



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF (MPI) UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
SISWA KELAS VIII DI SMP DARUSSALAF DESA ASEM
KECAMATAN LEMAHABANG KABUPATEN CIREBON**

Skripsi ini
disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Teknologi Pendidikan

Oleh
ASISTO
1102411093

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2015**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF (MPI) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN SISWA KELAS VIII DI SMP DARUSSALAF DESA ASEM KECAMATAN LEMAHABANG KABUPATEN CIREBON” telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Hari : Senin

Tanggal : 6 - Juli - 2015

Mengetahui,



Pembimbing

Rafika Bayu Kusumandari, S.Pd, M.Pd
NIP. 197904152003122002

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri

Semarang, pada :

Hari : Senin

Tanggal : 03 Agustus 2015.

Panitia Ujian :



Prof. Dr. Fakrudin, M.Pd
NIP. 193604271986031001

Sekretaris

Heri Triluqman B, S.Pd, M.Kom
NIP. 198201142005011001

Dewan Penguji,

Penguji I

Dr. Titi Prihatin, M.Pd
NIP. 196302121999032001

Penguji II

Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd
NIP. 1956102611986011001

Penguji III / Pembimbing

Rafika Bayu Kusumandari, S.Pd, M.Pd
NIP. 197904152003122002

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Juli 2015



ASISTO

MOTTO :

“Barang siapa yang bersabar atas kesulitan dan himpitan kehidupannya, maka aku akan menjadi saksi atau pemberi syafaat baginya pada hari kiamat.” (HR. Tirmidzi)

Jangan berhenti ingatkan diri bahwa dunia hanya alat bukan tujuan, dunia hanya tempat singgah bukan ketetapan tinggal. (Asisto)

PERSEMBAHAN :

1. Universitas Negeri Semarang Almamaterku tercinta.
2. SMP Darussalaf Lemahabang Cirebon yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian disana.
3. Orang tuaku sekaligus guru yang selalu membimbingku.
4. Keluarga besar semua, terima kasih telah memberi banyak dukungan.
5. Teman-teman seperjuangan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif (MPI) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas VIII di SMP Darussalaf Desa Asem Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon”. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan penuh kerendahan hati penulis ucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Fathurokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan serta pelayanan akademik kepada penulis selama menempuh pendidikan di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr Fakhruddin MPd, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan pelayanan akademik dan fasilitas pendidikan kepada penulis.

3. Drs. Nurussaadah, M.Si, Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kepercayaan kepada penulis untuk melakukan penelitian dan mengerjakan skripsi ini
4. Rafika Bayu Kusumandari, S.Pd, M.Pd Dosen pembimbing sekaligus dosen wali yang senantiasa bersedia meluangkan waktunya demi bimbingan memberikan nasehat dan perbaikan bagi skripsi dan kuliah saya.
5. Dr. Titi Prihatin, M.Pd sebagai dosen Penguji 1, yang telah menguji skripsi ini dengan penuh keikhlasan dan ketulusan dalam memberikan pengarahan dan petunjuk.
6. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd sebagai dosen Penguji 2, yang telah menguji skripsi ini dengan penuh keikhlasan dan ketulusan dalam memberikan pengarahan dan petunjuk.
7. Akaat Hasjiandito, S.Pd sebagai Ahli Media, yang memberikan bimbingan dan arahan dalam pembuatan media.
8. Seluruh dosen di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis selama belajar di Universitas Negeri Semarang.
9. Ade Hikmat, S.Pd Kepala Sekolah SMP Darussalaf Lemahabang Cirebon yang telah memberikan ijin dan bantuan dalam penelitian ini.
10. Muhammad Hasan Ketua Yayasan Assalafiyah yang turut membantu serta membimbing dalam pelaksanaan penelitian ini.

11. Ika Sartika, S.Pd Guru mata pelajaran kewarganegaraan atas partisipasinya dalam penelitian ini.
12. Ibu dan Bapak tercinta serta keluarga dikampung halaman terimakasih atas kasih sayang, nasehat, do'a, serta dukungan yang selalu diberikan tiada henti.
13. Sahabat-sahabat terbaik penghuni kost Doktor, Terimakasih atas hari-hari yang terlewatkan penuh canda, tawa, sedih, senang kita lewati bersama, kebersamaan yang tidak akan terlupakan dan semoga kita semua sukses.
14. Keluarga besar kurikulum teknologi pendidikan dan teman-teman TP 2011 yang telah memberikan saya banyak pengalaman dan membentuk saya menjadi pribadi seperti sekarang.
15. Serta semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Meskipun demikian, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada semua pembaca.

Semarang, Juli 2015



ASISTO

ABSTRAK

Asisto, 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif (MPI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas VIII di SMP Darussalaf Desa Asem Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon*. Skripsi, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Rafika Bayu Kusumandari, S.Pd, M.Pd.

Kata kunci : Pendidikan Kewarganegaraan, Media, Hasil Belajar, Pengembangan

Latar belakang penelitian ini adalah adanya kendala pada saat guru menyampaikan pembelajaran materi nilai-nilai pancasila mata pelajaran kewarganegaraan dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif (MPI) materi nilai-nilai pancasila dan mengetahui keefektifan MPI terhadap hasil belajar siswa kelas VII di SMP Darussalaf Cirebon. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development*. Kegiatan *research* dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan penggun, sedangkan kegiatan *development* dilakukan untuk menghasilkan produk MPI setelah produk dihasilkan dapat dilanjutkan pada tahap *implementation* yakni penerapan. Tahap terakhir setelah penerapan yakni, mengevaluasi kekurangan yang ada pada MPI untuk dapat disempurnakan. teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis data *deskriptif persentase*. Penelitian ini lebih menitik beratkan pada bagaimana mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif tersebut sehingga data dianalisis dengan sistem deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa MPI yang peneliti kembangkan layak dan memenuhi syarat untuk dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dilihat dari hasil validasi isi, tampilan, dan keefektifan produk oleh ahli materi sebesar 96,88% dinyatakan sangat baik, aspek media, tampilan, kualitas dan keefektifan media oleh ahli media sebesar 88,75% dinyatakan sangat baik. Hasil uji efektifitas MPI terhadap Hasil belajar siswa memperoleh hasil yang baik, ini dapat dilihat dari hasil perhitungan data hasil tes siswa sebelum (*pretest*) dan setelah menggunakan MPI (*posttest*). Dari hasil data tes siswa sebelum (*pretest*) dan setelah menggunakan MPI (*posttest*) terdapat perbedaan. Perbedaan tersebut dilihat dari nilai siswa pada saat pretest yaitu rata-rata mendapatkan nilai 51,8 sedangkan rata-rata nilai siswa pada posttest yaitu 68,8. Maka disimpulkan bahwa MPI ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Darussalaf Desa Asem Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon. Saran yang dapat diberikan adalah guru hendaknya dapat memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran agar suasana belajar menjadi menarik dan lebih menyenangkan tanpa mengurangi isi dari materi pelajaran yang akan disampaikan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan Penelitian.....	4
1.4. Manfaat Penelitian.....	5
1.5. Penegasan Istilah.....	5

BAB 2 LANDASAN TEORI

2.1. Media Pembelajaran	8
2.2. Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)	9
2.2.1. Definisi Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	9
2.2.2. Manfaat Media Pembelajaran.....	10
2.2.3. Karakteristik Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	11
2.2.4. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	12
2.2.5. Aspek dan Kriteria Penilaian MPI.....	13
2.3. Perangkat Lunak Pendukung Pengembangan.....	15
2.3.1. Adobe Flash CS5.....	15
2.3.2. CorelDraw X6.....	16
2.3.3. Cool Edit Pro v2.1.....	17
2.3.4. Pinnacle Studio v15.....	18
2.4. Hasil Belajar.....	18
2.4.1. Pengertian Hasil Belajar.....	18
2.4.2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	19
2.5. Materi Nilai-nilai Pancasila.....	21
2.5.1. Pengertian Pancasila.....	21
2.5.2. Hakekat Pengertian Pancasila.....	22

2.6. Penelitian Terdahulu.....	24
2.7. Kerangka Berfikir.....	27
2.8. Hipotesis.....	28

BAB 3 METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian	29
3.2. Sumber Data /Subjek Penelitian.....	34
3.2.1. Populasi dan Sampel	34
3.2.1.1. Populasi.....	34
3.2.1.2. Sampel.....	34
3.2.2. Variabel Penelitian	34
3.2.2.1. Variabel Terikat.....	34
3.2.2.2. Variabel Bebas.....	34
3.3. Metode Pengumpulan Data.....	35
3.2.1. Tes.....	35
3.2.2. Dokumentasi.....,	36
3.2.3. Kuosioner (Angket).....	36
3.2.4. Observasi.....	36
3.2.5. Wawancara.....	37
3.4. Teknik Analisis Data	37
3.4.1. Deskriptif Persentase.....	37

3.4.2. Reliabilitas Instrumen.....	40
3.4.3. Validitas Instrumen.....	40
3.4.4. Indeks Kesukaran.....	41
3.4.5. Daya Pembeda.....	41
3.4.6. Uji t Satu Sampel.....	42

BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum Obyek Penelitian	44
4.2. Hasil Penelitian.....	46
4.2.1. Pengembangan MPI untuk materi nilai-nilai pancasila mata pelajaran kewarganegaraan.....	46
4.2.1.1. Hasil Angket Ahli Materi.....	47
4.2.1.2. Hasil Angket Ahli Media.....	47
4.2.2. Uji Keefektifan MPI terhadap hasil belajar siswa.....	48
4.3. Pembahasan.....	49
4.3.1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif (MPI).....	49
4.3.2. Mengetahui Keefektifan MPI terhadap Hasil Belajar Siswa.....	51

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

3.1. Simpulan	53
3.2. Saran	54

DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Range Persentase dan Kriteria Kualitatif Program.....	39
4.1 Daftar Ruang Bangunan.....	45
4.2 Hasil Validasi Ahli Materi.....	47
4.3 Hasil Validasi Ahli Media.....	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1. Langkah-langkah Penggunaan Metode <i>R&D</i>	30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. SK Dekan.....	58
2. Ijin Penelitian.....	59
3. Surat Keterangan Penelitian.....	60
4. Daftar Nama Siswa.....	61
5. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	62
6. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media.....	63
7. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi.....	65
8. Pedoman Observasi.....	66
9. Pedoman Wawancara.....	66
10. Pedoman Dokumentasi.....	66
11. Angket untuk Ahli Materi.....	67
12. Angket untuk Ahli Media.....	69
13. Soal Evaluasi (<i>Posttest</i>).....	71
14. Soal <i>Pretest</i>	75
15. Kunci Jawaban soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	79
16. Uji Kelayakan Ahli Media.....	80
17. Uji Kelayakan Ahli Materi.....	81
18. Tabel Analisis Validitas, Daya Pembeda, Tingkat Kesukaran, dan	

Reliabilitas Instrumen soal pilihan ganda.....	82
19. Uji Hasil Belajar Siswa.....	83
20. Uji Kesamaan 2 Rata-rata.....	85
21. GBIM.....	86
22. Naskah Media.....	90
23. Flowchart MPI.....	96
24. Peta Materi MPI.....	97
25. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	98
26. Dokumentasi Penelitian.....	104

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan dan perubahan yang terjadi dalam kehidupan manusia sebagai bangsa, kelompok maupun masyarakat dan individu tidak terlepas dari perubahan global. Untuk dapat bertahan dalam era globalisasi yang selalu berubah menuntut perlunya perbaikan sistem pendidikan guna mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta seni dan budaya. Pendidikan hingga kini masih dipercaya sebagai media yang ampuh dalam membangun kecerdasan sekaligus kepribadian manusia menjadi lebih baik. Kualitas hidup bangsa dapat meningkat jika ditunjang dengan sistem pendidikan yang mapan. Sistem pendidikan yang mapan adalah kebijakan pendidikan yang pasti untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional sesuai kurikulum yang berlaku. Selain dengan sistem pendidikan yang mapan, dalam UUD 1945 juga disebutkan bahwa negara kita ingin mewujudkan masyarakat yang cerdas dan berkarakter. Untuk mencapai bangsa yang cerdas dan berkarakter harus diterapkan sejak usia dini dan pengembangannya mulai pada usia sekolah menengah pertama.

Menurut undang-undang SISDIKNAS no. 20 tahun 2003, pengertian pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa supaya peserta didik dapat

mengembangkan potensi dirinya secara aktif supaya memiliki pengendalian diri, kecerdasan, keterampilan dalam bermasyarakat, kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian serta akhlak mulia.

Menurut Tarmizi (2009, dalam Hamdaya, 2014:41) Untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan diperlukan berbagai inovasi, baik dalam pembelajaran, pengembangan kurikulum, serta sarana dan prasarana pendidikan. Guru sebaiknya menjadikan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan, serta sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pembelajaran merupakan salah satu unsur penentu baik tidaknya lulusan yang dihasilkan oleh suatu sistem pendidikan. Pembelajaran yang baik dan bervariasi cenderung menghasilkan lulusan dengan hasil baik dan pola berpikir yang bervariasi pula. Sebaliknya, apabila pembelajaran dilakukan secara monoton dan tidak bervariasi maka lulusan yang terbentuk pun tidak jauh berbeda dari proses yang terjadi.

Pendidikan kewarganegaraan dalam materi pembelajaran nilai-nilai pancasila dengan standar kompetensi menampilkan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila, dan kompetensi dasar menguraikan nilai-nilai pancasila sebagai dasar Negara dan ideologi Negara. Berdasarkan materi kewarganegaraan tersebut terdapat banyak nilai-nilai pancasila yang harus dipahami siswa, serta banyak materi yang harus diserap oleh siswa.

Materi pembelajaran nilai-nilai pancasila merupakan salah satu materi yang terdapat dalam mata pelajaran kewarganegaraan. Berdasarkan rancangan pelaksanaan

pembelajaran (RPP) di SMP Darussalaf Desa Asem Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon dengan tujuan pembelajaran siswa diharapkan dapat menguraikan nilai-nilai pancasila yang terkandung dalam setiap sila yang ada pada pancasila, materi tersebut dianggap sulit untuk dikuasai oleh siswa walaupun metode pembelajaran sudah menggunakan ceramah bervariasi, tanya jawab, dan diskusi, tidak ada media lain untuk mendukung pembelajaran dikelas. Daryanto (2013:52) mengemukakan media pembelajaran yang kurang bervariasi, semangat belajar siswa yang rendah dan siswa kurang aktif dalam pembelajaran, serta istilah-istilah yang belum dipahami dimungkinkan menjadi penyebabnya, sehingga untuk mengatasi hal tersebut membutuhkan suatu media yang dapat mempermudah dalam membantu memahami materi tersebut. Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Multimedia Pembelajaran Interaktif merupakan alat atau media yang apabila di pilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat bagi guru dan siswa karena multimedia pembelajaran interaktif mampu memaksa pengguna untuk berinteraksi dengan bahan ajar, baik secara fisik maupun mental. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif merupakan alternatif media pembelajaran di sekolah yang lebih interaktif, lebih menarik, jumlah waktu mengajar

dapat dikurangi, sikap belajar siswa dapat ditingkatkan, dan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sebagai sarana pengenalan siswa terhadap teknologi dan informasi yang semakin berkembang.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, menimbulkan keinginan penelitian untuk meneliti “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif (MPI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas VIII di SMP Darussalaf Desa Asem Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah :

- a) Bagaimana desain pengembangan MPI untuk materi nilai-nilai pancasila bagi siswa kelas VIII di SMP Darussalaf Desa Asem Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon?
- b) Apakah MPI materi nilai-nilai pancasila efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Darussalaf Desa Asem Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

- a) Menghasilkan desain MPI untuk materi nilai-nilai pancasila bagi siswa kelas VIII di SMP Darussalaf Desa Asem Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon.

- b) Mengetahui keefektifan MPI terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Darussalaf Desa Asem Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang juga diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a) Bagi siswa, diharapkan dapat memotivasi dan memberi semangat siswa dalam belajar, membantu dalam pembelajaran mandiri siswa, serta bertambahnya keterampilan siswa dalam penggunaan media pembelajaran.
- b) Bagi guru, diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan salah satu cara dalam menyajikan materi atau bahan ajar yang efektif bagi hasil belajar siswa.
- c) Bagi Sekolah, diharapkan mampu menambah wawasan tentang penggunaan MPI untuk meningkatkan mutu pendidikan di Sekolah.
- d) Bagi Jurusan, diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah menengah pertama.

1.5. Penegasan Istilah

Untuk mempertegas ruang lingkup permasalahan serta memberi arahan yang jelas pada penelitian ini, maka istilah dalam judul diberi batasan sebagai berikut.

- a) Pengembangan

Pengembangan dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan. Dalam penelitian ini yang dimaksud pengembangan adalah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk sarana dan media belajar mengajar agar proses belajar mengajar lebih menarik minat siswa.

b) Media Pembelajaran Interaktif (MPI)

Daryanto (2013: 52) mengemukakan multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali.

c) Meningkatkan

Dalam kamus besar bahasa Indonesia meningkatkan artinya menaikkan (derajat, taraf, dan sebagainya); mempertinggi; memperhebat (produksi dan sebagainya); mengangkat diri, dalam konteks penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewarganegaraan materi nilai-nilai pancasila siswa kelas VIII SMP Darussalaf Cirebon.

d) Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku pada diri seseorang akibat tindak belajar yang mencakup aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Hamalik (2003:155) menyatakan hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu. Dalam Penelitian ini mencakup pada meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewarganegaraan materi nilai-nilai pancasila menggunakan MPI.

e) Siswa kelas VIII SMP Darussalaf Desa Asem Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon

Dalam hal ini, Peneliti memilih Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif (MPI) untuk materi nilai-nilai pancasila bagi siswa kelas VIII di SMP Darussalaf Desa Asem Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Media Pembelajaran

Ditinjau dari arti kata media adalah kata jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar terjadinya komunikasi. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke pengantar pesan. Media adalah komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima (Ibrahim *dkk* 2000:3).

Kata media berasal dari bahasa latin yang dalam hal ini dibatasi pada media pendidikan yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran (Daryanto 2013:5).

Menurut AECT dalam Ibrahim, *dkk* (2000:4), media adalah semua bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian informasi.

Ditinjau dari pengertian komunikasi maka proses pembelajaran sebenarnya juga proses komunikasi. Dalam proses pembelajaran juga mengandung 5 unsur komunikasi yaitu: Guru/ pembelajar (komunikator, bahan pembelajaran (media), siswa/ pembelajar (komunikan, efek (tujuan pembelajaran). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam

kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Contoh media pembelajaran antara lain gambar, bagan, model, film, video, computer, dan sebagainya (Ibrahim *dkk* 2000:3).

2.2 Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)

2.2.1 Definisi Multimedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia pembelajaran Interaktif merupakan penggunaan beberapa media yang berfungsi untuk mengolah pesan dan respon siswa dalam pembelajaran. Menurut Daryanto (2013:51-52) mengemukakan bahwa multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya, sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Dari uraian diatas, apabila kedua konsep tersebut digabungkan maka multimedia pembelajaran interaktif dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, ketrampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali. Sedangkan menurut Cecep (2013:106) secara sederhana multimedia diartikan sebagai lebih dari satu media, bisa berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara, dan video.

Dari definisi para ahli tersebut multimedia pembelajaran interaktif pada umumnya adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pembelajaran. Media pembelajaran berbasis komputer merupakan salah satu media yang dapat menciptakan lingkungan pengajaran yang interaktif yang memberikan respons terhadap kebutuhan belajar siswa dengan jalan menyiapkan kegiatan belajar yang efektif guna menjamin terjadinya belajar.

2.2.2 Manfaat Multimedia Pembelajaran

Daryanto (2013: 52) mengemukakan apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih afektif dan efisien. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu

siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Pemanfaatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia menjadi suatu solusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan dikelas, dan menjadikan suatu alternatif keterbatasan kesempatan mengajar yang dilaksanakan pendidik.

2.2.3 Karakteristik Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)

Proses perancangan dan pengembangan yang mempertimbangkan karakteristik multimedia pembelajaran interaktif (MPI) serta proses evaluasi yang prosedural akan dapat menghasilkan produk MPI yang berkualitas dan bermanfaat. Pemanfaatan MPI untuk pembelajaran akan memberikan banyak pilihan bagi guru untuk mengelola dan mengendalikan kegiatan belajar siswa secara optimal.

Menurut Daryanto (2013: 53) karakteristik multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual; 2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna; 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya juga memenuhi fungsi sebagai berikut

- a) Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.

- b) Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- c) Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang jelas dan terkendalikan.
- d) Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan, dan lain lain.

2.2.4 Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)

Menurut Daryanto (2013: 63) mengatakan guru memegang peran penting dan strategis dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran sebagai suatu aktivitas untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa berkaitan langsung dengan aktivitas guru, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Sebagai suatu sistem kegiatan, proses pembelajaran selalu melibatkan guru. Keterlibatan guru tersebut mulai dari pemilihan dan pengurutan materi pembelajaran, penerapan dan penggunaan metode pembelajaran, penyampaian materi pembelajaran, pembimbing belajar, sampai pada kegiatan pengevaluasian hasil belajar.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat dibilang efektif dalam proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan materi nilai-nilai pancasila adalah menggunakan MPI, karena MPI mempunyai kemampuan untuk dapat menampilkan perpaduan antara teks, gambar, animasi, suara, grafis, serta interaktifitas. Dengan metode ini diharapkan siswa dapat menguraikan nilai-nilai pancasila yang terkandung dalam sila pancasila khususnya pada sila pertama yaitu sila ketuhanan dari aplikasi MPI yang merupakan perantara dari ilmu yang disampaikan. Aplikasi MPI yang

dibuat oleh penulis dengan tema dasar materi nilai-nilai pancasila dalam sila pertama yaitu ketuhanan diharapkan dapat memberikan alternatif lain dalam kegiatan pembelajaran khususnya mengenai nilai-nilai pancasila. Dengan pembuatan aplikasi yang memakai media komputer dan menggunakan metode multimedia, diharapkan informasi dan gambar yang ditampilkan dapat lebih dinamis, lebih menarik dan lebih interaktif.

2.2.5 Aspek dan Kriteria Penilaian MPI

Menurut Wahono (2006), mengemukakan bahwa aspek dan criteria penilaian MPI tidak digabungkan menjadi satu, tetapi dipisah dan setiap aspek dinilai oleh orang yang kompetan di aspek tersebut. Aspek dan kriteria penilaian MPI dalam artikel berjudul aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran Wahono (2006) sebagai berikut.

a) Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

- Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran
- Reliable (handal)
- Maintainable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)
- Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)
- Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/software/tool untuk pengembangan
- Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada)

- Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi
- Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), trouble shooting (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program)
- Reusable (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain)

b) Aspek Desain Pembelajaran

- Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistis)
- Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum
- Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran
- Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran
- Interaktivitas
- Pemberian motivasi belajar
- Kontekstualitas dan aktualitas
- Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
- Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
- Kedalaman materi
- Kemudahan untuk dipahami
- Sistematis, runut, alur logika jelas
- Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan
- Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran

- Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi
- Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi

c) Aspek Komunikasi Visual

- Komunikatif; sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran
- Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan
- Sederhana dan memikat
- Audio (narasi, sound effect, backsound, musik)
- Visual (layout design, typography, warna)
- Media bergerak (animasi, movie)
- Layout Interactive (ikon navigasi)

2.3 Perangkat Lunak Pendukung Pengembangan

2.3.1 Adobe Flash CS5

Adobe Flash (dahulu bernama Macromedia Flash) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension* .swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang Adobe Flash Player.

Di samping kelengkapan fasilitas sebagai media yang lebih unggul dibandingkan dengan media yang lain, adobe flash memiliki kelebihan sebagai berikut

- a) Merupakan teknologi animasi web yang paling populer saat ini sehingga banyak didukung oleh berbagai pihak.
- b) Ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik.
- c) Kebutuhan hardware yang tidak tinggi.
- d) Dapat membuat website, cd-interaktif, animasi web, animasi kartun, kartu elektronik, iklan TV, banner di web, presentasi interaksi, permainan, aplikasi web dan handphone.
- e) Dapat ditampilkan di berbagai media seperti Web, CD-ROM, VCD, DVD, Televisi, Handphone dan PDA.
- f) Adanya Actionscript, Dengan actionscript anda dapat membuat animasi dengan menggunakan kode sehingga memperkecil ukuran file. Karena adanya actionscript ini juga Flash dapat untuk membuat game karena script dapat menyimpan variable dan nilai, melakukan perhitungan, dsb. yang berguna dalam game. Selain itu, Flash adalah program berbasis vektor.
- g) Penambahan sebuah animasi yang lebih beragam dan menarik serta pengaturan navigasi yang lebih kompleks akan bisa diatasi apa bila kita menggunakan Program Adobe Flash. Adobe Flash juga menjadi salah satu alternatif didalam pembuatan animasi bergerak yang kemudian kita kenal dengan istilah kartun. Dengan program ini kita bisa berkreasi sesuai dengan selera serta imajinasi, satu hal lagi yang menjadi kehandalan program ini adalah memungkinkan penambahan sebuah program database, walau sebenarnya ini tidak terlalu penting didalam pembuatan presentasi.

2.3.2 CorelDRAW X6

Untuk mendukung pengembangan multimedia pembelajaran interaktif maka diperlukan aplikasi pendukung untuk membuat gambar, dalam penelitian ini peneliti memilih aplikasi Coreldraw di karenakan memiliki beberapa keunggulan dibandingkan aplikasi pengolah gambar yang lain, diantaranya adalah sebagai berikut.

- a) Gambar yang dihasilkan dengan vektor atau berbasis vektor bisa ditekan pada tingkat yang paling rendah namun hasilnya tidak kalah dengan gambar yang berbasis bitmap atau raster.
- b) Penggunaan Corel Draw, terutama pada tool-tool yang ada di dalamnya sangat mudah dipahami oleh penggunanya, bahkan oleh orang yang baru pertama menggunakannya.
- c) Corel Draw sangat baik untuk mengkolaborasikan antara tulisan dengan gambar, seperti layaknya Adobe Potoshop.
- d) Banyaknya pengguna Corel Draw, membuat adanya komunitas dengan jumlah anggota yang besar. Hal ini akan membuat kita tidak kesulitan jika ingin mempelajari Corel Draw lebih mendalam karena banyak ditemukan tutorial, tips dan trik yang diproduksi oleh pengguna lain.

2.3.3 Cool Edit Pro v2.1

Untuk mendukung pengembangan multimedia pembelajaran interaktif maka diperlukan aplikasi pendukung untuk mengedit audio, dalam penelitian ini peneliti memilih aplikasi Cool Edit pro v2.1. Software Cool Edit pro v2.1 adalah aplikasi Powerfull dalam pengeditan audio baik mp3 maupun wav dan sebagainya. Selain itu cara mengoperasikannya juga sangat mudah, Software Cool Edit Pro v2.1 juga

merupakan program untuk merekam, campuran, mengedit, menambahkan efek khusus dalam campuran. Ini akan sangat berguna untuk menghasilkan audio digital yang baik.

Fitur-fitur yang dimiliki Software Cool Editpro v2.1 adalah mengedit file hingga 2 gigabyte, Mendukung lebih dari 25 format, Efek audio meliputi reverb, delay multitekan, echo 3D, equalizers, chorus, flanger, distorsi.

2.3.4 Pinnacle Studio v15

Untuk mendukung pengembangan multimedia pembelajaran interaktif maka diperlukan aplikasi pendukung untuk mengedit video, dalam penelitian ini peneliti memilih aplikasi Pinnacle Studio 15. Software ini merupakan salah satu program editing video yang sangat populer saat ini. Fasilitas yang lengkap, kinerja ultra-cepat, serta kemudahan yang ditawarkan menjadikan program ini banyak digunakan oleh para pengolah video, baik oleh para profesional maupun pemula.

Pinnacle 15 memiliki banyak fasilitas dan fitur yang akan memanjakan para pengguna, diantaranya fasilitas capture yang mudah dan praktis, baik secara digital ataupun analog, kemudahan dalam pengeditan video, keberagaman efek transisi yang real time,serta keakuratan dalam pengaturan cahaya pada video. Dengan fasilitas dan fitur yang lengkap, diharapkan editor video dapat bekerja dan berkreasi secara profesional.

2.4 Hasil Belajar

2.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Belajar dan mengajar merupakan konsep yang tidak bisa dipisahkan. Belajar merujuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek dalam belajar. Sedangkan mengajar merujuk pada apa yang seharusnya dilakukan seseorang guru sebagai pengajar.

Pengertian hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya, sedangkan menurut Gagne hasil belajar harus harus didasarkan pada pengamatan tingkah laku melalui stimulus respon (Sudjana, 2005:19). Hasil belajar berkenaan dengan kemampuan siswa di dalam memahami materi pelajaran. Menurut Hamalik (2007: 31) mengemukakan, “hasil belajar pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas dan keterampilan”.

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya.

2.4.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain faktor yang terdapat dalam diri siswa, dan faktor yang ada diluar diri siswa. Faktor internal berasal dari

dalam diri anak bersifat biologis, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang sifatnya dari luar diri siswa.

a) Faktor Internal

Faktor internal meliputi faktor fisiologis, yaitu kondisi jasmani dan keadaan fungsi-fungsi fisiologis. Faktor fisiologis sangat menunjang atau melatar belakangi aktivitas belajar. Faktor psikologis, yaitu yang mendorong atau memotivasi belajar. Faktor-faktor tersebut diantaranya adanya keinginan untuk tahu, agar mendapatkan simpati dari orang lain, untuk memperbaiki kegagalan, untuk mendapatkan rasa aman, dan sebagainya.

b) Faktor Eksternal

Faktor-faktor eksternal, yaitu faktor dari luar diri anak yang ikut mempengaruhi belajar anak, yang antara lain berasal dari orang tua, sekolah, dan masyarakat.

Prinsip kepemimpinan Pancasila sangat manusiawi, karena orang tua akan bertindak *ing ngarsa sung tulada, ing madya mangun karsa, dan tut wuri handayani*. Dalam kepemimpinan Pancasila ini berarti orang tua melakukan kebiasaan-kebiasaan yang positif kepada anak untuk dapat diteladani. Orang tua juga selalu memperhatikan anak selama belajar baik langsung maupun tidak langsung, dan memberikan arahan-arahan manakala akan melakukan tindakan yang kurang tertib dalam belajar. Faktor yang berasal dari sekolah, dapat berasal dari guru, mata pelajaran yang ditempuh, dan metode yang diterapkan.

Anak tidak lepas dari kehidupan masyarakat. Faktor masyarakat bahkan sangat kuat pengaruhnya terhadap pendidikan anak. Pengaruh masyarakat bahkan sulit dikendalikan. Mendukung atau tidak mendukung perkembangan anak, masyarakat juga ikut mempengaruhi.

Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau fikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu perubahan tingkah laku secara kuantitatif.

2.5 Materi Nilai-nilai Pancasila

2.5.1 Pengertian Pancasila

Secara Etimologis, pancasila berasal dari bahasa sansekerta dari India (bahasa kasta brahmana). Menurut Muh. Yamin, pancasila memiliki dua macam artileksikal, yaitu: Panca: lima, “sila”: dasar, berarti lima dasar.

Secara Historis, secara terminologi historis, proses perumusan pancasila adalah sebagai berikut.

- a) Pidato Muh. Yamin dalam sidang BPUPKI I pada tanggal 29 Mei 1945, yang berisikan asa lima dasar negara Indonesia merdeka.
- b) Pidato Ir. Soekarno pada tanggal 1 Juni 1945 dihadapan sidang penyelidik.
- c) Hasil rumusan sembilan tokoh nasional yang dikenal dengan “Piagam Jakarta” pada tanggal 22 Juli 1945.
- d) Hasil rumusan oleh konstitusi RIS pada tanggal 29 Desember – 17 Agustus 1950.

- e) Hasil rumusan UUD 1950.
- f) Rumusan pancasila dikalangan masyarakat.

Pancasila dalam sumber nilai, maksudnya pancasila merupakan acuan utama bagi pembentukan hukum nasional, kegiatan penyelenggaraan negara, partisipasi warga negara dan pergaulan antarwarga negara dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Dengan kata lain, nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila menjiwai seluruh kegiatan berbangsa dan bernegara.

2.5.2 Hakekat Pengertian Pancasila

Adapun nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sila adalah sebagai berikut.

I) Sila Pertama : Ketuhanan Yang Maha Esa

Ketuhanan berasal dari kata Tuhan, ialah Allah, pencipta segala yang ada dan semua makhluk. Atas keyakinan yang demikianlah, maka Negara Indonesia memberikan jaminan kebebasan kepada setiap penduduk untuk beribadat menurut agamanya dan kepercayaannya itu. Dengan kata lain di dalam Negara Indonesia tidak ada dan tidak boleh ada paham yang meniadakan Tuhan Yang Maha Esa (atheisme). Sebagai sila pertama Pancasila, Ketuhanan Yang Maha Esa menjadi sumber pokok nilai-nilai kehidupan bangsa Indonesia, menjiwai dan mendasari serta membimbing perwujudan kemanusiaan yang adil dan beradab.

II) Sila Kedua : Kemanusiaan yang adil dan beradab

Kemanusiaan berasal dari kata manusia, yaitu makhluk berbudi yang memiliki potensi pikir, rasa, karya dan cipta. Kemanusiaan terutama bersifat manusia yang merupakan esensi dan identitas manusia karena martabat kemanusiaannya. Adil

terutama mengandung arti, bahwa suatu keputusan dan tindakan didasarkan atas norma-norma yang objektif, jadi tidak subjektif apalagi sewenang-wenang. Beradab berasal dari kata adab, yang berarti budaya, jadi beradab arti kebudayaan. Jadi kemanusiaan yang adil dan beradab adalah kesadaran sikap dan perbuatan manusia didasarkan kepada potensi budi nurani manusia dalam hubungan dengan norma-norma dan kebudayaan umumnya, baik terhadap diri pribadi, sesama manusia maupun terhadap alam dan hewan. Pada prinsipnya kemanusiaan yang adil dan beradab adalah sikap dan perbuatan manusia yang sesuai dengan kodrat dan hakikat manusia yang berbudi, sadar nilai, dan berbudaya.

III) Sila Ketiga : Persatuan Indonesia

Persatuan berasal dari kata satu, yang berarti utuh tidak terpecah belah. Persatuan mengandung pengertian bersatunya bermacam corak yang beraneka ragam menjadi satu kesatuan. Nilai yang terkandung dalam nilai ini adalah bahwa negara adalah sebagai penjelmaan sifat kodrat manusia monodualis yaitu sebagai makhluk individu dan makhluk sosial. Negara merupakan suatu persekutuan yang membentuk negara yang berupa suku, ras, kelompok, golongan maupun kelompok agama. Semua perbedaan itu dilukiskan dalam suatu semboyan yaitu “Bhineka Tunggal Ika”.

IV) Sila Keempat : Kerakyatan Yang Dipimpin Oleh Hikmat Kebijaksanaan Dalam Permusyawaratan/Perwakilan

Kerakyatan berasal dari kata Rakyat, yang berarti sekelompok manusia yang berdiam di suatu wilayah tertentu. Hikmat kebijaksanaan berarti penggunaan pikiran atau rasio yang sehat dengan selalu mempertimbangkan persatuan dan kesatuan

bangsa. Permusyawaratan adalah suatu tata cara khas kepribadian Indonesia untuk merumuskan dan atau memutuskan suatu hal yang berdasarkan kehendak rakyat, hingga tercapai keputusan yang berdasarkan kebulatan pendapat atau mufakat. Perwakilan adalah suatu sistem dalam arti tata cara (prosedur) mengusahakan turut sertanya rakyat mengambil bagian dalam kehidupan bernegara. Antara lain dilakukan dengan melalui badan-badan perwakilan. Jadi Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan berarti, bahwa rakyat dalam menjalankan kekuasaannya melalui sistem perwakilan dan keputusan-keputusannya diambil dengan jalan musyawarah yang dipimpin oleh pikiran yang sehat serta penuh tanggung jawab, baik kepada Tuhan Yang Maha Esa maupun kepada rakyat dan wakilnya.

V) Sila kelima : Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia

Keadilan Sosial berarti keadilan yang berlaku dalam masyarakat disegala bidang kehidupan, baik materil maupun spirituil. Seluruh rakyat Indonesia berarti setiap orang yang menjadi Rakyat Indonesia, baik yang berdiam diwilayah kekuasaan Republik Indonesia maupun warga negara Indonesia yang berada diluar negeri. Jadi Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia berarti bahwa setiap orang Indonesia mendapat perlakuan yang adil dalam bidang hukum, politik, sosial, ekonomi dan kebudayaan. Sesuai dengan UUD 1945 makna keadilan sosial mencakup pula pengertian adil dan makmur. Sila “keadilan sosial” adalah tujuan dari empat sila yang mendahuluinya, merupakan tujuan bangsa Indonesia dalam bernegara, yang perwujudannya ialah tata-masyarakat adil-makmur berdasarkan Pancasila.

2.6 Penelitian Terdahulu

Kajian hasil penelitian terdahulu ini dilakukan sebagai upaya membedakan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Umumnya kajian yang dilakukan oleh peneliti-peneliti dari kalangan akademis dan telah mempublikasikannya pada beberapa jurnal cetakan dan jurnal online (internet). Penelitian mengenai pendidikan karakter dilakukan oleh peneliti terdahulu, antara lain

- a) Ali (2009), melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan media pembelajaran interaktif mata kuliah medan elektro magnetik”. Dengan hasil penelitian media pembelajaran mata kuliah medan elektromagnetik untuk memfasilitasi belajar mandiri sudah dapat diimplementasikan sebagai salah satu media pembelajaran. Respon mahasiswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan sangat mendukung belajar mandiri.
- b) Siagian (2012), melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Geografi”. Manfaat yang diperoleh dari penggunaan media pembelajaran interaktif adalah konsep yang disajikan mudah dipelajari, dipahami dan sistematis. Media pembelajaran interaktif memberi kesempatan pada peserta didik untuk belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing, belajar lebih cepat dan tidak menimbulkan kebosanan karena dilengkapi dengan gambar-gambar dan animasi serta soal latihan yang bervariasi. Adanya pengulangan yang harus dilakukan saat jawaban salah menjadikan peserta didik lebih memahami materi. Media pembelajaran interaktif ini juga

dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran secara klasikal maupun individual.

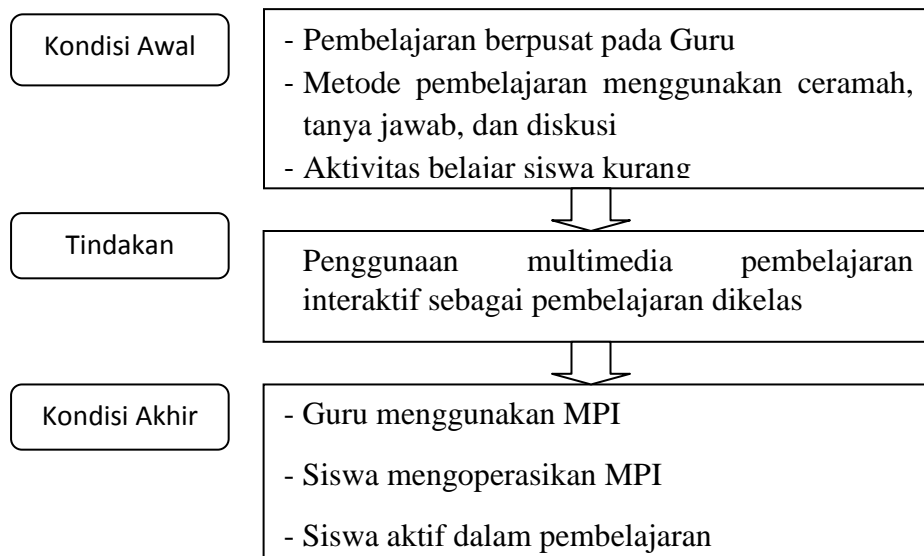
- c) Zurnawita (2013), melakukan penelitian dengan judul “Perancangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi Flash”. Dengan hasil penelitian pembuatan story board yang detail akan memudahkan dalam pembuatan aplikasi pada perangkat lunak Flash. Pembagian adegan dalam beberapa scene memudahkan pembuat sistem dalam melakukan perbaikan system. Pengguna dapat mengukur kemampuan pemahaman materi flip-flop dengan latihan yang ada pada sistem.
- d) Krisnawati (2014), melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Mata Pelajaran Biologi Di SMA Negeri 1 Ngaglik Kabupaten Sleman”. Penelitian ini menghasilkan produk multimedia pembelajaran untuk mata pelajaran biologi di SMA. Produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini layak dimanfaatkan berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi dan uji beta. Produk multimedia pembelajaran biologi yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri 1 Ngaglik Kabupaten Sleman.
- e) Haryudo dan Rahman (2014), melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Flash pada Standar Kompetensi Memasang Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Sederhana di SMK Walisongo 2 Gempol”. Hasil dari penelitian ini adalah Hasil validasi media untuk format media dinyatakan baik sekali dengan skor rata-rata total sebesar

3.62, dan untuk format materi dinyatakan baik sekali dengan skor rata-rata total sebesar 3.67, Sehingga dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan ini layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

2.7 Kerangka Berfikir

MPI merupakan aplikasi multimedia yang di gunakan dalam proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kualitas belajar dapat di tingkatkan. Dalam pengembangan MPI ini dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan di harapkan siswa dapat merespon MPI ini untuk memaksimalkan hasil belajarnya. Dalam penelitian bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan karakteristik siswa agar lebih memahami materi nilai-nilai pancasila.

Berikut merupakan bagan kerangka berfikir dalam penelitian ini.



2.8 Hipotesis

Berdasarkan kajian teori di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Menghasilkan Desain MPI untuk materi nilai-nilai pancasila sesuai bagi siswa kelas VIII di SMP Darussalaf Desa Asem Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon.
- 2) Media Pembelajaran interaktif (MPI) materi nilai-nilai pancasila efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Darussalaf Desa Asem Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2009: 3). Metode penelitian yang digunakan untuk mengkaji pengembangan media pembelajaran interaktif (MPI) untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas VIII di SMP Darussalaf Cirebon menggunakan metode penelitian *research and development* atau dalam bahasa Indonesia berarti penelitian dan pengembangan.

Research and Development (R&D) merupakan desain penelitian dan pengembangan, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono 2009: 407).

Kegiatan *penelitian* menggunakan metode *Research & Developmnet* ini dimulai dengan *research* atau penelitian dan diteruskan dengan *development* atau pengembangan. Kegiatan *research* dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pengguna (*needs assessment*), sedangkan kegiatan *development* dilakukan untuk menghasilkan produk MPI.

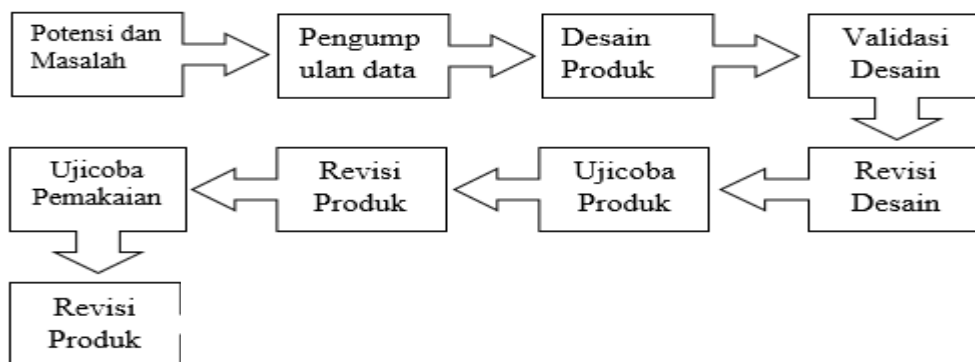
Tahap *needs assesment* dalam kegiatan *research* juga termasuk proses pengembangan produk yang memerlukan kegiatan pengumpulan data dan analisis data, yaitu pada tahap proses validasi ahli (ahli media dan ahli materi) dan pada tahap

validasi empiris atau uji-coba. Sedangkan nama *development* mengacu pada produk yang dihasilkan dalam proyek penelitian ini.

Tujuan akhir dari *research* dan *development* dibidang pendidikan adalah lahirnya prodak baru atau perbaikan terhadap prodak lama untuk meningkatkan pendidikan, ini berarti bahwa melalui hasil *Research* dan *Development* di harapkan proses pendidikan menjadi lebih efektif dan lebih sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

Langkah-langkah penelitian *Research* dan *Development* (*R&D*) dalam buku Sugiyono (2009: 408) ditunjukkan pada gambar 3.1 berikut.

Gambar 3.1 Langkah-langkah penggunaan Metode *R&D*



a) Potensi dan Masalah

Penelitian *dapat* berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah Sugiyono (2009: 409). Dalam penelitian ini penulis telah menganalisis proses belajar mengajar yang berlangsung di SMP Darussalaf Desa Asem Kecamatan Lemahabang Kabupaten

Cirebon Kelas VIII. Dalam Proses pembelajaran yang berlangsung guru mengalami beberapa kendala, diantaranya guru kesulitan untuk membangkitkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran kewarganegaraan. Hal ini karena metode pembelajaran yang guru pakai hanya ceramah, tanya jawab, diskusi, sehingga dengan materi yang banyak murid terlihat bosan dan pada saat pembelajaran berlangsung banyak murid yang pasif tidak aktif bertanya dan nilai PKN cenderung rendah.

b) Pengumpulan Informasi

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan *update*, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut Sugiyono (2009: 411). Berdasarkan informasi dari Ibu Ika Sartika selaku wali kelas dan guru mata pelajaran PKN kelas VIII di SMP Darussalaf Cirebon bahwa untuk mata pelajaran PKN masih belum ada media pembelajarannya. Dalam penelitian ini peneliti memilih sub pokok materi nilai-nilai pancasila berdasarkan saran dan permintaan dari Ibu Ika Sartika. Pada saat pembelajaran PKN berlangsung siswa merasa jenuh karena guru mengajar dengan menerangkan materi hanya dengan metode ceramah, tanya jawab, diskusi, dan dengan media buku saja, sehingga pelajaran tidak dapat diterima dengan baik.

c) Desain Produk

Tahap ini mulai merancang dan menyusun desain multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran PKN materi nilai-nilai pancasila untuk kelas VIII di SMP Darussalaf Cirebon yang meliputi penyusunan pokok materi, penyusunan naskah

secara keseluruhan, dan pembuatan media. Penyusunan dapat dilaksanakan setelah mendapat pertimbangan oleh ahli materi dan ahli media.

d) Validasi Desain

Produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi menggunakan angket validasi multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran PKN materi nilai-nilai pancasila untuk kelas VIII di SMP Darussalaf Desa Asem Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman, dalam penelitian ini adalah ahli media dan ahli materi. Ahli materi adalah Ibu Ika Sartika selaku wali kelas dan guru mata pelajaran PKN kelas VIII di SMP Darussalaf Cirebon. Pengkaji media adalah Bapak Akaat Hasjiandito, S.Pd selaku dosen Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES.

e) Perbaikan Desain

Setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain Sugiyono (2009: 411). Jadi pada tahap ini jika dari validasi ahli media maupun ahli materi tersebut masih ada beberapa hal yang perlu di perbaiki, maka dilakukan perbaikan produk oleh peneliti, sehingga dapat menjadi produk yang sempurna.

f) Ujicoba produk

Ujicoba yang dilakukan bertujuan untuk mendapatkan informasi dan masukan apakah multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran PKN materi nilai-nilai

pancasila untuk kelas VIII di SMP Darussalaf Cirebon dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Ujicoba dilakukan dengan memberikan media pada siswa, kemudian mengumpulkan data dan penilaian hasil belajar siswa yang digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan MPI. Penilaian terhadap hasil belajar dilakukan setelah semua proses kegiatan belajar mengajar selesai, yaitu menggunakan tes pilihan ganda.

g) Revisi Produk

Revisi produk dilakukan apabila dalam pemakaian terdapat kekurangan dan kelemahan. Dalam uji coba pemakaian, peneliti selalu mengevaluasi kinerja produk dalam untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang ada, sehingga dapat digunakan untuk penyempurnakan dan pembuatan produk baru.

3.2 Prosedur Penelitian

3.2.1 Populasi dan Sampel

3.2.1.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010:117). Populasi penelitian dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP kelas VIII di SMP Darussalaf Desa Asem Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon.

3.2.1.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2010:117). Dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Darussalaf Cirebon yang berjumlah 14 Siswa.

3.2.2 Variabel Penelitian

Terdapat dua variabel yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu variabel terikat (variabel dependen) dan variabel bebas (variabel independen).

3.2.2.1 Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Darussalaf Cirebon pada mata pelajaran PKN materi nilai-nilai pancasila.

3.2.2.2 Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran menggunakan MPI materi nilai-nilai pancasila siswa kelas VIII di SMP Darussalaf.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian diperlukan untuk memperoleh data atau informasi. Metode pengumpulan data dan alat pengumpulan data memiliki makna yang berbeda. Metode pengumpulan data dapat berarti cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Alat pengumpulan data berarti instrumen atau perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data.

Tahap pengumpulan data merupakan tahapan penting dalam sebuah penelitian, sedangkan metode pengumpulan data merupakan alat yang digunakan dalam mengambil data. Dalam pemilihan metode untuk mengumpulkan data perlu adanya pertimbangan kesesuaian dari segi kualitas alat, yaitu taraf validitas dan realibilitas dan pertimbangan lainnya.

Berdasarkan beberapa hal tersebut, metode pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.3.1 Tes

Metode ini yaitu metode untuk mengumpulkan data penelitian yang berfungsi untuk mengukur kemampuan siswa dalam menyerap pembelajaran yang diberikan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang penulis kembangkan. Metode ini dengan cara memberikan soal kepada siswa sejumlah 20 butir soal. Dalam penelitian ini menggunakan pola *pretest-posttest design*, yang mana dalam desain ini mengambil satu sampel subjek tanpa ada sampel kontrol sebagai pembanding. Metode tes dilakukan dua kali yaitu untuk mengetahui hasil belajar sebelum

menggunakan media dan setelah menggunakan media pada akhir pembelajaran. Teknik tes yang penulis berikan berupa tes objektif, dengan jawaban yang sudah tersedia (pilihan ganda).

3.3.2 Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data awal yang kemudian menjadi bahan evaluasi oleh peneliti, seperti dokumen data nama peserta didik kelas VIII SMP Darussalaf dan hasil belajar siswa sebelumnya yang digunakan untuk menguji homogenitas populasi.

3.3.3 Kuosioner (Angket)

Dalam penelitian ini angket digunakan untuk memperoleh data mengenai obyek penelitian terhadap implementasi pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran PKN materi nilai-nilai pancasila untuk siswa kelas VIII di SMP Darussalaf Cirebon. Penulis membuat 2 angket yang akan diberikan kepada masing-masing responden. Angket pertama diberikan kepada ahli media untuk mengetahui kelayakan media dalam pembelajaran, selanjutnya angket diberikan kepada ahli materi untuk mengetahui kelayakan materi apakah telah sesuai dengan tujuan dan indikator pembelajaran atau belum.

3.3.4 Observasi

Observasi digunakan apabila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi guna memperoleh data yang mendukung penelitian. Data akan digunakan untuk menggali informasi yang

berkaitan dengan keadaan sekolah, permasalahan yang ada dan kendala dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Sehingga diperoleh data yang melatarbelakangi peneliti untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif yang akan diterapkan di Sekolah guna membantu proses pembelajaran dikelas.

3.3.5 Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menentukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya kecil (Sugiyono 2009:137). Dalam penelitian ini metode wawancara peneliti gunakan untuk mewawancarai guru guna mendapatkan data terkait dengan permasalahan yang ada di kelas tersebut.

3.4 Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2009:244) analisis data adalah proses mencari dan menyusun data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain secara sistematis sehingga mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan *deskriptif persentase*.

3.4.1 Deskriptif Persentase

Setelah data diperoleh, tahapan selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Penelitian ini lebih menitik beratkan pada bagaimana mengembangkan multimedia

pembelajaran interaktif tersebut sehingga data dianalisis dengan sistem deskriptif persentase.

Untuk menganalisis data hasil checklist dilakukan langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Mengkuantitatifkan hasil checking sesuai dengan indikator yang telah diterapkan dengan memberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya.
- 2) Membuat tabulasi data.
- 3) Menghitung persentase dari tiap-tiap sub variabel dengan rumus:

$$P(s) = S/N \times 100\%$$

$P(s)$ = persentase sub variable

S = jumlah skor tiap sub variabel

N = jumlah skor maksimum

- 4) Dari persentase yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam tabel supaya pembacaan hasil penelitian menjadi mudah. Untuk menentukan kriteria kualitatif dilakukan dengan cara :
 - a. Menentukan persentase skor ideal (skor maksimum) = 100%.
 - b. Menentukan persentase skor terendah (skor minimum) = 20%.
 - c. Menentukan range = 100-20= 80.
 - d. Menentukan interval yang dikehendaki = 4 (tidak baik, baik, kurang, dan sangat kurang).

- e. Menentukan lebar interval ($80/4 = 20$).

Berdasarkan perhitungan di atas, maka range persentase dan kriteria kualitatif dapat ditetapkan sebagaimana dalam tabel berikut.

No	Interval	Kriteria
1	$85\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Baik
2	$69\% \leq \text{skor} \leq 80\%$	Baik
3	$53\% \leq \text{skor} \leq 60\%$	Kurang
4	$37\% \leq \text{skor} \leq 40\%$	Sangat Kurang

Tabel 3.1 Range Persentase dan Kriteria Kualitatif Program

Sedangkan untuk menganalisis data dari angket dilakukan langkah-langkah sebagai berikut.

- a) Angket yang telah diisi responden, diperiksa kelengkapan jawabannya, kemudian disusun sesuai dengan kode responden.
- b) Mengkuantitatifkan jawaban setiap pertanyaan dengan memberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya.
- c) Membuat tabulasi data.
- d) Menghitung persentase dari tiap-tiap sub variable dengan rumus yang digunakan dalam perhitungan persentase skor *checklist*.

Dari persentase yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam tabel di atas.

3.4.2 Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas instrumen merupakan suatu ukuran yang digunakan untuk mengukur tingkat konsistensi suatu instrumen, artinya apabila digunakan untuk mengukur berkali-kali akan menghasilkan data yang sama. Dalam penelitian ini, untuk mengetahui reliabilitas instrument menggunakan rumus dalam buku (Sugiyono, 2007:361). Klasifikasi reliabilitas soal adalah sebagai berikut.

$0,80 < r < 1,00$: Sangat Tinggi

$0,60 < r < 0,79$: Tinggi

$0,40 < r < 0,59$: Cukup

$0,20 < r < 0,39$: Rendah

$0,00 < r < 0,19$: Sangat Rendah

Adapun untuk membuat kesimpulan, dengan cara membandingkan nilai r hitung dan nilai r tabel diperoleh $0,629 > 0,602$. Karena r hitung lebih besar dari nilai r tabel maka item instrumen dinyatakan reliabel.

3.4.3 Validitas Instrumen

Arikunto (2006: 168-169) mengatakan, tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang variabel yang dimaksud. Dalam penelitian ini uji validitas soal dihitung dengan menggunakan bantuan aplikasi *Microsoft Excel 2013*.

Dari hasil soal uji coba yang sudah peneliti ujikan di kelas VIII di SMP Darussalaf Lemahabang Cirebon dengan responden 11 orang, maka diperoleh r

hitung 0,423 taraf signifikansi 5% hal ini sesuai dengan tabel nilai product moment dalam buku Sugiyono (2009:333).

Hasil uji validitas untuk instrumen soal pretest dan posttest dari 20 soal, diperoleh 4 butir soal dianggap tidak valid dan 16 butir soal lainnya valid. (untuk lebih jelas dapat dilihat pada lampiran)

3.4.4 Indeks Kesukaran

Indeks kesukaran adalah bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya sesuatu soal. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai 1,0 (Arikunto, 2002: 207). Indeks kesukaran dalam penelitian ini dihitung dengan *Microsoft excel*.

Menurut Arikunto (2002: 210) indeks kesukaran diklasifikasikan sebagai berikut.

- a) Soal dengan P 0,00 sampai 0,30 adalah soal sukar
- b) Soal dengan P 0,30 sampai 0,70 adalah soal sedang
- c) Soal dengan P 0,70 sampai 1,00 adalah soal mudah

3.4.5 Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah) (Arikunto, 2002: 211). Indeks deskriminasi ini berkisar antara 0,00 sampai 1,00. Daya pembeda dalam penelitian ini dihitung dengan *Microsoft excel*.

Klasifikasi daya pembeda dalam buku (Arikunto, 2002: 218)

- a. $D : 0,00 - 0,20 \rightarrow$ jelek
- b. $D : 0,20 - 0,40 \rightarrow$ cukup
- c. $D : 0,40 - 0,70 \rightarrow$ baik
- d. $D : 0,70 - 1,00 \rightarrow$ baik sekali
- e. $D : \text{negative, semuanya tidak baik}$

3.4.6 Uji t Satu Sampel

Pengujian t satu sampel merupakan salah satu pengujian hipotesis deskriptif pada dasarnya merupakan proses pengujian generalisasi hasil penelitian yang didasarkan dengan satu sampel. Kesimpulan yang dihasilkan adalah hipotesis yang diuji ini dapat digeneralisasikan atau tidak. Bila H_0 diterima berarti dapat digeneralisasikan. Dalam pengujian ini variable penelitian bersifat mandiri, oleh karena itu hipotesis penelitian tidak berbentuk perbandingan atau hubungan dua variable atau lebih.

Analisis data hasil penggunaan media pembelajaran interaktif (MP1) dengan uji t satu sampel. Yaitu untuk menguji hipotesis sebagai berikut.

H_0 : rata-rata penggunaan media pembelajaran interaktif (MP1) ≥ 75

H_a : rata-rata penggunaan media pembelajaran interaktif (MP1) ≤ 75

Langkah-langkah pengujian hipotesis deskriptif menggunakan uji t satu sampe; sebagai berikut.

- a) Menghitung rata-rata data
- b) Menghitung simpangan baku

- c) Menghitung harga t
- d) Menghitung harga t tabel
- e) Membuat keputusan pengujian hipotesis

Rumus yang digunakan untuk menguji hipotesis deskriptif (satu sampel) yang data interval atau ratio adalah

$$t = \frac{\bar{X} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}} \quad \text{atau} \quad S^2 = \frac{n \sum xi^2 - (\sum xi)^2}{n(n-1)}$$

t = nilai t yang dihitung, selanjutnya disebut t_{hitung}

x = rata – rata \bar{x}

μ_0 = nilai yang dihipotesiskan

s = simpangan baku

n = jumlah anggota sampel

Hasil perhitungan tersebut kemudian diuji dengan uji pihak kiri yang berlaku ketentuan, bila harga t_{hitung} lebih kecil atau sama dengan (\leq) dari t_{tabel} maka H_0 ditolak , dengan kasta lain H_0 diterima jika $t_{hitung} \geq t_{(1-\alpha) (n-1)}$ (Sugiyono 2009: 96)

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif (MPI) untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas VIII di SMP Darussalaf Desa Asem Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon diperoleh simpulan sebagai berikut.

- 1) Menghasilkan desain media pembelajaran interaktif (MPI) menggunakan metode penelitian *Research and Development*. Tahapan model tersebut diawali dengan tahapan analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi massal melalui pengamatan serta wawancara dengan guru selaku ahli materi dan dengan ahli media. Setelah produk jadi kemudian mendapatkan validasi dari ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media melalui angket pertanyaan. Sehingga MPI ini dilihat dari segi media oleh ahli media maupun oleh ahli materi sudah sangat baik dan diperoleh produk MPI yang masuk pada kategori layak dan dapat digunakan.
- 2) MPI efektif terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Darussalaf Lemahabang Cirebon. Diperoleh dari hasil pretest dan posttest oleh 11 siswa

kelas VIII di SMP Darussalaf Desa Asem Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon yaitu t_{hitung} sebesar 3,883 dengan t_{tabel} untuk 11 responden adalah 2,228. Sehingga dapat disimpulkan dari hasil perhitungan tersebut bahwa $t_{tabel} > t_{hitung}$, sehingga H_0 diterima jadi, dapat disimpulkan bahwa setelah menggunakan MPI yang peneliti kembangkan pengetahuan anak jauh lebih baik daripada sebelum menggunakan MPI.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran interaktif (MPI) ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran disekolah pada mata pelajaran kewarganegaraan materi nilai-nilai pancasila untuk mengatasi permasalahan yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung.
- 2) Media pembelajaran interaktif (MPI) ini dapat diuji lebih lanjut atau dapat dikembangkan lagi untuk materi dan mata pelajaran yang lain.

Guru hendaknya dapat memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran agar suasana belajar menjadi menarik dan lebih menyenangkan tanpa mengurangi isi dari materi pelajaran yang akan disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Muhammad. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik*. Tersedia dalam journal.uny.ac.id/index.php/jee/article/download/348/250 (diunduh pada tanggal 22 Agustus 2015) jam 21.00 WIB.
- Arikunto, Suharsini. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran tersedia dalam <https://herminegari.wordpress.com/perkuliahan/fungsi-dan-manfaat-media-pembelajaran/> (diakses pada tanggal 6 Agustus 2015) jam 10.00 WIB.
- Hakekat Pancasila. 2013. Tersedia dalam <http://makalahplus.blogspot.com/2013/10/hakekat-pengertian-pancasila-dan-nilai-nilai-yang-terkandung-didalamnya.html> (diakses pada tanggal 6 Agustus 2015) jam 10.00 WIB.
- Ibrahim, dkk. 2000. *Media Pembelajaran Bahan Sajian Program Pendidikan Akta Mengajar*. Malang : Depdiknas, Universitas Negeri Malang, FIP.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Online tersedia di <http://kbbi.web.id/> (diunduh tanggal 22 April 2015) jam 10.00 WIB.
- Krisnawati Titik. 2014. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran Biologi SMA*. Tersedia dalam <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/> (diunduh pada tanggal 22 Agustus 2015) jam 21.00 WIB.
- Kustiono.2010.*Media Pembelajaran : Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek, Pemanfaatan, dan Pengembangan*. Semarang : UPT Percetakan dan Penerbitan UNNES Press.
- Pancasila Sebagai Ideologi Terbuka tersedia dalam <https://prezi.com/inzgdhjj4pfs/> diakses pada tanggal 6 Agustus 2015) jam 10.00 WIB.

- Pengolahan Uji Validitas Instrumen. Tersedia dalam <https://www.statistikian.com/2012/08/uji-validitas-instrumen-dengan-excel.html?m=1> (diunduh tanggal 22 April 2015) jam 10.00 WIB.
- Pengertian Pengembangan. Tersedia dalam http://academia.edu/4832768/Definisi_Pengembangan (diunduh tanggal 22 April 2015) jam 10.00 WIB.
- Prawiradilaga, D. S., 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. Tersedia di <http://purwandarielce.blogspot.com/> diakses 04 Maret 2015.
- Rachman, Maman. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Moral Dalam Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Campuran Dan Pengembangan*. Semarang : Unnes Press.
- Rahman Bayu Hakim, Isnur Subuh Haryudo. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Flash Pada Standar Kompetensi Memasang Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Sederhana di SMK Walisongo 2 Gempol. Tersedia dalam <http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/> (diunduh pada tanggal 22 Agustus 2015) jam 21.00 WIB.
- Siagian Sahat Lingin. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Geografi. Tersedia dalam <http://ojs.polinpdg.ac.id/index.php/> (diunduh pada tanggal 22 Agustus 2015) jam 21.00 WIB.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Susilana Rudi dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sugandi Achmad, Haryanto. 2005. *Teori Pembelajaran*. Semarang : Unnes Press.
- Syaefudin Sa'ud, Udin dkk. 2011. *Perencanaan Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Wahono, Romi Satria, dkk. 2006. *Aspek dan Kriteria Penilaian Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Dokumen berformat pdf sebagai kriteria penilaian lomba pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk SMA dan sederajat tahun 2006). Pendidikan Menengah Umum – Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta. (atau

dalam: <http://romisatriawahono.net> diunduh tanggal 7 Agustus 2015) jam 21.00 WIB.

Zurnawita. 2013. *Perancangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi Flash*. Tersedia dalam digilib.unimed.ac.id/.../ diunduh pada tanggal 22 Agustus 2015) jam 21.00 WIB.

Lampiran 1



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**Nomor:
Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2014/2015**

- Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Kurikulum & Teknologi Pendidikan/Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Kurikulum & Teknologi Pendidikan/Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Kurikulum & Teknologi Pendidikan/Teknologi Pendidikan Tanggal 15 Oktober 2014

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:
- Nama : Rafika Bayu Kusumandari, S.Pd.,M.Pd
NIP : 197904152003122002
Pangkat/Golongan : III/D
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
Nama : ASISTO
NIM : 1102411093
Jurusan/Prodi : Kurikulum & Teknologi Pendidikan/Teknologi Pendidikan
Topik : Pemanfaatan Media Pembelajaran Video dalam Implementasi Kurikulum 2013
- KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

- Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal



1102411093

FM-03-AKD-24/Rev. 00

Lampiran 2



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Gedung Gd A2 Lt., Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon: 024-8508019

Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : 1496/0437.11/KM/2015
Lamp. :
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SMP Darussalaf Desa Asem Kec. Lemahabang Cirebon
di Cirebon

Dengan Hormat,
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir
oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : ASISTO
NIM : 1102411093
Program Studi : Teknologi Pendidikan, S1
Topik : Penggunaan MPI untuk Pembelajaran

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 27 Maret 2015
Dekan,

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
NIP. 195604271986031001

Lampiran 3



SMP DARUSSALAF

SEKOLAH BERBASIS PESANTREN

Jln. Mbah Ardisela Dongkol, Desa Asem, Kec. Lemahabang Kab. Cirebon

Kode Pos : 45183 – Tlp 0231 635 487

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 13/smp_ds/IV/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP DARUSSALAF LEMAHABANG KAB. CIREBON menerangkan bahwa :

Nama	: Asisto
Tempat / Tgl Lahir	: Cirebon / 27 Desember 1992
NIM	: 1102411093
Program Studi	: Teknologi Pendidikan, S1
Topik	: Penggunaan MPI untuk Pembelajaran

Telah nyata melaksanakan Penelitian dan Pengambilan Data di SMP DARUSSALAF LEMAHABANG KAB. CIREBON pada 31 Maret s.d. 10 April 2015. Surat keterangan ini diterbitkan atas permintaan yang bersangkutan guna untuk menyelesaikan Skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Cirebon, 16 April 2015

Kepala Sekolah

Ade Hikmat, S.Pd

Lampiran 4

DAFTAR NAMA SISWA

NO	NAMA	KELAS	TEMPAT LAHIR	TANGGAL LAHIR	JENIS KELAMIN
1	Afifatul Mukaromah	VIII	Cirebon	14-11-1999	P
2	Laylatul Mubarakah	VIII	Cirebon	10-12-1999	P
3	Hamdan Yusuf	VIII	Cirebon	22-04-1999	L
4	Lulu Lutfiah	VIII	Kuningan	10-11-1999	P
5	Ma'lufah	VIII	Cirebon	24-04-200	P
6	Megawati	VIII	Cirebon	17-12-1999	P
7	Miftahul Huda	VIII	Jakarta	12-08-2000	L
8	Nur Aulia Cahyani	VIII	Cirebon	05-03-2000	P
9	Robiatul Adawiyah	VIII	Cirebon	16-12-1999	P
10	Tori Haerul	VIII	Cirebon	27-10-1999	L
11	Zaenul Rohmat	VIII	Cirebon	21-05-1999	L

Lampiran 5

KISI - KISI INSTRUMEN PENELITIAN

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Item
Pengembangan MPI untuk meningkatkan hasil belajar siswa	Efektifitas MPI terhadap hasil belajar siswa	Nilai siswa diatas KKM	Tes
	Bagaimana pengembangan MPI	<ul style="list-style-type: none"> - Analisis pelaksanaan pembelajaran - Analisis hasil belajar siswa sebelumnya untuk menguji homogenitas - Analisis keadaan sekolah, - Analisis kendala dalam proses pembelajaran 	Observasi Wawancara Dokumentasi

Lampiran 6

KISI - KISI INSTRUMEN PENELITIAN UNTUK AHLI MEDIA

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Item
Pengembangan MPI	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	<ul style="list-style-type: none"> - Program maintainable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah) - Program usebilitas (mudah digunakan dan sedrhana dalam pengoperasiannya) - Program kompabilitas (media pembelajaran dapat di instalasi/dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada) - Dokumentasi program media jelas - Program reusable (sebagiaian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran yang lain) 	Angket
	Aspek Desain Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Tujuan pembelajaran sudah tercantum dengan jelas didalam program - Tujuan Pembelajaran sesuai dengan kurikulum - Materi sesuai dengan kurikulum - Program ini memberi balikan terhadap input yang diberikan oleh pengguna - Pemberian motivasi belajar - Kontekstualitas dan aktualitas - Materi mudah dipahami oleh pengguna - Menu materi yang ditampilkan sistematis dan urut - Uraian materi sudah jelas - Evaluasi sesuai tujuan pembelajaran 	
	Aspek Komunikasi Audio Visual	<ul style="list-style-type: none"> - Menu-menu yang ada didalam program di buat dengan kreatif - Audio (narasi, sound effect, backsound, musik) tidak berlebihan - Visual (layout design, typography, warna) menarik dan tidak mengacaukan 	

	<p>tampilan</p> <ul style="list-style-type: none">- Media bergerak (animasi movie) memudahkan pemakai dalam melihat sesuatu yang sulit di amati- Adanya layout interaktif (ikon navigasi) memudahkan pengguna dalam berpindah-pindah menu	
--	--	--

Lampiran 7

KISI - KISI INSTRUMEN PENELITIAN UNTUK AHLI MATERI

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Item
Pengembangan MPI	Aspek Kurikulum	<ul style="list-style-type: none"> - Media Pembelajaran relevan dengan materi - Tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku - Media Pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku - Media pembelajaran memuat indikator pembelajaran materi nilai-nilai pancasila 	Angket
	Aspek Isi Materi	<ul style="list-style-type: none"> - Isi materi sesuai dengan konsep yang di kemukakan oleh ahli materi - Isi Materi mudah dipahami - Isi Materi disajikan secara urut - Kejelasan penggunaan bahasa - Soal evaluasi mengacu pada materi yang disajikan - Petunjuk soal evaluasi mudah dipahami 	
	Aspek Ketepatan Media	<ul style="list-style-type: none"> - Media Pembelajaran dapat di pelihara/ di kelola dengan mudah - Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran - Media pembelajaran dapat digunakan berulang-ulang - Suara yang terdapat media pembelajaran dapat di dengar dengan baik dan tidak berlebihan - Tampilan program menarik dan pemilihan warna tidak mengacaukan tampilan - Animasi dan video memudahkan pemakai dalam melihat sesuatu yang sulit di amati 	

Lampiran 8**PEDOMAN OBSERVASI**

No.	Indikator	Sasaran
1.	Mengetahui persiapan guru sebelum melakukan proses belajar mengajar	Guru Kelas
2.	Mengetahui suasana pembelajaran yang berlangsung di ruang kelas VIII	Ruang Kelas
3.	Mengetahui metode pembelajaran yang guru gunakan pada saat mengajar	Guru Kelas

Lampiran 9**PEDOMAN WAWANCARA**

No.	Indikator	Sasaran
1.	Permasalahan yang ada dikelas	Guru Kelas
2.	Pengalaman guru saat mengajar	Guru Kelas

Lampiran 10**PEDOMAN DOKUMENTASI**

No.	Indikator	Sasaran
1.	Mengetahui identitas siswa kelas VIII	Daftar siswa
2.	Mengetahui hasil pekerjaan peserta didik setelah proses pembelajaran	Hasil Pekerjaan

Lampiran 11

ANGKET UNTUK AHLI MATERI

Nama :

Jabatan :

Nama Instansi :

Petunjuk

1. Isi nama, jabatan dan nama Instansi pada kolom yang disediakan
2. Angket ini adalah tindak lanjut dari pembuatan produk media pembelajaran interaktif (MPI) pada Mata Pelajaran PKN di SMP Darussalaf Desa Asem Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon
3. Berikan pendapat anda sejujur-jujurnya
4. Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban anda

Keterangan :

A : Sangat baik

B : Baik

C : Kurang

D : Sangat kurang

Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
	A	B	C	D
Media Pembelajaran relevan dengan materi				
Tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku				
Media Pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku				
Media pembelajaran memuat indikator pembelajaran materi nilai-nilai pancasila				
Isi materi sesuai dengan konsep yang di kemukakan oleh ahli materi				

Isi Materi mudah dipahami				
Isi Materi disajikan secara urut				
Kejelasan penggunaan bahasa				
Soal evaluasi mengacu pada materi yang disajikan				
Petunjuk soal evaluasi mudah dipahami				
Media Pembelajaran dapat di pelihara/ di kelola dengan mudah				
Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran				
Media pembelajaran dapat digunakan berulang-ulang				
Suara yang terdapat media pembelajaran dapat di dengar dengan baik dan tidak berlebihan				
Tampilan program menarik dan pemilihan warna tidak mengacaukan tampilan				
Animasi dan video memudahkan pemakai dalam melihat sesuatu yang sulit di amati				

Ahli Materi,

Ikah Sartikah, S.Pd

Lampiran 12

ANGKET UNTUK AHLI MEDIA

Nama : *Arant Hujiansito*
 Jabatan : *Dosen*
 Nama Instansi : *FIP UNNES*

Petunjuk

1. Isi nama, jabatan dan nama Instansi pada kolom yang disediakan
2. Angket ini adalah tindak lanjut dari pembuatan produk media pembelajaran interaktif (MPI) pada Mata Pelajaran PKN di SMP Darussalaf Desa Asem Kecamatan Lemahabang Kabupaten Cirebon
3. Berikan pendapat anda sejujur-jujurnya
4. Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban anda

Keterangan :

A : Sangat baik

B : Baik

C : Kurang

D : Sangat kurang

Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
	A	B	C	D
Program maintainable (dapat dipelihara/ dikelola dengan mudah)	✓			
Program useabilitas (mudah digunakan dan sedrhana dalam pengoperasiannya)	✓			
Program kompabilitas (media pembelajaran dapat di instalasi/ dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada)		✓		
Dokumentasi program media jelas	✓			
Program reusable (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran yang lain)		✓		

Tujuan pembelajaran sudah tercantum dengan jelas didalam program	✓		
Tujuan Pembelajaran sesuai dengan kurikulum	✓		
Materi sesuai dengan kurikulum		✓	
Program ini memberi balikan terhadap input yang diberikan oleh pengguna	✓		
Pemberian motivasi belajar	✓		
Kontekstualitas dan aktualitas	✓		
Materi mudah dipahami oleh pengguna	✓		
Menu materi yang ditampilkan sistematis dan urut		✓	
Uraian materi sudah jelas		✓	
Evaluasi sesuai tujuan pembelajaran	✓		
Menu-menu yang ada didalam program di buat dengan kreatif	✓		
Audio (narasi, sound effect, backsound, musik) tidak berlebihan			✓
Visual (layout design, typography, warna) menarik dan tidak mengacaukan tampilan		✓	
Media bergerak (animasi movie) memudahkan pemakai dalam melihat sesuatu yang sulit di amati	✓		
Adanya layout interaktif (ikon navigasi) memudahkan pengguna dalam berpindah-pindah menu		✓	

Ahli Media,



Akhat Hasjiandito, S.Pd

NIP. 198701102012011051

Lampiran 13

Nama :

Kelas :

Nomor :

SOAL EVALUASI (POSTEST)

Mata Pelajaran : PKN

Pokok Bahasan : Nilai-nilai Pancasila

Kelas/Semester : VIII/I

Satuan Pendidikan : SMP

Waktu : 45 Menit

PETUNJUK!

1. Tulislah nama, kelas dan nomor presensi siswa!
2. Kerjakan semua soal dibawah ini!
3. Kerjakan soal yang kamu anggap mudah terlebih dahulu!
4. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d sesuai dengan jawaban yang kamu anggap paling benar!

SOAL!

- 1 Menurut Muh. Yamin, pancasila memiliki dua macam artileksikal, yaitu: Panca: lima, sedangkan "sila" adalah.....

a. dudukan	c. pedoman
b. dasar	d. pondasi
- 2 Tanggal Berapa sidang BPUPKI I, yang berisikan asa lima dasar negara Indonesia merdeka.....

a. pada tanggal 28 Mei 1945	c. pada tanggal 27 Mei 1995
b. pada tanggal 29 Mei 1945	d. pada tanggal 30 Mei 1945
- 3 Sila keberapa yang menjadi sumber pokok nilai-nilai kehidupan bangsa Indonesia, menjiwai dan mendasari serta membimbing perwujudan kemanusiaan yang adil dan beradab.....

a. sila pertama	c. sila ketiga
b. sila kedua	d. sila keempat
- 4 Sila ketiga pada pancasila adalah.....

- a. kemanusiaan yang adil dan beradab
b. keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia
- c. ketuhanan YME
d. persatuan Indonesia
- 5 Kesadaran sikap dan perbuatan manusia didasarkan kepada potensi budi nurani manusia dalam hubungan dengan norma-norma dan kebudayaan umumnya, baik terhadap diri pribadi, sesama manusia maupun terhadap alam dan hewan. adalah butir nilai-nilai Pancasila keberapa.....
- a. sila pertama
b. sila kedua
- c. sila ketiga
d. sila keempat
- 6 Negara merupakan suatu persekutuan yang membentuk negara yang berupa suku, ras, kelompok, golongan maupun kelompok agama. adalah butir nilai-nilai Pancasila keberapa.....
- a. sila pertama
b. sila kedua
- c. sila ketiga
d. sila keempat
- 7 Rakyat dalam menjalankan kekuasaannya melalui sistem perwakilan dan keputusan-keputusannya diambil dengan jalan musyawarah yang dipimpin oleh pikiran yang sehat serta penuh tanggung jawab, baik kepada Tuhan Yang Maha Esa maupun kepada rakyat dan wakilnya. adalah butir nilai-nilai Pancasila keberapa.....
- a. sila kedua
b. sila ketiga
- c. sila ketiga
d. sila keempat
- 8 Merumuskan dan atau memutuskan suatu hal yang berdasarkan kehendak rakyat, hingga tercapai keputusan yang berdasarkan kebulatan pendapat atau mufakat. adalah butir nilai-nilai Pancasila keberapa.....
- a. sila kedua
b. sila ketiga
- c. sila ketiga
d. sila keempat
- 9 Setiap orang Indonesia mendapat perlakuan yang adil dalam bidang hukum, politik, sosial, ekonomi dan kebudayaan. adalah butir nilai-nilai Pancasila keberapa.....
- a. sila ketiga
b. sila kelima
- c. sila keempat
d. sila kedua
- 10 Tujuan yang mendasari adanya Pancasila merupakan tujuan bangsa Indonesia dalam bernegara, perwujudannya ialah.....
- a. tata-masyarakat adil-makmur berdasarkan Pancasila
b. keputusan Negara berdasarkan Pancasila
c. hukum yang berlaku berdasarkan Pancasila

- d. Pancasila sebagai acuan dasar
- 11 Yang dimaksud dengan Pancasila sebagai sumber nilai adalah....
- kehidupan bangsa Indonesia itu harus sesuai dengan kepribadiannya
 - keberhasilan dan kemajuan bangsa Indonesia diukur dengan kepribadiannya
 - yang menjadi sumber ukuran baik atau tidak adalah kepribadiannya
 - masyarakat Indonesia yang maju adalah yang tinggi intelektualnya
- 12 Sikap positif terhadap nilai-nilai Pancasila adalah....
- selalu minta upah setelah mengerjakan sesuatu
 - senang kalaau mendapat pujian orang lain
 - bersabar menerima cobaan dan pantang menyerah dalam berbagai kehidupan
 - patuh dan taat pada segala perintah atasan
- 13 “mengembangkan sikap saling mencintai sesama manusia” merupakan sikap yang sesuai dengan Pancasila khususnya.....
- Sila kesatu
 - Sila kedua
 - Sila keempat
 - Sila kelima
- 14 “Merusak sarana sekolah” termasuk perbuatan yang tidak sesuai dengan nilai Pancasila, khususnya....
- Sila kesatu
 - Sila kedua
 - Sila keempat
 - Sila kelima
- 15 Pelaksanaan pembangunan di Indonesia yang berlandaskan paradigma Pancasila, dimaksudkan agar....
- Pembangunan berjalan seimbang
 - Terwujudnya masyarakat maju
 - Menghasilkan produk kompetitif
 - Menghasilkan manusia bermoral
- 16 Pembangunan nasional pada hakikatnya adalah pembangunan manusia Indonesia seutuhnya dan pembangunan....
- Seluruh masyarakat Indonesia
 - Seluruh sektor kehidupan kita
 - Seluruh kebutuhan umat manusia
 - Yang meliputi semua bidang
- 17 Penduduk dalam jumlah besar, apabila dibina secara efektif dan merupakan pembangunan untuk....
- Menggerakkan pembangunan masa depan

- b. Menyerap teknologi tepat guna
 - c. Memperluas lapangan kerja dimasa depan
 - d. Meningkatkan tenaga kerja yang produktif
- 18 Peran aktif siswa untuk keberhasilan pembangunan nasional sebagai pengamalan Pancasila adalah....
- a. Berperan aktif dalam pembangunan sekolah
 - b. Aktif dalam kegiatan di sekolah setiap saat
 - c. Datang ke sekolah tepat waktu setiap hari
 - d. Tekun, rajin belajar, serta suka bekerja keras
- 19 Masyarakat Indonesia dalam era globalisasi dibanjiri dengan informasi dan produksi luar negeri, meskipun demikian banyak contoh yang menunjukkan rasa bangga kita sebagai bangsa Indonesia, antara lain dengan....
- a. Menggunakan hasil buatan sendiri
 - b. Berkunjung ke daerah wisata kalau mampu
 - c. Mendirikan tempat istirahat jika mempunyai uang
 - d. Kewiraswastaan di daerah yang padat penduduknya
- 20 Sikap positif yang tidak terkandung dalam sila ke-5 adalah
- a. menghargai hasil karya orang lain
 - b. melaksanakan hidup sederhana
 - c. menerapkan keadilan bagi sesama
 - d. menyayangi sesama manusia

Lampiran 14

Nama :

Kelas :

Nomor :

SOAL PRETEST

Mata Pelajaran : PKN
 Pokok Bahasan : Nilai-nilai Pancasila
 Kelas/Semester : VIII/I
 Satuan Pendidikan : SMP
 Waktu : 45 Menit

PETUNJUK!

5. Tulislah nama, kelas dan nomor presensi siswa!
6. Kerjakan semua soal dibawah ini!
7. Kerjakan soal yang kamu anggap mudah terlebih dahulu!
8. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d sesuai dengan jawaban yang kamu anggap paling benar!

SOAL!

1. Menurut Muh. Yamin, pancasila memiliki dua macam artileksikal, yaitu: Panca: lima, sedangkan “sila” adalah.....

a. dudukan	c. pedoman
b. dasar	d. pondasi
2. Tujuan yang mendasari adanya pancasila merupakan tujuan bangsa Indonesia dalam bernegara, perwujudannya ialah.....
 - a. tata-masyarakat adil-makmur berdasarkan Pancasila
 - b. keputusan Negara berdasarkan Pancasila
 - c. hukum yang berlaku berdasarkan Pancasila
 - d. Pancasila sebagai acuan dasar
3. Yang dimaksud dengan Pancasila sebagai sumber nilai adalah.....
 - a. kehidupan bangsa Indonesia itu harus sesuai dengan kepribadiannya
 - b. keberhasilan dan kemajuan bangsa Indonesia diukur dengan kepribadiannya
 - c. yang menjadi sumber ukuran baik atau tidak adalah kepribadiannya
 - d. masyarakat Indonesia yang maju adalah yang tinggi intelektualnya

4. “Merusak sarana sekolah” termasuk perbuatan yang tidak sesuai dengan nilai Pancasila, khususnya....
 - a. Sila kesatu
 - b. Sila kedua
 - c. Sila keempat
 - d. Sila kelima

5. “mengembangkan sikap saling mencintai sesama manusia” merupakan sikap yang sesuai dengan Pancasila khususnya.....
 - a. Sila kesatu
 - b. Sila kedua
 - c. Sila keempat
 - d. Sila kelima

6. Tanggal Berapa sidang BPUPKI I, yang berisikan asa lima dasar negara Indonesia merdeka.....
 - a. pada tanggal 28 Mei 1945
 - b. pada tanggal 29 Mei 1945
 - c. pada tanggal 27 Mei 1995
 - d. pada tanggal 30 Mei 1945

7. Sila ketiga pada pancasila adalah.....
 - a. kemanusiaan yang adil dan beradab
 - b. keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia
 - c. ketuhanan YME
 - d. persatuan Indonesia

8. Sila keberapa yang menjadi sumber pokok nilai-nilai kehidupan bangsa Indonesia, menjiwai dan mendasari serta membimbing perwujudan kemanusiaan yang adil dan beradab.....
 - a. sila pertama
 - b. sila kedua
 - c. sila ketiga
 - d. sila keempat

9. Sikap positif terhadap nilai-nilai Pancasila adalah....
 - a. selalu minta upah setelah mengerjakan sesuatu
 - b. senang kalaau mendapat pujian orang lain
 - c. bersabar menerima cobaan dan pantang menyerah dalam berbagai kehidupan
 - d. patuh dan taat pada segala perintah atasan

10. Kesadaran sikap dan perbuatan manusia didasarkan kepada potensi budi nurani manusia dalam hubungan dengan norma-norma dan kebudayaan umumnya, baik terhadap diri pribadi, sesama manusia maupun terhadap alam dan hewan. adalah butir nilai-nilai pancasila keberapa.....
 - a. sila pertama
 - b. sila kedua
 - c. sila ketiga
 - d. sila keempat

11. Negara merupakan suatu persekutuan yang membentuk negara yang berupa suku, ras, kelompok, golongan maupun kelompok agama. adalah butir nilai-nilai pancasila keberapa.....
- a. sila pertama
 - b. sila kedua
 - c. sila ketiga
 - d. sila keempat
12. Setiap orang Indonesia mendapat perlakuan yang adil dalam bidang hukum, politik, sosial, ekonomi dan kebudayaan. adalah butir nilai-nilai pancasila keberapa.....
- a. sila ketiga
 - b. sila kelima
 - c. sila keempat
 - d. sila kedua
13. Merumuskan dan atau memutuskan suatu hal yang berdasarkan kehendak rakyat, hingga tercapai keputusan yang berdasarkan kebulatan pendapat atau mufakat. adalah butir nilai-nilai pancasila keberapa.....
- a. sila kedua
 - b. sila ketiga
 - c. sila ketiga
 - d. sila keempat
14. Rakyat dalam menjalankan kekuasaannya melalui sistem perwakilan dan keputusan-keputusannya diambil dengan jalan musyawarah yang dipimpin oleh pikiran yang sehat serta penuh tanggung jawab, baik kepada Tuhan Yang Maha Esa maupun kepada rakyat dan wakilnya. adalah butir nilai-nilai pancasila keberapa.....
- a. sila kedua
 - b. sila ketiga
 - c. sila ketiga
 - d. sila keempat
15. Masyarakat Indonesia dalam era globalisasi dibanjiri dengan informasi dan produksi luar negeri, meskipun demikian banyak contoh yang menunjukkan rasa bangga kita sebagai bangsa Indonesia, antara lain dengan....
- a. Menggunakan hasil buatan sendiri
 - b. Berkunjung ke daerah wisata kalau mampu
 - c. Mendirikan tempat istirahat jika mempunyai uang
 - d. Kewiraswastaan di daerah yang padat penduduknya
16. Pelaksanaan pembangunan di Indonesia yang berlandaskan paradigma Pancasila, dimaksudkan agar....
- a. Pembangunan berjalan seimbang
 - b. Terwujudnya masyarakat maju
 - c. Menghasilkan produk kompetitif
 - d. Menghasilkan manusia bermoral

17. Pembangunan nasional pada hakikatnya adalah pembangunan manusia Indonesia seutuhnya dan pembangunan....
 - a. Seluruh masyarakat Indonesia
 - b. Seluruh sektor kehidupan kita
 - c. Seluruh kebutuhan umat manusia
 - d. Yang meliputi semua bidang

18. Penduduk dalam jumlah besar, apabila dibina secara efektif dan merupakan pembangunan untuk....
 - a. Menggerakkan pembangunan masa depan
 - b. Menyerap teknologi tepat guna
 - c. Memperluas lapangan kerja dimasa depan
 - d. Meningkatkan tenaga kerja yang produktif

19. Sikap positif yang tidak terkandung dalam sila ke-5 adalah
 - a. menghargai hasil karya orang lain
 - b. melaksanakan hidup sederhana
 - c. menerapkan keadilan bagi sesama
 - d. menyayangi sesama manusia

20. Peran aktif siswa untuk keberhasilan pembangunan nasional sebagai pengamalan Pancasila adalah....
 - a. Berperan aktif dalam pembangunan sekolah
 - b. Aktif dalam kegiatan di sekolah setiap saat
 - c. Datang ke sekolah tepat waktu setiap hari
 - d. Tekun, rajin belajar, serta suka bekerja keras

Lampiran 15***Kunci Jawaban Soal Evaluasi (POSTEST)***

1. B	6. C	11. A	16. A
2. D	7. D	12. C	17. D
3. A	8. D	13. B	18. D
4. D	9. B	14. B`	19. A
5. B	10. A	15. B	20. D

Kunci Jawaban Soal PRETEST

1. B	6. D	11. C	16. B
2. A	7. D	12. B	17. A
3. A	8. A	13. D	18. D
4. B	9. C	14. D`	19. D
5. B	10. B	15. A	20. D

Lampiran 16

UJI KELAYAKAN OLEH AHLI MEDIA

NAMA AHLI MEDIA	ASPEK PENILAIAN																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Akaat Hasjiandito, S.Pd	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	2	3	4	3
Jumlah	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	2	3	4	3
PRESENTASE	100	100	75	100	75	100	100	75	100	100	100	100	75	75	100	100	50	75	100	75
RATA-RATA	88.75																			
Kriteria	SB	SB	B	SB	B	SB	SB	B	SB	SB	SB	SB	B	B	SB	SB	K	B	SB	B

No	Interval	Kriteria
1	$85\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Baik
2	$69\% \leq \text{skor} \leq 80\%$	Baik
3	$53\% \leq \text{skor} \leq 60\%$	Kurang
4	$37\% \leq \text{skor} \leq 40\%$	Sangat Kurang

Jadi :

Aspek Penilaian : 88.75 % (Sangat Baik)

Lampiran 17

UJI KELAYAKAN OLEH AHLI MATERI

NAMA GURU	ASPEK PENILAIAN															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Ikah Sartikah, S.Pd	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Jumlah	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
PRESENTASE	100	100	75	100	100	75	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
RATA-RATA	96.88															
Kriteria	SB	SB	B	SB	SB	B	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB

No	Interval	Kriteria
1	$85\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Baik
2	$69\% \leq \text{skor} \leq 80\%$	Baik
3	$53\% \leq \text{skor} \leq 60\%$	Kurang
4	$37\% \leq \text{skor} \leq 40\%$	Sangat Kurang

Jadi :

Aspek Penilaian : 96.88 % (Sangat Baik)

Lampiran 18

Tabel Analisis Data Perhitungan Validitas, Daya Pembeda, Tingkat Kesukaran, dan Reliabilitas Instrumen Soal Pilihan

Ganda

No	Kode Responden	Butir soal																			Y	Y2			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19			20		
1	UC1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	18	324		
2	UC2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19	361		
3	UC3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	400		
4	UC4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	400		
5	UC5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	13	169		
6	UC6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	19	361		
7	UC7	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	13	169		
8	UC8	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	5	25		
9	UC9	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	11	121		
10	UC10	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	7	49		
11	UC11	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	6	36		
																						151	2415		
VALIDITAS	Jumlah	10	8	10	7	9	7	8	9	9	8	9	8	7	7	7	6	5	6	6	5				
	ΣR^2	10	8	10	7	9	7	8	9	9	8	9	8	7	7	7	6	5	6	6	5				
	xy	145	133	146	114	133	120	129	139	140	133	138	133	116	115	115	103	88	101	102	72				
	r hitung	0.438	0.848	0.495	0.607	0.400	0.810	0.702	0.653	0.695	0.848	0.611	0.848	0.675	0.641	0.641	0.676	0.634	0.610	0.643	0.110				
	r tabel	0.602	0.602	0.602	0.602	0.602	0.602	0.602	0.602	0.602	0.602	0.602	0.602	0.602	0.602	0.602	0.602	0.602	0.602	0.602	0.602	0.602			
	a'b	0.091	0.218	0.091	0.255	0.164	0.255	0.218	0.164	0.164	0.218	0.164	0.218	0.255	0.255	0.255	0.273	0.273	0.273	0.273	0.273	0.273			
	Kriteria	TIDAK	valid	TIDAK	valid	TIDAK	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	TIDAK		
	p	0.909	0.727	0.909	0.636	0.818	0.636	0.727	0.818	0.818	0.727	0.818	0.727	0.636	0.636	0.636	0.545	0.455	0.545	0.545	0.545	0.455			
	q	0.091	0.273	0.091	0.364	0.182	0.364	0.273	0.182	0.182	0.273	0.182	0.273	0.364	0.364	0.364	0.455	0.545	0.455	0.455	0.455	0.545			
	DAYA BEDA	B _A	7	7	7	6	7	6	7	7	7	7	7	6	6	6	5	4	5	5	5	5	3		
B _p		3	1	3	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2			
J _A		6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6			
J _p		5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5			
D		0.567	0.967	0.567	0.800	0.767	0.800	0.967	0.767	0.767	0.967	0.767	0.967	0.800	0.800	0.800	0.633	0.467	0.633	0.633	0.633	0.100			
Kriteria		B	BS	B	BS	BS	BS	BS	BS	BS	BS	BS	BS	BS	BS	BS	B	B	B	B	B	J			
TINGKAT KESUKSESAN	B _A + B _p	10	8	10	7	9	7	8	9	9	8	9	8	7	7	7	6	5	6	6	5				
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11			
	IK	0.909	0.727	0.909	0.636	0.818	0.636	0.727	0.818	0.818	0.727	0.818	0.727	0.636	0.636	0.636	0.545	0.455	0.545	0.545	0.455				
	Kriteria	Dibuang	Dipakai	Dibuang	Dipakai	Dibuang	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dibuang		
RELIABILITAS	0.629	karena 0.629 lebih besar dari r tabel yaitu 0,602 maka instrumen ini reliabel																							

Lampiran 19

UJI HASIL BELAJAR SISWA

Hasil Belajar Kelas VIII SMP Darussalaf							
No	Kode	Pretest		Post test		d	d ²
		Skor	Nilai	Skor	Nilai		
1	UC 1	15	75.0	18	90.0	15.0	225
2	UC 2	13	65.0	19	95.0	30.0	900
3	UC 3	15	75.0	20	100.0	25.0	625
4	UC 4	10	50.0	20	100.0	50.0	2500
5	UC 5	9	45.0	13	65.0	20.0	400
6	UC 6	15	75.0	19	95.0	20.0	400
7	UC 7	12	60.0	13	65.0	5.0	25
8	UC 8	4	20.0	5	25.0	5.0	25
9	UC 9	10	50.0	11	55.0	5.0	25
10	UC 10	6	30.0	7	35.0	5.0	25
11	UC 11	5	25.0	6	30.0	5.0	25
Σd						185.00	5175.00
(Σd) ²						34225.00	
Rata-rata		51.82		68.64			
n		11.00		11.00			
Simpangan Baku		20.28		29.25			
Nilai Max		75.00		100.00			
Nilai Min		20.00		25.00			
Rentang		55.00		75.00			

$$Md = \frac{\sum d}{n}$$

$$= \frac{185}{11} = 16.82$$

$$\sum X^2_d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

$$= 5175 - \frac{34225}{11}$$

$$= 5175 - 3111.36$$

$$= 2063.64$$

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2_d}{N(N-1)}}} = \frac{16.82}{\sqrt{\frac{2063.64}{11 \times 10}}} = \frac{16.82}{\sqrt{\frac{2063.64}{110}}} = \frac{16.82}{\sqrt{18.76}} = \frac{16.82}{4.33} = 3.88$$

Pada $\alpha = 5\%$ dengan $dk = 11 - 1 = 10$ diperoleh $t_{\text{tabel}} = 2.23$. Didapat $t_{\text{hitung}} = 3.88 \geq t_{\text{tabel}} = 2.23$. Karena $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$ maka hipotesis (H_0) diterima.

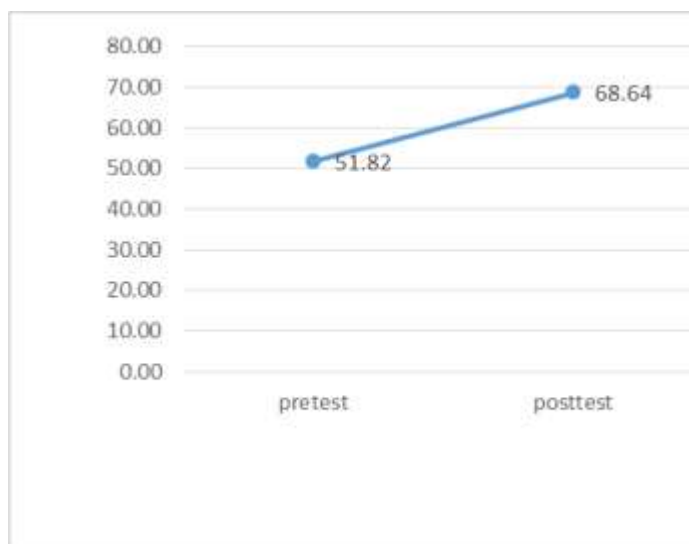
Lampiran 20

UJI KESAMAAN 2 RATA-RATA

Kelas	Rata-rata	dk	t_{hitung}	t_{tabel}	Kriteria
Pretest	51.8	10.0	3.883	2.228	Ada perbedaan
Posttest	68.6	10.0			

No	Kelas	Nilai Rata-rata %		Peningkatan	% Peningkatan	Normal Gain	Kriteria Faktor g
		pretest	posttest	pretest - posttest	pretest - posttest	pretest - posttest	pretest - posttest
1	eksperimen	51.82	68.64	16.82	32.46%	34.91%	Sedang

Sumber variasi	Pretest	posttest
Jumlah siswa (n)	11.00	11.00
Nilai rata-rata	51.82	68.64
Simpangan baku	20.28	29.25
Nilai tertinggi	75.00	100.00
Nilai terendah	20.00	25.00
Rentang	55.00	75.00



Lampiran 21

Jenjang Pendidikan SMP

Format Sajian : Tutorial

GARIS-GARIS BESAR ISI MEDIA**PROGRAM MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF NILAI-NILAI PANCASILA**

Standart Kompetensi / Mata Pelajaran : Menampilkan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila / PKN

Penulis : Asisto

Pengkaji Materi : Ikah Sartikah

Pengkaji Media : Akaat Hasjiandito, S.Pd

No	Kompetensi Dasar	Materi dan Interaksi	Media	Evaluasi
1	Siswa dapat Menguraikan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara	<ul style="list-style-type: none"> - Menguraikan nilai-nilai Pancasila yang terkandung dalam sila Pertama - Menguraikan nilai-nilai Pancasila yang terkandung dalam sila kedua - Menguraikan nilai-nilai 	<ul style="list-style-type: none"> - Teks untuk menjelaskan nilai-nilai pancasila sebagai penjelasan materi. - Video untuk menjelaskan nilai-nilai yang terkandung pada 	Soal Pilihan ganda secara acak tentang nilai-nilai pancasila

		<p>Pancasila yang terkandung dalam sila ketiga</p> <ul style="list-style-type: none">- Menguraikan nilai-nilai Pancasila yang terkandung dalam sila keempat- menguraikan nilai-nilai Pancasila yang terkandung dalam sila kelima.	<p>setiap sila sebagai penjelasan materi.</p>	
--	--	--	---	--

JABARAN MATERI
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Standart Kompetensi / Mata Pelajaran : Menampilkan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila / PKN

Penulis : Asisto

Pengkaji Materi : Ika Sartika

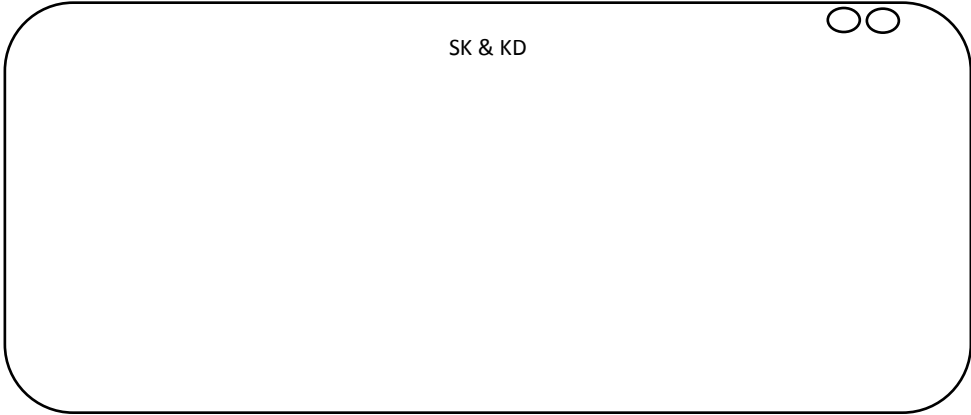
Pengkaji Media :


No	Indikator	Materi dan Interaksi	Media	Evaluasi
1	Siswa dapat Menguraikan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara	<ul style="list-style-type: none"> - Menguraikan nilai-nilai Pancasila yang terkandung dalam sila Pertama - Menguraikan nilai-nilai Pancasila yang terkandung dalam sila kedua - Menguraikan nilai-nilai Pancasila yang terkandung dalam sila ketiga - Menguraikan nilai-nilai Pancasila yang terkandung 	<ul style="list-style-type: none"> - Teks untuk menjelaskan nilai-nilai Pancasila sebagai penjelasan materi. - Video untuk menjelaskan nilai-nilai yang terkandung pada setiap sila sebagai penjelasan materi. 	Soal Pilihan ganda secara acak tentang nilai-nilai Pancasila

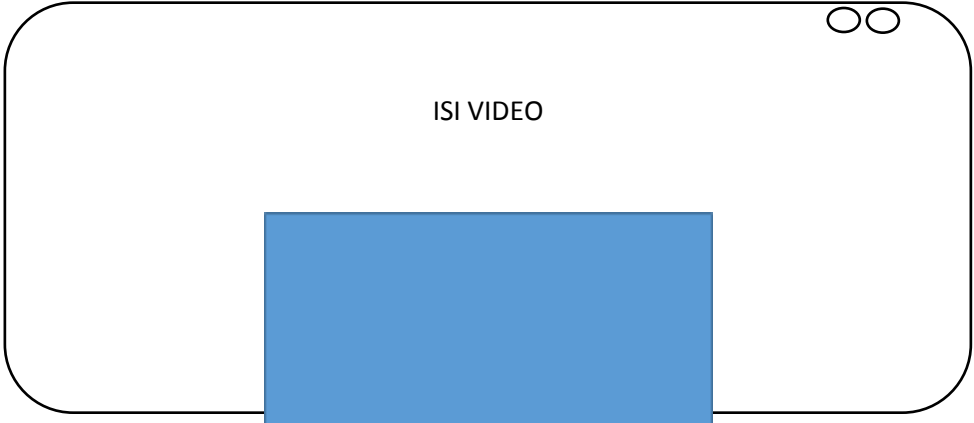
		dalam sila keempat - menguraikan nilai-nilai Pancasila yang terkandung dalam sila kelima.		
--	--	--	--	--

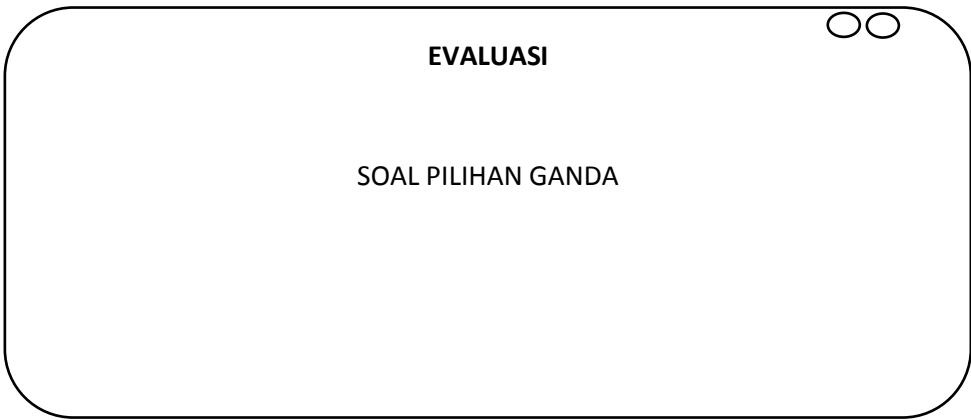
Lampiran 22

Program : Media Pembelajaran Interaktif	
Materi : Nilai-nilai Pancasila	
Frame : Cover Depan (Opening)	Hal: 1
 <p style="text-align: center;">MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK KELAS VIII KEWARGANEGARAAN MATERI NILAI-NILAI PANCASILA</p>	
Keterangan Tampilan : <ul style="list-style-type: none"> - Background / latar adalah gambar garuda pancasila. - Pojok kiri atas bertuliskan judul MPI - Semua font berwarna hitam. 	Keterangan Multimedia : <ul style="list-style-type: none"> - bagian tengah adalah pilihan menu-menu untuk mengantarkan pada materi - tombol pojok kanan adalah tombol exit
Keterangan Audio : - Instrumen	

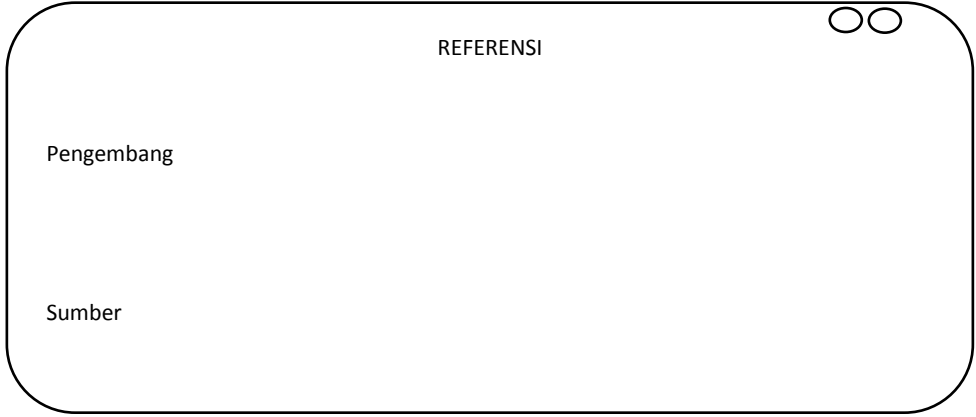
Frame : Cover Depan (Opening)	Hal: 2
Program : Media Pembelajaran Interaktif	
	
<p>Keterangan Tampilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Background / latar adalah gambar garuda pancasila. - Pojok kiri atas bertuliskan judul MPI - Semua font berwarna hitam. 	<p>Keterangan Multimedia :</p> <ul style="list-style-type: none"> - bagian tengah adalah papan tulis - papan tulis berisi standar kompetensi dan kompetensi dasar materi - tombol pojok kanan adalah tombol kembali ke halaman pertama, dan kembali ke sub menu
<p>Keterangan Audio : - Instrumen</p>	

Materi : Nilai-nilai Pancasila	
Frame : Cover Depan (Opening)	Hal: 4,5,6,7,8,9
Materi : Nilai-nilai Pancasila	
	
Keterangan Tampilan : <ul style="list-style-type: none"> - Background / latar adalah gambar garuda pancasila. - Pojok kiri atas bertuliskan judul MPI - Semua font berwarna hitam. 	Keterangan Multimedia : <ul style="list-style-type: none"> - bagian tengah adalah papan tulis - papan tulis berisi materi-materi - tombol pojok kanan adalah tombol kembali ke halaman pertama, dan kembali ke sub menu
	Keterangan Audio : - Instrumen

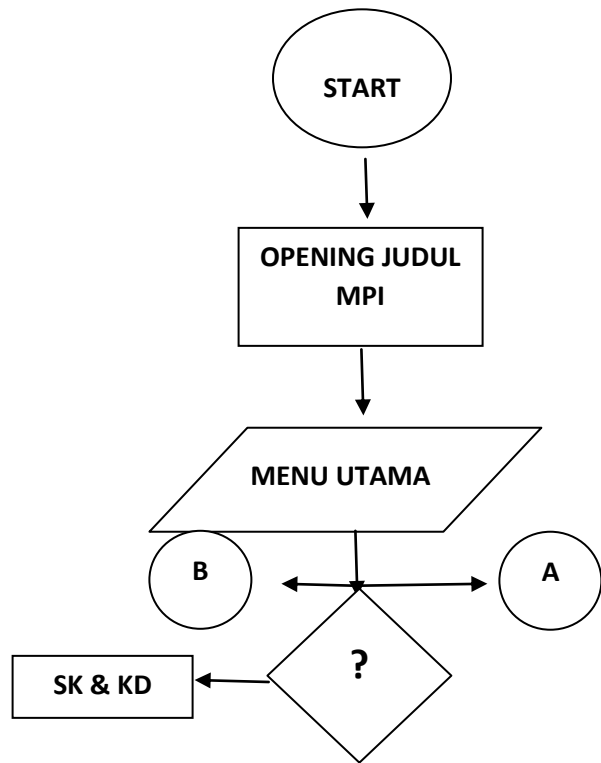
Frame : Cover Depan (Opening)	Hal: 11,12,13,14,15
	
<p>Keterangan Tampilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Background / latar adalah gambar garuda pancasila. - Pojok kiri atas bertuliskan judul MPI - Semua font berwarna hitam. 	<p>Keterangan Multimedia :</p> <ul style="list-style-type: none"> - bagian tengah adalah papan tulis - papan tulis berisi video - tombol pojok kanan adalah tombol kembali ke halaman pertama, dan kembali ke sub menu <p>Keterangan Audio : - Instrumen</p>

Program : Media Pembelajaran Interaktif	
Materi : Nilai-nilai Pancasila	
Frame : Cover Depan (Opening)	Hal: 16
	
Keterangan Tampilan : <ul style="list-style-type: none"> - Background / latar adalah gambar garuda pancasila. - Pojok kiri atas bertuliskan judul MPI - Semua font berwarna hitam. 	Keterangan Multimedia : <ul style="list-style-type: none"> - bagian tengah adalah papan tulis - papan tulis berisi soal pilihan ganda acak sebagai latihan - soal pilihan ganda dibuat pada scene 2 - tombol pojok kanan adalah tombol kembali ke halaman pertama, dan kembali ke sub menu

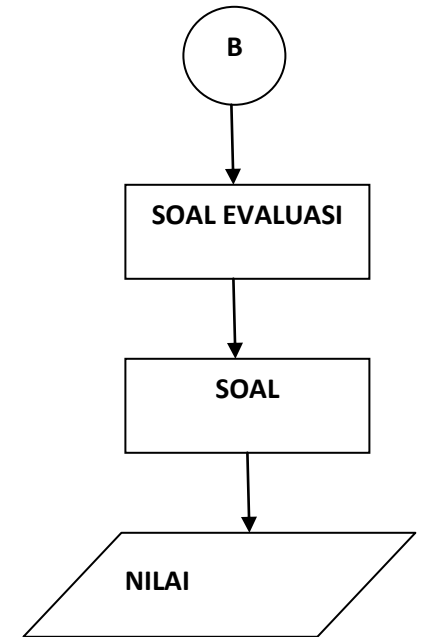
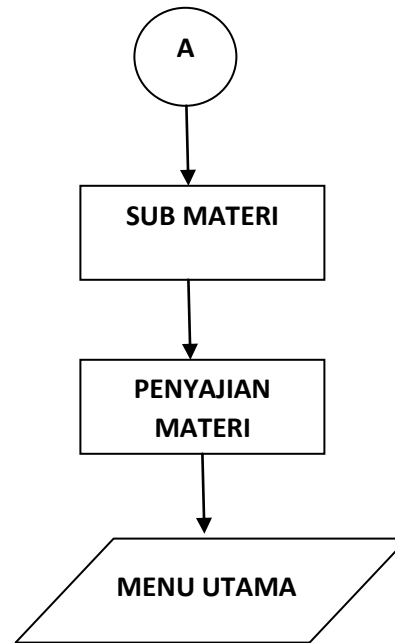
	Keterangan Audio : - Instrumen
Program	: Media Pembelajaran Interaktif
Materi	: Nilai-nilai Pancasila

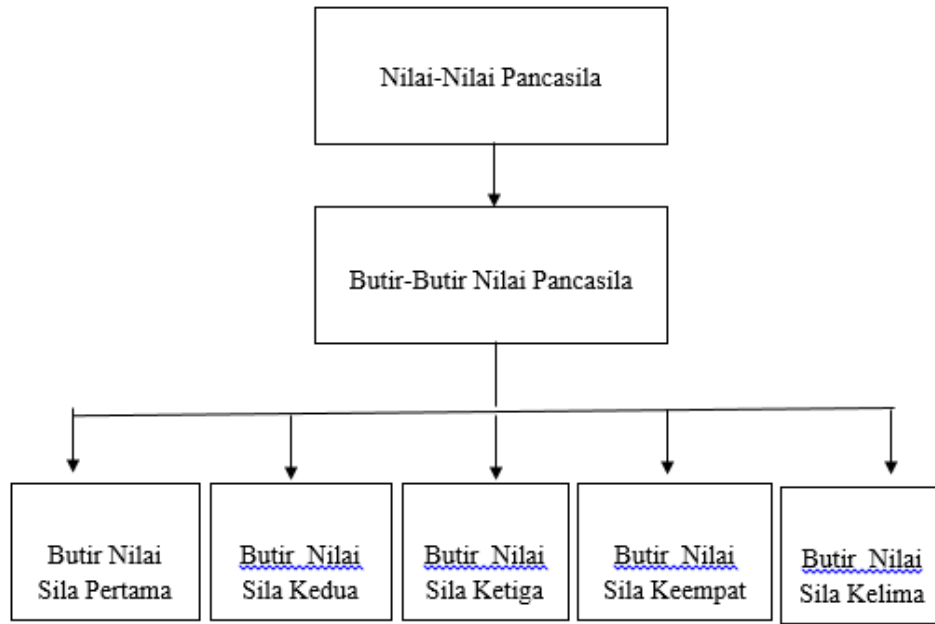
Frame : Cover Depan (Opening)	Hal: 17
	
<p>Keterangan Tampilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Background / latar adalah gambar garuda pancasila. - Pojok kiri atas bertuliskan judul MPI - Semua font berwarna hitam. 	<p>Keterangan Multimedia :</p> <ul style="list-style-type: none"> - bagian tengah adalah papan tulis - papan tulis berisi pengembang dan sumber referensi - tombol pojok kanan adalah tombol kembali ke halaman pertama, dan kembali ke sub menu
<p>Keterangan Audio : - Instrumen</p>	

Lampiran 23



FLOWCHART MPI



Lampiran 24**PETA MATERI MPI NILAI-NILAI PANCASILA**

Lampiran 25

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah	: SMP DARUSSALAF
Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)
Kelas/Semester	: VIII/I
Standar Kompetensi	: 1. Menampilkan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.
Kompetensi Dasar	: 1.2 Menguraikan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara.
Alokasi Waktu	: 4 x 40 menit (2 x pertemuan)

Tujuan Pembelajaran

Setelah proses pembelajaran, siswa diharapkan dapat:

- menjelaskan bahwa nilai-nilai Pancasila digali dari budaya bangsa Indonesia sejak zaman nenek moyang;
- menguraikan nilai-nilai Pancasila yang terkandung dalam sila Pertama;
- menguraikan nilai-nilai Pancasila yang terkandung dalam sila kedua;
- menguraikan nilai-nilai Pancasila yang terkandung dalam sila ketiga;
- menguraikan nilai-nilai Pancasila yang terkandung dalam sila keempat;
- menguraikan nilai-nilai Pancasila yang terkandung dalam sila kelima.

Karakter siswa yang diharapkan :

Dapat dipercaya (*Trustworthines*)

Integritas (*integrity*)

Kewarganegaraan (*citizenship*)

Materi Pembelajaran

Nilai-nilai Pancasila

Metode Pembelajaran

1. Ceramah bervariasi
2. Tanya jawab
3. Diskusi

Langkah-Langkah Pembelajaran**1. Pertemuan I**

Pendahuluan

- a. Apersepsi
Mempersiapkan kelas dalam pembelajaran (absensi, kebersihan kelas, dan lain-lain)
- b. Memotivasi
 - Melakukan penajakan kesiapan belajar siswa.
 - Menginformasikan kompetensi yang akan dicapai.

Kegiatan Inti

▪ Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik/tema materi yang akan dipelajari dengan menerapkan prinsip *alam takambang jadi guru* dan belajar dari aneka sumber;
- ☞ menggunakan beragam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar lain;
- ☞ memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya;
- ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- ☞ menjelaskan bahwa nilai-nilai Pancasila digali dari budaya bangsa Indonesia sejak zaman nenek moyang;.

▪ Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.
- ☞ peserta didik dapat menguraikan Nilai-nilai Pancasila

▪ Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik,
- ☞ memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber,
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan,
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar:
 - berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang menghadapi kesulitan, dengan menggunakan bahasa yang baku dan benar;
 - membantu menyelesaikan masalah;
 - memberi acuan agar peserta didik dapat melakukan pengecekan hasil eksplorasi;
 - memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh;
 - memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif.
- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- ☞ bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran;
- ☞ melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram;
- ☞ memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;
- ☞ merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik;
- ☞ menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

2. Pertemuan II

Pendahuluan

a. Apersepsi

Mempersiapkan kelas dalam pembelajaran (absensi, kebersihan kelas, dan lain-lain)

b. Memotivasi

- Melakukan penajakan kesiapan belajar siswa.
- Menginformasikan kompetensi yang akan dicapai.

Kegiatan Inti

▪ *Eksplorasi*

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik/tema materi yang akan dipelajari dengan menerapkan prinsip *alam takambang jadi guru* dan belajar dari aneka sumber;
- ☞ menggunakan beragam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar lain;
- ☞ memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya;
- ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- ☞ menjelaskan bahwa nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara

▪ *Elaborasi*

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.
- ☞ peserta didik dapat menguraikan Nilai-nilai Pancasila

▪ *Konfirmasi*

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik,
- ☞ memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber,
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan,

- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar:
 - berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang menghadapi kesulitan, dengan menggunakan bahasa yang baku dan benar;
 - membantu menyelesaikan masalah;
 - memberi acuan agar peserta didik dapat melakukan pengecekan hasil eksplorasi;
 - memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh;
 - memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif.
- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- ☞ bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran;
- ☞ melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram;
- ☞ memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;
- ☞ merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik;
- ☞ menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Sumber Pembelajaran

1. *Buku Pendidikan Kewarganegaraan: untuk SMP dan MTs Kelas VIII.*
2. Buku atau tulisan tentang Pancasila
3. *Media internet*

Penilaian

Penilaian dilaksanakan selama proses dan sesudah pembelajaran

Indikator pencapaian	Teknik penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen
<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sosial budaya bangsa Indonesia 	Penugasan	Proyek	Tugas : Buatlah identifikasi dalam kelompok anda tentang berbagai adat istiadat, budaya, atau kebiasaan hidup sehari-hari dalam lingkungan anda yang mencerminkan perwujudan salah satu sila dari Pancasila. Setiap kelompok mengidentifikasi sila yang berbeda. Laporkan hasil kerja kelompok Anda!

<p>yang hidup dan berkembang dalam masyarakat Indonesia di masa lalu dan sekarang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menguraikan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sila Pancasila 	Tes Tertulis	Pilihan ganda	<p>Nilai-nilai yang terkandung dalam sila kemanusiaan yang adil dan beradab antara lain adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> menghargai perbedaan pendapat menghargai hasil karya orang lain memiliki semangat gotong-royong menjunjung tinggi prinsip persamaan derajat
---	--------------	---------------	--

Berikut ini format penilaian diskusi kelompok/presentasi.

No	Nama	Aspek Penilaian					Total Nilai	Presentasi
		Sikap	Keaktifan	Wawasan	Kemampuan Mengemukakan Pendapat	Kerjasama		

Keterangan: nilai maksimal 20

Mengetahui,
Kepala SMP/MTs

(Ade Hikmat, S.Pd)

Agustus, 2015
Guru Mapel PKN

(Ikah Sartikah, S.Pd)

Lampiran 26

DOKUMENTASI PENELITIAN

