

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
WEBSITE PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI SISWA
KELAS X MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 BATANG HARI
MEMBENTUK KETELADANAN DALAM PERILAKU**

Fahri Firdaus

Magister Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Jambi
fhfrfds@gmail.com

M. Rusdi

Magister Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Jambi

Hary Soedarto Sarjono

Magister Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Jambi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Proses Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Website pada Mata Pelajaran Sosiologi, (2) Informasi Kelayakan Website Pembelajaran Produk Multimedia pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X Madrasah Aliyah Metode penelitian adalah Research and Development (R&D) dengan metode pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Lokasi penelitian di MAN 1 Batang Hari pada bulan Maret 2020. Instrumen pengumpulan data adalah observasi dan polling. Kelayakan pembelajaran multimedia ini dinilai oleh tim ahli desain pembelajaran, ahli desain website, ahli materi dan praktisi. Hasil penelitian menjelaskan bahwa: (1) Telah dikembangkan website pembelajaran berbasis multimedia dengan alamat <http://digsostory.com>. (2) Website pembelajaran berbasis multimedia mata pelajaran sosiologi siswa kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Batang Hari layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran setelah dilakukan wawancara dan validasi oleh pakar dan praktisi.

Kata kunci: pembelajaran multimedia, mata pelajaran sosiologi, pembelajaran berbasis website, Penelitian dan Pengembangan

ABSTRACT

This research aims to know: (1) The process of multimedia development of website-based learning on the subjects of Sociology, (2) information on the feasibility of multimedia products based learning website on the subjects of sociology grade X class Madrasah Aliyah. This method of research is Research and Development (R&D) with the development method of ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research was located at MAN 1 Batang Hari in March 2020. Data collection instruments are observations and



polls. This multimedia learning feasibility is assessed by a team of learning design experts, website design experts, material experts and practitioners. The results explained that: (1) Multimedia based website learning has been developed with the address <http://digsostory.com>. (2) Multimedia-based learning website on the subject of sociology of class X Madrasah Aliyah Negeri 1 Batang Hari deserves to be used as a learning media after the interview and validation by experts and practitioners.

Keywords: *multimedia learning, the subjects of the sociology, website-based learning, Research and Development*

PENDAHULUAN

MAN 1 Batang Hari merupakan lembaga pendidikan yang mengedepankan keteladanan dalam perilaku dan unggul dalam prestasi, dengan harapan siswa yang dihasilkan dapat bermanfaat di tengah masyarakat sebagai pribadi yang berakhlakul karimah. Hal tersebut di ikuti dengan mempersiapkan sarana dan prasarana, guru yang berkompeten, media pembelajaran serta hal-hal lain sebagai pendukung dalam meningkatkan kualitas pendidikan dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran sosiologi.

Mata pelajaran Sosiologi merupakan salah satu dari beberapa mata pelajaran ilmu-ilmu sosial (IIS) yang ada di dalam kurikulum K-13 di Madrasah Aliyah Negeri 1 Batang Hari. Merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam mencapai visi dan misi madrasah yang menyematkan diri sebagai lembaga pendidikan yang teladan dalam perilaku dan unggul dalam prestasi. Tentunya seluruh mata pelajaran yang di ajarkan mendukung tercapainya visi dan misi sekolah ini.

Akan tetapi dalam penerapan dan interaksi sosial di tengah masyarakat terkadang siswa tidak dapat mencerminkan hal tersebut. Hal ini bisa di sebabkan proses belajar mengajar di sekolah khususnya pada mata pelajaran sosiologi masih bersifat monoton, pasif dan cenderung membosankan. sehingga nilai-nilai yang terkandung didalam materi ajar pada mata pelajaran sosiologi belum begitu membekas di hati dan pikiran siswa. Hal tersebut dapat pula dilihat dari siswa yang masih beranggapan bahwa guru satu-satunya sumber belajar (*teacher Centered*) juga anggapan bahwa buku juga menjadi satu-satunya pedoman bagi siswa dalam pembelajaran.

Hal ini pula yang menjadi dasar peneliti untuk melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi dengan berbantuan laptop, komputer, dan alat komunikasi android serta konektivitas jaringan internet, dengan memanfaatkan *website* sehingga multimedia pembelajaran akan memudahkan guru dalam membelajarkan siswa dan membentuk karakternya yang memiliki keteladanan dalam perilaku, unggul dalam prestasi sesuai visi dan misi Madrasah Aliyah Negeri 1 Batang Hari.

Multimedia memberikan dampak yang positif bagi siswa dan guru dalam memahami materi-materi ajar yang akan di pelajari membuat materi lebih riil. Hal tersebut akan berpengaruh pula terhadap prestasi belajar siswa akan menjadi jauh lebih baik lagi.

Ketersediaan sarana dan prasarana, seperti laboratorium komputer atau multimedia, jaringan internet, LCD, dan media pembelajaran lain yang mendukung pembelajaran berbasis *website* di MAN 1 Batang Hari, menjadi kunci penting dalam pembelajaran berbasis *website* ini. Meski demikian kualitas SDM juga menjadi perhatian pihak madrasah dan harus terus ditingkatkan.

Menurut Gagne yang di kutip oleh Arief Sadiman (2003: 6) “bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk dapat belajar”. Sementara itu Briggs (1970) dalam Arief Sadiman (2003: 7) berpendapat “bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar”. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.

Multimedia merupakan gabungan antara berbagai media : “teks, grafik, gambar, video. Hal ini bisa diartikan juga sebagai pemanfaatan komputer untuk membuat dan mengganungkan grafik, test, audio, gambar, dan video animasi. Dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi” (M. Suyanto, 2005:21).

Menurut Rudi dan Cepi (2008: 13-22) banyak macam dan klasifikasi media pembelajaran yang bisa dikelompokkan menjadi tujuh kelompok, yaitu : Kelompok pertama;

1. Media Grafis : Media visual yang menyajikan fakta , idea atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka dan simbol atau gambar . Yang termasuk media grafis adalah grafik, diagram, bagan, sketsa, poster, papan flannel, dan bulletin board.
2. Media Bahan Cetak, adalah media visual yang pembuatannya melalui proses percetakan/printing atau *offset*. Bentuk media ini seperti; buku teks, modul, dan bahan pengajaran terprogram.
3. Media Gambar Diam, adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui fotografi. Jenis media ini adalah foto.

Kelompok kedua; Media proyeksi diam, adalah media visual yang diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan, dimana hasil proyeksinya tidak bergerak. Jenis media ini diantaranya; *OHP/OHT*, *Opaque projector*, *slide*, dan *filmstrip*.

Kelompok ketiga; Media audio, adalah media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima indera pendengaran.

Kelompok keempat adalah media audio visual yang tidak bergerak atau statis. Dapat diterima secara audio dan visual tapi gambar yang di ditampilkan diam atau tidak bergerak.

Kelompok kelima meliputi gambar yang hidup berupa film atau sering disebut juga *motion pictures*. Bisa saja gambar diam yang diam kemudian di proyeksikan dengan cepat sehingga terlihat seperti bergerak atau hidup.

Selanjutnya kelompok keenam, media yang dapat dinikmati secara audiovisual dan bergerak seperti televisi. Terdapat 3 jenis sesuai faktor yang membedakannya, yang terbuka seperti (*Open Broadcast Television*), yang terbatas (*Cole Circuit Television/CCTV*) dan *Video – cassette Recorder (VCR)*

Terakhir kelompok ketujuh, multimedia yang menggunakan berbagai jenis instrumen belajar dan bahan ajar yang terdiri dari cetakan, audio/suara, visual dan audiovisual. Media ini termasuk kedalam media objek dan interaktif.

Multimedia berbasis *website* bisa dijadikan opsi yang menarik ketika akan mengembangkan kegiatan belajar mengajar agar berjalan lebih baik bagi semua pihak. Dengan multimedia berbasis *website* mampu menghapus keterbatasan atas ruang dan waktu yang ada, dengan begitu siswa akan belajar secara leluasa dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, hingga sampai melayani kebutuhan belajar siswa secara individual yang tentunya juga mempertimbangkan kesesuaian terhadap kemampuan peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas maka penelitian didasarkan pada pengembangan multimedia berbasis *website* dengan judul penelitian “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBSITE* PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI SISWA KELAS X MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 BATANG HARI “MEMBENTUK KETELADANAN DALAM PERILAKU” Adapun tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan produk sebuah multimedia pembelajaran berbasis *website* untuk menambah pilihan pada media pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Batang Hari agar kegiatan belajar mengajar di sekolah benar-benar melibatkan siswa secara utuh. (1) Untuk mengetahui proses pembelajaran sosiologi MAN 1 Batang Hari (2) Untuk mengembangkan multimedia berbasis *website* pada mata pelajaran sosiologi bagi kelas X MAN 1 Batang Hari sebagai opsi media pembelajaran.(3) Untuk merancang penggunaan multimedia pembelajaran berbasis *website* yang efektif sebagai media pembelajaran di MAN 1 Batang Hari khususnya mata pelajaran sosiologi.(4) Untuk mengetahui multimedia pembelajaran dari hasil pengembangan sebagai upaya membentuk keteladanan dalam perilaku siswa.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode pengembangan berbasis penelitian (*research based development*) yang berorientasi pada sebuah produk. Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah multimedia pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi yang menggunakan *website*. Bentuk penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini adalah (a) guru dan siswa di lingkungan belajar MAN 1 Batang Hari. (b) Tempat atau lokasi penelitian adalah Madrasah Aliyah Negeri 1 Batang Hari baik di dalam kelas maupu di luar kelas atau sekolah lain. (c) Artefak/produk yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebuah

aplikasi pembelajaran yang berbasis *website*, buku mata pelajaran sosiologi kelas X beserta perangkat pembelajaran seperti : RPP, Silabus dan Materi Ajar.

Data diperoleh setelah melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi, dengan melakukan teknik analisis data kualitatif untuk mengolah data-data yang telah di kumpulkan. pada penelitian dengan analisis kualitatif data yang dikumpulkan diolah berdasarkan pendapat dari para ahli tentang kelayakan dari mulai *Storyboard*, *Prototipe* hingga Produk sebelum di uji coba.

Kemudian akan di lakukan evaluasi setelah di temukan kekurangan segera dilakukan perbaikan berdasarkan pendapat dan usulan dari para ahli dan sumber lainnya. Lantas produk dapat di uji cobakan kembali pada uji coba *small Group* atau kelompok kecil dan kemudian di lanjutkan pada uji coba lapangan sampai akhirnya produk benar-benar layak di gunakan dalam proses pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Website* Pada Mata Pelajaran Sosiologi Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Batang Hari “Membentuk Keteladanan Dalam Perilaku”

Sebelum melakukan kegiatan penelitian, peneliti melakukan analisis yang meliputi analisis lingkungan belajar, analisis kebutuhan dan analisis karakteristik siswa. Analisis lingkungan belajar berhubungan dengan lokasi Penelitian ini yang dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri 1 Batang Hari (MAN), yang beralamat di RT.09 Kampung Tengah Kelurahan Teratai, Kabupaten Batang Hari.

Secara umum MAN 1 Batang Hari telah memadai dengan berbagai fasilitas, memiliki 1 Ruang perpustakaan, 1 Ruang Komputer, 1 Laboraturium Bahasa, 1 Laboraturium Fisika, memiliki tempat ibadah /Mushola, Aula atau gedung serba guna dan 1 Ruang Guru serta 1 Ruang Tata Usaha.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, yang tidak dapat dilakukan secara langsung terhadap data maka data di ambil dari dokumen sekolah melalui *web* dan *email* sekolah. Dapat di jelaskan Madrasah Aliyah Negeri 1 Batang Hari tidak mengalami kendala terhadap penggunaan teknologi baik dalam pembelajaran maupun pengadministrasian di sekolah.

Selanjutnya pada analisis kebutuhan data diperoleh dari salah satu guru mata pelajaran sosiologi yang mengajar di MAN 1 Batang Hari tentang bagaimana minat dan kondisi siswa kelas X pada mata pelajaran sosiologi. Bersamaan dengan itu pula penelitian dihadapkan pada wabah *corona disiasa virus* (covid-19), sehingga berdasarkan masukan dan saran dari pembimbing maka teknik pengumpulan data yang semula dengan tatap muka langsung tidak dapat dilaksanakan. Data diperoleh melalui komunikasi via telepon, SMS dan *Whatsapp*. Dijelaskan bahwa secara umum minat siswa pada mata pelajaran Sosiologi cukup tinggi, namun demikian menurut guru pembelajaran masih kurang interaktif dan cenderung kaku. Meski sebenarnya sudah ada inovasi dan langkah

inisiatif guru untuk menggunakan media namun masih sebatas power point dan masih terkesan membosankan karena paradigma *teacher centered* masih melekat dalam proses pembelajaran tersebut.

Guru menemukan kesulitan dalam mencari media pembelajaran yang dapat menarik minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran Sosiologi, ditambah dengan di liburkannya siswa dan perubahan proses belajar yang semula tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh dampak dari wabah *covid -19* . Untuk itulah guru berharap akan adanya ragam media pembelajaran Sosiologi termasuk pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran Sosiologi yang telah direncanakan oleh peneliti.

Guru menemukan kesulitan dalam mencari media pembelajaran yang dapat menarik minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran Sosiologi, ditambah dengan di liburkannya siswa dan perubahan proses belajar yang semula tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh dampak dari wabah *covid -19* .

Untuk itulah guru berharap akan adanya ragam media pembelajaran Sosiologi termasuk pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran Sosiologi yang telah direncanakan oleh peneliti.

Kondisi pembelajaran mata pelajaran Sosiologi sudah dapat di gambarkan akan berubah dari tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh dampak dari *covid -19*. Namun hal ini diharapkan tidak berlangsung lama dan wabah ini segera berakhir karena bagaimanapun guru memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kepribadian siswa dan hal itu seyogyanya tidak dapat dilakukan jika pembelajaran hanya sebatas pembelajaran jarak jauh.

Dari hasil wawancara via alat komunikasi (penelitian langsung tidak dapat dilakukan dikarenakan pandemi *Covid-19*) ditemukan beberapa hal sebagai berikut (a) Proses pembelajaran secara umum sudah dilaksanakan dengan baik, untuk mata pelajaran sosiologi meski masih menggunakan metode ceramah namun penggunaan media lain sudah di lakukan meski persentase penggunaan masih kurang. (b) Penggunaan media pembelajaran masih terpaku pada gambar sederhana dengan media *Power Point*, ataupun terkadang media yang tidak berhubungan dengan materi hanya bersifat menghibur dan memotivasi.

(c) Diakui metode ceramah dapat membatasi kreativitas dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran tentunya mempengaruhi kemaksimalan hasil belajar. (d) Guru menyatakan perlu inovasi baru atau media pembelajaran lain yang mampu membantu atau mempermudah siswa dalam proses pembelajaran mata pelajaran sosiologi, dapat juga memotivasi, perhatian siswa dan tentunya dapat di gunakan dalam situasi pandemi seperti saat ini. (e) Guru juga menyampaikan bahwa perlu adanya pengembangan multimedia pembelajaran Sosiologi untuk memberikan variasi media dan sumber belajar bagi siswa, terlebih ketika sekolah harus diliburkan dikarenakan pandemi seperti saat ini, namun hal ini juga dapat dilakukan ketika harus memberi tugas kepada siswa. (f) Guru

menyarankan untuk memberikan materi interaksi sosial pada mata pelajaran Sosiologi sebagai salah satu materi dasar dalam membentuk keteladanan perilaku siswa, untuk mencapai tujuan visi dari Madrasah Aliyah Negeri 1 Batang Hari.

Hasil yang diperoleh dari analisis karakter siswa berkaitan dengan potensi dan permasalahan yang di hadapi siswa di Madrasah Aliyah Negeri 1 Batang Hari, para siswa di MAN 1 Batang Hari memiliki latar belakang pendidikan yang beragam sebelum melanjutkan ke Madrasah Aliyah mayoritas siswa adalah lulusan dari Madrasah Tsanawiyah, artinya sebagian besar siswa di MAN 1 Batang Hari memiliki latar belakang agama yang baik. Hal tersebut menggambarkan bahwa materi keteladanan perilaku yang akan diberikan sangat tepat dalam meningkatkan pengetahuan siswa dalam bidang agama melalui mata pelajaran Sosiologi.

Setelah melalui analisis kebutuhan, karakteristik siswa dan lingkungan belajar, Maka peneliti perlu mengembangkan atau memproduksi media pembelajaran yang mampu menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hal itu maka peneliti bersama-sama dengan tim pengembang berkesimpulan untuk membuat multimedia pembelajaran berbasis *website* (WEB) dengan *domain* .com yang dapat di akses di halaman digsostory.com.

Kemudian menentukan Kompetensi inti dan materi yang akan di gunakan dan sesuai dengan tujuan awal pengembangan, selain memfasilitasi belajar peneliti juga memiliki tujuan khusus yaitu membentuk siswa yang memiliki keteladanan dalam perilaku. Dengan demikian materi yang bisa di kembangkan adalah perilaku sosial, seperti menampilkan cerita tentang keteladanan nabi dan rasul. Multimedia berbasis ini dapat di akses kapan saja dan di mana saja, penyimpanan data secara digital memudahkan pengguna mengakses atau menemukan kembali data yang di simpan. Penjelasan materi dapat di akses pada halaman web, setelah pengguna login kedalam *website* tentunya dengan *username* dan *password* yang sudah di daftarkan.

Pada tahapan selanjutnya adalah langkah keempat menurut Sugiyono (2008) yaitu validasi desain. Validasi dilakukan oleh beberapa orang ahli dalam hal ini ada tiga orang ahli yang di libatkan (a). Ahli Desain Pembelajaran. (b) Ahli Desain Web. (c). Ahli Materi dan juga melalui validasi partisi.

Validasi Ahli desain pembelajaran

Validasi Ahli desain pembelajaran adalah Dr. Sofyan, M.Pd, yang merupakan pakar desain pembelajaran dan dosen pada fakultas FKIP-Program Studi Administrasi Universitas Jambi. Adapun aspek validasi yang di nilai adalah sebagai berikut (a) Indikator akurasi dari tujuan pembelajaran mendapat penilaian baik. (b) Indikator analisis pembelajaran mendapat penilaian baik. (c) Indikator pengenalan karakteristik siswa mendapat penilaian baik. (d) Indikator tujuan khusus pembelajaran mendapat penilaian baik. (e) Indikator pengembangan butir-butir soal mendapat penilaian baik. (f) Indikator strategi pembelajaran yang di gunakan mendapat penilaian baik. (g) Indikator pengembangan pembelajaran mendapat penilaian baik. (h) Indikator penilaian secara

formatif mendapat penilaian baik. (i) Indikator revisis pembelajaran mendapat penilaian baik. (j) Indikator penilaian secara sumatif mendapat penilaian baik.

Berdasarkan komentar dan perbaikan ahli melalui angket penelitian produk multimedia berbasis website ini di nyatakan layak dengan perbaikan.

Validasi Ahli Desain Web

Tahap ini melibatkan Dr. Jefri Marzal, M.Sc merupakan Ketua LPTIK Universitas Jambi dan pakar di bidang *database*, multimedia, *Object Oriented Programming* dan Metode Penelitian. Adapun aspek – aspek yang di nilai dari multimedia pembelajaran berbasis *website* ini adalah sebagai berikut : (a) Aspek *Usability*, Halaman web yang dibuat mudah di ingat, di akses dan jelas mendapat penilaian baik dan sesuai. Kemudahan mengakses *website* mendapat penilaian baik dan sesuai. Keterkaitan antara desain pembelajaran dengan tampilan media *website* mendapat penilaian baik dan sesuai. (b) Aspek *Functionality* meliputi : Ketepatan dalam penggunaan tampilan menu utama mendapat penilaian baik dan sesuai. Ketepatan dalam Penggunaan menu user (*log in*) atau masuk kedalam *website* mendapat penilaian baik dan sesuai. Ketepatan dalam Penggunaan menu donwload materi dan soal latihan mendapat penilaian baik dan sesuai. Penggunaan menu edit atau tambah pengguna mendapat penilaian baik dan sesuai. (c) Aspek Komunikasi Visual seperti : Ketepatan Komunikasi visual *website* mendapat penilaian baik dan sesuai. Kesederhanaan visual dan kemenarikan mendapat penilaian baik dan sesuai. Penggunaan layout sesuai dan mencakup semua menu yang akan di tampilkan mendapat penilaian baik dan sesuai. Kualitas tampilan secara visual sangat jelas dan mendapat penilaian baik dan sesuai.

Dari ke aspek validasi di atas maka ahli desain *web* memberikan beberapa evaluasi sebagai berikut: (a) Pisahkan antara menu silabus dan RPP agar dapat dilihat secara terpisah dan lebih detail.(b) Pada *login* guru, guru dapat menambahkan jumlah siswa.(c) Data presensi siswa di buat secara khusus. (d) Tambahkan menu diskusi atau chat agar komunikasi interaktif bisa terjadi selama pembelajaran berbasis *website* terjadi. (e) Tambahkan menu *upload* tugas untuk memfasilitasi pembelajaran berbasis masalah atau Problem Base Learning (PBL).

Selanjutnya *web digstory.com* di nyatakan layak dan dapat di lakukan ujicoba pada praktisi atau guru di sekolah.

Validasi Ahli Materi

Pada tahapan validasi ahli materi, peneliti dapat bertemu langsung dengan validator Dr. Drs. Suratno, M.Pd. Beliau merupakan Dosen di Fakultas pendidikan ekonomi yang juga Ketua Program Studi Magister Pendidikan Ekonomi (S2) Universitas Jambi.

Kemudian secara umum ahli menyatakan multimedia sudah baik dan meminta peneliti untuk terus melakukan pengembangan, seperti (1) memisahkan menu silabus dan RPP, (2) memasukan materi tentang keteladanan nabi dan rasul dan tidak harus terpaku pada kurikulum yang ada, (3) kemudian ahli meminta peneliti memberikan penjelasan

apa yang di maksud dengang keteladanan dalam perilaku di dalam tugas akhir peneliti, beserta indikator – indikator dan contoh dari keteladanan dalam perilaku.

Dari pendapat dan perbaikan para ahli di atas maka dapat disimpulkan pembelajaran multimedia berbasis *website* ini layak di gunakan dan di lakukan tahap berikutnya yaitu uji coba produk dan uji coba pemakaian.

Uji Coba Produk

Setelah penyempurnaan multimedia pembelajaran dilakukan, peneliti melanjutkan pada tahap uji coba produk pada tiga orang guru mata pelajaran Sosiologi yang ada di Kabupaten Batang Hari yang mengajar pada Sekolah Lanjutan Tingkat atas atau pada Madrasah Aliyah, mereka tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) mata pelajaran Sosiologi di Kabupaten Batang Hari.

Pada awal uji coba produk, peneliti memberikan penjelasan intruksi penggunaan serta memberikan manual book atau petunjuk teknis pengoperasian di halaman web <http://digsostory.com>.

Secara keseluruhan produk sudah layak di gunakan. Hanya saja perlu sosialisasi lebih lanjut jika di gunakan secara klasikal.

Sebelum melakukan uji coba peneliti menyiapkan manual book sebagai petunjuk teknis penggunaan aplikasi digsostory.com yang meliputi: (a) Alamat *website*, (b) halaman *login* terdiri tampilan *username* dan *password*, (c) Registrasi kelas dan buat kelas, (d) Silabus, (e) RPP, (f) Materi, (g) tugas, (h) Soal.

Dengan demikian tahap uji coba produk dan uji coba pemakaian akan sesuai dengan harapan tim pengembang.

Uji Coba Pemakaian

Ini merupakan langkah terakhir dalam rangkaian pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *website* yaitu uji coba pemakaian. Dengan alasan yang sudah peneliti sampaikan sebelumnya berkenaan dengan wabah virus *covid-19* dan berdampak dengan di liburkannya sekolah maka uji coba pemakaian di cukupkan pada guru yang dalam ini adalah subyek penelitian yang sama pada saat uji coba produk.

Secara umum komentar dan kesimpulan yang diberikan subyek uji coba pemakaian terhadap komponen multimedia pembelajaran berbasis *website* dengan alamat web <http://digsostory.com> adalah baik dan siap di gunakan. Meski demikian keterbatasan dan kekurangan pasti ada. Hal ini akan dilakukan perbaikan di kemudian hari, dikarenakan keterbatasan dana dan waktu penelitian.

SIMPULAN

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Website* Pada Mata Pelajaran Sosiologi Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Batang Hari “Membentuk Keteladanan Dalam Perilaku”

Berdasarkan Pembahasan pada BAB IV , maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut : (a) Proses pembelajaran mata pelajaran Sosiologi selama ini masih berpusat pada guru dan terlalu sering menggunakan metode ceramah, masih minim penggunaan media, dan belum pernah menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *website*. Maka dapat di bayangkan betapa tingginya kejenuhan yang di rasakan siswa sehingga menurunkan motivasi belajar siswa. Setelah dilakukan pengembangan multimedia berbasis *website* maka dapat di simpulkan proses pembelajaran akan jauh lebih variatif, menarik dan dapat digunakan dalam kondisi pembelajaran tanpa tatap muka (b) Prosedur Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran Sosiologi dilakukan dengan mengembangkan beberapa aspek, yaitu : Aspek Daya Tarik, Aspek Tingkat Kesulitan dan Aspek Manfaat. (c) Produk yang dihasilkan berupa multimedia pembelajaran berbasis *website* untuk mata pelajaran sosiologi sudah layak digunakan. Berdasarkan pendapat dan saran perbaikan dari para ahli multimedia dan ahli materi pembelajaran, secara keseluruhan multimedia pembelajaran berbasis *website* ini di kategorikan layak digunakan dalam pembelajaran. (d) Dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran Sosiologi kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Batang Hari, dapat berperan dalam membentuk keteladanan dalam perilaku siswa, serta dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa di masa pandemi ini.

Keterbatasan produk

Dalam pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran Sosiologi ini masih terdapat kekurangan. Dapat dijelaskan sebagai berikut : (a) Pembelajaran berbasis *website* masih terlalu jarang digunakan sehingga minimnya penggunaan dalam media pembelajaran. (b) Ketergantungan akan kecepatan internet dan banyaknya pengguna sangat mempengaruhi kecepatan untuk mengakses halaman pada *web*. (c) Pada menu materi hanya dapat mengupload materi dalam format pdf. (d) Pada halaman atau menu soal masih terdapat keterbatasan dalam bentuk soal, hanya menggunakan soal pilihan ganda.

Pengembangan Lebih Lanjut

Pengembangan multimedia berbasis *website* ini di harapkan dapat di lakukan pengembangan lebih lanjut, seperti penambahan menu cetak raport siswa dan dapat di gunakan pada semua mata pelajaran yang ada di kurikulum Madrasah Aliyah dan sekolah-sekolah umum lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Pratomo dan Agus Irawan. (2015), Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin Dan Peck
- Arsyad. A , (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali press.

- Arief Sadiman. (2003) . *Media Pendidikan* . Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Asri Budiningsih. (2003) *Belajar dan Pembelajaran* : Fakultas Ilmu Pendidikan . UNY
- Asri Budiningsih. (2005). *Belajar dan Pembelajaran* . Jakarta : PT Rineka Cipta
- Dwiyogo, Wasis D. (2007). *Pengembangan Kurikulum Penjas dan Olahraga*. Malang: Wineka Media.
- Lee, W.W and Omens, D.L., (2004) *Multimedia-Based-Intruksional Design*, 2nd edition. San Fransisco:Pfeiffer.
- M. Suyanto. 2005 *Multimedia alat untuk Meningkatkan Mutu Bersaing*. Semarang: Andi offset.
- Rohman . 2011 “*Tujuan Model Pembelajaran Based Learning*” Diunduh dari <http://fatkhan.web.id/pengertian-dan-langkah-langkah-model-problem-based-learning> , Diakses pada tanggal 27 November 2019
- Rudi dan Cepi. 2008. *Media Pembelajaran. Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Rusdi. M. 2018 *.Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru)*. Depok: Rajawali Pers.
- Santrock (2003) John W. *Adolescence. Perkembangan Remaja*. Edisi Keenam. Jakarta: Erlangga.
- Sudrajat. 2011 “*Tujuan Model Pembelajaran Based Learning*” Diunduh dari <http://fatkhan.web.id/pengertian-dan-langkah-langkah-model-problem-based-learning> , Diakses pada tanggal 27 November 2019
- Sugiyono. 2008. *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung : PT. Alfabeta.
- Sukmadinata. 2006. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung : Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia PT. Remaja Rosdakarya.
- Walter, BW, and Damien, M, 1989. *Educational Research*. NewYork& London : Longman.
- Woolfolk, A.E. 1995. *Educational psychology*. Sixth Edition. Boston : Allyn and Bacon