

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PKn BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK SMP KELAS VIII

Desy Pujiastuti¹, Ali Idrus², Emosda²

¹SMP Negeri 8 Muaro Jambi, ²Universitas Jambi

ABSTRACT

Developing media based learning using interactive multimedia applications macromedia director. The purpose of this development is to generate media-based interactive multimedia civics learning that can improve student learning outcomes and fit for use during the learning process Civics. The model of development adopted development model Lee & Owen. Broadly speaking, this development model consists of 5 phases: 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation, and 5) evaluation. product testing conducted on eighth grade students at SMP Negeri 8 Muaro Jambi. Based on the validation results of both material and media, the overall form of media learning products can be categorized as good, and fit for use as a medium of learning civics.

Keyword: Learning Media, Citizenship educat

PENDAHULUAN

Pada era tehnologi informasi saat ini yang ditandai dengan tersedianya informasi yang semakin banyak dan bervariasi dan tersedia dalam berbagai bentuk dan dalam waktu yang relatif cepat. Kemajuan tehnologi telah memberikan beberapa kelebihan karena dapat digunakan hampir dalam semua bidang kehidupan manusia, salah satunya dalam bidang pendidikan utamanya saat proses pembelajaran. Seiring dengan makin pesatnya perkembangan media informasi dan komunikasi, baik perangkat keras (Hardware) maupun perangkat lunak (Software), telah mengakibatkan bergesernya peran guru. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu peran guru dalam konteks pembelajaran menuntut perubahan. dimana guru dituntut agar dapat bekerja secara profesional, mengajar secara sistematis, berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif dan efisien, artinya guru dapat merekayasa media pembelajaran sehingga menjadikan proses pembelajaran sebagai pengalaman yang bermakna bagi peserta didik. Untuk itu guru diharapkan memiliki kemampuan untuk : (a) memanfaatkan sumber belajar dilingkungannya secara optimal dalam proses pembelajaran, (b) berkreasi dan mengembangkan gagasan baru, (c) mengurangi kesenjangan pengetahuan yang diperoleh peserta didik dari sekolah dengan pengetahuan yang akan diperolehnya nanti dimasyarakat, (d) memperjelas relevansi dan keterkaitan mata pelajaran bidang ilmu dengan kebutuhan sehari-hari dalam masyarakat, (e) mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan perilaku peserta didik secara bertahap dan utuh, (f) memberi kesempatan kepada peserta didik untuk dapat berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuannya, (g) menerapkan prinsip-prinsip belajar aktif.

Namun pada kenyataannya, media sebagai salah satu sumber belajar dan telah dikenal sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang seharusnya dimanfaatkan oleh guru, seringkali terabaikan. Tidak dimanfaatkannya media dalam proses pembelajaran pada umumnya disebabkan oleh berbagai alasan seperti waktu persiapan mengajar terbatas, sulit mencari media yang tepat, biaya tidak tersedia dan lain sebagainya. Terkait dengan pemanfaatan sumber belajar khususnya media pembelajaran, selama ini di SMP Negeri 8 Muaro Jambi saat proses pembelajaran PKn berlangsung sumber belajar yang dipergunakan peserta didik hanya berupa buku paket atau buku teks yang tersedia di perpustakaan sekolah untuk dipinjamkan kepada peserta didik, dan buku Lembar Kerja Peserta didik (LKS) yang diedarkan oleh pihak swasta bekerja sama dengan sekolah untuk peserta didik miliki atau beli. Guru-guru PKn khususnya di SMP Negeri 8 Muaro Jambi selama ini dalam mengajar hanya berpedoman pada buku paket atau LKS yang telah tersedia, dan hanya beberapa yang membeli buku teks dari sumber lain sebagai tambahan referensi. Dengan kata lain masih sedikit yang memanfaatkan penggunaan media pembelajaran khususnya yang berbasis multimedia selama proses pembelajaran. Kalaupun ada yang memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran belumlah secara maksimal.

Bertolak dari hal di atas maka perlu dikembangkan media pembelajaran berbasis macromedia director yang dapat berperan dalam proses pembelajaran yang tentunya senantiasa mengikuti perkembangan jaman dan memberi daya tarik sendiri bagi peserta didik untuk mempelajarinya, sehingga peserta didik dapat mengkonstruksi pemahamannya melalui media dan dapat belajar secara mandiri.

Namun demikian terdapat beberapa persyaratan yang hendaknya diperhatikan dalam pengembangan media pengajaran Pendidikan PKn, yaitu: (1) Membawakan sesuatu/sejumlah isi-pesan harapan, (2) Memuat nilai/moral kontras atau dilematis, (3) Diambil dari dunia kehidupan nyata (peserta didik, lokal, nasional atau dunia), (4) Menarik minat dan perhatian peserta didik atau melibatkan diri peserta didik, (5) terjangkau oleh kemampuan belajar peserta didik.

METODE

Model penelitian dalam pengembangan ini bersifat deskriptif prosedural, artinya didalam mengembangkan produk media pembelajaran ada langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan sebuah produk. Adapun model pengembangan yang diadopsi dari model pengembangan yang dikembangkan oleh Lee & Owens. Dimana secara garis besar model pengembangan ini terdiri dari 5 tahap yaitu: 1) tahap analisis, terdiri dari dua langkah, yaitu analisis kebutuhan (need assessment), dan analisis awal - akhir (font-end analysis), 2) tahap desain (design) antara lain ; menentukan jadwal, menentukan anggota team, menentukan spesifikasi media, membuat struktur isi/materi, perencanaan kontrol konfigurasi dan review. 3) pengembangan (development), 4) implementasi (implementation), dan 5) evaluasi (evaluation).

Untuk menghasilkan produk pengembangan yang berkualitas, perlu dilakukan ujicoba dengan menggunakan instrumen yang mampu menggali apa yang seharusnya dikehendaki dalam pengembangan media pembelajaran ini, berupa evaluasi dan revisi. Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran PKn berupa angket dan observasi (pengamatan). Tahap ini penting dilakukan untuk mengetahui letak ketidaksempurnaan produk yang dikembangkan. Selanjutnya produk yang telah dikembangkan kemudian diujicobakan pada uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Dengan adanya proses uji coba ini, diharapkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan akan menjadi lebih baik.

Adapun validasi produk media pembelajaran PKn berbasis macromedia director ini dilakukan oleh tiga orang ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli desain. Subjek ujicoba yang terlibat dalam pengembangan ini secara keseluruhan berjumlah empat puluh orang peserta didik dan dua orang guru. Jenis data yang diperoleh pada tahap ujicoba produk pengembangan bersifat kualitatif dan kuantitatif, dimana data tersebut diperoleh dari hasil penilaian ahli materi, ahli media dan ahli desain serta peserta didik, guna memperoleh data tentang daya tarik media pembelajaran yang digunakan, sedang data dari hasil observasi digunakan untuk mengetahui reaksi peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran.

HASIL PENELITIAN

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan macromedia director, yang didalamnya menampilkan gambar, video, audio, dan narasi. Selanjutnya untuk menampilkan media pembelajaran saat proses pembelajaran maka dibutuhkan perangkat tambahan berupa in focus (LCD). Media pembelajaran ini dapat ditayangkan menggunakan personal komputer (PC) atau laptop. Bentuk fisik dari media pembelajaran ini berupa kepingan Compact Disk (CD), namun dapat juga disimpan didalam flashdisk.

Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan dimana berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan melalui penyebaran angket, diketahui bahwa pembelajaran PKn termasuk salah satu mata pelajaran yang mempunyai cakupan cukup luas, dan secara umum tidak menarik karena materinya lebih banyak hapalan berupa konsep-konsep ataupun tentang peraturan-peraturan. Khusus untuk materi tentang demokrasi dan kedaulatan, peserta didik membutuhkan media selain guru yang dapat membantu peserta didik lebih memahami materi pelajaran, sekaligus dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu juga diperoleh informasi bahwa guru PKn membutuhkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dapat membantu saat proses pembelajaran berlangsung yang dilengkapi dengan video, animasi, musik, dan

narasi. Sebenarnya untuk mata pelajaran PKN sudah tersedia media pembelajaran dalam bentuk CD pembelajaran, namun guru tidak menggunakan karena dirasa kurang menarik. Kurang menarik disini maksudnya dalam CD pembelajaran tersebut hanya berisi materi saja tanpa dilengkapi dengan gambar, video, audio dan narasi, selain itu juga tidak dilengkapi dengan contoh-contoh untuk memudahkan peserta didik memahami materi yang disampaikan saat proses pembelajaran.

Selanjutnya berdasarkan hasil ujicoba perorangan pada 3 orang responden (peserta didik) menunjukkan hasil baik. Aspek yang diujicobakan mendapat respon yang baik dari ketiganya, dari indikator yang ditampilkan memperoleh skor rata-rata 40,7 atau dengan kriteria sangat baik/sangat menarik/sangat mudah/sangat layak. Ada empat indikator yang memperoleh penilaian sangat baik/sangat menarik/sangat mudah/sangat layak, yakni: " tampilan awal multimedia yang disajikan memperoleh skor rata-rata 4,3, daya tarik gambar atau video yang disajikan memperoleh skor rata-rata 4,6, tertarik dengan penyelesaian soal-soal yang diberikan memperoleh skor 4,3, dan multimedia yang disajikan layak digunakan dalam pembelajaran memperoleh skor 4,6. Selanjutnya yang mendapatkan penilaian dengan kriteria baik/menarik/ mudah/layak ada empat indikator yaitu kemenarikan musik pengiring memperoleh skor rata-rata 4,0, kemenarikan komposisi warna dalam multimedia interaktif memperoleh skor rata-rata 4,0, kemudahan penggunaan menu dalam multimedia interaktif memperoleh skor rata-rata 4,0, dan multimedia interaktif yang disajikan menarik untuk peserta didik memperoleh skor rata-rata 4,0, terakhir ada 2 indikator yang memperoleh nilai cukup baik/cukup menarik/cukup mudah/cukup layak (sedang), indikator tersebut yaitu indikator tentang kemudahan memahami materi pembelajaran memperoleh skor rata-rata 3,3 dan kemudahan memahami contoh-contoh yang diberikan memperoleh skor rata-rata 3,3.

Meskipun memperoleh skor rata-rata 40,7 atau apabila disesuaikan dengan tabel penilaian aspek daya tarik memperoleh kriteria sangat baik/sangat menarik/sangat mudah/sangat layak, namun masih ada beberapa hal yang perlu diperbaiki berdasarkan komentar dan pendapat dari hasil ujicoba.

Dari tabel nilai data diatas menunjukkan bahwa tingkat pemahaman peserta didik rata-rata cukup baik dan mengalami peningkatan dari yang semula nilai rata-ratanya 44,2 meningkat menjadi 66,7, walaupun masih ada beberapa peserta didik yang memperoleh nilai kurang memuaskan.

Berdasarkan hasil ujicoba lapangan, kualitas media yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata 43,16 atau dengan kriteria sangat baik/sangat menarik/sangat mudah/sangat layak. Ada tujuh indikator yang memperoleh penilaian sangat baik/sangat menarik/sangat mudah/sangat layak, yakni: Tampilan awal multimedia yang disajikan memperoleh skor rata-rata 4,6, kemenarikan komposisi warna dalam multimedia interaktif memperoleh skor rata-rata 4,4, kemudahan memahami materi pembelajaran memperoleh skor rata-rata 4,2, daya tarik gambar atau video yang disajikan memperoleh skor rata-rata 4,6, tertarik dengan penyelesaian soal-soal yang diberikan memperoleh skor rata-rata 4,1,

multimedia interaktif yang disajikan menarik untuk siswa memperoleh skor rata-rata 4,6, multimedia yang disajikan layak digunakan dalam pembelajaran memperoleh skor rata-rata 4,7.

Apabila diperhatikan maka skor rata-rata yang diperoleh pada saat uji coba lapangan mengalami peningkatan, hal ini menandakan bahwa kualitas media berdasarkan perolehan nilai saat ujicoba sangat baik/sangat menarik/sangat mudah/sangat layak untuk digunakan sebagai media saat proses pembelajaran.

Dari rekapitulasi perolehan nilai pre-tes dan post tes pada saat diadakan uji coba lapangan, maka tampak adanya peningkatan setelah menggunakan produk berupa media pembelajaran PKn berbasis macromedia director, dari yang semula rata-rata 60,8 pada saat pre-tes, setelah pelaksanaan pos tes mengalami peningkatan nilai rata-rata menjadi 77,6. Ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman peserta didik rata-rata sudah baik meskipun masih ada beberapa yang memperoleh nilai yang kurang memuaskan. Nilai pos tes ini sudah melampaui kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk mata pelajaran PKn secara keseluruhan.

Berdasarkan data hasil uji coba lapangan, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada saat pembelajaran PKn dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi dan wawancara pendahuluan yang dilakukan oleh pengembang kepada guru (rekan sejawat) dan peserta didik, diperoleh informasi bahwa pembelajaran PKn membutuhkan media yang dapat membantu peserta didik memahami materi yang diberikan saat proses pembelajaran. Sebenarnya di SMP Negeri 8 Muaro Jambi untuk hampir semua bidang studi telah disediakan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran. Namun tidak banyak guru yang mau menggunakan karena tidak menarik. Khusus untuk bidang studi PKn guru saat proses pembelajaran tidak menggunakan media dalam menjelaskan materi yang sifatnya abstrak dan hapalan konsep-konsep, akibatnya peserta didik pemahaman terhadap materi yang diberikan sangat minim dan tentu saja hal ini berpengaruh terhadap perolehan nilai.

Dan untuk mengatasi kemungkinan hambatan-hambatan yang terjadi selama proses penafsiran dan agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, maka sedapat mungkin dalam penyampaian pesan (isi/materi) dibantu dengan menggunakan media pembelajaran, sehingga materi pembelajaran sampai kepada tujuan yang ingin dicapai. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan peserta didik dapat memperoleh berbagai pengalaman nyata, sehingga materi pelajaran yang disampaikan dapat diserap dengan mudah dan baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Setelah melalui serangkaian proses pengembangan yang mengadopsi dari model pengembangan Lee & Owen (2004), secara garis besar model pengembangan ini terdiri dari lima tahap, yaitu: tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Dan setelah diadakan penyempurnaan berdasarkan data yang diperoleh saat validasi dan setelah direvisi, akhirnya menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran PKn berbasis multimedia interaktif menggunakan macromedia director, yang didalamnya banyak memuat data berupa teks, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi, sehingga dapat digunakan untuk membuat perangkat mengajar. Aplikasi macromedia director yang digunakan dalam membuat media pembelajaran PKn ditinjau dari aspek materi dan media dinilai berkualitas baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran disekolah.

Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang menggunakan aplikasi macromedia director pada media pembelajaran PKn untuk SMP kelas VIII ini terbukti mampu menaikkan hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari nilai skor rata-rata tes PKn. Hasil tersebut diperoleh dari perbandingan antara nilai rata-rata pada saat pre test dan post tes. Aplikasi macromedia director yang gunakan dalam media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini juga telah melewati tahapan validasi dan revisi sehingga ditinjau dari aspek daya tarik dinilai menarik. Dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L.W, and Krathwohl, D.R 2001. *A Taxonomy for Learning Teaching and Assessing: A Revision of Bloom's. taxonomy of Educational Objectives*. New York: Addison Wesley Longman, Inc
- Arsyad, A. 2010. *Media pembelajaran*. Jakarta. Raja Grafindo Persada
- Hendratman H dkk, 2011. *Macromedia Director*. Bandung. Informatika
- Lee W.W and Owens, D.L. 2004. *Multimedia-Bases-Instructional Design*.
- Computer Based Training, Web Based Training. Distance Boadcast Training, Performance Based Solution. United States America. Pfeiffer: Jhon Wiley & Sons, Inc.
- Adri M. 2008. *Tutorial Berseri-Multimedia Instructional Design*. Padang. Komunitas eLearning IlmuKomputer.Com