

PENGEMBANGAN BAHAN PEMBELAJARAN MEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PPKN.

Dedi Kurniawan¹, Hasan Saragih²

Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Negeri Medan

dedi_kurniawan@yahoo.com¹

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan media pembelajaran interaktif yang layak digunakan, mudah dipelajari dan dapat dipakai untuk pembelajaran individual (2) mengetahui efektifitas media pembelajaran interaktif **Power Point** yang dihasilkan, dalam meningkatkan hasil belajar pembelajaran PPKn. Produk akhir dari pengembangan media pembelajaran ini dilanjutkan dengan uji keefektifan produk. Metode yang digunakan dalam uji coba keefektifan produk adalah metode kuasi eksperimen. Sampel penelitian sebanyak 40 siswa yang terdiri dari 20 siswa sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif power point dan 20 siswa sebagai kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran power point sebagaimana yang berlangsung selama ini dalam proses pembelajaran. Hasil pengujian hipotesis membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran power point. Hal ini ditunjukkan dengan hasil pengolahan data dimana diperoleh t_{hitung} sebesar 1.23 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan dk 38 diperoleh $t_{tabel} = 14,68$, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Disimpulkan bahwa hasil belajar kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif power point 2010 adalah sebesar 80% dan lebih tinggi dari kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran power point, yaitu sebesar 75%.

Kata Kunci: bahan pembelajaran media interaktif pada mata pelajaran PPKN

Abstract: This study aimed to: (1) generate media interactive learning proper use, easy to learn and can be used for individual learning (2) determine the effectiveness of interactive learning media Power Point produced, in improving learning outcomes PPKn learning. The end product of the development of instructional media have continued to test the effectiveness of the product. The method used in testing the effectiveness of the product is a quasi-experimental methods. The research sample of 40 students consisting of 20 students as an experimental class treated using interactive learning media power points and 20 students as control classes using instructional media power point as it has done so in the learning process. Hypothesis testing results prove that there is a significant difference between the learning outcomes of students that learned to use media interactive learning with student learning outcomes that learned by using learning media power point. This is shown by the results of data processing which obtained t of 1.23 at significance level $\alpha = 0.05$ with 38 hp obtained table = 14.68, so $t_{hitung} > t_{tabel}$. It was concluded that the results of the study group of students that learned using interactive learning media power point 2010 amounted to 80% and higher than the group of students that learned by using learning media power point, ie by 75%.

Keywords: interactive media learning materials on subjects PPKN

PENDAHULUAN

Dalam penyelenggaraan pendidikan disekolah, tentunya siswa diberikan berbagai materi pelajaran pokok dan materi pelajaran tambahan yang harus dikuasai siswa sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Salah satu materi pokok yang disampaikan di jenjang pendidikan sekolah menengah pertama adalah

mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). PPKn merupakan mata pelajaran yang mengarah kepada pembentukan kepribadian dan wujudnya terlihat dalam perilaku keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, perilaku etika dan moral serta rasa tanggung jawab kenegaraan dalam diri siswa. Kunci kesuksesan siswa dalam

menpelajari PPKn adalah dengan menyampaikan 3 (tiga) hasil pokok yaitu: (1) informasi fakta secara lengkap; (2) menjelaskan konsep-konsep yang terkait dengan bidang studi; dan (3) nilai-nilai yang terkandung di balik fakta ataupun konsep. Meningkatnya kemampuan siswa dalam memahami tiga hasil pokok tersebut, tidak terlepas dari keterampilan guru dalam menentukan pola pendekatan yang dipakai untuk pembelajaran.

Perkembangan teknologi multimedia yang ada pada masa kini, mampu mendukung proses pembelajaran yang berdasarkan pendekatan ini yang bisa diwujudkan dengan desain media pembelajaran yang adaptif dan menjanjikan di masa depan sebagai paradigma pembelajaran baru dan juga mampu menyediakan ruang dengan alat bantu yang inovatif untuk memenuhi kebutuhan siswa dimana sebelumnya tidak mungkin dilakukan, keberadaan komputer yang telah meluas sampai tingkat sekolah dasar saat ini belum banyak digunakan untuk meningkatkan prestasi khususnya dalam pembelajaran. Selama proses pembelajaran, guru hanya mengandalkan metode ceramah secara klasikal. Guru kurang menggunakan media pendukung selain buku. Metode pembelajaran seperti ini kurang memahami prinsip pembelajaran yang efektif dan kurang memberdayakan potensi siswa. Kegiatan pembelajaran seharusnya mampu mengoptimalkan semua potensi siswa untuk menguasai semua kompetensi yang diharapkan. Proses belajar mengajar sebaiknya dilandasi dengan prinsip-prinsip berpusat pada siswa, mengembangkan kreativitas siswa, menciptakan kondisi yang menyenangkan dan menantang, mengembangkan beragam kemampuan yang bermuatan nilai, menyediakan pengalaman belajar yang beragam, dan belajar dengan pengalaman langsung (*learning to do*).

Berbagai pertimbangan yang telah disampaikan dari kemudahan yang diperoleh dalam pembelajaran dari penggunaan teknologi atau media pembelajaran, maka sangat penting kiranya untuk mengembangkan multimedia interaktif untuk mata pelajaran PKN di SMA guna mewujudkan delapan Standar Nasional Pendidikan dan meningkatkan kualitas proses dan produk pembelajaran di SMA, utamanya dalam mengubah paradigma pembelajaran ke arah yang lebih inovatif, konstruktif dalam dinamika perkembangan teknologi yang pesat. Penciptaan lingkungan belajar yang menarik

minat belajar siswa untuk belajar secara mandiri merupakan masalah tersendiri. Lingkungan belajar ini dapat berupa sarana-prasarana atau alat bantu pembelajaran seperti media. Media yang digunakan sebagai wahana penyampaian pesan pembelajaran harus didesain agar dapat mengakomodasi keberagaman siswa dan dalam implementasinya dapat menerapkan paradigma baru dalam pembelajaran yang inovatif, efektif dan efisien.

Multimedia yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu penggunaan gabungan beberapa media dalam menyampaikan informasi yang berupa teks, grafis, video dan audio dalam aplikasi komputer. Interaktif yang dimaksud adalah kemampuan pengguna untuk mengontrol atau menentukan urutan materi pembelajaran yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhan pengguna yang dikemas dalam persentasi *Power Point* 2010, model Borg & Gall adalah model penelitian pengembangan produk yang dikembangkan oleh Walter. R. Borg dan Meredith. D. Gall dan pelajaran PPKn khususnya pada pokok bahasan Kasus Pelanggaran HAM. adalah kelompok pelajaran yang menekankan pada pemahaman konsep yang dihubungkan dengan realita kehidupan sehari-hari.

Sardiman (2011:20) mengartikan belajar sebagai kegiatan psiko-fisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Secara psikologis Winkel (1996:12) menyebutkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungannya dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai, serta sikap. Selanjutnya Kimble dalam Hergenhahn (2008:8) mendefinisikan belajar adalah perubahan perilaku atau potensi perilaku yang relatif permanen yang berasal dari pengalaman dan tidak bisa dinisbahkan ke *temporary body state* (keadaan tubuh temporer) seperti keadaan yang disebabkan oleh sakit, keletihan atau obat-obatan.

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai suatu hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhannya dengan ciri-ciri: (1) perubahan terjadi secara sadar; (2) perubahan dalam belajar terjadi bersifat kontinu dan fungsional; (3) perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif artinya perubahan itu senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh

sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya; (4) perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, tetapi bersifat permanen; (5) perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah; (6) perubahan dalam belajar mencakup seluruh aspek tingkah laku (Suryabrata, 2011:233). Senada dengan pendapat tersebut Fudyartanto (2002:150) menjelaskan bahwa ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam belajar sebagai berikut: (a) belajar itu adalah perubahan dalam diri seseorang, perubahan itu dapat dinyatakan dalam kecakapan suatu sikap; (b) belajar adalah penguasaan pola-pola perilaku baru; (c) belajar adalah penguasaan kecakapan, sikap, dan pengertian dalam belajar yang sesungguhnya.

Hasan (2003) mengemukakan belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Suryabrata (2011:232) juga menjelaskan di dalam belajar terdapat hal-hal yang paling pokok untuk dipahami yaitu: (1) bahwa belajar itu membawa perubahan dalam arti *behavioural changes*, aktual, maupun potensial; (2) perubahan tersebut pada pokoknya adalah didapatkannya kecakapan baru; dan (3) perubahan itu terjadi karena usaha-usaha atau dengan sengaja.

Berkaitan dengan hubungan antara belajar dan pengalaman, Hamalik (2010:27) mendefinisikan belajar merupakan perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman. Definisi belajar yang dikemukakan Hamalik mengandung pengertian bahwa dalam belajar harus dilakukan dengan sengaja, direncanakan sebelumnya dengan struktur tertentu dan membentuk tingkah laku yang baru. Sejalan dengan pendapat tersebut. Daradjat (2001:5) menyatakan bahwa belajar adalah modifikasi tingkah laku organisme sebagai hasil kematangan dan pengalaman lingkungan. Dalam hal ini belajar senantiasa merupakan kegiatan yang berlangsung di dalam suatu proses dan terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu dan menghasilkan perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku tersebut dilakukan secara sadar dan timbul akibat praktik, pengalaman, latihan, dan bukan secara kebetulan.

Sudjana (1989:23) menyatakan bahwa terbentuknya tingkah laku sebagai hasil belajar mempunyai tiga ciri pokok yakni : (a) tingkah laku baru itu berupa kemampuan aktual dan

potensial; (b) kemampuan itu berlaku dalam waktu yang relatif lama; dan (c) kemampuan baru diperoleh melalui usaha. Untuk memperoleh tingkah laku baru, dalam belajar dibutuhkan proses komunikasi. Pendapat tersebut dikemukakan oleh Pidarta (1997) yang menyatakan bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil pengalaman, bukan hasil perkembangan, pengaruh obat, atau kecelakaan, dan biasanya melaksanakannya pada pengetahuan lain serta mampu mengkomunikasikannya kepada orang lain.

PKn sebagai usaha sadar dilakukan secara ilmiah dan psikologis untuk memberikan kemudahan belajar kepada siswa agar terjadi internalisasi moral Pancasila dan pengetahuan kewarganegaraan untuk melandasi tujuan pendidikan nasional yang diwujudkan dalam integrasi pribadi dan perilaku sehari-hari. Arti moral Pancasila merupakan serangkaian moral yang telah diyakini tingkat kebenarannya oleh bangsa Indonesia sedangkan arti pengetahuan kewarganegaraan merupakan pengetahuan mengenai kewarganegaraan bangsa Indonesia yang diharapkan dihayati, ditampilkan, dalam berbagai tingkah laku yang bermuara pada nilai sentral bangsa Indonesia yaitu moral Pancasila (Somantri, 2001).

Hasan (2002) menjelaskan pendidikan pancasila adalah upaya dari masyarakat atau pemerintah untuk menjamin kelangsungan hidup warganya dan generasi penerusnya, secara bermakna dan mampu mengantisipasi hari depan mereka, senantiasa terkait dengan konteks budaya, bangsa, negara, dan hubungan internasionalnya berlandaskan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Selanjutnya Tamburaka (1995) mengemukakan bahwa pendidikan Pancasila adalah pendidikan nilai dengan tujuan untuk membentuk sikap positif manusia sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila.

Lebih lanjut Kaelan (2010:15) berpendapat bahwa tujuan pendidikan pancasila menghasilkan peserta didik dengan sikap dan perilaku; (1) beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa; (2) berperikemanusiaan yang adil dan beradab; (3) mendukung persatuan bangsa; (4) mendukung kerakyatan yang mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan individu maupun golongan; dan (5) mendukung upaya untuk mewujudkan suatu keadilan sosial dalam masyarakat. Melalui

pendidikan Pancasila, warga negara Republik Indonesia diharapkan mampu memahami, menganalisis dan menjawab masalah-masalah yang dihadapi oleh masyarakat bangsanya secara berkesinambungan dan konsisten dengan cita-cita dan tujuan nasional dalam Pembukaan UUD 1945.

Pendidikan Pancasila yang berhasil akan membuahkan sikap mental siswa yang bersifat cerdas, dan bertanggungjawab. Sikap mental itu ditandai dengan ciri-ciri perilaku : (1) beriman dan bertanggung jawab terhadap Tuhan Yang Maha Esa; (2) berperikemanusiaan yang adil dan beradab; (3) mendukung persatuan bangsa; (4) mendukung kerakyatan yang mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan perorangan; dan (5) mendukung upaya untuk mewujudkan keadilan sosial (Hasan, 2002).

Selanjutnya, dalam Sistem Pendidikan Nasional (2003) menyatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk siswa menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Senada dengan pendapat tersebut itu Somantri (2001) merumuskan pendidikan kewarganegaraan sebagai program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh-pengaruh positif dari sekolah, masyarakat, dan orang tua, yang kesemuanya itu diproses guna melatih para siswa untuk berpikir kritis, analitis, bersikap, dan bertindak demokrasi dalam mempersiapkan hidup demokratis berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang berhasil akan membuahkan sikap mental yang disertai dengan perilaku : (1) beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan menghayati nilai-nilai falsafah bangsa; (2) berbudi pekerti luhur, berdisiplin dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara; (3) rasional, dinamis, dan sadar akan hak dan kewajiban sebagai warga negara; (4) bersifat profesional yang dijiwai oleh kesadaran bela negara (Sumarsono dkk, 2007:6). Dari penjelasan tersebut, pada hakikatnya pendidikan kewarganegaraan merupakan pendidikan yang mengenali dan menghayati hak-hak warga negara yang asasi (*civil right*) dengan tujuan agar setiap siswa akan dapat menyadari hak-hak asasi, yang perlindungannya dijamin oleh Undang-undang negara serta dapat membangkitkan empati pada diri siswa di mana

kesadaran bahwa orang lain sebagai sesama warga atau sesama manusia adalah penyandang hak yang sama yang harus pula dihormati.

Berdasarkan pendapat di atas, mata pelajaran PPKn secara substansi terdiri atas seperangkat pengetahuan yang diharapkan, dimiliki, dihayati, dan ditampilkan dalam berbagai perilaku bersifat moral dan pengetahuan. Menurut Somantri (2001) substansi mata pelajaran PPKn terdiri atas moral Pancasila dan pengetahuan Kewarganegaraan, kedua substansi ini berhubungan erat dengan pendidikan politik, hukum, dan nilai, karena pada dasarnya unsur-unsur dan jenis pendidikan tersebut merupakan suatu rumpun pendidikan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

Melihat penjabaran tujuan kurikulum PPKn, Sidi (2001) mengemukakan bahwa orientasi Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) diarahkan untuk mencapai dua sasaran pokok yang seimbang; (1) meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa tentang etika, moral, dan asas-asas dalam hidup berbangsa dan bernegara; dan (2) membentuk sikap, perilaku, dan kepribadian sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila. Kedua sasaran ini hendaknya dapat dicapai secara serentak agar siswa tidak hanya mampu memahami pengetahuan tentang etika dan moral belaka, tetapi yang terpenting adalah agar siswa dapat dan mampu melakukan dalam pergaulan sehari-hari. Dengan kata lain, PPKn bertujuan memberikan pengertian tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara yang mampu memposisikan dirinya di era globalisasi ini.

Pelajaran PPKn mempunyai peranan penting dalam pembentukan pemahaman, kepribadian dan perubahan perilaku yang berkaitan dengan etika dan moral bangsa. Perubahan perilaku itu terlihat dari hasil belajar. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan (Hamalik, 2010:27).

Fudyartanto (2002) berpendapat bahwa hasil belajar adalah penguasaan sejumlah pengetahuan dan sejumlah keterampilan baru dan sesuatu sikap baru ataupun memperkuat sesuatu yang telah dikuasai sebelumnya, termasuk pemahaman dan penguasaan nilai-nilai. Pendapat senada juga dikemukakan oleh Daradjat (2001) yang mengemukakan bahwa hasil belajar selalu dinyatakan dalam bentuk

perubahan tingkah laku yang meliputi tiga aspek : (1) **aspek kognitif**, meliputi perubahan-perubahan dalam segi penguasaan pengetahuan dan perkembangan kemampuan yang diperlukan untuk menggunakan pengetahuan tersebut; (2) **aspek afektif**, meliputi perubahan-perubahan dalam segi sikap mental, perasaan dan kesadaran; (3) **aspek psikomotor**, meliputi perubahan-perubahan dalam segi bentuk tindakan motorik.

Dari paparan tentang pengertian hasil belajar yang dikemukakan di atas dapat dimaknai bahwa perubahan-perubahan dalam tingkah laku manusia dianggap sebagai hasil belajar yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai. Penilaian perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dapat dilakukan berdasarkan prinsip-prinsip : (a) kebutuhan-kebutuhan yang ada pada diri organisme yang memungkinkan tumbuhnya tingkah laku yang bermotivasi; (b) motivasi yang mendasari perubahan tingkah laku itu; (c) tujuan yang mempengaruhi tingkah laku; (d) lingkungan yang menyediakan kesempatan untuk melakukan tingkah laku tertentu; (e) proses-proses yang mempengaruhi tingkah laku itu; dan (f) kapasitas dan abilitas yang mempengaruhi tingkah laku itu (Hamalik, 2010:31).

Gagne (1995) mengemukakan hasil belajar terlihat dari berbagai macam kemampuan yaitu kemampuan dalam hal informasi verbal, kemahiran intelektual, pengaturan kegiatan kognitif, keterampilan motorik, dan sikap. Kemampuan-kemampuan itu dihasilkan karena usaha belajar dan harus dibuktikan dari hasil belajar. Siswa selalu dituntut untuk memberikan hasil belajar secara nyata. Sejalan dengan hal tersebut Winkel (1996) mengemukakan bahwa hasil belajar akan nampak dalam prestasi belajar atau dalam produk yang dihasilkan oleh siswa.

Menurut Romiszowski (1981) hasil belajar merupakan keluaran (*output*) dari suatu sistem pemrosesan masukan (*input*) dimana masukan dari sistem tersebut berupa bermacam-macam informasi sedangkan keluarannya adalah perbuatan atau kinerja (*performance*). Romiszowski juga berpendapat perbuatan merupakan petunjuk bahwa proses belajar telah terjadi, dan hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam dua macam, yaitu pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan terdiri dari empat kategori yaitu : (1) pengetahuan tentang fakta; (2) pengetahuan tentang prosedur; (3)

pengetahuan tentang konsep; dan (4) pengetahuan tentang prinsip. Keterampilan juga terdiri dari empat kategori yaitu : (a) keterampilan untuk berpikir atau keterampilan kognitif; (b) keterampilan untuk bertindak atau keterampilan motorik; (c) keterampilan bereaksi atau bersikap; dan (d) keterampilan berinteraksi.

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Ramiszowski dalam (Oemar, 2003:201) mendefinisikan media pengajaran "...as the carries of messages, from some transmitting sources (which may be a human being or an intimate object, to the receiver of the message which in our case is the learner)," sedangkan AECT (*Association of Education and Communication*) dalam Arsyad (2003:3) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Menurut Brigg dalam Arsyad (2003:4) media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan yang merangsang yang sesuai untuk belajar, misalnya media cetak, media elektronik film dan video. Sadiman (1995:7) mengartikan media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau perlengkapan yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik.

Menurut Heinich, dkk dalam Arsyad (2003:4) diungkapkan bahwa *media is a channel of communication. Derived from the Latin word for "between", the term refers "to anything that carries information between a source and a receiver"*.

Lesle J. Briggs (1970) menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai "*the physical means of conveying instructional content ... book, films, videotapes, etc*". Lebih jauh Briggs menyatakan media adalah "alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar." Rossi dan Breidle (1966), mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku koran, majalah dan sebagainya. Menurut Rossi, alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran.

Kata media didefinisikan dengan multi makna, baik dilihat secara terbatas maupun

secara luas. Munculnya berbagai macam definisi disebabkan adanya perbedaan dalam sudut pandang, maksud dan tujuannya. AECT (*Association for Education and Communication Technology*) dalam Haryoso (2002) memaknai media sebagai bentuk yang dimanfaatkan dalam proses penyaluran informasi. NEA (*National Education Association*) memaknai media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibincangkan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut.

Menurut Heinich, (1993) media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahkan tercetak (*printed materials*), komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran

Media audio berfungsi untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik melalui suara-suara sehingga peserta didik paham dengan materi yang disampaikan. Media ini sangat fleksibel, relatif murah, praktis dan ringkas serta mudah dibawa (*portable*, media ini dapat digunakan dengan baik untuk keperluan belajar berkelompok (*group learning*) maupun belajar individual. Dengan karakteristik yang dimilikinya, media audio sangat efektif digunakan pada beberapa bidang studi seperti bahasa, drama dan seni musik. Penggunaan media audio untuk pelajaran bahasa umumnya difokuskan kepada dua pokok bahasan utama yaitu pengucapan (*proununciation*) dan *structure drill*, Hacbarth dalam (Benny, 2005:26).

Komputer multimedia adalah penggabungan teknologi komputer dengan berbagai sumber materi baik dalam bentuk teks, gambar, grafik dan suara yang ditampilkan melalui layar komputer, Heinich dalam (Benny, 2005 : 36). Teknologi komputer memungkinkan konfigurasi bentuk penyajian dalam sebuah multi media memunculkan penamaan yang berbeda misalnya *hypermedia*, video interaktif, *CD-ROM*, *digital video interactive* dan *virtual reality*.

Plomp (1996:151) mengatakan “*Multimedia is the capability to present video, audio, and animation, as well as computer*

graphics and text, all on the same computer monitor at the same time”. Multimedia adalah kemampuan untuk menyajikan video, audio, dan animasi, serta komputer grafis dan teks, semua di monitor komputer yang sama pada waktu yang sama.

Penggunaan model pengembangan Borg & Gall (1983) memuat panduan sistematis, langkah-langkah yang dilakukan peneliti agar produk yang dirancangnya mempunyai standar kelayakan. Dengan demikian yang diperlukan dalam pengembangan ini adalah rujukan tentang prosedur produk yang akan dikembangkan. Prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: (a) mengembangkan produk, dan (b) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembang sedangkan tujuan kedua disebut sebagai validasi. Dengan demikian, konsep penelitian pengembangan lebih tepat diartikan sebagai upaya pengembangan yang sekaligus disertai dengan upaya validasinya.

Skema tersebut dirujuk dari *the major steps in the R & D cycle* Borg dan Gall. Pengadaptasiannya diwujudkan dalam bentuk perencanaan teknis sasaran dan jenis kegiatan yang akan dilakukan dalam tiap tahapnya. Sukmadinata (2010:65) menjelaskan “Jika kesepuluh langkah penelitian dan pengembangan diikuti dengan benar, maka akan dapat menghasilkan suatu produk pendidikan yang dapat dipertanggungjawabkan”. Langkah-langkah tersebut bukanlah hal baku yang harus diikuti, langkah yang diambil bisa disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.

Heinich (1996:48) tahap perencanaan awal dimulai dengan adanya ide atau gagasan untuk menghasilkan suatu produk. Identifikasi kebutuhan merupakan tahap pertama karena mengembangkan materi pembelajaran baru lebih sulit dan mahal sehingga perlu pertimbangan masak-masak karena terlalu besar risikonya memproduksi suatu program yang belum tentu diminati. Identifikasi pertama dilakukan terhadap (1) tujuan, untuk mengetahui apa yang akan dicapai peserta didik setelah belajar, (2) karakteristik peserta didik, untuk mengetahui apakah mereka memiliki prasyarat pengetahuan dan kemampuan menggunakan media pembelajaran interaktif yang dihasilkan, (3) dana, apakah cukup dana untuk mengadakan program tersebut, (4) keahlian teknis, apakah telah memiliki keahlian untuk mengembangkan

media pembelajaran tersebut, dan (5) fasilitas dan peralatan, tersediakah fasilitas dan peralatan untuk menghasilkan dan menggunakan media pembelajaran tersebut. Identitas yang kedua adalah terhadap kurikulum, untuk menentukan materi mana yang akan dituangkan dalam media pembelajaran.

Rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) Apakah media pembelajaran interaktif mata pelajaran PPKn pada *microsoft Power Point* 2010 layak digunakan pada pembelajaran PPKn?; (2) Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif pada *powerpoint* 2010 yang dihasilkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa?

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 4 Kejuruan Muda Kabupaten Aceh Tamiang Tahun Pelajaran 2014-2015. Pelaksanaan penelitian diawali dengan melakukan peninjauan ke lokasi penelitian untuk mengetahui secara cermat tentang keadaan jumlah kelas dan siswa kelas X (sepuluh) yang menerima mata pelajaran PPKn, latar belakang, dan pengalaman guru, sarana belajar, dan kondisi kelas.

Pemilihan penelitian berdasarkan asumsi bahwa siswa-siswi tersebut memiliki karakteristik yang relatif sama, misalnya memiliki nilai rata-rata nilai Ujian Nasional (UN) yang relatif sama, menggunakan fasilitas pembelajaran serta menerapkan sistem Penerimaan Siswa Baru (PSB) yang sama yakni menggunakan seleksi nilai Ujian Akhir Nasional.

Yang menjadi sasaran penelitian adalah pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif pada mata pelajaran PPKn. Pemilihan subjek penelitian ini berdasarkan pada kurangnya media pembelajaran multimedia interaktif pada mata pelajaran PPKn. Media yang dikembangkan tersebut berisi materi dan evaluasi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan kompetensi yang harus dikuasai siswa. Sedangkan sebagai subyek uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini adalah siswa kelas X SMAN 4 Kejuruan Muda Kabupaten Aceh Tamiang, yaitu dengan :

- a. Validasi produk oleh pakar media dan materi pembelajaran
- b. Uji Coba Perorangan/*One-to-one evaluation* oleh 3 siswa yang memiliki kemampuan rendah, sedang dan tinggi.

c. Uji Coba kelompok Kecil/*Small group evaluation* oleh 9 siswa.

d. Uji Coba lapangan/*Field trial evaluation* berjumlah 40 siswa.

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian dan pengembangan ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa uraian saran dan masukan tertulis yang dikumpulkan berasal dari masukan pakar materi, pakar multimedia. Data kuantitatif sebagai data pokok, yang terkumpul melalui angket penilaian pakar materi, pakar media terhadap draft produk, serta lembar angket siswa kelas X. Dengan skala penilaian 1 sampai 5 dengan kriteria: (1) sangat kurang baik, (2) kurang baik, (3) sedang, (4) baik, dan (5) sangat baik. Data-data tersebut digunakan untuk mengevaluasi bahan ajar *software* pembelajaran.

Instrumen pengumpul data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini berupa instrumen penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Adapun instrumen yang dipakai untuk mengumpulkan data adalah:

Dalam rangka keperluan pengujian hipotesis penelitian, maka dalam hal ini perlu dilakukan teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes dan non tes. Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar PKN siswa, sedangkan teknik non tes digunakan untuk mengumpulkan data produk

Analisa data dilakukan pada langkah validasi dan uji coba dengan menghitung skor yang diperoleh untuk menilai kualitas produk berupa media *software* pembelajaran yang dikembangkan. Data yang terkumpul dalam penelitian ini berupa data kuantitatif yaitu skor dengan skala 1-5 (skor 1 untuk sangat kurang baik, skor 2 untuk kurang baik, skor 3 untuk sedang, skor 4 untuk baik, dan skor 5 untuk sangat baik).

Untuk meyakinkan standar kelayakan dan keefektifan produk dilakukan pengujian keefektifan produk yang dikembangkan dan uji-t. Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis kuantitatif.

Untuk melihat keefektifan multimedia interaktif yang dieksperimenkan digunakan rumus perhitungan efektifitas berikut (Sugiyono 2008:305) :

Efektifitas = $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{X}}$ X 100%

Jumlah skor ideal seluruh item

Tabel 1. Kriteria Penilaian Efektifitas Multimedia

Nilai	Kriteria	Presentasi
A	Sangat baik	$81\% \leq X \leq 100\%$
B	Baik	$61\% \leq X \leq 80\%$
C	Sedang	$41\% \leq X \leq 60\%$
D	Kurang baik	$21\% \leq X \leq 40\%$
E	Sanagat kurang baik	$0\% \leq X \leq 20\%$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan penelitian pengembangan ini diawali dengan melakukan kebutuhan kepada siswa-siswi dan para guru dengan menggunakan penyebaran angket disamping itu peneliti juga menyebarkan angket kepada para guru yang bertugas di sekolah lain yang terhimpun dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran PPKn diwilayah Kabupaten Aceh Tamiang. Dari hasil analisis kebutuhan yang dilaksanakan, maka didapat adanya kebutuhan perlunya suatu media untuk mengatasi kesulitan siswa dalam pembelajaran PPKn.

Tahap selanjutnya melakukan desain produk awal, yang dilaksanakan melalui beberapa tahapan, dimana tahap awal melakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran dan menentukan standar kompetensi mata pelajaran, melakukan analisis pembelajaran, mengidentifikasi karakteritik dan perilaku awal peserta didik, menulis kompetensi dasar dan indikatornya, menulis tes acuan patokan, menyusun strategi pembelajaran, memilih dan mengembangkan bahan pelajaran, mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif, merevisi kegiatan pembelajaran, mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif.

Tahap selanjutnya peneliti melakukan diskusi dengan guru TIK dan menyarankan kepada peneliti untuk memakai program berbasis Power Point 2010, memakai aplikasi yang mudah dan dapat dipakai dalam sistem operasional komputer dengan versi dari yang lama maupun terbaru dan lazim digunakan para guru-guru di sekolah umum. Berdasarkan diskusi tersebut ditentukanlah sebuah produk media pembelajaran interaktif dengan memakai program *Microsoft Power Point 2010*. Pertimbangan menggunakan program ini

dikarenakan beberapa alasan yaitu program *Power Point*, dipakai pada setiap pembelajaran, sehingga memudahkan dalam pemakaian dan penggunaan dilapangan bagi para siswa dan para guru dalam melakukan pembelajaran PPKn. Pertimbangan lain adalah program tersebut dipakai dan tersedia di sekolah sehingga manfaat dari penelitian ini dapat langsung dirasakan oleh para guru dan siswa.

Tahapan selanjutnya adalah tahapan pembuatan media interaktif dan pengembangannya sesuai dengan langkah-langkah dalam model pengembangan produk Borg & Gall (2005), dalam tahap pembuatan media pembelajaran interaktif, peneliti sepenuhnya dibantu oleh guru TIK yang menguasai detail Power Point 2010. Proses pembuatan awal, dimulai pada bulan September 2014

Proses pelaksanaan pengembangan media pembelajaran interaktif ini dilakukan tahap demi tahap sebagaimana yang telah dijelaskan pada bab terdahulu. Langkah pertama yang dilakukan pada kegiatan pengembangan ini adalah melakukan analisis kebutuhan terhadap para guru PPKn yang bernaung dalam MGMP Kabupaten Aceh Tamiang dan para guru di SMAN 4 Kejuruan Muda, serta kepada para siswa. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara menebar angket kepada 50 orang guru dan 40 orang siswa. Angket diberikan dengan menjelaskan defenisi dari media pembelajaran interaktif terlebih dahulu pada lembaran angket agar para responden memiliki gambaran tentang pertanyaan dalam angket yang disampaikan. Kegiatan ini dilakukan pada awal bulan Juli 2014.

Uji coba lapangan dilakukan terhadap kelas X yang berjumlah 40 orang. Kelas X ditetapkan untuk mengikuti uji coba kelas secara acak dari jumlah keseluruhan kelas X yang berjumlah 7 kelas. Hasil uji coba lapangan akan dijadikan data untuk mengukur kelayakan dari produk yang dikembangkan, sekaligus untuk mengetahui sampai sejauh mana manfaat produk tersebut bagi hasil belajar pemakainya.

Hasil evaluasi terhadap paket pembelajaran pada aspek kualitas materi pembelajaran dapat dilihat pada tabel pada tabel 1. Tabel 2 menunjukkan hasil tanggapan peserta didik pada aspek kualitas materi pembelajaran untuk uji coba lapangan dan keseluruhannya dalam kriteria “Sangat Baik”.

Tabel 2. Skor Penilaian Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PPKn Uji Coba Lapangan Pada Aspek Kualitas Materi Pembelajaran

No	Indikator Penilaian	Skor					Rata-rata	Kriteria
		1	2	3	4	5		
1	Kesesuaian materi	0	0	3	11	26	91,50%	Sangat Baik
2	Kejelasan petunjuk belajar	0	1	5	13	21	87,00%	Sangat Baik
3	Kemudahan memahami kalimat pada teks	0	1	1	10	28	92,50%	Sangat Baik
4	Kemudahan memahami pembelajaran	0	0	0	13	27	93,50%	Sangat Baik
5	Ketepatan urutan penyajian	0	1	2	13	24	90,00%	Sangat Baik
6	Kecukupan latihan	0	0	2	11	27	92,50%	Sangat Baik
7	Kejelasan umpan balik	0	1	0	13	26	92,00%	Sangat Baik
8	Bantuan belajar dengan program	0	1	7	12	20	85,50%	Sangat Baik
						90,56%	Sangat Baik	

Hasil evaluasi terhadap paket pembelajaran pada aspek kualitas teknis/tampilan dapat dilihat pada tabel pada tabel 2. Tabel 3 menunjukkan hasil tanggapan peserta didik pada aspek kualitas teknis/tampilan untuk uji coba lapangan dan keseluruhannya dalam kriteria “Sangat Baik”.

Tabel 3. Skor Penilaian Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PPKn Uji Coba Lapangan Pada Aspek Kualitas Teknis/Tampilan

No	Indikator Penilaian	Skor					Rata-rata	Kriteria
		1	2	3	4	5		
1	Keindahan tampilan layar	0	0	4	7	29	92,50%	Sangat Baik
2	Keterbacaan teks	0	0	7	7	26	89,50%	Sangat Baik
3	Kualitas gambar dan animasi	0	0	5	9	26	90,50%	Sangat Baik
4	Komposisi warna	0	1	6	6	27	89,50%	Sangat Baik
5	Navigasi	0	0	4	11	25	90,50%	Sangat Baik
6	Daya dukung music	0	0	2	8	30	94,00%	Sangat Baik
7	Interaksi	0	1	1	14	24	90,50%	Sangat Baik
Rata-rata						91,00%	Sangat Baik	

Hasil penilaian uji coba lapangan terhadap aspek kualitas materi pembelajaran pada media pembelajaran interaktif mata pelajaran PPKn dirangkum pada tabel 4. Hasil tanggapan peserta didik pada tabel 3 menyatakan bahwa untuk aspek kualitas materi pembelajaran pada uji coba lapangan menunjukkan 40 orang (100,00%) menyatakan “Sangat Baik”.

Tabel 4. Tingkat Kecenderungan Penilaian Terhadap Aspek Kualitas Materi Pembelajaran Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PPKn

No	Kategorisasi	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat baik	$81\% \leq X \leq 100\%$	40	100,00 %
2	Baik	$61\% \leq X \leq 80\%$	0	0,00 %
3	Sedang	$41\% \leq X \leq 60\%$	0	0,00 %
4	Kurang baik	$21\% \leq X \leq 40\%$	0	0,00 %
5	Sangat kurang	$0\% \leq X \leq 20\%$	0	0,00 %
Jumlah			40	100,00 %

Hasil tanggapan peserta didik pada uji coba lapangan pada aspek kualitas teknis/tampilan menunjukkan bahwa 40 orang (100%) menyatakan “Sangat Baik” tampak pada tabel 4.

Tabel 5. Tingkat Kecenderungan Penilaian Terhadap Aspek Kualitas Teknis/Tampilan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PPKn Pada Uji Coba Lapangan

No	Kategorisasi	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
1	Sangat baik	$81\% \leq X \leq 100\%$	40	100,00 %
2	Baik	$61\% \leq X \leq 80\%$	0	0,00 %
3	Sedang	$41\% \leq X \leq 60\%$	0	0,00 %
4	Kurang baik	$21\% \leq X \leq 40\%$	0	0,00 %
5	Sangat kurang	$0\% \leq X \leq 20\%$	0	0,00 %
Jumlah			40	100,00 %

Uji coba lapangan yang dilakukan terhadap 40 siswa, tanggapan siswa pada umumnya menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat baik, tidak terdapat masalah. maka media pembelajaran interaktif telah siap untuk diuji keefektifannya.

Tabel 6. Persentase Rata-Rata Hasil Penilaian Terhadap Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PPKn Pada Uji Coba Lapangan

No	Kategorisasi	Persentase rata-rata	Kriteria
1	Aspek kualitas materi pembelajaran	90,56%	Sangat Baik
2	Aspek kualitas teknis/tampilan	91,00%	Sangat Baik
Rata-rata		90,75%	Sangat Baik

Tabel 6 menunjukkan persentase rata-rata hasil penilaian terhadap media pembelajaran interaktif mata pelajaran PPKn pada uji coba lapangan yaitu terhadap aspek kualitas materi pembelajaran sebesar 90,56% dan aspek kualitas teknis/tampilan sebesar 90,75% dan masing-masing termasuk kategori sangat baik.

Hasil penilaian terhadap media pembelajaran interaktif mata pelajaran PPKn pada uji coba lapangan pada 40 Siswa kelas X menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sangat baik/layak digunakan pada pembelajaran PPKn.

Tabel 7. Rata-rata dan Simpangan Baku

Kelas eksperimen				Kelas Kontrol			
Pre-Test		Post-Test		Pre-Test		Post-Test	
X	S	X	S	X	S	X	S
65	12,7	80	13,15	75	10,5	75,3	11,86

Berdasarkan Tabel 7. Diperoleh nilai rata-rata nilai pre-test kelas eksperimen sebesar 65 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 40 serta simpangan baku 12,7 sedangkan untuk rata-rata nilai post-test sebesar 80 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60 serta simpangan baku 13,15. Rata-rata nilai pre-test kelas kontrol sebesar 75 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50 serta simpangan baku 10,5 sedangkan untuk rata-rata nilai post-test 75,3 dengan nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 47 serta simpangan baku 11,86.

Pengujian homogenitas data dapat dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok sampel berasal dari populasi yang homogen dengan menguji data pre-test siswa dengan uji kesamaan dan varians. Hal ini senada dengan Sugiyono (2011:276) yang mengatakan uji homogenitas varian bertujuan untuk menentukan apakah varian kedua kelompok homogen atau tidak. Dalam penelitian ini kriteria pengujian adalah jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data kedua kelas homogen. Data hasil pengujian disajikan pada tabel 8 dibawah ini.

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas Data

Kelas	Data	Varians (S^2)	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	Hasil Belajar	$S^2 = 173,099$	1,23	3,49	Homogen
Kontrol		$S^2 = 140,818$			

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,23 < 3,49$) maka dapat disimpulkan bahwa test hasil belajar kelas adalah homogen pada taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) dan $n = 20$.

Uji hipotesis dengan menggunakan uji statistik uji-t dua pihak. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis dalam penelitian ini diterima atau ditolak. Kriteria pengujian jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka hipotesis alternatif (H_a) ditolak dan hipotesis nihil (H_o) diterima. Data hasil hipotesis seperti pada tabel 50 Dibawah ini.

Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis

Data	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
Hasil Belajar	14,68	2,0244	(H_a) diterima, (H_o) ditolak

Pembahasan

Produk pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif pada mata pelajaran PPKn merupakan materi pembelajaran yang telah dikembangkan dengan memperhatikan aspek pembelajaran dan media sebagai prinsip desain pesan pembelajaran. Penelitian pengembangan produk yang dilakukan ini diarahkan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran multimedia interaktif mata pelajaran PPKn untuk siswa, yang digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran maupun kompetensi siswa. Karena itu dalam proses penelitian ini dilakukan dengan diawali studi pendahuluan, kemudian mendesain media pembelajaran, melakukan validasi produk dan melakukan revisi dan penyempurnaan berdasarkan analisis data validasi dari ahli materi, ahli desain pembelajaran dan ahli perangkat lunak yang dilanjutkan dengan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan sehingga dihasilkan media pembelajaran yang layak digunakan sesuai karakteristik bidang studi dan siswa sebagai pengguna.

Aspek yang direvisi dan disempurnakan berdasarkan analisis data dan uji coba serta masukan dari ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli perangkat lunak dan siswa selaku pengguna media pembelajaran multimedia interaktif ini, bertujuan untuk menggali beberapa aspek yang lazim dalam proses pengembangan suatu produk. Variabel-variabel media pembelajaran memiliki nilai rata-rata sangat baik. Adapun media pembelajaran yang dinilai meliputi kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, pemrograman, dan kegrafikan.

Manfaat yang diperoleh dari penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif adalah konsep yang disajikan mudah dipelajari, dipahami dan sistematis.

Media pembelajaran multimedia interaktif memberi kedempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing, belajar lebih cepat dan tidak menimbulkan kebosanan karena dilengkapi dengan gambar-gambar dan animasi serta soal latihan yang bervariasi. Adanya pengulangan yang harus dilakukan saat jawaban salah menjadikan siswa lebih memahami materi dan bersikap hati-hati dalam menjawab soal. Media pembelajaran interaktif ini juga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran secara klasikan maupun individu.

Berdasarkan uji efektifitas produk yang menggunakan rumus perhitungan efektifitas (Sugiyono 2008:305), hasil pengolahan data penelitian yang dilakukan, terdapat perbedaan hasil belajar PPKn siswa, antara siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif power point 2010 dan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media power point 2007 yaitu rata-rata hasil belajar PPKn siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media power point 2007. Hal ini sejalan dengan pendapat Hannafi dan Peck dalam (Benny, 2005:32) bahwa potensi media komputer dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar PPKn siswa yang diajar dengan media pembelajaran multimedia interaktif power point 2010 yaitu sebesar 80%, sedangkan hasil nilai rata-rata PPKn yang diajarkan dengan menggunakan media persentasi power point 2007 sebesar 75,35%. Dari data ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif power point 2010 lebih baik dalam meningkatkan

pengetahuan siswa dalam pembelajaran PPKn daripada penggunaan media power point 2007.

Siswa dapat mengerjakan soal-soal latihan yang telah dilengkapi dengan balikan dan pembahasan sehingga siswa dapat mengetahui kesalahan yang telah dilakukan dalam mengerjakan soal latihan tersebut. Media pembelajaran multimedia interaktif juga dilengkapi dengan rangkuman yang dapat membantu siswa memperoleh ringkasan materi pembelajaran yang dipaparkan.

Pembelajaran dengan media interaktif juga memungkinkan guru bebas melakukan interaksi dengan siswa sehingga pembelajaran tersebut bersifat interaktif yang membuat pembelajaran terfokus pada informasi yang sedang dipelajari. Hal ini berbeda dengan pembelajaran menggunakan media power point 2007, siswa tidak berinteraksi langsung pada sumber belajar, dan pembelajaran didominasi oleh guru yang menyajikan informasi secara linier atau satu arah. Hal ini terjadi karena mahasiswa mendapatkan sumber informasi hanya dari guru dan materi-materi yang ada pada interaktif tanpa bisa memperoleh balikan dari soal-soal latihan yang dikerjakan. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif menempatkan guru menggunakan kontrol pembelajaran yang aktif, sementara siswa relatif pasif menerima dan mengikuti apa yang disampaikan guru. Guru menyampaikan materi secara terstruktur dengan harapan materi pembelajaran yang disampaikan dapat dikuasai dengan baik, dengan terfokus kepada kompetensi yang hendak dicapai.

Meski dalam penelitian ini diperoleh data bahwa hasil belajar PPKn siswa lebih tinggi jika dibelajarkan dengan media pembelajaran multimedia interaktif power point 2010 daripada hasil belajar PPKn siswa yang dibelajarkan dengan media power point 2007, namun dalam pelaksanaannya kedua media pembelajaran ini telah mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar PPKn siswa. Keefektifan penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif power point 2010 adalah sebesar 80% dan power point 2007 sebesar 75,35%.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif yang

dikemukakan sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a) Hasil validasi dari ahli materi terhadap media pembelajaran multimedia interaktif mata pelajaran PPKn yang dikembangkan menunjukkan bahwa kualitas materi pembelajaran, kualitas strategi pembelajaran, dan kualitas sistem penyampaian pembelajaran dinilai sangat baik. Dengan demikian media pembelajaran multimedia interaktif mata pelajaran PPKn yang dikembangkan dengan menggunakan program power point 2010 secara keseluruhan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.
- b) Hasil validasi dari ahli desain pembelajaran terhadap media pembelajaran multimedia interaktif mata pelajaran PPKn yang dikembangkan dengan menggunakan power point 2010 menunjukkan bahwa kualitas desain pembelajaran, kualitas informasi, kualitas desain interaksi, dan kualitas desain presentasi dinilai sangat baik. Berdasarkan hasil validasi tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif mata pelajaran PPKn yang dikembangkan termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” sehingga dapat diterima dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.
- c) Hasil dari validasi dari ahli perangkat lunak terhadap media pembelajaran multimedia interaktif mata pelajaran PPKn yang dikembangkan dengan menggunakan program power point 2010 dinyatakan bahwa pemrograman dan kualitas teknis/tampilan dinilai sangat baik. Dengan demikian media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan secara keseluruhan termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”.
- d) Menurut tanggapan uji perorangan (uji satu-satu) siswa pada uji coba perorangan dinyatakan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan dengan program power point 2010, dimana aspek materi pembelajaran, dan kualitas teknis/tampilan termasuk kategori “Sangat Baik”.
- e) Menurut tanggapan siswa pada uji coba kelompok kecil dinyatakan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan dengan program power point 2010, dimana aspek materi pembelajaran,

- dan kualitas teknis/tampilan termasuk kategori “Sangat Baik”.
- f) Menurut tanggapan siswa pada uji coba lapangan dinyatakan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan dengan program power point 2010, dimana aspek materi pembelajaran, dan kualitas teknis/tampilan termasuk kategori “Sangat Baik”. Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran PPKn.
- g) Berdasarkan tahapan validasi ahli materi, ahli desain, ahli perangkat lunak dan uji perorangan, uji kelompok kecil, serta uji lapangan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan powerpoint 2010 dinyatakan baik secara produk serta layak digunakan pada siswa tingkat SMA kelas X.
- h) Efektifitas media pembelajaran interaktif yang dikembangkan lebih efektif dibandingkan media persentasi power point 2007 yang digunakan pada mata pelajaran PPKn bagi siswa kelas X SMAN 4 Kejuruan Muda Kabupaten Aceh Tamiang.

DAFTAR PUSTAKA

- Benny Agus P. dan Dewi Patmo P. 2005. *Ragam Media Dalam Pembelajaran*. Jakarta: PAU-PPAI, Universitas Terbuka
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. (1983). *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.
- Daradjat, Zakiah, (2004). *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta Bumi Aksara
- Furdyartanto, R.B.S. (2002). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Yogyakarta: Global Pustaka Utama.
- Gagne (1985). *The Cognitive Psychology of School Learning*. Boston: Little Brown.
- Hamalik, Oemar. (2001), *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hasan, I.M. (2003). *Pokok-Pokok Materi Pendidikan Pancasila*. Jakarta ; PT. Raja Grafindo Persada.
- Heinich, 1996. *Instructional Media and Technologies For Learning Fifth Edition*, America. Prentice-Hall Inc.
- Hergenhahn, B. R., & Olson, M. H. (2008). *Theories of Learning* (Edisi ketujuh) (Penerjemah: Tri Wibowo B. S.). Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Kaelan, H. (2000). *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta : Paradigma
- Miarso, Y. 2005 *Menyemih Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Oemar H. (2003). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Plomp, Tjeerd and El,y Donald P.(1996) *International Encyclopedia of Educational Technology*, New York : Pergamon.
- Sardiman. (2003). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Slavin, Robert. 1995. *Cooperative learning: Theory Research and Practice*. Boston: Allynand Bason Publisher. New York
- Sudiman, Arief. S. dkk. 2010. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono, (2008), *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Susilana Rudi, 2009. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV. Wacana Prima: Bandung
- Sutrisno, 2011, *Pengantar Pembelajaran Inovatif*, Jakarta: Gaung Persada
- Somantri, N.M. (2001), *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Sumarsono, S. dkk. (2002). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.