

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI  
MULTIMEDIA UNTUK MATA PELAJARAN PENDIDIKAN  
PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN (PPKn) DI SMA**



**Ganang Lakshita Hadi Purnomo**

**NIM. 4115133773**

**Skripsi ini Ditujukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN.**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2017**

## ABSTRAK

**GANANG LAKSHITA HADI PURNOMO. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Multimedia Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn) Di SMA". Jakarta: Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta. Juli 2017.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi multimedia, kelayakan media pembelajaran itu sendiri, serta efektifitasnya dalam meningkatkan hasil belajar PPKn untuk kelas X SMA. Penelitian ini dilakukan sejak 6 April 2017- 28 juni 2017. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (Penelitian dan Pengembangan)* dengan mengadopsi dan memodifikasi langkah pengembangan dari Borg and Gall. Langkah yang ditempuh dalam pengembangan ini, yaitu: 1) penelitian awal dan pengumpulan informasi, 2) perencanaan pengembangan, 3) pengembangan produk awal, 4) uji coba lapangan awal, 5) revisi hasil uji coba, 6) uji coba lapangan, 7) revisi hasil uji coba lapangan, 8) uji pelaksanaan lapangan, 9) revisi produk akhir, 10) uji hasil belajar.. Evaluasi media pembelajaran PPKn berbasis aplikasi multimedia ini dilakukan oleh ahli materi dan pembelajaran, ahli media, dan guru. Selanjutnya media pembelajaran yang dikembangkan diujicobakan pada peserta didik kelas X SMAN 78 Jakarta Barat.

Dengan hasil evaluasi sebagai berikut: a) ahli media memperoleh kelayakan dengan kategori sangat baik, b) ahli materi dan pembelajaran memperoleh kelayakan dengan kategori sangat baik, c) guru PPKn SMAN 78 Jakarta Barat memperoleh kelayakan dengan kategori sangat baik, serta hasil evaluasi oleh peserta didik setelah media pembelajaran diujicobakan, memperoleh kelayakan dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil uji coba tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran PPKn berbasis aplikasi multimedia yg dikembangkan dapat digunakan. Hasil *Posttest* setelah media pembelajaran diujicobakan menunjukkan bahwa memberikan pengaruh serta peningkatan penguasaan peserta didik kelas X SMA terhadap pokok bahasan PPKn dan berimplikasi terhadap hasil belajarnya.

**Kata kunci : Media Pembelajaran, PPKn, Kelas X SMA, Aplikasi Multimedia.**

**GANANG LAKSHITA HADI PURNOMO. *"Development of Multimedia Based Learning Media for Pancasila and Citizenship Subjects In High School"***  
***Jakarta: Pancasila and Citizenship Education Program, Faculty of Social Sciences, Jakarta State University July 2017.***

This study aims to find out how to develop multimedia-based learning media applications, the feasibility of learning media itself, and its effectiveness in improving learning outcomes of Pancasila And Civic Education for tenth grade. This research was conducted since 6 April 2017 - 28 June 2017. The method used is Research and Development (Research and Development) by adopting and modifying the development steps of Borg and Gall. The steps taken in this development are: 1) preliminary research and information gathering, 2) development planning, 3) initial product development, 4) initial field trials, 5) revision of trial results, 6) field trials, 7) Revision of the results of field trials, 8) field test, 9) final product revision, 10) test of learning outcomes. The evaluation of instructional media of Pancasila And Civic Education based on multimedia application is done by material and learning experts, media experts and teachers. Furthermore, developed learning media is tested on the students of 78 Senior High School, West Jakarta.

With the results of the evaluation as follows: a) media experts obtain feasibility with very good category, b) material and learning experts obtain feasibility with the category very well, c) Pancasila And Civic Education teachers get the feasibility of the category very well, Educated after learning media is tested, obtaining eligibility with very good category. Based on the results of these trials can be said that learning media can be used. Posttest result after learning media have been tested showed that giving influence and increase of mastery of tenth grade high school student toward subject of Pancasila And Civic Education and have implication to the learning result.

**Keywords: Learning Media, Pancasila And Civic Education, Tenth Grade Senior High School, Multimedia Application.**

## **MOTTO**

“Selalu Berbuat Baik dan Jadilah Bermakna”

“Hal besar hanya akan datang kepada mereka yang mempersiapkan diri untuk menerima hal besar. Karena setiap hal besar akan membutuhkan tanggung jawab yang besar dan jika kita masih terdiam dan menunggu keajaiban datang, maka jangan harap hal besar akan datang.

- Ganang L.H.P

—

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.”

(QS. Al-Insyirah,6-8)

## KATA PENGANTAR

*Assalammu'alaikum, Wr. Wb.*

Puji Syukur ke hadirat Allah Subhanahu wata'ala yang telah memberikan nikmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan Judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Multimedia Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn) Di SMA”

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta.

Selesainya skripsi ini, tentu tidak lepas dari bimbingan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan terima kasih dan rasa hormat kepada:

1. Dekan FIS UNJ, Dr. Muhammad Zid, M.Si.
2. Kaprodi PPKN UNJ, Drs. H. Suhadi, M.Si.
3. Dosen Pembimbing I, Dr. M. Japar, M.Si.
4. Dosen Pembimbing II, Dr. Komarudin, M.Si.
5. Ahli Materi dan Pembelajaran,
6. Ahli Media,
7. Guru PPKn SMAN 23 Jakarta
8. Peserta didik kelas X di SMAN 23 Jakarta Barat.
9. Kedua orang tua, serta saudara-saudara saya yang selalu mendukung
10. Kawan-kawan yang senantiasa selalu memberikan semangat.

Peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin dalam proses pembuatan skripsi ini, namun peneliti menyadari masih banyak kekurangan dan ketidaksempurnaan dalam penyusunan skripsi ini. Hal ini dikarenakan kurangnya pengalaman serta pengetahuan peneliti. Peneliti sangat berterima kasih atas kritik dan saran yang kelak disampaikan para pembaca untuk perbaikan dari skripsi ini agar lebih bermanfaat bagi khazanah keilmuan. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan pengetahuan kepada banyak orang.

*Wassalammu 'alaikum, Wr. Wb.*

Jakarta, 6 Juli 2017

Ganang Lakshita H.P

## DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PERSETUJUAN SEMINAR HASIL PENELITIAN

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

|                              |             |
|------------------------------|-------------|
| <b>ABSTRAK</b> .....         | <b>ii</b>   |
| <b>ABSTRACT</b> .....        | <b>iii</b>  |
| <b>MOTTO</b> .....           | <b>iv</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....  | <b>v</b>    |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....      | <b>vi</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....    | <b>xv</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....   | <b>xvi</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b> ..... | <b>xvii</b> |

### **BAB I**

#### **PENDAHULUAN**

|                                 |   |
|---------------------------------|---|
| A. Latar Belakang Masalah ..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah .....   | 4 |
| C. Pembatasan Masalah .....     | 5 |
| D. Perumusan Masalah .....      | 5 |
| E. Tujuan Penelitian .....      | 5 |
| F. Manfaat Penelitian .....     | 6 |

### **BAB II**

#### **KAJIAN TEORI**

|  |    |
|--|----|
| A. Deskripsi Teori .....                       | 8  |
| a. Pengertian Media Pembelajaran .....         | 8  |
| b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran ..... | 9  |
| c. Kriteria Pemilihan Media .....              | 17 |
| d. Aplikasi Multimedia .....                   | 20 |

|  |    |
|--|----|
| e. Perkembangan Peserta Didik .....  | 22 |
| f. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan .....  | 28 |
| g. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Multimedia                                 | 29 |
| h. Teori Belajar yang Melandasi Pengembangan Media Pembelajaran<br>Berbasis Aplikasi Multimedia..... | 30 |
| B. Penelitian yang Relevan .....   | 37 |
| C. Kerangka Berpikir .....   | 39 |
| D. Hipotesis Kerja .....   | 40 |

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| A. Metode Penelitian .....          | 41 |
| B. Desain Penelitian .....          | 43 |
| C. Prosedur Penelitian .....        | 43 |
| D. Tempat dan Waktu Penelitian..... | 48 |
| E. Sumber Data .....                | 48 |
| F. Teknik Pengumpulan Data .....    | 49 |
| G. Teknik Analisis Data .....       | 50 |

### **BAB IV**

#### **HASIL PENELITIAN**

|   |    |
|---|----|
| A. Hasil Penelitian.....  | 54 |
| a. <i>Research and information collection</i> (melakukan penelitian awal<br>dan pengumpulan informasi awal) ..... | 54 |
| b. <i>Planning</i> (melakukan perencanaan) .....  | 61 |
| c. <i>Develop Preliminary form of Product</i> (mengembangkan bentuk<br>awal produk).....                          | 63 |
| d. <i>Preliminary Field Testing</i> (uji coba lapangan awal) .....  | 80 |
| e. <i>Main Product Revision</i> (revisi hasil uji coba) .....   | 81 |
| f. <i>Main Field Testing</i> (uji coba lapangan).....   | 81 |
| g. <i>Operational Product Revision</i> (revisi produk hasil uji lapangan).....                                    | 82 |



|   |    |
|---|----|
| h. <i>Operational Field Testing</i> (uji pelaksanaan lapangan)..... | 83 |
| i. <i>Final Product Revision</i> (revisi produk akhir).....         | 84 |
| j. Uji Hasil Belajar .....  | 84 |

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN**

|                     |    |
|---------------------|----|
| A. Kesimpulan ..... | 86 |
| B. Implikasi.....   | 87 |
| C. Saran.....       | 87 |

### **DAFTAR PUSTAKA .....**

**89**

### **LAMPIRAN.....**

**92**

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Belajar Edgar Dale.....   | 16 |
| Gambar 3.1 Desain Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan<br>Melalui Aplikasi Multimedia Adaptasi Design Borg dan Gall..... | 43 |
| Gambar 4.1 Skema Pandawa Lima .....   | 62 |

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 2.1 Jenis Media Pembelajaran.....          | 17 |
| Tabel 2.2 Aplikasi Multimedia .....              | 24 |
| Tabel 3.1 Skala Penilaian Angket Evaluasi .....  | 46 |
| Tabel 3.2 Interpretasi <i>Rating Scale</i> ..... | 47 |
| Tabel 3.3 Interpretasi ketuntasan klasikal ..... | 48 |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Berdasarkan Permendiknas No. 22 tahun 2006 secara normatif dikemukakan bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.<sup>1</sup> Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran wajib pada semua satuan pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Aspek-aspek yang menjadi lingkup mata pelajaran ini adalah, pengetahuan kewarganegaraan (kognitif), keterampilan kewarganegaraan (psikomotorik), dan nilai-nilai kewarganegaraan (afektif). Ketiga pengetahuan tersebut diharapkan bisa terintegrasi, sehingga tujuan pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) dapat tercapai, yaitu menjadikan peserta didik sebagai warga negara yang baik dan juga cerdas.

Pengetahuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dijabarkan dalam pokok-pokok bahasan yang tingkat kedalamannya disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik. Kemudian untuk mengetahui peserta didik telah menguasai suatu pokok bahasan secara optimal ialah ketika peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini direpresentasikan berdasarkan hasil belajar pada pelajaran Pendidikan Pancasila

---

<sup>1</sup> Permendiknas No. 22 Tahun 2006: Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah

dan Kewarganegaraan (PPKn) yang dinyatakan dalam bentuk angka atau nilai dan sesuai dengan standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan.

Sementara itu berdasarkan hasil pengamatan terhadap pembelajaran PPKn kelas X di SMAN 78 Jakarta Barat, pembelajaran PPKn belum optimal, hal ini disebabkan karena kurangnya minat peserta didik terhadap mata pelajaran PPKn yang bersifat teoretis. Hal tersebut ditemui peneliti dari hasil observasi terhadap guru, peserta didik, dan media atau alat pembelajaran. Selain itu, juga diperoleh dari hasil wawancara dan catatan lapangan. Berdasarkan refleksi awal ditemui data sebagai berikut. Dari faktor guru yaitu, pembelajaran yang dilaksanakan seringkali hanya menggunakan metode yang berpusat pada guru dan tidak melibatkan aktivitas seluruh peserta didik, belum menggunakan metode yang bervariasi demi meningkatkan gairah belajar peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran yang dilakukan guru terkesan belum maksimal sehingga belum mampu menggugah minat peserta didik untuk aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan guru. Pemberian penguatan juga masih kurang diberikan oleh guru, akibatnya peserta didik cenderung kurang berminat, merasa bosan, dan pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Selanjutnya, guru masih kurang dalam mengembangkan sumber belajar, seharusnya seorang guru memiliki sumber belajar yang lebih lengkap dan berkualitas sebagai bahan referensi untuk mempermudah pemahaman dalam memberikan pengetahuan yang lebih luas terhadap peserta didik. Dari faktor peserta didik, sebagian besar peserta didik belum sepenuhnya bertanggungjawab untuk memperhatikan materi pelajaran yang sedang diajarkan, sebagian peserta didik justru asik berbicara dengan teman

sebangkunya dan mengganggu teman lainnya. Akibatnya, peserta didik kurang memahami materi pelajaran yang diajarkan. Selain itu, sebagian besar peserta didik masih terlihat pasif dan kurang antusias, serta kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Sedangkan dari faktor Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), suasana pembelajaran yang tercipta kurang kondusif, hal tersebut ditunjukkan dengan proses belajar mengajar yang kurang interaktif antara guru dan peserta didik, sehingga pembelajaran yang berlangsung terkesan hanya satu arah. Dari berbagai permasalahan yang terjadi menyebabkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) peserta didik peserta didik X di SMAN 78 Jakarta Barat kurang maksimal. Berdasarkan permasalahan diatas perlu adanya alternatif tindakan dengan berbasis pendekatan ilmiah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, yang dapat mendorong keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dan meningkatkan kreativitas guru. Salah satunya alternatifnya adalah dengan pemanfaatan sistem Electronic Learning berupa aplikasi multimedia.

Di era yang sudah maju ini perkembangan di bidang pendidikan sudah sangat maju. Hal itu di tandai dengan banyaknya metode-metode dalam penyampaian di bidang pendidikan. Selain itu perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat mendorong berbagai lembaga pendidikan memanfaatkan sistem Electronic Learning untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran. Melalui Electronic Learning materi pembelajaran dapat di akses kapan saja dan darimana saja, di samping itu materi yang dapat di per kaya dengan berbagai sumber belajar termasuk multimedia dengan cepat dapat diperparui oleh pendidik.

Perkembangan Teknologi Informasi sekarang ini pendidik sangat dipermudah dalam membuat media pembelajaran berbasis IT. Dengan alat bantu ini diharapkan mampu menarik minat peserta didik dalam mempelajari suatu materi mampu menstimulus peserta didik, mampu mengikuti kemajuan Teknologi Informasi, membantu pemahaman peserta didik mempelajari suatu materi yang dapat memuat teks, gambar, suara, video atau animasi yang dapat mempermudah pendidik dalam melakukan pengajaran di kelas dan menumbuhkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

### **B. Identifikasi Masalah**

Pada proses pembelajaran mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaran, tidak sedikit masalah yang dihadapi oleh guru di SMAN 78 Jakarta Barat. Khususnya pada kelas X, kurang maksimalnya proses pembelajaran menjadi faktor pemicu pembelajaran yang diselenggarakan kurang berhasil mengantarkan siswa pada tercapainya tujuan yang diharapkan. Dari hasil observasi, ditemukan bahwa siswa kelas X SMAN 78 Jakarta Barat mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran PPKn.

Berdasarkan hal tersebut di atas akhirnya dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

- a. Guru kurang bervariasi dalam proses pembelajaran PPKn dan cenderung menggunakan metode ceramah.
- b. Guru kurang optimal dalam penggunaan alat peraga.

- c. Motivasi belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran PPKn masih belum maksimal, peserta didik sering mengobrol dengan peserta didik lain, dan cenderung merasa bosan.
- d. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran PPKn.
- e. Buku PPKn sebagai sumber belajar belum banyak membantu siswa untuk mengatasi kesulitan dalam memahami materi Keberagaman Indonesia, karena masih sedikitnya contoh dan gambar.

### **C. Pembatasan Masalah**

Penelitian ini terfokus pada mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi multimedia sesuai dengan taraf berpikir operasional konkrit untuk membantu peserta didik dalam memahami materi dan memaksimalkan proses pembelajaran PPKn.

### **D. Perumusan Masalah**

- a. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi multimedia untuk kelas X SMA?
- b. Apakah media pembelajaran PPKn berbasis aplikasi multimedia layak digunakan dalam pembelajaran PPKn untuk peserta didik SMA?
- c. Apakah media pembelajaran PPKn berbasis aplikasi multimedia yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran PPKn untuk peserta didik SMA?

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan umum penelitian ini adalah :



Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn melalui media pembelajaran berbasis Aplikasi Multimedia pada peserta didik kelas X di SMA.

Tujuan Khusus penelitian ini adalah :

- a. Meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran PPKn dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Aplikasi Multimedia.
- b. Meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran PPKn dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Aplikasi Multimedia.
- c. Meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Aplikasi Multimedia

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat, baik manfaat teoritis maupun praktis. Kedua manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

##### **a. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Sekolah Menengah Atas (SMA) mengenai Penelitian *R&D* (Research and Development).

##### **b. Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

- **Peserta didik**

Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi multimedia menjadikan peserta didik aktif karena terlibat dalam setiap kegiatan. Melatih peserta didik untuk bekerjasama dan mengemban tanggung jawab, Selanjutnya, meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) karena pembelajaran menggunakan gaya belajar audiovisual yang merupakan pembelajaran yang menarik dan akan menggugah minat peserta didik untuk berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

- **Guru**

Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi multimedia memberikan wawasan tentang bagaimana menciptakan suasana pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh peserta didik dan guru hanyalah sebagai fasilitator. Selain itu, guru akan termotivasi untuk menggunakan model dan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan demi menggali pengetahuan peserta didik secara maksimal.

- **Sekolah**

Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi multimedia, mampu memberikan kontribusi bagi sekolah tersebut berupa kualitas pembelajaran yang lebih baik dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didiknya. Selain itu, penerapan model pembelajaran tersebut mampu menjadikan referensi bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development*, atau yang biasa di kenal dengan (R&D). Metode penelitian ini tidak bertujuan untuk menemukan/membuat teori, melainkan penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah produk tertentu. Menurut Sugiyono *Research And Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penggunaan R&D merupakan baru di dunia pendidikan, dikarenakan R&D pertama kali muncul dan berkembang di dunia militer/pertahanan.<sup>34</sup>

Nusa Putra mengatakan bahwa R&D telah memberikan sebuah inovasi besar dalam dunia pendidikan. R&D telah memperkenalkan pendidikan berbasis teknologi, salah satunya adalah *e-learning* dan *virtual learning*. Inovasi tersebut mampu mengubah paradigma dan proses belajar. Kegiatan belajar tidak lagi dilakukan pada kelas-kelas yang terbatas dengan ruang dan waktu. Revolusi ini memicu lahirnya sebuah inovasi, produk-produk yang membantu terwujudnya kemudahan belajar.<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2010), h.297.

<sup>35</sup> Nusa Putra, *Research and Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 27-28.

Dalam hal ini, peneliti mengembangkan sebuah produk pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis aplikasi multimedia untuk kelas X SMA yang kemudian disebut dengan PANDAWA LIMA (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Melalui Aplikasi Multimedia).

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengadaptasi dan memodifikasi model pengembangan Borg dan Gall yang dikutip. Terdapat 10 langkah penelitian pengembangan, yaitu sebagai berikut:

1. *Research and information collection* (melakukan penelitian awal dan pengumpulan informasi awal)
2. *Planning* (melakukan perencanaan)
3. *Develop Preliminary form of Product* (mengembangkan bentuk awal produk)
4. *Preliminary Field Testing* (uji coba lapangan awal)
5. *Main Product Revision* (revisi hasil uji coba)
6. *Main Field Testing* (uji coba lapangan)
7. *Operational Product Revision* (revisi produk hasil uji lapangan)
8. *Operational Field Testing* (uji pelaksanaan lapangan)
9. *Final Product Revision* (revisi produk akhir)
10. *Dissemination and Implementation* (penyebaran dan implementasi).<sup>36</sup>

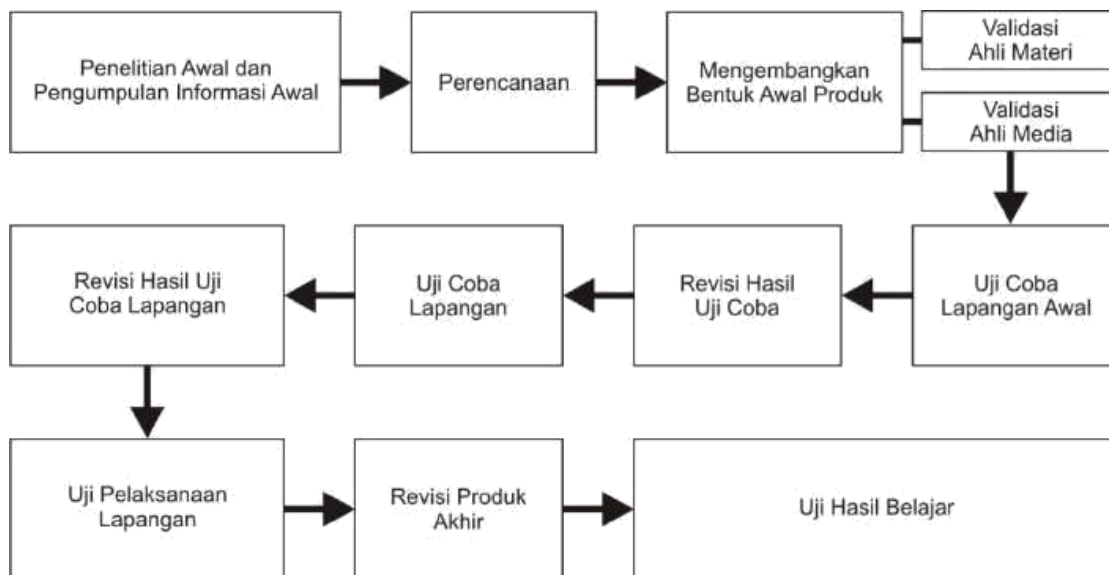
---

<sup>36</sup> Sugiyono , *op. Cit*, h.407-426.

## B. Desain Penelitian

Design Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi multimedia, ditunjukkan pada gambar berikut.

**Gambar 3.1**  
**Desain Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Melalui Aplikasi Multimedia Adaptasi Design Borg dan Gall**



## C. Prosedur Penelitian

### 1. Penelitian Awal dan Pengumpulan Informasi Awal

Pada tahap ini, pengembang melakukan observasi untuk memperoleh informasi awal yang digunakan sebagai dasar maupun pertimbangan dalam mengembangkan produk. Pengembang mengumpulkan informasi melalui wawancara kepada guru dan peserta didik, melakukan pengamatan proses pembelajaran di kelas, serta memberikan kuesioner terkait analisis kebutuhan peserta didik kelas X SMA Negeri 78 Jakarta Barat. Selain itu, untuk pengembangan, peneliti juga melakukan studi pustaka dengan mencari referensi-referensi yang mendukung pengembangan produk, antara lain: silabus dan RPP,

buku pendidikan pancasila dan kewarganegaraan, dan kajian media pembelajaran, kajian modul pembelajaran, hingga teori belajar yang melandasi pengembangan.

## 2. Perencanaan

Tahap perencanaan meliputi kegiatan awal pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi multimedia, yakni sebagai berikut:

- a. Membuat skema perencanaan media pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan melalui aplikasi multimedia
- b. Mengumpulkan sumber-sumber data seperti silabus PPKn, Buku Pelajaran PPKn dan sumber lain seperti data-data, gambar dan video)
- c. Mempersiapkan alat dan bahan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi multimedia. Alat dan bahan yang diperlukan adalah *Laptop* atau *personal computer*, aplikasi (*software*) *Ms. Office* 2013, *Corel Draw* dan *Adobe Photoshop CS6* serta *Lectora Inspire*.

## 3. Mengembangkan Bentuk Awal Produk

Pada tahap ini, hal-hal yang dilakukan sebagai berikut:

- a. Penyusunan Komponen.

Penyusunan komponen yang digunakan meliputi kumpulan gambar animasi pembelajaran, peta konsep, materi pembelajaran, petunjuk belajar, kegiatan belajar, tes atau latihan, glosarium, dan permainan/teka-teki.

b. Desain.

Desain yang harus dibuat adalah desain *program* tampilan, perintah kerja dan penyusunan materi-materi pembelajaran yang akan di sajikan media pembelajaran berbasis aplikasi multimedia. Pembuatan karakter yang akan mejadi ikon atau tokoh pemandu peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran, selanjutnya adalah pemilihan warna-warna cerah, tata letak yang proporsional, pemilihan huruf (*typography*), dan penyajian bahasa yang komunikatif dan mudah dimengerti.

c. *Finishing* Produk.

Produk dikemas dalam bentuk Softcopy yang mudah untuk bagikan dan digunakan disemua perangkat komputer.

d. Validasi Ahli.

Pada tahap validasi ahli ini, bentuk awal produk akan divalidasi untuk diberikan penilaian oleh para ahli, yakni ahli materi dan ahli media. Ahli materi memberikan penilaian terhadap produk meliputi aspek pembelajaran dan aspek materi. Sedangkan ahli media memberikan penilaian berdasarkan prinsip pengembangan modul yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman. Validasi ahli bertujuan untuk menguji kelayakan produk sebelum dilakukan uji coba kepada pengguna, yakni peserta didik.

4. Uji Coba Lapangan Awal

Pada tahap uji coba lapangan awal, peneliti melakukan uji coba terbatas mengenai bentuk awal produk. Tahap ini dilakukan guna memperoleh penilaian dan kritik/saran yang membangun mengenai media pembelajaran berbasis aplikasi multimedia yang dikembangkan. Uji coba lapangan awal dilakukan terbatas pada 6 peserta didik kelas X SMA Negeri 78 Jakarta Barat, yang dipilih berdasarkan tingkat kognisi tinggi, sedang, dan kurang.

#### 5. Revisi Hasil Uji Coba

Pada tahap revisi hasil uji coba, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan hasil uji lapangan awal, yang kemudian akan diuji kembali dengan cakupan yang lebih besar daripada uji lapangan sebelumnya.

#### 6. Uji Coba Lapangan

Pada tahap uji coba lapangan, uji coba dilakukan dengan jumlah subjek lebih banyak dari uji coba lapangan sebelumnya. Uji coba lapangan melibatkan 9 peserta didik kelas X SMA Negeri 78 Jakarta yang dipilih berdasarkan tingkat kognisi tinggi, sedang, dan kurang. Uji coba dilakukan di ruang kelas.

#### 7. Revisi Produk Hasil Uji Lapangan

Tahap revisi produk hasil uji lapangan merupakan tahap untuk melakukan revisi atau perbaikan produk berdasarkan hasil uji coba lapangan.

#### 8. Uji Pelaksanaan Lapangan



Uji pelaksanaan lapangan melibatkan 36 peserta didik dari kelas X SMA Negeri 78 Jakarta Barat, Uji coba dilakukan di ruang kelas. Tahap ini dilakukan guna memperoleh penilaian akhir serta kritik/saran yang membangun mengenai media pembelajaran berbasis aplikasi multimedia yang dikembangkan.

#### 9. Revisi Produk Akhir

Tahap revisi produk akhir merupakan tahap akhir pada penelitian pengembangan ini. Tahap ini dilakukan revisi atau perbaikan produk berdasarkan uji pelaksanaan lapangan. Pada langkah pengembangan yang dikembangkan oleh Borg *and* Gall, terdapat penyeberan produk (desiminasi) sebagai langkah akhir pengembangan. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, yaitu menghasilkan media pembelajaran berbasis aplikasi multimedia yang dapat memudahkan peserta didik belajar dalam pembelajaran PPKn di SMA Negeri 78 Jakarta Barat, peneliti tidak menggunakan penyebaran produk (desiminasi) sebagai langkah terakhir. Namun, peneliti memodifikasi langkah desiminasi menjadi langkah uji hasil belajar sebagai langkah akhir pengembangan. Uji hasil belajar dilakukan guna memberikan gambaran dan pengetahuan kepada peneliti terkait media pembelajaran berbasis aplikasi multimedia yang dikembangkan dapat memudahkan peserta didik belajar dalam pembelajaran PPKn atau sebaliknya.

#### 10. Uji Hasil Belajar

Uji hasil belajar melibatkan 36 peserta didik kelas X SMA Negeri 78 Jakarta Barat yang dilakukan di ruang kelas. Uji hasil belajar dilakukan dengan cara membandingkan hasil belajar peserta didik pada saat belum menggunakan

media pembelajaran dengan setelah menggunakan media pembelajaran. Kegiatan penelitian dilakukan melalui *pre-eksperimental* dengan menggunakan tes awal dan tes akhir (*the one group pretest-posttest design*) untuk mendapatkan jawaban terhadap pertanyaan penelitian terkait data mengenai peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

#### **D. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 78 Jakarta Barat yang beralamat di Komplek Pajak Kebun Jeruk, Jl. Bakti IV No.1 Kemanggisan, RT. 1 / RW. 9, Palmerah, Jakarta Barat 11480. Pelaksanaan dilakukan pada bulan April 2017- Juni 2017.

#### **E. Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian ini berbeda di setiap tahapannya. Sumber data pada tahap perencanaan berupa analisis kebutuhan yang diperoleh dari peserta didik kelas X, guru PPKn di SMAN 78 Jakarta Barat, serta tambahan dari beberapa mahasiswa yang pernah mendapatkan kesempatan mengajar PPKn pada saat mengikuti program PKM yang diselenggarakan oleh Program Studi PPKN Universitas Negeri Jakarta. Pada tahap evaluasi media pembelajaran sumber data diperoleh dari ahli materi dan pembelajaran PPKn, ahli media pembelajaran, guru PPKn, dan peserta didik kelas X SMAN 78 Jakarta Barat.

## F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data disesuaikan dengan kebutuhan dari tiap tahapan penelitian dan pengembangan media pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a. Pengumpulan data pada tahap perencanaan dilakukan dengan cara teknik observasi, wawancara, angket terbuka, studi dokumentasi sekolah, dan studi literatur.
- b. Pengumpulan data pada tahap evaluasi bertujuan: *pertama*, untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran serta data tersebut kemudian digunakan untuk menyempurnakan kekurangan; *kedua*, untuk mengetahui efektifitas media ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar ranah kognitif. Pengumpulan data untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dilakukan melalui dua langkah yaitu:
  1. Evaluasi Internal oleh ahli materi dan pembelajaran, ahli media, serta guru PPkn menggunakan angket evaluasi.
  2. Evaluasi eksternal oleh peserta didik kelas X SMAN 78 Jakarta Barat dan guru PPkn menggunakan angket uji kelayakan. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar ranah kognitif menggunakan teknik tes.

## G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan instrumen yaitu observasi, wawancara, angket, dan test, teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil observasi, wawancara adalah dengan menggunakan teknik analisis kuantitatif, berikut penjelasan teknik analisis data untuk angket dan tes.

### a. Angket

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis angket adalah statistik deskriptif. Perhitungan untuk angket dilakukan dengan dua cara perhitungan sebagai berikut:

1. Pada angket untuk analisis kebutuhan, skala yang digunakan adalah skala gutman. Skala pengukuran ini didapat dengan jawaban yang tegas seperti: ya-tidak; benar-salah; sering-kadang-kadang, dan lain-lain. Deskripsi hasil perhitungan disajikan dalam bentuk tabel frekuensi yang persentasenya didasarkan pada katagori-katagori jawaban dari sumber data. Rumus perhitungan persentase sebagai berikut.<sup>37</sup>

Keterangan :

P = Persentase

P = Type equation here.

F = Frekuensi

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

~~N = Jumlah Sampel~~

<sup>37</sup> Soegiono, *Penelitian dan Pengembangan*, (Bandung, Alfabet, 2015), hal. 169.

2. pada angket evaluasi, perhitungan menggunakan *rating scale* dengan skala sebagai berikut.

**Tabel 3.1**  
**Skala Penilaian Angket Evaluasi**

| SKALA | INTERPRETASI  |
|-------|---------------|
| 1     | Sangat Kurang |
| 2     | Kurang        |
| 3     | Cukup         |
| 4     | Baik          |
| 5     | Sangat Baik   |

Dari hasil penilaian tersebut, aspek-aspek yang terdapat dalam media diolah dengan rumus sebagai berikut.

- a) Mencari skor kreterium ( apabila setiap item mendapat skor yang tinggi )

$$\text{Kreterium} = ( \text{skor tertinggi item} ) \times ( \text{jumlah item} ) \times ( \text{jumlah} )$$

- b) Mencari persentase penilaian , dengan rumus berikut

$$\text{Persentase} = \frac{(\text{Jumlah perolehan data})}{\text{Kriterium}} \times 100\%$$

c) Setelah diperoleh persentase dari data yang dihitung, kemudian persentase tersebut diinterpretasikan dalam pengertian kualitatif, berdasarkan pada kriteria interpretasi skor untuk *rating scale*, yaitu.<sup>38</sup>

**Tabel 3.2**  
**Interpretasi *Rating Scale***

| SKALA      | INTERPRETASI  |
|------------|---------------|
| 0% - 20%   | Sangat Kurang |
| 21% - 40   | Kurang        |
| 41% - 60%  | Cukup         |
| 61% - 80%  | Baik          |
| 81% - 100% | Sangat Baik   |

d) Tes Hasil Belajar

Instrumen tes yang akan digunakan, divalidasi terlebih dahulu dengan menggunakan validitas logika. Validitas logis untuk sebuah instrumen evaluasi yang berdasarkan penalaran. Validitas logis dapat dicapai apabila instrumen disusun mengikuti ketentuan yang ada. Jenis validitas logis yang digunakan

---

<sup>38</sup> Inatut thoifah, *Statistika pendidikan dan metode penelitian kuantitatif*, (Malang: Madani, 2015), hlm. 47-48.

adalah validitas isi, menunjuk pada suatu kondisi sebuah instrumen yang disusun berdasarkan isi materi pelajaran yang dievaluasi.<sup>39</sup>

Hasil tes dianalisis dengan menghitung nilai peserta didik. Jika nilai peserta didik  $\geq 7,5$  (KKM) maka hasil tes peserta didik tuntas. Untuk melihat katagori ketuntasan klasikal, maka cara yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{(\text{Jumlah Peserta didik mencapai KKM})}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

Setelah data diperoleh kemudian persentase tersebut diinterpretasikan dalam pengertian kuantitatif, berdasarkan pada kriteria interpretasi skor ketuntasan klasikal, sebagai berikut.<sup>40</sup>

**Tabel 3.3**  
**Interpretasi ketuntasan klasikal**

| SKALA      | INTERPRETASI |
|------------|--------------|
| 55% - 59%  | Kurang       |
| 60% - 75%  | Cukup        |
| 76% - 85%  | Baik         |
| 86% - 100% | Sangat Baik  |

<sup>39</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 80-81.

<sup>40</sup> Ngalim M Purwanto, *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung; Remaja Karya, 2006), h. 208.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development*, atau yang biasa di kenal dengan (R&D). Metode penelitian ini tidak bertujuan untuk menemukan/membuat teori, melainkan penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah produk tertentu. Menurut Sugiyono *Research And Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penggunaan R&D merupakan baru di dunia pendidikan, dikarenakan R&D pertama kali muncul dan berkembang di dunia militer/pertahanan.<sup>34</sup>

Nusa Putra mengatakan bahwa R&D telah memberikan sebuah inovasi besar dalam dunia pendidikan. R&D telah memperkenalkan pendidikan berbasis teknologi, salah satunya adalah *e-learning* dan *virtual learning*. Inovasi tersebut mampu mengubah paradigma dan proses belajar. Kegiatan belajar tidak lagi dilakukan pada kelas-kelas yang terbatas dengan ruang dan waktu. Revolusi ini memicu lahirnya sebuah inovasi, produk-produk yang membantu terwujudnya kemudahan belajar.<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2010), h.297.

<sup>35</sup> Nusa Putra, *Research and Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 27-28.



Dalam hal ini, peneliti mengembangkan sebuah produk pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis aplikasi multimedia untuk kelas X SMA yang kemudian disebut dengan PANDAWA LIMA (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Melalui Aplikasi Multimedia).

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengadaptasi dan memodifikasi model pengembangan Borg dan Gall yang dikutip. Terdapat 10 langkah penelitian pengembangan, yaitu sebagai berikut:

1. *Research and information collection* (melakukan penelitian awal dan pengumpulan informasi awal)
2. *Planning* (melakukan perencanaan)
3. *Develop Preliminary form of Product* (mengembangkan bentuk awal produk)
4. *Preliminary Field Testing* (uji coba lapangan awal)
5. *Main Product Revision* (revisi hasil uji coba)
6. *Main Field Testing* (uji coba lapangan)
7. *Operational Product Revision* (revisi produk hasil uji lapangan)
8. *Operational Field Testing* (uji pelaksanaan lapangan)
9. *Final Product Revision* (revisi produk akhir)
10. *Dissemination and Implementation* (penyebaran dan implementasi).<sup>36</sup>

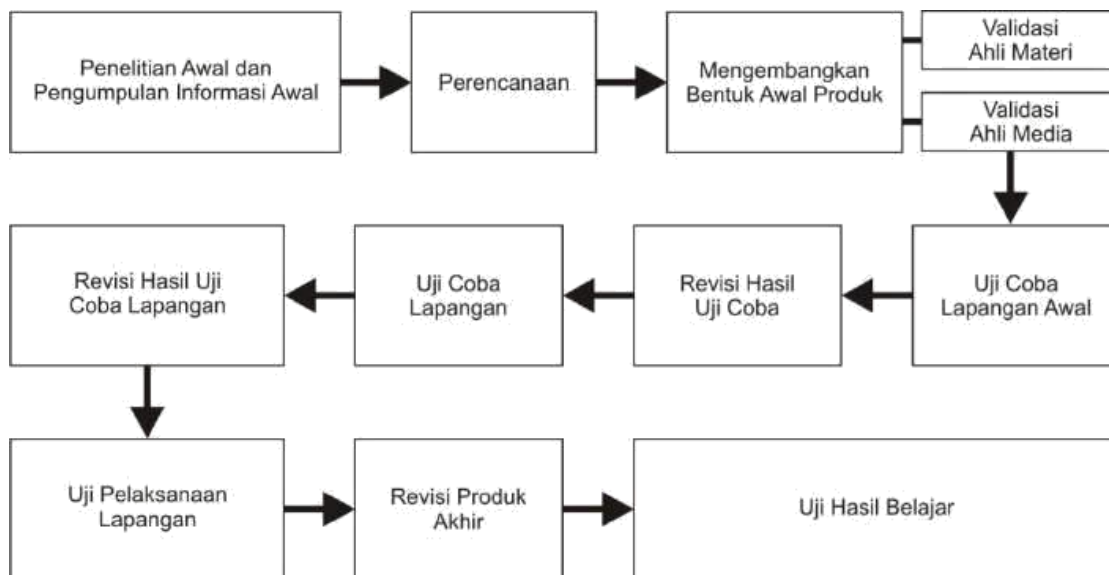
---

<sup>36</sup> Sugiyono , *op. Cit*, h.407-426.

## B. Desain Penelitian

Design Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi multimedia, ditunjukkan pada gambar berikut.

**Gambar 3.1**  
**Desain Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Melalui Aplikasi Multimedia Adaptasi Design Borg dan Gall**



## C. Prosedur Penelitian

### 1. Penelitian Awal dan Pengumpulan Informasi Awal

Pada tahap ini, pengembang melakukan observasi untuk memperoleh informasi awal yang digunakan sebagai dasar maupun pertimbangan dalam mengembangkan produk. Pengembang mengumpulkan informasi melalui wawancara kepada guru dan peserta didik, melakukan pengamatan proses pembelajaran di kelas, serta memberikan kuesioner terkait analisis kebutuhan peserta didik kelas X SMA Negeri 78 Jakarta Barat. Selain itu, untuk pengembangan, peneliti juga melakukan studi pustaka dengan mencari referensi-referensi yang mendukung pengembangan produk, antara lain: silabus dan RPP,

buku pendidikan pancasila dan kewarganegaraan, dan kajian media pembelajaran, kajian modul pembelajaran, hingga teori belajar yang melandasi pengembangan.

## 2. Perencanaan

Tahap perencananan meliputi kegiatan awal pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi multimedia, yakni sebagai berikut:

- a. Membuat skema perencanaan media pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan melalu aplikasi multimedia
- b. Mengumpulkan sumber-sumber data seperti silabus PPKn, Buku Pelajaran PPKn dan sumber lain seperti data-data, gambar dan video)
- c. Mempersiapkan alat dan bahan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi multimedia. Alat dan bahan yang diperlukan adalah *Laptop* atau *personal computer*, aplikasi (*software*) *Ms. Office* 2013, *Corel Draw* dan *Adobe Photoshop CS6* serta *Lectora Inspire*.

## 3. Mengembangkan Bentuk Awal Produk

Pada tahap ini, hal-hal yang dilakukan sebagai berikut:

- a. Penyusunan Komponen.

Penyusunan komponen yang digunakan meliputi kumpulan gambar animasi pembelajaran, peta konsep, materi pembelajaran, petunjuk belajar, kegiatan belajar, tes atau latihan, glosarium, dan permainan/teka-teki.

b. Desain.

Desain yang harus dibuat adalah desain *program* tampilan, perintah kerja dan penyusunan materi-materi pembelajaran yang akan di sajikan media pembelajaran berbasis aplikasi multimedia. Pembuatan karakter yang akan mejadi ikon atau tokoh pemandu peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran, selanjutnya adalah pemilihan warna-warna cerah, tata letak yang proporsional, pemilihan huruf (*typography*), dan penyajian bahasa yang komunikatif dan mudah dimengerti.

c. *Finishing* Produk.

Produk dikemas dalam bentuk Softcopy yang mudah untuk bagikan dan digunakan disemua perangkat komputer.

d. Validasi Ahli.

Pada tahap validasi ahli ini, bentuk awal produk akan divalidasi untuk diberikan penilaian oleh para ahli, yakni ahli materi dan ahli media. Ahli materi memberikan penilaian terhadap produk meliputi aspek pembelajaran dan aspek materi. Sedangkan ahli media memberikan penilaian berdasarkan prinsip pengembangan modul yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman. Validasi ahli bertujuan untuk menguji kelayakan produk sebelum dilakukan uji coba kepada pengguna, yakni peserta didik.

4. Uji Coba Lapangan Awal

Pada tahap uji coba lapangan awal, peneliti melakukan uji coba terbatas mengenai bentuk awal produk. Tahap ini dilakukan guna memperoleh penilaian dan kritik/saran yang membangun mengenai media pembelajaran berbasis aplikasi multimedia yang dikembangkan. Uji coba lapangan awal dilakukan terbatas pada 6 peserta didik kelas X SMA Negeri 78 Jakarta Barat, yang dipilih berdasarkan tingkat kognisi tinggi, sedang, dan kurang.

#### 5. Revisi Hasil Uji Coba

Pada tahap revisi hasil uji coba, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan hasil uji lapangan awal, yang kemudian akan diuji kembali dengan cakupan yang lebih besar daripada uji lapangan sebelumnya.

#### 6. Uji Coba Lapangan

Pada tahap uji coba lapangan, uji coba dilakukan dengan jumlah subjek lebih banyak dari uji coba lapangan sebelumnya. Uji coba lapangan melibatkan 9 peserta didik kelas X SMA Negeri 78 Jakarta yang dipilih berdasarkan tingkat kognisi tinggi, sedang, dan kurang. Uji coba dilakukan di ruang kelas.

#### 7. Revisi Produk Hasil Uji Lapangan

Tahap revisi produk hasil uji lapangan merupakan tahap untuk melakukan revisi atau perbaikan produk berdasarkan hasil uji coba lapangan.

#### 8. Uji Pelaksanaan Lapangan

Uji pelaksanaan lapangan melibatkan 36 peserta didik dari kelas X SMA Negeri 78 Jakarta Barat, Uji coba dilakukan di ruang kelas. Tahap ini dilakukan guna memperoleh penilaian akhir serta kritik/saran yang membangun mengenai media pembelajaran berbasis aplikasi multimedia yang dikembangkan.

#### 9. Revisi Produk Akhir

Tahap revisi produk akhir merupakan tahap akhir pada penelitian pengembangan ini. Tahap ini dilakukan revisi atau perbaikan produk berdasarkan uji pelaksanaan lapangan. Pada langkah pengembangan yang dikembangkan oleh Borg *and* Gall, terdapat penyeberan produk (desiminasi) sebagai langkah akhir pengembangan. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, yaitu menghasilkan media pembelajaran berbasis aplikasi multimedia yang dapat memudahkan peserta didik belajar dalam pembelajaran PPKn di SMA Negeri 78 Jakarta Barat, peneliti tidak menggunakan penyebaran produk (desiminasi) sebagai langkah terakhir. Namun, peneliti memodifikasi langkah desiminasi menjadi langkah uji hasil belajar sebagai langkah akhir pengembangan. Uji hasil belajar dilakukan guna memberikan gambaran dan pengetahuan kepada peneliti terkait media pembelajaran berbasis aplikasi multimedia yang dikembangkan dapat memudahkan peserta didik belajar dalam pembelajaran PPKn atau sebaliknya.

#### 10. Uji Hasil Belajar

Uji hasil belajar melibatkan 36 peserta didik kelas X SMA Negeri 78 Jakarta Barat yang dilakukan di ruang kelas. Uji hasil belajar dilakukan dengan cara membandingkan hasil belajar peserta didik pada saat belum menggunakan

media pembelajaran dengan setelah menggunakan media pembelajaran. Kegiatan penelitian dilakukan melalui *pre-eksperimental* dengan menggunakan tes awal dan tes akhir (*the one group pretest-posttest design*) untuk mendapatkan jawaban terhadap pertanyaan penelitian terkait data mengenai peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

#### **D. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 78 Jakarta Barat yang beralamat di Komplek Pajak Kebun Jeruk, Jl. Bakti IV No.1 Kemanggisan, RT. 1 / RW. 9, Palmerah, Jakarta Barat 11480. Pelaksanaan dilakukan pada bulan April 2017- Juni 2017.

#### **E. Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian ini berbeda di setiap tahapannya. Sumber data pada tahap perencanaan berupa analisis kebutuhan yang diperoleh dari peserta didik kelas X, guru PPKn di SMAN 78 Jakarta Barat, serta tambahan dari beberapa mahasiswa yang pernah mendapatkan kesempatan mengajar PPKn pada saat mengikuti program PKM yang diselenggarakan oleh Program Studi PPKN Universitas Negeri Jakarta. Pada tahap evaluasi media pembelajaran sumber data diperoleh dari ahli materi dan pembelajaran PPKn, ahli media pembelajaran, guru PPKn, dan peserta didik kelas X SMAN 78 Jakarta Barat.

## F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data disesuaikan dengan kebutuhan dari tiap tahapan penelitian dan pengembangan media pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a. Pengumpulan data pada tahap perencanaan dilakukan dengan cara teknik observasi, wawancara, angket terbuka, studi dokumentasi sekolah, dan studi literatur.
- b. Pengumpulan data pada tahap evaluasi bertujuan: *pertama*, untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran serta data tersebut kemudian digunakan untuk menyempurnakan kekurangan; *kedua*, untuk mengetahui efektifitas media ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar ranah kognitif. Pengumpulan data untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dilakukan melalui dua langkah yaitu:
  1. Evaluasi Internal oleh ahli materi dan pembelajaran, ahli media, serta guru PPkn menggunakan angket evaluasi.
  2. Evaluasi eksternal oleh peserta didik kelas X SMAN 78 Jakarta Barat dan guru PPkn menggunakan angket uji kelayakan. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar ranah kognitif menggunakan teknik tes.



## G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan instrumen yaitu observasi, wawancara, angket, dan test, teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil observasi, wawancara adalah dengan menggunakan teknik analisis kuantitatif, berikut penjelasan teknik analisis data untuk angket dan tes.

### a. Angket

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis angket adalah statistik deskriptif. Perhitungan untuk angket dilakukan dengan dua cara perhitungan sebagai berikut:

1. Pada angket untuk analisis kebutuhan, skala yang digunakan adalah skala gutman. Skala pengukuran ini didapat dengan jawaban yang tegas seperti: ya-tidak; benar-salah; sering-kadang-kadang, dan lain-lain. Deskripsi hasil perhitungan disajikan dalam bentuk tabel frekuensi yang persentasenya didasarkan pada katagori-katagori jawaban dari sumber data. Rumus perhitungan persentase sebagai berikut.<sup>37</sup>

Keterangan :

P = Persentase

P = Type equation here.

F = Frekuensi

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

~~N = Jumlah Sampel~~

<sup>37</sup> Soegiono, *Penelitian dan Pengembangan*, (Bandung, Alfabet, 2015), hal. 169.

2. pada angket evaluasi, perhitungan menggunakan *rating scale* dengan skala sebagai berikut.

**Tabel 3.1**  
**Skala Penilaian Angket Evaluasi**

| SKALA | INTERPRETASI  |
|-------|---------------|
| 1     | Sangat Kurang |
| 2     | Kurang        |
| 3     | Cukup         |
| 4     | Baik          |
| 5     | Sangat Baik   |

Dari hasil penilaian tersebut, aspek-aspek yang terdapat dalam media diolah dengan rumus sebagai berikut.

- a) Mencari skor kreterium ( apabila setiap item mendapat skor yang tinggi )

$$\text{Kreterium} = ( \text{skor tertinggi item} ) \times ( \text{jumlah item} ) \times ( \text{jumlah} )$$

- b) Mencari persentase penilaian , dengan rumus berikut

$$\text{Persentase} = \frac{(\text{Jumlah perolehan data})}{\text{Kriterium}} \times 100\%$$

c) Setelah diperoleh persentase dari data yang dihitung, kemudian persentase tersebut diinterpretasikan dalam pengertian kualitatif, berdasarkan pada kriteria interpretasi skor untuk *rating scale*, yaitu.<sup>38</sup>

**Tabel 3.2**  
**Interpretasi *Rating Scale***

| SKALA      | INTERPRETASI  |
|------------|---------------|
| 0% - 20%   | Sangat Kurang |
| 21% - 40   | Kurang        |
| 41% - 60%  | Cukup         |
| 61% - 80%  | Baik          |
| 81% - 100% | Sangat Baik   |

d) Tes Hasil Belajar

Instrumen tes yang akan digunakan, divalidasi terlebih dahulu dengan menggunakan validitas logika. Validitas logis untuk sebuah instrumen evaluasi yang berdasarkan penalaran. Validitas logis dapat dicapai apabila instrumen disusun mengikuti ketentuan yang ada. Jenis validitas logis yang digunakan

---

<sup>38</sup> Inatut thoifah, *Statistika pendidikan dan metode penelitian kuantitatif*, (Malang: Madani, 2015), hlm. 47-48.

adalah validitas isi, menunjuk pada suatu kondisi sebuah instrumen yang disusun berdasarkan isi materi pelajaran yang dievaluasi.<sup>39</sup>

Hasil tes dianalisis dengan menghitung nilai peserta didik. Jika nilai peserta didik  $\geq 7,5$  (KKM) maka hasil tes peserta didik tuntas. Untuk melihat katagori ketuntasan klasikal, maka cara yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{(\text{Jumlah Peserta didik mencapai KKM})}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

Setelah data diperoleh kemudian persentase tersebut diinterpretasikan dalam pengertian kuantitatif, berdasarkan pada kriteria interpretasi skor ketuntasan klasikal, sebagai berikut.<sup>40</sup>

**Tabel 3.3**  
**Interpretasi ketuntasan klasikal**

| SKALA      | INTERPRETASI |
|------------|--------------|
| 55% - 59%  | Kurang       |
| 60% - 75%  | Cukup        |
| 76% - 85%  | Baik         |
| 86% - 100% | Sangat Baik  |

<sup>39</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 80-81.

<sup>40</sup> Ngalim M Purwanto, *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung; Remaja Karya, 2006), h. 208.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan mengadaptasi dan memodifikasi model pengembangan Borg dan Gall, sehingga terdapat 10 langkah penelitian pengembangan. Hasil penelitian dari masing-masing tahapan dijelaskan secara lebih rinci sebagai berikut:

##### **1. *Research and information collection* (melakukan penelitian awal dan pengumpulan informasi awal)**

Pada tahap ini bertujuan memperoleh informasi guna mencari permasalahan untuk memulai penelitian. Hasil perolehan informasi melalui wawancara guru PPKn, wawancara peserta didik, dan mengamati proses pembelajaran di kelas. Berikut pemaparan hasil perolehan informasi:

##### a. Wawancara Guru PPKn

Wawancara kepada guru PPKn mengenai proses belajar peserta didik, kendala yang dihadapi peserta didik saat belajar, hasil belajar peserta didik, upaya peningkatan belajar, karakteristik, hingga sarana dan prasarana belajar peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara, didapatkan informasi antara lain peserta didik kelas X mengalami kesulitan dalam memahami materi pada mata pelajaran PPKn, yang kemudian berdampak pada hasil belajar peserta didik. Menurut data yang diperoleh dari guru PPKn, masih terdapat beberapa peserta didik yang hasil

belajarnya masih dibawah rata-rata KKM, yakni 75. Selain itu, motivasi belajar peserta didik pada saat pembelajaran PPKn masih belum maksimal, peserta didik sering mengobrol dengan peserta didik lain, dan peserta didik cenderung bosan bahkan seringkali guru memberikan teguran terhadap peserta didik yang tidur saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Wali kelas juga mengungkapkan keprihatinan buku PPKn yang tersedia di sekolah sebagai sumber belajar belum banyak membantu peserta didik untuk mengatasi kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, dikarenakan masih belum lengkap serta sedikitnya contoh dan gambar.

#### b. Wawancara Pengalaman Mahasiswa Pada Program Praktik Keterampilan Mengajar (PKM)

Wawancara ini dilakukan kepada 20 mahasiswa yang sudah mendapatkan pengalaman mengajar disekolah yang berbeda-beda. Wawancara ini berkaitan dengan cara mengajar guru di sekolah, minat belajar peserta didik, cara mengajar ideal menurut pendapat pribadi dan saran untuk meningkatkan proses pembelajaran PPKn. Berdasarkan hasil wawancara, didapatkan informasi antara lain disetiap sekolah masih terdapat guru PPKn yang belum maksimal dalam memberikan pembelajaran, dalam beberapa kasus ada guru yang tidak variatif dalam menggunakan metode pembelajaran, tidak menguasai keterampilan IT, kurangnya penggunaan pembelajaran menarik dan interaktif, serta dalam beberapa kasus, pembelajaran lebih kepada teacher center. Dalam beberapa penuturan mahasiswa yang dijadikan sebagai narasumber menjelaskan bahwa hal tersebut menjadikan peserta didik mengalami kejenuhan dan akan merasa bosan saat belajar PPKn. Selanjutnya dalam proses wawancara sebagian besar mahasiswa memberikan

pendapat bahwa pembelajaran PPKn sebaiknya disajikan dalam format yang lebih menarik, menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, dan jika diperlukan juga bisa diselingi dengan beberapa hal yang dapat meningkatkan lagi minat belajar peserta didik seperti halnya pemutaran video, pembelajaran dengan simulasi, permainan, quiz dan menggunakan media pembelajaran yang menarik serta interaktif.

### c. Wawancara peserta didik

Wawancara ini dilakukan kepada 8 peserta didik kelas X yang berasal dari kelas yang berbeda. kepada peserta didik wawancara dilakukan untuk memperoleh data mengenai kondisi atau antusiasme peserta didik belajar PPKn, kendala-kendala belajar yang dihadapi peserta didik, kemandirian peserta didik belajar, ketertarikan peserta didik pada media pembelajaran, hingga fasilitas yang sudah dimiliki peserta didik sebagai penunjang kegiatan belajar. Berdasarkan hasil wawancara, didapatkan informasi antara lain dalam pembelajaran PPKn peserta didik memiliki masalah dalam memahami materi pembelajaran, dalam beberapa penuturan peserta didik menjelaskan bahwa hal ini dikarenakan proses pembelajaran PPKn disampaikan dengan metode yang kurang menarik serta tidak variatif. Kondisi seperti lah yang kemudian memberikan dampak kejenuhan serta kebosanan pada peserta didik. Selanjutnya beberapa peserta didik menjelaskan bahwa mereka sebenarnya mengharapkan pembelajaran yang variatif, menarik, dan interaktif seperti melibatkan kegiatan fisik, melakukan pembelajaran dengan simulasi, permainan, quiz dan yang lainnya.

#### d. Pengamatan Proses Pembelajaran

Pengamatan proses pembelajaran peserta didik saat di kelas bertujuan untuk mengetahui tingkat pusat perhatian peserta didik, gaya belajar peserta didik, manajemen kelas, hingga metode dan media yang digunakan pada proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan diketahui bahwa proses pembelajaran PPKn masih menggunakan metode ceramah, sebagian peserta didik masih ada yang kurang memperhatikan dan seringkali mengobrol dengan teman saat guru sedang menjelaskan pelajaran. Akan tetapi, apabila guru menjelaskan dengan disertai atau menunjukkan gambar-gambar/foto dan pemutaran video, peserta didik lebih tertarik mengikuti kegiatan belajar. Selain itu diskusi kelompok, dan beberapa selingan seperti permainan, quiz atau candaan memberikan dampak kesenangan serta menghilangkan kejenuhan.

#### e. Analisis kebutuhan

Kendala utama dalam pembelajaran PPKn yang kemudian berdampak pada hasil belajar peserta didik yang rendah adalah karena peserta didik kurang maksimal dalam memahami materi pembelajaran, hal ini diungkapkan oleh Bapak Zainuddin, SH. MH. selaku guru untuk mata pelajaran PPKn.

*“kesulitan yang saya alami adalah peserta didik masih banyak yang kadang kurang serius dalam proses pembelajaran PPKn, sepertihalnya masih ada yang suka bercanda saat saya menjelaskan materi, ngobrol, dan juga tidur. Selain itu juga peserta didik malas untuk membaca sehingga ini menjadi*



*masalah yang berdampak pada hasil belajar mereka nanti. Saya melihat alasan yang membuat mereka malas membaca serta kurangnya motivasi saat belajar itu karena PPKn adalah pelajaran yang dianggap banyak hafalannya serta berkaitan juga dengan sejarah, selain itu dengan bahan ajar yang penuh dengan tulisan membuat mereka menjadi kurang tertarik ditambah lagi pelajaran PPKn dianggap bukan pelajaran yang penting karena tidak ada di dalam ujian nasional.”<sup>41</sup>*

Selain itu hal yang sama juga diutarakan oleh peserta didik pada saat wawancara yang semakin menguatkan alasan mengapa proses pembelajaran tidak berjalan dengan maksimal, dimana ditemukan bahwa sebagian peserta didik merasa jenuh dan bosan ketika belajar PPKn. hal ini dikarenakan proses pembelajaran menggunakan metode yang kurang variataif dan suasana belajar yang kurang menyenangkan, seperti pernyataan berikut ini.

*“Tidak menarik sih soalnya gurunya ngejelasin kaya ceramah aja jadi kadang bosan sama ngantuk”<sup>42</sup>*

*“Kalau menarik sih enggak karena biasa aja Cuma kalau dipakai keseringan jadi bosan.”<sup>43</sup>*

*“Biasa aja sih soalnya belajar ppkn kebanyakan sejarah gitu jadi males dan gurunya juga sering keluar kelas dan ngasih tugas.”<sup>44</sup>*

*“Palingan diskusi, trus ngejelasin kaya ceramah gitu dan tugas palingan”<sup>45</sup>*

---

<sup>41</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Zainuddin, SH. MH. (Guru PPKn SMAN 78)

<sup>42</sup> Hasil wawancara dengan Distiyanda Putri (peserta didik SMAN 78 Jakarta Barat)

<sup>43</sup> Hasil wawancara dengan Devita Alysia (peserta didik SMAN 78 Jakarta Barat)

<sup>44</sup> Hasil wawancara dengan Muhammad Faiq (peserta didik SMAN 78 Jakarta Barat)

*“Biasa aja sih soalnya cuma kaya ceramah sama nulis di papan tulis aja”<sup>46</sup>*

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dibutuhkan alternatif yang dapat mendorong peserta didik untuk bisa lebih maksimal dalam memahami materi pembelajaran, selain itu juga perlu pembelajaran yang dapat membuat peserta didik menjadi tidak merasa jenuh dan bosan atau dalam kata lain dapat meningkatkan motivasi belajar, sebagaimana yang diutarakan peserta didik pada saat wawancara, sebagai berikut.

*“Kalau pendapat saya sih bagusnya media pembelajaran yang menarik dan variasi gitu gak Cuma tulisan tapi ada gambar atau videonya.”<sup>47</sup>*

*“Biasa aja sih kalau bersemangat sih harusnya ada ganti-ganti kaya media pembelajaran yang sambil bermain.”<sup>48</sup>*

*“Kurang bersemangat, harusnya media pembelajarannya lebih menarik dan menyenangkan.”<sup>49</sup>*

*“Biasa aja sih kadang ngebosenin, pengennya sih kalau belajar bisa sambil main dan liat video gitu.”<sup>50</sup>*

Selanjutnya setelah melihat kondisi tersebut dan ditambah dengan perolehan informasi melalui wawancara, dan pengamatan proses belajar peserta didik. Peneliti mempunyai beberapa alternatif yang bisa dijadikan rekomendasi, seperti halnya

---

<sup>45</sup> Hasil wawancara dengan Samuel Junrichky (peserta didik SMAN 78 Jakarta Barat)

<sup>46</sup> Hasil wawancara dengan Firyaal Tsaabitah (peserta didik SMAN 78 Jakarta Barat)

<sup>47</sup> Hasil wawancara dengan Fauzan Faruqi (peserta didik SMAN 78 Jakarta Barat)

<sup>48</sup> Hasil wawancara dengan Firyaal Tsaabitah (peserta didik SMAN 78 Jakarta Barat)

<sup>49</sup> Hasil wawancara dengan (peserta didik SMAN 78 Jakarta Barat)

<sup>50</sup> Hasil wawancara dengan Fauzan Faruqi (peserta didik SMAN 78 Jakarta Barat)

untuk mendorong peserta didik agar lebih gemar membaca, kita bisa belajar dari pemikiran menurut menurut Agus Hariyanto, dimana prinsip umum dan kiat membelajarkan membaca yaitu sebagai berikut.

1. Kemampuan membaca membutuhkan proses yang berlangsung kontinu dan bertahap.
2. Pergunakan alat bantu untuk memberikan efek senang terhadap siswa, sehingga siswa tidak merasa jemu ketika sedang belajar.
3. Jangan ragu untuk bereksplorasi dalam mencari terobosan atau teknik baru yang lebih mudah dan menyenangkan untuk membelajarkan membaca pada siswa. Berdasarkan prinsip-prinsip umum mengajarkan membaca tersebut, guru perlu menggunakan alat bantu/ media dalam membelajarkan membaca.<sup>51</sup>

Sementara itu untuk dapat memaksimalkan pembelajaran, peneliti merekomendasikan untuk menggunakan media pembelajaran, yaitu penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi multimedia atau disebut dengan PANDAWA LIMA (Aplikasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Melalui Aplikasi Multimedia). Hal ini didasari atas asumsi bahwa pengemasan pembelajaran dengan melibatkan media yang bervariasi di dalamnya akan memberikan kesan menyenangkan bagi peserta didik, mengurangi kejenuhan, meningkatkan konsentrasi belajar dan tentunya suasana belajar akan jauh lebih aktif. Hal ini diperkuat dengan pernyataan Hamalik dimana pemakaian atau penggunaan media pembelajaran dalam prose belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan

---

<sup>51</sup> Agus Hariyanto, *Membuat Siswa Anda Cepat Pintar Membaca* (Jogjakarta; Diva Press, 2009), h.

rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.<sup>52</sup> Disamping itu media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, memadatkan informasi, serta membangkitkan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar.<sup>53</sup>

Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi multimedia atau disebut dengan PANDAWA LIMA (Aplikasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Melalui Aplikasi Multimedia) dipilih dengan asumsi bahwa aplikasi ini adalah solusi bagi sebagian besar permasalahan dalam proses pembelajaran PPKn, dimana dalam aplikasi ini memiliki program yang lengkap mulai dari materi persentasi pembelajaran yang menarik dan inovatif, simulasi soal-soal beserta jawabannya, kumpulan video inspiratif, dan juga disertai program permainan dengan banyak pilihan yang tentunya sesuai dengan materi pembelajaran. Kemudian hal ini juga diperkuat dengan pernyataan Zainuddin, SH. yang setuju dengan ide pengembangan media pembelajaran PPKn berbasis aplikasi multimedia. Sebagai berikut.

*“Tentunya saya sangat setuju, karena hal ini pastinya memberikan pengembangan dalam mata pelajaran PPKn dan bisa menjadi alat bantu dalam proses pembelajaran. Selain itu juga diharapkan bisa mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.”<sup>54</sup>*

---

<sup>52</sup> Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan*, (Bandung; Penerbit Alumni, 1986).

<sup>53</sup> Kustandi, Sucipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. (Bogor; Ghalia Indonesia, 2011), h. 21.

<sup>54</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Zainuddin, SH. MH. (Guru PPKn SMAN 78)

## 2. *Planning* (melakukan perencanaan)

Tahap perencanaan meliputi kegiatan awal pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi multimedia, yakni sebagai berikut:

- a. Membuat skema media pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan melalui aplikasi multimedia. Diawali dengan menentukan hal-hal berikut ini.
  - Nama Produk : PANDAWA LIMA (Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan Melalui Aplikasi Multimedia).
  - Sasaran Produk : Sasaran penggunaan media ini adalah peserta didik tingkat sekolah menengah atas dan khususnya kelas x.
  - Skema Media Pembelajaran

**Gambar 4.1**  
**Skema PANDAWA LIMA**



b. Mengumpulkan sumber-sumber data seperti:

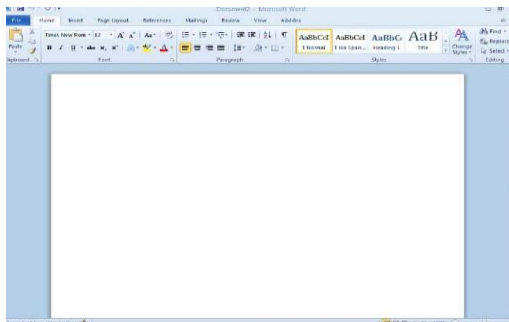
1. Silabus mata pelajaran PPKn.
2. Peta Materi Pelajaran PPKn kelas X.
3. Buku Pelajaran PPKn kelas X (Kurikulum 2013 terbaru).

4. Gambar-gambar pahlawan, foto sejarah, animasi-animasi .

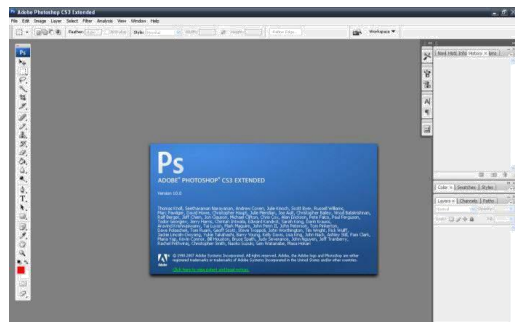
5. dokumen pendukung serta video-video inspiratif.

c. Mempersiapkan alat dan bahan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi multimedia. Alat dan bahan yang diperlukan adalah *Laptop* atau *personal computer*, aplikasi (*software*) *Ms. Office 2013*, *Corel Draw*, dan *Adobe Photoshop CS6* serta *Lectora Inspire*.

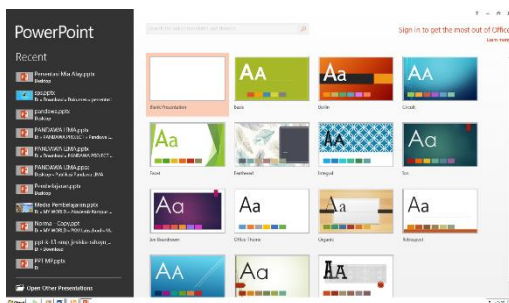
**Gambar 4.2**  
**Alat-Alat Produksi**



**Tampilan Aplikasi Ms. Word**



**Tampilan Aplikasi Photoshop**



**Tampilan Aplikasi Ms. Powerpoint**



**Tampilan Aplikasi Lectora Inspire**



**Tampilan Laptop**



**Tampilan Aplikasi Coreldraw**

### 3. *Develop Preliminary form of Product* (mengembangkan bentuk awal produk)

Tahap pengembangan awal meliputi kegiatan produksi media pembelajaran berbasis aplikasi multimedia, yakni sebagai berikut:

- a. Penyusunan Komponen. Penyusunan komponen yang digunakan meliputi kumpulan gambar animasi pembelajaran, peta konsep, materi pembelajaran, petunjuk belajar, kegiatan belajar, tes atau latihan, glosarium, dan permainan/teka-teki yang selanjutnya di atur kedalam program-program terintegrasi, berikut penjelasannya.

**Tabel 4.1**  
**Komponen Program Aplikasi**

| Nama Program<br><br>(Menu Utama)   | Sub Menu   |
|--|--|
| Materi Pembelajaran  | Nilai-Nilai Pancasila dalam kerangka praktik penyelenggaraan pemerintahan Negara.  |
| <b>Penjelasan</b>  | Ketentuan Undang-undang Dasar Negara Republik  |
| Dalam program ini terdapat beberapa pilihan materi pembelajaran khususnya untuk kelas x tentunya disajikan dalam tampilan yang menarik, selain menggunakan animasi | Indonesia tahun 1945 yang mengatur tentang wilayah negara, warga negara dan penduduk, agama dan kepercayaan, serta pertahanan dan keamanan Kewenangan lembaga-lembaga Negara menurut Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. |

|  |  |
|--|--|
| <p>terdapat juga video untuk menambah pengetahuan</p>  | <p>Hubungan struktural dan fungsional pemerintahan pusat dan daerah menurut Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945</p> <p>Faktor-faktor pembentuk integrasi nasional dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika</p> <p>Indikator ancaman terhadap negara dan upaya penyelesaiannya di bidang ideologi, politik, social, ekonomi, budaya, pertahanan, dan keamanan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika</p> <p>Arti pentingnya Wawasan Nusantara dalam konteks Negara Kesatuan Republik Indonesia</p> |
| <p>Soal-Soal Evaluasi</p>  | <p>Soal-Soal BAB I (Kunci Jawaban &amp; Penjelasan)</p> <p>Soal-Soal BAB II (Kunci Jawaban &amp; Penjelasan)</p>   |
| <p><b>Penjelasan</b></p>   | <p>Soal-Soal BAB III (Kunci Jawaban &amp; Penjelasan)</p>  |
| <p>Dalam program ini disajikan kumpulan soal-soal beserta simulasi yang lengkap dengan kunci jawaban beserta penjelasannya</p> | <p>Soal-Soal BAB IV (Kunci Jawaban &amp; Penjelasan)</p> <p>Soal-Soal BAB V (Kunci Jawaban &amp; Penjelasan)</p> <p>Soal-Soal BAB VI (Kunci Jawaban &amp; Penjelasan)</p> <p>Soal-Soal BAB VII (Kunci Jawaban &amp; Penjelasan)</p>  |
| <p>Video Inspiratif</p>  | <p>Video-Video Pembelajaran dan Inspiratif</p>   |



|   |  |
|---|--|
| <b>Penjelasan</b>   |  |
| Dalam program ini disajikan video-video pilihan yang memiliki nilai pembelajaran dan inspiratif serta motivasi  |  |
| <b>Permainan</b>  | <p>Permainan Individu</p> <p>BOOM!</p> <p>Ayo Bercerita</p>  |
| <b>Penjelasan</b>   | <p>Ranking !</p> <p>Take Me Smart</p> <p>Permainan Kelompok</p> <p>Mari Bertanya</p> <p>Teka Teki Silang</p> <p>Quiz</p> <p>Rangkai Kata</p> |
| Dalam program ini terdiri atas 2 pilihan yaitu permainan individu dan kelompok, sebenarnya program ini adalah program belajar akan tetapi dikemas dalam bentuk permainan. |  |

- b. Desain. Desain yang harus dibuat adalah desain *program* tampilan, perintah kerja dan penyusunan materi-materi pembelajaran yang akan di sajikan media pembelajaran berbasis aplikasi multimedia. Pembuatan karakter yang akan mejadi ikon atau tokoh pemandu peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran, selanjutnya adalah pemilihan warna-warna cerah, tata letak yang proporsional, pemilihan huruf (*typography*), dan penyajian bahasa yang komunikatif dan mudah dimengerti.

**Gambar 4.3**  
**Tampilan Pembuka Aplikasi**



**Gambar 4.4**  
**Tampilan Menu Utama**



Gambar 4.5  
Tampilan Sub Menu Utama



Gambar 4.6  
Tampilan Program Menu Materi Pembelajaran



Gambar 4.7  
Tampilan Program Menu Permainan



- c. *Finishing* Produk. Produk dikemas dalam bentuk Softcopy yang mudah untuk bagikan dan digunakan disemua perangkat komputer.

**Gambar 4.8**  
**Tampilan *Finishing* Produk**



- d. Validasi Ahli. Setelah hasil pengembangan bentuk awal produk dilakukan uji kelayakan oleh para ahli, yaitu ahli materi dan ahli media.

- Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Ahli materi ialah dosen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Universitas Esa Unggul yang bernama Bapak Dr. H. Syahril Syarbaini, M.A. Selain itu beliau juga salah satu pengarang buku pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang sering digunakan di sekolah-sekolah khususnya pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) serta di beberapa Universitas.

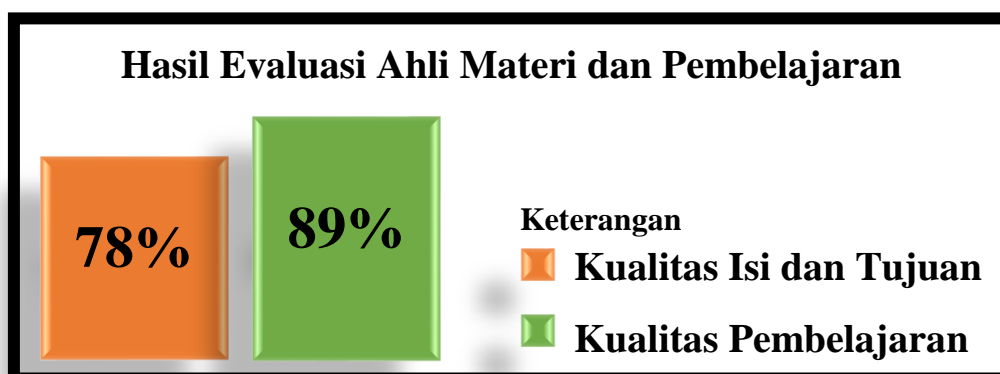
Ahli materi kemudian memberikan penilaian pada instrumen yang telah divalidasi meliputi aspek pembelajaran dan aspek materi berkaitan dengan pendidikan pancasila dan kewarganegaraan berbasis aplikasi multimedia (PANDAWA LIMA). Hasil penilaian oleh ahli materi mata pelajaran PPKn pada tahap I dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

**Tabel 4.2 Hasil Evaluasi Ahli Materi Tahap I**

| No | Aspek                          | Skor | Kriterium | Persentase | interpretasi |
|----|--------------------------------|------|-----------|------------|--------------|
| 1  | <b>Kualitas Isi dan Tujuan</b> | 43   | 55        | 78 %       | Baik         |
| 2  | <b>Kualitas Pembelajaran</b>   | 49   | 55        | 89 %       | Sangat Baik  |

Dari tabel hasil perolehan penilaian ahli materi dan pembelajaran terhadap Media Pembelajaran PANDAWA LIMA (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Berbasis Aplikasi Multimedia) yang dikembangkan, diperoleh kelayakan produk menurut ahli materi dan pembelajaran dengan kategori Baik untuk aspek kualitas isi dan tujuan dan sangat baik untuk aspek kualitas pembelajaran. Berikut adalah grafik dari hasil evaluasi ahli materi dan pembelajaran.

**Gambar 4.9**  
**Tampilan Diagram Batang Hasil Evaluasi Ahli Materi dan Pembelajaran**



Komentar/saran perbaikan yang diberikan.

- a. Dalam pembahasan materi usahakan dalam satu frame tidak terlalu banyak tulisan.
- b. Sisipkan gambar/foto yang berkaitan dengan materi agar peserta didik tidak jenuh dengan tulisan-tulisan.
- c. Selingi dengan menyanyi atau instruksi lain, tidak harus hanya pertanyaan.
- d. Untuk video sebaiknya dipisahkan antara video pembelajaran dengan video untuk pengembangan karakter peserta didik.
- e. Untuk program soal-soal sebaiknya disajikan disatu tempat saja sehingga lebih efisien dan efektif.
- f. Pertanyaan pada program permainan sebaiknya lebih pada aspek pengetahuan C1 dan C2, dikembangkan juga pada kemampuan *problem solving*, evaluasi/menanggapi suatu peristiwa.
- g. Sertakan buku panduan penggunaan program dalam bentuk hardcopy

- Hasil Validasi Ahli Media

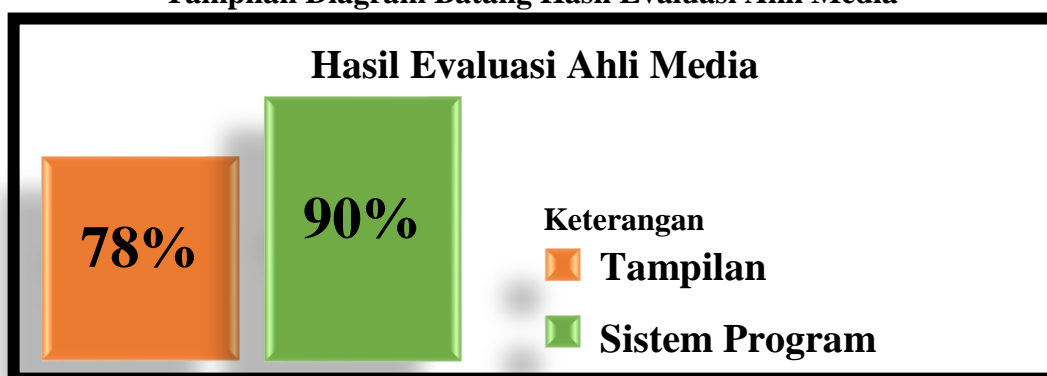
Evaluasi ahli media dilakukan untuk memberikan penilaian berkaitan dengan media pembelajaran PANDAWA LIMA (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Berbasis Aplikasi Multimedia). Proses ini dilakukan oleh seorang ahli yang merupakan kepala dari satuan kerja balai informasi dan teknologi LIPI Bandung yang bernama Ibu Penny Sylvania Putri M.Sn. Ahli media memberi penilaian pada instrumen yang telah divalidasi meliputi aspek tampilan dan aspek sistem program pada media pembelajaran, hingga diperoleh data sebagai berikut.

**Tabel 4.3**  
**Hasil Evaluasi Ahli Media Tahap I**

| No | Aspek                 | Skor | Kriterium | Persentase | interpretasi |
|----|-----------------------|------|-----------|------------|--------------|
| 1  | <b>Tampilan</b>       | 66   | 85        | 78 %       | Baik         |
| 2  | <b>Sistem Program</b> | 18   | 20        | 90 %       | Sangat Baik  |

Dari tabel diatas menunjukkan hasil evaluasi ahli media terhadap media pembelajaran PANDAWA LIMA (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Berbasis Aplikasi Multimedia) yang sedang dikembangkan, memperoleh kelayakan produk dengan kategori baik untuk aspek tampilan dan sangat baik untuk sistem program yang digunakan. Berikut adalah grafik dari hasil evaluasi ahli media.

**Gambar 4.10**  
**Tampilan Diagram Batang Hasil Evaluasi Ahli Media**



Komentar/saran perbaikan yang diberikan.

- a. Ada berapa sistem program yang masih kurang efektif dan efisien.

- b. Penggunaan huruf sebaiknya dengan ukuran standar dan tidak terlalu kecil, sehingga memudahkan saat dibaca.
  - c. Dalam satu frame usahakan agar tidak terlalu penuh konten, artinya konten yang ingin di tampilkan sebaiknya disesuaikan. Sehingga tidak ada tulisan yang berdempet, kecil dan terlihat terlalu penuh.
  - d. Penggunaan warna pada huruf sebaiknya disesuaikan dengan warna background sehingga dapat terlihat jelas dan terbaca.
  - e. Buat setiap frame agar terlihat menarik dan tidak membosankan, seperti menggunakan warna atau gambar pada background yang berbeda-beda.
- Hasil Validasi Ahli Media

Penilaian Guru PPKn dilakukan untuk penilaian terhadap media pembelajaran PANDAWA LIMA (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Berbasis Aplikasi Multimedia) untuk dapat memperoleh masukan yang dapat meningkatkan kualitas isi dan tujuan pembelajaran, serta tampilan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Kegiatan ini sendiri dilakukan oleh Bapak Zainuddin, S.H. M.H. selaku Guru PPKn di SMAN 78 Jakarta Barat. hingga diperoleh data sebagai berikut.

**Tabel 4.4**  
**Hasil Evaluasi Guru Tahap 1**

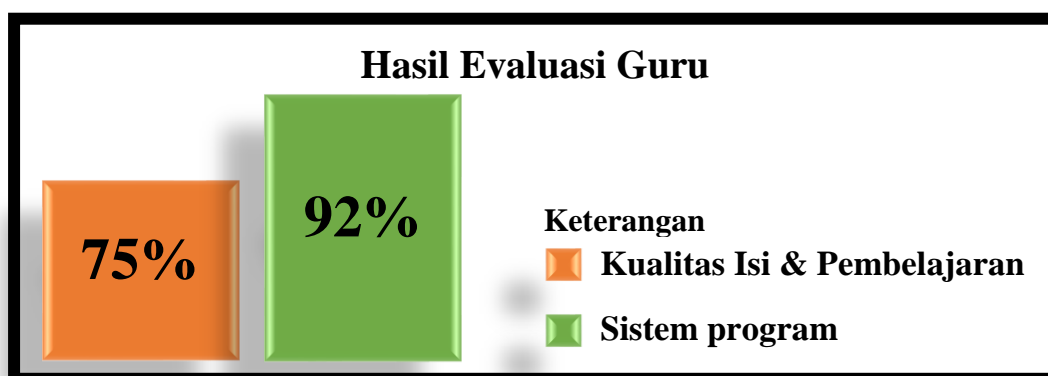
| No | Aspek                          | Skor | Kriterium | Persentase | interpretasi |
|----|--------------------------------|------|-----------|------------|--------------|
| 1  | <b>Kualitas Isi dan Tujuan</b> | 41   | 55        | 75 %       | Baik         |



|   |                              |    |    |      |             |
|---|------------------------------|----|----|------|-------------|
| 2 | <b>Kualitas Pembelajaran</b> | 49 | 55 | 92 % | Sangat Baik |
|---|------------------------------|----|----|------|-------------|

Dari tabel diatas diperoleh data bahwa penilaian ahli terhadap media pembelajaran PANDAWA LIMA (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Berbasis Aplikasi Multimedia) menunjukkan hasil kelayakan produk dengan kategori baik untuk aspek kualitas isi dan tujuan, dan sangat baik pada aspek kualitas pembelajaran. Berikut adalah grafik dari hasil evaluasi ahli media.

**Gambar 4.11**  
**Tampilan Diagram Batang Hasil Evaluasi Guru**



Komentar/saran perbaikan yang diberikan.

- Masih ada beberapa materi yang belum lengkap.
- Usahakan pertanyaan pada program soal-soal dan permainan tidak terlalu panjang.
- Dalam program materi pembelajaran usahakan jangan terlalu padat dalam satu frame.
- Ukuran huruf ada beberapa yang terlalu kecil, sebaiknya disesuaikan dan mudah untuk dibaca.

- Hasil Revisi

Revisi media pembelajaran PANDAWA LIMA (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Berbasis Aplikasi Multimedia), dilakukan berdasarkan saran perbaikan yang diperoleh dari ahli materi dan pembelajaran, ahli media, dan juga guru PPKn. Dibawah ini adalah hal-hal yang direvisi.

- Dalam pembahasan materi usahakan dalam satu frame tidak terlalu banyak tulisan.

**Gambar 4.12**  
**Tampilan Materi Pembelajaran sebelum di Revisi**

The screenshot shows a multimedia application interface. At the top, a blue banner reads "Pengertian Wilayah". Below it, a map of Indonesia is displayed with three red ovals labeled "Darat", "Laut", and "Udara" pointing to different parts of the map. A blue banner on the left side of the map reads "Penjelasan Wilayah Darat". Below the map, a yellow text box contains the following text:

wilayah adalah tempat dimana menetapkan rakyat dan merupakan tempat penyelenggaraan pemerintahan Negara. Penyelenggaraan pemerintahan Negara meliputi:

1. Wilayah darat.  
Wilayah yang meliputi segala sesuatu yang tampak dipermukaan bumi, misalnya seperti rawa, sungai, gunung, lembah. Mengenai batas wilayah daratan suatu Negara ditentukan dengan perjanjian antar Negara yang wilayahnya berbatasan. Macam-macam perbatasan Negara bisa berupa: perbatasan alam, perbatasan ilmu pasti, perbatasan buatan.
2. Wilayah Laut.  
Wilayah suatu Negara yang disebut lautan atau perairan territorial.  
Pada umumnya batas lautan territorial dihitung dari pantai pada saat air surut. Laut di luar perairan territorial disebut lautan bebas (mere liberium).

The screenshot shows a multimedia application interface. At the top, a blue banner reads "Pengertian Wilayah". Below it, a yellow text box contains the following text:

Terdapat dua pandangan dalam sejarah hukum laut internasional:

- a. Res Nulis adalah laut tidak ada yang memilikinya oleh sebab itu laut bisa diambil serta dimiliki tiap Negara.
- b. Res Communis adalah laut milik bersama masyarakat dunia oleh sebab itu tidak bisa diambil dan dimiliki oleh suatu Negara.

Menurut traktat multilateral yang diselenggarakan tahun 1982 di Montego Bay, Jamaica, batas lautan ditentukan berdasarkan sebagai berikut:

- Ketentuan Batas laut territorial Negara adalah 12 mil laut diukur dari garis lurus yang ditarik dari pantai laut.
- Ketentuan Batas zone bersebelahan adalah 12 mil atau 24 mil di luar territorial.
- Ketentuan Batas Zone Ekonomi Eksklusif atau yang disingkat ZEE adalah laut diukur dari pantai sejauh 2000 mil.
- Landasan kontingen/ Landasa benua, batas diluar wilayah laut territorial hingga kedalaman 200 meter, atau diluar batas itu sampai dimana kedalaman perairan yang melekat memperkenankan eksploitasi sumber daya alam wilayah hingga jarak 2000 mil nautika dari garis dasar laut territorial.

3. Wilayah Udara.  
Merupakan daerah udara yang berada di atas daerah Negara di permukaan bumi baik di atas wilayah perairan maupun di atas wilayah daratan.
4. Wilayah Ekstra territorial (Wilayah konvensional).  
Wilayah yang menurut hukum International diakui sebagai wilayah kekuasaan suatu Negara, walaupun sebetulnya wilayah itu secara nyata berada di wilayah Negara lain.

Kemudian materi dipecah menjadi beberapa bagian sehingga tidak padat dalam satu frame. Selain itu juga ditambahkan gambar/foto sebagai pelengkap. Penggunaan huruf disesuaikan dengan ukuran standar dan tidak terlalu kecil, sehingga memudahkan saat dibaca.

**Gambar 4.13**  
**Tampilan Materi Pembelajaran Sesudah di Revisi**

**Pengertian Wilayah**

**Wilayah**

Darat Laut Udara

**Penjelasan Wilayah Darat**

Wilayah Daratan adalah wilayah atau daerah yang berupa daratan. Untuk menentukan batas daratan dengan Negara lain pada umumnya ditentukan dengan suatu traktat/perjanjian. Batas-batas itu dapat berupa seperti berikut:

1. **Batas alamiah**, yaitu batas suatu Negara dengan Negara lain yang secara alamiah, misalnya dalam bentuk pegunungan, sungai, dan hutan.
2. **Batas buatan**, yaitu batas suatu Negara dengan Negara lain yang sengaja dibuat oleh manusia dalam bentuk pagar tembok, kawat berduri, dan pos penjagaan.
3. **Batas secara geografis**, yaitu batas wilayah suatu Negara dengan Negara lain yang dapat ditentukan berdasarkan letak geografis yang melalui garis lintang dan garis bujur. Misalnya, letak Negara Indonesia secara geografis berada pada 6°LU – 11°LS, 95°BT – 141°BT.

**Penjelasan Wilayah Laut**

Laut atau perairan teritorial merupakan bagian wilayah dari suatu negara. Sehubungan dengan itu terdapat dua konsep pokok tentang wilayah laut yaitu:

- a. Res Nullius, menyatakan bahwa laut yang tidak ada pemiliknya dapat diambil dan dimiliki oleh tiap-tiap negara.
- b. Res Communis, menyatakan bahwa laut adalah milik bersama masyarakat dunia sehingga dapat diambil atau dimiliki oleh tiap-tiap negara.

Pada tanggal 10 Desember 1982, PBB menyelenggarakan konferensi Hukum Laut Internasional III di Montego Bay (Jamaika) yang menetapkan tentang batas lautan suatu Negara, yang terdiri dari :

- Laut teritorial (LT)
- Zona bersebelahan (ZB)
- Zona Ekonomi Eksklusif (ZEE)
- Landas Kontinen (LK)
- Landas Benua (LB)

**Penjelasan Wilayah Ekstrateritorial**

kekuasaan suatu negara, meskipun daerah itu berada di wilayah kekuasaan negara lain. Daerah ekstrateritorial meliputi:

- a. **Kapal yang Berlayar di bawah Bendera suatu Negara**  
Kapal yang berlayar dengan menggunakan bendera suatu negara dianggap sebagai wilayah negara yang benderanya dikibarkan, baik ketika kapal itu sedang berlayar di laut lepas atau berada di wilayah negara lain.
- b. **Kedutaan atau Perwakilan Tetap di wilayah Negara Lain**  
Di wilayah ini diberlakukan larangan terhadap alat negara, misalnya polisi atau pejabat kehakiman yang mewakili suatu negara tanpa izin dari kedutaan. Setiap ada perwakilan diplomatik disuatu negara, pasti terdapat daerah ekstriteritorial. Hal ini didasarkan pada hukum internasional hasil Kongres Wina tahun 1815 dan Kongres Aachen tahun 1818.

**Penjelasan Wilayah Udara**

Wilayah udara meliputi daerah yang berada di atas wilayah darat dan wilayah laut teritorial suatu negara. Dalam pasal 1 Konvensi Paris 1919 yang telah diganti dengan Konvensi Chicago 1944 dinyatakan, bahwa setiap negara mempunyai kedaulatan penuh dan eksklusif di wilayah udaranya.

Ada beberapa teori tentang batas wilayah udara sebagai berikut.

1. Teori udara bebas (*Air Freedom Theory*)
  - a. Kebebasan ruang udara tanpa batas
  - b. Kebebasan ruang udara terbatas
2. Teori negara berdaulat di udara
  - a. Teori keamanan
  - b. Teori pengawasan cooper (*Chooper's control theory*)
  - c. Teori udara (*Schacter*)

- b. Untuk video sebaiknya dipisahkan antara video pembelajaran dengan video untuk pengembangan karakter peserta didik.

**Gambar 4.14**  
**Tampilan Revisi Menu Video Pembelajaran**

**Video Pembelajaran**

- 1 Video Pembelajaran
- 2 Video Inspiratif
- 3 Film Pembelajaran

**PANDAWA LIMA**

**Video Pembelajaran**

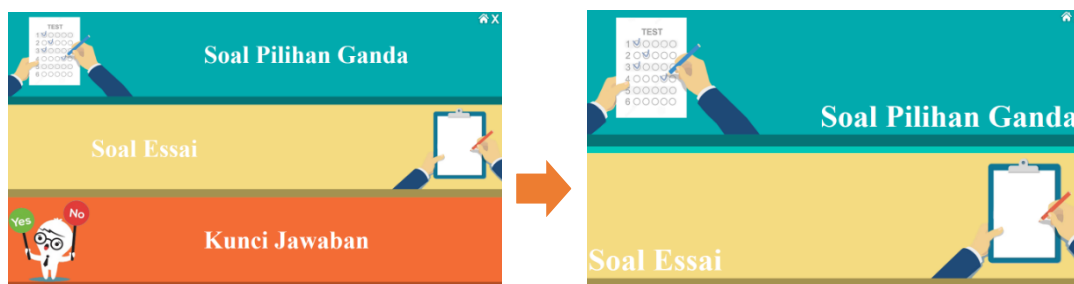
- 1 Video Inspiratif
- 2 Film Pembelajaran

**PANDAWA LIMA**

Menu program video pembelajaran dihapus karena setiap video pembelajaran sudah dimasukkan kedalam program materi pembelajaran, sehingga pembelajaran akan lebih lengkap dan media pembelajaran ini pun menjadi lebih efektif dan efisien.

- c. Untuk program soal-soal sebaiknya disajikan disatu tempat saja sehingga lebih efisien dan efektif.

**Gambar 4.15**  
**Tampilan Revisi Menu Soal-Soal Evaluasi**



Pada program menu soal-soal program menu kunci jawaban dihapus dan sisipkan di setiap program menu soal pilihan ganda dan soal esai sehingga dalam satu program peserta didik/guru bisa mendapatkan soal dan jawaban serta penjelasan sekaligus. Selain itu juga dibuat agar pertanyaan pada program permainan sebaiknya lebih pada aspek pengetahuan C1 dan C2, dikembangkan juga pada kemampuan *problem solving*, evaluasi/menanggapi suatu peristiwa.

- d. Sertakan buku panduan penggunaan program dalam bentuk hardcopy

**Gambar 4.16**  
**Tampilan Buku Panduan PANDAWA LIMA**



- e. Selingi dengan menyanyi atau instruksi lain, tidak harus hanya pertanyaan.

**Gambar 4.17**  
**Tampilan Revisi Materi Soal**



- f. Kemudian berapa sistem program yang masih kurang efektif dan efisien kembali dimaksimalkan.
- g. Merubah ukuran huruf menjadi lebih terlihat dan mudah untuk dibaca serta digunakan warna-warna yang sesuai.
- h. Pada setiap materi pembelajaran disisipkan foto/video yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih lengkap dan tidak membosankan.
- i. Untuk background kembali disesuaikan dan dibuat lebih variatif serta ditambahkan beberapa animasi-animasi sehingga membuat peserta didik menjadi lebih tertarik dan tidak membosankan.
- Hasil Validasi Tahap Kedua

Setelah revisi hasil validasi tahap I, kemudian produk divalidasi kembali pada tahap II hingga produk dapat dikatakan “layak” untuk diuji coba pada peserta didik. Hasil penilaian media pembelajaran PANDAWA LIMA (Pendidikan Pancasila dan

Kewarganegaraan Berbasis Aplikasi Multimedia) tahap II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

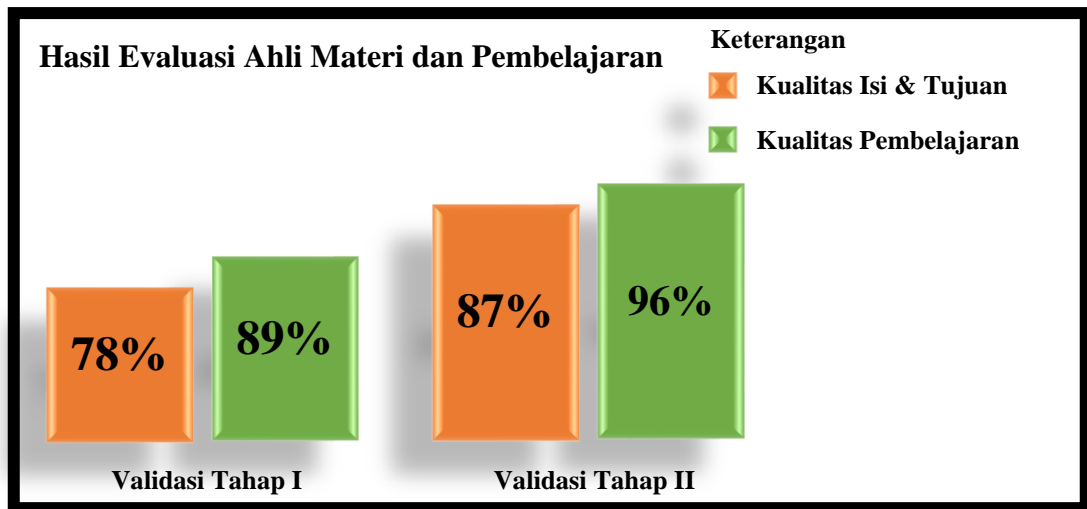
**Tabel 4.5**  
**Hasil Evaluasi Tahap 2**

| Hasil Evaluasi Ahli Materi dan Pelajaran PPKn |                                |      |           |            |              |
|---|--------------------------------|------|-----------|------------|--------------|
| No  | Aspek                          | Skor | Kriterium | Persentase | interpretasi |
| 1   | <b>Kualitas Isi dan Tujuan</b> | 48   | 55        | 87 %       | Sangat Baik  |
| 2   | <b>Kualitas Pembelajaran</b>   | 53   | 55        | 96 %       | Sangat Baik  |
| Hasil Evaluasi Ahli Media                     |                                |      |           |            |              |
| 1   | <b>Tampilan</b>                | 78   | 85        | 91 %       | Sangat Baik  |
| 2   | <b>Sistem Program</b>          | 20   | 20        | 100 %      | Sangat Baik  |
| Hasil Evaluasi Guru                           |                                |      |           |            |              |
| 1   | <b>Kualitas Isi dan</b>        | 53   | 55        | 96 %       | Sangat Baik  |

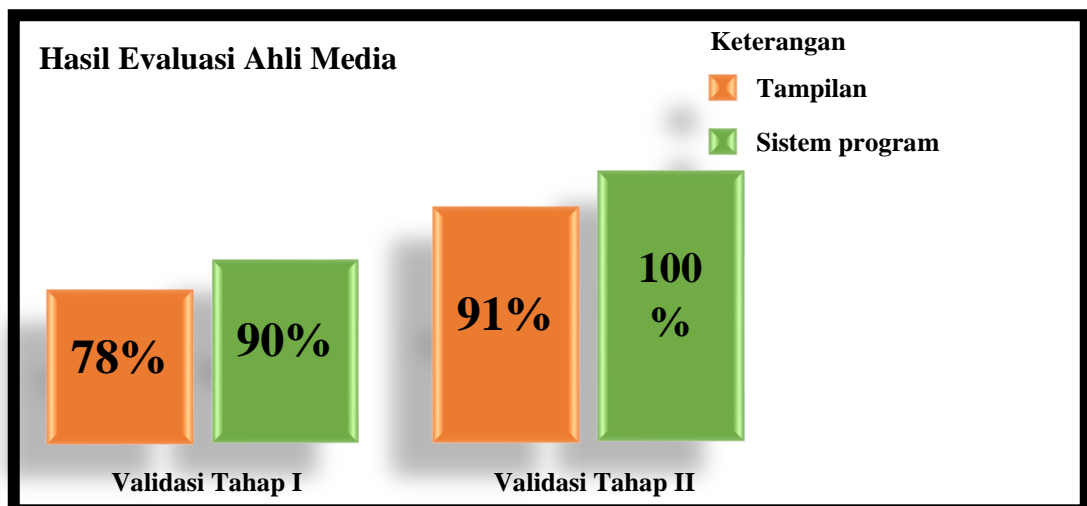
|   |                              |    |    |       |             |
|---|------------------------------|----|----|-------|-------------|
|   | <b>Tujuan</b>                |    |    |       |             |
| 2 | <b>Kualitas Pembelajaran</b> | 55 | 55 | 100 % | Sangat Baik |

Dari tabel diatas diperoleh data bahwa penilaian ahli terhadap media pembelajaran PANDAWA LIMA (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Berbasis Aplikasi Multimedia) menunjukkan hasil yang meningkat dari sebelumnya, untuk penilaian dari ahli materi dan pembelajaran pada aspek kualitas isi dan tujuan yang sebelumnya 78 % dan aspek kualitas pembelajaran 89 % naik menjadi 87 % untuk aspek kualitas isi serta 96 % untuk aspek kualitas pembelajaran. Berikutnya pada penilaian ahli media pada aspek tampilan yang sebelumnya hanya 78 % dan pada aspek sistem program sebesar 90 % mengalami kenaikan menjadi 91 % untuk aspek tampilan dan 100 % untuk aspek sitem program. Selanjutnya adalah penilaian guru PPKn terhadap media pembelajaran PANDAWA LIMA (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Berbasis Aplikasi Multimedia) menunjukkan hasil yang meningkat sebelumnya 75 % untuk aspek kualitas isi dan tujuan dan 92 % untuk aspek kualitas pembelajaran naik menjadi 96 % dan 100 % untuk kualitas isi dan tujuan serta kualitas pembelajaran. Melihat hal tersebut, berdasarkan penilaian ahli materi dan pembelajaran, ahli media, serta guru ppkn dapat dikatakan bahwa media pemebelajaran PANDAWA LIMA (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Berbasis Aplikasi Multimedia) sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran bagi peserta didik dan dapat membatu proses pembelajaran. Berikut adalah grafik dari hasil validasi tahap 2

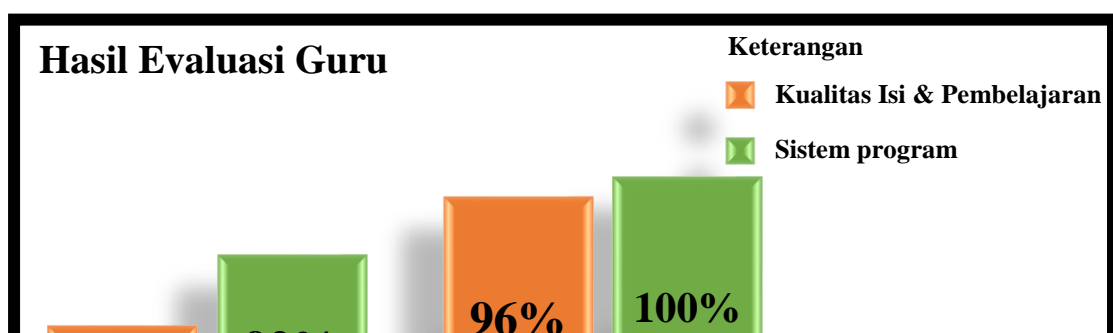




**Gambar 4.19**  
Tampilan Diagram Batang Hasil Evaluasi Ahli Media



**Gambar 4.20**  
Tampilan Diagram Batang Hasil Evaluasi Guru





#### 4. *Preliminary Field Testing* (uji coba lapangan awal)

Uji coba lapangan awal dilakukan terbatas pada 6 peserta didik kelas X SMA Negeri 78 Jakarta, yang dipilih berdasarkan tingkat kognisi tinggi, sedang, dan kurang. Hasil uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.6**  
**Hasil Uji Coba Lapangan Awal**

| No                | Aspek                          | Skor       | Kriterium  | Persentase | interpretasi       |
|-------------------|--------------------------------|------------|------------|------------|--------------------|
| 1                 | <b>Kualitas Isi dan Tujuan</b> | 173        | 210        | 82%        | Sangat Baik        |
| 2                 | <b>Kualitas Pembelajaran</b>   | 187        | 240        | 82%        | Sangat Baik        |
| 3                 | <b>Kualitas teknis</b>         | 120        | 150        | 81%        | Sangat Baik        |
| Total Keseluruhan |                                | <b>480</b> | <b>600</b> | <b>80%</b> | <b>Sangat Baik</b> |

Berdasarkan tabel tersebut, penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran PANDAWA LIMA (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Berbasis Aplikasi Multimedia) didapatkan hasil presentase 80%. Hasil tersebut telah memenuhi aspek kelayakan karena persentase kelayakan mencapai >75%.

#### 5. *Main Product Revision (revisi hasil uji coba)*

Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal dinyatakan bahwa media pembelajaran PANDAWA LIMA (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Berbasis Aplikasi Multimedia) memenuhi aspek kelayakan, sehingga dapat digunakan oleh Peserta didik kelas X SMAN 78 Jakarta Barat, sebagai bahan ajar mandiri. Oleh sebab itu, pada tahap ini peneliti tidak melakukan revisi.

#### 6. *Main Field Testing (uji coba lapangan)*

Pada tahap uji coba lapangan, uji coba dilakukan dengan jumlah subjek lebih banyak dari uji coba lapangan sebelumnya. Uji coba lapangan melibatkan 9 peserta didik kelas X SMA Negeri 78 Jakarta., yang dipilih berdasarkan tingkat kognisi tinggi, sedang, dan kurang. Uji coba dilakukan di ruang kelas. Hasil uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.7**  
**Hasil Uji Coba Lapangan**

| No | Aspek                          | Skor | Kriterium | Persentase | interpretasi |
|----|--------------------------------|------|-----------|------------|--------------|
| 1  | <b>Kualitas Isi dan Tujuan</b> | 279  | 315       | 89%        | Sangat Baik  |

|                   |                              |     |     |     |             |
|-------------------|------------------------------|-----|-----|-----|-------------|
| 2                 | <b>Kualitas Pembelajaran</b> | 313 | 360 | 87% | Sangat Baik |
| 3                 | <b>Kualitas teknis</b>       | 192 | 225 | 85% | Sangat Baik |
| Total Keseluruhan |                              | 784 | 900 | 87% | Sangat Baik |

Berdasarkan tabel tersebut, penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran PANDAWA LIMA (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Berbasis Aplikasi Multimedia) didapatkan hasil presentase 87%. Hasil tersebut telah memenuhi aspek kelayakan karena persentase kelayakan mencapai >75%.

#### **7. Operational Product Revision (revisi produk hasil uji lapangan)**

Berdasarkan hasil uji coba lapangan dinyatakan bahwa media pembelajaran PANDAWA LIMA (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Berbasis Aplikasi Multimedia) memenuhi aspek kelayakan. Oleh sebab itu, pada tahap ini peneliti tidak melakukan revisi, sehingga dapat dilanjutkan ke tahap uji pelaksanaan lapangan.

#### **8. Operational Field Testing (uji pelaksanaan lapangan)**

Uji pelaksanaan lapangan melibatkan 36 peserta didik dari kelas X SMA Negeri 78 Jakarta, Uji coba dilakukan di ruang kelas. Tahap ini dilakukan guna memperoleh penilaian akhir serta kritik/saran yang membangun mengenai media pembelajaran berbasis aplikasi multimedia yang dikembangkan

**Tabel 4.8**  
**Hasil Uji Pelaksanaan Awal**

| No                | Aspek                          | Skor | Kriterium | Persentase | Interpretasi |
|-------------------|--------------------------------|------|-----------|------------|--------------|
| 1                 | <b>Kualitas Isi dan Tujuan</b> | 1149 | 1260      | 91%        | Sangat Baik  |
| 2                 | <b>Kualitas Pembelajaran</b>   | 1350 | 1440      | 94%        | Sangat Baik  |
| 3                 | <b>Kualitas teknis</b>         | 873  | 900       | 97%        | Sangat Baik  |
| Total Keseluruhan |                                | 3372 | 3600      | 97%        | Sangat Baik  |

Berdasarkan tabel tersebut, penilaian siswa terhadap media pembelajaran PANDAWA LIMA (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Berbasis Aplikasi Multimedia) didapatkan hasil presentase 97%. Hasil tersebut telah memenuhi aspek kelayakan karena persentase kelayakan mencapai  $> 75\%$ .

### 9. *Final Product Revision* (revisi produk akhir)

Berdasarkan hasil uji pelaksanaan lapangan dinyatakan bahwa media pembelajaran PANDAWA LIMA (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Berbasis Aplikasi Multimedia) sebagai media pembelajaran telah memenuhi aspek kelayakan. Oleh sebab itu, pada tahap ini peneliti tidak melakukan revisi.

### 10. Uji Hasil Belajar

Pada tahap ini, peneliti menggunakan instrumen berupa tes untuk memperoleh data hasil belajar siswa. Tes yang diberikan berjumlah 20 soal pilihan ganda. Teknik yang dilakukan adalah menggunakan teknik perlakuan (*treatment*), yakni dengan membandingkan hasil belajar siswa saat belum menggunakan dengan hasil belajar siswa saat sudah menggunakan media pembelajaran PANDAWA LIMA (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Berbasis Aplikasi Multimedia) pada kelas yang sama, yaitu kelas X dengan jumlah 36 peserta didik. Hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas X dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.9**  
**Uji Hasil Belajar**

| <b>No</b> | <b>Aspek</b>                                    | <b><i>Pretest</i></b> | <b><i>Posttest</i></b> |
|-----------|---|-----------------------|------------------------|
| <b>1</b>  | <b>Jumlah peserta didik yang mencapai KKM (</b> | <b>26</b>             | <b>36</b>              |

|          |                                |                |              |
|----------|--------------------------------|----------------|--------------|
|          | ≥75 )                          |                |              |
| <b>2</b> | <b>Ketuntasan Klasikal (%)</b> | <b>72,22 %</b> | <b>100 %</b> |
| <b>3</b> | <b>Rata-rata</b>               | <b>76,11</b>   | <b>81,94</b> |

\*Jumlah peserta didik 36 orang

\*Catatan: KKM peserta didik kelas X : 75

Pada tabel di atas, diketahui bahwa nilai rata-rata siswa pada saat belum menggunakan media pembelajaran PANDAWA LIMA (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Berbasis Aplikasi Multimedia) adalah 76,11. Sedangkan nilai rata-rata siswa setelah menggunakan media pembelajaran PANDAWA LIMA (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Berbasis Aplikasi Multimedia) adalah 81,94. Jadi, hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 5.83. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh dari media pembelajaran PANDAWA LIMA (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Berbasis Aplikasi Multimedia) yang kemudian memudahkan peserta didik dalam memahami materi pada proses pembelajaran PPKn.



## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

#### A. KESIMPULAN

Kesimpulan yang disajikan merupakan jawaban atas pertanyaan penelitian yang diperoleh dari paparan hasil penelitian BAB IV, sebagai berikut.

- a. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi multimedia, peneliti menggunakan Metode yang *Research and Development (Penelitian dan Pengembangan)* dengan mengadopsi dan memodifikasi langkah pengembangan dari Borg and Gall. Langkah yang ditempuh dalam pengembangan ini, yaitu: 1) penelitian awal dan pengumpulan informasi, 2) perencanaan pengembangan, 3) pengembangan produk awal, 4) uji coba lapangan awal, 5) revisi hasil uji coba, 6) uji coba lapangan, 7) revisi hasil uji coba lapangan, 8) uji pelaksanaan lapangan, 9) revisi produk akhir, 10) uji hasil belajar.. Evaluasi media pembelajaran PPKN berbasis aplikasi multimedia ini dilakukan oleh ahli materi dan pembelajaran, ahli media, dan guru. Selanjutnya media pembelajaran yang dikembangkan diujicobakan pada peserta didik kelas X SMAN 78 Jakarta Barat.
- b. Media pembelajaran PANDAWA LIMA (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Melalui Aplikasi Multimedia) yang telah dinyatakan layak sebagai media pembelajaran kemudian diimplementasikan pada hasil uji belajar siswa dengan tujuan untuk melihat sejauh mana media pembelajaran tersebut dapat memudahkan siswa belajar. Berdasarkan uji hasil belajar antara peserta didik pada saat belum menggunakan media pembelajaran (*pretest*)



dengan peserta didik pada saat sudah menggunakan media pembelajaran (*posttest*), diperoleh hasil yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dibandingkan sebelum siswa menggunakan media pembelajaran.

- c. Media pembelajaran PANDAWA LIMA (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Melalui Aplikasi Multimedia) efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Hal ini diperkuat dengan hasil dari ketuntasan klasikal *posttest* uji coba pertama dan kedua mengalami perubahan yang sangat baik dari kategori baik menjadi sangat baik.

## **B. Implikasi**

Implikasi dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran PANDAWA LIMA (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Melalui Aplikasi Multimedia) ini adalah dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran dalam bentuk yang lebih lengkap, menarik dan juga tidak membosankan serta dapat digunakan baik guru maupun juga peserta didik, sehingga dalam proses pembelajaran pun dapat memudahkan guru, membuat peserta didik semakin bersemangat dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar tentunya.

## **C. Saran**

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran PANDAWA LIMA (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Melalui Aplikasi Multimedia) untuk

sekolah menengah atas (SMA) masih memiliki kekurangan. Berdasarkan dari pengalaman yang diperoleh selama proses penelitian, maka terdapat beberapa saran yang bisa diberikan untuk peneliti yang ingin meneliti dengan tema serupa sebagai berikut.

- a. Perlu diadakan evaluasi lebih lanjut, secara bertahap kepada ahli materi, media, atau guru (praktisi) untuk menyempurnakan kekurangan media pembelajaran PANDAWA LIMA (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Melalui Aplikasi Multimedia)
- b. Pengemasan produk perlu di maksimalkan kembali sehingga dalam sistem programnya menjadi lebih efektif dan efisien.
- c. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat melanjutkan produk yang telah dikembangkan sampai pada langkah implementasi dan penyebaran produk (desiminasi).

## DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Rachman Abror, 1993. Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Abdorrakhman Gintings, *Esensi Praktis: Belajar dan Pembelajaran*. (Bandung: Humaniora, 2008), h.116.
- Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013).
- Allen, Michael, *Michael Allen's Guide to E-learning*. (Canada : John Wiley & Sons, 2013).
- Ardiansyah, Ivan.. *Eksplorasi Pola Komunikasi dalam Diskusi Menggunakan Moddle pada Perkuliahan Simulasi Pembelajaran Kimia*, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung-Indonesia.
- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008).
- C. Asri Budiningsih, 2005. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Aneka Cipta.
- Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto. 2013. Media Pembelajaran Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia
- Chandrawati, Sri Rahayu. 2010. *Pemanfaatan E-learning dalam Pembelajaran*. No 2 Vol. 8. <http://jurnal.untan.ac.id/>
- Daryanto, *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta : Gava Media 2013)
- Daryanto, *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi* (Kurikulum 2013), (Jogjakarta: Gava Media 2014).
- Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Jogjakarta: Diva Perss, 2011).
- Djahiri, Kosasih, *Dasar-dasar hukum metodologi dan pengajaran nilai-nilai moral PVCT*, (Bandung: Lab PMPKN IKIP Bandung 1994/1995)

- Djahiri, Kosasih, *Landasan Operasional Kurikulum PKn 1994*, (Bandung, Jurusan PMPKN FPIPS UPI, 1996).
- Dwi Siswoyo, dkk., *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press 2008.
- Eveline Siregar dan Hartini Nara, 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Fathurrohman dan Wuri Wuryandani, *Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar (Untuk PGSD dan Guru SD)*, Yogyakarta: Nuha Litera 2011.
- Fatimah, Dra. Enung, *Psikologi Perkembangan (Perkembangan Peserta Didik)*, (Bandung : CV. Pustaka Setia 2006.)
- Ishak Abdulhak dan Deni Darmawan, *Teknologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013).
- Kurikulum Standar Nasional PPKn untuk Pendidikan Dasar dan Menengah
- Maftuh, Bunyamin dan Sapriya, *Pembelajaran PKn Melalui Pemetaan Konsep. Jurnal Civicus I*, 2005,
- Muhammad Syamsussabri, *jurnal pertumbuhan dan perkembangan peserta didik*, 2013.
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, . 2013).
- Nana Syaodih S., 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nusa Putra, 2013. *Research and Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia. Nomor 19 Tahun 2005. Tentang. Standar Nasional Pendidikan.
- Permendiknas No. 22 Tahun 2006: Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah
- Rita C. Klein, *Design and Development Research*, (London: Lawrence Erlbaum Associates Inc, 2007),

- Rita Eka Izzaty, Dkk, *Perkembangan Peserta Didik*. (Yogyakarta: UNY Press, 2008).
- Sapriya, *Teori dan Landasan Pendidikan Kewarganegaraan*, (Bandung, Remaja Rosdakarya, 2001).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011),
- Sujadi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), L.R. Gay, *Educational Evaluation and Measurement: Com-petencies for Analysis and Application*, (New York: Macmillan Publishing Company, 1991).
- Sumantri, *Menggagas Pembaharuan Pendidikan PKn*. Dedi Supriadi & Rahmat Mulyana (ed), Bandung: PPS-FPPKn UPI; PT Remadja Rosda Karya, 2001.
- Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011).
- Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007).
- Walter R. Borg & M.D. Gall, *Educational research: An introduction*, (New York: Longman, 1989)

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### *Curriculum Vitae*



#### **Data Pribadi**

Nama : Ganang Lakshita Hadi Purnomo  
Alamat : Jl.Tali 2 no 06 RT.002/RW.008 Kota Bambu Selatan  
Slipi, Jakarta Barat  
Kode Post : 114010  
Nomor Telepon : 089663227025  
Email : Gananghadi@gmail.com  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Tanggal Kelahiran : Bekasi 8 April 1995  
Domisili : DKI Jakarta  
Agama : Islam

#### **Riwayat Pendidikan**

##### Formal

1. Lulus SDN Sepanjang jaya 4 - Bekasi Barat 2001-2007
2. Lulus SMPN 61 - Jakarta Barat 2007-2010
3. Lulus SMAN 23 - Jakarta Barat 2010-2013
4. Sedang menempuh pendidikan S1 di Universitas Negeri Jakarta pada jurusan ilmu sosial politik dengan program studi pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan.

#### **Pengalaman Kelembagaan/Organisasi**

1. Ketua Team Drumband SMP Karya Pembangunan Bandung
2. Ketua Team Futsal SMAN 23 Jakarta Periode 2011-2012
3. Anggota aktif Labsospol prodi ppkn Universitas Negeri Jakarta
4. Anggota aktif Himpunan Mahasiswa Jurusan, Ilmu Sosial Politik. Universitas Negeri Jakarta
5. Anggota aktif Himpunan Mahasiswa Islam, Cabang Jakarta Raya
6. Anggota aktif Himpunan Mahasiswa Nasional PPKN
7. Ketua Umum Himpunan Mahasiswa Program Studi PPKN
8. Ketua Umum BEM Fakultas Ilmu Sosial

## Penghargaan dan pencapaian

- ◆ Juara 2 lomba futsal antar SMA se Jakarta
- ◆ Juara 1 Lomba Design Poster antar Siswa SMA se Jakarta
- ◆ Juara 3 Lomba Debat Mahasiswa Se UNJ
- ◆ Juara 1 Lomba Design grafis Se jabodetabek
- ◆ Juara 3 lomba menyanyi antar mahasiswa
- ◆ Lolos PKM Dikti 2015
- ◆ Finalis 10 besar Esai Nasional (HIMNAS PPKN)
- ◆ Menjadi Pengajar muda (Serawak Malaysia)
- ◆ Pembicara Pelatihan Kepemimpinan mahasiswa
- ◆ Tutor pelatihan Pekan Karya Ilmiah Mahasiswa