

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN PKN
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Ratih Utami¹, Ahmad Sofyan², Mastur³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

¹ratihutami46@gmail.com, ²sofyan_manggaking@yahoo.com, ³mastur@ulm.ac.id

Abstract

This study aims: (1) to produce PKN Multimedia products that were appropriate to my heroic and (2) to know the increase in PKN learning outcomes by using multimedia learning for fourth grade students at SDN Atu-Atu. This development study used procedural type development model that is formulated by Alessi & Trollip. The model consists of three phases, they are planning, design, and development. The results showed (1) the results of validation: (a) validation on the material aspects of the average rating of "Very Feasible" criteria, (b) validation on the aspect of media ease and appearance of obtaining and having the criteria of "Very Eligible", (c) user validation on the aspects of appearance and effectiveness for users with the criteria of "Very Eligible". 2) Feasibility of multimedia learning products in Pancasila and Civic Education subjects improving the learning outcomes in the aspects of cognitive development. The results of the different test (N-gain score) in the value of the pretest and posttest with a mean value of 0.71 with the category of N-gain level "Medium", Shows that there is a significant difference from the presentation of completeness of learning outcomes in posttest data shows 100% completeness presentation so that the use of multimedia learning has proven to be effective as a good source of learning.

Keywords: *Multimedia Development, Learning Outcomes, Civic Education*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan: (1) menghasilkan produk Multimedia PKN yang layak pada tema pahlawanku dan (1) mengetahui peningkatan hasil belajar PKN dengan menggunakan multimedia pembelajaran untuk siswa kelas IV SDN Atu-Atu. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan jenis prosedural yang diformulasikan oleh Alessi & Trollip. Desain pengembangan dengan menggunakan model tersebut terdiri dari tiga fase, yaitu: perencanaan, desain, dan pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan (1) hasil validasi : (a) validasi pada aspek materi rerata penilaian sebesar dengan kriteria "Sangat Layak", (b) validasi pada aspek kemudahan media dan tampilan memperoleh dan berkriteria "Sangat Layak", (c) validasi pengguna pada aspek tampilan dan aspek keefektivitas bagi pengguna dengan kriteria "Sangat Layak". (2) Kelayakan produk multimedia pembelajaran pada mata pelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar pada aspek perkembangan kognitif. Hasil dari uji beda (N-gain skor) terhadap nilai *pretest* dan *posttest* dengan rerata nilai 0,71 dengan kategori tingkat N-gain "Sedang", menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan dari presentasi ketuntasan hasil belajar pada data *posttest* menunjukkan presentasi ketuntasan 100% sehingga penggunaan multimedia pembelajaran terbukti efektif digunakan sebagai sumber belajar yang baik.

Kata Kunci: Pengembangan Multimedia, Hasil Belajar, PKN

Pendahuluan

Masa sekolah dasar merupakan masa dimana seorang siswa yang terus mengalami pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun non fisik dalam dirinya, sehingga mereka masih memerlukan motivasi dan bimbingan yang lebih intensif. Hasil belajar merupakan bentuk dari perubahan setelah berupaya menambah wawasan pengetahuan atau menggali potensi diri. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. Oleh karena itu, hasil belajar dapat dilihat dari sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang dimiliki dari pembelajaran, setelah mengalami proses belajar (Rahmaibu, 2016, p.3) Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar tidak hanya dapat berupa skor atau nilai dalam bentuk angka, tetapi dapat dalam bentuk sikap atau keterampilan yang dihasilkan setelah belajar. Media pembelajaran dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu, termasuk tujuan meningkatkan hasil belajar.

Kawasan pengembangan tertuju pada produksi media. Melalui proses yang bertahap-tahap perubahan dalam kemampuan media ini kemudian berakibat pada perubahan dalam kawasan. Kawasan pengembangan dapat diorganisasikan dalam empat kategori teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer, dan multimedia. (Seels & Richey, 1994, p.37).

Arsyad (2014, pp.72-74) menyampaikan beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam menentukan kriteria multimedia dari aspek pembelajaran, yaitu: (1) pemberian motivasi, (2) memperhatikan perbedaan individual siswa, (3) memberikan tujuan pembelajaran, (4) pengorganisasian materi, (5) memperhatikan/penyetaraan persepsi materi, (6) melibatkan emosi dalam pemahaman siswa dalam belajar, (7) memberikan partisipasi aktif siswa dalam menjalankan program, (8) memberikan umpan balik, (9) memberikan penguatan, (10) program dilengkapi dengan latihan/uji kemampuan siswa, (11) membantu dalam meningkatkan kemampuan hasil belajar.

Hasil temuan data Ujian Akhir Semester 1 mata pelajaran PKN kelas IV

Sekolah Dasar Atu-Atu yang dilakukan di wilayah Pelaihari pada 18 september 2018. Kurikulum yang diterapkan di SDN Atu-Atu adalah kurikulum 2013. Peneliti juga menemukan permasalahan pada mata pembelajaran muatan PKN dikelas IV A SDN Atu-Atu yaitu Sekolah Dasar Atu-Atu Pelaihari tahun ajaran 2017/2018 menunjukkan bahwa 100% dari 20% siswa kelas IV sudah memenuhi hasil belajar di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM=70) dan 80% belum memenuhi ketuntasan belajar. Dengan melihat data hasil belajar dan wawancara dengan guru kelas IV perlu sekali untuk ditingkatkan kualitas pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran yang relevan dengan pembelajaran PKN pada materi berikutnya. Selain itu, didukung dengan hasil angket kebutuhan siswa dan kebutuhan guru yang dominan tertarik dengan media yang berbasis multimedia sebagai upaya meningkatkan kualitas dan hasil belajar pembelajaran PKN. Permasalahan mengenai kualitas pembelajaran PKN yang masih belum optimal merupakan masalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKN siswa kelas IV Sekolah Dasar Atu-Atu Pelaihari. Melihat potensi sekolah, dengan adanya ruang komputer disertai fasilitas komputer yang dapat dioperasikan bagi setiap siswa kelas IV A menjadikan peneliti menetapkan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia upaya meningkatkan kualitas maupun hasil belajar pembelajaran PKN.

Tabel 1. Penerapan Teori Belajar Kognitif dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran dengan Pendekatan Kognitif Pada Mata Pelajaran PKN dari Mayer (2007)

No.	Konsep Teori	Aplikasi
1	Menentukan kata-kata (teks) yang relevan	Pemilihan kata-kata yang relevan seperti inti kalimat dari tiap sub materi dengan penambahan ringkasan pada tiap materi.
2	Memilih gambar yang relevan	Pemilihan gambar di pilih berdasarkan sub materi yang akan disajikan.

3	Menentukan kata-kata (teks) yang sudah dipilih	Menentukan teks pada materi di sajikan berupa teks tulis yang terdapat pada video dengan tema pahlawan di sesuaikan dengan Pahlaman Nasional dari Kalimantan Selatan.
4	Menetapkan gambar-gambar yang sudah dipilih	Menetapkan gambar-gambar yang sudah dipilih dari Pahlawan Nasional asal Kalimantan Selatan.
5	Memadukan representasi berbasis kata dan representasi berbasis gambar	Mengintegrasikan penyajian-penyajian visual dan lisan menjadi pengetahuan yang sesungguhnya serta agar mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan uraian teori kognitif sebagai pondasi yang sangat kuat dalam pengembangan multimedia pembelajaran dengan pendekatan kognitif. Penyampaian informasi tidak lepas dari teori ini karena pada proses pemikiran terjadi pemrosesan dalam otak, yang memproses informasi verbal atau nonverbal yang diterjemahkan menjadi suatu pesan. Dalam produk multimedia pembelajaran ini penerapan konsep teori kognitif telah tampak dalam *slide-slide* yang mencantumkan, foto dan video yang berkaitan dengan materi.

Pemilihan penggunaan multimedia pembelajaran yang pada umumnya merupakan penggabungan dari beberapa media *teks* (tulis), media *audio video*, gambar dan animasi yang dapat di aplikasikan melalui media pembelajaran berbasis komputer.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2015, p.407).

Subjek dalam penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas IV semester genap di SDN

Atu-Atu Pelaihari. Sedangkan objek penelitian ini adalah dari Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Subtema Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SDN Atu-Atu Pelaihari.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan September hingga bulan Juni 2019 di SDN Atu-Atu Pelaihari.

Subjek Penelitian

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Atu-Atu tahun ajaran 2018/2019 berjumlah 28 siswa

Prosedur

Prosedur atau langkah-langkah pengembangan yang di lakukan peneliti dengan model pengembangan Allessi & Trollip adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan: (a) Mendefinisikan ruang lingkup (*define the scope*), (b) Mengidentifikasi karakteristik siswa (*identify learner characteristics*), (c) Menentukan dan mengumpulkan sumber-sumber (*determine and collect*) dan (d) Melakukan brainstorming (*conduct initial brainstorming*)
2. Desain: (a) Mengembangkan ide konten pembelajaran (*develop initial content ideas*), (b) Melakukan analisis konsep dan tugas (*conduct task and concept analysis*), (c) Mendeskripsikan program pendahuluan (*do a preliminary program description*), (d) Membuat *flowcharts* dan *storyboard* (*create flowcharts and storyboard*).
3. Pengembangan: (a) Mengembangkan multimedia dengan beberapa komponen konten, (b) Melakukan revisi pertama pada produk multimedia pembelajaran yang telah dibuat berdasarkan hasil uji kelayakan produk dengan *alpha testing*. (c) Melakukan revisi akhir produk multimedia pembelajaran berdasarkan hasil dengan *beta testing* (uji kelayakan pengguna), (d) Melakukan evaluasi sumatif (uji peningkatan hasil belajar) menggunakan pre-test dan post-test untuk mengetahui efektifitas multimedia yang dikembangkan.

Instrumen

Instrumen penelitian pengembangan multimedia pembelajaran ini menggunakan angket yang digunakan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan.

Angket ini terbagi dalam tiga kelompok, yaitu: 1) instrumen uji kelayakan ahli media, 2) instrumen uji kelayakan ahli materi, dan 3) instrumen uji penggunaan.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data kelayakan dilakukan dengan cara mencari rata-rata skor yang diperoleh pada lembar validasi yang dilakukan oleh validator ahli terhadap multimedia Pahlawanku. Skor diperoleh dengan menggunakan 4 level skala Likert modifikasi. Kemudian hasil rata-rata skor angket dikonversi menggunakan kriteria acuan penskoran (Mardapi, 2008, p.123). seperti pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Kriteria Acuan Penskoran

Rentang Skor (<i>i</i>)	Skor	Kategori kualitas
$X \geq \bar{X} + 1.SBx$	4	Sangat Layak
$\bar{X} + 1.SBx > X \geq \bar{X}$	3	Layak
$\bar{X} > X \geq \bar{X} - 1.SBx$	2	Tidak Layak
$X < \bar{X} - 1.SBx$	1	Sangat Tidak Layak

Untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar siswa, dilakukan *N-gain* atau *normalized gain*. Hake menjelaskan *N-gain* atau *normalized gain* adalah perbandingan *gain* rata-rata sebenarnya dengan *gain* rata-rata maksimum, (Hake, 1998, p.68) persamaan tersebut dituliskan sebagai berikut:

$$N\text{-gain (g)} = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pre test}}$$

Hasil perhitungan *N-gain* yang diperoleh kemudian dikonversi ke dalam kategori tingkat *N-gain* seperti pada tabel 3 berikut, Hake (1998, p.68).

Tabel 3. Kategori Tingkat *N-gain*

N-gain	Kategori
$g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$g > 0,70$	Tinggi

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran PKn berbasis multimedia dengan menggunakan *Adobe Flash* telah dilaksanakan

peneliti melalui model pengembangan multimedia dalam penelitian ini terdiri atas tiga tahapan, yaitu: 1) *planning* (perencanaan), 2) *design* (desain), dan *development* (pengembangan).

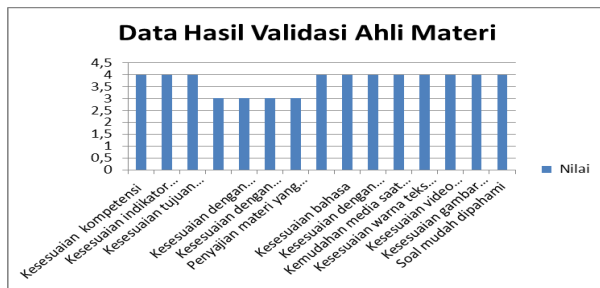
Pada tahap perencanaan melakukan analisis kebutuhan, peneliti menemukan masalah dan potensi yang ada di SDN Atu-Atu Pelaihari. Masalah yang ditemukan peneliti adalah masih belum memenuhi ketuntasan belajar dalam pembejaran PKN masih kurang. Siswa masih pasif dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru kelas mengatakan bahwa pada tahun ajaran 2018/2019 minat siswa terhadap mata pelajaran PKN tidak seperti minat pada mata pelajaran lainnya, sehingga mengakibatkan hasil belajar Ujian Akhir Semester (UAS) siswa kelas IV masih rendah. Selain itu, banyak siswa yang kesulitan memahami materi karena materi yang susah di mengerti oleh siswa dalam pembelajaran di dalam kelas.

Tahap kedua (Desain), peneliti membuat desain produk ke dalam *prototype*. *Prototype* yang dibuat kemudian diwujudkan ke dalam bentuk produk media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan *Adobe Flash*. Desain yang dirancang peneliti menentukan pengembangan media yang diwujudkan.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan, berupa hasil dari desain menjadi sebuah media . Perwujudan desain menjadi media tersebut menggunakan software *Adobe Flash*, dimana terdapat beberapa kelebihan menggunakan software ini, diantaranya hasil akhir *Adobe Flash* lebih kecil setelah dipublish, maupun mengimpor hasil semua *file* gambar dan audio, dan dapat membentuk *file executable*. Sehingga dapat dijadikan pada PC manapun tanpa menginstal terlebih dahulu proram *Adobe Flash*.

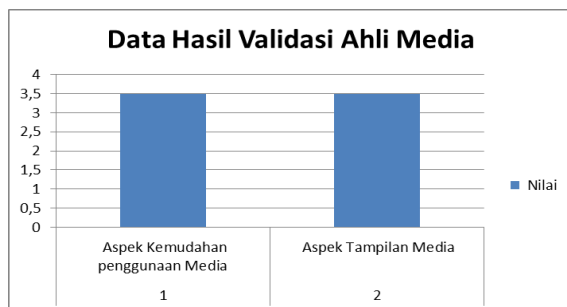
Setelah produk awal jadi, peneliti kemudian melakukan tahap pengujian. Pengujian merupakan tahap dimana desain produk melalui tahap validasi oleh para ahli dan validasi pengguna.

Produk multimedia pembelajaran pada mata pelajaran PKN untuk meningkatkan hasil belajar siswa setelah dilakukan uji alpha kepada ahli materi dengan total skor 3,7 dan kriteria sangat layak. Dapat di lihat dari diagram pada gambar 1.



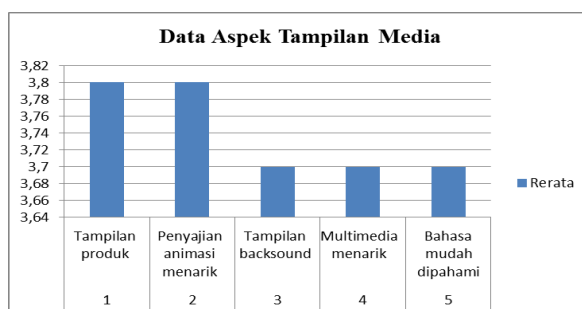
Gambar 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Produk multimedia pembelajaran pada mata pelajaran PKN untuk meningkatkan hasil belajar siswa setelah dilakukan uji alpha kepada ahli media dengan total skor 3,5 pada aspek kemudahan penggunaan media dan kriteria “sangat layak”, pada aspek tampilan media dengan total skor 3,6 dan kriteria “sangat layak” dari rekapitulasi kedua aspek media total skor sebesar 3,5 dan kriteria “sangat layak”. Dapat di lihat dari diagram pada gambar 2.



Gambar 2. Hasil Validasi Ahli Media

Berikut rangkuman dari uji beta kepada siswa yang akan disajikan pada gambar 3.

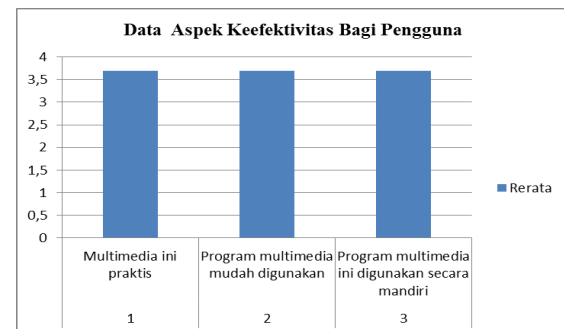


Gambar 3. Data Aspek Tampilan Media

Rata-rata skor yang diperoleh pada hasil penililah dari siswa terhadap multimedia pembelajaran PKN ialah sebesar 3,74 sehingga dapat dikategorikan dalam kriteria

sangat layak. Data rerata skor yang diperoleh dari aspek tampilan media, seperti: tampilan produk, penyajian animasi menarik, tampilan background, keseluruhan multimedia, dan bahasa yang mudah dipahami dengan demikian produk dapat dikatakan layak digunakan sebagai sumber belajar siswa dan memiliki kualitas yang baik.

Berikut rangkuman dari uji beta pada aspek keefektifitas bagi pengguna yang akan disajikan pada gambar 4.



Gambar 4. Data Aspek Keefektifitas Bagi Pengguna

Rekapitulasi skor yang diperoleh pada hasil penililah dari siswa terhadap multimedia pembelajaran PKN ialah sebesar 3,7 sehingga dapat dikategorikan dalam kriteria sangat layak. Data rekapitulasi skor yang diperoleh dari aspek aspek keefektifitas bagi pengguna, seperti: Kepraktisan multimedia, kemudahan penggunaan multimedia dan memudahkan multimedia ini sebagai media belajar mandiri yang mudah dipahami dengan demikian produk dapat dikatakan layak digunakan sebagai sumber belajar siswa dan memiliki kualitas yang baik.

Pengukuran hasil belajar pada aspek perkembangan kognitif melalui *pretest* dan *posttest* dari rekapitulasi data hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4 dan tabel 5

Tabel 4. Data Hasil Presentasi Ketuntasan Belajar Pretest

Jumlah Siswa	Jumlah Siswa yang Tuntas	Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas
28	4	24
Presentasi Ketuntasan	14,28%	
Presentasi Ketidak Ketuntasan	85,71%	

(Sumber: Pengelolaan data primer)

Tabel 5. Data Hasil Presentasi Ketuntasan Belajar Posttest

Jumlah Siswa	Jumlah Siswa yang Tuntas	Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas
28	28	28
Presentasi Ketuntasan		100%
Presentasi Ketidaktuntasan		0%

(Sumber: Pengelolaan data primer)

Hasil presentasi ketuntasan belajar terhadap nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan sehingga penggunaan multimedia pembelajaran terbukti efektif digunakan sebagai sumber belajar yang baik.

Simpulan dan Saran

Simpulan

1. Kelayakan produk multimedia pembelajaran PKn yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media dikatakan Sangat Layak dan teruji untuk digunakan dalam proses pembelajaran untuk siswa kelas IV di SDN Atu-Atu Pelaihari.
2. Penggunaan multimedia pembelajaran dapat meningkatkan hasil pembelajaran dapat dilihat dari kenaikan nilai yang signifikan dari ketuntasan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Atu-Atu Pelaihari sehingga penggunaan multimedia pembelajaran terbukti efektif sebagai sumber belajar yang baik

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk multimedia pembelajaran PKN, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Multimedia Pembelajaran PKn ini perlu di implementasi lebih lanjut agar ditemukan kelemahan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Materi yang disajikan dalam multimedia ini tidak hanya satu materi Pahlawanku tetapi dapat digabungkan dalam materi lain yang terkait dengan PKN.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, S. M. & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia For Learning, Methods and Development*. United States: Person Education.
- Arsyad, Azhar. (2014) *Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Djemari Mardapi. (2008). Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes. Yogyakarta: Mitra Cendikia Press
- Farida Hasan Rahmaibu, (2016) . *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Studi Kasus: SDI AL MADINA SEMARANG*, Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Hake, R. R. (1998) Interactive-engagement vs traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanic test data for introductory physics course. (*The American Journal of Physics Research* 66, 64-74, 1998), h.68.
- Mayer. R. E. (2009). *Multimedia learning. prinsip-prinsip dan aplikasi* (Penyuting Baroto Tavip Indrojarwo). Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Seels, Barbara B & Richey, Rita C. (1994). *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Sugiyono. (2015) *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.