



**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF  
MENGUNAKAN *ADOBE FLASH* PADA  
PEMBELAJARAN PKn MATERI BANGGA  
SEBAGAI BANGSA INDONESIA  
DI KELAS IIIA SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

**diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh**

**Afriyan Rizka Faradilla Arifin**

**1401413160**

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2017**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Afriyan Rizka Faradilla Arifin  
NIM : 1401413160  
jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
fakultas : Ilmu Pendidikan

menyatakan bahwa karya tulis ilmiah dalam bentuk skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Interaktif menggunakan *Adobe Flash* pada Pembelajaran PKn Materi Bangsa sebagai Bangsa Indonesia di Kelas IIIA Sekolah Dasar" adalah hasil karya peneliti sendiri bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain. Pendapat atau hasil penelitian orang lain yang terdapat di dalam karya ilmiah ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Apabila terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, maka peneliti siap bertanggung jawab atas hal tersebut sepenuhnya.

Semarang, 28 Juli 2017

Peneliti,

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Afriyan Rizka Faradilla Arifin  
NIM 1401413160

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Interaktif menggunakan *Adobe Flash* pada Pembelajaran PKn Materi Bangsa sebagai Bangsa Indonesia di Kelas IIIA Sekolah Dasar",

Nama : Afriyan Rizka Faradilla Arifin

NIM : 1401413160

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 24 Juli 2017

Disetujui oleh

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping.

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

Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.  
NIP 195607041982032002

Disahkan oleh,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Universitas Negeri Semarang,



Dra. Isa Ansori, M.Pd.  
NIP 196008201987031003

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Interaktif menggunakan *Adobe Flash* pada Pembelajaran PKn Materi Bangsa sebagai Bangsa Indonesia di Kelas IIIA Sekolah Dasar" karya,

nama : Afriyan Rizka Faradilla Arifin

NIM : 1401413160

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program PGSD, FIP, Universitas Negeri Semarang pada hari ....., tanggal .....

Semarang, Agustus 2017

Panitia Ujian



Ketua,

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.

NIP 195604271986031001

Sekretaris,

Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd.

NIP 195905111987031001

Penguji,

Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H

NIP 198507212014041001

Pembimbing Utama,

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

NIP 198506062009122007

Pembimbing pendamping,

Dra. Florentina Widhastrini, M.Pd.

NIP 195607041982032002

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

*“Intansurulloha yansurkum”* (QS. Muhammad:7)

*“Education is not preparation for life; Education is life itself”* (John Dewey)

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Ibu Siti Chamidah dan Bapak Arifin yang telah memberikan doa, semangat, dan kasih sayang untukku.

Kakak dan adikku yang selalu mendukungku untuk segera menyelesaikan skripsi.

Almamaterku, PGSD FIP Unnes.



## PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis mendapat kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Interaktif menggunakan *Adobe Flash* pada Pembelajaran PKn Materi Bangsa sebagai Bangsa Indonesia di Kelas IIIA Sekolah Dasar”. Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Dalam penyusunan skripsi ini penulis tentunya tidak lepas dari kerja sama dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H., Dosen Penguji;
5. Fitria Dwi Prasetyaningtyas, M.Pd., Dosen Pembimbing Utama;
6. Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd., Dosen Pembimbing Pendamping;
7. Mujiono, S.Pd., kepala SDN Manyaran 01 Semarang;
8. Eti Sulistyawati, S.Pd., guru kelas IIIA;
9. Seluruh keluarga besar SDN Manyaran 01 Semarang ;
10. Semua pihak yang telah mendukung dalam penyusunan skripsi dari awal sampai selesai.

Semoga segala kebaikan dan keikhlasan yang mengiringi senantiasa mendapat balasan yang terbaik dari Allah SWT di kehidupan sekarang maupun yang akan datang. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, 11 Agustus 2017

Peneliti,



Afriyan Rizka Faradilla Arifin

NIM 1401413160

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## ABSTRAK

Arifin, Afriyan Rizka Faradilla. 2017. Pengembangan Media Interaktif menggunakan *Adobe Flash* pada Pembelajaran PKn Materi Bangsa sebagai Bangsa Indonesia di Kelas IIIA Sekolah Dasar. Skripsi, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd dan Dra. Florentina Widihastri, M.Pd.

Berdasarkan data hasil belajar siswa, wawancara, dan observasi dengan guru kelas IIIA, pemahaman siswa terhadap PKn masih kurang. Ketersediaan media pembelajaran yang variatif dan menarik diperlukan pada mata pelajaran PKn kelas IIIA SDN Manyaran 01. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara mengembangkan desain dan komponen, kelayakan media, dan keefektifan media interaktif menggunakan *adobe flash* pada pembelajaran PKn yang sesuai dengan materi bangsa sebagai bangsa Indonesia? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan desain dan komponen, mengkaji kelayakan media, menguji keefektifan media interaktif menggunakan *adobe flash* pada pembelajaran PKn materi bangsa sebagai bangsa Indonesia.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* dengan menggunakan model *Waterfall*, yang meliputi tahap (1) analisis kebutuhan; (2) desain; (3) penerapan; (4) pengujian. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan dokumentasi, observasi, angket kebutuhan guru dan siswa, angket validator tim ahli, angket tanggapan guru dan siswa, serta *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini dilakukan dengan model *one group pretest posttest design*. Teknik analisis data meliputi analisis data produk, analisis data awal dengan uji normalitas, serta analisis data akhir dengan uji t dan uji *n-gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif menggunakan *adobe flash* sangat layak digunakan dengan persentase penilaian kelayakan media 83%, kelayakan isi/materi 100%, dan komponen kebahasaan 92%. Berdasarkan hasil analisis uji t diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar -7,590, selanjutnya dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  sebesar -2,05954. Sehingga  $-t_{hitung} < -t_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya media interaktif menggunakan *adobe flash* efektif digunakan pada pembelajaran PKn terhadap hasil belajar siswa. Sehingga ada perbedaan secara signifikan antara hasil belajar PKn sebelum menggunakan media interaktif dan sesudah menggunakan media interaktif. Dengan uji peningkatan rata-rata data *pretest* dan *posttest* sebesar 0,48 termasuk kriteria sedang.

Simpulan penelitian ini adalah media interaktif menggunakan *adobe flash* layak dan efektif digunakan pada pembelajaran PKn materi bangsa sebagai bangsa Indonesia. Saran pada penelitian selanjutnya dapat menerapkan media interaktif menggunakan *adobe flash* tidak hanya dalam pembelajaran PKn dengan memperbaiki desain dan isi media terhadap materi yang diajarkan.

Kata kunci: Media interaktif; *Adobe flash*; PKn



## DAFTAR ISI

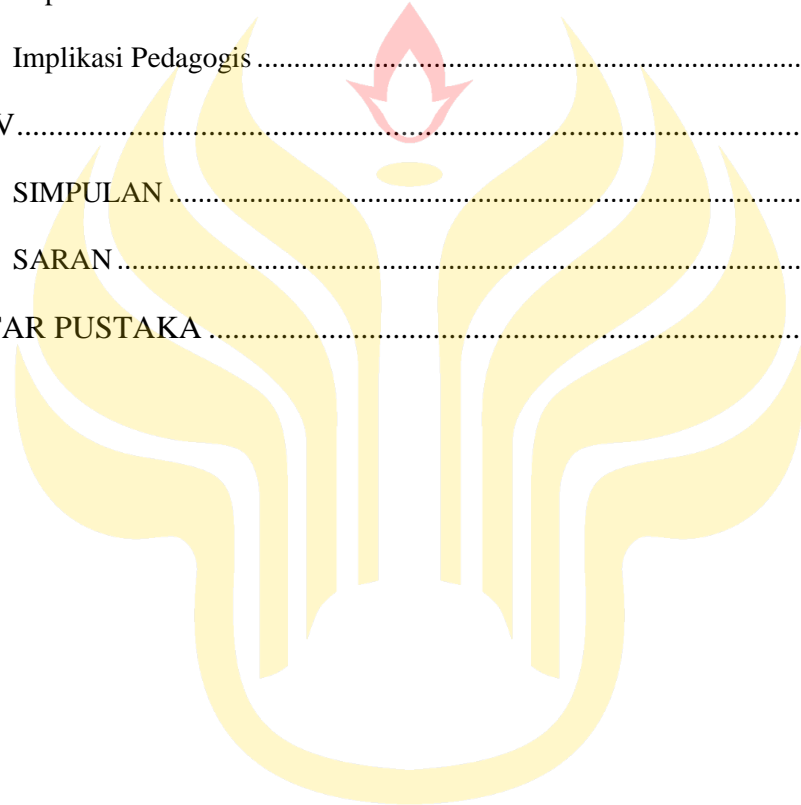
### Contents

SKRIPSI.....	i
PERNAYATAN KEASLIAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	iv
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I 1	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Pembatasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah.....	10
1.4.1 Rumusan Umum.....	10
1.4.2 Rumusan Khusus.....	10
1.5 Tujuan Penelitian .....	11
1.5.1 Tujuan Umum .....	11
1.5.2 Tujuan Khusus .....	11
1.6 Manfaat Penelitian .....	11

1.6.1	Manfaat Teoritis .....	12
1.6.2	Manfaat Praktis .....	12
1.7	Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	13
<b>BAB II.....</b>		<b>15</b>
2.1	Kajian Teori .....	15
2.1.1	Teori belajar .....	15
2.1.2	Hakikat belajar .....	20
2.1.3	Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar.....	25
2.1.4	Hasil belajar .....	27
2.1.5	Hakikat pembelajaran.....	32
2.1.6	Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di SD .....	34
2.1.7	Materi Bangsa sebagai Bangsa Indonesia.....	39
2.1.8	Hakikat Media Pembelajaran .....	48
2.1.9	Media Pembelajaran Interaktif .....	57
2.1.10	Adobe Flash .....	60
2.1.11	Rancangan Media Interaktif menggunakan <i>Adobe Flash</i> .....	64
2.1.12	Aspek / kriteria Penilaian Media Interaktif menggunakan <i>Adobe Flash</i> .....	72
2.2	Kajian Empiris .....	77
2.3	Kerangka Berpikir.....	83
<b>BAB III .....</b>		<b>87</b>
3.1	Jenis Penelitian.....	87
3.2	Model Pengembangan.....	88
3.3	Prosedur Penelitian.....	89
3.4	Subjek, Lokasi, Dan Waktu Penelitian .....	93
3.5	Variabel Penelitian.....	94
3.5.1	Variabel bebas / <i>Independen</i> .....	94

3.5.2	Variabel terikat / <i>Dependen</i> .....	94
3.5.3	Definisi Operasional Variabel.....	94
3.6	Populasi Dan Sampel Penelitian .....	96
3.6.1	Populasi.....	96
3.6.2	Sampel.....	96
3.7	Teknik Pengumpulan Data.....	97
3.7.1	Teknik Tes.....	97
3.7.2	Teknik Nontes .....	98
3.8	Uji Coba Instrumen.....	100
3.8.1	Validitas .....	100
3.8.2	Reliabilitas .....	102
3.8.3	Taraf kesukaran.....	104
3.8.4	Daya pembeda.....	106
3.9	Analisis Data .....	108
3.9.1	Analisis data produk.....	108
3.10	Analisis Data Awal .....	111
3.10.1	Uji Normalitas (Hasil Belajar).....	111
3.11	Analisis Data Akhir.....	112
3.11.1	Uji t.....	112
3.11.2	Uji <i>N-gain</i> .....	113
BAB IV	.....	114
4.1	Hasil dan Penelitian.....	114
4.1.1	Pengembangan Media Interaktif menggunakan <i>Adobe Flash</i> .....	114
4.1.2	Hasil Penilaian Kelayakan Media Interaktif menggunakan <i>Adobe Flash</i> .....	131
4.1.3	Angket Tanggapan Guru dan Siswa.....	139
4.1.4	Keefektifan Media Interaktif menggunakan <i>Adobe Flash</i> .....	144

4.2	Pembahasan.....	150
4.2.1	Pemaknaan Temuan Penelitian .....	151
4.3	Implikasi Hasil Penelitian .....	166
4.3.1	Implikasi Teoritis .....	166
4.3.2	Implikasi Praktis .....	167
4.3.3	Implikasi Pedagogis .....	168
BAB V	.....	170
5.1	SIMPULAN .....	170
5.2	SARAN .....	171
DAFTAR PUSTAKA	.....	172



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.2 Rekapitulasi Kebutuhan Siswa terhadap Media Interaktif.....	116
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Tahap I.....	131
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Validasi Media Interaktif.....	133
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Validasi Materi Media Interaktif.....	134
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Validasi Materi Media Interaktif.....	135
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Tahap II.....	136
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Tanggapan Guru terhadap Media Interaktif.....	139
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Tanggapan Siswa terhadap Media Interaktif.....	142
Tabel 4.9 Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> .....	144
Tabel 4.10 Uji Normalitas Nilai <i>Posttest</i> .....	145
Tabel 4.11 Hasil Belajar Uji Coba Pemakaian.....	146
Tabel 4.12 Uji Perbedaan Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	148
Tabel 4.13 Uji Peningkatan Rata-rata ( <i>N-Gain</i> ).....	149

## DAFTAR GAMBAR

### Contents

Gambar 2.1 Burung Garuda .....	40
Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale .....	50
Gambar 2.3 Lingkungan Kerja Adobe Flash CS.6 .....	61
Gambar 2.4 Menu Bar.....	62
Gambar 2.5 Timeline .....	62
Gambar 2.6 Properties.....	62
Gambar 2.7 Library.....	63
Gambar 2.8 Toolbox .....	63
Gambar 2.9 Stage.....	64
Gambar 2.10 Actions Panel.....	64
Gambar 2.11 Tampilan Multimedia Pembelajaran Interaktif .....	65
Gambar 2.12 Rancangan Desain Materi .....	66
Gambar 2.13 Rancangan Desain Media.....	67
Gambar 2.11 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif	86
Gambar 3.1 Model Waterfall .....	89
Gambar 4.1 Tampilan Rancangan Pembuka Media Interaktif.....	120
Gambar 4.2 Tampilan Rancangan Menu Utama.....	120
Gambar 4.3 Tombol Rancangan Petunjuk Penggunaan Media .....	121
Gambar 4.4 Tampilan Rancangan Menu Kompetensi .....	122
Gambar 4.5 Tampilan Rancangan Menu Materi.....	123
Gambar 4.6 Tampilan Rancangan Menu Soal Latihan .....	124
Gambar 4.7 Tampilan Menu Pembuka Media Interaktif .....	125

Gambar 4.8 Tampilan Dialog Guru dan Siswa .....	125
Gambar 4.9 Tampilan Petunjuk Penggunaan Media.....	126
Gambar 4.10 Tampilan Menu Utama.....	127
Gambar 4.11 Tampilan Menu Kompetensi .....	127
Gambar 4.12 Tampilan Menu Materi.....	129
Gambar 4.13 Tampilan Menu Soal Evaluasi .....	129
Gambar 4.14 Tampilan Menu Video .....	130
Gambar 4.15 Diagram Rekapitulasi Validasi Penilaian Tahap I .....	133
Gambar 4.16 Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Tahap II.....	137
Gambar 4.17 Diagram Rekapitulasi Hasil Tanggapan Guru terhadap Media Interaktif.....	141
Keterangan: .....	143
Gambar 4.18 Hasil Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa .....	143
Gambar 4.19 Hasil Belajar Uji Coba Pemakaian.....	146
Gambar 4.21 Peningkatan Hasil Belajar .....	150

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 2.....	180
LAMPIRAN 3.....	182
LAMPIRAN 4.....	185
LAMPIRAN 5.....	189
LAMPIRAN 6.....	194
LAMPIRAN 7.....	195
LAMPIRAN 8.....	198
LAMPIRAN 9.....	199
LAMPIRAN 12.....	206
LAMPIRAN 13.....	218
LAMPIRAN 14.....	219
LAMPIRAN 15.....	221
LAMPIRAN 16.....	226
LAMPIRAN 17.....	247
LAMPIRAN 18.....	266
LAMPIRAN 19.....	272
LAMPIRAN 20.....	273
LAMPIRAN 21.....	278
LAMPIRAN 22.....	280
LAMPIRAN 23.....	282
LAMPIRAN 24.....	284
LAMPIRAN 25.....	287
LAMPIRAN 26.....	290



<b>LAMPIRAN 27</b> .....	292
<b>LAMPIRAN 28</b> .....	296
<b>LAMPIRAN 29</b> .....	297
<b>LAMPIRAN 30</b> .....	302
<b>LAMPIRAN 31</b> .....	304
<b>LAMPIRAN 32</b> .....	308
<b>LAMPIRAN 33</b> .....	309
<b>LAMPIRAN 34</b> .....	310
<b>LAMPIRAN 35</b> .....	313
<b>LAMPIRAN 36</b> .....	315
<b>LAMPIRAN 37</b> .....	317
<b>LAMPIRAN 38</b> .....	319
<b>LAMPIRAN 39</b> .....	341
<b>LAMPIRAN 40</b> .....	342
<b>LAMPIRAN 41</b> .....	343
<b>LAMPIRAN 42</b> .....	345
<b>LAMPIRAN 43</b> .....	346
<b>LAMPIRAN 44</b> .....	347
<b>LAMPIRAN 45</b> .....	348
<b>LAMPIRAN 46</b> .....	350
<b>LAMPIRAN 47</b> .....	354
<b>LAMPIRAN 48</b> .....	355
<b>LAMPIRAN 49</b> .....	356
<b>LAMPIRAN 50</b> .....	357

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan suatu proses untuk meningkatkan kecerdasan, keterampilan, memperkuat kepribadian dan semangat kebangsaan agar dapat membangun diri sendiri maupun bertanggung jawab atas pembangunan bangsa. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk 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 mencapai sistem pendidikan tersebut diperlukan kurikulum yang berupa seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah menyebutkan bahwa mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dan kepribadian bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak, dan kewajiban dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara,

serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia. Pendidikan kewarganegaraan tersebut menuntut siswa aktif dalam pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator dalam memfasilitasi siswa selama proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa. Hal ini bertujuan untuk memenuhi tujuan dari pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan bertujuan agar siswa memiliki kemampuan: (1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, 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 pencaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. (BSNP, 2006:108). Selain itu, menurut Mulyasa (2007) dalam Susanto (2016: 231-232) tujuan PKn yaitu menjadikan siswa agar (1) mampu berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya; (2) mampu berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan; (3) bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik. Untuk itu,

diperlukan pendidikan nilai dan norma pada peserta didik sejak usia dini. Karena jika peserta didik sudah memiliki nilai dan norma yang baik, maka tujuan pembelajaran PKn akan mudah tercapai.

Adapun ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD/MI meliputi aspek-aspek: (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 (BSNP, 2006 :108-109).

Tujuan pembelajaran PKn yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional sudah sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan secara global. Namun pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia masih terjadi permasalahan. Berdasarkan Badan Standar Nasional Pendidikan, kurikulum yang dilaksanakan di Indonesia untuk mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan hanya diberikan beban belajar dua jam pelajaran setiap minggunya yang masing-masing memiliki alokasi waktu 35 menit. Hal ini dibuktikan dengan penelitian Internasional Pendidikan Kewarganegaraan oleh *International Civic and Citizenship Education Study (ICCS)* tahun 2009. Indonesia merupakan salah satu dari 38 negara yang ikut terlibat dan menjadi sampel dalam penelitian. Laporan ICCS tentang kondisi pendidikan kewarganegaraan di lima tempat negara menyebutkan bahwa hasil tes pengetahuan pendidikan kewarganegaraan di Indonesia dan Thailand siswa kelas VIII lebih rendah jika dibandingkan dengan negara sampel lainnya di Asia. Skor rata-rata yang diperoleh Indonesia yaitu 433 dan Thailand sebesar 452. Sedangkan

Hongkong, Republik Korea/Korea Selatan, dan Taiwan memperoleh skor rata-rata di atas 500. Dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan pendidikan kewarganegaraan di Indonesia masih di bawah peringkat negara lain.

Penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah ini yang dilakukan oleh Norhayati Abd Mukti dan Siew Pei Hwa tahun 2004. Penelitian yang berjudul *Malaysian Perspective: Designing Interactive Multimedia Learning Environment for Moral Values Education* membahas mengenai penelitian dalam perkembangan multimedia interaktif untuk menyampaikan pendidikan nilai-nilai moral menggunakan cerita lisan tentang konten budaya lokal Malaysia yang disebut CITRA (*Courseware development to project positive values and Images of TRAditional Malay oral narratives*) dengan menggunakan CD-Room dan komputer. CITRA menggabungkan gagasan cerita dengan fungsi multimedia untuk menciptakan software yang dinamis dan fleksibel untuk melatih berfikir, bermain, mengeksplor, dan navigasi. CITRA merupakan alat didaktik yang terbentuk 4 *key module* yaitu *Storytelling World Module*, *Enjoyable Reading World Module*, *Word Enrichment Corner Module*, *Mind Test Land Module*. Studi ini mengembangkan CITRA berdasarkan beberapa pendekatan pedagogik dan teori pembelajaran pada anak usia 8-9 tahun. Citra ini membantu anak-anak untuk memahami cerita serta mendorong nilai-nilai moral yang positif.

Penelitian lain yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Ni Made Mas, Nyoman Jampel dan Wayan Suwatra pada tahun 2014. Judul dari peneltian tersebut adalah Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* mata Pelajaran PKn Kelas VI SD.

Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Seririt. Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media Flash berbasis Multimedia Interaktif adalah model ADDIE. Pengumpulan data tentang kualitas produk dikumpulkan dengan angket atau kuesioner yang selanjutnya dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Subjek uji coba terdiri dari seorang ahli isi mata pelajaran PKn, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, tiga orang siswa untuk uji perorangan serta duabelas orang siswa untuk uji kelompok kecil. Hasil penelitian menunjukkan (1) uji ahli isi mata pelajaran PKn berada pada kualifikasi sangat baik dengan presentase 93%; (2) uji ahli media pembelajaran berada pada kualifikasi baik dengan presentase 82%; (3) uji ahli desain pembelajaran berada pada kualifikasi baik dengan presentase 80 %; (4) uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat baik dengan presentase 90%; (5) uji coba kelompok kecil berada pada kualifikasi sangat baik dengan presentase 90%. Dari hasil penelitian tersebut efektif dan layak sehingga dapat digunakan sebagai pendukung dalam pengembangan media interaktif.

Permasalahan pembelajaran PKn tersebut juga masih terjadi di sekolah dasar. Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan peneliti di SDN Manyaran 01 melalui observasi, data dokumen dan wawancara dengan Guru kelas IIIA SDN Manyaran 01 Semarang diketahui faktor permasalahan pembelajaran PKn adalah rendahnya motivasi dan daya serap siswa terhadap materi pembelajaran. Faktor lain yang menyebabkan rendahnya nilai PKn di kelas IIIA adalah keterbatasan media pembelajaran. Sekolah belum menyediakan media pembelajaran PKn yang variatif sehingga guru hanya menggunakan media gambar dalam pembelajaran.

Media gambar yang digunakan guru bersumber dari buku paket, berwarna hitam putih dan hanya menampilkan persepsi indera mata yang tidak cukup kuat untuk pemahaman materi yang teoritis sehingga materi yang akan dibahas kurang sempurna. Ukuran gambar yang terbatas tidak efektif jika digunakan dalam kelompok besar. Alasan guru menggunakan media gambar karena media gambar lebih mudah untuk didapatkan dan praktis penggunaannya. Padahal, sekolah telah menyediakan banyak *Liquid Crystal Display (LCD)* tetapi guru tidak menggunakannya. Kurangnya media pembelajaran yang variatif menyebabkan proses pembelajaran menjadi tidak efektif. Berdasarkan masalah terbatasnya media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran PKn berdampak pada siswa menjadi cepat bosan dan hasil belajar siswa rendah pada materi Sumpah Pemuda.

Permasalahan tersebut didukung dengan data nilai hasil Ulangan Akhir Semester I siswa kelas IIIA SDN Manyaran 01. Dari 27 siswa yaitu ada 16 siswa (59,2%) yang tuntas KKM sedangkan 11 siswa (40,8%) lainnya masih di bawah KKM. Dengan nilai terendah adalah 36 dan nilai tertingginya 86. KKM yang ditetapkan adalah 60. Berdasarkan permasalahan tersebut hasil pembelajaran PKn belum optimal sehingga untuk mengoptimalkan kualitas pembelajaran PKn diperlukan berbagai komponen salah satunya media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan dapat memberi manfaat bagi peserta didik. Ketertarikan untuk memahami suatu materi menggunakan media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk menguasai materi.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan data empiris yang diperoleh dari nilai hasil UAS, observasi dan wawancara dengan guru kelas IIIA terdapat beberapa masalah terkait dengan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Masalah-masalah tersebut antara lain:

1. Media gambar yang dimaksud adalah gambar yang ada di buku paket. Karena kelas berbentuk paralel maka buku paket digunakan secara bergantian sehingga penggunaan buku paket yang disediakan sekolah terbatas. Satu buku paket digunakan untuk dua siswa. sekolah telah menyediakan banyak *Liquid Crystal Display (LCD)* tetapi guru tidak menggunakannya.
2. Materi yang bersifat teoritis dan dianggap terlalu banyak sehingga siswa lebih banyak menghafalkan materi dan sedikit memahaminya. Oleh karena itu, pengetahuan mereka tidak bertahan lama. Hal tersebut menyebabkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran PKn masih rendah.
3. Rata-rata nilai dari 27 siswa yaitu ada 16 siswa (59,2%) yang tuntas KKM sedangkan 11 siswa (40,8%) lainnya masih di bawah KKM. Dengan nilai terendah adalah 36 dan nilai tertinggi 86. KKM yang ditetapkan adalah 60.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka peneliti membatasi masalah pada keterbatasan media pembelajaran yaitu hanya berupa gambar yang ada di buku paket dalam bentuk *print out* yang berukuran kecil dan berwarna hitam putih. Oleh sebab itu peneliti ingin mengembangkan media interaktif menggunakan



*adobe flash* untuk menunjang proses pembelajaran PKn khususnya materi bangsa sebagai bangsa Indonesia. Karena dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ini akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi, membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari, materi pembelajaran dapat dimodifikasi menjadi lebih menarik, tujuan materi yang sulit akan menjadi mudah sehingga suasana belajar menjadi menyenangkan yang akan meningkatkan motivasi siswa. Dengan begitu pembelajaran menjadi bermakna dan lebih lama diingat oleh siswa.

Multimedia pembelajaran interaktif adalah segala sesuatu baik *hardware* maupun *software* yang mampu mengkondisikan siswa berinteraksi secara aktif dan mandiri dengan seperangkat pesan-pesan pembelajaran yang terkemas secara harmonis baik *text* maupun *hypertext*, terpadu dengan gambar, suara, video/film, dan animasi untuk kepentingan pencapaian tujuan pembelajaran tertentu (Kustiono,2010:8). Sebagaimana pendapat Hofsetter (dalam Munir, 2013:113) multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan lirik dan *tool* yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Secara umum manfaat multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah proses belajar lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas dan sikap siswa dapat ditingkatkan serta dapat dilakukan kapan dan dimana saja.

*Flash* adalah salah satu perangkat lunak yang sangat familiar dan mudah dioperasikan (Saputro, 2016:2). Pada tahun 1996 *Macromedia Flash*

diperkenalkan sebagai perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi. Awal rilis, *Flash* menggunakan bahasa pemrograman *Action Script* 1.0 yang muncul pertama kalinya di *Macromedia Flash* 5. Pada akhir tahun 2005, perusahaan *Adobe* mengakuisisi *Macromedia* dan semua produknya. Sehingga nama *Macromedia Flash* telah berubah menjadi *Adobe Flash*. Menurut Nurtantio (2013:2) *Adobe Flash* merupakan program animasi yang juga mendukung dengan program *Action Script*-nya. Program ini tepat digunakan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif karena mendukung animasi, gambar, *image*, teks, dan pemrograman. Ada beberapa alasan memilih *flash* sebagai media presentasi, karena *flash* memiliki kelebihan yaitu : (1) hasil akhir file *flash* memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah *publish*); (2) *flash* mampu mengimpor hampir semua file gambar dan file-file audio sehingga presentasi dengan *flash* dapat lebih hidup; (3) animasi dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol; (4) *flash* dapat membentuk file *executable* (\*.exe) sehingga dapat dijalankan pada PC (*Personal Computer*) maupun tanpa harus menginstal terlebih dahulu program *flash*; (5) gambar *flash* merupakan gambar vektor sehingga tidak akan pernah pecah walaupun di-*zoom* beratus kali; (6) *flash* mampu dijalankan pada sistem operasi *Windows*; (7) hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk, seperti \*.avi, \*.gif, \*.mov, ataupun file dengan format lain (Pramono, 2006:2).

Terdapat beberapa kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya adalah (1) sistem pembelajaran menjadi lebih inovatif dan interaktif (2) pendidik akan selalu dituntut kreatif inovatif dalam mencari

terobosan pembelajaran (3) mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi, video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran (4) menambah motivasi siswa selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan (5) mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional (6) melatih siswa lebih mandiri dalam mendapatkan pengetahuan (Munir, 2013: 113-114).

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Interaktif menggunakan *Adobe Flash* pada Pembelajaran Pkn Materi Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia di Kelas IIIA Sekolah Dasar”.

## **1.4 Rumusan Masalah**

### **1.4.1 Rumusan Umum**

Bagaimanakah cara mengembangkan desain dan komponen media interaktif menggunakan *Adobe Flash* pada pembelajaran PKn materi Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia di kelas IIIA SD Negeri Manyaran 01 Semarang?

### **1.4.2 Rumusan Khusus**

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan secara rinci sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kelayakan materi dan media interaktif menggunakan *Adobe Flash* pada pembelajaran PKn materi Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia di kelas IIIA SD Negeri Manyaran 01 Semarang?

2. Bagaimanakah keefektifan media interaktif menggunakan *Adobe Flash* pada pembelajaran PKn materi Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia di kelas IIIA SD Negeri Manyaran 01 Semarang?

## **1.5 Tujuan Penelitian**

### **1.5.1 Tujuan Umum**

Untuk mengembangkan desain dan komponen media interaktif menggunakan *Adobe Flash* pada pembelajaran PKn materi Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia di kelas IIIA SD Negeri Manyaran 01 Semarang.

### **1.5.2 Tujuan Khusus**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian dapat dirinci sebagai berikut:

1. Untuk mengkaji kelayakan materi dan media interaktif menggunakan *Adobe Flash* pada pembelajaran PKn materi Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia di kelas IIIA SD Negeri Manyaran 01 Semarang.
2. Untuk menguji keefektifan media interaktif menggunakan *Adobe Flash* pada pembelajaran PKn materi Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia di kelas IIIA SD Negeri Manyaran 01 Semarang.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam bidang pendidikan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini antara lain:

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash* bermanfaat untuk memberikan kontribusi pada ilmu pengetahuan khususnya dalam pengembangan pembelajaran PKn di sekolah dasar materi bangsa sebagai bangsa Indonesia sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### 1.6.2.1 Manfaat bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti dalam pengembangan produk media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash* agar dapat memberikan pengalaman dan keterampilan dalam mengemabangkan atau membuat referensi tambahan dalam pembelajaran PKn. Selain itu, dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti dalam materi bangsa sebagai bangsa Indonesia.

#### 1.6.2.2 Manfaat bagi guru

Melalui pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara inovatif sehingga tercapai suasana pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan dengan media yang bervariasi. Selain itu dapat meningkatkan keterampilan guru menggunakan pembelajaran berbasis IT dan menambah referensi dalam media pembelajaran.

#### 1.6.2.3 Manfaat bagi siswa

Melalui pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu juga dapat memotivasi, memberikan rangsangan, menciptakan rasa senang agar siswa tertarik terhadap pembelajaran

PKn, meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar serta melatih siswa untuk memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi.





#### 1.6.2.4 Manfaat bagi sekolah

Manfaat bagi sekolah dengan adanya hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan mutu sekolah sehingga mendukung perbaikan dalam bidang pendidikan, membantu meningkatkan prestasi sekolah dan dapat memberikan referensi media pembelajaran untuk sekolah.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Setiap produk yang dibuat harus efektif (mencapai tujuan), efisien (hemat bahan dan energi), praktis digunakan dan penampilan menarik. Untuk itu dalam pembuatan produk harus memperhatikan ketentuan tersebut. Ketentuan tersebut dinyatakan dalam bentuk spesifikasi produk. Spesifikasi produk adalah deskripsi yang detail tentang bagaimana sesuatu dibuat (Sugiyono, 2016:401). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini memenuhi spesifikasi berikut.

- 1) Media pembelajaran interaktif berfungsi untuk menyajikan materi dalam bentuk teks yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Materi akan mudah dimengerti karena banyak indera yang digunakan untuk menyerap materi tersebut.
- 2) Produk media pembelajaran interaktif ini dibuat dengan menggunakan *software Adobe Flash CS.6*.
- 3) Media pembelajaran interaktif akan didesain dengan memuat judul materi, petunjuk penggunaan, kompetensi, materi, video dan soal latihan.

- 4) Pada tampilan pembuka terdapat judul materi yaitu bangga sebagai bangsa Indonesia, mata pelajaran PKn dan digunakan untuk kelas III sekolah dasar. Terdapat karakter anak SD yang mendukung media. Setelah *user* memilih tombol mulai, maka akan muncul tampilan dialog guru dan siswa.
- 5) Pada tampilan dialog antara guru dan siswa berisi pengantar mengenai isi materi yang ada dalam media interaktif. Terdapat menu “lewati” untuk melewati tampilan ini.
- 6) Pada tampilan petunjuk penggunaan media berisi tombol-tombol yang digunakan dalam media interaktif menggunakan *Adobe Flash* yaitu :
  - a. → untuk menuju ke halaman berikutnya
  - b. ← untuk menuju ke halaman sebelumnya
  - c.  kembali ke menu utama
  - d.  untuk keluar aplikasi
  - e.  untuk menghidupkan suara media
  - f.  untuk mematikan suara media
- 7) Tampilan menu utama yang terdiri dari:
  - a. Kompetensi
  - b. Materi
  - c. Latihan soal
  - d. Video
- 8) Media pembelajaran interaktif memuat soal latihan berupa pilihan ganda sehingga dapat mengetahui tingkat kemampuan siswa dengan melihat skor hasil latihan.
- 9) Media pembelajaran interaktif memuat video sehingga dapat memudahkan siswa memahami materi bangga sebagai bangsa Indonesia.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Teori belajar**

###### **2.1.1.1 Teori belajar kognitivistik**

Teori ini lebih menekankan proses belajar daripada hasil belajar. Aliran kognitivistik belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antar stimulus dan respon, tetapi melibatkan proses berpikir dan sangat kompleks (Siregar dan Nara, 2015:30). Ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seseorang melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Menurut psikologi kognitif, belajar dipandang sebagai suatu usaha untuk mengerti sesuatu. Usaha itu dilakukan secara aktif oleh siswa. Keaktifan itu dapat berupa mencari pengalaman, mencari informasi, memecahkan masalah, mencermati lingkungan, dan mempraktekkan sesuatu untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Para psikolog kognitif berkeyakinan bahwa pengetahuan yang dimiliki sebelumnya sangat menentukan keberhasilan mempelajari informasi pengetahuan yang baru. Teori kognitif belajar menekankan proses internal yang tidak dapat diamati secara langsung. Psikologi kognitif menyatakan bahwa perilaku manusia ditentukan oleh faktor-faktor yang ada pada diri sendiri (Rifa'i dan Anni, 2012:106). Faktor – faktor internal itu berupa kemampuan yang berfungsi untuk mengenal dunia luar dan dengan pengenalan itu manusia mampu memberikan respon terhadap stimulus. Menurut Suprijono (2012:22) belajar merupakan proses mental untuk



mengingat dan menggunakan pengetahuan. Konsep perkembangan kognitif juga dikembangkan oleh Bruner yang menjelaskan proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, definisi, dan sebagainya melalui contoh-contoh. Proses belajar menurut Piaget terdiri dari tiga tahapan yaitu asimilasi, akomodasi, dan equilibrasi. Suparna menyatakan bahwa proses belajar menurut Piaget harus disesuaikan dengan empat tahap perkembangan kognitif yang dilalui siswa (Suprijono, 2012:22-23). Empat tahap perkembangan tersebut yaitu:

1) Tahap Sensorimotor ( 0-2 tahun)

Tahap ini disebut juga masa *discriminating* dan *labeling*. Pada tahap ini kemampuan anak terbatas pada gerak refleks, bahasa awal, waktu sekarang, dan ruang yang dekat saja.

2) Tahap Praoperasional ( 2-7 tahun)

Tahap ini disebut juga masa intuitif dengan kemampuan menerima perangsang yang terbatas. Anak mulai berkembang kemampuan bahasanya, pemikirannya masih statis, dan belum dapat berfikir abstrak, persepsi waktu dan tempat masih terbatas.

3) Tahap Operasional Konkret ( 8-11 tahun )

Tahap ini disebut masa *performing operation*. Pada tahap ini anak mampu mengoperasikan logika, namun masih dalam bentuk konkret.

#### 4) Tahap Operasional Formal ( 11 tahun ke atas )

Tahap ini disebut juga masa *proportional thinking*. Pada tahap ini anak sudah mampu berpikir tingkat tinggi, abstrak, idealis, dan logis. Kemampuan menalar secara abstrak meningkat sehingga seseorang mampu untuk berpikir deduktif.

Berdasarkan pendapat tersebut disimpulkan bahwa teori belajar kognitif merupakan proses berpikir yang sangat kompleks dalam memahami pengetahuan sesuai tingkat perkembangan seseorang. Pada jenjang SD masuk dalam tahap operasional konkret yaitu anak mampu mengoperasikan berbagai logika namun masih menggunakan contoh konkret melalui media pembelajaran. Sehingga melalui media pembelajaran anak akan menemukan pengetahuan dan membentuknya menjadi pemahaman. Dalam penelitian ini anak diajak menemukan suatu konsep dengan berpikir kompleks agar pengetahuan semakin luas. Dengan mengamati media yang dikembangkan anak dapat memahami materi yang ada dalam media tersebut.

##### 2.1.1.2 Teori Konstruktivistik

Menurut Winataputra (2008:6.5) konstruktivisme berakar dari manusia dan pengetahuan. Makna pengetahuan, sifat-sifat pengetahuan dan bagaimana seseorang menjadi tahu dan berpengetahuan menjadi aspek penting dalam teori ini. Siregar dan Nara (2015:39) menyatakan bahwa belajar merupakan proses pembentukan pengetahuan oleh pembelajar itu sendiri. Pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari seorang guru kepada orang lain (siswa). Tugas guru adalah mengajar untuk mentransfer ilmu pengetahuan. Mengajar adalah bentuk partisipasi dengan siswa dalam membentuk pengetahuan, membuat makna,

mencari kejelasan, dan menentukan justifikasi. Oleh karena itu, guru berperan sebagai mediator dan fasilitator untuk membantu optimalisasi belajar siswa.

Rifai'i dan Anni (2012:115) menyatakan bahwa teori konstruktivisme mefokuskan pada siswa dalam membentuk pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungannya. Siswa harus menemukan dan mentransformasikan informasi kompleks ke dalam dirinya sendiri. Penekanan pokok konstruktivis merupakan situasi belajar yang memandang belajar sebagai kontekstual yaitu menemukan pengetahuannya sendiri sehingga dapat menerapkan pengetahuan yang didapat secara luas (Hamdani, 2011: 64).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa teori konstruktivisme merupakan proses belajar yang menekankan kebebasan dalam membentuk pengetahuan. Dalam proses pembelajaran siswa harus aktif mengembangkan pengetahuan mereka dengan bahasa sendiri sehingga siswa menjadi lebih kreatif serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Dalam penelitian ini terdapat kaitan antara teori konstruktivisme dengan peran guru dalam pembelajaran. Peran guru hanya sebagai mediator dan fasilitator sehingga siswa lebih mudah dalam menemukan pengetahuannya. Guru menyiapkan media, siswa mengamati media yang dikembangkan agar dapat membentuk pengetahuan dan pengalamannya sendiri.

#### 2.1.1.3 Teori Behavioristik

Menurut Siregar dan Nara (2015:25) teori belajar behavioristik atau tingkah laku, belajar adalah perubahan tingkah laku akibat adanya interaksi antara stimulus (rangsangan) dan respon (tanggapan). Seseorang dianggap telah

belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan pada tingkah lakunya. Seseorang akan belajar apabila dia berada dalam suatu kondisi belajar yang mengatur perilaku (Winataputra, 2008:6.3). Belajar menurut psikologi behavioristik adalah suatu kontrol instrumental yang berasal dari lingkungan. Belajar tidaknya seseorang bergantung pada faktor kondisional yang diberikan lingkungan. Perubahan perilaku dalam teori behavioristik disebabkan karena faktor stimulus yang menimbulkan respon.

Rifa'i dan Anni (2012:89) menjelaskan bahwa perubahan perilaku dapat berwujud perilaku yang tampak (*overt behavior*) atau perilaku yang tidak tampak (*innert behavior*). Perubahan perilaku dari hasil belajar akan bertahan dalam waktu yang relatif lama. Namun tidak semua perubahan perilaku merupakan perwujudan dari hasil belajar, karena terdapat perubahan perilaku yang tidak disebabkan oleh kegiatan belajar.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa teori belajar behavioristik merupakan teori yang menggunakan hubungan *stimulus respon* sehingga dalam pembelajaran menjadikan siswa aktif dalam kegiatan belajar. Teori behaviorisme mendukung penelitian ini karena dengan adanya *stimulus* dari media pembelajaran maka siswa akan memberikan respon. *Stimulus* dari media akan memotivasi dan menarik perhatian siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan teori-teori belajar yang telah diuraikan maka akan dijelaskan konsep-konsep mengenai belajar meliputi hakikat belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, hasil belajar, hakikat belajar, hakikat pendidikan

kewarganegaraan di SD, materi bangga sebagai bangsa Indonesia, hakikat media pembelajaran, media pembelajaran interaktif, dan *Adobe Flash*.

## **2.1.2 Hakikat belajar**

### 2.1.2.1 Pengertian belajar

Belajar merupakan proses penting dalam perubahan perilaku akibat interaksi antara individu dengan lingkungan, terjadi karena proses pengalaman dan bersifat relatif permanen ( Rifa'i dan Anni, 2012:66). Setiap individu pasti mengalami suatu proses belajar, baik secara sadar atau tidak sadar. Selain itu Winataputra (2008:1.14) menjelaskan belajar mengacu pada perubahan perilaku individu sebagai akibat dari proses pengalaman, baik yang dialami maupun yang sengaja dirancang.

Setiap proses yang dialami individu tersebut dapat menyebabkan individu berpikir dan mengalami perubahan menuju arah yang lebih baik. Pengalaman-pengalaman yang dialaminya dapat menjadikan suatu pelajaran berharga dalam kehidupannya. Menurut Slameto (2013:2), belajar adalah usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dan interaksi dengan lingkungannya. Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu, tetapi tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Siregar dan Nara (2015:5) menjelaskan bahwa seseorang dikatakan telah belajar kalau sudah terdapat perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tersebut terjadi sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungannya, tidak karena

pertumbuhan fisik, kelelahan, penyakit, atau pengaruh obat-obatan. Kecuali itu, perubahan tersebut harus bersifat relatif permanen, tahan lama dan menetap serta tidak berlangsung sesaat.

Menurut Hamalik (2016:27) menjelaskan bahwa belajar adalah modifikasi perilaku melalui pengalaman (*learning is defined as the modifier or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses dan suatu kegiatan. Selain itu Djamarah (2011:13) menjelaskan bahwa belajar adalah serangkaian perubahan perilaku dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik. Helmawati (2014:189) menyatakan ada tiga unsur penting dalam belajar yaitu (1) belajar sebagai perubahan tingkah laku; (2) perubahan terjadi akibat pengalaman; (3) perubahan tingkah laku relatif tetap dan dalam waktu yang lama.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi secara sadar atau tidak sadar akibat pengalaman dan interaksi antara individu dengan lingkungan. Seseorang dikatakan telah belajar apabila keadaannya berbeda dari sebelum seseorang berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan. Kegiatan utama dalam proses belajar menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya dialami saat di sekolah saja, tetapi berlangsung sepanjang hayat.

#### 2.1.2.2 Ciri-ciri dan unsur belajar

Djamarah (2011:15-17) menyebutkan ciri – ciri belajar antara lain: (1) perubahan terjadi secara sadar, berarti individu merasakan telah terjadi perubahan

dalam dirinya (2) perubahan dalam belajar bersifat fungsional, perubahan individu terjadi secara berkelanjutan dan akan berguna bagi proses belajar berikutnya (3) perubahan dalam belajar bersifat aktif positif dan aktif, perubahan itu bertambah untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya (4) perubahan bukan bersifat sementara, berarti tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat tetap (5) perubahan dalam belajar terarah atau bertujuan (6) perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku, seseorang belajar sesuatu maka hasilnya akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap kebiasaan, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya. Selain itu Winataputra (2008:1.9) menyebutkan ciri-ciri belajar meliputi tiga hal yaitu: (1) belajar memungkinkan terjadinya perubahan perilaku pada individu, perubahan tersebut pada aspek pengetahuan (kognitif), aspek sikap (afektif), serta keterampilan (psikomotorik); (2) perubahan merupakan hasil dari pengalaman, perubahan perilaku yang terjadi pada diri individu karena adanya interaksi antara dirinya dan lingkungan; (3) perubahan tersebut relatif menetap, perubahan perilaku akibat obat-obatan, minuman keras, dan yang lainnya tidak dapat dikategorikan sebagai perilaku hasil belajar karena perubahan perilaku akibat belajar akan berlangsung permanen.

Menurut Gagne belajar merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat berbagai unsur yang saling kait mengait sehingga menghasilkan perubahan perilaku (Rifa'i dan Anni, 2012:68). Beberapa unsur yang dimaksud Gagne yaitu: (1) peserta didik; (2) rangsangan, peristiwa yang merangsang penginderaan peserta didik disebut stimulus; (3) memori yang ada pada peserta didik berisi beberapa kemampuan yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan

sikap yang dihasilkan dari kegiatan belajar sebelumnya; (4) respon, merupakan tindakan yang dihasilkan. Selain itu Aunurrahman (2013:48) menyatakan belajar mencakup 3 unsur yaitu: (1) belajar adalah perubahan tingkah laku; (2) perubahan tingkah laku terjadi karena pengalaman; (3) perubahan tingkah laku relatif permanen dan untuk waktu yang cukup lama.

Berdasarkan pendapat tentang ciri-ciri dan unsur belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa seseorang dikatakan belajar jika mengalami perubahan tingkah laku pada aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dihasilkan dari kegiatan belajar sebelumnya. Kegiatan belajar terjadi pada peserta didik apabila terdapat interaksi antara stimulus dengan isi memori, sehingga perilakunya berubah dari waktu sebelum dan setelah adanya stimulus. Perubahan perilaku terjadi juga karena pengalaman yang dialami seseorang.

#### 2.1.2.3 Prinsip-prinsip belajar

Prinsip-prinsip belajar yaitu prinsip belajar yang dapat dilaksanakan dalam situasi dan kondisi yang berbeda oleh setiap siswa secara individual. Prinsip-prinsip belajar terdiri dari kesesuaian prasyarat yang diperlukan untuk belajar, sesuai hakikat belajar dan sesuai materi yang harus dipelajari (Slameto, 2013: 27-28). Agar aktivitas yang dilakukan guru terarah pada upaya peningkatan potensi siswa, maka pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip yang benar. Davies menyatakan beberapa hal yang menjadikan kerangka dasar dalam penerapan prinsip-prinsip belajar yaitu: (1) apapun yang dipelajari siswa, maka ia harus mempelajarinya sendiri; (2) siswa belajar menurut kecepatannya sendiri, setiap kelompok umur mempunyai kecepatan belajar yang bervariasi; (3)



siswa akan belajar lebih banyak apabila setiap langkah segera diberi penguatan (4) penguasaan secara penuh dari setiap langkah pembelajaran, memungkinkan siswa belajar lebih berarti (5) apabila siswa diberikan tanggung jawab untuk belajar sendiri, maka ia termotivasi untuk belajar dan mengingat lebih baik (Aunurrahman, 2013:113-114).

Suprijono (2012:4-5) menyatakan bahwa prinsip-prinsip belajar terdiri dari tiga hal yaitu pertama, prinsip belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil belajar yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) sebagai hasil tindakan rasional instrumental, yaitu perubahan yang disadari; (2) berkesinambungan dengan perilaku lainnya; (3) fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup; (4) positif atau berakumulasi; (5) aktif sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan; (6) permanen atau tetap, sebagaimana dikatakan oleh Wittig, belajar sebagai “*any relatively permanent change in an organism’s behavioral repertoire that occurs as a result of experience*”; (7) bertujuan dan terarah; (8) mencakup seluruh potensi kemanusiaan. Kedua, belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena dorongan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah sistemik yang dinamis, konstruktif, dan organik. Belajar merupakan suatu fungsional dari berbagai komponen belajar. Ketiga, belajar merupakan pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar dapat dilaksanakan dalam situasi dan kondisi berbeda yang terdiri dari ada tiga, yaitu belajar merupakan perubahan tingkah laku, belajar merupakan proses, dan belajar merupakan bentuk pengalaman bagi setiap individu. Kegiatan belajar

dapat terjadi karena adanya dorongan kebutuhan dan tujuan yang akan dicapai berdasarkan pengalaman. Pengalaman tersebut berasal dari interaksi yang dilakukan peserta didik dengan lingkungannya. Dengan kegiatan belajar, maka peserta didik mengalami perubahan perilaku yang bermanfaat dengan kehidupannya.

### **2.1.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar**

Saat proses belajar individu memperoleh pengalaman yang berbeda-beda. Hal tersebut dikarenakan ada faktor-faktor yang mempengaruhi individu dalam belajar. Menurut Slameto (2013:54-72) faktor yang mempengaruhi belajar digolongkan menjadi dua yaitu faktor *intern* dan faktor *ekstern*. Berikut penjelasan mengenai faktor internal dan eksternal.

#### **1.2.1.1 Faktor *intern***

Faktor *intern* adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal diantaranya: (1) faktor jasmaniyah merupakan faktor yang berkaitan dengan kondisi fisik siswa meliputi kesehatan dan cacat tubuh; (2) faktor psikologis berkaitan dengan psikologis individu yang sedang belajar, terdapat tujuh faktor yang termasuk dalam faktor psikologis antara lain intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan; (3) faktor kelelahan, dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.

#### **1.2.1.2 Faktor *ekstern***

Faktor *ekstern* adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: (1) faktor keluarga, berupa cara orang tua mendidik, relasi antar anggota

keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan; (2) faktor sekolah, selain tempat belajar, sekolah juga merupakan tempat kedua bagi anak, oleh karena itu apa yang mereka lihat dan dapatkan dari sekolah akan membawa pengaruh terhadap kehidupannya di lingkungan keluarga; (3) faktor masyarakat, masyarakat merupakan lingkungan di mana siswa tinggal dan berada. Lingkungan masyarakat yang baik akan membentuk perilaku dan sikap yang baik pula.

Sedangkan menurut Anitah (2011:2.7) faktor eksternal yang mempengaruhi kegiatan belajar antara lain lingkungan fisik dan non fisik termasuk suasana kelas dalam belajar, lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program sekolah, guru, pelaksanaan pembelajaran, dan teman sejawat. Guru merupakan faktor yang paling berpengaruh terhadap proses belajar. Karena guru merupakan manajer kelas yang mengatur segala sesuatu dalam kelas.

Menurut Hamalik (2016:32) belajar yang efektif sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor kondisional yang ada. Faktor tersebut yaitu: (1) faktor kegiatan; (2) belajar memerlukan latihan, agar pelajaran yang terlupakan dapat dikuasai dan mudah dipelajari; (3) belajar siswa lebih berhasil jika siswa mendapatkan kepuasaanya; (4) siswa yang belajar perlu mengetahui apakah ia berhasil atau gagal dalam belajarnya; (5) faktor asosiasi besar manfaatnya dalam belajar; (6) pengalaman; (7) kesiapan belajar; (8) faktor minat dan usaha, (9) faktor fisiologis; (10) faktor intelegensi.

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi belajar individu yaitu faktor internal dan faktor

eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang lahir dari pebelajar sendiri meliputi faktor jasmaniah, faktor fisiologi, dan faktor psikologi. Faktor eksternal merupakan faktor lingkungan dari pebelajar meliputi faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Guru juga memiliki pengaruh yang besar dalam proses belajar karena guru merupakan pengatur segala kegiatan ketika di dalam kelas.

#### **2.1.4 Hasil belajar**

##### **2.1.4.1 Pengertian hasil belajar**

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai, pengertian, sikap, apresiasi, dan keterampilan, Suprijono (2012:5). Menurut Rifa'i dan Anni (2012:69) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya dalam satu aspek potensi saja. Gagne menyatakan bahwa hasil belajar berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap (Suprijono, 2012:5-6). Selain itu menurut Bloom dalam Suprijono (2012:6) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif mencakup perilaku yang menekankan aspek intelektual seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Ranah afektif menekankan aspek perasaan dan emosi seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri. Internalisasi sikap yang menunjukkan sikap peserta didik yang menunjukkan ke arah pertumbuhan batiniah dan terjadi bila peserta didik menjadi sadar tentang nilai yang diterima, kemudian mengambil sikap sehingga menjadi bagian dari dirinya dalam membentuk nilai dan menentukan tingkah laku.

Ranah psikomotorik menekankan aspek keterampilan motorik yang berkaitan dengan gerakan atau bagian-bagian tubuh, dari gerakan yang sederhana hingga yang kompleks, seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin.

Susanto (2016:5) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan pada diri siswa yang menyangkut seluruh aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor yang sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Dalam kegiatan pembelajaran guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat diketahui melalui evaluasi. Dengan dilakukannya evaluasi ini dapat dijadikan sebagai tindak lanjut untuk mengukur tingkat kemampuan siswa.

Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun faktor eksternal (Susanto, 2016:12). Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik. Faktor internal meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar peserta didik. Faktor eksternal ini meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Menurut Gagne hasil belajar berupa (1) informasi verbal, kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa; (2) keterampilan intelektual, kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang; (3) strategi kognitif,

kecakapan yang meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah; (4) keterampilan motorik, kemampuan melakukan serangkaian gerak; (5) sikap, kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut dan menjadikan nilai sebagai standar perilaku (Suprijono, 2012:6).

Keterampilan intelektual merupakan kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Kemampuan intelektual terdiri dari kemampuan mengkategorisasi, kemampuan analitis-sintesis, fakta-konsep, dan mengembangkan prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani. Sikap berupa menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku pada peserta didik sebagai akibat dari pengalaman belajarnya. Perubahan tersebut tercermin dari keterampilan-keterampilan yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif.

#### 2.1.4.2 Klasifikasi hasil belajar

Hasil belajar siswa dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah (*domain*), yaitu: (1) kognitif, pengetahuan yang mencakup kecerdasan bahasa dan

kecerdasan logika; (2) afektif, sikap dan nilai yang mencakup kecerdasan emosional; (3) psikomotor, keterampilan yang mencakup kecerdasan kinestetik, kecerdasan visual-pasial, kecerdasan musikal (Poerwanti, 2008:7.5). Dari hasil penilaian terhadap hasil belajar siswa, dapat diketahui keberhasilan dari hasil belajar siswa. Hasil belajar meliputi:

#### 1) Pemahaman konsep

Pemahaman menurut Bloom diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti materi yang dipelajari (Susanto, 2013:6). Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru. atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang dia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang dirasakan berupa hasil observasi langsung yang dilakukan.

#### 2) Keterampilan proses

Menurut Usman keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu.

#### 3) Sikap **UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

Sikap yang dimiliki siswa tidak hanya aspek mental saja, melainkan mencakup respon fisik yang harus ada kekompakkan secara serempak. Sikap merujuk pada perbuatan, perilaku, atau tindakan seseorang.

Dalam *Revised Taxonomy*, Anderson dan Karthwol menyatakan bahwa dimensi proses kognitif mempunyai enam jenjang tujuan belajar yaitu: (1) mengingat, meningkatkan ingatan materi yang disajikan dalam bentuk yang sama seperti saat diajarkan; (2) mengerti, mampu memahami arti pesan dalam pembelajaran; (3) memakai, menggunakan prosedur dalam mengerjakan latihan dan memecahkan masalah; (4) menganalisis, memecahkan bahan ke dalam unsur pokoknya dan menentukan bagaimana bagian-bagian saling berhubungan; (5) menilai, membuat pertimbangan penilaian berdasarkan kriteria tertentu; (6) mencipta, membuat suatu produk yang baru dengan mengatur kembali bagian-bagian ke dalam suatu pola atau ke struktur pola yang belum pernah ada sebelumnya.

Hasil dalam penelitian ini dilihat dari pemahaman siswa pada mata pelajaran PKn materi bangga sebagai bangsa Indonesia, mengenal kekhasan bangsa Indonesia dan menampilkan rasa bangga sebagai anak Indonesia. Indikator pembelajaran dalam penelitian ini adalah: (1) mengidentifikasi hakikat bangsa dan negara Indonesia; (2) mengidentifikasi kekhasan yang dimiliki bangsa Indonesia; (3) mengklasifikasikan kebhinekaan yang dimiliki bangsa Indonesia; (4) mengidentifikasi kekayaan alam yang dimiliki bangsa Indonesia; (5) mengidentifikasi keramah-tamahan dan gotong royong; (6) menjelaskan contoh sikap ramah tamah yang dimiliki bangsa Indonesia; (7) menemukan contoh kebanggaan sebagai anak bangsa. Hasil belajar dalam penelitian ini didapat dari hasil *pretest* dan *posttest*.



### 2.1.5 Hakikat pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memfasilitasi dan meningkatkan kualitas belajar peserta didik (Winataputra, 2008:1.18). Kegiatan pembelajaran berkaitan erat dengan jenis hakikat, jenis belajar, dan hasil belajar. Pembelajaran harus menghasilkan belajar, tapi tidak semua proses belajar belajar terjadi karena pembelajaran. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Susanto, 2016:18). Menurut pengertian tersebut, pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan serta pembentukan sikap pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran sebagai pemberdayaan pelajar yang dilakukan melalui interaksi perilaku pengajar dan perilaku pelajar, baik di dalam maupun di luar kelas.

Menurut Gagne dalam Rifa'i dan Anni (2012: 157-158) pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar. Selanjutnya, Briggs dalam Rifa'i dan Anni (2012:159) menjelaskan pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik memperoleh kemudahan dalam berinteraksi dengan lingkungan. Menurut Miftakhul Huda (2013:6) pembelajaran merupakan proses interaksi antara individu dan lingkungan sekitarnya. Ketika interaksi semacam ini terjadi sangat intens, maka di situlah “stimulus-respons” akan berlangsung, dan pada saat itulah interaksi yang lebih

sadar dengan lingkungan mulai terjadi. Hamdani (2011:23) salah satu sasaran pembelajaran adalah membangun gagasan saintifik setelah siswa berinteraksi dengan lingkungan. Pada dasarnya semua siswa memiliki pengetahuan awal yang sudah dibangun. Dari pengetahuan awal yang ada, siswa mengonstruksi makna-maknanya. Makna dibangun ketika guru memberikan masalah yang relevan dengan pengetahuan yang sudah ada kemudian memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan dan menerapkan idenya sendiri.

Hakikat pembelajaran yang baik yaitu di mana proses belajar antara guru dan murid saling mempengaruhi. Guru sebagai pengajar harus melakukan pembelajaran dengan baik, begitu pula seorang murid juga harus mengikuti proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan pembelajaran melibatkan beberapa komponen yang saling berkaitan. Menurut Rifa'i dan Anni (2012: 159-161) komponen-komponen tersebut yaitu sebagai berikut: (1) tujuan pencapaian melalui kegiatan pembelajaran berupa pengetahuan, keterampilan, atau sikap, setelah peserta didik melakukan proses belajar mengajar maka akan memperoleh hasil belajar dan dampak pengiring; (2) subyek belajar dalam pembelajaran berperan sebagai subyek dan obyek, peserta didik diperlukan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran; (3) materi pelajaran dalam sistem pembelajaran berada dalam Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan buku sumber; (4) dalam penerapan strategi pembelajaran pendidik perlu memilih model pembelajaran yang tepat, metode mengajar yang sesuai, dan teknik mengajar yang menunjang pelaksanaan metode mengajar; (5) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar

mengajar untuk merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar; (6) komponen penunjang dalam sistem pembelajaran yaitu fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang menimbulkan interaksi antara peserta didik dan pendidik untuk memperoleh kemudahan dalam berinteraksi dengan lingkungannya selama proses belajar. Interaksi antar peserta didik dan pendidik ini merupakan syarat penting bagi berlangsungnya pembelajaran. Tujuan pembelajaran yaitu membantu siswa agar memperoleh berbagai pengalaman. Pengalaman itu meliputi pengetahuan, keterampilan, norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang melibatkan beberapa komponen. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, subjek belajar, materi pelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan penunjang.

### **2.1.6 Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di SD**

#### **2.1.6.1 Pengertian pendidikan kewarganegaraan di SD**

Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan merupakan suatu mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang berlandaskan Pancasila, Undang-undang dan norma-norma yang berlaku di masyarakat. Menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pembentukan warga negara yang memahami dan melaksanakan hak dan kewajibannya menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter.

Selain itu Susanto (2016:227) menyatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah usaha sadar dan terencana dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan, kecakapan, keterampilan serta kesadaran tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara, penghargaan terhadap hak-hak manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, kesetaraan gender, demokrasi, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, serta ikut berperan dalam pencatutan global. 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. Nilai luhur dan moral diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan siswa sehari-hari.

Nilai sangat penting dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar dimaksudkan sebagai suatu proses belajar mengajar peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia yang berlandaskan Pancasila, UUD, dan norma-norma yang berlaku di masyarakat. Esensi pembelajaran PKn bagi anak yaitu keberadaan dan kehidupan manusia selalu membutuhkan nilai, moral, dan norma. Menurut Djahiri dalam Susanto (2016:228) menyatakan bahwa dalam kehidupan manusia tidak ada tempat dan waktu kehidupan yang bebas nilai (*value free*), karena dengan nilai, moral dan norma akan menuntun ke arah pengenalan jati diri manusia maupun kehidupannya.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan karakter dan potensi warga Indonesia, agar dapat menjadi warga negara yang cerdas, terampil, berkarakter dan bertanggungjawab dalam kehidupan bermasyarakat. Pada pembelajaran PKn di SD disesuaikan dengan karakteristik usia siswa SD dan difokuskan pada pendidikan nilai dan moral. Di SD siswa memperoleh pendidikan dasar yang membentuk karakter baik melalui nilai dan moral tersebut sesuai dengan Pancasila.

#### 2.1.6.2 Tujuan pendidikan kewarganegaraan di SD

Tujuan pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik. Menurut Winataputra (2008:1.20) tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah partisipasi yang penuh nalar dan tanggung jawab dalam kehidupan politik dari warga negara yang taat kepada nilai-nilai dan prinsip-prinsip dasar demokrasi konstitusional Indonesia. Mulyasa (2007) dalam Susanto (2016: 231-232) menjelaskan bahwa, tujuan mata pelajaran PKn yaitu untuk menjadikan siswa agar: (1) mampu berpikir kritis dan rasional dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya (2) mampu berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab (3) berkembang secara positif dan demokratis sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai

berikut: (1) berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; (2) berpartisipasi aktif dan bertanggung jawab dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara; (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lainnya; (4) berinteraksi dengan bangsa lainnya secara langsung maupun tidak langsung dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan tujuan pembelajaran PKn di sekolah dasar adalah untuk menjadikan warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau, dan sadar akan kewajibannya maka diharapkan kelak dapat menjadi bangsa yang cerdas, terampil dan bersikap baik sehingga mampu mengikuti kemajuan teknologi modern.

#### 2.1.6.3 Ruang lingkup pendidikan kewarganegaraan di SD

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan memiliki ruang lingkup. Adapun ruang lingkup pada mata pelajaran PKn menurut BNSP (2006: 271-272) sebagai berikut :

- 1) Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, bangga sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan NKRI, partisipasi pembelaan negara, sikap positif terhadap NKRI, keterbukaan dan jaminan keadilan.
- 2) Norma, hukum, dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tertib di sekolah, norma di masyarakat, peraturan daerah, norma dalam

kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional dan internasional

- 3) Hak asasi manusia, meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional, dan internasional HAM, permajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- 4) 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
- 5) Konstitusi Negara, meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi pertama, konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi
- 6) Kekuasaan dan Politik, meliputi: pemerintah dan kecamatan, pemerintah daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat madani
- 7) Pancasila, meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar dan ideologi negara, proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, pengalaman nilai Pancasila dalam dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka
- 8) Globalisasi, meliputi globalisasi lingkungan, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, serta mengevaluasi globalisasi.

Ruang lingkup PKn untuk jenjang sekolah dasar (SD) disesuaikan dengan kurikulum yang diberlakukan. Dalam kurikulum KTSP 2006 pembelajaran PKn di kelas III sekolah dasar menggunakan sistem semester yang terdiri dari dua semester.

### **2.1.7 Materi Bangsa sebagai Bangsa Indonesia**

#### 2.1.7.1 Pengertian bangsa sebagai bangsa Indonesia

Indonesia adalah negara kepulauan (Winataputra, 2008:4.18). Indonesia adalah negara kepulauan. Sebagai negara kepulauan karena jumlah pulau besar dan kecil yang tersebar di wilayah Indonesia sangat banyak yaitu mencapai sekitar 17.508 buah pulau. Sekalipun wilayah Indonesia tersebar diantara pulau-pulau namun hal tersebut tidak menjadikan bangsa Indonesia bercerai-berai, namun semakin meningkatkan persatuan dan kesatuan bangsa. Hal ini dikarenakan secara yuridis bangsa Indonesia telah mempunyai landasan yang kuat, yaitu dalam pembukaan UUD 1945 khususnya alinea 2, UUD 1945 pasal 1 ayat 1, serta sdiang tahunan pertama MPR yang telah mengeluarkan TAP khusus tentang persatuan dan kesatuan bangsa melalui Ketetapan Nomor V/MPR/2000 tentang Pemantapan Persatuan dan Kesatuan Nasional.

Secara umum yang dimaksud dengan bangsa yaitu kesatuan orang-orang yang mempunyai kesamaan asal turunan, adat istiadat, bahasa, dan sejarahnya. Sementara itu Ernest Renan (dalam Winataputra, 2008:4.19) mengemukakan bahwa bangsa Indonesia terbentuk dari orang-orang yang mempunyai persamaan latar belakang sejarah, pengalaman serta perjuangan yang sama untuk bersatu. Dapat disimpulkan bahwa terbentuknya bangsa karena adanya kebersamaan



dalam hal : (1) latar belakang sejarah (2) pengalaman (3) perjuangan dalam mencapai kemerdekaan (4) keturunan (5) adat istiadat (6) bahasa. Sekalipun bangsa Indonesia beraneka ragam yang diikat dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia maka tetap menjadikan bangsa Indonesia bersatu padu dalam melaksanakan pembangunan.

Jadi rasa bangga atas bangsa Indonesia adalah wujud rasa nasionalisme kita. Nasionalisme identik dengan kesetiaan dan solidaritas yang kuat dari warganya. Rasa nasionalisme yang tinggi akan menjadikan kita sebagai pribadi yang lebih baik dengan tetap bangga atas kondisi dan prestasi bangsa ini.

#### 2.1.7.2 Mengenal kekhasan yang dimiliki bangsa Indonesia

##### 1) Kebhinekaan dan keberagaman



Gambar 2.1 Burung Garuda

Burung garuda sebagai lambang Negara Kesatuan Republik Indonesia. Kaki burung garuda mencengkeram tulisan “Bhinneka Tuggal Ika”. Bhinneka Tunggal Ika bermakna walaupun berbeda-beda tetapi tetap satu jua. Artinya meskipun bangsa Indonesia memiliki perbedaan dalam asal suku bangsa dan budaya serta adat istiadat, tetapi mereka tetap satu juga, yakni bangsa Indonesia. Semboyan itu terdapat dalam kitab Sutasoma karangan Mpu Tantular. Semboyan

Bhinneka Tunggal Ika merupakan sarana pemersatu bangsa Indonesia. Dengan semboyan ini, bangsa Indonesia aka terhindar dari perpecahan.

a. Keragaman Suku Bangsa

Suku bangsa adalah kesatuan manusia atau masyarakat yang tinggal dan berdiam dalam suatu wilayah tertentu Sunarso dan Sugiyarti (2008:67). Setiap suku bangsa memiliki kebudayaan yang beragam. Bangsa Indonesia terbentuk dari berbagai kelompok suku yang ada di seluruh nusantara. Suku-suku itu terbentang dari provinsi paling barat, yaitu Nanggroe Aceh Darussalam hingga wilayah paling timur yaitu Papua.

Perebaran suku bangsa di Indoensia sebagai berikut:

Tabel 2.1 Perebaran Suku Bangsa di Indonesia

No	Daerah	Suku Bangsa
1.	Nanggroe Aceh Darussalam	Aceh, Gayo, Anak Jame
2.	Sumatera Utara	Karo, Mandailing, Toba
3.	Sumatera Barat	Minangkabau, Mentawai
4.	Riau	Melayu Sakai
5.	Jambi	Melayu, Kerinci
6.	Bengkulu	Enggano, Rejang
7.	Sumatera Selatan	Musi, Semende, Anak Dalam
8.	Lampung	Abung, Pesisir, Pubian
9.	Jawa Barat	Sunda, Baduy
10.	Banten	Banten

11.	DKI Jakarta	Betawi
12.	Jawa Tengah	Jawa
13.	Yogyakarta	Jawa
14.	Jawa Timur	Jawa, Madura, Tengger
15.	Bali	Bali
16.	Nusa Tenggara Barat	Sasak, Sumba, Dompu
17.	Nusa Tenggara Timur	Rote, Alor, Ende
18.	Kalimantan Barat	Melayu, Kayau, Manyuke
19.	Kalimantan Timur	Dayak, Punan, Ngaju
20.	Kalimantan Tengah	Kapuas, Ngaju
21.	Kalimantan Selatan	Aba, Bukit, Dusun Deyah
22.	Sulawesi Utara	Minahasa, Gorontalo, Sangir
23.	Sulawesi Tengah	Toli-toli, Banggal, Buol
24.	Sulawesi Selatan	Bugis, Makasar, Toraja
25.	Sulawesi Tenggara	Mapute, Tolawu, Tolaki
26.	Maluku	Ambon, Tidore, Ternate
27.	Papua	Asmat, Dani

Sumber: Sunarso dan Sugiyarti (2008:68-69)

#### b. Rumah adat di Indonesia

Tiap suku bangsa di Indonesia memiliki ciri bentuk bangunan rumah yang khas. Bentuk rumah adat tersebut mencerminkan identitas suatu suku bangsa tertentu. Misalnya, rumah adat Jawa bernama joglo, rumah adat Minangkabau bernama rumah gadang, rumah adat Batak disebut *jabu*, rumah adat Toraja

disebut *tongkonan*, rumah adat Mentawai disebut *uma*, dan rumah adat Dayak disebut *betang*.

c. Pakaian adat

Setiap daerah memiliki pakaian adat. Pakaian ini digunakan saat tertentu. Misalnya, perkawinan atau upacara adat. Setiap daerah pakaian adatnya berbeda-beda. Misalnya pakaian adat pria Jawa disebut *beskap*. Pakaian adat wanita Bugis disebut baju Bodo. Masih banyak pakaian adat suku di Indonesia

d. Seni tari

Tiap daerah mempunyai tarian tradisional. Tari daerah mempunyai makna yang berbeda-beda. Misalnya tari saman bermakna menghormati tamu dan tari piring bermakna kegotong-royongan. Jenis tarian daerah adalah tari *pakarena* dan *pajoge* dari Makassar dan Bone; tari *mabadong*, *pagellu*, *manimbang*, dan *madondi* dari Toraja; tari *maengket* dan *dana-dana* dari Minahasa; tari *serimpi*, *gambyong*, *golek*, *menak*, *topeng*, *kencaran*, dan *merak* dari Jawa Tengah; tari *payung*, *lilin*, dan *pirig* dari Minangkabau; tari *saman* dan *seudati* dari Aceh; tari *jaipong* dan *doger* dari Sunda; tari *pendet*, *legong*, *janger*, *kecak*, *keraton*, dan *Ramayana* dari Bali; tari *tor-tor* dan *sigole-gole* dari batak; tari *cakalele* dari Maluku; tari *gale* dan *yosi n* dari papua; tari *ngremo*, *jaran kepang*, dan *gandrung* dari Banyuwangi Jawa Timur.

e. Seni suara

Setiap suku bangsa di Indonesia memiliki beraneka ragam lagu-lagu daerah. Misalnya *Burung Tantina* dari Maluku; *Apuse* dari papua; *Kicir-kicir* dari Betawi, *Bungong Jeumpa* dari Aceh; *Ampar-ampar Pisang* dari Kalimantan

Selatan; *Ilir-ilir* dari Jawa Tengah; *Bubuy Bulan* dari Sunda; *Anging Mamiri* dari Makassar.

## 2) Kekayaan alam

Bangsa Indonesia memiliki kekayaan alam yang luar biasa, baik berupa flora, fauna, maupun barang-barang tambang. Flora atau tumbuhan di Indonesia menghasilkan tanaman padi, teh, kopi, rempah-rempah, dan rotan. Tanaman itu menjadi sumber kekayaan bagi negara.

Anoa, komodo, harimau, burung cendrawasih, dan badak merupakan hewan asli Indonesia. Hewan itu menjadi kekayaan bangsa yang mendatangkan banyak wisatawan asing. Kunjungan wisatawan dapat menghasilkan pendapatan bagi negara.

Tanah air Indonesia mengandung beraneka ragam sumber daya alam. Di dalam perut bumi Indonesia terdapat berbagai barang tambang. Di samping itu, kesuburan alam Indonesia juga merupakan sumber daya alam yang tidak ternilai harganya. Ada sumber daya alam yang dapat diperbarui dan sumber daya alam yang tidak diperbarui.

Sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah sumber daya alam yang dapat dihasilkan kembali meskipun telah digunakan. Jika sumber daya alam ini selalu dijaga dan dilestarikan maka tidak akan dapat habis. Sumber daya alam yang dapat diperbarui di antaranya berupa tumbuhan, hewan, tanah, air, dan udara. Tumbuhan dapat diperbarui dengan cara menanam kembali. Hewan dapat diperbarui dengan cara ditenakkan. Tanah dapat diperbarui dengan cara

pemupukan dan pengairan. Air dan udara dapat diperbarui dengan cara proses daur ulang.

Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui yaitu sumber daya alam yang semakin lama akan semakin habis. Sumber daya alam ini apabila sering digunakan akan lebih cepat habis. Oleh sebab itu, sumber daya alam ini harus digunakan secara bijaksana. Agar sumber daya alam tidak cepat habis, diperlukan usaha penghematan. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui diantaranya bahan tambang dan minyak bumi.

Bahan tambang disebut juga bahan galian. Beberapa bahan tambang yang ada di Indonesia antara lain besi, tembaga, perak, emas, dan aluminium. Bahan-bahan tambang ini bermanfaat bagi manusia sebagai bahan kebutuhan industri. Ada juga bahan tambang yang digunakan untuk pembuatan berbagai barang perhiasan seperti emas, perak, perunggu, dan mutiara. Bahan tambang ini harganya sangat mahal.

Minyak bumi berasal dari sisa-sisa hewan yang mati dan terpendam di dalam tanah berjuta-juta tahun yang lalu. Minyak bumi mengendap dalam lapisan bumi. Untuk mengambil minyak bumi dari dalam tanah, dilakukan usaha penambangan. Minyak bumi digunakan sebagai sumber energi. Untuk dapat menggunakan minyak bumi, sebelumnya dilakukan pengolahan dahulu. Hasil olahan minyak bumi berupa avtur, bensin, solar, aspal, minyak tanah, bensol, dan kerosin. Setiap hasil olahan itu dapat dipergunakan untuk keperluan manusia.

### 3) Keramahtamahan dan gotong royong

Keramahtamahan merupakan salah satu sifat luhur bangsa Indonesia. Ramah tamah dapat diartikan sebagai sifat baik hati dan menarik budi bahasanya serta manis tutur katanya. Sifat ramah tamah juga dapat diartikan suka bergaul dan menyenangkan.

Pergaulan antarsuku bangsa yang ada di Indonesia dikembangkan dengan sikap dan perilaku ramah tamah, penuh toleransi, saling menghargai, suka menolong, dan kekeluargaan. Sikap dan perilaku ramah tamah mencerminkan nilai-nilai luhur kepribadian bangsa Indonesia. Sikap ramah akan membuat hubungan antarkelompok di dalam masyarakat selalu rukun dan menunjukkan sikap kasih sayang. Beberapa sikap ramah yang dapat ditunjukkan antara lain sebagai berikut. (1) suka menegur dan menyapa orang lain; (2) tidak gampang curiga dan menaruh prasangka; (3) berusaha untuk selalu menebar senyum; (4) menolong orang yang kesusahan; (5) tidak pelit dan selalu mau berbagi.

Gotong royong juga merupakan watak asli bangsa Indonesia pada umumnya. Kebiasaan gotong royong ini merupakan modal untuk membangun bangsa menjadi bangsa yang lebih maju. Pada saat ini kebiasaan gotong-royong masih sering dilakukan masyarakat di pedesaan. Bergotong royong adalah saling membantu antarwarga. Gotong royong tradisi luhur bangsa Indonesia. Gotong royong dilakukan sejak zaman nenek moyang. Dengan gotong royong, pekerjaan menjadi ringan. Gotong royong dilakukan dengan ikhlas dan tanpa pamrih. Manfaat gotong royong antara lain: (1) dapat menjaga kerukunan antar kelompok

masyarakat; (2) memperkuat budaya asah, asih, dan asuh di tengah masyarakat; (3) dapat memperkikis kesenjangan antar masyarakat.

### 2.1.7.3 Bangsa sebagai anak Indonesia

Sebagai warga negara Indonesia, kita sepatutnya bangga sebagai bangsa Indonesia. Rasa bangga ini harus diwujudkan dalam sikap dan perilaku kita sehari-hari. Sikap dan perilaku yang mencerminkan rasa bangga sebagai anak Indonesia dapat dilakukan dengan cara menggunakan barang-barang buatan Indonesia, mencintai kebudayaan Indonesia, dan berusaha membangun bangsa Indonesia.

#### 1) Menggunakan barang buatan Indonesia

Setiap tahun jumlah barang-barang buatan Indonesia yang terjual di luar negeri semakin meningkat. Jika bangsa lain saja mau menggunakan barang-barang buatan bangsa Indonesia, kita tentu merasa sangat bangga. Cintailah produksi bangsa kita sendiri

#### 2) Mencintai kebudayaan Indonesia

Bangsa Indonesia kaya akan berbagai kebudayaan. Selain tampil di negara sendiri, kebudayaan kita juga berkali-kali tampil di luar negeri. Beberapa contoh kebudayaan Indonesia yang pernah tampil di luar negeri diantaranya sebagai berikut. (1) tim kesenian Bali yang tampil di Chili dan Peru; (2) grup tari Krida Budaya yang tampil di Malaysia; (3) sendratari Ramayana yang tampil di india. Kita tentu merasa bangga karena kesenian dan kebudayaan bangsa kita mendapatkan sambutan yang baik di luar negeri.



### 3) Usaha membangun bangsa Indonesia

Untuk membangun bangsa, kita dapat melaksanakan tugas dan kewajiban dengan sungguh-sungguh. Sebagai pelajar, kita harus giat belajar. Petani mengolah sawah dan ladang dengan ramah. Pejabat mengabdikan kepada kepentingan rakyat. Dengan belajar dan bekerja giat, kita telah berusaha membangun bangsa Indonesia. Usaha membangun bangsa dapat dimulai dari diri sendiri. Hal ini dapat dilakukan dengan bersikap ramah, jujur, sopan, disiplin, serta bekerja dengan giat dan penuh semangat.

#### **2.1.8 Hakikat Media Pembelajaran**

##### 2.1.8.1 Pengertian media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen komunikasi, yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar. Menurut Sadiman (2009:6) menyatakan media adalah perantara pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi.

Menurut Daryanto (2015:4) media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran. Sedangkan Hamdani (2011:244) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan sehingga merangsang pikiran siswa untuk mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran mempunyai manfaat yang besar untuk memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa. Musfiqon (2012:28) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat bantu berupa fisik maupun

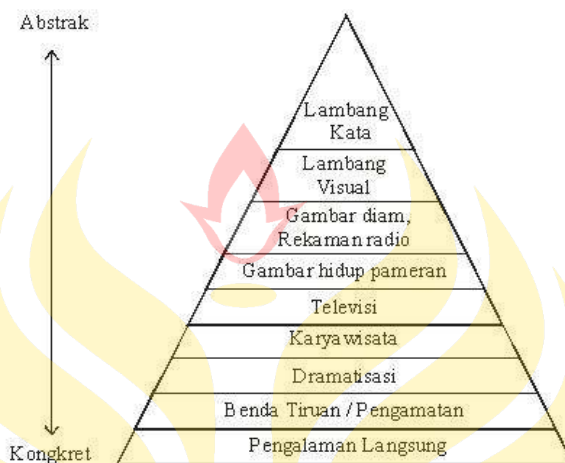
nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pada mulanya media pembelajaran hanya digunakan sebagai alat bantu guru untuk mengajar dan media yang digunakan baru sebatas alat bantu visual. Namun sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet. Sanjaya (2012: 205) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardware* adalah alat yang dapat digunakan untuk mengantar pesan seperti Over Head Projector, radio, komputer, televisi, dan sebagainya. Sedangkan *software* adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada buku dan bahan cetak lainnya., materi disajikan dalam bentuk bagan, grafik, diagram, dan lainnya. Dalam penelitian ini *hardware* yang digunakan yaitu komputer dan menggunakan *software* Adobe Flash CS6. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan dari materi yang disampaikan guru, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan maksimal.

#### 2.1.8.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Landasan teori penggunaan media digambarkan dalam bentuk kerucut pengalaman Dale. Dale mengemukakan jenis media yang terkenal dengan istilah kerucut pengalaman yang merupakan hubungan konkret-abstrak ( Arsyad, 2013:13-14). Penggambaran Dale dalam kerucutnya yaitu jenjang pengalaman

belajar yang disusun secara berurutan menurut tingkat kekonkretan dan keabstrakan pengalaman (Asyhar, 2011:49).



Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman Dale

Berdasarkan gambar 2.2 Dale menyimpulkan bahwa tingkatan yang paling nyata terletak di bagian yang paling bawah, sedangkan tingkat paling abstrak terletak di titik kerucut Dale. Kerucut tersebut merupakan gambaran tingkat keabstrakan jumlah jenis indra yang turut selama penerimaan isi pembelajaran atau pesan. Belajar melalui pengalaman langsung (*enactive*) akan memberikan pengetahuan paling besar dibandingkan belajar melalui penggambaran (*iconic*), karena belajar melalui pengalaman langsung melibatkan indra pengetahuan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. Tingkatan kerucut Dale dari bagian atas ke bagian bawah yaitu, lambang kata, lambang visual, gambar diam, rekaman radio, gambar hidup pameran, televisi, karyawisata, dramatisasi, benda tiruan/pengamatan, dan pengalaman langsung.

Berdasarkan kriteria kerucut pengalaman Edgar Dale dapat disimpulkan bahwa media interaktif menggunakan *Adobe Flash* berarti mencakup tingkatan lambang kata, lambang visual, dan gambar diam/rekaman radio. Media interaktif menggunakan *Adobe Flash* termasuk dalam tahap gambar diam karena dalam media interaktif disajikan gambar diam yang diolah menggunakan *software Adobe Flash* sehingga menghasilkan gambar yang bisa bergerak-gerak yang dilengkapi dengan ilustrasi yang berhubungan dengan pembelajaran PKn khususnya materi bangsa sebagai bangsa Indonesia. Sehingga memudahkan siswa untuk menerima materi. Selain itu juga terdapat audio, video, kata atau kalimat yang memperjelas isi materi.

#### 2.1.8.3 Jenis media pembelajaran

Jenis media pembelajaran cukup banyak, baik berupa fisik maupun fisik. Mulai dari yang sederhana dan murah sampai yang kompleks, canggih dan mahal harganya. Banyak sekali media pembelajaran yang telah dipelajari, tetapi sedikit sekali media yang cukup sering digunakan di dalam kelas. Menurut Sudjana (2010:3-4) terdapat empat jenis media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu: (1) media grafis seperti gambar, foto, diagram, poster, kartun, dan lain-lain (2) media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model kerja, *mock up*, dan lain-lain (3) media *proyeksi* seperti *slide*, *film strips*, penggunaan OHP, dan lain-lain (4) penggunaan lingkungan. Penggunaan media yang lebih penting yaitu fungsi dan peranannya dalam menunjang proses pembelajaran. Dalam pengembangan media pembelajaran terdapat komputer sebagai media pendukung untuk menampilkan materi dalam

kegiatan pembelajaran untuk tujuan kognitif dapat menjelaskan konsep secara sederhana dengan menggabungkan *audio* dan *visual* yang dianimasikan. Dalam penggunaan secara langsung ini, komputer dapat menyampaikan isi pelajaran, memberikan latihan, dan mengetes kemampuan belajar siswa (Rohman :2013:133).

Sadiman (2009:28-81) menjelaskan bahwa beberapa karakteristik jenis media yang lazim digunakan dalam pembelajaran yaitu:

1) Media grafis

Media grafis termasuk media visual. Secara umum, media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Secara khusus, grafis berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan fakta yang mungkin akan cepat dilupakan bila tidak digrafiskan. Selain sederhana dan mudah pembuatannya, media grafis termasuk media yang relatif murah ditinjau dari segi biayanya. Banyak jenis media grafis, diantaranya gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/*chart*, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flanel, dan papan buletin.

2) Media audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif baik verbal (ke dalam kata-kata / bahasa lisan) maupun non verbal. Jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio antara lain radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

### 3) Media proyeksi diam

Media proyeksi, pesan harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain film bingkai (*slide*), film trangkai (*film strip*), OHP, proyektor *opaque*, *tachitoscope*, *microprojection* dengan microfilm.

#### 2.1.8.4 Kegunaan media pembelajaran

Metode dan media pembelajaran merupakan komponen yang penting dalam pembelajaran. Keduanya saling berkaitan. Pemilihan metode yang akan digunakan dalam pembelajaran akan mempengaruhi jenis media pembelajaran. Salah satu kegunaan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar. Menurut Kemp dan Dayton menjelaskan bahwa banyak keuntungan penggunaan media pembelajaran (Arsyad, 2013:25). Mereka mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian penting pembelajaran di kelas, antara lain:

- 1) Penyampaian pesan menjadi lebih baku karena setiap peserta didik yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama.
- 2) Pembelajaran lebih menarik karena dapat membuat siswa terjaga dan memperhatikan
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.

- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan /isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan apabila media pembelajaran dapat mengomunikasikan pengetahuan dengan cara yang baik, spesifik, dan jelas.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diperlukan.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dapat ditingkatkan
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif. Beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga guru dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam pembelajaran.

Sadiman, dkk (2009:17-18) secara umum menyatakan bahwa media mempunyai kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, misalnya objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film maupun model. Objek yang terlalu kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
- 3) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa dan berguna untuk menimbulkan semangat belajar, memungkinkan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan, membungkinkan siswa belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

- 4) Media pembelajaran dapat mengatasi kesulitan guru dalam menghadapi siswa yang mempunyai sifat unik. Hal ini dapat diatasi dengan media pembelajaran dengan kemampuannya dalam memberikan perangsang yang sama, menyamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Sudjana dan Rivai (2010:2) memberikan alasan mengenai kegunaan media dalam pembelajaran yaitu (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maksudnya sehingga dapat lebih dipahami siswa; (3) metode pembelajaran akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga; (4) siswa banyak melakukan kegiatan karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mengamati, melaksanakan, mendemonstrasikan dan lain-lain,

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa kegunaan media pembelajaran di dalam pembelajaran sebagai berikut : (1) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar; (2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi belajar; (3) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu; (4) media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

#### 2.1.8.5 Kriteria pemilihan media pembelajaran

Arsyad (2013:74) menjelaskan bahwa kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem



instruksional secara keseluruhan. Maka beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik sebagai berikut:

1) Sesuai dengan tujuan

Media pembelajaran harus dipilih berdasarkan tujuan instruksional di mana akan lebih baik jika mengacu setidaknya dua dari tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik

2) Praktis, luwes dan bertahan

Pemanfaatan lingkungan dan sesuatu yang sederhana namun secara tepat guna akan lebih efektif dibandingkan media pembelajaran yang mahal dan rumit. Praktis, mudah penggunaannya, harga terjangkau, dapat bertahan lama serta dapat digunakan secara terus menerus patut menjadi salah satu pertimbangan utama dalam memilih media pembelajaran.

3) Mampu dan terampil menggunakan

Nilai dan manfaat media pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana keterampilan guru menggunakan media pembelajaran tersebut. Keterampilan penggunaan media pembelajaran nantinya dapat diturunkan kepada siswa sehingga siswa juga terampil menggunakan media pembelajaran yang dipilih.

4) Pengelompokkan sasaran

Siswa terdiri dari banyak kelompok belajar yang heterogen. Antara kelompok satu dengan yang lainnya tentu tidak sama. Untuk pemilihan media pembelajaran dapat dipertimbangkan sesuai masing-masing kelompok.

#### 5) Mutu teknis

Pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan harus memperhatikan kriteria tersebut sehingga akan menghasilkan atau menemukan media pembelajaran yang berkualitas dan sesuai untuk masing-masing materi pembelajaran.

Sudjana dan Rivai (2010:4-5) juga menjelaskan bahwa kriteria media pembelajaran yang baik sebaiknya memperhatikan kriteria sebagai berikut:

- 1) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran, artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan yang telah ditetapkan
- 2) Dukungan terhadap isi pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media pembelajaran agar dipahami siswa
- 3) Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat guru saat pembelajaran
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya dalam proses pembelajaran
- 5) Tersedianya waktu untuk menggunakannya sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama proses pembelajaran berlangsung
- 6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung dalam media dapat dipahami oleh siswa.

### **2.1.9 Media Pembelajaran Interaktif**

#### 2.1.9.1 Pengertian multimedia

Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh kelengkapan media yang digunakan (Musfiqon, 2012:186). Penggunaan media dalam pembelajaran

memberikan pengaruh bagi siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru. Semakin bervariasi media maka materi yang diterima peserta didik akan semakin optimal. Untuk itu guru perlu menggabungkan berbagai jenis media dalam satu pembelajaran. Mengkombinasikan berbagai jenis media ini yang melatarbelakangi terbentuknya konsep pembelajaran multimedia. Secara umum multimedia berhubungan dengan penggunaan lebih dari satu macam media untuk menyajikan informasi. Menurut Uwes multimedia dapat diartikan sebagai perpaduan harmonis antara berbagai media baik teks (*reguler* maupun *hypertext*), gambar, grafik, diagram, audio, video/film, dan animasi yang dikemas secara sinergis untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Kustiono, 2010:7). Gayeski mendefinisikan multimedia sebagai kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, menghantarkan, dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video, dan sebagainya (Munir, 2013:2).

Multimedia dalam konteks komputer menurut Hofstetter dalam Munir (2013:3) merupakan komputer dalam menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya, dan berkomunikasi. Berdasarkan pengertian tersebut multimedia terdiri dari empat faktor yaitu (1) ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar; (2) ada *link* yang menghubungkan pengguna dengan informasi; (3) ada alat navigasi yang membantu pengguna menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung; (4) multimedia menyediakan tempat kepada pengguna untuk

mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dengan ide secara interaktif.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang disajikan dengan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, video, dan film. Multimedia berguna untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, sikap) serta merangsang perhatian dan memotivasi siswa sehingga proses belajar terjadi secara optimal.

#### 2.1.9.2 Pengertian multimedia pembelajaran interaktif

Media interaktif adalah sarana yang di dalamnya terdapat *take* dan *give* dari pengguna. Multimedia interaktif merupakan bagian dari media interaktif. Multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Hamdani, 2011:191). Selain itu Kustiono (2010:8) menjelaskan bahwa multimedia pembelajaran interaktif adalah segala sesuatu baik hardware maupun software yang mampu mengkondisikan siswa berinteraksi secara aktif dan mandiri dengan seperangkat pesan-pesan pembelajaran yang terkemas secara harmonis baik text mapun hypertext, terpadu dengan gambar, suara, video/film, dan animasi untuk kepentingan pencapaian tujuan-tujuan tertentu. Sehingga dapat disimpulkan multimedia pembelajaran interaktif adalah sarana yang dioperasikan pengguna. Penelitian ini mengembangkan media interaktif pada pembelajaran PKn yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga mengoptimalkan kegiatan pembelajaran.

Sebagai salah satu komponen dalam pembelajaran, penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain. Karakteristik multimedia pembelajaran sebagai berikut: (1) memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual; (2) bersifat interaktif, memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna; (3) bersifat mandiri, berarti memberi kemudahan sehingga pengguna dapat menggunakannya tanpa bimbingan orang lain (Daryanto, 2013: 53)

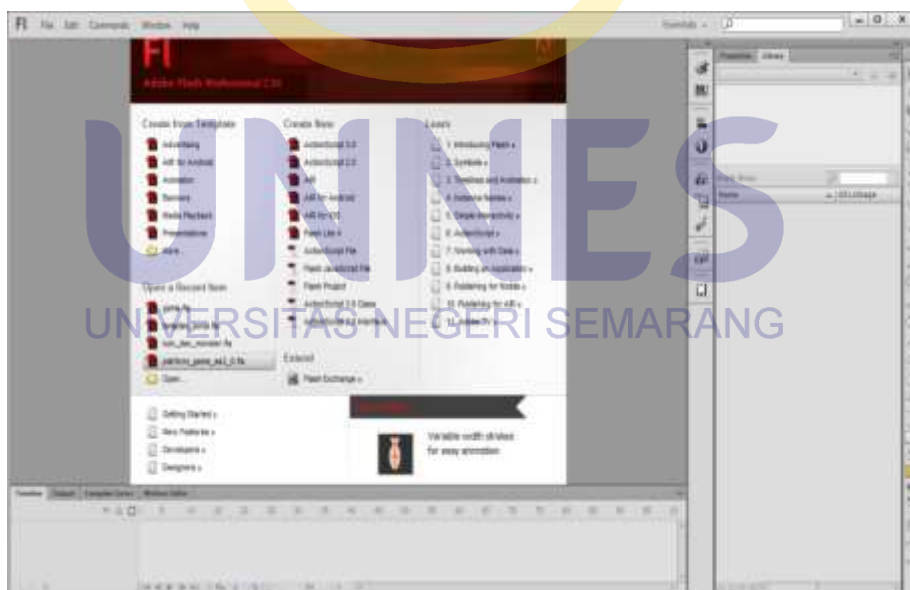
Terdapat beberapa kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya yaitu (1) sistem pembelajaran menjadi lebih inovatif dan interaktif; (2) pendidik akan selalu dituntut kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran; (3) mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi, video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran; (4) menambah motivasi siswa selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan; (5) mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional; (6) melatih siswa lebih mandiri dalam mendapatkan pengetahuan (Munir, 2013: 113-114).

#### **2.1.10 Adobe Flash**

*Flash* adalah salah satu perangkat lunak yang sangat familiar dan mudah dioperasikan (Saputro, 2016:2). Pada tahun 1996 *Macromedia Flash* diperkenalkan sebagai perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi. Awal rilis, *Flash* menggunakan bahasa pemrograman *Action Script 1.0* yang muncul pertama kalinya di *Macromedia*

*Flash 5*. Pada akhir tahun 2005, perusahaan *Adobe* mengakuisisi *Macromedia* dan semua produknya. Sehingga nama *Macromedia Flash* telah berubah menjadi *Adobe Flash*. Menurut Nurtantio (2013:2) *Adobe Flash* merupakan program animasi yang juga mendukung dengan program *Action Script*-nya. Program ini tepat digunakan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif karena mendukung animasi, gambar, *image*, teks, dan pemrograman.

*Adobe Flash CS6* menyediakan berbagai fitur untuk membuat animasi menjadi menarik. Terdapat empat pilihan untuk memulai *Adobe Flash CS6* yaitu (1) *create from template*, berfungsi untuk membuka lembar kerja sesuai template yang tersedia; (2) *open a recent item*, berfungsi untuk membuka kembali file yang pernah dibuka sebelumnya; (3) *create new*, berfungsi untuk memulai lembar kerja baru dengan beberapa skrip yang pilihan yang tersedia; (4) *learn*, terdiri dari beberapa menu perkenalan yang akan membantu pengguna *Adobe Flash* sebelum memulai kerja (Saputro, 2016:2).



Gambar 2.3 Lingkungan Kerja *Adobe Flash CS.6*

Berikut pengenalan lingkungan kerja *Adobe Flash CS6*.

1) *Menu Bar*

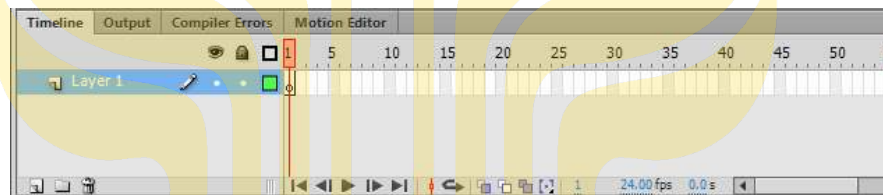
Terdiri dari banyak perintah yang digunakan untuk mengoperasikan *Adobe Flash CS6*.



Gambar 2.4 Menu Bar

2) *Timeline*

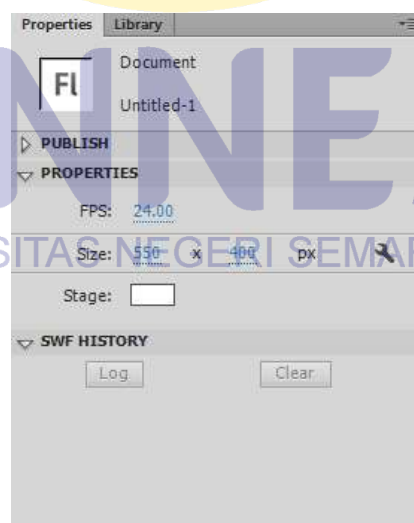
Berfungsi untuk mengatur durasi animasi, penempatan layer, dan penempatan script. Semua bentuk objek movie yang dibuat akan diatur di *Timeline*.



Gambar 2.5 Timeline

3) *Properties*

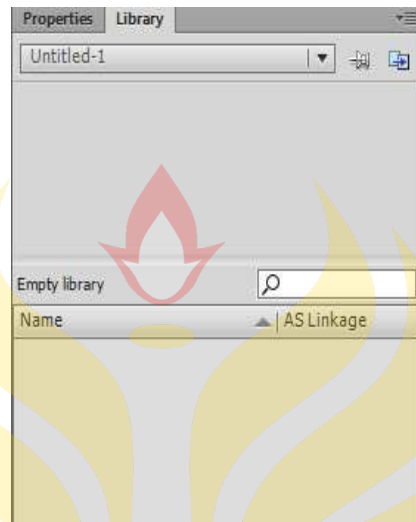
Berfungsi untuk menampilkan parameter objek yang telah dibuat.



Gambar 2.6 Properties

#### 4) *Library*

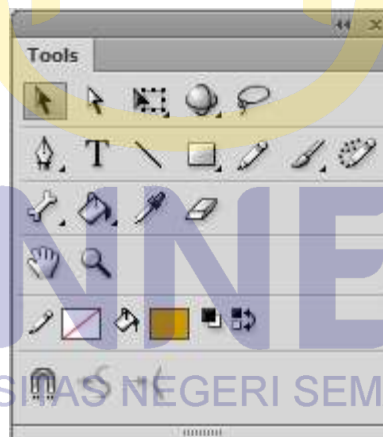
Berfungsi sebagai tempat penyimpanan movie, suara, dan objek bitmap.



Gambar 2.7 *Library*

#### 5) *Toolbox*

Merupakan sekumpulan alat yang digunakan untuk membuat sebuah teks maupun objek.

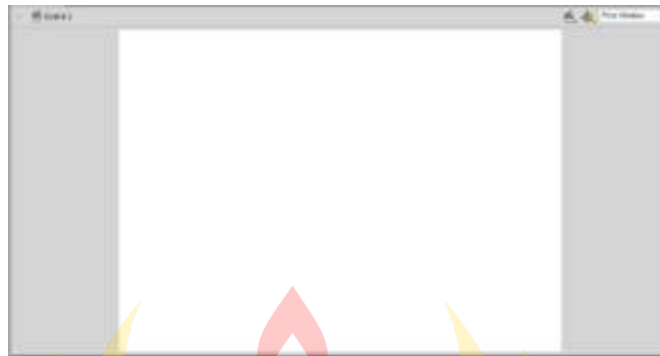


Gambar 2.8 *Toolbox*

#### 6) *Stage*

Berfungsi sebagai tempat untuk memulai kerja, tempat membuat objek *movie clip*, *button*, dan *graphic*.



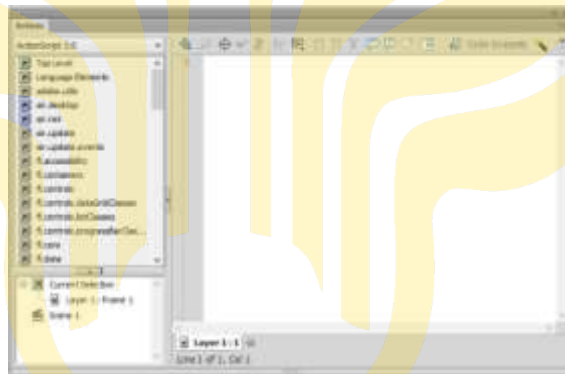


Gambar 2.9 Stage

#### 7) Actions Panel

Berfungsi sebagai tempat menuliskan perintah navigasi, movie, dan button.

Untuk menampilkan *Action Frame*, tekan F9.



Gambar 2.10 Actions Panel

### 2.1.11 Rancangan Media Interaktif menggunakan Adobe Flash

#### 2.1.11.1 Rencana rancangan media pembelajaran interaktif

Teori yang mendasari pembuatan rancangan media pembelajaran interaktif adalah jurnal penelitian yang dilakukan oleh Ramansyah (2014) tentang pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS3*.

Berikut tampilan multimedia pembelajaran interaktif tersebut.



Gambar 2.11 Tampilan Multimedia Pembelajaran Interaktif

Software yang digunakan dalam pembuatan multimedia pembelajaran interaktif tersebut adalah *Adobe Flash CS3*. Sedangkan rancangan desain penelitian ini, peneliti akan menggunakan software *Adobe Flash CS6*, menu-menu akan disajikan lebih efektif dan efisien serta materi dikemas secara sederhana sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran interaktif secara mandiri.

Sedangkan rancangan desain pada penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu desain materi dan desain media. Desain materi dirancang dengan menggunakan teks yang sederhana sehingga memudahkan siswa memahami materi. Desain media disajikan menggunakan gambar, suara, video, animasi yang sesuai dengan materi bangsa sebagai bangsa Indonesia. Rancangan media interaktif menggunakan *Adobe Flash* sebagai berikut.

## 2. Desain materi

Materi disesuaikan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang terdapat dalam silabus. Materi ditulis dalam bentuk teks yang sederhana sehingga memudahkan siswa memahami materi.



Gambar 2.12 Rancangan Desain Materi

## 3. Desain media

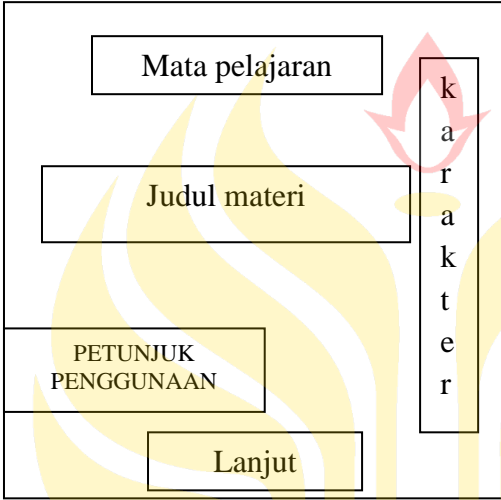
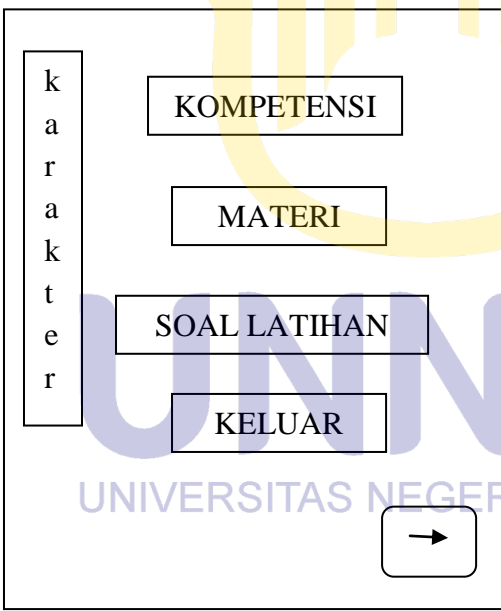
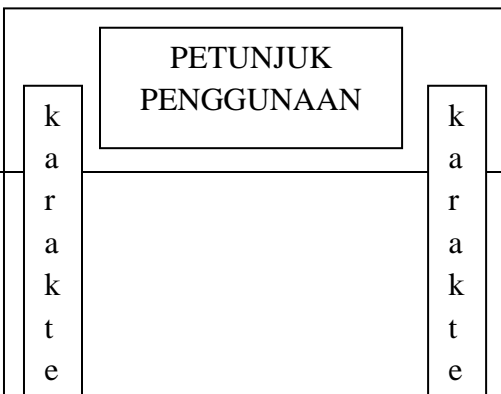
Komponenn media yang dikembangkan dalam media ini adalah gambar, suara, video, animasi. Dalam pengembangan media ini juga memperhatikan komposisi warna, jenis *font*, tata letak objek serta pemilihan gambar yang sesuai dengan materi.

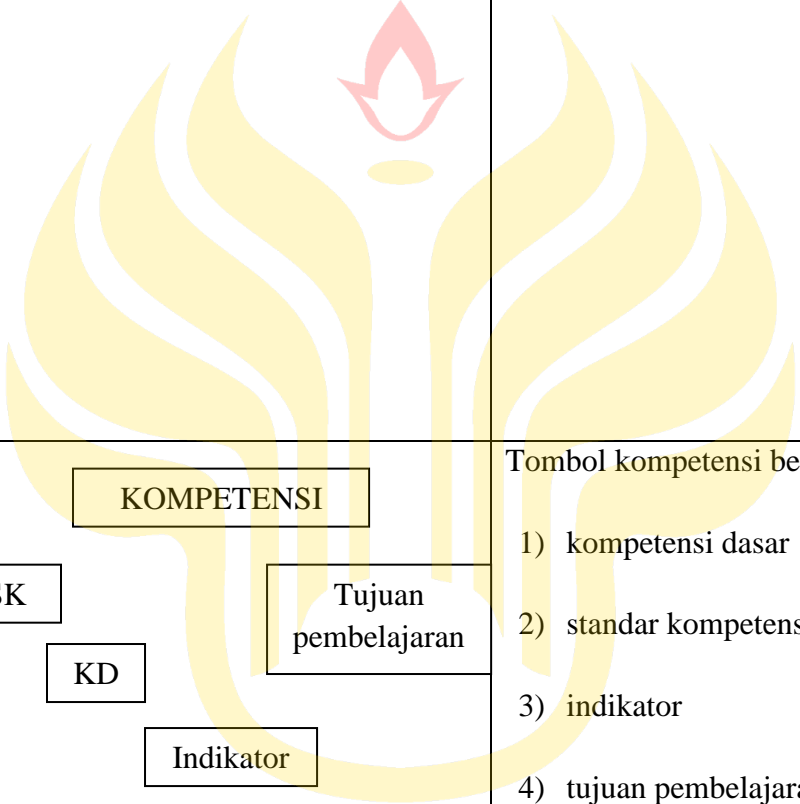
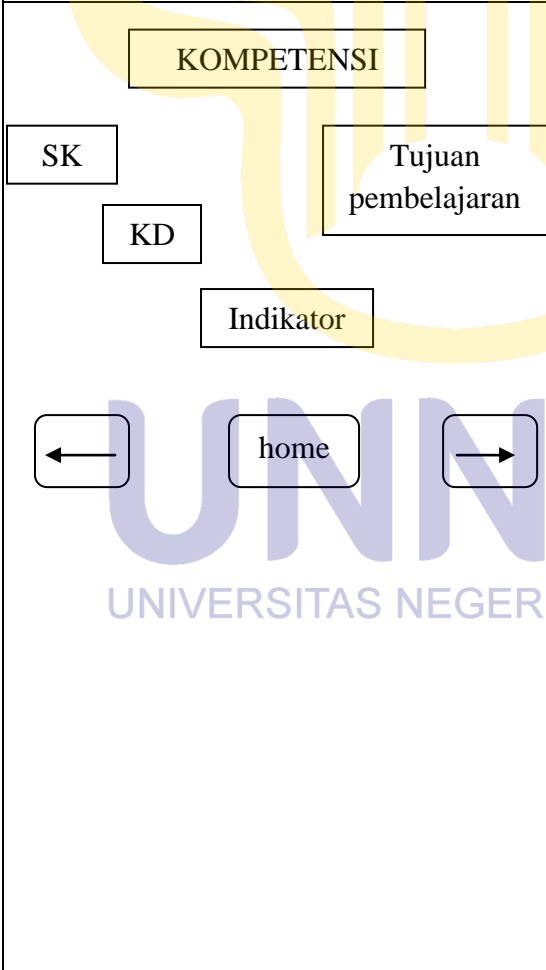


Gambar 2.13 Rancangan Desain Media

Berikut rancangan desain pengembangan media interaktif yang akan dibuat peneliti.

Tabel 2.2 Rancangan Desain Media Interaktif

Desain <i>prototype</i>	Penjelasan
	<p>Pada tampilan <i>opening</i> terdapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Karakter judul materi</li> <li>2) Petunjuk penggunaan</li> <li>3) Tombol “lanjut”, untuk mengakhiri halaman ini dan menuju halaman berikutnya yaitu menu utama</li> </ol>
	<p>Tampilan desain menu utama ini merupakan bagian inti dari media. Di menu utama terdapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) tombol →</li> <li>2) Kompetensi</li> <li>3) Materi</li> <li>4) Soal latihan</li> <li>5) keluar</li> </ol>
	<p>Tombol petunjuk penggunaan berisi penjelasan mengenai</p>

	<p>simbol-simbol yang digunakan dalam media .</p>
 <p>KOMPETENSI</p> <p>SK</p> <p>KD</p> <p>Indikator</p> <p>home</p> <p>← →</p>	<p>Tombol kompetensi berisi :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) kompetensi dasar</li> <li>2) standar kompetensi</li> <li>3) indikator</li> <li>4) tujuan pembelajaran.</li> <li>5) tombol home, berfungsi untuk kembali ke menu utama</li> <li>6) tombol → , berfungsi untuk menuju ke halaman selanjutnya</li> <li>7) tombol ← , berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.</li> </ol>

<p style="text-align: center;"><b>MATERI</b></p> <p style="text-align: center;">Kekhasan Bangsa Indonesia</p> <p style="text-align: center;">Kekayaan alam</p> <p style="text-align: center;">Keramahtamahan dan gotong royong</p> <p style="text-align: center;">Bangga sebagai anak Indonesia</p> <p style="text-align: center;">← home →</p>	<p>Tombol materi berisi mengenai materi bangsa sebagai bangsa Indonesia mencakup:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kebhinekaan dan keberagaman :       <ol style="list-style-type: none"> <li>b. Suku bangsa</li> <li>c. Rumah adat</li> <li>d. Seni tari</li> <li>e. Seni suara</li> </ol> </li> <li>3. Kekayaan alam</li> <li>4. Keramahtamahan dan gotong royong</li> <li>5. Bangga sebagai anak Indonesia</li> </ol>
<p style="text-align: center;"><b>SOAL LATIHAN</b></p> <p style="text-align: center;">a                      c</p> <p style="text-align: center;">b                      d</p>	<p>Tombol soal latihan berisi mengenai:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) petunjuk mengerjakan</li> <li>2) soal-soal latihan pilihan ganda</li> <li>3) skor</li> </ol>
<p style="text-align: center;"><b>KELUAR</b></p> <p style="text-align: center;">Apakah Anda yakin akan keluar?</p> <p style="text-align: center;">YA      TIDAK</p>	<p>Tombol keluar berisi pertanyaan “apakah anda yakin akan keluar?”</p> <p>Klik “ya” untuk keluar dari aplikasi.</p> <p>Dan klik “tidak” untuk tetap berada dalam aplikasi.</p>

### 2.1.11.2 Cara penggunaan media interaktif menggunakan *Adobe Flash*

Cara penggunaan media interaktif menggunakan *Adobe Flash* adalah sebagai berikut.

- 1) Buka aplikasi media pembelajaran interaktif pada layar komputer Anda
- 2) Untuk mengetahui simbol-simbol yang digunakan dalam media, dapat menekan menu “petunjuk penggunaan” terlebih dahulu
- 3) Klik tombol “lanjut” untuk menuju ke Menu Utama
- 4) Pada Menu Utama terdapat beberapa kotak pilihan:
  - a. Kompetensi
  - b. Materi
  - c. Soal latihan
  - d. Keluar
- 5) Klik menu “Kompetensi” untuk mengetahui Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran materi bangsa sebagai bangsa Indonesia
- 6) Klik menu “Materi” untuk mempelajari materi bangsa sebagai bangsa Indonesia
- 7) Klik menu “Soal Latihan” untuk menyelesaikan soal-soal *post test* setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Untuk masuk menu ini, *user* harus menuliskan nama agar dapat diketahui pemilik skor nantinya. Soal latihan berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari empat pilihan.



- 8) Setelah menyelesaikan soal latihan, di halaman terakhir user akan memperoleh dan mengetahui skor yang didapatnya
- 9) Jika sudah selesai, klik menu “Keluar” dan klik tombol “Ya”

### 2.1.12 Aspek / kriteria Penilaian Media Interaktif menggunakan *Adobe*

#### *Flash*

Dalam pembuatan media interaktif pembelajaran PKn materi bangsa sebagai bangsa Indonesia terdapat beberapa aspek penilaian. Aspek yang dinilai adalah (1) validasi penilaian komponen penyajian; (2) validasi penilaian media; (3) validasi penilaian komponen isi/materi; (4) validasi penilaian komponen kebahasaan. Aspek penilaian tiap komponen didasarkan pada ciri-ciri media dan kriteria pemilihan media yang dijabarkan dalam beberapa indikator. Aspek tersebut dinilai dengan cara memberikan skor pada tiap indikator.

Indikator masing-masing komponen dijabarkan sebagai berikut.

- 1) Kriteria validasi penilaian komponen media

Tabel 2.3 Kriteria Penilaian Komponen Media

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Media Interaktif menggunakan <i>Adobe Flash</i>
<b>Kelayakan isi</b> Media harus relevan	Kelengkapan standar kompetensi,	1. Isi materi sesuai standar kompetensi dan

<p>dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran (Anitah, 2011:6.38)</p> <p>Kualitas isi dan tujuan (Arsyad, 2013: 209)</p>	<p>kompetensi dasar, indikator, tujuan, dan materi pembelajaran.</p>	kompetensi dasar
		2. Isi materi sesuai indikator dan tujuan pembelajaran
		3. Materi bangsa sebagai bangsa Indonesia mencakup secara keseluruhan
<p><b>Komponen Penyajian</b> Media harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran (Anitah, 2011:6.38) Informasi atau pesan yang disampaikan harus jelas (Arsyad 2013:76)</p>	<p>Memuat materi bangsa sebagai bangsa Indonesia</p>	4. Judul materi
		5. Petunjuk penggunaan media
		6. materi bangsa sebagai bangsa Indonesia
<p><b>Mutu Teknis</b> Pengembangan gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, misalnya visual harus jelas dengan informasi yang ingin disampaikan (Arsyad, 2013:76)</p> <p>Kualitas tampilan (Walker dan Hess dalam Arsyad, 2013:220)</p> <p>Rekayasa perangkat lunak (Musfiqon, 2012:118)</p>	<p>Keefektifan dan keefisienan media</p>	7. Kualitas gambar yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif sesuai dengan materi
		8. Kualitas suara dalam media pembelajaran interaktif jelas didengar dan menarik perhatian siswa
		9. Komposisi warna yang disajikan dalam media interaktif menarik
		10. Semua bagian media interaktif dapat dikelola dengan mudah

2) Kriteria validasi penilaian kelayakan media

Tabel 2.4 Kriteria Penilaian Kelayakan Media

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Media Interaktif menggunakan
-------	-----------	---

		<i>Adobe Flash</i>	
<p><b>Kelayakan Isi</b></p> <p>Media harus sesuai dengan kompetensi (Anitah, 2011:6.38)</p> <p>(Musfiqon, 2012:117)</p> <p>Kesesuaian dengan tujuan (Musfiqon, 2012:118)</p> <p>(Arsyad, 2013:74)</p>	<p>Kesesuaian dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, dan materi pembelajaran</p>	1. Media interaktif menggunakan <i>Adobe Flash</i> sesuai dengan standar kompetensi	
		2. Media interaktif menggunakan <i>Adobe Flash</i> sesuai dengan kompetensi dasar	
		3. Media interaktif menggunakan <i>Adobe Flash</i> sesuai dengan indikator pembelajaran	
		4. Media interaktif menggunakan <i>Adobe Flash</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran	
<p><b>Mutu Teknis</b></p> <p>Pengembangan gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, misalnya visual harus jelas dengan informasi yang ingin disampaikan (Arsyad, 2013:76)</p> <p>Kualitas tampilan (Walker dan Hess dalam Arsyad, 2013:220)</p> <p>Rekayasa perangkat lunak (Musfiqon, 2012:118)</p>	<p>Kualitas tampilan visual dan audio</p>	5. Kualitas gambar yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif sesuai dengan materi	
		6. Kualitas suara dalam media pembelajaran interaktif jelas didengar dan menarik perhatian siswa	
		7. Animasi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif sesuai dengan materi	
		8. Komposisi warna yang disajikan dalam media interaktif menarik	
		<p>Keefektifan dan efisiensi program media</p>	9. Petunjuk penggunaan yang ada dalam program media interaktif sederhana dan mudah dipahami
			10. Program media interaktif

		lancar ketika digunakan
		11. Semua bagian media interaktif dapat dikelola dengan mudah
		12. Tata letak menu interaktif sudah tepat

## 3) Kriteria penilaian isi/materi

Tabel 2.5 Kriteria Penilaian Kelayakan Isi/Materi

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Media Interaktif menggunakan Adobe Flash
<b>Komponen Penyajian</b> Media harus sesuai dengan kompetensi (Anitah, 2011:6.38) (Musfiqon, 2012:117) Kualitas isi dan tujuan (Arsyad, 2013:209) Ketepatan dengan tujuan yang ingin dicapai (Sukiman, 2012:50)	Materi relevan dengan kompetensi dan isi pembelajaran	1. Isi materi dalam media sesuai dengan standar kompetensi
		2. Isi materi sesuai dengan indikator
		3. Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
		4. Semua materi telah tercakup dalam media
<b>Sasaran Belajar</b> Sesuai tingkat perkembangan siswa (Anitah, 2011:6.38) Perbedaan individual (Arsyad, 2013:72) Cocok dengan sasaran (Asyhar, 2012:81)	Materi sesuai dengan perkembangan siswa	5. Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan intelektual siswa kelas III SD
		6. Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan emosional siswa kelas III SD
		7. Materi yang disajikan menimbulkan motivasi siswa untuk belajar
		8. Materi yang disajikan menimbulkan antusiasme siswa untuk belajar
<b>Gambar pendukung</b>	Gambar dan tata urutan	9. Gambar dalam media

<p><b>dan Tata Urutan Materi</b> Media visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran (Arsyad, 2015:89) Jelas dan rapi (Asyhar, 2012: 81) Format penyajian didasarkan pada tata urutan belajar yang jelas (Anitah, 2011:6.39)</p>	materi dapat memperjelas isi materi	inetraktif berhubungan dengan materi pembelajaran
		10. Gambar dalam media interaktif membantu siswa memahami materi
		11. Gambar yang disajikan dapat menarik perhatian siswa
		12. Materi dalam media interaktif disajikan secara runtut

## 4) Kriteria penilaian komponen kebahasaan

Tabel 2.6 Kriteria Penilaian Komponen Kebahasaan

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Media Interaktif menggunakan <i>Adobe Flash</i>
<p><b>Penggunaan Bahasa</b> Bahasa simbol dan ilustrasi disesuaikan dengan tingkat kematangan berpikir peserta didik (Djamarah, 2013:131)  Penggunaan perbendaharaan kata yang sesuai dengan latar belakang audiens (Daryanto, 2015:107)  Penggunaan bahasa percakapan sehari-hari bukan bahasa sastra (Daryanto, 2015:107)</p>	Penggunaan huruf, kata, dan kalimat disesuaikan dengan EYD	1. Penggunaan huruf sesuai dengan EYD
		2. Penggunaan kata sesuai dengan EYD
		3. Struktur kalimat sesuai dengan EYD
		4. Penggunaan tanda baca sesuai dengan EYD
	Bahasa disesuaikan dengan perkembangan siswa	5. Penggunaan bahasa baku dalam media interaktif mudah dipahami siswa
		6. Penggunaan bahasa dalam media interaktif tidak menggunakan istilah asing

		7. Penggunaan bahasa dapat memotivasi siswa merespon pesan
		8. Penggunaan bahasa yang interaktif antara guru dan siswa
<p><b>Penggunaan Kalimat</b></p> <p>Tulisan pribadi ditandai dengan bahasa yang alamiah, wajar, sederhana (Tarigan, 2008:33)</p> <p>Kalimat harus jelas, singkat, dan informatif (Darmawan,2013:206)</p> <p>Ciri-ciri kalimat efektif (Dalman, 2016:22)</p>	<p>Menggunakan kalimat sederhana dan efektif</p>	9. Struktur kalimat yang digunakan dalam media interaktif mudah dipahami oleh siswa
		10. Penggunaan kata yang sederhana dalam media interaktif
		11. Penggunaan diksi tepat
		12. Penggunaan kalimat dalam media pembelajaran interaktif efektif

## 2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini merupakan hasil penelitian yang relevan berkaitan dengan multimedia pembelajaran interaktif sebagai pendukung dalam penelitian pengembangan media interaktif pada pembelajaran PKn Materi Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia. Adapun hasil penelitian tersebut adalah :

Penelitian yang dilaksanakan oleh Tom Schrand pada tahun 2008 dengan judul *Tapping Into Active Learning and Multiple Intelligences with Interactive Multimedia a Low-Threshold Classroom Approach*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi pendidikan jarang digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran siswa agar lebih aktif dalam kelas. Pengajar yang menguasai ppt bisa dengan

mudah belajar untuk menciptakan potongan-potongan sederhana dari multimedia interaktif yang mendorong partisipasi siswa dalam tugas belajar serta menarik untuk meningkatkan kecerdasan dan gaya pembelajaran. Proyek animasi *macromedia flash* dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa untuk menggerakkan teman belajar, *software* multimedia yang baru bisa menciptakan peluang untuk pembelajaran efektif siswa.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Dedi Sasmito, dkk pada tahun 2012 dengan judul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran PKn Kelas VI Semester II di SD Negeri 02 Patemon. Kualifikasi hasil pengembangan media pembelajaran CD Multimedia Interaktif dilihat dari hasil kegiatan validasi oleh ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji perorangan dan uji kelompok kecil. Penelitian ini menggunakan model pengembangan produk *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation* (ADDIE). Data tentang kualitas produk dikumpulkan dengan angket atau kuesioner yang selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan (1) uji ahli isi mata pelajaran PKn berada pada kualifikasi sangat baik dengan presentase 90% (2) uji ahli media pembelajaran berada pada kualifikasi baik dengan presentase 88% (3) uji ahli desain CD (Compact Disc) pembelajaran berada pada kualifikasi baik dengan presentase 88,33% (4) uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat baik dengan presentase 90,55 (5) uji kelompok kecil berada pada kualifikasi sangat baik dengan presentase 9,67%.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Sasmito Adi Prawiro dan Andjrah Hamzah Irawan pada tahun 2012 dengan judul Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam untuk Siswa Kelas 4 SD dengan metode *Learning The Actual Object*. Metode awal yang digunakan adalah riset pembelajaran eksiting IPA. Pengumpulan data dibagi dalam beberapa kelompok metode yaitu observasi, wawancara mendalam, serta studi pustaka. Dari karakteristik target segmen, AIO, dan aspek pasar maka diperoleh metode “learning by seeing the actual project” sebagai acuan perancangan media pembelajaran inetraktif IPA kelas IV SD. Wujud dari penelitian dan perancanagn yaitu sebuah CD multimedia pembelajaran interaktif.

Penelitian yang dilakukan oelh Arif Mahya Fanny dan Siti Partini Suardiman pada tahun 2013 denngan judul Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar Kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran IPS yang dikembangkan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan menjadi alternatif sumber belajar IPS khususnya siswa kelas V sengan materi peristiwa sekitar pproklamasi. Pengembangan ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yaitu (1) pendahuluan yang meliputi studi pustaka dan studi di lapangan (2) meliputi perencanaan dan produk awal (3) uji lapangan meliputi uji coba *preliminary field test*, *main field test*, dan *operational field test*. Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa kelayakan multimedia pembelajaran IPS pada aspek media sebesar 4,23 dalam kategori sangat baik dan kelayakan pada aspek materi sebesar 4,26 dalam kategori sangat baik. Hasil uji



coba lapangan menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap kelayakan multimedia dengan rata-rata skor 4,08 dalam kategori baik.

Penelitian dilaksanakan oleh Fui-Theng pada tahun 2014 tentang multimedia pembelajaran interaktif sebagai inovasi pembelajaran kelas dengan judul *Interactive Multimedia Learning: Innovating Classroom Education In A Malaysian University*. Penelitian ini dilakukan di INTI International University dan bertujuan untuk meningkatkan kualitas belajar bagi mahasiswa dengan tiga penekanan penting yaitu model pembelajaran Gagne, multimedia dan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Sebuah modul pembelajaran interaktif (Interactif Learning Module –ILM) telah dikembangkan sebagai komponen inti yang berpusat pada siswa dalam bentuk Multimedia-Mediated Student-centred Learning Environment (MMSLE) untuk meningkatkan kualitas belajar siswa. Dampak belajar siswa diselidiki melalui *pretest*, *posttest*, kuesioner, pertanyaan terbuka dan wawancara. Peningkatan yang signifikan ditemukan dalam hasil tes dan menunjukkan bahwa lingkungan belajar telah meningkatkan prestasi belajar siswa. Siswa juga menunjukkan perubahan sikap positif, mereka menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Kerangka MMSLE diusulkan untuk memberikan pedoman bagi para pendidik di Universitas Malaysia untuk mendorong inovasi pendidikan sebagai alternatif untuk pembelajaran konvensional dan metodologi pengajaran di kelas.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Wanda Ramansyah pada tahun 2014 dengan judul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS3 pada Kelas 1 SDN Bancaran 3 Bangkalan. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif maka siswa akan lebih mudah dan cepat memahami materi pelajaran, selain itu proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Jenis penelitian ini adalah pengemabangan. Dari hasil uji coba produk perorangan diperoleh presentase 91,6% berada pada kualifikasi sangat tinggi. Hasil uji coba produk kelompok kecil diperoleh presentase 88,6% baik. Hasil uji coba kelompok besar diperoleh presentase 86,6% berada pada kualifikasi baik.

Penelitian dilakukan oleh Asih Purwanti dkk pada tahun 2015 dengan judul penelitian “Pengembangan Motion Graphic Pembelajaran Mata Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaarn Kelas 1 Sekolah Dasar”. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan *motion graphic* pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada kelas 1 Sekolah Dasar layak dijadikan sebagai sumber belajar. Model penelitian yang digunakan adalah Borg & Gall (1983) dan Dick & Caret (2005). Berdasarkan penelitian tersebut didapatkan bahwa produk pengembangan berupa media *motion graphic* pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas 1 SD dengan materi pokok berbeda layak digunakan sebagai sumber belajar. Produk media *motion graphic* pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa yang diwujudkan dalam skor tes hasil belajar pada uji keefektifan dengan kategori sedang.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Indri Prasetyaningsih pada tahun 2015 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Adobe Flash CS5* untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

pembelajaran menggunakan media pembelajaran IPA berbasis *Adobe Flash CS5* terbukti lebih efektif terhadap prestasi siswa kelas V SD Muhammadiyah Ambarketawang 3. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Teknik pengumpulan data dengan angket, observasi, dan tes sedang teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif. Hasil rekapitulasi penilaian kualitas produk dari ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan termasuk kriteria baik dengan presentase 76%. Hasil penelitian daya tarik siswa dan guru berdasarkan respon menunjukkan presentase 85% dengan kriteria baik sekali. Hasil penelitian daya tarik berdasarkan observasi menunjukkan presentase 81% dengan kriteria baik. Rata-rata nilai *post test* kelas eksperimen adalah 89,54 dan rata-rata nilai *post test* kelas kontrol adalah 81,48. Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai rata-rata *post test* kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata *post test* kelas kontrol.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang relevan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif. Hasil penelitian tersebut digunakan sebagai pendukung dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Penggunaan media pembelajaran interaktif ini akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi, membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari, materi pembelajaran dapat dimodifikasi menjadi lebih menarik, tujuan materi yang sulit akan menjadi mudah sehingga suasana belajar menjadi menyenangkan yang akan meningkatkan motivasi siswa. Dengan begitu pembelajaran menjadi bermakna dan lebih lama diingat oleh siswa.

### 2.3 Kerangka Berpikir

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku pada peserta didik sebagai akibat dari pengalaman belajarnya. Hasil belajar meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar peserta didik mata pelajaran PKn kelas IIIA SDN Manyaran 01 masih rendah, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran tersebut belum berhasil. Faktor yang menyebabkan rendahnya nilai PKn di kelas IIIA adalah keterbatasan media pembelajaran. Sekolah belum menyediakan media pembelajaran PKn yang variatif sehingga guru hanya menggunakan media gambar dalam pembelajaran. Media gambar yang digunakan guru bersumber dari buku paket, berwarna hitam putih dan gambar hanya menampilkan persepsi indera mata yang tidak cukup kuat untuk pemahaman materi yang teoritis sehingga materi yang akan dibahas kurang sempurna. Ukuran gambar yang terbatas tidak efektif jika digunakan dalam kelompok besar. Padahal, sekolah telah menyediakan banyak *Liquid Crystal Display (LCD)* tetapi guru tidak menggunakannya. Kurangnya media pembelajaran yang variatif menyebabkan proses pembelajaran menjadi tidak efektif. Sehingga siswa menjadi cepat bosan dan hasil belajar siswa rendah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru perlu melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut peningkatan pengetahuan dan pendidikan agar dapat memberi kemudahan bagi siswa dalam mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia yaitu dengan melakukan perbaikan-perbaikan,

perubahan-perubahan, dan pembaharuan dalam segala aspek yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan.

Berdasarkan analisis kebutuhan melalui angket kebutuhan siswa dan guru yang dilakukan terhadap siswa kelas IIIA SDN Manyaran 01 menyatakan bahwa guru sudah menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran PKn tetapi pembelajarannya kurang menyenangkan. Masalah yang sering dihadapi dalam pembelajaran yaitu buku paket dan media pembelajaran yang terbatas. Padahal media pembelajaran yang digunakan guru berupa buku paket dan gambar. Siswa tertarik dengan media gambar tetapi kurang efektif dalam membantu pembelajaran. Siswa sangat membutuhkan media yang lebih menarik seperti multimedia interaktif, yaitu perpaduan antara media gambar, suara, animasi, dan lain-lain. Siswa sangat ingin menggunakan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran PKn agar dapat menumbuhkan motivasi siswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan media berupa media interaktif menggunakan *adobe flash* untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

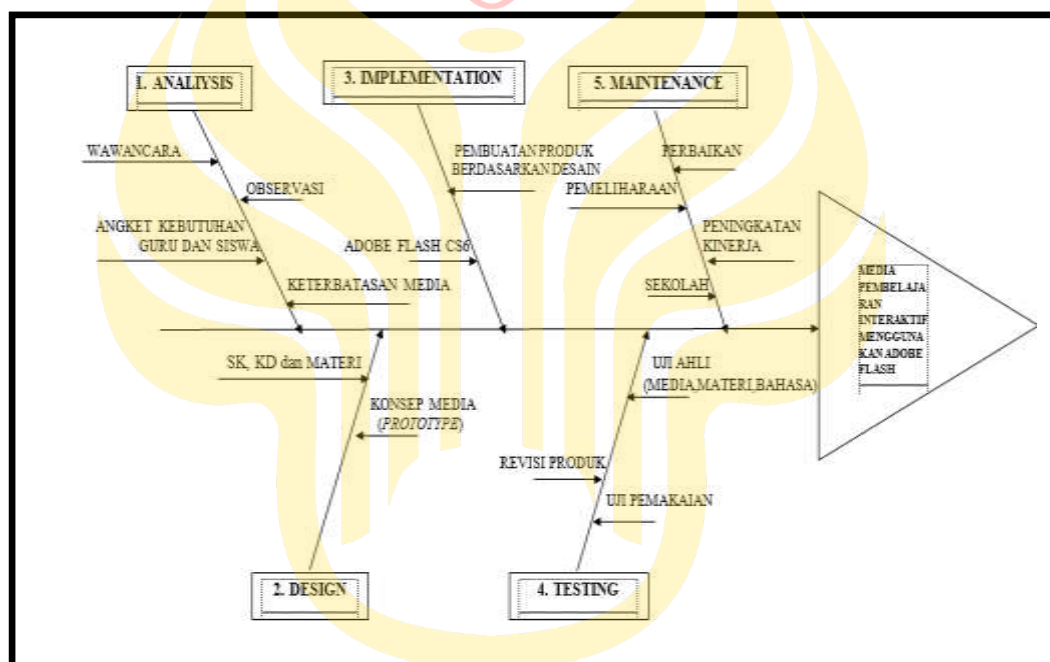
Guru mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran, maka perlu menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran PKn materi bangga sebagai bangsa Indonesia salah satunya adalah media interaktif.

Multimedia pembelajaran interaktif adalah segala sesuatu baik *hardware* maupun *software* yang mampu mengkondisikan siswa berinteraksi secara aktif

dan mandiri dengan seperangkat pesan-pesan pembelajaran yang terkemas secara harmonis baik *text* maupun *hypertext*, terpadu dengan gambar, suara, video/film, dan animasi untuk kepentingan pencapaian tujuan pembelajaran tertentu (Kustiono,2010:8). Sebagaimana pendapat Hofsetter multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan lirik dan *tool* yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Munir, 2013:113). Secara umum manfaat multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah proses belajar lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas dan sikap siswa dapat ditingkatkan serta dapat dilakukan kapan dan dimana saja.

Pembuatan media interaktif menggunakan *adobe flash* dilakukan dengan menganalisis kebutuhan siswa dan guru yang dilakukan saat pra penelitian. Berdasarkan data dari hasil analisis kebutuhan guru dan siswa selanjutnya peneliti membuat rancangan (*prototype*) pengembangan dan menganalisis standar kompetensi, kompetensi dasar, dan materi yang akan dikembangkan. Selanjutnya hasil pembuatan produk sesuai dengan *prototype* yang telah dirancang. Setelah pembuatan produk selesai, selanjutnya produk divalidasi oleh tim ahli yang meliputi ahli media, media isi/materi, dan ahli bahasa. Tim ahli juga memberikan saran terhadap media interaktif untuk memperbaiki kekurangan dalam media interaktif. Produk yang telah direvisi diujicobakan pada pembelajaran. Selanjutnya pemeliharaan terhadap produk dilaksanakan oleh pihak sekolah untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran.

Berdasarkan kajian teori tersebut, dapat dirumuskan kerangka berpikir pada penelitian ini disajikan dalam bentuk diagram *fishbone* (tulang ikan). Diagram fishbone dapat digunakan pada tahap mengidentifikasi suatu permasalahan dan menentukan akar penyebab dari permasalahan tersebut. Penyebab umum dari permasalahan dikelompokkan ke dalam kategori masalah utama untuk mengidentifikasi akar permasalahannya.



Gambar 2.14 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Interaktif

Sumber : *A Review of the Casual Mapping Practice and Research Literature* oleh Scarvada, dkk (2004)

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada pembelajaran PKn materi bangga sebagai bangsa Indonesia, dapat diambil simpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan media interaktif menggunakan *adobe flash* telah berhasil dilaksanakan peneliti melalui 4 tahap menurut model *Waterfall*, meliputi *analysis* (analisis kebutuhan), *design* (rancangan media), *implementation* (penerapan), dan (pengujian).
2. Media interaktif menggunakan *adobe flash* pada pembelajaran PKn materi bangga sebagai bangsa Indonesia telah dikembangkan berdasarkan penilaian kelayakan oleh tim ahli memenuhi kriteria sangat layak pada komponen kelayakan media dengan persentase 83%, komponen kelayakan isi/materi 100%, dan komponen kebahasaan dengan persentase 92%.
3. Penggunaan media interaktif menggunakan *adobe flash* efektif digunakan dalam pembelajaran PKn materi bangga sebagai bangsa Indonesia ditunjukkan dengan adanya perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dengan perhitungan nilai  $t_{hitung}$  sebesar -7,590 dan  $t_{tabel}$  -2,05954,  $-t_{hitung} < -t_{tabel}$  (  $-7,590 < -2,05954$  ). Dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya media interaktif menggunakan *adobe flash* efektif digunakan pada pembelajaran PKn terhadap hasil belajar siswa. Sehingga ada perbedaan secara signifikan antara hasil belajar PKn sebelum menggunakan media



interaktif dan sesudah menggunakan media interaktif. Dengan uji peningkatan rata-rata data *pretest* dan *posttest* sebesar 0,48 termasuk kriteria sedang.

## 5.2 SARAN

Berdasarkan simpulan tersebut, maka terdapat beberapa saran yang dapat direkomendasikan dari hasil penelitian ini yaitu:

1. Media interaktif menggunakan *adobe flash* dapat dikembangkan lagi dengan perencanaan yang matang diantaranya: (1) memperbaiki desain dan komponen media pembelajaran; (2) komponen penyajian yang lebih menarik; (3) dilakukan penelitian pengembangan serupa dengan materi yang berbeda sehingga dapat menambah khasanah dunia pendidikan Indonesia
2. Peningkatan kualitas sumber daya manusia bagi guru untuk mengikuti kegiatan seminar pendidikan atau *workshop* yang bermanfaat agar guru dapat berinovasi dan kreatif dalam menciptakan suatu media pembelajaran yang menarik.
3. Peningkatan hasil pembelajaran PKn pada media interaktif materi bangsa sebagai bangsa Indonesia dapat dengan mengembangkan indikator pembelajaran yang memiliki tingkat kognitif lebih tinggi sesuai dengan kehidupan di masa sekarang sehingga pemahaman belajar siswa menjadi lebih maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arda, Sahrul Saehana, Darsikin. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Siswa SMP Kelas VIII. *e-Journal Mitra Sains*. Vol 3 (1): 69-77.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Aunurrahman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Bassil, Youssef. 2012. A Simulation Model for the Waterfall Software Bevelopment Life Cycle. *International Journal of Engineering & Technology (iJET)*. Vol 2 (5): 1-7.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: Yrama Media.
- Djamarah, Saiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rhineka Cipta
- Fanny, Arif Mahya dan Siti Partini Suardiman. 2013. Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*. Vol 1 (1): 1-9.
- Hamalik, Oemar. 2016. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Helmawati. 2014. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Jurusan PGSD. 2014. *Hasil Workshop Metodologi Penyusunan Skripsi*. 2016. Semarang: UNNES.
- Kustiono. 2010. *Media Pembelajaran*. Semarang: UNNES PRESS.
- Lestari, Kurnia Eka dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Rafika Aditama

- Mukti, Nurhayati Abd dan Siew Pei Hwa. 2004. *Malaysian Perspective: Designing Interactive Multimedia Learning Environment for Moral Values Education*. Journal of Educational Technology & Society. Vol 7 (4): 143-152.
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Nurtantio, Pulung dan Arry Maulana Syarif. 2013. *Kreasikan Animasimu dengan Adobe Flash dalam membuat Sistem Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Andi.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia. 2006. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 *Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Poerwanti, Endang. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Pradesa, Ni Made Mas Yoni, Nyoman Jampel, Wayan Suwatra. 2014. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Mata Pelajaran PKn Kelas VI SD. *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*. Vol 2 (1): 1-12.
- Pramono, Andi. 2006. *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: Andi.
- Prasetyaningsih, Indri. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Adobe Flash CS.5 untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*
- Prawiro, Sasmito Adi dan Andjran H.I. 2012. Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam untuk Siswa Kelas 4 SD dengan Metode *Learning The Actual Objects*. *Jurnal Sains dan Seni ITS*. Vol 1 (1): 28-33.
- Purwanto, Ngalim. 2013. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ramansyah, Wanda. 2014. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS3* pada Kelas I SDN Bancaran 3 Bangkalan. *Jurnal Ilmiah Edutic*. Vol 1 (1): 1-11.
- Rifai, Achmad dan Catherina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Sadiman, Arif S., dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Sanjaya, Wina. 2012. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Saputro, Ardi. 2016. *Mudah Membuat Game Adventure Menggunakan Adobe Flash CS6 ActionScript 3.0*. Yogyakarta: Andi.
- Sasmito, Dedy, I Nyoman Wirya, I Gde Wawan Sudatha. 2013. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran PKn Kelas VI Semester II di SDN Patemon. *Jurnal Jurusan Teknologi Pendidikan*. Vol 1 (2).
- Scavarda, Annibal Jose, et all. 2004. *A Review of the Causal Mapping Praticce and Research Literature*. Annual POM Conference, Cancun, Mexico.
- Schrand, Tom. 2008. *Tapping into Active Learning and Multiple Intelligences with Interactive Multimedia: A Low-Threshold Classroom Approach*. Vol 56 (2): 78-84.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- \_\_\_\_\_. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- \_\_\_\_\_. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- \_\_\_\_\_. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development / R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sunarso dan Sugiyarti. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 3 SD/MI*. Bogor: Yudhistira.
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Jakarta: Pustaka Belajar.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Theng, Fui. 2014. *Interactive Multimedia Learning: Innovating Classroom Education in A Malaysian University. Technology The Turkish Online Journal of Educational*. Vol 13 (2): 99-110.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Winataputra, Udin S. 2008. *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG