

# **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WEBJoomla BERBASIS *PROBLEM SOLVING* PADA MATERI MEMPERKUKUH PERSATUAN DAN KESATUAN BANGSA DALAM NKRI BAGI SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

**Nur Apriyani Mukijizat, Alfiandra, Kurnisar**

*FKIP, Universitas Sriwijaya*

*Email: nurapiani.95.na@gmail.com*

**Abstract:** *This study aims to produce a problem solving based webjoomla learning media on the material to strengthen the unity and integrity of the nation in the Unitary Republic of Indonesia to increase the learning motivation of Vocational Middle School students. The research method used is the development method with the Hannafin and Peck development model and Tessmer evaluation. Validation involves media experts, material experts, and linguists. Material validation is categorized as very valid with an average of 4.8, media validation is a valid category with an average of 4.2 and language validation is a very valid category with an average of 4.3. To assess the practicality of using the one to one stage with an average of 4.2 including the practical category and the small group stage with an average of 4.4 including very practical categories. In the field test, webjoomla learning media based on problem solving in 34 class XI students has a potential effect to improve student learning motivation the percentage of observation is 84.8% included in the very category good. Based on the results of these studies indicate that the webjoomla learning media based on problem solving in the material strengthens the unity and integrity of the nation in the Unitary Republic of Indonesia is declared valid, practical and has a potential effect on the learning motivation of Vocational High School students.*

**Keywords:** *Media development, problem solving learning, learning motivation*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *webjoomla* berbasis *problem solving* pada materi memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa dalam NKRI untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Menengah Kejuruan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan dengan model pengembangan Hannafin and Peck dan evaluasi Tessmer. Validasi melibatkan ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validasi materi termasuk kategori sangat valid dengan rata-rata 4.8, validasi media termasuk kategori valid dengan rata-rata 4.2 dan validasi bahasa termasuk kategori sangat valid dengan rata-rata 4.3. Untuk menilai kepraktisan menggunakan tahap *one to one* dengan rata-rata 4.2 termasuk kategori praktis dan tahap *small group* dengan rata-rata 4.4 termasuk kategori sangat praktis. Pada tahap *field test* media pembelajaran *webjoomla* berbasis *problem solving* pada 34 siswa kelas XI mempunyai efek potensial untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan persentase observasi sebesar 84,8% termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *webjoomla* berbasis *problem solving* pada materi memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa dalam NKRI dinyatakan valid, praktis dan memiliki efek potensial bagi motivasi belajar siswa Sekolah Menengah Kejuruan.

**Kata Kunci:** *Pengembangan media, pembelajaran problem solving, motivasi belajar.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi antara guru dan siswa yang berisi tentang informasi pendidikan yang memiliki unsur-unsur pendidikan, media sebagai sarana penyajian ide, dan materi pendidikan. Kemampuan tersebut membutuhkan pemikiran yang kritis, logis, kreatif, inovatif. Menurut Mutakhir (dalam Arsyad, 2014: 7) menyatakan bahwa teknologi pendidikan adalah pembelajaran yang membahas tentang praktik etis dalam memperbaiki kinerja dengan menggunakan proses yang sesuai dengan sumber teknologi. Maka dari itu teknologi dalam bidang pendidikan sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran karena itu bisa memberikan suasana yang menyenangkan bagi siswa dalam proses pembelajaran sehingga penggunaan media pembelajaran dengan teknologi sangat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa tetapi guru juga harus memilih media yang tetap untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.

Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2014: 19) mengemukakan bahwa penggunaan media saat pembelajaran dapat membantu membangkitkan keinginan atau minat peserta didik dalam belajar sehingga menimbulkan motivasi belajar yang berpengaruh pada psikologinya. Menggunakan media pembelajaran dengan memakai teknologi dapat dapat lebih mudah mengerti dan memahami akan pelajaran yang diajarkan oleh guru sehingga siswa mengingat dengan

mudah menggunakan media pembelajaran. Motivasi sangat diperlukan dalam proses belajar, menurut Sardiman (2016: 85) mengatakan bahwa motivasi berfungsi untuk memberi dorongan agar seseorang berusaha untuk menjadi lebih baik sehingga memiliki prestasi yang baik. Salah satu media yang dibutuhkan oleh siswa yaitu media pembelajaran yang dapat menggabungkan unsur pendidikan dan unsur hiburan yang dapat meningkatkan motivasi sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat adalah media pembelajaran *webjoomla* berbasis *problem solving*. Menurut Pepkin (dalam Aris, 2014: 135) menyatakan bahwa *problem solving* adalah suatu pendekatan yang melakukan keputusan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan dan untuk membuat media pembelajaran peneliti memanfaatkan *webjoomla* karena *software* ini salah satu media pembelajaran yang tergolong dalam E-learning yang menggabungkan gambar, video, animasi, suara, teks. Menurut Sarwandi (2016: 5) mengemukakan bahwa *webjoomla* adalah sistem manajemen konten (CMS) yang bebas dan terbuka (*free open source*), ditulis menggunakan bahasa program PHP (*Personal Home Page*) dan berbasis data MySQL untuk keperluan internet. Joomla disertakan dengan fitur-fitur diantaranya adalah sistem *caching* untuk peningkatan performansi, RSS, *blogs*, *poling*.

Dengan adanya media pembelajaran *webjoomla* berbasis *problem solving* diharapkan dapat menjadi salah satu cara kreatif dalam

penyampaian materi pembelajaran, apa lagi didukung oleh sekolah sudah memiliki komputer dan fasilitas *wifi/hotspot*, sehingga materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih menarik dan guru juga bisa berinteraksi untuk mengembangkan dan memperbaiki program situs *website Joomla* dikarenakan pembelajarn PPKn sangatlah membosankan bila guru tidak menggunakan media disetiap pertemuan maka dari itu dengan menggunakan *webjoomla* sehingga membantu guru agar lebih kreatif untuk mendesain tampilan membuat materi menjadi menarik sehingga minat peserta didik bertambah dan meningkatnya motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SMKN 3 Palembang, memilih SMKN 3 Palembang ini karena pada Ujian Nasional tahun 2015 telah menerapkan sistem ujian nasional secara online sehingga mendukung untuk melakukan penelitian, pada sekolah ini telah menerapkan 18 nilai dalam pendidikan karakter bangsa, di SMKN3 Palembang telah akreditasi A, dan gurunya bersedia untuk bisa melakukan penelitian, berdasarkan informasi dari wawancara terhadap guru dan siswa melalui menganalisis wawancara guru dan siswa kelas XI di SMK Negeri 3 Palembang yang dilakukan peneliti dapat diketahui bahwa kurangnya antusias atau motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran PPKn bila tidak menggunakan media pembelajaran apabila menggunakan media pembelajaran yaitu media berbasis internet contohnya seperti *edmodo* siswa tersebut lebih

cenderung aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Kemudian peneliti melakukan berdiskusi dengan guru bahwa ada beberapa siswa yang tidak menyimak pada saat menyampaikan materi pembelajaran PPKn. Kemudian peneliti melakukan observasi langsung untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn, kemudian didapat data motivasi belajar siswa yang rendah adalah kelas XI pariwisata 1 yang motivasinya kurang pada saat pembelajaran PPKn dibanding dengan kelas lainnya dengan didukung hasil observasi yaitu XI Akuntansi 1 62%, XI Akutansi 2 55% , XI Akutansi 3 50%, XI akutansi 4 72%, XI ADM 1 70%, XI ADM 2 65% , XI ADM 3 52% XI ADM 4 70%, XI Pemasaran 70%, XI UPW 50%, XI Perhotelan 1 67%, XI Perhotelan 2 68%. Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan masalah penelitian ini Pengembangan Media Pembelajaran *Webjoomla* Berbasis *Problem Solving* Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Memperkukuh Persatuan Dan Kesatuan Bangsa Dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) Bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan yang valid, praktis dan memiliki efek potensial terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 3 Palembang. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan media pembelajaran *webjoomla* berbasis *problem solving* pada mata pelajaran PPKn materi Memperkukuh Persatuan Dan Kesatuan Bangsa Dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) yang valid, praktis, dan memiliki efek pontensial terhadap motivasi belajar siswa. manfaat Penelitian untuk

memberikan informasi kepada siswa melalui media pembelajaran sehingga menambah minat belajar siswa, manfaat secara praktis yaitu bagi guru dan bagi siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Adapun produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran *webjoomla* berbasis *problem solving*. Adapun yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *webjoomla* berbasis *problem solving* yang valid dan praktis dan efek potensial produk yang dihasilkan. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 3 Palembang. Pemilihan lokasi di SMK Negeri 3 Palembang ini didasarkan atas pertimbangan dari wawancara dan observasi yang bisa menggunakan komputer sehingga dapat mendukung pelaksanaan penelitian. Sampel dalam penelitian ini dipilih secara *purposive sampling* yaitu berdasarkan pertimbangan dari guru mata pelajaran PPKn. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI UPW 1 di SMK Negeri 3 Palembang. Selanjutnya pengambilan subjek uji coba *one-to-one* dilakukan pada tiga orang siswa di kelas XI AK 1, pada tahap uji coba *small group* dilakukan pada enam orang siswa di kelas XI PMS 1 dan pada tahap *field test* dilakukan oleh seluruh siswa di kelas XI UPW 1 yang berjumlah 34 siswa. Dalam penelitian ini peneliti akan melibatkan beberapa pihak yang

disebut sebagai subjek validasi yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain *walkthrough* 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 media pembelajaran yang dikembangkan.

Analisis data *walkthrough* untuk melihat kevalidan diukur dengan skala *likert* dengan kategori pada setiap penilaian adalah dengan angka: 5 sangat baik, 4 baik, 3 cukup baik, 2 tidak baik, 1 sangat tidak baik (Sugiyono 2015: 135), data yang diperoleh dapat dikategorikan berdasarkan tingkat valid 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, 2016: 112). 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: 112), 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 Arikunto (2009: 245) yakni: 80-100 sangat tinggi, 60-79 tinggi, 40-59 cukup tinggi, 20-39 kurang, 0-19 sangat kurang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan Hannafin and Pack dengan tiga tahap pengembangan yaitu: analisis kebutuhan, desain, pengembangan dan implementasi (Made, 2014: 1) 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 kebutuhan, analisis karakteristik siswa, analisis kurikulum dan analisis materi. Hasil dari analisis karakteristik siswa berdasarkan hasil wawancara terhadap guru mata pelajaran PPKn SMK Negeri 3 Palembang untuk mengetahui masalah atau hambatan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Guru tidak selalu menggunakan media pembelajaran saat mengajar. 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 media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru selama ini adalah buku cetak dan *powerpoint* yang berisikan *point* materi dan kadang menggunakan media *online* seperti *edmodo*. Hasil dari karakteristik yaitu peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang baru, bahan bacaan dan kemampuan peserta didik menggunakan peralatan komputer sehingga dapat membuat siswa menjadi termotivasi belajarnya. peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang proses penyampaian materi tidak hanya dengan ceramah tetapi lebih antusias belajar menggunakan media pembelajaran seperti media *online*, dan peserta didik juga memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran yang membahas berbagai masalah/kasus dalam belajarnya. Hasil analisis kurikulum berdasarkan kurikulum yang berlaku di SMK Negeri 3 Palembang yaitu kurikulum 2013. Isi materi dalam media pembelajaran *webjoomla* ini mengarahkan siswa untuk lebih memahami materi PPKn dan menganalisis serta membantu siswa dalam menyelesaikan suatu masalah/kasus.

Tahap kedua yang peneliti lakukan yaitu tahap desain langkah yang dilakukan yaitu menentukan tujuan belajar mengajar, isi dari media *webjoomla* dan pengembangan *prototipe*. Selanjutnya tahap ketiga yang

peneliti lakukan adalah tahap pengembangan dan implementasi penelitian 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 karena tidak ada gambar, judul media dan kurang menu-menunya sehingga membuat siswa kurang paham. Hasil dari perbaikan yang dilakukan oleh peneliti terhadap *prototype* media pembelajaran *webjoomla* berbasis *problem solving* ini selanjutnya disebut *prototye I* yang siap untuk divalidasi oleh ahli. Setelah tahap evaluasi *self evaluation* selanjutnya yaitu tahap *expert review*, tahap ini merupakan tahap untuk menilai validitas media pembelajaran *webjoomla* berbasis

Rata-rata kevalidan penilaian ahli media didapatkan dari hasil analisis perhitungan dalam Widoyoko (2016: 113):

$$\text{nilai validasi} = \frac{\text{total skor penilaian validator}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \% = \frac{42}{10} = 4,2$$

Selanjutnya rata-rata kevalidan penilaian ahli bahasa didapatkan dari hasil analisis perhitungan dalam Widoyoko (2016: 113):

$$\text{nilai validasi} = \frac{\text{total skor penilaian validator}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \% = \frac{26}{6} = 4,3$$

Selanjutnya rata-rata kevalidan penilaian ahli materi didapatkan dari hasil analisis perhitungan dalam Widoyoko (2016: 113):

$$\text{nilai validasi} = \frac{\text{total skor penilaian validator}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \% = \frac{29}{6} = 4,8$$

Setelah melakukan validasi dengan ahli media yaitu pada FA peneliti

*problem solving* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Terdapat tiga aspek yang menjadi fokus penilaian validasi yaitu materi, media dan bahasa. Penilaian kevalidan diberikan oleh validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dilakukan dengan menggunakan *walkthrough*.

Adapun validator materi, peneliti meminta bantuan kepada bapak Sulkipani, S.Pd, M.Pd selaku dosen PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Validator media pembelajaran yaitu Prof. Dr. Fuad A. Rachman, M.Pd selaku dosen Kimia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya dan validator bahasa yaitu Drs. Kasmansyah, M.Si. selaku dosen Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Hasil rata-rata total penilaian untuk aspek media diperoleh nilai 4,2 dengan kategori valid, untuk aspek bahasa nilai 4,3 dengan kategori sangat valid dan untuk aspek materi nilai 4,8 dengan kategori sangat valid.

melakukan perbaikan pada media yang harus disesuaikan dengan RPP

dikarenakan apabila tidak sesuai dengan RPP siswa tidak paham/tidak mengerti apa yang akan diajarkan dan tidak sesuai dengan tujuan dari pembelajaran. Selanjutnya mengurangi animasi pada penyampaian materi karena apabila terlalu banyak animasi siswa tidak akan terfokus dalam memahami materi yang disampaikan. Setelah itu kalimat yang terlalu panjang karena membuat siswa tidak paham makna dari kalimat tersebut. Pada gambar harus disesuaikan pada materi. Hasil perbaikan dapat dilihat pada lampiran.

Kemudian setelah melakukan validasi dengan ahli bahasa yaitu pada K peneliti melakukan perbaikan pada bahasa yang harus menggunakan petunjuk/kata pengantar karena apabila tidak ada petunjuk/ kata pengantar siswa tidak tahu apa yang harus dipelajari. Video harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan pada video materi jangan menggunakan tulisan saja tetapi harus ada visual (gambar) dikarenakan bila dengan tulisan saja siswa akan merasa bosan sehingga harus menampilkan video yang terkini sesuai tujuan pembelajaran. judulnya harus dicetak miring karena sesuai dengan EBI. Hasil perbaikan dapat dilihat pada lampiran.

Kemudian setelah melakukan validasi dengan ahli materi yaitu pada S peneliti melakukan perbaikan pada materi yang cantumkan sumber dikarenakan apabila tidak ada sumbernya berita/materinya tidak sesuai dengan fakta yang ada dan untuk mempermudah penjelasan serta tidak ada tanggapan negatif terkait dengan berita/materinya. tata letaknya diurutkan

sesuai dengan tujuan pembelajaran karena bila tidak sesuai dengan urutan tujuan pembelajaran siswa merasa bingung materi apa yang akan dipelajari. Selanjutnya tampilan dalam hurufnya dibesarkan karena tidak terbaca bila siswa nya duduk dibelakang. Pada validasi aspek materi. Hasil perbaikan dapat dilihat pada lampiran.

Setelah tahap evaluasi *expert review* tahap selanjutnya yaitu uji coba pada tahap *one-to-one*. Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba produk media pembelajaran *webjoomla* berbasis *problem solving* kepada tiga orang siswa di kelas XI AK 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 media pembelajaran yang dikembangkan serta untuk mengetahui kesalahan-kesalahan mendasar pada media pembelajaran yang dikembangkan melalui penilaian lembar angket. Kemudian peneliti melakukan perbaikan terhadap media pembelajaran tersebut pada durasi terlalu cepat disetiap tampilannya dikarenakan apabila durasi setiap tampilannya terlalu cepat maka siswa yang membacanya tidak memahami makna dari materi tersebut sehingga harus diperbanyak durasinya. Perbaikan pada tahap *one to one* ini dapat dilihat pada lampiran. Setelah itu dengan jumlah jawaban dari tiga orang siswa 250, dan dapat disimpulkan bahwa hasil rekapitulasi rata-rata keseluruhan dari angket tanggapan siswa media pembelajaran *webjoomla* berbasis *problem solving* adalah sebesar 4.2 termasuk dalam kategori sangat praktis.

Hal ini didapatkan dari hasil perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Nilai Kepraktisan} = \frac{\text{skor jawaban responden}}{\text{responden} \times \text{jumlah pernyataan}} = \frac{250}{3 \times 20} = \frac{250}{60} = 4,2$$

Selain memberikan penilaian terhadap angket tanggapan siswa terhadap media pembelajaran *webjoomla* berbasis *problem solving* juga memberikan komentar dan saran pada media pembelajaran. 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 enam orang siswa dari kelas XI PMS 1. Dan didapat jumlah nilai dari enam siswa sebesar 523. Dapat disimpulkan bahwa hasil rekapitulasi rata-rata keseluruhan dari angket tanggapan siswa pada tahap *small group* terhadap media pembelajaran *webjoomla* berbasis *problem solving* adalah sebesar 4.4 termasuk dalam kategori sangat praktis. Pada tahap evaluasi ini, terdapat perbaikan yang dilakukan oleh peneliti. Berdasarkan komentar dan saran siswa pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan terhadap bagraound belakang karena pada tampilan sebelumnya itu penjelasan pada materi tidak terbaca dengan jelas. 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*. Perbaikan pada tahap *small group* ini dapat dilihat pada lampiran.

Produk akhir atau *prototype III* diujicoba kepada subjek penelitian yaitu siswa kelas XI UPW 1 SMK Negeri 3 Palembang yang berjumlah 34 siswa. Tujuan tahap *field test* ini adalah untuk mengetahui efek potensial dari penggunaan media pembelajaran *webjoomla* berbasis *problem solving* terhadap motivasi belajar siswa. Pada tahap *field test* ini peneliti melakukan pembelajaran yang dilaksanakan selama dua kali pertemuan. Selanjutnya pada saat pembelajaran berlangsung siswa lebih antusias terhadap media pembelajaran *webjoomla* berbasis *problem solving*. Siswa memperhatikan pembelajaran dengan media tersebut, selama pembelajaran menggunakan media pembelajaran *webjoomla* berbasis *problem solving* berlangsung situasi kelas jadi lebih kondusif karena tidak ada yang mengobrol diluar jam pelajaran. Pada setiap pertemuan peneliti mengajar dengan menggunakan media pembelajaran *webjoomla* berbasis *problem solving*, dalam pelaksanaannya yang menjadi observer tersebut ialah guru PPKn tersebut untuk mengobservasi motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun hasil dari rekapitulasi observasi motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel 3.1 sebagai berikut:



**Tabel. 1 Hasil Dari Rekapitulasi Observasi Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Webjoomla* Berbasis *Problem Solving*.**

Siswa	Presentase Motivasi Belajar Pertemuan Ke		Jumlah Presentase Motivasi Belajar	Keterangan
	1	2		
1	76,3	83,75	80,0	Baik
2	82,5	83,75	83,1	Sangat Baik
3	85,0	86,25	85,6	Sangat Baik
4	85,0	87,5	86,3	Sangat Baik
5	85,0	86,25	85,6	Sangat Baik
6	80,0	82,5	81,3	Sangat Baik
7	78,8	80	79,4	Baik
8	82,5	86,25	84,4	Sangat Baik
9	77,5	80	78,8	Baik
10	85,0	87,5	86,3	Sangat Baik
11	86,3	86,25	86,3	Sangat Baik
12	87,5	88,75	88,1	Sangat Baik
13	81,3	83,75	82,5	Sangat Baik
14	77,5	81,25	79,4	Baik
15	85,0	86,25	85,6	Sangat Baik
16	81,3	85	83,1	Sangat Baik
17	87,5	88,75	88,1	Sangat Baik
18	88,8	88,75	88,8	Sangat Baik
19	77,5	80	78,8	Baik
20	82,5	86,25	84,4	Sangat Baik
21	85,0	86,25	85,6	Sangat Baik
22	86,3	87,5	86,9	Sangat Baik
23	86,3	88,75	87,5	Sangat Baik
24	83,8	86,25	85,0	Sangat Baik
25	85,0	88,75	86,9	Sangat Baik
26	85,0	87,5	86,3	Sangat Baik
27	88,8	88,75	88,8	Sangat Baik
28	88,8	86,25	87,5	Sangat Baik
29	87,5	86,25	86,9	Sangat Baik
30	85,0	78,75	81,9	Sangat Baik
31	83,8	81,25	82,5	Sangat Baik
32	86,3	88,75	87,5	Sangat Baik
33	85,0	87,5	86,3	Sangat Baik
34	87,5	90	88,8	Sangat Baik
<b>Rata-Rata Motivasi Belajar</b>	<b>84,0</b>	<b>85,6</b>	<b>84,8</b>	<b>Sangat Baik</b>

Sumber: data primer diolah, tahun 2018

Hasil dari observasi motivasi belajar siswa pada pertemuan pertama menunjukkan persentase motivasi belajar siswa dengan rata-rata sebesar 84,0% dengan kategori sangat baik, hasil observasi motivasi belajar siswa pada pertemuan kedua menunjukkan persentase motivasi belajar siswa sebesar 85,6% dengan kategori sangat baik sehingga didapatkan keseluruhan rata-rata persentase observasi motivasi belajar siswa pada tahap *field test* sebesar 84,8% dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan data dari hasil observasi motivasi belajar siswa tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat efek potensial dari pengembangan media pembelajaran *webjoomla* berbasis *problem solving* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn pada kelas XI UPW 1 di SMK Negeri 3 Palembang dengan persentase motivasi belajar siswa sebesar 84,8% dengan kategori sangat baik.

### **Pembahasan Hasil Penelitian**

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran *webjoomla* berbasis *problem solving*. Pada tahap prosedur penelitian, peneliti menggunakan model pengembangan oleh Hannafin and Peck. Dalam prosedur model pengembangan produk Hannafin and Peck yang terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap analisis, tahap desain dan tahap pengembangan dan implementasi dan evaluasi dengan evaluasi formatif Tessmer yaitu: *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one*, *small group*, dan *field test evaluation*.

Tahap pertama yang dilakukan adalah tahap analisis kebutuhan, pada tahap analisis yang selanjutnya dilakukan ketahap desain dan terakhir tahap pengembangan dan implementasi. Pada pengembangan media pembelajaran *webjoomla* berbasis *problem solving* untuk mengetahui valid dari media tersebut maka dibutuhkan penilaian dari para ahli dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa beserta saran-saran terhadap produk yang dikembangkan sebelum di uji cobakan kepada siswa. Pada tahap *expert review* yaitu tahap ini dilakukan dengan ahli bidang materi pembelajaran yaitu bapak Sulkipani, S.Pd,M.Pd, selanjutnya ahli desain media pembelajaran yaitu bapak Prof. Dr. Fuad A. Rachman, M.Pd dan ahli bahasa yaitu bapak Drs. Kasmansyah, M.Si. Setelah dilakukan validitas dengan ahli maka produk media pembelajaran *webjoomla* berbasis *problem solving* yang telah dikembangkan dinyatakan valid. Hal tersebut didukung dengan hasil penilaian ahli materi dengan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 4,8 termasuk dalam kategori valid, penilaian pada ahli desain media sebesar 4,2 termasuk dalam kategori valid dan penilaian pada ahli bahasa sebesar 4,3 termasuk dalam kategori sangat valid.

Setelah media pembelajaran *webjoomla* berbasis *problem solving* dinyatakan valid oleh ahli selanjutnya peneliti melakukan tahap *one to one* dan *small group* kepada siswa kelas XI untuk menilai kepraktisan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pada tahap *one to one* ini peneliti melakukannya dengan tiga siswa dan

tahap *small group* dilakukan bersama enam orang siswa. Hasil dari kedua tahap tersebut media pembelajaran *webjoomla* berbasis *problem solving* dinyatakan praktis oleh siswa. Pernyataan praktis tersebut diperoleh dari nilai pada tahap *one to one* yaitu, rata-rata 4,2 dengan kategori sangat praktis dan tahap *small group* memperoleh nilai rata-rata 4,4 dengan kategori sangat praktis dan siap untuk di uji coba lapangan (*field test*).

Selanjutnya media pembelajaran *webjoomla* berbasis *problem solving* ini juga memiliki efek potensial terhadap motivasi belajar siswa. Hal tersebut terlihat pada tahap terakhir dari pengembangan yaitu *field test*. Pada tahap *field test* ini penelitian menggunakan lembar observasi dan angket. Pada tahap observasi yang didapatkan keseluruhan data observasi motivasi belajar siswa sebesar 84,8% dengan kategori motivasi belajar siswa di kelas XI UPW 1 dengan keterangan sangat tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian di atas bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa ini didukung oleh pendapat Arsyad (2014:29-30) bahwa manfaat menggunakan media dalam pembelajaran yaitu media pembelajaran dapat menimbulkan motivasi belajar siswa karena dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa saat proses pembelajaran. Selanjutnya berdasarkan hasil penelitian Haris (2011) mengatakan yang berjudul Pengembangan *Web Support* Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas Jurusan IPA Pokok Bahasan Trigonometri. Dalam penelitian ini

menyimpulkan bahwa memiliki efek potensial terhadap minat belajar siswa pada pokok bahasan trigonometri. Penelitian serupa dengan penelitian Wiwi Mulyani (2013) dalam (<http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/26232/3/WIWI%20M%20ULYANI-FITK.pdf>) yang berjudul Pengaruh Pembelajaran Berbasis *E-Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Impuls Dan Momentum. *Skripsi*. Jakarta: Universitas Islam Negeri. Menjelaskan bahwa pengaruh pembelajaran berbasis *e-learning* terhadap hasil belajar siswa pada konsep impuls dan momentum yaitu hasil rata-rata diperoleh  $t_{hitung} 3,47 > t_{tabel} 2,750$  dengan  $\alpha = 1\%$  yang berarti  $H_0$  ditolak. Rata-rata peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen 77,37 dan kelas kontrol 61,31. Sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima yaitu terdapat pengaruh pembelajaran berbasis *e-learning* terhadap hasil belajar siswa pada konsep impuls dan momentum.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *webjoomla* berbasis *problem solving* adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *webjoomla* berbasis *problem solving* sebagai media pembelajaran peserta didik yang telah valid, praktis dan memiliki efek potensial terhadap motivasi belajar siswa.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan

bahwa penelitian ini telah menghasilkan media pembelajaran *webjoomla* berbasis *problem solving* yaitu tentang memperkuat persatuan dan kesatuan negara kesatuan Republik Indonesia (NKRI) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas XI di SMK Negeri 3 Palembang yang valid, praktis dan mempunyai efek potensial. Kevalidan diperoleh dari validasi yang dilakukan oleh tiga orang ahli, yaitu ahli materi, ahli desain media, dan ahli bahasa dengan menggunakan *walkthrough*. Validasi materi yaitu dengan rata-rata 4,8 yang termasuk kategori valid, validasi desain media yaitu dengan rata-rata 4,2 yang termasuk kategori valid, dan validasi bahasa yaitu dengan rata-rata 4,3 yang termasuk kategori sangat valid. Selanjutnya untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran *webjoomla* peserta didik dilakukan oleh siswa pada tahap *one-to-one* yaitu 4,2 termasuk kategori sangat praktis dan pada tahap *small group* yaitu 4,4 termasuk kategori sangat praktis. Kemudian peneliti melakukan hasil uji coba lapangan (*field test*) yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *webjoomla* berbasis *problem solving* agar dapat mempunyai efek potensial untuk motivasi belajar siswa dengan hasil yang didapatkan pada tahap observasi yang didapatkan keseluruhan data observasi motivasi belajar siswa sebesar 84,8% dengan kategori motivasi belajar siswa di kelas XI Usaha Perjalanan Pariwisata 1 di SMK Negeri 3 Palembang dengan keterangan sangat baik.

## Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka peneliti menyarankan kepada beberapa pihak terkait sebagai berikut:

### Bagi Guru

Diharapkan guru dapat menjadikan media pembelajaran *webjoomla* berbasis *problem solving* sebagai alternatif media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran yang menampilkan teks, gambar, video, musik, soal latihan, dan animasi, agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

### Bagi Siswa

Diharapkan siswa dapat menggunakan produk media pembelajaran *webjoomla* berbasis *problem solving* yang dikembangkan sebagai sumber belajar dan senantiasa mengkomunikasikan permasalahan yang dihadapi di kelas dengan guru maka guru dapat mencari solusi yang salah satunya dapat mengembangkan media pembelajaran yang baik dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

### Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam merancang dan membuat media pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran PPKn sebagai calon guru PPKn.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo Persada.

- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- I Made, I Nyoman, Ketut. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kurniawan, Haris. (2011). *Pengembangan Web Support Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas Jurusan IPA Pokok Bahasan Trigonometri. Tesis*. Palembang: Program Pascasarjana Universitas Sriwijaya.
- Mulyani, Wiwi.(2013). *Pengaruh Pembelajaran Berbasis E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Implus Dan Momentum. Skripsi*. Jakarta: Universitas Islam Negeri. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/26232/3/WI%20MULYANI-FITK.pdf>. Diakses pada 10 November 2016.
- Sardiman. (2016). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajawali Pers.
- Sarwandi. (2016). *Joomla! 3.5 Untuk Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Shoimin, Aris. (2014). *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Slameto. (2001). *Belajar dan Faktor-Faktor Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tessmer, M. (1993). *Planning and Conducting Formative Evaluations*. London: Kogan Page Limited.
- Widoyoko, Eko Putro. (2016). *Teknik Penyusunan Instrument Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.