

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MASALAH PADA MATERI SISTEM HUKUM DAN PERADILAN DI INDONESIA MATA PELAJARAN PPKn DI SMK

Marlina Ayu Lestari, Emil El Faisal, Kurnisar
*Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Universitas Sriwijaya*

Abstract. *This study aims to produce interactive multimedia problems based on the matter of the legal and judicial system in Indonesia to improve students learning motivation at SMK that are valid, practical and have potential effects. This research method used development research method using Hannafin and Peck development model. Media validation is done through three experts: material experts, media experts and linguists. Validation of material including category is very valid with a mean of 4.5, validation of media including valid category with average 4.1 and validation of language including category is very valid with mean 4.4. The practicality assesment is done through the one to one stage applied to three students with a mean 4.1 including the practical category and small group stages applied to nine students with a mean of 4.4 including the very practical category. In the stage of multimedia-based learning trials in 33 students of class XI have a potential effect to improve students learning motivation, as evidenced by the level of learning motivation of 72% included in the category of high motivation, because based on 60-80% score interpretation criteria is high motivation. Based on these results indicate that multimedia-based problem learning on legal and judicial system material in Indonesia declared valid, practical and has a potential effect for students motivation to study Vocational High School.*

Keywords: *Problem-Based Interactive Multimedia Development, PPKn*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif berbasis masalah pada materi sistem hukum dan peradilan di Indonesia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Menengah Kejuruan atau sederajat yang valid, praktis dan mempunyai efek potensial. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan dengan model pengembangan Hannafin and Peck. Validasi media dinilai melalui tiga ahli yakni ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Validasi materi termasuk kategori sangat valid dengan rerata 4.5, validasi media termasuk kategori valid dengan rerata 4.1 dan validasi bahasa termasuk kategori sangat valid dengan rerata 4.4. Untuk menilai kepraktisan menggunakan tahap *one to one* yang diujikan pada tiga orang siswa dengan rerata 4.1 termasuk kategori praktis dan tahap *small group* yang diujikan pada sembilan siswa dengan rerata 4.4 termasuk kategori sangat praktis. Pada tahap uji coba multimedia pembelajaran berbasis masalah pada 33 siswa kelas XI mempunyai efek potensial untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, terbukti dengan tingkat motivasi belajar sebesar 72% termasuk dalam kategori motivasi tinggi, karena berdasarkan kriteria interpretasi skor 60-80% adalah motivasi tinggi. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis masalah pada materi sistem hukum dan peradilan di Indonesia dinyatakan valid, praktis dan memiliki efek potensial bagi motivasi belajar siswa Sekolah Menengah Kejuruan.

Kata-kata Kunci: *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Masalah, PPKn*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dalam memanfaatkan hasil teknologi pada proses pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh AECT (1972) (dalam Warsita, 2008: 15) bahwa dengan teknologi pendidikan, pengelolaan proses belajar juga menjadi lebih baik, tidak hanya tentang pesan atau materi ajar yang disampaikan, namun juga berkaitan dengan pemanfaatan sumber belajar dalam proses pembelajaran. Ini artinya bahwa pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan semakin berkembang dengan pesat, dan perkembangan teknologi dalam pendidikan ternyata juga dapat digunakan untuk mengatasi masalah-masalah dalam pendidikan serta menjadi sarana yang dapat digunakan dalam mencapai tujuan pendidikan dan pembelajaran.

Agar tujuan dalam pendidikan dapat tercapai proses pembelajaran yang direncanakan oleh guru saat proses belajar mengajar berlangsung seperti yang dijelaskan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 angka 20 bahwa yang dinamakan proses pembelajaran jika adanya interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkaran belajar Mandiri, F (2014: 97). Selain itu, seperti yang telah dijelaskan oleh Rohman dan

Amri (2013: 8) bahwa terdapat berbagai komponen dalam sistem pembelajaran yang diantaranya mencakup tujuan, isi/ materi pembelajaran, strategi/ metode, alat dan sumber, serta evaluasi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran selain adanya interaksi antara peserta didik dengan pendidik juga memuat berbagai komponen yang salah satunya adalah sumber belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Maka dari itu dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang menarik sangat diperlukan dalam pelajaran PPKn. Seperti yang dikemukakan oleh Winarno (2013: 34) bahwa mata pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang berisi banyak materi. Selain itu, Winarno (2013: 126) juga menjelaskan bahwa dalam pembelajaran IPS pada umumnya siswa seringkali merasa bosan karena guru seringkali menanamkan kemampuan untuk mengingat (pengetahuan) dan akibatnya mata pelajaran PPKn cenderung dianggap siswa sebagai pelajaran hafalan.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara tanggal 9 dan 11 Maret terhadap guru mata pelajaran PPKn SMK Negeri 1 Indralaya Selatan

bahwa guru tidak selalu menggunakan media pembelajaran saat mengajar. Media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru selama ini adalah buku cetak dan *powerpoint* yang berisikan point materi. Media yang digunakan tersebut hanya sebatas tulisan dan gambar bermakna. Apalagi mata pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang membosankan jika guru hanya menggunakan media yang sama setiap pertemuan dan buku cetak sekolah yang biasa digunakan guru hanya berisi teks yang panjang yang membuat siswa malas dan bosan untuk membacanya.

Mengingat pentingnya pembelajaran PPKn Winataputra (2001) (dalam Winarno, 2013: 16-18), maka diperlukan adanya suatu perubahan dalam proses pembelajaran PPKn agar siswa lebih tertarik dan termotivasi saat belajar. Pembelajaran PPKn merupakan pembelajaran yang paling banyak berperan dalam memberikan makna kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Menurut Winarno (2013: 126) pembelajaran PPKn bertujuan untuk membentuk siswa yang mampu berpikir secara rasional, kritis, dan kreatif serta aktif dan bertanggung jawab dalam masyarakat, bangsa dan negara; mampu berkembang secara positif dan demokratis sesuai dengan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain dan berinteraksi dalam peraturan

dunia dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Dari permasalahan di atas maka dibutuhkan sebuah cara yang dapat digunakan untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. Menurut Arsyad (2014: 29-30) salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Dan dalam hal ini berupa multimedia interaktif yang berbasis masalah

Dalam penelitian ini pengembangan media pembelajaran PPKn yang berupa multimedia interaktif berbasis masalah dapat digunakan guru pada proses pembelajaran PPKn untuk dapat menarik perhatian siswa melalui masalah-masalah yang terdapat pada media pembelajaran yang dikemas sedemikian rupa agar lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Untuk membuat multimedia interaktif berbasis masalah, peneliti memanfaatkan *software lecture maker* karena *software* ini merupakan salah satu *software* multimedia yang banyak diaplikasikan untuk media pembelajaran yang dilengkapi dengan program pembuatan audio video didalamnya (Embi, dkk, 2012: 58-59) Selain itu *lecture maker* juga dilengkapi dengan kuis yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran sebagai sarana evaluasi bagi siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Masalah pada Materi Budaya Politik Mata Pelajaran PKN di SMA/SMK. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah mengembangkan multimedia interaktif berbasis masalah pada materi sistem hukum dan peradilan di Indonesia mata pelajaran PPKn di SMA/SMK yang valid, praktis dan memiliki efek potensial terhadap motivasi belajar siswa. Manfaat penelitian ini secara teoritis adalah untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam menggunakan multimedia pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran PPKn. Sedangkan manfaat secara praktisnya dapat berguna bagi siswa dan guru.

METODELOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) yaitu suatu metode penelitian untuk menghasilkan sebuah produk tertentu. Adapun yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan multimedia pembelajaran berbasis masalah yang valid dan praktis untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn di Sekolah Menengah Kejuruan atau sederajat. Penelitian ini dilakukan di

SMK Negeri 1 Inderalaya Selatan. Pemilihan lokasi di SMK Negeri 1 Inderalaya Selatan ini didasarkan atas pertimbangan bahwa berbasis *ICT* yang dapat mendukung pelaksanaan penelitian. Sampel dalam penelitian ini dipilih secara *purposive* yaitu berdasarkan pertimbangan dari guru mata pelajaran PPKn. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Inderalaya Selatan. Selanjutnya pengambilan subjek uji coba *one-to-one* dilakukan pada tiga orang siswa di kelas XI. G (RPL 1), pada tahap uji coba *small group* dilakukan pada enam orang siswa di kelas XI. E (TKJ 2) dan pada tahap *field test* dilakukan oleh seluruh siswa di kelas XI. H (RPL 2) di SMK Negeri 1 Inderalaya Selatan. Dalam penelitian ini peneliti akan melibatkan beberapa pihak yang disebut sebagai subjek validasi antara lain ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain *walkthrough* yang digunakan untuk mengetahui validitas dari ahli, angket dengan bentuk skala *likert* yang digunakan untuk melihat tanggapan siswa, serta lembar observasi untuk mengukur motivasi belajar siswa dan dokumentasi. Selanjutnya teknik analisis data dalam penelitian ini terbagi menjadi tiga macam yaitu teknik analisis data *walkthrough* untuk melihat kevalidan dan teknik analisis data angket untuk melihat

kepraktisan serta teknik analisis data observasi motivasi belajar siswa untuk melihat efek potensial dari multimedia yang dikembangkan. Analisis data *walkthrough* untuk melihat kevalidan diukur dengan skala likert dengan kategori pada setiap penilaian yakni dengan angka: 5 sangat baik, 4 baik, 3 cukup baik, 2 tidak baik, 1 sangat tidak baik (Widoyoko 2016:113), selanjutnya dianalisis dengan menghitung jumlah nilai validasi dibagi dengan jumlah butir indikator dalam *walkthrough*, data yang diperoleh dapat dikategorikan berdasarkan tingkat kevalidan yakni dengan nilai: >4.2-5.0 sangat valid, >3.4-4.2 valid, >2.6-3.4 cukup valid, >1.8-2.6 tidak valid 1.0-1.8 sangat tidak valid (Widoyoko, 2012:112--113). Selanjutnya Analisis data angket untuk melihat kepraktisan diukur dengan kategori pada setiap penilaian angket yakni dengan angka: 5 sangat baik, 4 baik, 3 cukup baik, 2 tidak baik, 1 sangat tidak baik (Widoyoko 2016:113), dan kemudian dianalisis dengan menghitung jumlah nilai kepraktisan yaitu jumlah skor jawaban seluruh responden dibagi dengan jumlah butir indikator dalam angket, data yang diperoleh dapat dikategorikan berdasarkan tingkat kepraktisan yakni dengan nilai: >4.2-5.0 sangat praktis, >3.4-4.2 praktis, >2.6-3.4 cukup praktis, >1.8-2.6 tidak praktis 1.0-1.8 sangat tidak praktis (Widoyoko, 2012:112). Adapun

analisis data observasi motivasi belajar siswa dilakukan dengan menggunakan rumus Slameto (2011:115) yakni jumlah *item* yang muncul pada lembar observasi dibagi dengan jumlah keseluruhan *item* dalam lembar observasi dikalikan 100% maka akan di dapat dengan kategori persentase nilai dalam Riduwan (2009:18) yakni: 81-100 sangat tinggi, 61-80 tinggi, 41-60 cukup tinggi, 21-40 kurang, 0-20 sangat kurang. Selanjutnya pada tahap pengembangan peneliti memilih model penelitian pengembangan Hannafin and Pack karena dianggap cocok untuk penelitian multimedia pembelajaran dan dengan evaluasi formatif Tessmer. Tahap evaluasi formatif Tessmer dalam penelitian ini yaitu: *self evaluation, expert review, one-to-one, small group, dan field test evaluation*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan Hannafin and Pack dengan tiga tahap pengembangan yaitu: analisis kebutuhan, desain, pengembangan dan implementasi (Rohman dan amri, 2013: 200-201) dengan evaluasi formatif Tessmer dengan tahap yaitu: *self evaluation, expert review, one-to-one, small group, dan field test evaluation* (Tessmer, 1993: 16).

Tahap pertama yang dilakukan peneliti adalah tahap

analisis kebutuhan, pada tahap analisis ini, peneliti melakukan beberapa analisis berupa analisis karakteristik siswa, analisis kurikulum dan analisis materi. Hasil dari analisis karakteristik siswa berdasarkan hasil wawancara terhadap guru mata pelajaran PPKn SMK Negeri 1 Indralaya Selatan untuk mengetahui masalah atau hambatan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Guru tidak selalu menggunakan media pembelajaran saat mengajar. Media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru selama ini adalah buku cetak dan *powerpoint* yang berisikan point materi. Media yang digunakan tersebut hanya sebatas tulisan dan gambar bermakna. Apalagi mata pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang membosankan jika guru hanya menggunakan media yang sama setiap pertemuan dan buku cetak sekolah yang biasa digunakan guru hanya berisi teks yang panjang yang membuat siswa malas dan bosan untuk membacanya. Banyak siswa yang kurang memperhatikan pelajaran yang diberikan guru tetapi justru ngobrol dengan teman dan ribut saat belajar. sehingga jika diberi pertanyaan siswa tidak bisa memberikan jawaban. Dan jika diminta untuk bertanya siswa yang bertanya hanya sekitar lima orang, siswa masih kurang aktif dan kurang tertarik saat belajar terlihat dari sikap siswa saat belajar yang terkesan cuek pada proses

pembelajaran PPKn. Selain itu menurut guru, siswa lebih tertarik saat belajar mata pelajaran kejuruan jika dibandingkan dengan mata pelajaran PPKn.

Berdasarkan hasil wawancara pada guru mata pelajaran dan saran wakil kurikulum diketahui bahwa penelitian ini sangat sesuai dilakukan di kelas XI dengan subjek uji coba *one-to-one* dilakukan pada tiga orang siswa kelas XI. G (RPL 1), tahap uji coba *small group* dilakukan pada sembilan orang siswa kelas XI. E (TKJ 2) dan pada tahap *field test* dilakukan oleh seluruh siswa kelas XI. H (RPL 2). Selanjutnya hasil dari analisis kurikulum dan materi didapatkan kurikulum yang digunakan di SMK Negeri 1 Indralaya Selatan adalah kurikulum 2013, dan untuk materi khususnya Kompetensi Dasar (KD) menganalisis sistem hukum dan peradilan di Indonesia.

Tahap kedua dalam penelitian ini adalah tahap desain, Pada tahap ini peneliti membuat rancangan multimedia pembelajaran berupa desain halaman menu utama dalam bentuk tulisan pada kertas yang terdiri dari menu kompetensi, materi, evaluasi, referensi dan informasi. Hasil penelitian selanjutnya adalah tahap pengembangan dan implementasi pada tahap ini produk yang telah dibuat dalam bentuk tulisan pada kertas/ *storyboard* dituangkan dalam produk multimedia pembelajaran menggunakan *software*

lecture maker yang selanjutnya disebut *prototype*.

Selanjutnya pada tahap implementasi produk pengembangan yang telah dibuat dievaluasi dengan menggunakan tahap evaluasi Tessmer meliputi beberapa tahap antara lain *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one*, dan *small group*. Pada tahap *self evaluation* peneliti melakukan pengecekan sendiri terhadap *prototype* yang dibuat. Pada tahap *self evaluation* ada beberapa perbaikan yang dilakukan oleh peneliti yaitu adanya perubahan pada tampilan menu utama karena tampilan menu utama sebelumnya terlihat kurang menarik dengan animasi gambar yang kurang proposional, selain itu, tombol start pada menu utama diperbaiki dengan mengganti menjadi tombol mulai agar lebih mudah untuk dipahami. Hasil dari perbaikan yang dilakukan oleh peneliti terhadap *prototype* multimedia pembelajaran berbasis masalah ini selanjutnya disebut *prototye I* yang siap untuk divalidasi oleh ahli. Setelah tahap evaluasi *self evaluation* tahap evaluasi selanjutnya yaitu tahap *expert review*, tahap ini merupakan tahap untuk menilai validitas multimedia pembelajaran berbasis masalah yang telah dikembangkan oleh peneliti. Terdapat tiga aspek yang menjadi fokus penilaian validasi yaitu materi, media dan bahasa. Penilaian kevalidaan diberikan oleh validator ahli media, ahli materi dan ahli

bahasa dilakukan dengan menggunakan *walkthrough*. Hasil rerata total penilaian pada ahli media adalah sebesar 4.1 termasuk dalam kategori valid dengan adanya beberapa perbaikan pada multimedia yaitu dengan menambahkan video yang berkaitan dengan materi pembelajaran pada multimedia interaktif bukan hanya video animasi agar multimedia yang dikembangkan lebih menarik, selain itu perbaikan juga dilakukan pada cara pengambilan gambar pada multimedia yang menyertakan tulisan pada gambar sebaiknya dihilangkan karena tulisan pada gambar kurang terbaca maka lebih baik dihilangkan saja. Hasil penilaian pada ahli materi sebesar 4.5 termasuk dalam kategori sangat valid dengan adanya perbaikan pada materi pembelajaran yaitu menyertakan sumber pada multimedia. Hasil validasi bahasa serta penilaian pada ahli sebesar 4.4 termasuk dalam kategori sangat valid dengan perbaikan pada urutan uraian penulisan antara gambar dan tulisan yang semula dari kanan ke kiri menjadi dari kiri ke kanan karena menurut validator urutan uraian penulisan dari kanan ke kiri tidak komunikatif dan hanya memfokuskan pengguna multimedia pada gambar dibandingkan dengan tulisan yang ada. Meskipun multimedia pembelajaran berbasis masalah tersebut sudah dikategorikan valid, terdapat beberapa komentar saran

yang diberikan validator yang sudah diperbaiki oleh peneliti.

Setelah tahap evaluasi *expert review*, tahap selanjutnya yaitu uji coba pada tahap *one-to-one*. Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba produk multimedia pembelajaran berbasis masalah kepada tiga orang siswa di kelas XI. G (RPL 1) dengan tingkat kemampuan tinggi, rendah dan sedang berdasarkan pemilihan dari guru mata pelajaran PPKn yang mengajar di kelas. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan multimedia yang dikembangkan serta untuk mengetahui kesalahan-kesalahan mendasar pada multimedia yang dikembangkan melalui penilaian lembar angket. Dengan jumlah jawaban dari tiga orang siswa 195, dan dapat disimpulkan bahwa hasil rekapitulasi rerata keseluruhan dari angket tanggapan siswa terhadap multimedia pembelajaran berbasis masalah adalah sebesar 4.1 termasuk dalam kategori praktis. Hal ini didapatkan dari hasil perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Nilai kepraktisan} = \frac{\text{Skor jawaban responden}}{\text{responden} \times \text{butir}} = \frac{195}{3 \times 16} = \frac{195}{48} = 4.1$$

Berdasarkan komentar dan saran siswa pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan terhadap petunjuk penggunaan agar mempermudah pengguna multimedia dalam menggunakan multimedia yang dikembangkan, penambahan

tombol ulangi pada test agar siswa dapat mengulangi test kembali dan penggunaan musik pada video karena mempengaruhi suara video, hasil perbaikan yang dilakukan peneliti pada *prototype I* sesuai komentar dan saran yang diberikan siswa berubah menjadi *prototype II* yang selanjutnya akan diuji coba pada tahap *small group*. Pada tahap *small group*, peneliti melibatkan sembilan orang siswa dari kelas XI. E (TKJ 2). Dan didapat jumlah nilai dari sembilan siswa sebesar 615.

Dapat disimpulkan bahwa hasil rekapitulasi rerata keseluruhan dari angket tanggapan siswa pada tahap *small group* terhadap multimedia pembelajaran berbasis masalah adalah sebesar 4.3 termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini didapatkan dari hasil perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Nilai kepraktisan} = \frac{\text{Skor jawaban responden}}{\text{responden} \times \text{butir}} = \frac{615}{9 \times 16} = \frac{615}{144} = 4.3$$

Pada tahap evaluasi ini, terdapat beberapa perbaikan yang dilakukan oleh peneliti. Berdasarkan komentar dan saran siswa pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan terhadap penulisan huruf agar lebih konsisten dan mudah dibaca, durasi video yang terlalu panjang, pemilihan gambar dan penggunaan warna agar menggunakan warna dasar supaya tulisan pada multimedia mudah dibaca. Berdasarkan saran siswa maka *prototype II* berubah menjadi produk akhir yang disebut

dengan *prototype III*. Produk akhir ini yang selanjutnya akan diuji coba pada tahap *field test*.

Produk akhir atau *prototype III* diujicoba kepada subjek penelitian yaitu siswa kelas XI. H (RPL. 2) SMK Negeri 1 Inderalaya Selatan yang berjumlah 33 siswa. Tujuan tahap *field test* ini adalah untuk mengetahui efek potensial dari penggunaan multimedia pembelajaran berbasis masalah terhadap motivasi belajar siswa. Pada tahap *field test* ini peneliti melakukan pembelajaran yang dilaksanakan selama dua kali pertemuan. Pada setiap pertemuan peneliti mengajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis masalah, dalam pelaksanaannya peneliti meminta bantuan teman untuk mengobservasi motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil dari observasi motivasi belajar siswa pada pertemuan pertama menunjukkan persentase motivasi belajar siswa dengan rata-rata sebesar 70.7% dengan kategori tinggi, hasil observasi motivasi belajar siswa pada pertemuan kedua menunjukkan persentase motivasi belajar siswa sebesar 73% dengan kategori tinggi sehingga didapatkan keseluruhan rerata presentase observasi motivasi belajar siswa pada tahap *field test* sebesar 72% dengan kategori tinggi.

Berdasarkan data dari hasil observasi motivasi belajar siswa tersebut, dapat disimpulkan bahwa

terdapat efek potensial dari pengembangan multimedia pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn pada kelas XI. H (RPL. 2) di SMK Negeri 1 Inderalaya Selatan dengan persentase motivasi belajar siswa sebesar 72% dengan kategori tinggi.

Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis masalah yang peneliti lakukan menggunakan model pengembangan hannafin and pack yang terdiri dari tiga tahap yang akan dijabarkan pada pembahasan berikut:

Analisis kebutuhan, pada tahap analisis ini, peneliti melakukan beberapa analisis berupa analisis karakteristik siswa, analisis kurikulum dan analisis materi. Hasil dari analisis karakteristik siswa berdasarkan hasil wawancara terhadap guru mata pelajaran PPKn SMK Negeri 1 Indralaya Selatan untuk mengetahui masalah atau hambatan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Guru tidak selalu menggunakan media pembelajaran saat mengajar. Media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru selama ini adalah buku cetak dan *powerpoint* yang berisikan point materi. Media yang digunakan tersebut hanya sebatas tulisan dan gambar bermakna. Apalagi mata pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang membosankan jika guru hanya menggunakan media yang sama setiap pertemuan dan

buku cetak sekolah yang biasa digunakan guru hanya berisi teks yang panjang yang membuat siswa malas dan bosan untuk membacanya. Banyak siswa yang kurang memperhatikan pelajaran yang diberikan guru tetapi justru ngobrol dengan teman dan ribut saat belajar. sehingga jika diberi pertanyaan siswa tidak bisa memberikan jawaban. Dan jika diminta untuk bertanya siswa yang bertanya hanya sekitar lima orang, siswa masih kurang aktif dan kurang tertarik saat belajar terlihat dari sikap siswa saat belajar yang terkesan cuek pada proses pembelajaran PPKn. Selain itu menurut guru, siswa lebih tertarik saat belajar mata pelajaran kejuruan jika dibandingkan dengan mata pelajar PPKn.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran PPKn pada tanggal 9 dan 11 Maret 2017 diketahui bahwa siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran apabila pembelajaran tersebut berkaitan dengan materi tentang hukum dan sebagainya, selanjutnya berdasarkan hasil wawancara tersebut diketahui bahwa penelitian ini sangat sesuai dilakukan di kelas XI. RPL atau XI. TKJ dengan pertimbangan semua siswa di kelas XI. RPL atau XI. TKJ sudah lebih memahami program berbasis teknologi informasi dibandingkan dengan kelas XI. Kejuruan lainnya.

Selanjutnya analisis karakteristik siswa juga dilakukan

berdasarkan hasil observasi kedua terhadap motivasi belajar siswa pada saat studi pendahuluan pada tanggal sampai dengan tanggal 15 November 2017 pada kelas XI. H (RPL 2) berdasarkan dari saran guru mata pelajaran PPKn, observasi kedua ini dilakukan karena terjadi pergantian siswa di kelas XI pada saat observasi pertama dalam studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, dari hasil observasi kedua tersebut didapatkan persentase hasil motivasi belajar siswa di dalam kelas pada saat proses pembelajaran PPKn berlangsung yaitu kelas XI. H (RPL.2) 48.7%,. Hasil dari analisis karakteristik siswa didapatkan bahwa subjek uji coba *one-to-one* dilakukan pada tiga orang siswa kelas XI. G (RPL.1), tahap uji coba *small group* dilakukan pada sembilan orang siswa kelas XI. E (TKJ.2) dan pada tahap *field test* uji coba dilakukan oleh seluruh siswa kelas XI. H (RPL.2).

Analisis kedua yang peneliti lakukan adalah analisis kurikulum dan materi didapatkan kurikulum yang digunakan di SMK Negeri 1 Indralaya Selatan adalah kurikulum 2013, dan untuk materi khususnya Kompetensi Dasar (KD) menganalisis sistem hukum dan peradilan di Indonesia.

Selanjutnya sebelum membuat multimedia pembelajaran menggunakan *lecture maker* peneliti mendesain materi dan bahan ajar dengan mengumpulkan bahan-bahan media tersebut pada setiap pokok

materi dengan memanfaatkan media yang bervariasi berupa: teks presentasi, gambar, audio, , dan video yang menarik yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran agar dapat memenuhi salah satu syarat dari multimedia pembelajaran interaktif. Selanjutnya peneliti melakukan desain naskah menggunakan kertas untuk memperoleh gambaran tentang bentuk dan isi pada tampilan multimedia pembelajaran berbasis masalah yang dikembangkan. Pada tahap ini peneliti membuat rancangan multimedia pembelajaran berupa desain halaman menu utama yang terdiri dari membuat desain halaman menu utama yang terdiri dari menu kompetensi, materi, evaluasi, referensi dan informasi. Halaman kompetensi terdiri dari kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan indikator pembelajaran, menu materi dibagi menjadi beberapa bagian yaitu pengertian, penggolongan yang didalamnya terdapat bagian penjelasan, dan perilaku, selanjutnya pada menu evaluasi berisi soal-soal latihan, menu referensi berisi referensi yang digunakan oleh peneliti, dan menu informasi berisikan informasi dari peneliti.

Tahap selanjutnya yaitu pengembangan pada tahap ini produk yang telah dibuat dalam bentuk desain tertulis, materi maupun naskah kemudian dibuat dalam produk multimedia

pembelajaran menggunakan *software lecture maker* yang selanjutnya disebut *prototype*.

Setelah produk pengembangan dibuat maka kemudian dilakukan tahap *implement* atau pelaksanaan dan evaluasi dengan menggunakan tahap evaluasi Tessmer meliputi beberapa tahap antara lain *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one*, dan *small group*. Pada tahap *self evaluation* peneliti memeriksa kembali *prototype* multimedia pembelajaran berbasis masalah yang telah dikembangkan, secara keseluruhan tidak ada kesalahan-kesalahan mendasar pada multimedia pembelajaran berbasis masalah yang dikembangkan. Berdasarkan hasil peninjauan kembali yang dilakukan oleh peneliti terhadap multimedia ini diperoleh beberapa kesalahan dan kekurangan seperti fungsi tombol navigasi yang tidak sesuai dengan *hyperlink* yang diinginkan, ataupun tombol yang tidak berfungsi, tampilan halaman pembuka yang kurang menarik, penggunaan warna yang kurang menarik, ketidaksesuaian gambar, pilihan musik yang kurang bervariasi, serta beberapa pengetikan teks yang salah. Selanjutnya peneliti melakukan perbaikan terhadap kesalahan dan kekurangan yang ditemukan tersebut. Hasil dari perbaikan yang dilakukan oleh peneliti terhadap *prototype* multimedia pembelajaran berbasis

masalah ini selanjutnya disebut *prototye I*.

Prototype I yang telah melewati tahap *self evaluation* selanjutnya diajukan kepada tiga validator untuk divalidasi yaitu pada tahap *expert review*. Validator melakukan pengecekan, menelaah dan mengkaji *prototype I*, kemudian validator memberi penilaian dan komentar pada lembar *walkthrough* yang telah disediakan. *Prototype I* masih harus mengalami perbaikan berdasarkan komentar dan saran validator yaitu pada ahli media perlu ditambahkan video yang berkaitan dengan materi dan perbaiki cara pengambilan gambar, pada ahli materi perlu ditambahkan sumber pengutipan baik sumber pustaka maupun sumber dari internet, sedangkan pada ahli bahasa menyarankan untuk memperbaiki urutan uraian atau penulisan dari kiri ke kanan. Berdasarkan penilaian validator ahli media diperoleh rerata penilaian validator sebesar 4.1 termasuk dalam kategori valid, dan penilaian validator ahli materi diperoleh rerata total penilaian validator adalah 4.5 termasuk sangat valid, dan validator ahli bahasa diperoleh rerata total penilaian validator adalah 4.4 termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil dari *prototype I* yang telah melewati tahap *expert review* ini kemudian siap untuk diterapkan pada tahap *one-to-one*.

Pada tahap *one-to-one prototype I* diuji cobakan pada tiga orang siswa kelas XI. G (RPL.1) SMKN 1 Inderalaya Selatan dengan kemampuan siswa yang berbeda-beda. Pada tahap ini siswa diminta untuk melakukan pembelajaran dengan *prototype I*. Setelah melakukan pembelajaran siswa diminta untuk mengisi angket dan memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki *prototypeI*. Angket yang diisi oleh siswa digunakan untuk melihat tingkat kepraktisan *prototypeI*, komentar dan saran siswa digunakan untuk memperbaiki *prototypeI*. Dari komentar dan saran siswa pada tahap *one-to-one* ini peneliti melakukan perbaikan terhadap penambahan petunjuk penggunaan, penambahan tombol ulangi pada evaluasi dan perbaikan musik. sedangkan dari hasil perhitungan angket diperoleh rerata sebesar 4.1 yang termasuk dalam kategori praktis. Hasil dari *prototype I* yang telah melewati tahap *one-to-one* ini kemudian siap untuk diterapkan pada tahap *small group*.

Pada tahap *small group prototypeII* diujicoba pada enam siswa kelas XI.E (TKJ.2) SMK Negeri 1 Inderalaya Selatan dengan tingkat kemampuan akademik yang berbeda-beda. Setelah proses pembelajaran selesai siswa diberi lembar angket untuk diisi oleh siswa. Pada tahap *small group* ini peneliti melakukan perbaikan berdasarkan

komentar dan saran siswa pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan terhadap penulisan huruf, durasi video, pemilihan gambar dan penggunaan warna. dan berdasarkan perhitungan nilai angket yang diisi oleh siswa diperoleh rerata nilai angket tanggapan siswa sebesar 4.3 termasuk dalam kategori sangat praktis. Rerata keseluruhan dari angket pada tahap *one-to-one* dan *small group* adalah 4.2 yang menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis masalah yang peneliti kembangkan sudah sangat praktis dan siap dilanjutkan ketahap *field test*.

Pada tahap *field test* multimedia pembelajaran berbasis masalah yang sudah dinyatakan valid dan sangat praktis diujicobakan pada kelas yang sebenarnya dengan subjek penelitian siswa kelas XI. H (RPL.2) SMK Negeri 1 Inderalaya Selatan yang berjumlah 33 siswa, tahap ini bertujuan untuk mengetahui efek potensial dari multimedia pembelajaran yang dikembangkan dan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap multimedia pembelajaran berbasis masalah. Berdasarkan hasil observasi motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar siswa berjumlah 72% dengan kategori tinggi.

Terkait dengan penelitian sebelumnya, beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian sekarang, diantaranya adalah

penelitian yang dilakukan oleh Premana dkk, tahun 2013 di Bali dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran Produksi Gambar 2d untuk Bidang Keahlian Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan” dengan hasil penelitian bahwa proses pembelajaran produksi gambar 2 dimensi dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Sukasada (<http://pasca.undiksha.ac.id/ejournal/>). Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh dilakukan oleh Shanmugapriya dan Tamilarasi (2013) di India dengan judul penelitian “(Developing a Mobile Courseware for ICT Students using Problem Based Learning Approach)”. Pengembangan *Courseware Mobile* untuk Siswa ICT Menggunakan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah. Dengan hasil penelitian bahwa pengembangan *courseware mobile* menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis masalah dapat memberikan pengalaman belajar dan motivasi siswa TIK (<https://www.ijrcce.com/.pdf>).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis masalah pada mata pelajaran PPKn yang dikembangkan valid, praktis dan

memiliki efek potensial terhadap motivasi belajar siswa.

SIMPULAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*development research*) yang menggunakan prosedur sesuai dengan model pengembangan Hannafin and Peck yaitu, fase analisis yang dilanjutkan dengan fase desain dan terakhir fase pengembangan dan implementasi. Pada tahap evaluasi formatif peneliti melakukan tahap *self evaluation* (evaluasi sendiri), *expert review* (evaluasi ahli), *one to one* (satu ke satu), *small group* (kelompok kecil) dan *field test* (uji lapangan).

Validitas dari multimedia pembelajaran ini dilihat berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Hasil dari validasi materi yaitu 4,5 yang termasuk dalam kategori sangat valid, validasi media yaitu 4,1 yang termasuk dalam kategori valid dan validasi bahasa yaitu 4,4 yang termasuk dalam kategori sangat valid. Selanjutnya untuk mengukur kepraktisan multimedia interaktif yang dikembangkan dilakukan oleh siswa pada tahap *one to one* dan *small group*. Kepraktisan pada tahap *one to one* yaitu 4,1 termasuk dalam kategori praktis dan pada tahap *small group* yaitu 4,3 termasuk dalam kategori sangat praktis. Kemudian dari hasil uji coba

lapangan (*field test*) yang dilakukan peneliti bahwa, multimedia pembelajaran berbasis masalah materi sistem hukum dan peradilan mempunyai efek potensial untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, terbukti dengan tingkat motivasi belajar siswa memperoleh rata-rata persentase 72% yang termasuk dalam kategori tinggi karena dengan kriteria interpretasi skor persentase didapatkan nilai rentang motivasi belajar tinggi berada pada 61-80%.

Penggunaan multimedia interaktif berbasis masalah materi sistem hukum dan peradilan di Indonesia dapat mengatasi permasalahan-permasalahan pada proses pembelajaran PPKn yang sebelumnya telah diketahui melalui analisis kebutuhan dan lingkungan pada tahap perencanaan yaitu rendahnya motivasi belajar siswa terhadap pelajaran PPKn. Pada proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis masalah siswa terlihat lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Embi, M. Amin, dkk. (2012). *E-learning Training Of Trainers Module*

- Intermediate Level*. Malaysia: AKEPT.
- Mandiri, F. (2014). Undang-Undang Pendidikan Tinggi Edisi Terbaru.
- Premana, Y. M. I, dkk. (2013). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran Produksi Gambar 2d untuk Bidang Keahlian Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan. *JUPI*. 3: 1-11.
- Riduwan & Akdon. (2009). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rohman, M. & Amri, S. (2013). *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Tessmer, Martin. (1993). *Planning and Conducting Formatif Evaluation*. London: British Library.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Widoyoko, E. P. (2016). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winarno. (2013). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Isi, Strategi dan Penilaian)*. Jakarta: Bumi Aksara.