meliputi penetapan standar kualitas produk yang akan dibuat. *Ongoing evaluation* adalah evaluasi yang melekat pada awal, tengah, atau akhir pengembangan produk. Evaluasi ini bersifat tidak formal dan dilakukan pada saat proses pengembangan masih berlangsung. *Project management* merupakan bagian dan proses penyelesaian terhadap perencanaan yang akan dilakukan, memonitoring secara konstan terhadap kemajuan pelaksanaan tiga tahap pengembangan (*planning*, *design*, dan *development*). Sesudah semua tahap untuk mengetahui tingkat kualitas produk dilakukan perlu dilaksana-

kan evaluasi (Alessi dan Trollip. 2001, p.414). Evaluasi dilakukan dengan menggunakan format evaluasi, yaitu alat untuk memfokuskan perhatian pada kualitas yang akan dievaluasi. Sembilan aspek utama yang perlu dievaluasi adalah *subject matter*, *auxilary information*, *affective considerations*, *interface*, *navigation*, *pedagogy*, *invisible features*, *robustness* dan *supplementary materials*.

Beberapa hasil penelitian yang mendukung berhasilnya penggunaan multimedia pembelajaran, diantaranya adalah: Pertama, Penelitian Surjono (1995) tentang "Pengembangan *Computer-Assisted Instruction (CAI)* Untuk Pelajaran Elektronika", (Jurnal Kependidikan, No. 2 (XXV); 1995) dari hasil penelitian diperoleh mahasiswa memberikan tanggapan sikap yang positif terhadap aspek-aspek program *CAI* yang meliputi: materi, tampilan, interaksi siswa, dan interaksi program, serta tingkat penguasaan materi elektronika meningkat.

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Jenks & Springer (2002) dalam "A View of the Research on the Efficacy of *CAI*" (Electronic Journal, Volume 1 Nomor: 2 Tahun 2009) menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan *CAI* lebih efektif dari pada pembelajaran konvensional. Penggunaan *CAI* siswa bersikap positif dari pada pembelajaran konvensional. Pengaruh *Cai* pada siswa, yaitu ke arah : pengendalian diri, kehadiran, motivasi mengerjakan tugas dengan tepat waktu dan kerja sama.

Ketiga, Penelitian yang dilakukan Indarsih (2006) tentang pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer (MPBK) untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas V Sekolah Dasar, disimpulkan bahwa penggunaan MPBK IPS kelas V di SD Klegung I Tempel dapat menaikkan nilai rata-rata sebesar 15,8 dari 48,6 menjadi 64,4 yang diketahui dari *pre-test* dan *post-test*. Beberapa hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan multimedia memberi peranan sangat penting terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran.

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk: (1) menghasilkan produk multimedia pembelajaran hukum agraria; (2) menguji kualitas multimedia yang dikembangkan ditinjau dari aspek materi, aspek media, respon mahasiswa dan hasil belajar mahasiswa. Multimedia yang dihasilkan dilengkapi dengan menu utama, petunjuk penggunaan, pendahuluan, materi, latihan, profil, dan sumber, animasi, *background*, musik, teks yang disesuaikan dengan materi sehingga lebih menarik.

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) bagi dosen, sebagai upaya dalam mewujudkan suatu pembelajaran yang efektif dan menarik serta menjadi stimulus untuk mengembangkan profesi dosen; (2) bagi mahasiswa, untuk mempermudah pencapaian standart kompetensi, memotivasi mahasiswa untuk belajar mandiri, menjadi salah satu alternatif sumber belajar dan mendukung pembelajaran secara individual; (3) bagi lembaga, untuk mengatasi kurangnya media pembelajaran dan sebagai model media pembelajaran berbasis komputer

Istilah-istilah yang perlu dijelaskan dalam pengembangan multimedia pembelajaran hukum agraria sebagai berikut. **Pertama**, Pengembangan adalah suatu proses, cara atau perbuatan memodifikasi, mengolah dan menciptakan makna. Penelitian pengembangan merupakan suatu jenis penelitian yang tidak dimaksudkan untuk menguji teori tetapi merupakan penelitian yang berorientasi untuk menghasilkan atau mengembangkan dan memvalidasi sebuah produk.

Kedua, Multimedia pembelajaran adalah sebuah produk yang dirancang dan dikembangkan dengan menggunakan beberapa program berbasis komputer yang digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran, petunjuk penggunaan, latihan dan lainnya. Produk ini didukung pula oleh unsur-unsur lain yang dapat membantu memfokuskan perhatian, misalnya adanya foto-foto, pewarnaan, musik dan animasi. **Ketiga**, Hukum Agraria memiliki dua istilah yaitu hukum agraria dalam arti sempit

dan hukum agraria dalam arti luas. Hukum agraria dalam arti sempit ketentuannya mengatur penguasaan hak atas permukaan bumi (tanah), sedang hukum agraria dalam arti luas ketentuannya mengatur penguasaan hak yang meliputi bumi, air dan ruang angkasa.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yang menghasilkan produk pembelajaran berupa multimedia pembelajaran hukum agraria untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta. Desain yang digunakan adalah model Dick, Carey & Carey (2007, p.1), sedangkan dalam pengembangan media menggunakan model Luther. Desain evaluasi produk menggunakan evaluasi formatif, yang meliputi uji coba perorangan, uji kelompok kecil, uji coba lapangan.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember 2009 sampai dengan Maret 2010, di Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta. Subjek uji coba penelitian ini adalah mahasiswa semester III Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa tersebut adalah mahasiswa yang sedang menempuh mata kuliah hukum agraria. Jumlah subjek uji coba sebanyak 28 mahasiswa dengan rincian: 3 mahasiswa untuk uji coba lapangan terbatas (perorangan), 5 mahasiswa untuk uji lapangan kelompok kecil, dan 20 mahasiswa untuk uji lapangan luas.

Prosedur pengembangan dilakukan dalam empat tahapan pengembangan, yaitu sebagai berikut. **Pertama**, studi pendahuluan, studi pendahuluan dilakukan dalam dua kegiatan utama, yaitu studi pustaka dan studi lapangan. **Kedua**, pengembangan desain pembelajaran, meliputi: (a) menentukan standar kompetensi;

(b) menentukan kompetensi dasar; (c) melakukan analisis pembelajaran; (d) merumuskan indikator; (e) mengembangkan instrumen penelitian; (f) mengembangkan materi pembelajaran; (g) menyusun strategi pembelajaran; (h) merancang evaluasi. **Ketiga**, persiapan produk multimedia pembelajaran, meliputi: (a) menyiapkan materi yang dibutuhkan; (b) membuat *flowchart*; (c) membuat *storyboard*; (d) membuat *software* pembelajaran; (e) menyimpan *software* pembelajaran ke *compact disk* (CD). **Keempat**, uji coba dan revisi produk, meliputi: (a) validasi ahli materi dan ahli media; (b) revisi produk atas dasar review ahli materi dan ahli media; (c) uji coba produk (uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji operasional/lapangan).

Revisi akhir produk, merupakan langkah terakhir dari tahapan evaluasi hasil produk, setelah dinyatakan layak maka produk ini akan di diseminasikan. Diseminasi dilakukan dengan cara: (1) membuat laporan hasil penelitian dan pengembangan, untuk dipertahankan di depan penguji tesis; (2) Sosialisasi produk dilakukan dengan memberikan produk yang telah dikembangkan kepada Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum

Data penelitian meliputi data kualitatif dan kuantitatif. Data yang diperoleh berupa: (a) skor penilaian tentang kualitas produk dari aspek materi dari ahli materi berupa aspek instruksional, aspek materi; (b) skor penilaian tentang kualitas produk dari ahli media berupa kualitas teknik aspek tampilan, aspek navigasi, aspek pedagogik dan aspek tambahan; (c) skor tanggapan mahasiswa tentang aspek daya tarik multimedia pembelajaran yang dikembangkan.

Untuk mendapatkan instrumen dengan validitas yang baik maka peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut: (a) pembuatan tabel spesifikasi (kisi-kisi), (b) konsultasi dengan pembimbing; dan (c) penulisan instrumen. Instrumen yang dipergunakan untuk pengumpulan data berupa angket dan wawancara.

Angket digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan aspek materi, tampilan dan tanggapan siswa tentang daya tarik pembelajaran menggunakan multimedia. Pengembangan instrumen dilakukan berdasarkan indikator-indikator kebutuhan yang ada, baik dari aspek tampilan, pemrograman, pembelajaran dan isi. Untuk mendapatkan kelayakan instrumen maka perlu penyusunan kisi-kisi instrumen, kemudian menyusun butir-butir instrumen berdasarkan kisi-kisi instrumen. Kisi-kisi penilaian untuk ahli materi dan media terdiri dari aspek instruksional dan aspek materi. Ahli materi meliputi aspek tampilan, aspek navigasi, aspek pedagogik dan aspek tambahan.

Wawancara bebas terpimpin dilakukan pada mahasiswa yang menjadi subjek coba penelitian, ahli media, dan ahli materi, dipersiapkan kisi-kisi pertanyaan yang akan disampaikan. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang informasi yang diperoleh dari lembar kuesioner yang telah mereka isi dan tanggapan mereka tentang produk yang dikembangkan. Adapun kisi-kisi wawancara yang dimaksud meliputi: tanggapan tentang CD interaktif yang dikembangkan, kemungkinan kesulitan yang dihadapi dalam penggunaan CD yang dikembangkan, tanggapan terhadap sajian materi yang diberikan, tanggapan tentang visualisasi yang diberikan, tanggapan terhadap ilustrasi yang diberikan. Tes pilihan ganda terdiri dari dua puluh butir soal digunakan untuk memperoleh data hasil belajar mahasiswa. Sebelum instrumen tes digunakan untuk mengambil data hasil belajar mahasiswa dilakukan pengukuran validitas dan reliabilitas soal. Analisis validitas dan reliabilitas soal dilakukan dengan menggunakan program SPSS (Sukardjo, 2009, p.122).

Data yang diperoleh dari hasil angket dan wawancara dianalisis dengan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul

sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2004, p.169).

Agar data dapat digunakan sesuai maksud penelitian, maka data kualitatif dikonversikan lebih dahulu berdasarkan bobot skor (satu, dua, tiga, empat dan lima). Data ini merupakan data kuantitatif selanjutnya dianalisis dengan statistik deskriptif, dengan langkah-langkah sebagai berikut: mengubah skor rata-rata tiap kriteria dari media pembelajaran menjadi nilai kualitatif sesuai dengan kriteria kategori penilaian, penggolongan menggunakan skala lima (skala likert), konversi skala 5 dengan katagori: sangat baik = 5; baik = 4; cukup = 3; kurang = 2 dan sangat kurang = 1.

Penelitian ini ditetapkan nilai layakakan produk minimal "B", dengan kategori "Baik", sebagai hasil penilaian baik dari ahli media, ahli materi maupun mahasiswa. Jika hasil penilaian akhir keseluruhan aspek dengan nilai minimal "B" (Baik), maka produk hasil pengembangan tersebut sudah dianggap layak digunakan sebagai media atau sumber belajar.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penilaian kualitas multimedia pembelajaran ditinjau dari aspek materi dan aspek tampilan (media) disajikan pada Tabel 1.

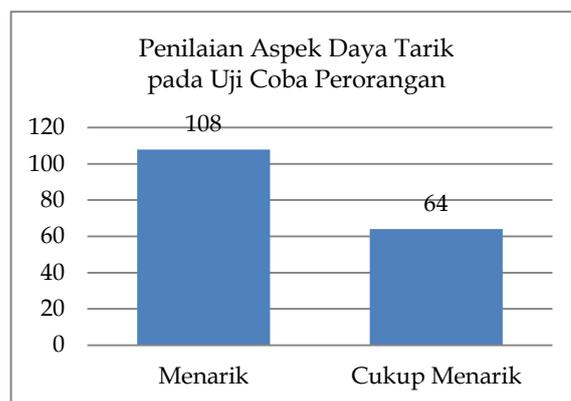
Tabel 1. Kualitas Multimedia Pembelajaran Hasil Validasi oleh Ahli Materi dan Ahli Media

No	Penilaian	Rata-rata Skor	Kriteria
1.	Ahli materi	4,10	baik
2.	Ahli media	4,07	baik
	Jumlah	8,17	
	Rata-rata skor	4,09	Baik

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa kualitas multimedia pembelajaran dari aspek materi termasuk kriteria baik dengan rata-rata skor 4,10, aspek media

(tampilan) baik dengan rata-rata skor 4,07. Secara keseluruhan kualitas multimedia pembelajaran ini termasuk kriteria baik yaitu dengan rata rata 4,09.

Hasil uji coba perorangan multimedia pembelajaran yang dikembangkan sudah baik. Skor yang diberikan oleh mahasiswa untuk aspek daya tarik pada uji coba perorangan disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Batang Penilaian Aspek Daya Tarik pada Uji Coba Perorangan

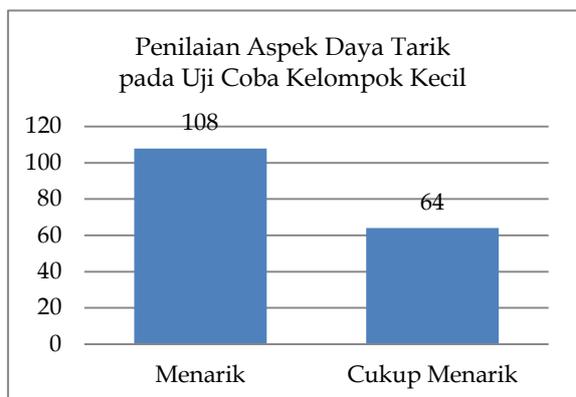
Aspek daya tarik pada uji coba perorangan menunjukkan rata-rata skor 21 menyatakan cukup menarik dan 9 menyatakan menarik. Rata-rata total skor 3,30 apabila dikonsultasikan dengan tabel kriteria penilaian aspek daya tarik termasuk kriteria menarik. Skor yang diberikan oleh mahasiswa untuk aspek daya tarik pada uji coba kelompok kecil disajikan pada Tabel 2 dan Gambar 2.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Skor Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Daya Tarik

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat menarik	0	0
Menarik	16	32
Cukup menarik	34	68
Kurang menarik	0	0,00
Sangat kurang menarik	0	0,00

Aspek daya tarik pada uji coba kelompok kecil menunjukkan rata-rata skor 16 menyatakan menarik dan rata-rata skor 34 menyatakan cukup menarik. Rata-

rata total skor 3,32 apabila dikonsultasikan dengan tabel kriteria penilaian aspek daya tarik termasuk kriteria menarik.

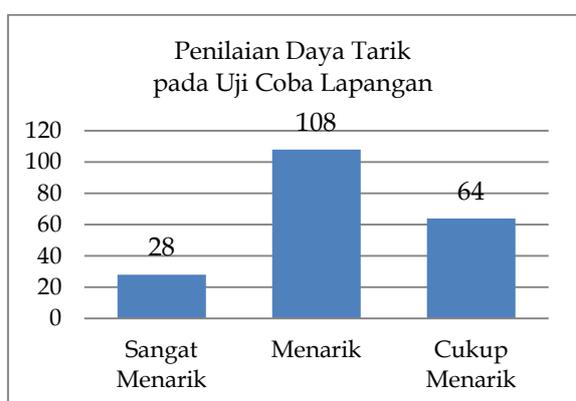


Gambar 2. Diagram Batang Penilaian Aspek Daya Tarik pada Uji Coba Kelompok Kecil

Skor yang diberikan oleh mahasiswa untuk aspek daya tarik pada uji coba lapangan dapat dilihat pada Tabel 3 dan Gambar 3.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Skor Hasil Uji Coba Lapangan Aspek Daya Tarik

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat menarik	28	14
Menarik	108	54
Cukup menarik	64	32
Kurang menarik	0	0,00
Sangat kurang menarik	0	0,00



Gambar 3. Diagram Batang Penilaian Aspek Daya Tarik Pada Uji Coba Lapangan

Aspek daya tarik pada uji coba lapangan menunjukkan bahwa sebagian menyatakan menarik dan cukup menarik, hanya sebagian kecil yang menyatakan sangat menarik. Rata-rata total skor 3,82 apabila dikonsultasikan dengan tabel kriteria penilaian aspek daya tarik termasuk kriteria menarik. Hal itu menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran tersebut menarik dan dapat digunakan untuk pembelajaran.

Untuk mengetahui efektivitas produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan, maka uji coba lapangan diawali dengan menyelenggarakan *pre-test* dan diakhiri dengan *post-test*. Tabel *pre-test* dan *Post-test* (terlampir) dapat diketahui bahwa hasil *pre-test* rata-rata 51,50, bila batas nilai kelulusan (tuntas) untuk mata kuliah hukum agraria adalah 70,00 maka dapat dilihat bahwa ada lima (25%) mahasiswa yang dapat belajar tuntas, sedangkan lima belas (75%) mahasiswa belum tuntas dalam belajarnya.

Data tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan pada hasil *pre-test* untuk materi tersebut belum mencapai kompetensi atau belum tuntas. Kemudian dari data *post-test* dapat diketahui bahwa tiga mahasiswa (15%) yang tidak tuntas, 17 mahasiswa (85%) yang tuntas. Terjadi kenaikan rata-rata skor dari *pre-test* sebesar 51,50 menjadi 73,75 pada hasil *post-test*. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan efektif dan dapat digunakan dalam pembelajaran karena sudah lebih dari 75% mahasiswa dapat mencapai kompetensi. Dengan demikian maka produk multimedia pembelajaran hukum agrarian layak untuk digunakan.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Produk multimedia pembelajaran hukum agraria dikemas dalam bentuk CD (*compact disc*), dibuat menggunakan *Power point* dengan berbagai tampilan berupa teks, gambar, ilustrasi, animasi dan musik.

Produk multimedia pembelajaran hukum agraria ini berisi tentang petunjuk, kompetensi dasar, indikator ketercapaian, materi tentang pengertian hukum agraria, obyek agraria berdasarkan hukum agraria positif dan jenis-jenis pengertian hukum agraria. Produk ini telah dilakukan validasi ahli materi, validasi ahli media, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan dengan hasil sebagai berikut: (a) ditinjau dari aspek materi termasuk kriteria baik, dengan rata-rata skor 4,10; (b) ditinjau dari aspek tampilan termasuk kriteria baik dengan rata-rata skor 4,07; (c) tanggapan mahasiswa tentang daya tarik media termasuk kriteria menarik dengan rata-rata total skor 3,82.

Efektivitas produk multimedia pembelajaran hukum agraria dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa ditunjukkan pada peningkatan rata-rata skor *pre-test* dari sebesar 51,50 menjadi 73,75 pada hasil *post-test*. Dari 20 mahasiswa pada uji coba lapangan, tes yang dilakukan sebelum uji coba multimedia ada 5 mahasiswa yang mencapai ketuntasan (25%) setelah mempergunakan multimedia ada 17 mahasiswa yang mencapai ketuntasan (85%) dan ada 3 mahasiswa (15%) yang tidak mencapai ketuntasan belajar, terjadi peningkatan ketuntasan 60%.

Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka dapat disampaikan saran-saran sebagai berikut. **Pertama**, pengembangan multimedia yang lengkap sangatlah rumit dan kompleks, dalam penelitian pengembangan ini hanya merupakan bagian yang sangat kecil dari materi pengertian hukum agraria. Sebaiknya dalam pemanfaatan secara lisan/penugasan ditambahkan materi yang belum tercantum dalam multimedia yang dikembangkan, misalnya contoh-contoh gambar, video kejadian di lapangan dan untuk memperkaya mahasiswa diwajibkan mencari berita/artikel lain yang terkait dengan materi ini.

Kedua, multimedia pembelajaran yang dikembangkan, jika dimanfaatkan dengan baik akan dapat meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu meskipun multimedia ini masih sangat sederhana, dapat dimanfaatkan terutama di Program Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum FIS UNY, maupun pada pengguna lain.

Ketiga, Multimedia pembelajaran hukum agraria ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan cara menambah penjelasan, gambar, animasi, suara, video yang terkait dengan materi serta kasus-kasus atau peristiwa yang sering terjadi, agar nantinya multimedia yang dikembangkan menjadi lebih baik.

Daftar Pustaka

- AECT. (1986). *Definisi teknologi pendidikan*. (Terjemahan Yusuf Miarso dkk) Buku asli *The Definition of Educational Technology*. Washington: Association for Educational Communication and Technology. (buku asli diterbitkan tahun 1994)
- Alessi, S. M. & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning: methods and development*. Boston: Allyn and Bacon.
- Dick, W., Carey, J. O. & Carey, L. (2007). *The systematic design of instruction (6th ed.)*. Boston: Pearson.
- Fathurrohman, P. & Sobry. (2007). *Strategi belajar mengajar*. Bandung: Refika Aditama
- Heinich, R., et. Al. (1996). *Instructional media and technologies for learning* New Jersey: Prentice Hall, Englewood Cliffs.
- Indarsih, Y. (2006). Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer untuk pembelajaran ilmu pengetahuan sosial Kelas V sekolah dasar. *Tesis*. Tidak diterbitkan. Yogyakarta: Program Pascasarjana UNY.
- Jenks, M. S & Springer, J.M. (2009). View of the research of Efficacy of CAI.

- Electronic Journal for the Integration of Tehnology in Education* Vol.1 No. 2. Diambil pada tanggal 13/9/2013 dari http://ejite.isu.edu/volume_1_no.2/Jenks.pdf.
- Jurusan PKnH tentang *Kurikulum 2009 Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
- Kanuka, H. (September 2006). *Instructional design and elearning: a discussion of Pedagogical content knowledge as a missing construct*. Diambil pada tanggal 19 September 2013, dari http://www.ascilite.org.au/ajet/e-jist/docs/vol9_no2/papers/kanuka.htm
- Sardiman A.M. (2009). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Shcramm, W. (1984). *Media besar dan media kecil*. (Terjemahan Abdul Gafur). Semarang: IKIP Press Semarang.
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sukardjo. (2009). *Evaluasi pembelajaran/perkuliahan bidang studi*, Yogyakarta: Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Surjono. H.D. (1995). Pengembangan computer-assisted instruction (CAI) untuk pelajaran elektronika. [Versi elektornik]. *Jurnal Kependidikan*. No. 2 (XXV): 95-106.