



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS MULTIMEDIA MATA PELAJARAN PKn
MATERI KEBUDAYAAN MENGGUNAKAN
MACROMEDIA FLASH (STUDI KASUS : KELAS IV
SDN PLALANGAN 04 KOTA SEMARANG)**

SKRIPSI

disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh :

Miftakhul Huda

1401412462



**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Miftakhul Huda

NIM : 1401412462

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Pkn Materi Kebudayaan Menggunakan *Macromedia Flash* (Studi Kasus : Kelas IV SDN Plalangan 04 Kota Semarang)" benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain baik sebagian atau keseluruhannya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 12 Agustus 2016



Miftakhul Huda

NIM. 1401412462



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

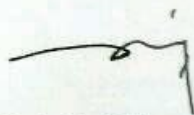
PERSETUJUAN BIMBINGAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Pkn Materi Kebudayaan Menggunakan *Macromedia Flash* (Studi Kasus : Kelas IV SDN Plalangan 04 Kota Semarang)” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

hari : Senin
tanggal : 2 Agustus 2016

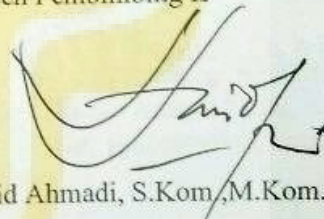
Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I



Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd.
NIP.198506062009122007

Dosen Pembimbing II



Farid Ahmadi, S.Kom.,M.Kom.,Ph.D.
NIP.197701262008121003

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FIP JURUSAN SPKSD
Drs. Sa'at Ansori, M.Pd
NIP. 196008201987031003

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Pkn Materi Kebudayaan Menggunakan *Macromedia Flash* (Studi Kasus : Kelas IV SDN Plalangan 04 Kota Semarang)” telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada :

hari : Jumat
tanggal : 12 Agustus 2016

Panitia Ujian

Ketua



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

Sekretaris

Drs Isa Ansori, M.Pd
NIP. 196008201987031003

Penguji Utama

Haryanto, S. Pd., M. Pd
NIP. 19540725198011001

Penguji I

Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIP. 197701262008121003

Penguji II

Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198506062009122007

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

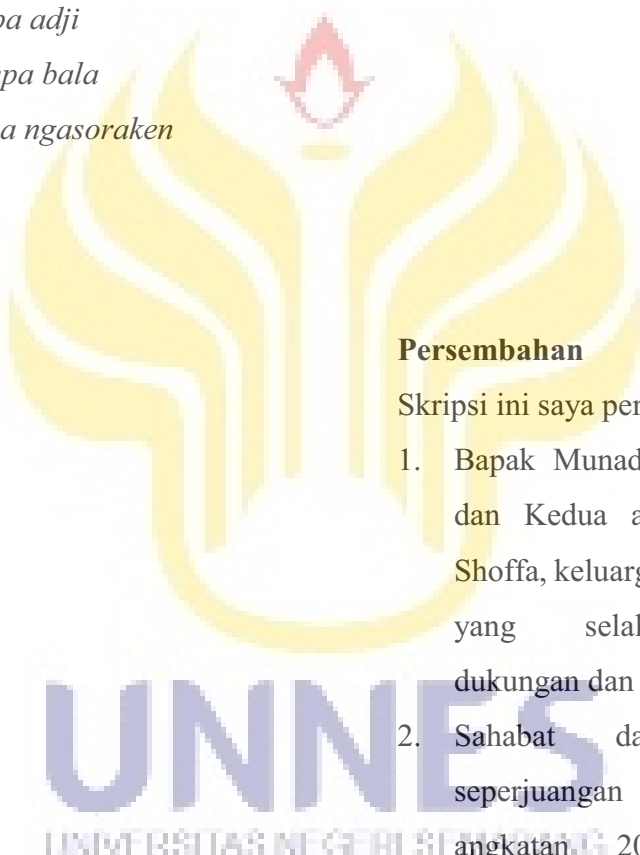
Setiap manusia mempunyai dua wadah dasar yang relatif sama; waktu dan fisik. Tapi setiap orang mengelola keduanya, itulah yang memberikan hasil yang berbeda.

Sugih tanpa banda

Digdaya tanpa adji

Ngalurug tanpa bala

Menang tanpa ngasoraken



Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Bapak Munadi, Ibu Tafrikhatun, dan Kedua adikku Arif dan Shoffa, keluarga besarku tercinta yang selalu memberikan dukungan dan doa.
2. Sahabat dan teman-teman seperjuangan PGSD UNNES angkatan 2012 yang selalu memberikan motivasi.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Pkn Materi Kebudayaan Menggunakan *Macromedia Flash* Studi Kasus Di Kelas IV SDN Plalangan 04 Kota Semarang”. Peneliti menyadari bahwa dalam melaksanakan penelitian dan penyusunan skripsi, tidak lepas dari bimbingan, dukungan, pengarahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, perkenankanlah pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M. Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi S1 di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhrudin, M. Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin dan dukungan dalam penelitian.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberkan kesempatan untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi ini.
4. Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd., dosen pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, dan motivasi kepada peneliti, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Farid Ahmadi, S.Kom.,M.Kom.,Ph.D. dosen pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, dan motivasi kepada peneliti, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah banyak membekali peneliti dengan ilmu pengetahuan.
7. Susilo Tri Widodo, S. Pd., M. H. dosen mata kuliah Pendidikan Kewarganegaran jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang yang telah bersedia menjadi validator pada aspek materi dalam penyusunan media pembelajaran.

8. Ade Yusupa, S. Pd., M. Kom. Dari Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan (BPMPK) Kemendikbud yang telah bersedia menjadi validator pada aspek media dalam penyusunan media pembelajaran.
9. Noviana Ayu Pratiwi, mahasiswa jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah menjadi kolaborator dalam penyusunan media pembelajaran.
10. Kepala Sekolah Dasar Negeri Plalangan 04 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
11. Guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri Plalangan 04 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang yang telah memberikan waktu dan bimbingannya dalam membantu peneliti melaksanakan penelitian.
12. Guru, karyawan, dan siswa SDN Plalangan 04 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang yang telah bersedia bekerjasama dalam penelitian.
13. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan masukan dalam penyusunan skripsi.

Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat serta lindungan-Nya kepada pihak-pihak terkait dan membalasnya dengan yang lebih baik. Peneliti juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 12 Agustus 2016

Peneliti

ABSTRAK

Huda, Miftakhul.2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Pkn Materi Kebudayaan Menggunakan Macromedia Flash Studi Kasus Di Kelas IV SDN Plalangan 04 Kota Semarang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing, Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd., Farid Ahmadi, S.Kom.,M.Kom.,Ph.D.

Berdasarkan observasi awal di kelas IV SDN Plalangan 04 melalui data dokumen, pengamatan dan wawancara bahwa hasil belajar PKn paling rendah. Disebabkan pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran PKn. Sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis multimediaa menggunakan *macomedia flash* materi kebudayaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan *macromedia flash* terhadap hasil belajar mata pelajaran PKn di Sekolah Dasar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development (R&D)* dengan metode pengembangan *waterfall*. Tahapan pengembangan meliputi *Analysis, Design, Implementation, Testing, Maintenance*. Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SDN Plalangan 04 yang menggunakan sampel jenuh untuk semua populasi. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, kuesioner, dan data dokumen. Analisis data awal atau uji prasyarat menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Analisis data akhir menggunakan uji N-gain dan uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: multimedia pembelajaran menggunakan *macromedia flash* materi kebudayaan berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif yang dibuktikan dengan perbedaan rata-rata pemahaman siswa melalui uji t ditunjukkan dengan $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($13,479 > 2,034$) dan nilai Sig. $0,000 < 0,05$ dan peningkatan rata-rata (*gain*) sebesar 0,44 dengan kriteria sedang.

Simpulan penelitian ini adalah multimedia pembelajaran menggunakan *macromedia flash* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran PKn. Saran pada penelitian ini yaitu sebaiknya guru dapat memahami sistem media terlebih dahulu karena guru bertindak sebagai fasilitator dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia.

Kata kunci : kebudayaan; *macromedia flash*; media; pengembangan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN BIMBINGAN	iii
PENGESAHAN KELULUSAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	ii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	7
1.3. Tujuan Penelitian	8
1.4. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1. Kajian Teori.....	10
2.1.1. Belajar	10
2.1.2. Pembelajaran.....	12
2.1.3. Media Pembelajaran	13
2.1.4. Multimedia.....	16
2.1.5. Multimedia Pembelajaran.....	18
2.1.6. <i>Macromedia Flash</i>	22
2.1.7. Database MySQL.....	26
2.1.8. Hakikat PKn di SD	28
2.1.9. Materi Kebudayaan.....	32
2.2. Kajian Empiris	35

2.3. Kerangka Berpikir	40
2.4. Hipotesis Penelitian	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	42
3.1. Jenis Penelitian	42
3.2. Model Pengembangan	43
3.3. Prosedur Penelitian	44
3.4. Subyek, Lokasi dan Waktu Penelitian	46
3.4.1. Subyek Penelitian	46
3.4.2. Lokasi Penelitian	47
3.4.3. Waktu Penelitian	47
3.5. Variabel Penelitian	48
3.5.1. Variabel Bebas	48
3.5.2. Variabel Terikat	48
3.6. Populasi dan Sampel Penelitian	49
3.6.1. Populasi Penelitian	49
3.6.2. Sampel Penelitian	49
3.7. Teknik Pengumpulan Data	49
3.7.1. Open Questionnaire	49
3.7.2. Wawancara Tidak Terstruktur	50
3.7.3. Data Dokumentasi	50
3.8. Validitas dan Reliabilitas	52
3.8.1. Validitas	52
3.8.2. Reliabilitas	54
3.9. Analisis Data	55
3.9.1. Analisis Data Produk	55
3.9.2. Analisis Data Awal	56
3.9.3. Analisis Data Akhir	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58
4.1. Hasil Penelitian	58
4.1.1. Analisis Data Awal	58
4.1.2. Pengembangan Multimedia Pembelajaran	60

4.1.3. Analisis Data Produk	83
4.1.4. Analisis Tanggapan Siswa dan Guru	87
4.1.5. Analisis Data Akhir	90
4.1.6. Uji <i>N-Gain</i>	91
4.1.7. Hasil Analisis Uji <i>t-Test</i>	91
4.2. Pembahasan	92
4.2.1. Pemaknaan Temuan	92
4.2.2. Implikasi Penelitian	98
4.2.2.1. Implikasi Teoritis	98
4.2.2.2. Implikasi Praktis	99
4.2.2.3. Implikasi Pedagogis	99
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	100
5.1. Simpulan	100
5.2. Saran	101
LAMPIRAN	105



DAFTAR TABEL

3.1	Waktu Penelitian.....	48
3.2	Uji Validitas.....	53
3.3	Validitas Butir Soal.....	53
3.4	Reliability Statistics.....	54
3.5	Kriteria Penilaian Ahli.....	55
3.6	Kriteria Penilaian Tanggapan Guru dan Siswa.....	56
3.7	Kriteria Peningkatan Hasil Belajar.....	57
4.1	Uji Normalitas Data Pretest.....	58
4.2	Uji Normalitas Data Posttest.....	59
4.3	Uji Homogenitas.....	60
4.4	Tanggapan Terhadap Materi Kebudayaan.....	62
4.5	Kebutuhan Adanya Multimedia Pembelajaran.....	64
4.6	Kebutuhan Isi atau Materi.....	67
4.7	Aspek Tampilan Komunikasi Visual.....	70
4.8	Hasil Validasi Ahli Materi.....	84
4.9	Revisi Materi Media Pembelajaran.....	84
4.10	Hasil Validasi Ahli Media.....	85
4.11	Tanggapan Guru Terhadap Media Pembelajaran.....	89
4.12	Hasil Analisis Uji <i>N-Gain</i>	91
4.13	Uji Dua Sampel Berpasangan.....	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal <i>Macromedia Flash 8</i>	23
Gambar 2.2 Lembar Kerja <i>Macromedia Flash 8</i>	23
Gambar 2.3 Tampilan Menu <i>Macromedia Flash 8</i>	24
Gambar 2.4 Kerangka Berpikir.....	41
Gambar 3.1 Tahapan waterfall	44
Gambar 4.1 Desain Opening	72
Gambar 4.2 Desain Menu Utama	73
Gambar 4.3 Desain Menu Kompetensi.....	73
Gambar 4.4 Desain Menu Belajar	74
Gambar 4.5 Desain Slide Jenis Budaya	74
Gambar 4.6 Desain Slide Misi Budaya Internasional.....	75
Gambar 4.7 Desain Slide Video	75
Gambar 4.8 Desain Slide Pembuka Tes	76
Gambar 4.9 Desain Slide Tes	76
Gambar 4.10 Desain Slide Profil	77
Gambar 4.11 Desain Slide Menu Keluar	77
Gambar 4.12 Slide Opening	78
Gambar 4.13 Slide Menu Utama	78
Gambar 4.14 Slide Kompetensi	79
Gambar 4.15 Slide Menu Belajar	79
Gambar 4.16 Slide Belajar Jenis Budaya	80
Gambar 4.17 Slide Belajar Misi Kebudayaan	80
Gambar 4.18 Slide Video	81
Gambar 4.19 Slide Pembuka Tes	81
Gambar 4.20 Slide Tes	81
Gambar 4.21 Slide Profil	82
Gambar 4.22 Slide keluar	82
Gambar 4.23 Tampilan Database MySQL Idhostinger	83

Gambar 4.24 Diagram Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	84
Gambar 4.25 Diagram Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media	85
Gambar 4.26 Tampilan Menu Utama Sebelum Revisi	86
Gambar 4.27 Hasil Revisi Tampilan Menu Utama	86
Gambar 4.28 Tampilan Video Sebelum Revisi	87
Gambar 4.29 Hasil Revisi Tampilan Video	87
Gambar 4.30 Diagram Tanggapan Siswa Klasikal	88
Gambar 4.31 Diagram Rekapitulasi Tanggapan Siswa	88
Gambar 4.32 Diagram Rekapitulasi Tanggapan Guru	89
Gambar 4.33 Diagram Hasil Belajar Siswa	99



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-kisi Kebutuhan Guru dan Siswa	106
Lampiran 2	Angket Kebutuhan Siswa	107
Lampiran 3	Angket Kebutuhan Guru.....	112
Lampiran 4	Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi.....	118
Lampiran 5	Penilaian Ahli Materi	119
Lampiran 6	Kisi-kisi Penilaian Ahli Media	122
Lampiran 7	Penilaian Ahli Media.....	123
Lampiran 8	Kisi-kisi Tanggapan Guru & Siswa.....	126
Lampiran 9	Tanggapan Siswa.....	127
Lampiran 10	Tanggapan Guru	130
Lampiran 11	Desain Prototype Media Pembelajaran	133
Lampiran 12	RPP Pembelajaran Dengan <i>Powerpoint</i>	138
Lampiran 13	RPP Pembelajaran Dengan Multimedia	157
Lampiran 14	Validitas Soal Tes.....	171
Lampiran 15	Reliabilitas Soal Tes	172
Lampiran 16	Uji Normalitas dan Uji Homogenitas	173
Lampiran 17	Analisis T-Test	174
Lampiran 18	Rekapitulasi Hasil Belajar	175
Lampiran 19	Lembar Kebutuhan Siswa.....	176
Lampiran 20	Lembar Kebutuhan Guru.....	181
Lampiran 21	Lembar Penilaian Ahli Materi	187
Lampiran 22	Lembar Penilaian Ahli Media	189
Lampiran 23	Lembar Tanggapan Siswa	191
Lampiran 24	Lembar Tanggapan Guru.....	192
Lampiran 25	Surat Keterangan dari SD.....	195
Lampiran 26	Validitas Instrumen	196
Lampiran 27	Surat Keterangan dari BPMP	197
Lampiran 28	Lembar Persetujuan Ahli Materi	198
Lampiran 29	Lembar Pedoman Wawancara.....	199
Lampiran 30	Dokumentasi.....	200

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mengemban fungsi tersebut pemerintah menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan siswa sehari-hari, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antarwarga dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara (Ahmad Susanto, 2013: 225).

Dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006, mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut. (1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. (2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggungjawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi. (3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya. (4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut. (1) Persatuan dan kesatuan bangsa. (2) Norma, hukum dan peraturan. (3) Hak asasi manusia. (4) Kebutuhan warga negara. (5) Konstitusi negara. (6) Kekuasaan dan Politik. (7) Pancasila. (8) Globalisasi. (Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh *International Civic and Citizenship Education Study (ICCS)*, Indonesia berada pada peringkat ke 36 dari 38 negara mengenai rata-rata nasional untuk pengetahuan kewarganegaraan berdasarkan tahun masuk pertama sekolah, rata-rata umur dan grafik persen dengan skor rata-rata 433. Prestasi Indonesia pun lebih rendah dari rata-rata ICCS. Perkembangan Kewarganegaraan dan peraturan dari pendidikan kewarganegaraan merupakan respon dari persiapan generasi muda dalam menghadapi perubahan sosial di abad 21. (*Report On Initial Findings From ICCS, 2009*). Pembelajaran

yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa. Isi pelajaran pada Pendidikan Kewarganegaraan salah satunya yaitu bersifat fakta, untuk itu pemilihan media pembelajaran berbentuk animasi dan grafik lebih tepat digunakan. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif.

Media pembelajaran, menurut Gerlach & Ely dalam Rayandra Asyhar (2012:7-9), memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (*hardware*), seperti komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan pada perangkat keras itu. Pendidik juga bisa termasuk salah satu bentuk media pembelajaran sehingga kajian strategi penyampaian pembelajaran. Jadi, media pembelajaran tidak hanya berupa benda mati, tetapi juga benda hidup, seperti manusia. Sebagai benda hidup, media dapat juga merupakan pesan yang dapat dipelajari.

Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat “sumber belajar” ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan lain-lain. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah fungsi utamanya. Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) siswa terhadap materi ajar. Setiap orang memiliki sel saraf penghambat,

yakni sel khusus dalam sistem saraf yang berfungsi membuang sejumlah sensasi yang datang. Dengan adanya saraf penghambat ini para siswa dapat memfokuskan perhatiannya pada rangsangan yang dianggapnya menarik dan membuang rangsangan-rangsangan lainnya (Munadi, 2013: 43).

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas IV SDN Plalangan 04 Semarang, sesuai dengan standar proses pendidikan tetapi belum optimal. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru belum memaksimalkan penggunaan media. Dibandingkan dengan penggunaan media pada mata pelajaran lain, mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan masih menggunakan media konvensional berupa gambar. Pada mata pelajaran lain, contohnya Matematika menggunakan media konkrit buatan guru dan pada mata pelajaran IPA menggunakan eksperimen lapangan. Siswa dalam pembelajaran kurang antusias, kurang aktif, suka bermain sendiri dan membuat gaduh di kelas. Permasalahan tersebut menyebabkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan rendah. Berdasarkan data nilai rapot semester 1 tahun pelajaran 2015/2016 nilai rata-rata mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan masih di bawah nilai rata-rata dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS dan mata pelajaran lain. Berdasarkan arsip nilai UAS mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas IV SDN Plalangan 04 Semarang menunjukkan nilai rata-rata 68 dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 90. Dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 64, dari 34 siswa ada 18 siswa (56,25%) yang mendapatkan nilai dibawah KKM, sedangkan sisanya 16 siswa (43,75%) nilainya diatas KKM.

Berkaitan dengan hal tersebut, untuk meningkatkan proses pembelajaran yang diharapkan untuk memperbaiki hasil belajar maka diperlukan sebuah media yang menarik untuk menumbuhkan semangat, minat, serta mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Salah satu alternatif mengatasi masalah yang cocok untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Multimedia menggunakan *Macromedia Flash*. Dengan menggunakan software *Macromedia Flash* kita dapat membangun dan membuat berbagai macam hal yang berhubungan dengan komputer gratis, seperti presentasi, *multimedia*, *CD interaktif*, *animasi* (animasi pada halaman web, film berbasis, iklan, dan sebagainya), *slide show foto*, dan masih banyak lainnya. Kelebihan dari *macromedia flash* adalah gambar ataupun animasi yang dihasilkan dari perangkat lunak ini adalah berupa *vektor*, sehingga gambar yang dihasilkan sangat halus bahkan saat diperbesar (*zoom*) sekalipun.

Multimedia pembelajaran memberi manfaat dalam beberapa situasi belajar mengajar. Philips (2015:12) menyatakan bahwa "*Instructional Multi Media (IMM) has the potetial to accomodate people with different learning style*". Artinya adalah bahwa multimedia interaktif dapat mengakomodasi cara belajar yang berbeda-beda. Lebih lanjut Philips (2015:12) menyatakan bahwa multimedia interaktif memiliki potensi untuk menciptakan suatu lingkungan *multisensori* yang mendukung cara belajar tertentu.

Penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang relevan yang pernah dilakukan oleh Ni Made Mas Yoni Pradesa, Nyoman Jampel dan Wayan Suwatra (2014) dengan judul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis

Flash Mata Pelajaran PKn Kelas VI SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Uji ahli isi mata pelajaran PKn berada pada kualifikasi sangat baik (persentase = 93%), (2) Uji ahli media pembelajaran berada pada kualifikasi baik (persentase = 82%), (3) Uji ahli desain pembelajaran berada pada kualifikasi baik (persentase = 80%), (4) Uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat baik (persentase = 90%), (5) Uji kelompok kecil berada pada kualifikasi sangat baik (persentase = 90%).

Penelitian yang dilakukan oleh Alif Aditya Candra dan Muhsinatun Siasah Masruri (2015) dengan judul ”Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan *saintifik* Untuk Pembelajaran PKn SMP”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik pada pelajaran PKn SMP telah berhasil dikembangkan; (2) Kualitas media berdasarkan validasi ahli media, dengan rata-rata 4,16 (baik), kualitas aspek materi pembelajaran berdasarkan validasi ahli materi dengan rata-rata 3,95 (baik), berdasarkan penilaian siswa terhadap aspek media, aspek materi dan aspek pembelajaran dengan rata-rata skor 4,13 (baik). Dengan demikian media yang dikembangkan layak untuk digunakan; (3) Hasil belajar kognitif siswa meningkat dari rata-rata 69,6 menjadi 93,1 (94,4%) (sangat baik). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa produk multimedia interaktif yang dikembangkan layak dan efektif digunakan untuk pembelajaran PKn dengan pendekatan saintifik di SMP.

Penelitian yang dilakukan oleh Adesina A.D.O Okewole O.J., dan Bodunrin, D.S (2014) dengan judul “Effect of Advance Organizers Strategy on Learning Civic Education in Lower Primary Schools” hasil penelitiannya

menunjukkan bahwa Advance Organizers Learning Strategy membantu pembelajaran dan siswa laki-laki melaksanakan secara akademis lebih baik dari pada murid perempuan. Strategi tersebut dianjurkan untuk mengajar Pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar dan ini telah direkomendasikan bahwa siswa perempuan harus membantu untuk bertemu dengan siswa laki-laki yang setara nilai akademisnya.

Dilihat dari manfaat yang diperoleh melalui penggunaan media pembelajaran berbasis Multimedia menggunakan *Macromedia Flash* maka sangat tepat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Pkn Materi Kebudayaan Menggunakan *Macromedia Flash* (Studi Kasus : Kelas IV SDN Plalangan 04 Kota Semarang)”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana pengembangan desain media pembelajaran berbasis Multimedia menggunakan *Macromedia Flash* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar?
- b. Bagaimanakah kelayakan desain media pembelajaran berbasis Multimedia menggunakan *Macromedia Flash* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar?

- c. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran berbasis Multimedia menggunakan *Macromedia Flash* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan perumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Mengembangkan desain media pembelajaran berbasis Multimedia menggunakan *Macromedia Flash* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar.
- b. Mengetahui kelayakan desain media pembelajaran berbasis Multimedia menggunakan *Macromedia Flash* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar.
- c. Mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis Multimedia menggunakan *Macromedia Flash* terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan di Sekolah Dasar.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Manfaat Teoritis

Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis Multimedia menggunakan *Macromedia Flash* terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi Kebudayaan.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Siswa

- a. Dapat lebih mudah menerima pelajaran dengan bantuan media pembelajaran berbasis Multimedia menggunakan *macromedia flash*.
- b. Meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran PKn.
- c. Meningkatkan prestasi dan kreatifitas siswa.

1.4.2.2 Bagi Guru

- a. Mempermudah penyampaian materi karena sudah terbantu dengan media pembelajaran berbasis Multimedia menggunakan *macromedia flash*.
- b. Kegiatan dan hasil penelitian dapat meningkatkan motivasi guru untuk melakukan kegiatan penelitian yang sama guna memaksimalkan proses dan hasil pembelajaran.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

- a. Memberikan kontribusi pada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Hasil penelitian ini dapat memperkaya dan melengkapi hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan guru-guru lain.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

- a. Meningkatkan pengetahuan tentang teknik perancangan dan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash*.
- b. Menerapkan pengetahuan yang didapat selama menempuh perkuliahan di Universitas Negeri Semarang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

2.1.1 Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Witherington dalam Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa (2011:20) menyatakan, “Belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru daripada reaksi yang berupa kecakapan, sikap kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian.”

Travers dalam Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa (2011:20) menyatakan , “ Belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.”. Skinner dalam Dimiyati dan Mudjiono (2013:9) menyatakan, “ Belajar adalah suatu perilaku, Pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responsnya menurun.”. Cronbach dalam Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa (2011:20) menyatakan, “ *Learning is shown by change in behavior as result of experience* (belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil

dari pengalaman),”. Belajar menurut Piaget dalam Dimiyati dan Mudjiono (2013:13) bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu. Sebab individu melakukan interaksi terus-menerus dengan lingkungan. Lingkungan tersebut mengalami perubahan. Adanya interaksi dengan lingkungan maka fungsi intelek semakin berkembang. Gagne dalam Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa (2011:20) menyatakan, “ Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan memengaruhi siswa sehingga perbuatannya berubah dari waktu ke waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku yang berulang-ulang dan menyebabkan adanya perubahan perilaku yang disadari dan cenderung bersifat tetap. Sebab individu melakukan interaksi terus-menerus dengan lingkungan. Lingkungan tersebut mengalami perubahan. Dengan adanya interaksi dengan lingkungan maka fungsi intelek semakin berkembang.

2.1.1.2 Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tentang hasil belajar menurut Nawawi dalam Ahmad Susanto (2013:5) menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana

dikemukakan oleh Sunal (1993), bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *feedback* atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan. Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh sesuatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

2.1.2 Pembelajaran

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal inilah yang terjadi ketika seseorang sedang belajar dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang. Wenger dalam Miftakhul Huda (2014: 2) mengatakan, “Pembelajaran bukanlah aktivitas, sesuatu yang dilakukan oleh seseorang ketika dia tidak melakukan aktivitas lain.

Pembelajaran juga bukanlah sesuatu yang berhenti dilakukan oleh seseorang. Lebih dari itu, pembelajaran bisa terjadi dimana saja dan pada level yang berbeda-beda, secara individual, kolektif, ataupun sosial”.

Salah satu bentuk pembelajaran adalah pemrosesan informasi. Hal ini bisa dianalogikan dengan pikiran atau otak kita yang berperan layaknya komputer dimana ada input dan penyimpanan informasi didalamnya. Otak kita bekerja memperoleh kembali materi informasi tersebut, baik yang berupa gambar maupun tulisan. Seseorang dalam melakukan pembelajaran perlu terlibat dalam refleksi dan penggunaan memori untuk melacak apa saja yang harus ia serap, apa saja yang harus ia simpan dalam memorinya, dan bagaimana ia menilai informasi yang telah ia peroleh. Glass dan Holyoak dalam Miftakhul Huda (2014: 2).

Berdasarkan beberapa pengertian Pembelajaran tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh seseorang ketika tidak melakukan aktivitas lain dan seseorang perlu terlibat dalam refleksi dan penggunaan memori untuk melacak apa yang harus ia serap, apa yang harus ia simpan di memorinya, dan bagaimana ia menilai informasi yang telah ia peroleh.

2.1.3 Media Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting yaitu sebagai pembawa informasi dan pencegah terjadinya hambatan proses

pembelajaran, sehingga informasi atau pesan dari komunikator dapat sampai kepada komunikan secara efektif dan efisien.

Secara terminologis, ada berbagai definisi yang diberikan tentang media pembelajaran. Gagne mendefinisikan bahwa media adalah berbagai komponen pada lingkungan belajar yang membantu pembelajar untuk belajar. Briggs mendefinisikan media sebagai sarana fisik yang digunakan untuk mengirim pesan kepada peserta didik sehingga merangsang mereka untuk belajar. Pendapat schramm tentang media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Widodo dan Jasmadi, 2009).

Media pembelajaran, menurut Gerlach & Ely dalam Rayandra Asyhar (2012:7-9), memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan unntuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (*hardware*), seperti komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan pada perangkat keras. Pendidik juga bisa termasuk salah satu bentuk media pembelajaran sehingga kajian strategi penyampaian pembelajaran. Jadi, media pembelajaran tidak hanya berupa benda mati, tetapi juga benda hidup, seperti manusia. Sebagai benda hidup, media dapat juga merupakan pesan yang dapat dipelajari.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan, bahwa media pembelajaran mencakup manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan,

keterampilan atau sikap. Media Pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

2.1.3.2 Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran tersebut dijelaskan sebagai berikut Midun (2009) dalam Rayandra Asyhar (2012:41):

- a) Dengan media pembelajaran yang bervariasi dapat memperluas sajian materi yang diberikan dikelas seperti buku, foto dan narasumber.
- b) Dengan menggunakan berbagai jenis media, peserta didik akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran.
- c) Media pembelajaran dapat menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi dan minat peserta didik.
- d) Media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk berpikir, menggunakan imajinasinya, bersikap dan berkembang lebih lanjut, sehingga melahirkan kreativitas dan karya-karya inovatif.

2.1.3.3 Jenis Media Pembelajaran

Rayandra Asyhar (2012:45) menyatakan bahwa meskipun beragam jenis dan format media sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran, namun pada dasarnya semua media tersebut dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu *media visual*, *media audio*, *media audio-visual* dan *multimedia*. Berikut ini penjelasan keempat jenis media tersebut:

- a. *Media visual*, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini, kemampuan pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya.
- b. *Media audio*, adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Oleh karena itu, media audio hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata (Munadi,2008).
- c. *Media audio-visual*, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan.
- d. Multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media, teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer teknologi komunikasi dan informasi. Secara sederhana, Meyer (2009) mendefinisikan multimedia sebagai media yang menghasilkan bunyi dan teks.

2.1.4 Multimedia

2.1.4.1 Pengertian Multimedia

Informasi yang disajikan melalui multimedia berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat di layar monitor atau ketika diproyeksikan ke layar lebar melalui overhead projector, dan dapat didengar suaranya, dilihat gerakannya.

Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi tersebut.

Multimedia adalah kombinasi dari teks, foto, seni, grafis, suara, animasi, dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital. Sebagaimana dikemukakan oleh Dony Ariyus (2009:2), bahwa multimedia berasal dari dua kata, yaitu multi dan media. Multi berarti banyak dan media biasa diartikan alat untuk menyampaikan atau membuat sesuatu, perantara, alat pengantar, suatu bentuk komunikasi seperti surat kabar, majalah, atau televisi. Apabila dikaitkan dengan pemrosesan komputer, media dianggap sebagai alat yang menampilkan teks, gambar, grafik, suara, musik, dan sebagainya (Tay Vaughan 2006:3).

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia yang adalah suatu teknologi yang menggabungkan berbagai sumber media seperti teks, grafik, suara, animasi, video, dan sebagainya, yang disampaikan dan dikontrol oleh sistem komputer secara interaktif.

2.1.4.2 Multimedia dalam Bidang Pendidikan

Dony Ariyus (2009:8), mengemukakan bahwa pendidikan adalah suatu bidang yang paling sering menggunakan teknologi multimedia, diantaranya:

- a. Komputer multimedia bisa menggabungkan animasi, video, dan audio serta teks dan grafik secara bersamaan, serta berkemampuan untuk berinteraksi sehingga proses pembelajaran dan pengajaran lebih menarik dan cepat dicerna oleh siswa.

- b. Sistem multimedia memungkinkan pihak pengajar untuk mempresentasikan dan memberikan materi kepada siswa dengan menarik sehingga memudahkan pembelajaran.
- c. Pendidikan juga bisa dilakukan di rumah.
- d. Berbagai institusi perguruan tinggi bisa melaksanakan program pendidikan jarak jauh.
- e. Media-media pembelajaran dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru.

2.1.5 Multimedia Pembelajaran

2.1.5.1 Pengertian Multimedia Pembelajaran

Pengertian multimedia pembelajaran terbagi menjadi dua yaitu sebelum tahun 1980-an dan setelah tahun 1980-an. Sebelum tahun 1980-an atau pada era 60-an, multimedia diartikan sebagai kumpulan dari berbagai peralatan media berbeda yang digunakan untuk presentasi. Sudatha (2015:21), menyatakan bahwa multimedia secara tradisional merujuk pada penggunaan beberapa media, sedangkan multimedia pada zaman sekarang merujuk kepada penggunaan gabungan beberapa media dalam penyajian pembelajaran melalui komputer.

Setelah tahun 1980-an, multimedia didefinisikan sebagai penyampaian informasi secara interaktif dan terintegrasi yang mencakup teks, gambar, suara, video, atau animasi. Hackbarth dalam Sudatha (2015:21), menekankan bahwa *hypermedia* dan *hypertext* termasuk multimedia interaktif berbasis komputer. Philips menekankan pada komponen interaktivitas yang menunjukkan kepada proses pemberdayaan pengguna untuk mengendalikan lingkungan melalui komputer.

Sementara itu, Chapman & Chapman menekankan pada penyajian dalam bentuk *digital* melalui satu antarmuka (*a singel iterfave*).

Berdasarkan uraian definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa *multimedia* pembelajaran adalah sistem komunikasi interaktif berbasis komputer dalam suatu penyajian secara terintegrasi. Istilah berbasis komputer berarti bahwa program multimedia menggunakan komputer dalam menyajikan pembelajaran. istilah terintegrasi berarti bahwa multimedia pembelajaran dapat menampilkan teks, gambar, audio, dan video atau animasi dalam satu kali tayangan presentasi.

2.1.5.2 Manfaat Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran memberi manfaat dalam beberapa situasi belajar mengajar. Philips dalam Sudatha (2015:12) menyatakan bahwa "*Instructioal Multi Media (IMM) hass the potetial to accomodate people with different learning style*". Artinya adalah bahwa *multimedia interaktif* dapat mengakomodasi cara belajar yang berbeda-beda. Lebih lanjut Philips menyatakan bahwa multimedia interaktif memiliki potensi untuk menciptakan suatu lingkungan multisensori yang mendukung cara belajar tertentu.

Berdasarkan hal tersebut, multimedia dalam proses belajar mengajar dapat digunakan dalam tiga fungsi, yaitu sebagai berikut (Sudatha, 2015:13)

- a. Multimedia dapat berfungsi sebagai alat bantu instruksional.
- b. Multimedia dapat berfungsi sebagai tutorial interaktif, misalnya simulasi.
- c. Multimedia dapat berfungsi sebagai sumber petunjuk belajar. Misalnya, multimedia digunakann untuk menyimpan serangkaian *slide* mikroskop atau radiograf.

Sutopo dalam Sudatha (2015:21) menyatakan bahwa multimedia mempunyai beberapa keuntungan, yaitu:

- a. Mengurangi waktu dan ruang yang digunakan untuk menyimpan dan menampilkan dokumen dalam bentuk elektronik dibanding bentuk kertas.
- b. Meningkatkan produktivitas dengan menghindari hilangnya *file*.
- c. Memberi informasi multidimensi dalam organisasi.
- d. Mengurangi waktu dan biaya dalam pembuatan foto.

Memberikan fasilitas kecepatan informasi yang diperlukan dengan interaksi visual. Selain itu, manfaat multimedia adalah memungkinkan dialog, meningkatkan kreativitas, memfasilitasi kolaborasi, memperkaya pengalaman, dan meningkatkan keterampilan.

2.1.5.3 Model-Model Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran dibagi menjadi empat model dasar dan satu model gabungan dari beberapa model dasar yang disebut *hybrid*. Model-model multimedia pembelajaran tersebut menurut Hannafin & Peck dalam Rayandra Asyhar (2013:25) dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Model Tutorial

Model tutorial adalah model yang menyajikan pembelajaran secara interaktif antara siswa dengan komputer. Materi belajar diajarkan, dijelaskan, dan diberikan melalui interaksi siswa dengan komputer. Pada umumnya model tutorial ini digunakan untuk menyajikan informasi yang relatif baru bagi siswa, keterampilan tertentu, dan informasi atau konsep tertentu. Segala sesuatu yang diperlukan untuk mendapatkan informasi tersedia dalam komputer. Untuk

mengetahui tingkat pemahaman siswa, model tutorial ini dilengkapi dengan pertanyaan pada setiap bagian materi.

b. Model *Drill and Practice*

Model *Drill and Practice* adalah model yang memberi penekanan pada bagaimana siswa belajar untuk menguasai materi melalui latihan atau praktik. Model ini dirancang untuk mencapai keterampilan tertentu, memberi umpan balik yang cepat bagi siswa atas respon yang diberikan, dan menyajikan beberapa bentuk umpan atau pengulangan atas jawaban yang salah.

c. Model Simulasi

Model simulasi merupakan model multimedia pembelajaran yang dapat menekan biaya yang terlalu tinggi, memudahkan pemahaman siswa terhadap suatu konsep, dan menghilangkan resiko dalam belajar. Misalnya, dalam pendidikan pilot, berlatih menerbangkan pesawat sangat tidak mungkin dilakukan dengan menerbangkan pesawat sesungguhnya karena memiliki resiko yang tinggi dan biaya yang relatif besar.

d. Model *Games*

Model *games* (permainan) adalah model yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa. Model permainan ini bertujuan memberikan penguatan atas kompetensi yang sudah dikuasai siswa. Format model permainan memberikan penekanan pada pengembangan, penguatan, dan penemuan hal-hal baru bagi siswa dalam belajar. Unsur lain yang muncul dalam model permainan adalah unsur kompetisi. Kompetisi dibangun baik antar diri pribadi siswa ataupun antar siswa dan kelompok siswa.

e. Model *Hybrid*

Model *hybrid* adalah gabungan dari dua atau lebih model multimedia pembelajaran. Contoh model *hybrid* adalah penggabungan model tutorial dengan model *drill and practice* dengan tujuan untuk memperkaya kegiatan siswa, menjamin ketuntasan belajar, dan menemukan metode-metode yang unik, tetapi model ini menyajikan metode yang berbeda dalam kegiatan pembelajaran. Model *hybrid* memungkinkan pengembangan pembelajaran secara komprehensif yaitu menyediakan seperangkat kegiatan belajar yang lengkap.

2.1.5.4 Desain Multimedia Pembelajaran

Heinich dalam Sudatha (2015:35) menyatakan bahwa ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam merancang desain visual, yaitu sebagai berikut:

- a) Kejelasan tampilan visual
- b) *Energy* yang diperlukan untuk menginterpretasikan pesan
- c) Keterlibatan keaktifan siswa dalam belajar
- d) Fokus perhatian pada bagian penting dari pesan

2.1.6 *Macromedia Flash*

Macromedia Flash adalah program untuk membuat animasi dan aplikasi web profesional. Bukan hanya itu, *macromedia flash* juga banyak digunakan untuk membuat game, animasi kartun, dan aplikasi multimedia interaktif seperti demo produk dan tutorial interaktif. *Software* keluaran *macromedia* ini merupakan program untuk mendesain grafis animasi yang sangat populer dan banyak digunakan desainer grafis. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk memuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, banner,

tombol animasi, menu interaktif, interaktif form isian, *screenserver*, dan pembuatan situs web (Andreas Suciadi, 2013 : 3).

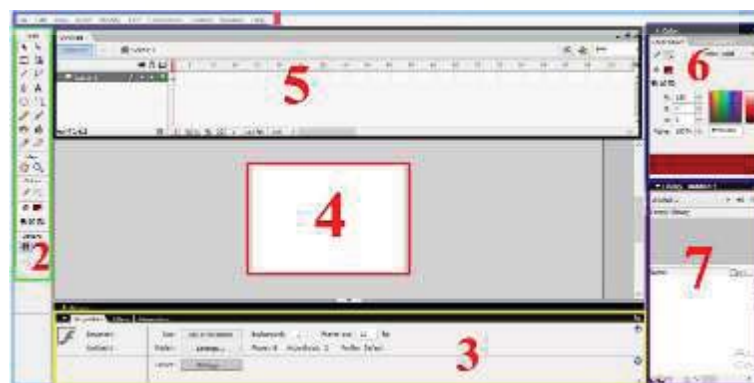
Program ini berbasis vektor grafis, jadi aksesnya lebih cepat dan terlihat halus pada skala resolusi layar berapapun. Program ini juga dapat diisi dengan *bitmap* yang di *import* dari program lain. Salah satu keunggulannya adalah ukurannya yang begitu kecil namun dapat menampilkan animasi web yang mengagumkan. *Macromedia flash* juga mempunyai kemampuan untuk membuat animasi secara *streaming*, yaitu dapat menampilkan animasi langsung meskipun proses download dan loading belum selesai seluruhnya.

Tampilan awal saat membuka *Macormedia Flash 8* dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.1 Tampilan awal *Macromedia Flash 8*

Tampilan kerja *Macormedia Flash 8* dapat dilihat pada gambar berikut:

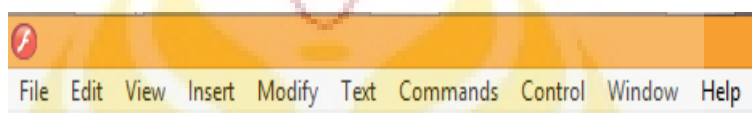


Gambar 2.2 Lembar kerja *Macormedia Flash 8*

Keterangan :

- | | | | |
|-----------|--------------------|-------------|---------------|
| 1) Biru | : Menubar | 5) Hijau | : Tool Box |
| 2) Kuning | : Panel Properties | 6) Merah | : Stage |
| 3) Hitam | : Time line | 7) Biru Tua | : Panel Color |
| 4) Ungu | : Library | | |

Berikut ini uraian tentang menu yang ada pada *Macormedia Flash 8* :



Gambar 2.3 Tampilan Menu *Macormedia Flash 8*

a) Menubar

Menubar pada *Macormedia Flash 8* sama seperti pada software lainnya, yaitu berguna untuk mengatur aplikasi yang akan dibuat. Menu yang tersedia pada *Macormedia Flash 8* adalah *file, edit, insert, modify, text, command, control, window dan help*.

b) *Toolbox*

Panel *toolbox* merupakan kumpulan sejumlah alat-alat (*tool*) yang digunakan untuk memilih dan membuat isi didalam Timeline dan stage. *Toolbox* terbagi menjadi *tool* dan *modifier* tertentu yang ditampilkan ketika memilih *tool* tersebut. Sebagai contoh jika anda memilih *oval tool* maka *modifier* seperti *strok color fill color, jenis garis dan lain-lain*.

Berikut ini nama-nama toolbox pada *Macormedia Flash 8* beserta fungsinya: (Andreas Suciadi, 2013 : 3)

- 1) *Selection tool*, *tool* ini berfungsi untuk memilih suatu objek, memblok dan

memindahkannya.

- 2) *Subselection tool*, *tool* ini berfungsi untuk merubah suatu objek dengan edit points.
- 3) *Free transform tool*, *tool* ini berfungsi untuk memutar objek, merubah ukuran objek, merubah bentuk objek ke bentuk lain, contoh dari bentuk persegi menjadi jajar genjang dan lain-lain.
- 4) *Line tool*, *tool* ini berfungsi untuk membuat suatu garis di stage.
- 5) *Lasso tool*, *tool* berfungsi untuk memilih daerah objek yang akan di edit.
- 6) *Pen tool*, *tool* ini berfungsi untuk menggambar dan merubah bentuk sebuah objek dengan memanfaatkan edit point, pen tool memiliki tingkat akurasi yang lebih tinggi.
- 7) *Text tool*, *tool* ini tentunya berfungsi membuat kata-kata maupun kalimat.
- 8) *Oval tool*, sesuai dengan namanya *tool* ini berfungsi untuk membuat sebuah objek berbentuk lingkaran.
- 9) *Rectangle tool*, sudah tentu *tool* ini berfungsi untuk menggambar objek berbentuk persegi, dapat juga di gunakan untuk membuat persegi panjang.
- 10) *Pencil tool*, *tool* ini berfungsi untuk menggambar sebuah sesuai dengan yang anda kehendaki.
- 11) *Brush tool*, *tool* ini berfungsi untuk mewarnai pada objek bebas.
- 12) *Ink bottle tool*, *tool* ini berfungsi untuk mewarnai border (garis tepi).
- 13) *Paint bucket tool*, *tool* ini berfungsi untuk mengisi warna pada objek.
- 14) *Eraser tool*, *tool* berfungsi menghapus objek yang ingin anda hilangkan.
- 15) *Zoom tool*, *tool* ini berfungsi untuk memperbesar atau memperkecil

tampilan objek pada stage.

- 16) *Hand tool*, *tool* ini berfungsi untuk menggerakkan suatu tampilan stage tanpa mengganggu letak objek-objek yang sudah di buat.

2.1.7 Database MySQL

2.1.7.1 Database

Database merupakan suatu pengorganisasian data dengan bantuan komputer yang memungkinkan dapat diakses dengan mudah dan cepat. Akses dapat mencakup pemerolehan data maupun manipulasi data, seperti menambah dan menghapus data. ATM (Anjungan Tunai Mandiri) merupakan sebuah contoh teknologi informasi yang pada dasarnya memanfaatkan database, yang memungkinkan seseorang bisa mengambil uang dimana saja dan kapan saja. Aplikasi data base yang lain yaitu pada toko perpustakaan, dan bahkan Internet.

Dalam *database MySQL* dikenal beberapa tipe *database* sesuai dengan jenis data yang akan ditampung dalam database tersebut. Tipe *database* ditentukan pada saat tabel dibuat. Pada saat membuat tabel yang terdiri dari beberapa *field*, anda akan diminta untuk menentukan tipe *database* sesuai dengan data yang akan disimpan dalam *field* tersebut.

- a. Tipe data *numerik*
- b. Tipe data *string*
- c. Tipe data *char* dan *Varchar*
- d. Tipe data tanggal

Komponen terbesar dalam suatu Sistem *Database* adalah itu sendiri. Data dalam database dapat dikelompokkan dalam beberapa tabel. Tabel merupakan

kumpulan data sejenis. Sebuah tabel biasanya terdiri dari beberapa *field* (kolom) dan *record* (baris), sebuah *field* menerangkan sebuah informasi dalam tentang identitas data dalam tabel, sedangkan *record* menerangkan sebuah data dalam tabel.

2.1.7.2 MySQL

MySQL adalah sebuah implementasi dari sistem manajemen basis data relasional yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL(*General Public License*). Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan *MySQL*, namun dengan batasan perangkat lunak tersebut tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. *MySQL* sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam basis data yang telah ada sebelumnya yaitu SQL (*Structured Query Language*). SQL adalah sebuah konsep pengoperasian basis data, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis.

Kehandalan suatu sistem basis data dapat diketahui dari cara kerja pengoptimasinya dalam melakukan proses perintah SQL yang dibuat oleh pengguna maupun program aplikasi yang memanfaatkannya. *MySQL* mendukung operasi basis data transaksional maupun operasi basis data non-transaksioanal. Pada modus operasi non-transaksional, *MySQL* dapat dikatakan unggul dalam hal unjuk kerja dibandingkan perangkat lunak basis data kompetitor lainnya.

MySQL dilepaskan dengan suatu lisensi *open source*, dan tersedia secara Cuma-Cuma. *MySQL* bekerja pada berbagai sistem operasi, dan banyak bahasa. *MySQL* bekerja dengan cepat dan baik dengan data yang besar. PHP menyediakan banyak fungsi untuk mendukung database *MySQL*.

Berdasarkan uraian definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa *MySQL* adalah sistem manajemen basis data relasional untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis, operasi basis data transaksional maupun operasi basis data non-transaksional.

2.1.7.3 *Hosting*

Hosting merupakan tempat penyimpanan sejumlah data online yang didalamnya terdapat berbagai macam format seperti gambar, teks, maupun video yang nantinya semua informasi tersebut bisa di akses atau dikunjungi oleh banyak orang. *Hosting* juga dapat diartikan sebagai penyedia sebuah layanan internet untuk penempatan informasi baik untuk halaman web, penyimpanan email, database, dan sebagainya. *Hosting* dibagi menjadi dua, yakni *hosting* yang berbayar dan *hosting* yang tidak berbayar.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa *hosting* adalah tempat penyimpanan data pada internet yang dapat meliputi email, database, gambar dan video.

2.1.8 Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar

2.1.8.1 Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar

Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan siswa sehari-hari, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa,

yang merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antarwarga dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara (Ahmad Susanto, 2013: 225).

Dengan pendidikan kewarganegaraan ini diharapkan mampu membina dan mengembangkan anak didik agar menjadi warganegara yang baik (*good citizen*). Menurut Somantri dalam Ahmad Susanto (2013: 225), warga negara yang baik adalah warga negara yang tahu, mau, dan mampu berbuat baik. Adapun menurut Winatraputra, warga negara yang baik adalah yang mengetahui, menyadari, dan melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara.

Menurut Azyumardi Azra (2005), pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengkaji dan membahas tentang pemerintahan, konstitusi, lembaga-lembaga demokrasi, *rule of law*, HAM, hak dan kewajiban warga negara serta proses demokrasi. Menurut Zamroni, pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis. Dengan demikian warga negara yang baik adalah warga negara yang tahu, mau, dan mampu berbuat baik dan yang mengetahui dan melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara.

Adapun menurut tim *International Civic and Citizenship Education* (ICCE) UIN Jakarta, pendidikan kewarganegaraan adalah suatu proses yang dilakukan oleh lembaga pendidikan dimana seseorang mempelajari orientasi, sikap, dan perilaku politik sehingga yang bersangkutan memiliki *political knowledge*,

awareness, attitude, political efficacy, dan political participation, serta kemampuan mengambil keputusan politik secara rasional.

Dari beberapa definisi pendidikan kewarganegaraan tersebut dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang memberikan pemahaman dasar tentang pemerintahan, tata cara demokrasi, tentang kepedulian, sikap, pengetahuan politik yang mampu mengambil keputusan politik secara rasional, sehingga dapat mempersiapkan warga negara yang demokratis dan partisipatif melalui suatu pendidikan yang berorientasikan pada pengembangan berpikir kritis dan bertindak demokratis.

2.1.8.2 Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar

Tujuan pembelajaran pendidikan di sekolah dasar adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik. Menurut Mulyasa (2007) dalam Susanto (2013:231-232), tujuan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah untuk menjadikan siswa agar:

- a. Mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan dinegaranya.
- b. Mampu berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggungjawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan.

Berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi dan komunikasi dengan baik. Hal ini akan tercapai jika pendidikan nilai dan norma tetap ditanamkan pada siswa sejak usia dini.

2.1.8.3 Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar

Kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian dimaksudkan untuk peningkatan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia. Kesadaran dan wawasan kebangsaan, jiwa dan patriotisme bela negara, penghargaan terhadap hak-hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, kesetaraan gender, demokrasi, tanggungjawab sosial, ketaatan pada hukum, ketaatan membayar pajak, dan sikap serta perilaku anti korupsi, kolusi, dan nepotisme. (Mulyasa 2009:47)

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

- a. Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: Hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai warga Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.
- b. Norma, hukum dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.
- c. Hak asasi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.

- d. Kebutuhan warga negara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.
- e. Konstitusi negara meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dan konstitusi.
- f. Kekuasaan dan Politik, meliputi: Pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintahan pusat, Demokrasi dan sistem politik, Budaya politik, Budaya demokrasi menuju masyarakat madani, Sistem pemerintahan, Pers dalam masyarakat demokrasi.
- g. Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, Proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.

2.1.9 MATERI KEBUDAYAAN DALAM PKn KELAS VI SD

2.1.9.1 Jenis Budaya Indonesia

Kebudayaan Indonesia dapat diartikan sebagai seluruh kebudayaan lokal yang telah ada sebelum terbentuknya bangsa Indonesia pada tahun 1945. Seluruh kebudayaan lokal yang berasal dari suku-suku bangsa di Indonesia merupakan bagian dari kebudayaan Indonesia.

Kebudayaan Indonesia walau beraneka ragam, namun pada dasarnya terbentuk dan dipengaruhi oleh kebudayaan besar lainnya seperti kebudayaan

Tionghoa, kebudayaan India, dan kebudayaan Arab. Kebudayaan India terutama masuk dari penyebaran agama Hindu dan Budha di Nusantara jauh sebelum Indonesia terbentuk. Kerajaan yang bernapaskan agama Hindu dan Budha sempat menguasai Nusantara pada abad ke-5 Masehi ditandai dengan berdirinya kerajaan tertua di Nusantara, yaitu Kutai.

Berikut ini jenis kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia yang berasal dari berbagai suku bangsa di Indonesia.

- a) Tarian Daerah
- b) Rumah adat daerah
- c) Pakaian adat daerah

2.1.9.2 Misi Kebudayaan Internasional

Sebagai suatu bangsa kita juga harus berhubungan dengan bangsa lain yang memiliki budaya yang berbeda. Dengan adanya kerja sama antara negara-negara di dunia maka tidak menutup kemungkinan budaya asing akan masuk ke bangsa Indonesia. Namun tidak semua budaya asing dapat masuk ke Indonesia, karena masuknya budaya asing harus melewati penyaringan yang ketat. Penyaringan budaya asing yang masuk ke Indonesia adalah dengan didasarkan pada ciri khas kepribadian bangsa yaitu Pancasila. Jika budaya itu sesuai dengan nilai-nilai Pancasila maka budaya asing itu akan kita terima, sebaliknya jika bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila maka akan ditolak. Dengan penyaringan yang ketat ini akan membawa dampak yang positif bagi bangsa Indonesia.

Meskipun banyak budaya asing yang masuk ke Indonesia, tetapi bangsa Indonesia juga tidak ketinggalan. Banyak juga barang, jasa, dan budaya Indonesia

yang dikirim ke luar negeri. Misalnya kain atau tekstil dan pakaian jadi banyak yang dikirim dan diminati oleh warga asing. Ukir-ukiran dan berbagai jenis patung juga banyak yang telah diekspor ke luar negeri. Selain barang dan jasa, banyak juga budaya terutama seni Indonesia yang telah tampil di luar negeri dalam rangka misi kebudayaan internasional. Kegiatan ini juga dapat mempererat kerja sama antarbangsa sehingga meningkatkan persatuan dan kesatuan seluruh bangsa-bangsa di dunia (BSE Pendidikan Kewarganegaraan, 2008 : 48-51).

Contoh tim kesenian yang pernah tampil dalam rangka misi kebudayaan internasional antara lain:

Kelompok kesenian *Bougenville* yang berasal dari Kalimantan Barat, diundang ke Madrid Spanyol untuk mengikuti Festival Asia yaitu tahun 2003.

- a) Tim kesenian Sumsel dalam Festival Gendang Nusantara, di Malaysia.
- b) Tim kesenian Nanglang Danasih, tampil di Roma Italia dalam acara Festival Seni Internasional.
- c) Tim kesenian Bali mempertunjukkan Sendratari Ramayana dalam Festival Kebudayaan Internasional di India, dan lain-lain.

Misi tim kesenian Indonesia di luar negeri antara lain:

- a. Dapat memperkenalkan kebudayaan Indonesia yang beraneka ragam kepada dunia internasional sehingga mampu menarik wisatawan asing untuk mengunjungi Indonesia.
- b. Meningkatkan kerja sama dengan luar negeri di bidang kesenian.
- c. Meningkatkan kerukunan dengan bangsa lain

(BSE Pendidikan Kewarganegaraan, 2008 : 48-51)

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Penelitian yang dilakukan oleh Ni Made Mas Yoni Pradesa, Nyoman Jampel dan Wayan Suwatra (2014) dengan judul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis Flash Mata Pelajaran PKn Kelas VI SD". Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Uji ahli isi mata pelajaran PKn berada pada kualifikasi sangat baik (persentase = 93%), (2) Uji ahli media pembelajaran berada pada kualifikasi baik (persentase = 82%), (3) Uji ahli desain pembelajaran berada pada kualifikasi baik (persentase = 80%), (4) Uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat baik (persentase = 90%), (5) Uji kelompok kecil berada pada kualifikasi sangat baik (persentase = 90%).

Penelitian yang dilakukan oleh Alif Aditya Candra dan Muhsinatun Siasah Masruri (2015) dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan *Saintifik* Untuk Pembelajaran PKn SMP". Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Multimedia interaktif dengan pendekatan *saintifik* pada pelajaran PKn SMP telah berhasil dikembangkan; (2) Kualitas media berdasarkan validasi ahli media, dengan rata-rata 4,16 (baik), kualitas aspek materi pembelajaran berdasarkan validasi ahli materi dengan rata-rata 3,95 (baik), berdasarkan penilaian siswa terhadap aspek media, aspek materi dan aspek pembelajaran dengan rata-rata skor 4,13 (baik). Dengan demikian media yang dikembangkan layak untuk digunakan; (3) Hasil belajar kognitif siswa meningkat dari rata-rata 69,6 menjadi 93,1 (94,4%) (sangat baik). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa produk multimedia interaktif yang dikembangkan layak dan efektif digunakan untuk pembelajaran PKn dengan pendekatan *saintifik* di SMP.

Penelitian yang dilakukan oleh Heni Jusuf (2009) dengan judul "Perancangan Aplikasi Sistem Ajar Tematik Berbasis Multimedia". Hasil penelitian menunjukkan bahwa : Pengembangan perancangan aplikasi pembelajaran berbasis multimedia, penulis mengembangkan perangkat ajar yang di dalamnya terdiri dari : tahap konsepsi, realisasi dan eksploitasi. Hal yang pertama dilakukan dalam tahap konsepsi adalah melakukan persiapan awal atau analisis melalui wawancara, observasi, pembagian kuisioner dan studi pustaka. Setelah diketahui kebutuhan aplikasi pembelajaran berbasis multimedia yang disukai pelajar Sekolah Dasar. Barulah penulis membuat perancangan *story board* berdasarkan *script* yang telah dibuat sebelumnya. Untuk menghindari pekerjaan ulang dan kesalahan, sebelum aplikasi dibangun maka dilakukan peninjauan ulang. Setelah yakin tidak ada kesalahan, penulis mulai membangun aplikasi dengan menggunakan *Macromedia Flash MX*. Setelah pembuatan *coding* selesai, penulis meninjau ulang kembali untuk menghindari kesalahan ketika pemasangan kepada komputer pengguna maka dilakukan evaluasi kembali apakah perancangan aplikasi pembelajaran berbasis multimedia ini bisa diterapkan, *user friendly*, dan menarik minat pelajar untuk belajar dan menyukai pelajaran. Sebagai aplikasi berbasis multimedia, belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi pelajar sekolah dasar. Sehingga minat dan motivasi belajar mereka pun meningkat.

Penelitian yang dilakukan oleh Yeni Pariatin dan Yuda Zuliansa Ashari (2014) dengan judul "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PKn Untuk Penyandang Tunarungu berbasis Multimedia". Hasil penelitian menunjukkan bahwa : Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah perangkat

lunak media pembelajaran interaktif berbasis multimedia sebagai alat bantu guru dalam penyampaian isi materi mata pelajaran PKN untuk kelas VII di SLB Negeri Garut kota. Metode yang digunakan pada perancangan perangkat lunak ini menggunakan metode pengembangan multimedia menurut Luther (1994) yang dilakukan dalam 6 tahap, yaitu konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian dan distribusi. Perangkat lunak ini dibuat dengan menggunakan tools *Adobe Flash CS 3*, *Adobe Photoshop*, *Adobe Audition*, *Adobe After effect*, *CorelDraw* dan *Adobe Premiere*.

Penelitian yang dilakukan oleh Yeni Pariyatin (2015) dengan judul "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Pancasila Berbasis Multimedia". Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Selesainya sebuah perangkat lunak media pembelajaran interaktif Pendidikan Pancasila untuk Mahasiswa Semester I Sekolah Tingkat Tinggi Garut sebagai media bantu bagi dosen dalam penyampaian materi pada saat kegiatan belajar mengajar; (2) Perangkat lunak yang dibuat hanya pada semester 1; (3) Berdasarkan hasil pengujian terhadap perangkat lunak bahwa secara keseluruhan perangkat lunak yang di buat telah memenuhi konsep yang di inginkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Ni Luh Made Candra Sukasari, I.G.A.Agung Sri Asri dan I Nengah suadnyana (2014) dengan judul "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kuantum Berbantuan Multimedia Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V Gugus Teuku Umar Denpasar Barat". Hasil penelitian menunjukkan bahwa : Dari hasil analisis uji t diperoleh $t_{hit} = 4,27$ sedangkan $t_{tabel} = 2,00$ pada taraf signifikansi 5% dan $X_1 = 77,41$ sedangkan $X_2 = 68,91$. Terlihat

bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,27 > 2,00$) yang berarti dalam penelitian ini terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PKn siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran kuantum berbantuan multimedia dengan siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada siswa Kelas V Gugus Teuku Umar Denpasar Barat Tahun Ajaran 2013/2014. Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kuantum Berbantuan Multimedia berpengaruh positif terhadap hasil belajar PKn pada siswa kelas V Gugus Teuku Umar Denpasar Barat Tahun Ajaran 2013/2014.

Penelitian yang dilakukan oleh Desy Pujiastuti, Ali Idrus dan Emosda (2014) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran PKn Berbasis Multimedia Interaktif Untuk SMP Kelas VIII". Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Berdasarkan hasil ujicoba lapangan, kualitas media yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata 43,16 atau dengan kriteria sangat baik/sangat menarik/sangat mudah/sangat layak. Ada tujuh indikator yang memperoleh penilaian sangat baik/sangat menarik/sangat mudah/sangat layak, yakni: Tampilan awal multimedia yang disajikan memperoleh skor rata-rata 4,6, kemenarikan komposisi warna dalam multimedia interaktif memperoleh skor rata-rata 4,4, kemudahan memahami materi pembelajaran memperoleh skor rata-rata 4,2, daya tarik gambar atau video yang disajikan memperoleh skor rata-rata 4,6, tertarik dengan penyelesaian soal-soal yang diberikan memperoleh skor rata-rata 4,1; (2) tingkat pemahaman peserta didik rata-rata cukup baik dan mengalami peningkatan dari yang semula nilai rata-ratanya 44,2 meningkat menjadi 66,7, walaupun masih ada beberapa peserta didik yang memperoleh nilai kurang memuaskan.

Penelitian yang dilakukan oleh Youssef Bassil tahun 2012 dengan judul “*A Simulation Model for the Waterfall Software Development Life Cycle*” hasil penelitiannya adalah prosedur pengembangan yang berurutan yang kemajuannya mengalir kebawah seperti air terjun. Model *Waterfall* menyelesaikan tahap satu persatu yang kemudian dilanjutkan ke tahap selanjutnya. Berikut adalah tahapan tahapan *Waterfall System Development Life Cycle*. (1) Tahap Analisis adalah sebagai Persyaratan Software Spesifikasi (SRS) adalah lengkap dan komprehensif deskripsi perilaku perangkat lunak yang akan dikembangkan. (2) Tahap Desain adalah proses perencanaan dan masalah pemecahan untuk solusi perangkat lunak. (3) Tahap pelaksanaan adalah mengacu pada realisasi kebutuhan berupa desain ke dalam program aplikasi atau komponen perangkat lunak melalui pemrograman. (4) Tahap Testing adalah sebagai verifikasi dan validasi yang merupakan proses untuk memeriksa bahwa produk yang dibuat sesuai dengan tujuan yang ditetapkan sesuai rancangan. (5) Tahap pemeliharaan Ini adalah proses memodifikasi produk yang telah dikembangkan, termasuk memperbaiki kesalahan, dan meningkatkan kinerja.

Penelitian yang dilakukan oleh Ibrahim Unal, Nilufer dan Serkan Kapucu (2011) dengan judul “*The Effect Of Using Animation On Pre-Service Science Teacher’ Science achievement*” hasil penelitiannya adalah pengaruh teknik animasi pada pembelajaran sifat gelombang elektromagnetik (EMWs) untuk pra-pembelajaran guru *sains* telah diteliti. Penelitian ini dilakukan selama dua minggu pada 2 kelas pra-pembelajaran guru *sains*. Penelitian ini telah dilakukan dengan kelompok eksperimen dan kontrol terdiri dari 70 siswa secara total, 35 siswa secara acak ditugaskan untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol masing-

masing. Tes diberikan kepada kedua kelompok sebelum dan sesudah perlakuan perbedaan yang signifikan telah ditemukan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ($p < 0,05$).

Penelitian yang dilakukan oleh Adesina A.D.O Okewole O.J., dan Bodunrin, D.S (2014) dengan judul “*Effect of Advance Organizers Strategy on Learning Civic Education in Lower Primary Schools*” hasil penelitiannya menunjukkan bahwa *Advance Organizers Learning Strategy* membantu pembelajaran dan siswa laki-laki melaksanakan secara akademis lebih baik dari pada murid perempuan. Strategi tersebut dianjurkan untuk mengajar PKn di SD dan ini telah direkomendasikan bahwa siswa perempuan harus membantu untuk bertemu dengan siswa laki-laki yang setara nilai akademisnya.

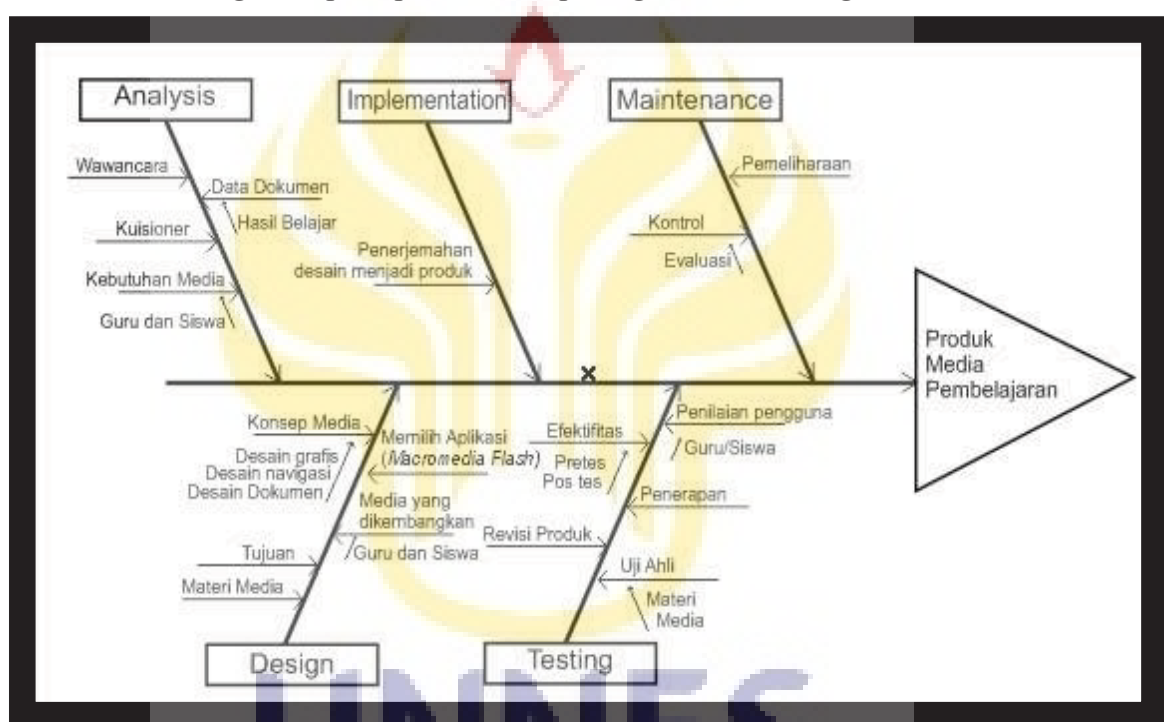
2.3 KERANGKA BERPIKIR

Berdasarkan kajian teori dan dari kajian empiris yang telah disampaikan maka media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan *macromedia flash* untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan perlu dilakukan kaidah-kaidah penelitian seperti pengembangan, memperhatikan prinsip desain instruksional untuk memenuhi kualitas materi dan kualitas media pembelajaran. Hasil penelitian menjadi dasar dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan *macromedia flash* mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan materi kebudayaan di sekolah dasar.

Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan *macromedia flash* ini maka digunakan model pengembangan SDLC (*System Development Life Cycle*) yang mempunyai ciri khas pengerjaan setiap fase

dalam *waterfall* harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke fase selanjutnya. Artinya fokus terhadap masing-masing fase dapat dilakukan maksimal karena tidak adanya pengerjaan yang sifatnya paralel. Dalam pengembangannya metode *waterfall* memiliki beberapa tahapan yang runtut: *Analysis, Design, Implementasi, Testing, Maintenance*.

Kerangka berpikir penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.4 Kerangka berpikir

2.4. HIPOTESIS

Berdasarkan kajian teori dan kajian empiris yang telah dikemukakan maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

- a. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Pembelajaran PKn layak digunakan sebagai bahan belajar siswa.
- b. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Pembelajaran PKn dapat efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. SIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil penelitian dapat dikemukakan simpulan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan *macromedia flash* materi kebudayaan pada PKn di Sekolah Dasar. Berikut simpulan yang berkaitan dengan pengembangan media.

- a. Desain media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan *macromedia flash* pada mata pelajaran PKn di Sekolah Dasar dikembangkan sesuai dengan SK/KD dan kebutuhan guru beserta kebutuhan siswa SDN Plalangan 04 Semarang.
- b. Berdasarkan ahli media termasuk kriteria cukup layak dengan persentase sebesar 73% dan ahli materi termasuk kriteria cukup layak dengan persentase sebesar 78%. Media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan *macromedia flash* pada mata pelajaran PKn di Sekolah Dasar layak digunakan.
- c. Berdasarkan hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN Plalangan 04 menunjukkan nilai ketuntasan sebesar 100% pada pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan *macromedia flash* pada mata pelajaran PKn di Sekolah Dasar.

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan dalam penelitian ini, peneliti menyampaikan beberapa saran.

- a. Siswa sebaiknya mampu menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia secara mandiri, untuk meningkatkan motivasi belajar sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik.
- b. Guru sebaiknya dapat memahami sistem media terlebih dahulu karena guru bertindak sebagai fasilitator dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia.
- c. Sekolah sebaiknya dapat menambah fasilitas penunjang untuk penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan *macromedia flash* berupa penyediaan komputer sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Ariyus, Dony. 2009. *Keamanan Multimedia*. Yogyakarta: C.V Andi Offset
- Ashari, Yuda Zuliansa dan Yeni Pariatin. 2014. *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PKn Untuk Penyandang Tunarungu Berbasis Multimedia*. Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut. Vol: 11 No: 1 Tahun 2014.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Bassil, Youssef. 2012. *A Simulation Model For The Waterfall Software development Life Cycle*. *International Journal of Engineering & Technology (iJET)*. Vol: 2 No: 5 Tahun 2012.
- Candra, Alif Aditya dan Muhsinatun Siasah Masruri. 2015. *Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Sainifik Untuk Pembelajaran PKn SMP*. Jurnal Pendidikan IPS Universitas Negeri Yogyakarta. Vol: 2 No: 2 Tahun 2015
- Dimiyati & Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press
- Jusuf, Heni. 2011. *Perencanaan Aplikasi Sistem Ajar Tematik Berbasis Multimedia*. Jurnal Artificial ICT Research Center UNAS. Vol: 3 No: 1 Tahun 2011
- Kasiman, Peranginangin. 2006. *Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: C.V Andi Offset
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Mulyasa. 2009. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Group)
- O, Adesina A.D. dkk. 2014. *Effect Of Advance Organizers Strategy On Learning Civic Education In Lower Primary Schools*. *Journal Of Education And Practice*. Vol: 5 No: 20 Tahun 2014.
- Pariyatin, Yeni. 2015. *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Pancasila Berbasis Multimedia*. *Jurnal Algoritma Jurusan Informatika Sekolah Tinggi Teknologi Garut*. Vol: 12 No. 1 Tahun 2015
- Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah
- Pradesa, Ni Made Mas Yoni. Dkk. 2014. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Mata Pelajaran PKn Kelas VI SD*. *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*. Vol: 2 No: 1 Tahun 2014.
- Pujiastuti, Desy. Dkk. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran PKn Berbasis Multimedia Interaktif Untuk SMP Kelas VIII*. *Jurnal Tekno Pedagogi Universitas Jambi*. Vol: 4 No. 1 Tahun 2014.
- Rifa'i, Achmad dan Chatharina Tri Anni. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press
- Schulz, Wolfram, dkk. 2009. *Initial Findings from the IEA International Civic and Citizenship Education Study*. Amsterdam: ICCS
- Sigit, Suyantoro. 2006. *Mendesain Website Dengan Photoshop, Frontpage, dan Pemrograman PHP-MySQL*. Yogyakarta: C.V Andi Offset
- Sudhata, I Gde Wawan & Tegeh, I Made. 2015. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: C.V Alfabeta
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2012. *Statistika untuk Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukasari, Ni Luh Made Candra. Dkk. 2014. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kuantum Berbantuan Multimedia Terhadap Hasil Belajar*

PKn Siswa Kelas V Gugus Teuku Umar Denpasar Barat. Jurnal MIMBAR PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD. Vol: 2 No: 1 Tahun 2014.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group

Thobroni, M & Mustafa, A. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Unal, Ibrahim. Dkk. 2011. *The Effect Of Using Animation On Pre Service Science Teachers Science Achievement. Journal Faculty Of Education University Of Inonu. Vol: 2 Tahun 2011.*

