

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PKN Kelas X di SMAN 6 Padang

Hasa Cantika^{1*}, Zuwirna², Syafril³, Eldarni⁴

^{1,2,3,4} Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Padang

* e-mail: hasacantika73@gmail.com

Abstrak

Penelitian Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada mata pelajaran PKN Kelas X di SMA 6 Padang yang dilatar belakangi karena siswa kurang tertarik untuk belajar PKN, guru mata pelajaran yang masih kurang optimal dalam penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk multimedia menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* pada mata pelajaran PKN kelas X SMA, dan mengetahui prosedur pengembangan multimedia pembelajaran yang dikembangkan layak atau tidak digunakan dalam proses pembelajaran oleh guru dan peserta didik.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan yang idisebut dengan istilah *Research and Development (R&D)* menggunakan model ADDIE. Pada model ini ada 5 tahap pengembangan yaitu tahap Analisis (*Analysis*), tahap Perancangan (*Design*), tahap Pengembangan (*Development*), tahap Penerapan (*Implementation*), dan tahap Evaluasi (*Evaluation*). Uji validitas dilakukan kepada 3 orang yaitu 2 validator media dan 1 validator materi. Uji praktikalitas dilakukan kepada 30 responden yaitu peserta didik kelas X PKN di SMA Negeri 6 Padang. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan mengakulasi persentase dari setiap sub variabel.

Berdasarkan hasil penilaian oleh kedua validator media memperoleh skor rata-rata sebesar 4,78 yang dikategorikan “sangat valid”. Hasil validasi penilaian dari validator materi memperoleh rata-rata sebesar 4,8 yang dikategorikan “sangat valid”. Hasil uji praktikalitas produk oleh peserta didik memperoleh rata-rata sebesar 4,42 yang dikategorikan “praktis”. Berdasarkan hasil penilaian validitas dan praktikalitas produk maka dapat disimpulkan bahwa produk sudah memenuhi syarat sebagai media yang layak digunakan dalam proses pembelajaran PKN

Keywords: Pengembangan, Multimedia, *Lectora Inspire*, PKN.



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for non-commercial purposes.

PENDAHULUAN

Pendidikan menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Susanto (2013:18) menyatakan bahwa proses pembelajaran yang efektif dapat dibangun untuk mengembangkan pemikiran kreatifitas siswa dan meningkatkan kemampuan pengetahuan baru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran PKN 1 juni 2022 di SMA N 6 Padang, ditemukan fenomena pada mata pelajaran PKN yaitu guru masih dominan menggunakan media papan tulis saat menjelaskan pembelajaran didalam kelas, dan guru masih dominan menggunakan buku paket dan lembar kerja siswa sebagai bahan ajar. Penggunaan media mengajar yang terbatas membuat respon siswa kurang maksimal. Siswa bagian belakang kurang memperhatikan penjelasan guru dan malah asik mengobrol dengan teman sebangku. Hal tersebut dapat mengganggu konsentrasi siswa lain, siswa terlihat kurang antusias untuk mengikuti proses

pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan guru, dijelaskan bahwa guru menggunakan media berbentuk *power point*, papan tulis, buku teks, lembar kerja siswa. Guru belum menggunakan multimedia pembelajaran yang bersifat interaktif dan guru belum optimal dalam pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer.

Berdasarkan penelitian sebelumnya mengungkapkan keefektifan penggunaan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran. Diantaranya yaitu penelitian dilakukan oleh Ikha Nur Jannah (2020) hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran sangat efektif karena pengaruh media dalam pembelajaran memudahkan siswa memahami materi kalor yang diberikan, siswa juga lebih tertarik dalam proses pembelajaran dan menghilangkan rasa jenuh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu juga mereka mendengar efek suara yang ditimbulkan yang membuat siswa lebih paham akan materi yang sedang diberikan.

Aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran ini menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*. *Lectora Inspire* adalah multimedia pembelajaran berupa perangkat lunak yang menyediakan fitur-fitur menarik dalam proses pembelajaran seperti menggunakan teks, audio, video, animasi. Menggunakan media pembelajaran *Lectora*, para pendidik dapat membangun pengetahuan melalui konten-konten yang disediakan oleh aplikasi *Lectora*.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis melakukan penelitian pengembangan dengan judul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PKN Kelas X di SMA N 6 Padang

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau sering dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2017: 407), pengembangan *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk baru dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian menggunakan model ADDIE dengan 5 tahap pengembangan yaitu tahap Analisis (*Analysis*), tahap Perancangan (*Design*), tahap Pengembangan (*Development*), tahap Penerapan (*Implementation*), dan tahap Evaluasi (*Evaluation*). Uji validitas dilakukan kepada 3 orang yaitu 2 validator media dan 1 validator materi. Uji praktikalitas dilakukan kepada 30 responden yaitu peserta didik kelas X PKN di SMA Negeri 6 Padang. Pengolahan data menggunakan skala *likert*. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini berupa lembar angket dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tahap Analisis

Tahap Kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa pada saat pembelajaran PKN guru belum menggunakan media yang menarik dalam membantu pemahaman peserta didik. Oleh karena itu diberikan *alternative* berupa multimedia pembelajaran.

Analisis Karakteristik Peserta Didik

Pada tahap analisis ini juga mempertimbangkan kemampuan kognitif, psikomotorik dan afektif yang dimiliki oleh peserta didik

Analisis Kurikulum

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran SMA N 6 Padang menggunakan kurikulum 2013. Materi yang dimuat pada multimedia pembelajaran nantinya disesuaikan dengan silabus mata pelajaran PKN yaitu materi kewenangan lembaga negara.

Tahap Perancangan (Design)

Proses dalam tahap ini adalah untuk menyiapkan *prototipe* produk media pembelajaran yang dirancang pada tahap ini ada beberapa langkah : Pembuatan *flowchart*, Pembuatan *Storyboard*.

Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap awal pembuatan multimedia

hal perlu di persiapkan yaitu mempersiapkan *software* (perangkat lunak), materi, serta rancangan awal multimedia seperti *flowchart* dan *storyboard*. Selanjutnya, masuk pada tahap pembuatan multimedia yang dimulai dengan merancang menu awal multimedia serta menu- menu lainnya

Hasil Uji Validitas

Validitas Media, Data dari validitas media diperoleh dari dua validator media yaitu dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang yaitu ibu Novrianti, M.Pd sebagai validator media 1 dan ibu Rahmi

Pratiwi, M.Pd sebagai validator media 2 dengan mengkaji aspek media pada lembar penilaian terhadap multimedia. Hasil penilaian media mencakup variabel desain media dan *layout*. Setelah diberikan masukan dan direvisi diperoleh rata-rata sebesar 4,78 dengan kriteria “sangat valid”, lalu jika dilihat penilaian pada kriteria variabel desain media dan *layout* oleh kedua validator media diperoleh rata-rata sebesar 4,6 dengan kriteria “sangat valid”, sedangkan pada variabel kesesuaian dan kelengkapan media diperoleh rata-rata sebesar 4,75 dengan kriteria “sangat valid”, pada variabel kemudahan penggunaan media diperoleh rata-rata sebesar 5 dengan kriteria “sangat valid”.

Validitas Materi, Tahap validasi materi dilakukan oleh validator materi yaitu guru mata pelajaran PKN kelas X di SMAN 6 Padang. Validasi dilakukan dengan cara memperlihatkan materi yang terdapat pada multimedia yang telah dibuat lalu menyerahkan lembar penilaian kepada validator materi. Setelah melakukan validasi diperoleh nilai 4,83 rata-rata per variabel yaitu variabel kelayakan isi dengan rata-rata 4,75 variabel kebahasaan dengan rata-rata 4,75 serta variabel penyajian dengan rata-rata 5 maka dapat disimpulkan hasil penilaian validasi ahli materi pada multimedia oleh ahli materi dikategorikan dengan kriteria “sangat sesuai/sangat valid”.

Tahap Implementasi (Implementation)

Setelah produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi lalu dilakukan uji praktikalitas untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan multimedia dalam pembelajaran pada mata pelajaran PKN kelas X pada materi kewenangan lembaga negara di SMA Negeri 6 Padang. Hasil penilaian uji praktikalitas yang diuji cobakan terhadap 30 orang peserta didik kelas X di SMAN 6 Padang sudah dikategorikan sangat praktis. Hal ini dilihat dari nilai rata-rata per variabel yaitu pada variabel kemudahan penggunaan dengan rata-rata 4,6 dengan kategori “sangat praktis”, pada variabel efisiensi waktu dengan rata-rata 4,5 dengan kategori “sangat praktis” dan daya tarik dengan rata-rata 4,6 dengan kategori “sangat praktis”, variabel tampilan dengan rata-rata 4,58 dengan kategori “sangat praktis”, dan variabel manfaat dengan rata-rata 4,6 dengan kategori “sangat praktis”.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi dilakukan berdasarkan saran dan komentar dari para ahli media dan ahli materi yang terdapat pada lembar penilaian/angket yang telah disediakan. Setelah itu media diuji cobakan pada peserta didik kelas X di SMAN 6 Padang untuk mengetahui tingkat kepraktisan media dan mengetahui saran serta komentar yang diberikan siswa terhadap media yang telah dikembangkan. Selama tahap pengembangan dan pengimplementasian media, maka pada saat itulah proses evaluasi diberlakukan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penilaian uji praktikalitas secara keseluruhan komponen maka diperoleh skor rata-rata sebesar 4,42 dengan kategori “**praktis**”. Dapat disimpulkan produk multimedia yang telah dikembangkan untuk siswa kelas X di SMAN 6 Padang sangat layak digunakan dalam pembelajaran dan diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai multimedia menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* pada mata pelajaran PKN di kelas X SMA maka dapat dilihat bahwa pengembangan multimedia ini menggunakan model *ADDIE* yang memiliki lima tahap menurut Hamzah (2019) yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap penerapan (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*) yang telah dilakukan secara terstruktur dan sistematis.

Pengembangan media dimulai dari tahap analisis. Analisis yang dilakukan ialah analisis kebutuhan ini dengan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran PKN kelas X di SMA Negeri 6 Padang yang bertujuan untuk mengetahui kondisi di lapangan yang sesungguhnya yang berhubungan dengan bagaimana penggunaan multimedia pembelajaran dan kesediaan fasilitas yang mendukung proses pembelajaran di sekolah terhadap pemahaman peserta didik. Lalu dilanjutkan dengan menganalisis Kompetensi Dasar (KD) serta materi yang akan dimuat ke dalam media. Setelah itu lanjut ke tahap perancangan media dengan membuat *flowchart* dan *storyboard* sebagai rancangan awal dari media yang akan dikembangkan, setelah dirancang lalu dilanjutkan dengan tahap pengembangan atau pembuatan media lalu di validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi yang dilakukan kepada ahli media dan ahli materi dikategorikan “sangat valid” dengan nilai rata-rata sebesar 4,78 sehingga media yang dikembangkan sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran PKN kelas X.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Proses pengembangan multimedia pada mata pelajaran PKN menggunakan aplikasi *lectora inspire* pada kelas X SMA ini telah selesai dikembangkan sesuai dengan model *ADDIE* yaitu model pengembangan yang terstruktur dan sistematis yang mempunyai 5 tahap pengembangan yaitu tahap Analisis (*Analysis*), tahap Perancangan (*Design*), tahap Pengembangan (*Development*), tahap Penerapan (*Implementation*), dan tahap Evaluasi (*Evaluation*). Pengembangan produk ini membantu memecahkan permasalahan siswa dalam pembelajaran PKN; (2) Hasil validitas oleh ahli media telah menunjukkan rata-rata sebesar 4,78 dengan kriteria “sangat valid”, hasil validasi oleh ahli materi diperoleh rata-rata sebesar 4,8 dengan kriteria “sangat valid”. Berdasarkan skor rata-rata secara keseluruhan dari validitas media dan validitas materi dapat dilihat media sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran; (3) Hasil uji praktikalitas menunjukkan

multimedia yang dikembangkan “sangat praktis” digunakan sehingga diperoleh rata-rata sebesar 4,60 dengan kriteria “sangat praktis”. Berdasarkan skor rata-rata uji praktikalitas media dapat dilihat media sudah layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Depdiknas.(2003).*Undang-undang RI No.20 Tahun 2003*. Depdiknas. Jakarta.

Hamzah, A (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Malang: Literasi Nusantara.

Ikha Nur Jannah, (2019). “Efektifitas Penggunaan Multimedia Dalam Pembelajaran di SD”. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 04, no 2 (2020): 57

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.

Susanto. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group