

# Pengembangan Bahan Ajar berbasis Multimedia pada Mata Kuliah Hukum Perdata/Dagang

Kurnisar<sup>1</sup>, Sri Artati<sup>2</sup>, Husnul Fatihah<sup>3</sup>, Edwin Nurdiansyah<sup>4</sup>

<sup>1</sup>[kurnisar@gmail.com](mailto:kurnisar@gmail.com), <sup>2</sup>[sriartatiwaluyati@yahoo.co.id](mailto:sriartatiwaluyati@yahoo.co.id), <sup>3</sup>[husnulf86@gmail.com](mailto:husnulf86@gmail.com), <sup>4</sup>[edwin@unsri.ac.id](mailto:edwin@unsri.ac.id)

<sup>1,2,3,4</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya

## ABSTRACT

*This study aims to develop multimedia-based teaching materials in the lectures of Civil Law/Trade. This research uses ADDIE Model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation Model) and the data is analyzed quantitatively. The subjects of the study are students who taking the Civil/Trade Law Coursework in odd semester 2017-2018. Based on the results, it can be concluded that the multimedia-based teaching materials that developed this valid, practical and potential effect in improving students' understanding of the subject of civil law / trade law with the assessment of 82.5% of media expert validation.*

**Keywords:** *Development, teaching materials, multimedia*

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia pada perkuliahan Hukum Perdata/Dagang. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation Model*) dan data dianalisis secara kuantitatif. Subjek penelitian yang ditetapkan adalah mahasiswa yang mengambil Mata Kuliah Hukum Perdata/Dagang pada semester Ganjil 2017-2018. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis multimedia yang dikembangkan ini valid, praktis dan berefek potensial dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi perkuliahan hukum perdata/dagang dengan hasil penilaian 82,5% dari validasi ahli media.

**Kata Kunci :** *Pengembangan, bahan ajar, multimedia*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran tidak terlepas dari tiga proses yang sangat penting yaitu perencanaan, pelaksanaan dan penilaian. Proses yang sistematis tersebut sangat mempengaruhi berhasil atau tidaknya pembelajaran [1]. Namun, hal yang mungkin terdengar mudah tapi sulit dilakukan adalah membuat sebuah perencanaan pembelajaran. Pada tahap perencanaan dalam perkuliahan, dosen harus menyusun strategi agar dapat memetakan potensi mahasiswa sehingga mereka dapat berkembang sesuai dengan potensi masing-masing [2]. Selain itu, dosen pun harus merancang

sedemikian rupa perangkat pembelajaran, salah satunya adalah bahan ajar. Bahan Ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar [3]. Bahan ajar pun dapat dikatakan sebagai semua bahan yang digunakan untuk membantu pelaksanaan kegiatan pembelajaran [4]. Melalui bahan ajar, mahasiswa dapat memahami tujuan pembelajaran yang telah diturunkan dari standar kompetensi dan kompetensi dasar suatu mata pelajaran. Hal yang perlu diperhatikan untuk mengembangkan bahan ajar adalah bahan

ajar tersebut harus memuat materi yang baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan [5]. Dengan demikian, sangat penting untuk memahami cara mengembangkan materi ajar yang baik.

Dick dan Carey [6] mengemukakan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menyusun bahan ajar, yaitu: (1) memperhatikan motivasi belajar yang ingin ditumbuhkan, (2) kesesuaian materi yang diberikan, (3) mengikuti suatu urutan yang benar, (4) berisikan informasi yang dibutuhkan, (5) adanya pelatihan praktek, (6) dapat memberikan umpan balik, (7) tersedia tes yang sesuai dengan materi yang diberikan, (8) tersedia petunjuk untuk tindak lanjut ataupun kemajuan umum pembelajaran, (9) tersedia petunjuk bagi peserta didik untuk tahap-tahap aktivitas yang dilakukan, dan (10) dapat diingat dan ditransfer. Selain itu, penyusunan bahan ajar pun perlu memperhatikan pengembangan aspek *civic skills* mahasiswa, agar mereka dapat berpikir kritis, menumbuhkan jiwa kepemimpinan, dan juga melahirkan pemikiran-pemikiran positif dalam mengatasi berbagai permasalahan di masyarakat [7].

Setelah materi ajar, hal yang tidak kalah pentingnya adalah pemanfaatan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran merupakan perantara yang baik untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Pada era yang semakin canggih seperti sekarang ini, penggunaan berbagai macam aplikasi multimedia sangat baik untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, misalnya penggunaan *Camtasia*, *Edmodo*, *Moddle* dan masih banyak lagi. Aplikasi-aplikasi multimedia tersebut menyediakan bermacam-macam pilihan gambar kemudian dapat memasukan

video dan animasi kedalamnya sehingga media yang dihasilkan dapat lebih menarik dan memiliki lebih banyak variasi. Pengembangan aplikasi multimedia ini sangat penting dalam penyelenggaraan perkuliahan jarak jauh, sehingga pemerataan sarana pendidikan dapat ditingkatkan lebih baik lagi. *Multimedia-based teaching materials can be a major capital in the development of distance learning* [8].

Multimedia merupakan penggunaan dari beberapa media dalam satu kegiatan pembelajaran. Menurut Rusman [9] pembelajaran berbasis multimedia adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Senada dengan pengertian tersebut, multimedia juga dimaknai sebagai penggabungan beberapa unsur media yang terdiri dari grafik, teks, foto, audio, dan animasi [10].

Dengan memanfaatkan aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran memiliki berbagai keunggulan misalnya pembelajaran semakin menarik. Terutama bagi mata kuliah yang menuntut banyak pengetahuan dan keterampilan serta padat akan teori-teori pada materi belajarnya seperti salah satunya mata kuliah hukum perdata/dagang, sangat diperlukan sebuah inovasi dalam proses pembelajarannya sehingga mahasiswa tidak cepat jenuh dalam menerima materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Sebagai garda terdepan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, universitas harus mampu

menyusun bahan ajar yang aktual dan bersifat kontekstual terhadap permasalahan yang terjadi di masyarakat. *The development of teaching materials from year to year should always be focused and applicable in order to solve all problems at the local and global level* [11]. Selain itu, melalui bahan ajar, dosen dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif untuk berdiskusi. *The open class climate provides an opportunity for students to engage in discussions about contemporary issues. Under these circumstances, lecturer can encourage students to examine relevant issues in the classroom, express their opinions, and explore varied opinions* [12].

Media dalam pembelajaran memiliki fungsi yang jelas yaitu memperjelas, memudahkan dan membuat menarik pesan pembelajaran yang akan disampaikan oleh dosen kepada mahasiswa sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar [13]. Peneliti merasa sangat perlu untuk mengkaji mengenai pengembangan bahan ajar berbasis multimedia pada mata kuliah hukum perdata/dagang. Penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia pada perkuliahan Hukum Perdata/dagang serta untuk melihat efek potensial pemanfaatan bahan ajar berbasis multimedia terhadap motivasi mahasiswa pada mata kuliah hukum perdata/dagang.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi PPKn FKIP Universitas Sriwijaya dengan masa penelitian selama 1 (satu) tahun. Subjek penelitian yang ditetapkan adalah mahasiswa yang mengambil Mata Kuliah Hukum Perdata/Dagang pada semester Ganjil 2017-2018 yang akan ditetapkan dengan *Random Sampling*. Penelitian ini meru-

upakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model ADDIE model (*analyze, design, development, implementation, evaluation model*) [14]. Model-model desain pembelajaran tersebut pada intinya menggunakan pendekatan sistem dan memiliki tujuan yang sama, yaitu untuk menghasilkan produk pembelajaran yang efektif dan efisien [15].

Data dikumpulkan melalui teknik dokumentasi, angket, observasi dan tes. Selanjutnya teknik analisis data yang digunakan ialah analisis data kuantitatif. Selain data hasil studi pendahuluan, data angket yang berkaitan dengan validitas produk juga dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif. Hasil data angket kemudian dikonversi ke dalam persentase untuk menentukan tanggapan validator terhadap bahan ajar berbasis multimedia yang didasarkan pada kriteria penilaian data persentase. Selanjutnya, data validasi diinterpretasikan dalam bentuk kalimat yang bersifat kualitatif berdasarkan rata-rata data yang diperoleh dan kriteria data masing-masing. Analisis kuantitatif dilakukan untuk menganalisis hasil angket dan tes dengan menggunakan analisis nilai *gain* dan uji t untuk melihat dampak potensial bahan ajar terhadap peningkatan perhatian dan pemahaman mahasiswa terhadap pembelajaran mata kuliah hukum perdata/dagang pada saat uji coba.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan bahan ajar ini dimulai dari studi pendahuluan yang dilakukan dengan cara menganalisis fenomena serta hambatan yang dihadapi mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran mata kuliah hukum perdata. Kemudian menyusun purwarupa bahan ajar dengan memperhatikan

aspek muatan materi dan juga aspek multimedia. Purwarupa yang dihasilkan kemudian diberikan kepada ahli media untuk di validasi, hasilnya dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1.** Validasi Ahli Media

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR			
		4	3	2	1
1.	Kejelasan judul	✓			
2.	Sistematika penyajian	✓			
3.	Tata letak	✓			
4.	Kualitas gambar/Video dalam media		✓		
5.	Animasi yang digunakan dalam media		✓		
6.	Penggunaan warna di media		✓		
7.	Kesesuaian ukuran huruf		✓		
8.	Narasi/suara dalam media		✓		
9.	Kesesuaian gambar dengan materi ajar		✓		
10.	Media yang disajikan menarik bagi peserta didik		✓		
<b>Total Penilaian</b>		33			
<b>Skor</b>		82,5%			
<b>Kesimpulan</b>		Valid			

Sumber: Data Penelitian

Berdasarkan hasil validasi pada tabel 1, bahan ajar yang disusun telah dinyatakan valid. Namun sebelum diujicobakan produk tersebut harus direvisi terlebih dahulu sesuai dengan saran ahli media yaitu menambahkan foto-foto serta video ke dalam bahan ajar berbasis multimedia tersebut. Setelah diperbaiki sesuai saran ahli media kemudian bahan

ajar tersebut diujicobakan kepada tiga orang mahasiswa yang dipilih berdasarkan kategori nilai tinggi, sedang dan rendah. Hasil uji coba tahapan one to one tersebut dapat dilihat pada tabel 2.

Setelah menyimak tabel 2, diperoleh tanggapan sebesar 90,3 % dari uji coba tahapan one to one, hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh tim peneliti termasuk kategori valid. Namun demikian walaupun sudah terkategori valid ada beberapa poin yang menjadi masukan dari tahapan one to one ini yaitu: (1) latar tampilan yang cukup mengganggu; dan (2) video yang gambarnya kurang jelas.

Setelah di revisi berdasarkan hasil uji coba one to one, maka bahan ajar tersebut kemudian diujicobakan kepada kelompok kecil yang terdiri dari enam mahasiswa yang dipilih berdasarkan kategori nilai tinggi, sedang dan rendah. Hasil uji coba kelompok kecil tersebut dapat dilihat pada tabel 3.

Berdasarkan tabel 3, hasil review yang dilakukan oleh mahasiswa pada tahapan uji coba kelompok kecil ini, diperoleh tanggapan sebesar 91,3 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh tim peneliti termasuk kategori valid setelah diujicoba pada kelompok kecil. Pada tahap ini juga dilakukan observasi terhadap pembelajaran di kelas, hasilnya dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4 dapat ditafsirkan sebagai tingkat aktivitas mahasiswa pada tahap uji coba ini sebesar 66,6% yang berarti mahasiswa tergolong aktif. Berdasarkan hasil review dan observasi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah memenuhi unsur validitas.

**Tabel 2.** Rekapitulasi Hasil Review Tahap One to One

No	Nama	No Item												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1.	Catur Febriyanti	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
2.	Muhammad Rinto	4	4	4	3	4	3	3	4	4	2	4	3	3
3.	Khusnul Khotimah	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	2	3	4
<b>Total</b>		12	12	11	11	12	11	10	11	12	9	10	9	11

Sumber: Data Penelitian

**Tabel 3.** Rekapitulasi Tahap Small Group

No	Nama	No Item												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1.	Siti Elsa R	3	4	4	3	3	3	3	4	4	2	2	2	4
2.	Asti Diawati	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4
3.	Yohanna Uli	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4
4.	Rezki Adila	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
5.	Reza Utami S	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3
6.	Garyn Anggita	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4
<b>Total</b>		22	22	24	23	22	22	22	22	24	22	18	19	23

Sumber: Data Penelitian

**Tabel 4.** Hasil Observasi Tahap Small Group

No	Indikator	Jumlah	%
1.	Mahasiswa antusias memperhatikan penjelasan dosen	6	100
2.	Mahasiswa tidak sibuk dengan aktivitas di luar proses pembelajaran	6	100
3.	Mahasiswa mengajukan pertanyaan kepada dosen	2	33,3
4.	Mahasiswa menanggapi pertanyaan yang diajukan dosen	3	50
5.	Mahasiswa terlibat aktif selama proses pembelajaran	3	50
<b>Total</b>		18	333,33
<b>Rata-rata</b>		3,6	66,6

Sumber: Data Penelitian

Karena itulah media pembelajaran yang dikembangkan ini akan dilanjutkan untuk uji coba lapangan dengan cara diujicobakan kepada seluruh mahasiswa di kelas. Tahapan ini dibuat menyerupai situasi pembelajaran yang sebenarnya dengan maksud jika produk tersebut telah dinilai layak maka dapat digunakan pada khalayak lainnya.

Tahapan uji coba lapangan dimulai dengan pemberian tes awal (pre test) sebanyak 10 butir soal pilihan ganda kepada mahasiswa yang dijadikan objek penelitian, hal ini dimaksudkan

untuk mengukur kemampuan awal mahasiswa berkaitan dengan materi hukum perdata/dagang. Selanjutnya diakhir proses pembelajaran diadakan post test. Skor dari tes tersebut disajikan pada tabel 5.

Adapun nilai rata-rata pre tes dan post test dapat disaksikan dalam grafik pada gambar 1. Berdasarkan gambar 1, dapat dilihat rata-rata skor pretest sebesar 7,43, sedangkan nilai post test rata-ratanya sebesar 8,5. Terdapat peningkatan N-Gain sebesar 0,41 dengan kategori sedang.

**Tabel 5. Skor Pre test dan Post test**

No	Nama	Nilai Pre Test	Nilai Post Test
1	Siti Elsa Rahmayanti	8	9
2	Azlin Natasha	6	7
3	Muhammad Rinto	8	9
4	Asti Diawati	6	8
5	Al Hafiz	8	9
6	Siska Dwi Putri	6	7
7	Tiara Muzdalifah	7	8
8	Reza Utami Sakti	8	9
9	Sonia Ayu Lestari	7	9
10	Rezki Adila	6	7
11	Cahya Selvina R	6	7
12	Ajie Rifki Darmawan	6	9
13	Tia Aryanti	8	9
14	Muhammad Amin Saputra	9	8
15	Khusnul Khotimah	9	10
16	Ahmad Fauzan	7	9
17	Jon Josua Kristio Damanik	9	8
18	Catur Febri Yanti	8	9
19	Dian Oktarina	8	9
20	Sena Amelia	9	9
21	Dea Riskiana Anisa	7	9
22	Anis Aprila	7	8
23	Muhammad Trigono Sigma Di Pohan	7	7
24	Garyn Anggita	8	8
25	Sri Okta Puspita	8	9
26	Nisa Amalia Kurniasih	6	9
27	Kurnia Sari	7	9
28	Lusiana Agustin	8	9
29	Yohana Uli Aprillia S	7	9
30	Rizandi Kusuma	9	9
<b>Total</b>		223	255
<b>Rata-rata</b>		7,43	8,5

Sumber: Data Penelitian

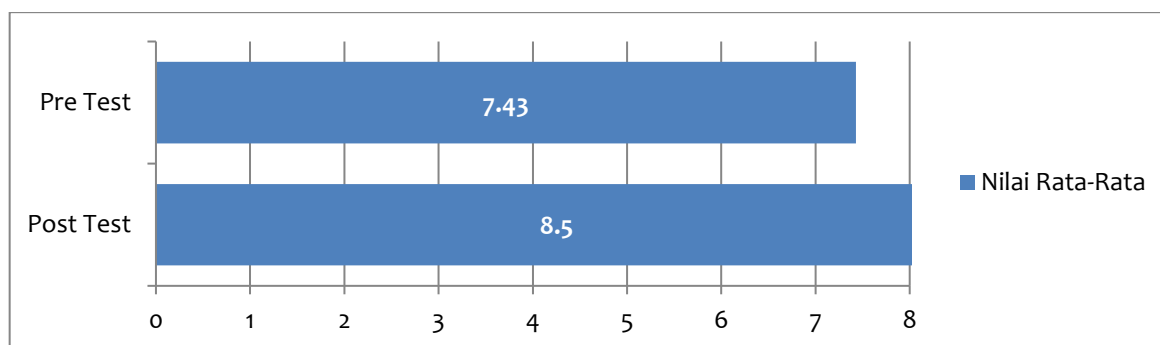
Hal tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar ini memiliki efek potensial

terhadap pemahaman mahasiswa terhadap materi perkuliahan hukum perdata/dagang. Pada tahapan uji coba lapangan juga menggunakan angket untuk melihat tanggapan mahasiswa mengenai bahan ajar multimedia yang telah dikembangkan, hasilnya terlihat pada tabel 6.

Berdasarkan tabel 6, rata-rata tanggapan mahasiswa yang menggunakan bahan ajar ini dikategorikan sangat baik dengan nilai sebesar 90,5 %. Menurut mahasiswa yang menggunakan bahan ajar ini, bahan ajar berbasis multimedia sangat membantu dalam mempelajari materi perkuliahan dikarenakan praktis dan menarik dengan berbagai efek yang ada di bahan ajar tersebut. Untuk melihat keaktifan mahasiswa selama proses pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis multimedia, digunakan juga teknik observasi yang hasilnya dapat dilihat pada tabel 7.

Berdasarkan tabel 7 observasi diperoleh hasil sebesar 61,98% sehingga dapat disimpulkan bahwa keaktifan mahasiswa selama proses pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis multimedia tersebut berkategori aktif. Salah satu hal yang penting untuk menunjang proses pembelajaran agar tercapai tujuannya dan mampu menghasilkan pemahaman yang baik salah satunya ialah dengan mempersiapkan bahan ajar yang mampu memotivasi peserta didik untuk turut aktif dalam proses pembelajaran.

Melalui bahan ajar, peserta didik dapat memahami tujuan pembelajaran yang telah diturunkan dari standar kompetensi dan kompetensi dasar suatu mata pelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar diperlukan oleh guru/dosen untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.



Gambar 1. Nilai rata-rata pre tes dan pos tes responden.

Tabel 6. Rekapitulasi Angket Tahap *Field Evaluation*

No	Nama	No Item									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Siti Elsa Rahmayanti	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4
2	Azlin Natasha	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4
3	Muhammad Rinto	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4
4	Asti Diawati	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
5	Al Hafiz	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3
6	Siska Dwi Putri	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4
7	Tiara Muzdalifah	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4
8	Reza Utami Sakti	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4
9	Sonia Ayu Lestari	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
10	Rezki Adila	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4
11	Cahya Selvina R	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
12	Ajie Rifki Darmawan	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4
13	Tia Aryanti	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3
14	Muhammad Amin Saputra	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4
15	Khusnul Khotimah	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4
16	Ahmad Fauzan	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3
17	Jon Josua Kristio Damanik	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4
18	Catur Febri Yanti	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
19	Dian Oktarina	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
20	Sena Amelia	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4
21	Dea Riskiana Anisa	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3
22	Anis Aprila	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4
23	Muhammad Trigono Sigma Di Pohan	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3
24	Garyn Anggita	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4
25	Sri Okta Puspita	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4
26	Nisa Amalia Kurniasih	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4
27	Kurnia Sari	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
28	Lusiana Agustin	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
29	Yohana Uli Aprillia S	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4
30	Rizandi Kusuma	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4
<b>Total</b>		114	93	111	112	114	110	107	108	103	114

Sumber: Data Penelitian

**Tabel 7.** Hasil Observasi Tahap *Field Evaluation*

No	Indikator	Jumlah	%
1.	Mahasiswa memperhatikan penjelasan dosen	30	100
2.	Mahasiswa tidak sibuk dengan aktivitas di luar proses pembelajaran	26	86,6
3.	Mahasiswa mengajukan pertanyaan kepada dosen	9	30
4.	Mahasiswa menanggapi pertanyaan yang diajukan dosen	6	20
5.	Mahasiswa terlibat aktif selama proses pembelajaran	22	73,3
<b>Total</b>		93	309,9
<b>Rata-rata</b>			61,98

Sumber: Data Primer Penelitian

Selain berfokus pada muatan materi, bahan ajar juga hendaknya memanfaatkan kemajuan teknologi yang berkembang dengan sangat cepat. Penggunaan berbagai macam aplikasi multimedia sangat baik untuk dimanfaatkan untuk memodifikasi bahan ajar sehingga dapat lebih menarik dan atraktif. Selain itu, aplikasi multimedia dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi bahan ajar tersebut. Multimedia dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai pemanfaatan aplikasi multimedia dalam proses pembelajaran, sebagai perantara penyampai informasi terkait dalam pembelajaran, serta dapat memusatkan perhatian dan meningkatkan motivasi dalam belajar.

## SIMPULAN

Berdasarkan data-data yang didapatkan selama penelitian maka dapat disimpulkan jika bahan ajar berbasis multimedia yang dikembangkan ini valid, praktis dan berefek potensial dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi perkuliahan hukum perdata/dagang. Terkategorikan valid setelah mendapatkan hasil 82,5% dari validasi ahli media. Kemudian dalam tiga kali tahapan uji coba mendapatkan tanggapan yang positif dari para mahasiswa penggunaannya. Dan pada uji coba lapangan terdapat kenaikan 1,07 dari perbandingan pre tes dan pos tes yang dilakukan. Namun kelemahan bahan ajar berbasis multimedia ini ialah tidak kompatibel di semua perangkat sehingga hanya perangkat lunak tertentu saja yang dapat memakai aplikasi multimedia tersebut.

## REKOMENDASI

Untuk penelitian selanjutnya dapat mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia yang dapat dipakai di semua perangkat lunak terutama yang berbasis IOS dan Android sehingga dapat lebih mudah dipakai karena mampu digunakan di *smartphone*.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- [2] Khadijah, S., Indrawati, H., Suarman. (2017). *Analisis Minat Peserta Didik untuk Melanjutkan Pendidikan Tinggi*. Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, Volume 26, Nomor 2, Desember 2016. DOI: 10.17509/jpis.v26i2.5617
- [3] Majid, Abdul. (2012). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Rosda Karya.



- [4] Mudlofir, Ali. (2011). *Aplikasi KTSP dan bahan Ajar dalam Pendidikan Islam*. Jakarta: Raja Wali Pers.
- [5] Sukmadinana, Nana. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [6] Dick & Carey. (1996). *The System Design of Instruction*. New York: Longman
- [7] Kosasih. (2016). *Peranan Organisasi Kemahasiswaan dalam Pengembangan Civic Skills Mahasiswa*. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, Volume 25, Nomor 2, Desember 2016. DOI: 10.17509/jpis.v25i2.6196
- [8] Denise, L., & Tina, C. (2017). *Online Learning at the University of Central Florida*. *Distance Learning*, Vol. 14, Iss. 3, 1-12. Diambil dari <https://search.proquest.com/docview/2014337020?accountid=25704>
- [9] Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo
- [10] Istiyanto. (2013). *Pengertian dan Manfaat Pembelajaran (online)*. Diambil dari <http://istiyanto.com/pengertian-dan-manfaat-pembelajaran/> (diakses pada 18 April 2017).
- [11] Bennett, S., Agostinho, S., & Lockyer, L. (2017). *The Process of Designing for Learning: Understanding University Teachers' Design Work*. *Educational Technology, Research and Development*, 65(1), 125-145. DOI: 10.1007/s11423-016-9469-y
- [12] Wright, J. M., & Knowles, R. (2016). *Unlocking the Civic Potential of Current Events with an Open Classroom Climate*. *Social Studies Research and Practice*, Volume 11, Number 3, 2016. Diambil dari [http://www.socstrpr.org/?page\\_id=3432](http://www.socstrpr.org/?page_id=3432)
- [13] Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- [14] Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- [15] Sukmadinana, Nana. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.