

PENGEMBANGAN PRODUK PEMBELAJARAN MELALUI MEDIA ISPRING PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN (PPKn) DI SMK NEGERI 2 PALEMBANG

Alfiandra, Mulkan Mulyadi

Universitas Sriwijaya

alfiandra62@yahoo.com, mulyadihd@yahoo.com

Abstract: This study aims to design, try out, evaluate and revise learning products Pancasila and Citizenship Education (PPKn) in the form of teaching materials, Power Point Transparency (PPT) and about the exercises through the use of media software iSpring at SMK Negeri 2 Palembang. The method used is a method of research and development (development research). The development model used is a model ASSURE that dimodifikasi with Evaluation Formative of Tessmer through the stages: (1) Analysis of Student Characteristics, (2) Establish learning objectives, (3) the selection of materials, methods and media, (4) designing learning products covering materials teaching, PPT, video animation and a matter of practice questions then published using software media iSpring. The procedure follows the procedure through which the formative evaluation procedure Tessmer which includes: self-evaluation, expert review, one to one evaluation, and field test. Collecting data using interview, observation, documentation and study of the questionnaire. Data analysis by using qualitative techniques. Specific targets to be achieved: (1) generate learning products in the form of teaching materials, PPT, video animation and questions exercises subjects PPKn at SMK using media iSpring, (2) improving teachers' ability to use information and communication technology as a medium learning, (3) analyze and illustrate the effectiveness of this learning products, and (4) tried out this learning product on vocational students. The results showed learning products using media iSpring is declared invalid by experts as validator, practical after tested through one-to-one evaluation and activities of small group evaluation and have the potential impact on the motivation of learners after field tests or field test on students of class XI Programs TKJ 1 SMK Negeri 2 Palembang.

Keywords: Media iSpring, Motivation

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk merancang, mencobakan, mengevaluasi dan merevisi produk pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) berupa bahan ajar, Power Point Transparansi (PPT) dan soal soal latihan melalui pemanfaatan media perangkat lunak iSpring di SMK Negeri 2 Palembang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan (*development research*). Model pengembangan yang digunakan adalah model ASSURE yang dimodifikasi dengan Evaluasi Formatif dari Tessmer melalui tahapan : (1) Analisa Karakteristik Siswa, (2) Menetapkan tujuan pembelajaran, (3) seleksi materi, metode dan media, (4) merancang produk pembelajaran yang meliputi bahan ajar, PPT, video animasi dan soal soal latihan yang kemudian dipublish dengan menggunakan media perangkat lunak iSpring. Adapun prosedur yang dilalui mengikuti prosedur evaluasi formatif Tessmer yang prosedurnya meliputi : *self evaluation, ekspert riview, one to one evaluation, dan fild test*. Pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara, observasi, studi dokumentasi dan angket. Pengolahan data analisa data menggunakan teknik analisa deskriptif kualitatif. Target khusus yang ingin dicapai : (1) menghasilkan produk pembelajaran berupa bahan ajar, PPT, video animasi dan soal soal latihan mata pelajaran PPKn di SMK dengan menggunakan media iSpring , (2) meningkatkan kemampuan guru menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (internet) sebagai media pembelajaran, (3) menganalisis dan menjelaskan keefektifan produk pembelajaran ini, dan (4) mencobakan produk pembelajaran ini pada siswa SMK. Hasil penelitian menunjukkan produk pembelajaran menggunakan media iSpring ini dinyatakan valid oleh ahli sebagai validator, praktis setelah diuji cobakan melalui kegiatan *one*

to one evaluation dan kegiatan *small groupevaluation* serta memiliki dampak potensial terhadap motivasi belajar peserta didik setelah dilakukan uji lapangan atau *field test* pada siswa kelas XI Jurusan TKJ 1 SMK Negeri 2 Palembang.

Kata kunci: Media Ispring, Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Beberapa masalah klasik yang selalu muncul dalam proses pembelajaran baik yang dirasakan oleh siswa maupun guru diantaranya adalah masalah keterbatasan waktu jam tatap muka dikelas. Pada sisi guru sering muncul keluhan kurangnya jumlah jam tatap muka yang dialokasikan dalam kurikulum dengan jumlah materi yang harus disampaikan dan wajib dikuasai oleh peserta didik. Jalan keluar yang sering dilakukan guru selama ini adalah mewajibkan siswa membaca materi pokok yang ada di buku ajar yang dimiliki siswa. Terutama pada materi materi yang tidak sempat dibicarakan dalam tatap muka dikelas. Pada sisi siswa muncul keluhan terlalu banyaknya materi yang harus dibaca dan ditugaskan serta tidak tersedianya waktu yang cukup untuk berdiskusi dengan guru dan teman-temannya yang lain untuk materi-materi yang kurang dan tidak dipahami. Dalam diri siswa kadangkala timbul rasa jenuh untuk belajar dengan cara belajar klasik selama ini sehingga mempengaruhi motivasi dan partisipasi siswa yang pada gilirannya bermuara pada hasil belajar. Salah satu jalan keluar yang bisa dilakukan untuk mengatasi kondisi tersebut adalah pembelajaran elektronik atau *e-learning*. Pembelajaran elektronik atau *e-learning* adalah wujud kongkrit dari pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi. Dalam konteks ini peran guru sebagai pendidik memiliki peranan yang sangat kuat dalam pembentukan dan pengembangan pengetahuan di sekolah dan juga bertanggung jawab atas penerapan produk pembelajaran yang variatif dan inovatif.

Dewasa ini guru dituntut tidak hanya menjadikan buku ajar sebagai sumber belajar melainkan juga bisa mengembangkan produk pembelajaran yang menggunakan media elektronik seperti internet sebagai media agar tidak membosankan serta mudah di akses oleh setiap siswa.

Penggunaan produk pembelajaran berbasis internet ini akan sangat membantu guru dan siswa dalam berinteraksi diluar jam sekolah. Produk pembelajaran yang dimaksud adalah *e-learning* atau bisa disebut pembelajaran melalui media elektronik. Media elektronik yang digunakan berupa perangkat komputer yang tersambung dengan internet.

“Pemanfaatan internet dalam dunia pengajaran akan membantu dunia pengajaran meningkatkan kuantitas peserta didik. Akan semakin banyak peserta didik yang dapat direngkuh melalui internet. Selain peningkatan kuantitas, hal yang sama pun berlaku pada sisi kualitas (Kukuh Setyo Prakoso, 2:2005)”.

Seperti yang kita ketahui bahwa *e-learning* merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan media elektronik berupa komputer. Selama ini ada anggapan bahwa pemanfaatan media komputer dalam pembelajaran menuntut kemampuan guru dalam menguasai pemrograman computer. Namun ternyata *e-learning* tidak harus menuntut kemampuan guru dalam membuat dan mengembangkan program program yang tentunya menuntut guru menguasai bidang pemrograman dalam ilmu komputer, Karena sekarang banyak program program instan yang tersedia yang bisa di *upload* guru baik secara gratis maupun berbayar. Salah satu aplikasi yang tersedia secara gratis yang bisa

dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran adalah Ispring yang penggunaannya tidak terlalu rumit dan akan dapat menarik minat siswa dalam belajar.

Secara umum, media merupakan alat untuk menyampaikan informasi atau pesan dari suatu tempat ke tempat lain. Media digunakan dalam proses komunikasi, termasuk kegiatan belajar mengajar. Menurut I Wayan Santyasa (2007: 3), proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yakni guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memuat informasi yang dapat berupa pengetahuan maupun menjadi sarana bagi pebelajar untuk melakukan aktivitas belajar (membaca, mengamati, mencoba, mengerjakan soal, menjawab pertanyaan, dan lain-lain), maka media pembelajaran erat kaitannya dengan sumber belajar. Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk memudahkan proses belajarnya sehingga mencapai tujuan belajarnya secara efektif dan efisien.

Ispring Presenter sendiri merupakan salah satu tool yang mengubah file presentasi menjadi bentuk flash dan bentuk SCORM/AICC, yaitu bentuk yang biasa digunakan dalam pembelajara e-learning LSM (*Learning Management System*). Perangkat lunak Ispring tersedia dalam versi free (gratis) dan berbayar (Modul pelatihan Ispring presenter, Kuswari Hernawati.).Ispring juga tidak hanya menyajikan fitur-fitur tentang materi ajar, namun juga bisa digunakan sebagai media evaluasi dari penugasan yang diberikan oleh guru. Yaitu dengan mengupload file tugas yang sangat dengan mudah di kuasai oleh pelajar di daerah perkotaan yang sudah tidak buta internet.Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul:“ **Pengembangan Produk Pembelajaran Melalui Media Ispring pada**

Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn di SMK Negeri 2 Palembang”.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*development research*), yaitu penelitian yang berusaha merancang dan menciptakan suatu proto tipe dengan menggunakan spesifikasi tertentu. Dalamhal ini penelitian pengembangan digunakan untuk mengembangkan produk pembelajaran berupa bahan ajar PPT, video animasi dan soal-soal latihan dengan menggunakan media Ispring dalam pembelajaran PPKn di SMK Negeri 2 Palembang yang diharapkan akan berberpotensi memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn

Model pengembangan yang digunakan adalah model ASSURE yang dimodifikasi dengan evaluasi formatif dari Tessmer. Model desain pembelajaran ASSURE menekankan pada faktor pemanfaatan media dan bahan ajar yang direncanakan dengan baik, yang membuat siswa belajar aktif. Model desain pembelajaran ini merupakan model yang bersifat prosedural yang dibangun untuk menciptakan program pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik. Dalam model ini pemanfaatan media dan tekhnologi menjadi suatu keharusan karena digunakan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.Dalam kontek penelitian ini media dan teknologi yang dipakai adalah media Ispring.

Prosedur penelitian pengembangan model ASSURE dan Tessmer dilakukan melalui tahapan sebagai berikut:

1. Analisis Karakteristik Siswa

Tahapan awal dalam menerapkan model ini adalah mengidentifikasi karakteristik siswa yang akan melakukan aktivitas pembelajaran.

2. Menetapkan Tujuan pembelajaran

Tahapan kedua dari model desain pembelajaran ASSURE adalah menetapkan tujuan pembelajaran yang bersifat spesifik. Tujuan pembelajaran dapat diperoleh dari analisis Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.

3. Seleksi Materi, Metode, dan Media Pembelajaran

Tahapan ketiga setelah merumuskan tujuan pembelajaran adalah memilih materi, metode dan media pembelajaran yang akan digunakan.

4. Merancang dan Mengembangkan Produk Pembelajaran

Tahapan berikutnya adalah merancang produk dan mengembangkan Prototype berupa produk pembelajaran PPKn yang meliputi bahan ajar, PPT, video animasi dan soal latihan. dengan menggunakan media Ispring dan melakukan evaluasi formatif dari Tessmer yang prosedurnya meliputi: *self evaluation, expert review, one to one, small group, dan field test*.

Teknik pengumpulan data yang dikumpulkan dalam penelitian pengembangan ini adalah teknik wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2015/2016 dan dilaksanakan dari bulan September sampai bulan Oktober 2015 yaitu tanggal 11 September sampai 15 Oktober dengan subjek penelitian adalah 1 orang guru PPKn dan siswa kelas XI Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan 1 (TKJ 1) SMK Negeri 2 Palembang yang berjumlah 38 orang terdiri dari 20 orang laki-laki dan 8 orang perempuan.

Prosedur penelitian pengembangan menggunakan model Assure dan Tessmer dengan tahapan : analisis karakteristik siswa, menetapkan tujuan pembelajaran, seleksi materi, media dan metode pembelajaran, dan

merancang produk pembelajaran yang meliputi bahan ajar, power point transparansi (PPT), video animasi dan soal soal latihan. Berikut ini akan dideskripsikan hasil dari setiap tahapan tersebut.

1. Analisis Karakteristik Siswa

Secara umum karakteristik siswa SMK disamping mengikuti proses pembelajaran teori dan praktek di *workshop* sekolah juga mengikuti proses pembelajaran dalam bentuk praktek di luar sekolah dimana pada waktu praktek diluar sekolah ini peserta didik tidak dapat mengikuti proses pembelajaran secara tatap muka disekolah. Dalam tahap perkembangannya, siswa SMA atau SMK berada pada tahap periode perkembangan yang sangat pesat dari segala aspek yang sangat erat kaitannya dengan pembelajaran, yaitu perkembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Secara spesifik karakteristik siswa Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) 1 yang menjadi objek penelitian memiliki kemampuan awal yang cukup baik dalam hal pemanfaatan teknologi informasi seperti jaringan internet. Mereka sudah familiar dengan komputer dan internet.

(1) Menetapkan Tujuan Pembelajaran

Di Kurikulum 2013, Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) telah dirumuskan oleh Tim Pengembang Kurikulum, sedangkan indikator dan tujuan pembelajaran dikembangkan oleh guru mata pelajaran. Pada saat penelitian ini dilakukan materi pelajaran untuk kelas XI adalah mengenai Demokrasi. Berikut ini adalah KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran untuk materi demokrasi tersebut.

a. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai),

santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

b. Kompetensi Dasar

- 1.3. Menghayati persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama dan kepercayaan, gender, golongan, budaya, dan suku dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- 2.5. Menghayati budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah, mufakat dan kesadaran bernegara kesatuan dalam konteks NKRI.
- 3.2 .Menganalisis perkembangan demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara

- 4.3. Menyaji hasil analisis perkembangan demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara

c. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Menjelaskan hakikat demokrasi.
2. Menganalisis penerapan demokrasi di Indonesia.
3. Mengidentifikasi perilaku yang mendukung tegaknya nilai-nilai demokrasi.
4. Menyaji hasil analisis penerapan demokrasi di Indonesia .
5. Mempresentasikan hasil analisis tentang perilaku yang mendukung tegaknya nilai-nilai demokrasi

d. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan 1

Melalui kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan peserta didik dapat:

- a. Menjelaskan makna demokrasi
- b. Menguraikan macam-macam demokrasi
- c. Menjelaskan prinsip-prinsip demokrasi
- d. Menganalisis jenis dan prinsip-prinsip demokrasi yang diterapkan di Indonesia
- e. Menyaji hasil analisis terkait jenis dan prinsip-prinsip demokrasi yang diterapkan di Indonesia

Pertemuan 2

Melalui kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan peserta didik dapat:

- a. Menguraikan prinsip-prinsip yang terkandung dalam Demokrasi Pancasila
- b. Menjelaskan pelaksanaan demokrasi di Indonesia pada berbagai kurun waktu

- c. Menganalisis pelaksanaan demokrasi di Indonesia pada berbagai kurun waktu
- d. Menyaji hasil analisis pelaksanaan demokrasi di Indonesia pada berbagai kurun waktu

(2) Seleksi Materi, Metode dan Media Pembelajaran

Pada tahap ini peneliti melakukan seleksi materi, metode dan media pembelajaran. Materi Pokok pembelajaran PPKn yang akan disiapkan produk pembelajarannya adalah mengenai Menelusuri Dinamika Demokrasi dalam Kehidupan Bermasyarakat Berbangsa dan Bernegara sesuai dengan materi yang akan dipelajari oleh siswa kelas XI pada saat penelitian ini dilakukan.

Model pembelajaran yang dipakai dalam pembelajaran ini adalah model *discovery learning*, metodenya ceramah, diskusi, tanya jawab. Pendekatannya pendekatan saintifik serta media yang disiapkan berupa *power point*, gambar dan film yang akan disajikan dengan menggunakan media *Ispring*.

(3) Merancang dan Mengembangkan Produk Pembelajaran

Produk pembelajaran yang dirancang meliputi bahan ajar, *power point transparansi* (PPT), video animasi dan soal-soal latihan. Setelah rancangan produk disiapkan oleh tim peneliti selesai, maka peneliti mengembangkan formatif evaluation terhadap produk meliputi tahapan tahapan:

a. Self Evaluation

Pada tahap ini produk pembelajaran yang sudah dirancang berupa bahan ajar. PPT, video animasi dan soal-soal latihan dicoba memublishnya dengan menggunakan media internet berupa perangkat lunak *Ispring* ke grup media sosial *Facebook* tim peneliti. Setelah itu dievaluasi secara bersama sama oleh tim peneliti.

b. Expert Riview

Pada tahap *expert riview* ini produk pembelajaran yang sudah dipublish dengan menggunakan menggunakan media *Ispring* divalidasi oleh 3 orang validator, yaitu ahli bahasa, ahli desain instruksioanl dan content materi serta ahli multimedia.

Atas komentar dan saran validator terhadap produk pembelajaran (bahan ajar, PPT, vidio, soal latihan) dilihat dari aspek bahasa, desain instruksional dan *contents*serta kualitas produk pembelajaran menggunakan media *Ispring* dilakukan perbaikan sebagai berikut :

1. Dari sudut bahasa perbaikan yang dilakukan meliputi: kalimat dalam PPT disederhanakan, bahasa serapan ditulis cetak miring, kalimat berulang dalam teks dibuang, isi PPT dibuat point point penting / informasi penting saja tidak menyalin teks yang ada di bahan ajar agar tidak terlihat terlalu padat, ukuran huruf dalam PPT diperbesar.
2. Dari sudut disain instruksional dan contentt, perbaikan yang dilakukan meliputi: revisi teks yang ditampilkan dalam PPT agar tidak terlalu padat, dibagian awal bahan ajar dicantumkan tujuan pembelajaran agar siswa mengerti kompetensi apa yang harus dikuasanya setelah mempelajari bahan ajar tersebut.
3. Dari sudut kualitas tampilan media menggunakan media *Ispring*, perbaikan yang dilakukan meliputi: tampilan tata letak diperbailki agar lebih menarik, publish produk pembelajaran tidak hanya diakses siswa melalui media sosial *facebook*, tapi juga *youtube*, dan bisa juga *BlackBerry Masenger* (BBM).

Rancangan produk pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan saran dari validator

tersebut menjadi prototipe pertama atau prototipe 1.

c. One to One Evaluation

Pada tahap ini prototip pertama sebelum diujicobakan pada siswa terlebih dahulu dimintai komentar guru PKn yang mengajar dikelas XI Jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ). Ada dua orang guru PKn yang mengajar dikelas XI Jurusan Teknik Komputer Jaringan ini yaitu Dra. Yeni Huryati dan Lissa S.Pd.

Dari hasil wawancara peneliti dengan dua orang guru tersebut secara umum guru menilai produk pembelajaran yang di *publish* melalui penggunaan media *Ispring* yang dibuat sudah baik dan praktis. Menurut guru siswa siswa di SMK Negeri 2 Palembang sudah terbiasa menggunakan pembelajaran *e-learning*, terutama bagi siswa siswa yang sedang mengikuti praktek lapangan. Pemanfaatan perangkat lunak *Ispring* ini sebagai media pembelajaran dipandang dapat menjadi alternatif bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran yang selama ini menggunakan perangkat lunak *edmodo* sebagai media pembelajaran. Beberapa saran dari guru antara lain adalah: agar soal soal latihan idealnya dibuat mencakup untuk ranah kognitif yang rendah sampai tinggi (C1 sampai C6), tidak hanya mencakup ranah kognitif C1, C2 dan C3 saja. Saran ini diakomodir oleh peneliti dengan memperbaiki soal soal latihan.

Selanjutnya prototipe satu ini diujicobakan pada 3 orang peserta didik secara individual. Dalam tahap ini peneliti memperkenalkan produk pembelajaran dengan menggunakan media *Ispring* untuk mereka dilihat dan dikomentari melalui teknik wawancara. Tiga orang peserta didik yang dipilih berasal dari Kelas TKJ 3 yaitu Dwi Febrianti (DF) mewakili siswa kelompok berkemampuan tinggi, Yuni Ariski (YA) mewakili siswa kelompok berkemampuan sedang dan M.Martin (MM) mewakili siswa kelompok berkemampuan rendah.

Secara umum, dari hasil wawancara dengan 3 orang peserta didik dapat disimpulkan bahwa produk pembelajaran yang dipublish dengan menggunakan media pembelajaran *Ispring* sudah cukup praktis dan bisa memudahkan peserta didik dalam belajar PPKn. Selanjutnya Prototipe pertama yang sudah dievaluasi melalui tahapan *one to one evaluation* yang disebut prototipe kedua di uji cobakan pada sekelompok peserta didik dalam tahap *small group evaluation*.

a. Small Group Evaluation

Hasil revisi produk pembelajaran dengan menggunakan media *Ispring* pada tahap One to one evaluation yang disebut prototipe kedua selanjutnya diujicobakan pada sekelompok kecil peserta didik (*small group evaluation*). Tahap *small group evaluation* ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan produk pembelajaran yang dipublish melalui media *Ispring* pada pembelajaran PPKn. Peserta didik yang dilibatkan dalam tahap *small group evaluation* ini berjumlah 9 orang berasal dari kelas TKJ 2.

Peserta didik yang terlibat dalam *small group evaluation* ini dikelompokkan menjadi 3 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 3 orang. Kelompok pertama terdiri dari M. Naufal, Eka Prasety dan Ainun Riski yang mewakili mewakili kelompok peserta didik yang berkemampuan tinggi. Kelompok 2 terdiri dari Kurniawan, M.Aldi Septian dan M. Nur Fajri mewakili peserta didik berkemampuan sedang. Kelompok 3 terdiri dari Hafiz Ramadhan, M.Ramadhan dan M.David mewakili peserta didik dengan kemampuan rendah.

Secara keseluruhan peserta didik baik dari kelompok berkemampuan tinggi, sedang dan rendah dalam kegiatan *small group evaluation* ini menyatakan produk pembelajaran yang dihasilkan cukup praktis dan dapat membantu mereka dalam pembelajaran PPKn.

Semua saran-saran dari peserta didik yang terlibat dalam *small group evaluation* ini

dijadikan masukkan peserta didik baik dari kelompok untuk memperbaiki prototipe kedua. Disamping itu hasil komentar peserta didik dan observasi terhadap kegiatan pembelajaran pada kegiatan *small group evaluation* ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan produk pembelajaran yang dikembangkan. Hasil perbaikan prototipe kedua yang didasari oleh hasil *small group evaluation* ini disebut prototipe ketiga. Prototipe ketiga inilah yang akan diujicobakan pada kelas sebenarnya lewat kegiatan uji coba lapangan atau *field test*.

d. *Field Test*

Tahap *field test* ini bertujuan untuk menguji dampak potensial produk pembelajaran yang dikembangkan terhadap motivasi belajar peserta didik. Uji coba lapangan dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran. Produk pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran PPKn merupakan produk pembelajaran yang telah dinyatakan valid dari para *reviewer* dan praktis menurut para siswa pada tahap *one to one evaluation* dan *small group evaluation*.

Field test dilakukan pada tanggal 8 oktober 2015 dan 15 oktober 2015 di kelas TKJ 1 SMK Negeri 2 Palembang dengan jumlah peserta didik sebanyak 38 orang yang terdiri dari 30 orang laki laki dan 8 orang perempuan. Sebelum pelaksanaan *field test* ini produk pembelajaran berupa bahan ajar, PPT, video dan soal-soal latihan sudah dipublikasi menggunakan media *Ispring* satu minggu sebelum pembelajaran PPKn yaitu tanggal 1 Oktober 2015 ke akun group *facebook* dan group BBM kelas 2 TKJ 1.

Setelah proses pembelajaran selesai pada pertemuan kedua kepada peserta didik diberikan angket untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar dengan menggunakan produk pembelajaran yang di publikasi dengan menggunakan media *Ispring*. Hasil pengolahan terhadap data motivasi belajar

peserta didik ini dijadikan dasar untuk menyimpulkan dampak potensial pengembangan produk pembelajaran menggunakan media *Ispring* dalam pembelajaran PPKn peserta didik kelas XI Jurusan TKJ 1 SMK Negeri 2 Palembang.

Hasil pengolahan data motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn di kelas XI Jurusan TKJ 1 SMK Negeri 2 Palembang dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini

TABEL 8
DATA SKOR MOTIVASI BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS XI JURUSAN
TKJ 1 SMKN 2 PALEMBANG

N O.	NAMA RESPONDEN	SKOR MOTIVASI	NILAI KONVERSI	KATEGORI MOTIVASI
1.	Abdullah	134	77	Tinggi
2.	Ahmad Azhari	151	86	Sangat Tinggi
3.	Ahmad Ridho	142	81	Tinggi
4.	Aisyah	155	89	Sangat Tinggi
5.	Aldi Praja Yudha	149	85	Tinggi
6.	Alwi Dirgantara	160	91	Sangat Tinggi
7.	Anggi Saputra	158	90	Sangat Tinggi
8.	Aryasena Nopian	145	83	Tinggi
9.	Ayu Febrianti	124	71	Sedang
10.	Bima Prasetyo	165	94	Sangat Tinggi
11.	Chikka Muazzah	124	71	Sedang
12.	Erlangga Adyaksa	166	95	Sangat Tinggi
13.	Evrianta Mauludy	148	85	Tinggi
14.	Fauzan Adrianto	169	97	Sangat Tinggi
15.	Gilang Pratama Putra	144	82	Tinggi
16.	Habiburrahman	124	71	Sedang

17.	Lilis Karlina	166	95	Sangat Tinggi
18.	M.Brian Fikri	156	89	Sangat Tinggi
19.	M.Iqbal Utomo	139	79	Tinggi
20.	M.Putra Aryandi	164	94	Sangat Tinggi
21.	Maulana Aziz	173	99	Sangat Tinggi
22.	Muhamma d Alfalif M	168	96	Sangat Tinggi
23.	Muhamma d Anggi	165	94	Sangat Tinggi
24.	Muhamma d Budiyan sa h	149	85	Tinggi
25.	Muhammm ad Imam Zuh	162	93	Sangat Tinggi
26.	Muhamma d Ridho	173	99	Sangat Tinggi
27.	Neil Amstrong	148	85	Tinggi
28.	Nyimas Chairunnis a	168	96	Sangat Tinggi
29.	Ovi Sekar Sari	170	97	Sangat Tinggi
30.	R.Umar Novriansya h	169	97	Sangat Tinggi
31.	Rahmat Aji Candra	147	84	Tinggi
32.	Randi Muhamad IKhsan	166	95	Sangat Tinggi
33.	Rizky Ramadhan	168	96	Sangat Tinggi
34.	RM. Dandi Wahid	164	94	Sangat Tinggi
35.	Robby Febriyansyah	166	95	Sangat Tinggi
36.	Suci Julia Sari	148	85	Tinggi
37.	Suci Pratiwi	165	94	Sangat Tinggi
38.	Wahdanil Fadli	169	97	Sangat Tinggi

Keterangan :

Nilai Konversi = SKOR MOTIVASI : SKOR MAKSIMAL (175)

Kategori Nilai Konversi Motivasi

1. 50 - 65 : Rendah
2. 66 - 75 : Sedang
3. 76 - 85 : Tinggi
4. 86 - 100 : Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 8 diatas motivasi belajar peserta didik dikelompokkan perkategori motivasi belajar seperti terlihat pada tabel 9 berikut ini:

**TABEL 9
KATEGORI MOTIVASI BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS XI TKJ 1
SMKN 2 PALEMBANG**

NO	SKOR INTERVAL	FREKUENSI	PERSENTASE	KATEGORI MOTIVASI
1.	86 - 100	24	63.15	Sangat Tinggi
2.	76 - 85	11	28.95	Tinggi
3.	66 - 75	3	7.90	Sedang
4.	50 - 65	0	0	Rendah
	JUMLAH	38	100,00	

Data pada tabel 9 diatas menunjukkan sebanyak 24 orang atau 63.15 % peserta didik memiliki tingkat motivasi sangat tinggi, 11 orang atau 28,95 % peserta didik memiliki tingkat motivasi tinggi dan 3 orang atau 7.90 peserta didik memiliki tingkat motivasi sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan produk pembelajaran dengan menggunakan media *Ispring* memiliki dampak potensial terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn di SMK Negeri 2 Palembang.

PEMBAHASAN

1) Validasi Produk Pembelajaran Menggunakan Media *Ispring*

Produk pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa bahan ajar, Power Point Transparansi (PPT), video animasi dan soal-soal latihan yang kemudian dipublikasi dengan menggunakan media *Ispring* ke group social

media yang dimiliki siswa (*facebook* dan *BBM*).

Dari hasil validasi yang dilakukan oleh 3 ahli tersebut dinyatakan produk pembelajaran yang dikembangkan yang dipublikasi dengan menggunakan media *Ispring* valid. Validitas dari suatu produk tidaklah berlaku umum untuk semua tujuan pembelajaran. Oleh karena itu validitas dari pengembangan suatu produk pembelajaran hanya valid untuk suatu tujuan pembelajaran tertentu. Tidak ada pengembangan produk pembelajaran yang valid bagi berbagai tujuan pembelajaran. Seperti dikatakan Anwar (1986 : 45) bahwa belum lengkap pengembangan produk pembelajaran apabila tidak diikuti oleh keterangan yang menunjukkan kepada tujuannya, yaitu valid untuk apa dan valid bagi siapa. Dalam penelitian ini produk pembelajaran yang dikembangkan dan dipublikasi dengan menggunakan media *Ispring* dinyatakan valid pada pembelajaran PPKn di SMK.

2) **Praktikalitas Produk Pembelajaran Menggunakan Media Ispring**

Selain memenuhi kriteria valid, produk yang dikembangkan harus praktis. Dalam penelitian ini kepraktisan produk pembelajaran yang dikembangkan berupa bahan ajar, PPT, video animasi dan soal-soal latihan yang dipublikasi dengan menggunakan media *Ispring* ditentukan oleh kriteria seberapa jauh produk yang dikembangkan dapat diterapkan dan mudah penggunaannya.

Untuk memenuhi kriteria praktis dalam penelitian ini. Dilakukan uji coba produk pembelajaran terhadap 3 orang siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah yang oleh Tessmer (1998 : 22) disebut *one to one evaluation*. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk memberikan tanggapan dan saran terhadap produk pembelajaran yang dikembangkan. Disamping itu juga diminta masukan dan saran dari 2 orang guru PPKn yang mengajar di Kelas XI TKJ SMK Negeri

2 Palembang. Komentar dan saran dari peserta didik dan guru PPKn dijadikan dasar untuk merevisi produk pembelajaran. Produk pembelajaran yang sudah direvisi adalah produk pembelajaran yang dapat dinyatakan praktis untuk digunakan (prototype 1).

Setelah tahap *one to one evaluation* selesai dilakukan, dilanjutkan pada tahap *small group evaluation*. Dalam tahap *small group evaluation* ini pembelajaran dilakukan dalam satu kelas dengan jumlah peserta didik 9 orang yang terdiri dari 3 orang peserta didik dengan kemampuan tinggi, 3 orang peserta didik dengan kemampuan sedang dan 3 orang peserta didik dengan kemampuan rendah. Hasil observasi pada proses belajar mengajar menunjukkan peserta didik cukup aktif terlibat dalam proses belajar mengajar yang ditunjukkan dengan keaktifan peserta didik bertanya, menjawab, menggali informasi dari produk pembelajaran yang dikembangkan. Menurut Pribadi (2010 : 19) proses belajar mengajar dipandang berlangsung efektif jika peserta didik mengikuti pelajaran secara intensif. Setelah proses pembelajaran selesai pada 9 orang peserta didik tadi diminta untuk memberikan masukan dan saran terkait kepraktisan produk pembelajaran yang dikembangkan. Komentar dan saran peserta didik menjadi dasar untuk memperbaiki produk pembelajaran (prototype 1).

Setelah dilakukan perbaikan terhadap produk pembelajaran melalui tahap *one to one evaluation* dan *small group evaluation*. Pengembangan produk pembelajaran melalui media *Ispring* dinyatakan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn di SMK .

3) **Dampak Potensial Pengembangan Produk Pembelajaran Melalui Media Ispring**

Dampak potensial yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengaruh dari pemanfaatan produk pembelajaran melalui media *Ispring* terhadap motivasi belajar

peserta didik. Untuk mengetahui dampak potensial ini peneliti melakukan tahapan *field test* pada peserta didik kelas XI TKJ 1 SMK Negeri 2 Palembang yang berjumlah 38 orang peserta didik. Pembelajaran dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan skenario pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan. Pada akhir pertemuan kedua peserta didik diberi angket untuk mengetahui tingkat motivasi mereka dalam pembelajaran PPKn.

Pada akhir pertemuan kedua peserta didik diberi angket untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik setelah belajar dengan menggunakan produk pembelajaran yang dipublikasikan melalui media *Ispring*. Hasil jawaban peserta didik digunakan untuk mendeskripsikan tingkat motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn.

Melalui angket dan setelah dilakukan analisis diketahui bahwa sebagian besar 92,10% peserta didik motivasi belajarnya sangat tinggi dan tinggi dengan rincian 63,15% kategori motivasi sangat tinggi dan 28,95% kategori motivasi tinggi. Hanya 7,90% peserta didik yang tingkat motivasinya sedang. Data tersebut menunjukkan bahwa produk pembelajaran yang dipublikasi dengan menggunakan media *Ispring* memiliki dampak potensial terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

4) Keunggulan dan Kelemahan Penelitian

Keunggulan dari penelitian ini antara lain adalah 1) produk pembelajaran yang dihasilkan meliputi bahan ajar, Power Point Transparansi (PPT), video animasi dan soal-soal latihan, 2) pemanfaatan perangkat lunak *Ispring* sebagai media pembelajaran menjadikan peserta didik bisa belajar dimanapun dan kapanpun juga karena produk pembelajaran bisa dipublikasi guru pada media sosial yang dimiliki siswa seperti

facebook, *youtube*, *BBM* dan lain lain, 3) proses pembelajaran menjadi lebih menarik karena peserta didik sudah terlebih dahulu mengetahui materi pelajaran karena sudah dipublikasi oleh guru satu minggu atau beberapa hari sebelum pembelajaran tatap muka dikelas dilakukan.

Kelemahan penelitian ini 1) perangkat lunak *Ispring* harus diupdate satu bulan sekali 2) seluruh peserta didik harus aktif di media sosial yang dipakai guru untuk mempublikasi produk pembelajaran, artinya peserta didik tidak bisa mengakses bahan ajar bila tidak masuk dalam group media sosial tempat guru mempublikasi produk pembelajaran.

SIMPULAN

Penelitian ini telah menghasilkan suatu produk pembelajaran mata pelajaran PPKn yang dipublish dengan menggunakan media *Ispring*. Produk pembelajaran dihasilkan berupa bahan ajar, power point transparansi (PPT), video animasi dan soal-soal latihan. Produk pembelajaran menggunakan media *Ispring* ini dinyatakan valid oleh ahli sebagai validator, praktis setelah diuji cobakan melalui kegiatan *one to one evaluation* dan kegiatan *small groupevaluation* serta memiliki dampak potensial terhadap motivasi belajar peserta didik setelah dilakukan uji lapangan atau *field test* pada siswa kelas XI Jurusan TKJ 1 SMK Negeri 2 Palembang.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka saran-saran yang dapat dikemukakan adalah: Bagi guru PPKn, dapat menggunakan perangkat lunak *Ispring* sebagai media pembelajaran untuk mempublis produk pembelajaran berupa bahan ajar, PPT, video animasi, soal-soal latihan; bagi siswa, secara aktif membuka produk pembelajaran yang dipublish guru ke group media social melalui media *Ispring*; peneliti lain, diharapkan dapat memperluas

subjek penelitian dan menghubungkan dampak potensial penggunaan perang lunak Ispring sebagai media pembelajaran dengan variabel lain misalnya hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhari. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo

Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara

Harmadi. 2010. *Pengaruh Penggunaan Media Vidio Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS di SMPN 2 Lais*. Tesis Pasca Sarjana Universitas Sriwijaya. Tidak Diterbitkan

Kuswari, Hermawati. 2010. *Modul Pelatihan Ispring Presenter*. Disajikan dalam Kegiatan PPM dengan Judul “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Perangkat Lunak Ispring Presenter Bagi Guru Sekolah Menengah pada Tanggal 23 Juli 2010 di Laboratorium

Komputer Jurdik Matematika UNY. Yogyakarta.

Santyasa, I Wayan. 2007. *Landasan Konseptional Media Pembelajaran : Disajikan dalam Workshop Media Pembelajaran Bagi Guru SMA Banjar tanggal 10 Januari 2007 di Banjar*

Sudjan, Nana dan Rivai Ahmad. 1992. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinara Baru Algasindo

Sugiyono. 2012. *Model Penelitian Kualitatif dan Reseach and Development*. Bandung : Alfabeta

Tessmer, M. 1998. *Planing and Conducting Formativ Evaluation*. Philadelphia : Kogan Page

Uno, Hamzah. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya, Analisis Di Bidang Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara

Winarno. 2010. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta : Bumi Aksara