

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MASALAH PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

Roy Fikri Tinambunan, R. Mursid, Hamonangan Tambunan

¹*Sekolah Menengah Pertama Al-Ulum Medan,, Sumatera Utara*

^{2,3}*Pascasarjana Universitas Negeri Medan*

royfikritinambunan@yahoo.co.id¹

Abstrak: Tujuan penelitian adalah: (1) mendeskripsikan rancangan multimedia interaktif, (2) mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran interaktif dan (3) mengetahui efektivitas penggunaan pengembangan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar PKN. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan, dengan model ADDIE. Penelitian ini melibatkan siswa kelas VIII 30 orang. Hasil penelitian menunjukkan: (1) rancang bangun media pembelajaran interaktif berupa flowchart dan storyboard yang digunakan untuk mengembangkan sebuah produk pengembangan berupa media pembelajaran interaktif. (2) kualitas hasil pengembangan multimedia interaktif menurut ahli materi yaitu sebesar 91% berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil evaluasi ahli desain sebesar 87,66% berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil evaluasi ahli media sebesar 83,1% berada pada kualifikasi baik. Hasil uji perorangan sebesar 79% berada pada kualifikasi baik. Hasil uji perorangan sebesar 82,25% berada pada kualifikas sangat baik. Hasil uji kelompok sebesar 91,4% dan hasil uji lapangan sebesar 92,9% berada pada kualifikasi sangat baik. (3) berdasarkan hasil uji efektivitas penghitungan hasil belajar secara manual maka terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PKN siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Nilai rata-rata setelah menggunakan media (90,5) lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan media (62,40).

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif, masalah, pendidikan kewarganegaraan

Abstract: The research objectives are: (1) describing interactive multimedia design, (2) knowing the results of the development of interactive learning media and (3) knowing the effectiveness of using interactive learning media development on Civics learning outcomes. This type of research is development research, with ADDIE models. This research involved 30th grade VIII students. The results showed: (1) design of interactive learning media in the form of flowcharts and storyboards that are used to develop a product of development in the form of interactive learning media. (2) the quality of the results of the development of interactive multimedia according to material experts that is equal to 91% is in very good qualifications. The design expert evaluation results of 87.66% are in very good qualifications. The results of the evaluation of media experts by 83.1% are in good qualifications. Individual test results of 79% are in good qualifications. Individual test results of 82.25% are in very good qualifications. Group test results of 91.4% and field test results of 92.9% are in very good qualifications. (3) based on the results of the effectiveness of manually counting learning outcomes test results there are significant differences in student Civics learning outcomes between before and after using interactive learning multimedia. The average value after using the media (90.5) is higher than before using the media (62.40).

Keywords: interactive learning media, problems, citizenship education

PENDAHULUAN

Mata pelajaran PPKn adalah salah satu mata pelajaran wajib yang ada di SMP sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan di Indonesia. Demokrasi adalah salah satu materi yang dipelajari dalam kurikulum tersebut. Namun dalam penyelenggaraan pembelajaran PPKn di SMP Islam Al Ulum Medan banyak kendala-kendala yang dihadapi oleh guru antara lain: (1) alat bantu mengajar yang masih kurang, (2) materi/bahan ajar yang masih sulit diperoleh dipergustakaan, (3) aktivitas siswa yang masih rendah dalam pembelajaran, (4)

siswa tidak/kurang kreatif dan inovatif dalam pengerjaan tugas, (5) hasil belajar (nilai mata pelajaran) berupa tugas atau latihan pada umumnya masih rendah, (6) siswa sering mengabaikan pelajaran PPKn karena hanya fokus pada pelajaran Lain yang dianggap lebih menarik.

Tidak tercapainya kompetensi dasar pada mata pelajaran PPKn menyebabkan kurang tumbuhnya motivasi dan kreatifitas siswa dalam belajar. Hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru bidang studi PPKn, selama ini penyampaian materi pada

setiap pembelajaran PPKn membutuhkan waktu yang lama karena guru harus menuliskan satu persatu langka-langka setiap materi yang akan dipelajari. Ketika guru menulis latihan soal pada setiap materi pembelajaran PPKn di papan tulis waktu pembelajaran sudah habis, sehingga guru tidak memiliki waktu untuk mengevaluasi hasil belajar siswa secara maksimal.

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau perlengkapan yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Materi yang dikemas melalui program media akan lebih jelas, lengkap dan menarik bagi siswa. Media pembelajaran juga berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi (Susilana & Riyana, 2007:10)

Judith (2007) menyatakan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia merupakan pendekatan pedagogik yang tujuannya ada 4 yaitu (1) dilakukan oleh guru dengan tujuan pusat perpindahan (*Moving The Centre*) yaitu membentuk sebuah perspektif yang lebih banyak dan membentuk pengetahuan baru, (2) menguji identitas seseorang untuk menghindari diskriminasi dalam menerapkan pembelajaran, (3) Lintas budaya, artinya pengembangan media digunakan untuk pembelajaran dalam mengajarkan arti budaya dan perlu memperlihatkan kondisi sosial dari media-media yang dikembangkan, (4) Strategi untuk perkumpulan aksi/tindakan sosial seperti adanya kolaborasi antara siswa, guru, sekolah, masyarakat yang menciptakan perubahan sosial).

Hakikat Hasil Belajar PKN

Hasil belajar menurut Suprijono (2012: 5), adalah “pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan”. Menurut Anni, dkk. (2007: 5) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung oleh apa yang dipelajari oleh pembelajar. Selanjutnya Dimiyati dan Mudjiono (2009: 250), mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu dari sisi siswa dan guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat

perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.

Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sementara dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran. Sejalan dengan pendapat tersebut Bloom dalam Sudjana (2010: 22-3) membaginya menjadi tiga ranah, yaitu: (1) ranah kognitif, berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan dan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi; (2) ranah afektif, berkaitan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban dan reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi; dan (3) ranah psikomotoris, berkaitan dengan hasil belajar keterampilan, dan kemampuan bertindak.

Terdapat enam aspek yaitu gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, 17 keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Dari ketiga ranah yang menjadi objek belajar tersebut, ranah kognitif merupakan ranah yang paling sering dinilai guru berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran. Sementara itu, Gagne dalam Suprijono (2012: 5-6), menyebutkan bahwa hasil belajar berupa : (1) informasi verbal; (2) keterampilan intelektual; (3) strategi kognitif; (4) keterampilan motorik; (5) dan sikap. Informasi verbal yaitu kemampuan mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah, maupun penetapan aturan.

Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Kemampuan intelektual terdiri dari kemampuan mengkategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Kemampuan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif yang bersifat khas. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitif yang meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam pemecahan masalah. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerakan jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisasi gerak jasmani. Sikap adalah kemampuan menerima dan menolak objek

berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kompetensi-kompetensi yang diperoleh siswa dengan kriteria tertentu dari 18 pengalaman belajar yang dipengaruhi oleh faktor internal, faktor lingkungan, dan faktor instrumental.

Pendidikan kewarganegaraan dijelaskan dalam penjelasan pasal 39 ayat 2 UU RI No. 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional Menyatakan bahwa: "Pendidikan Pancasila mengarahkan pada moral yang dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari". Selanjutnya juga dijelaskan bahwa: "Pendidikan kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar Negara dengan Negara serta pendidikan bela Negara agar menjadi warga Negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara"

Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2003:4) media pembelajaran adalah media yang membawa informasi yang mengandung tujuan-tujuan pembelajaran. Ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media, antara lain tujuan pembelajaran, sasaran didik, karakteristik media yang bersangkutan, waktu, biaya, ketersediaan sarana, konteks penggunaan, dan mutu teknis. media yang tepat penggunaan akan sangat menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran dan media yang penggunaan tidak tepat hanya akan menyia-nyaiakan biaya dan tenaga, terlebih bagi ketercapaian tujuan pembelajaran akan jauh dari apa yang diharapkan

Secara umum, media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Briggs dalam Sanjaya (2012: 204) menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai "sarana fisik meliputi konten pembelajaran buku, film, kaset video, dll". Selanjutnya, Briggs mengaku media adalah alat untuk memberikan insentif bagi siswa sehingga pembelajaran yang terjadi. Sementara Indriana (2011: 130) menyebutkan beberapa hal yang termasuk di media adalah film, televisi, diagram, media cetak, komputer dan sebagainya. Jika media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan untuk

mengajar berarti instruksional atau mengandung media disebut media pembelajaran.

Kriteria pemilihan media sesuai belajar Arsyad (2011: 75) adalah sebagai berikut: (1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, (2) Hak untuk mendukung isi pembelajaran yang fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi, (3) Praktis, fleksibel, dan abadi, (4) Guru terampil menggunakannya, (5) Pengelompokan target, (6) Kualitas teknis.

Selanjutnya kriteria pemilihan media sesuai belajar Indriana (2011: 28) adalah sebagai berikut: (1) Kesesuaian dengan tujuan pengajaran, (2) Kepatuhan dengan materi yang akan diajarkan. (3) Kesesuaian dengan fasilitas pendukung, kondisi lingkungan, dan waktu, (4) Kepatuhan dengan karakteristik siswa, (5) Kepatuhan dengan gaya belajar siswa, (6) Kepatuhan dengan teori yang digunakan. Sementara itu, menurut Strauss dan Forst dalam Indriana (2011: 32) mengidentifikasi sembilan faktor kunci yang harus dipertimbangkan dalam memilih media yang mengajar. Sembilan faktor kunci, antara lain: (1) Batasan sumber institusional. (2) Kesesuaian media dengan mata pelajaran yang diajarkan. (3) Karakteristik siswa atau mahasiswa. (4) Perilaku pendidik dan tingkat keterampilan. (5) Targetkan mempelajari subjek. (6) Hubungan pembelajaran. (7) Lokasi belajar. (8) Waktu (disinkronkan vs tidak sinkron). (9) Tingkat keragaman media.

Dalam proses pembelajaran, Arsyad (2011: 15) mengungkapkan ada dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Pemilihan metode pengajaran tertentu akan mempengaruhi jenis media yang cocok untuk digunakan, meskipun ada aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media.

Menurut Hamalik dalam Arsyad (2011: 15-16) berpendapat bahwa menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa efek psikologis pada siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan konten. Selanjutnya, Ibrahim dalam Arsyad (2011: 16) menjelaskan bahwa membawa media pembelajaran dan membangkitkan rasa senang dan gembira untuk mahasiswa dan memperbaharui semangat mereka, membantu

memperkuat pengetahuan di benak para siswa serta menghidupkan pelajaran.

Selanjutnya Arsyad (2011: 16-17) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu: (1) Fungsi perhatian media visual merupakan inti, yang merupakan perhatian yang menarik dan langsung siswa untuk berkonsentrasi pada konten yang terkait dengan makna teks visual atau ditampilkan menyertai materi pelajaran. (2) Fungsi afektif media visual dapat dilihat dari kenikmatan siswa ketika belajar teks dengan gambar. (3) Fungsi kognitif media visual dapat dilihat dari temuan penelitian mengungkapkan bahwa simbol visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. (4) Fungsi Kompensasi media pembelajaran dapat dilihat dari temuan bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks siswa bantuan yang lemah dalam membaca untuk mengatur informasi dalam teks dan recall.

Media Interaktif

Manurut (Finney, 2011) media interaktif adalah integrasi media digital termasuk kombinasi teks elektronik, grafik, gambar bergerak, dan suara, menjadi terstruktur lingkungan komputerisasi digital yang memungkinkan orang untuk berinteraksi dengan data untuk tujuan yang sesuai. Lingkungan digital dapat mencakup Internet, telekomunikasi dan televisi digital interaktif. Tidak heran sulit bagi pendatang baru untuk memahami.

Untuk itu yang terpenting harus bisa memegang konsep interaktif dan media dalam mengirimkan saluran informasi (Finney, 2011). Selanjutnya menurut Barker (1993) media interaktif adalah media yang bersifat narasi audio, menyertai musik dan jumlah yang signifikan layar penuh, bahan full-motion video, volume, audio visual dan media yang berbasis komputer yang melibatkan interaksi antara manusia dengan manusia dan manusia dengan komputer. Media interaktif dikembangkan melalui berbagai software yang dapat meabngun kognitif dan fisik seseorang yang terlibat dalam proses interaktif. Selain itu sumber daya yang sudah ada digunakan untuk pembelajaran berbasis komputer.

Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran interaktif adalah kebutuhan dan mekanisme fundamental untuk memperoleh pengetahuan dan pengembangan kognitif dan fisik. Sebelum merancang sumber pembelajaran interaktif sangat penting untuk terlebih dahulu memahami karya interaktif dan sifat/ situasi lingkungan yang dibutuhkan untuk mendukungnya. Efektifitas dari lingkungan juga perlu diperiksa. Sebuah studi kasus menggambarkan pengaplikasian model ini untuk menciptakan kursus multimedia untuk pembelajaran interaktif bahasa dan disajikan (Barker, 1993). Pembelajaran interaktif merupakan pengembangan dari kuliah berbasis computer untuk sistem seperti ini karena itu dapat menawarkan pengganti yang menarik untuk 1:1 perkuliahan manusia.

Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Barker (1993) media pembelajaran interaktif merupakan kegiatan pembelajaran di mana orang berpartisipasi mungkin melibatkan bernyawa atau benda mati (seperti mesin dan komputer) untuk mencapai beberapa tujuan pembelajaran tertentu. Salah satu kelas yang sangat penting dari sistem kegiatan-manusia adalah yang berkaitan dengan penyediaan pembelajaran dan pelatihan kesempatan untuk memfasilitasi pengembangan informasi masyarakat atau penciptaan tenaga kerja yang efektif.

Sistem yang jatuh dalam kategori ini sering disebut sebagai pengetahuan dan transfer keahlian sistem. Sistem seperti ini mencakup spektrum yang luas. Sistem ini dibagi ke dalam dua kelas yang luas: (a) orang-orang yang bergantung terutama pada interaksi manusia secara langsung (Seperti les, belajar kelompok dan kuliah); dan (b) mereka yang dalam beberapa cara dimediasi oleh teknologi. Berkaitan dengan kelas kedua sistem ini, yang menggunakan berbagai bentuk teknologi untuk mencapai pengetahuan dan transfer keahlian sekarang cukup banyak. Hal tersebut didasarkan baik pada penggunaan media statis (seperti kertas) atau media dinamis seperti telepon, interaktif compact disc dan sistem komputer.

Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

Menurut Savery (2006) pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang telah digunakan dengan sukses selama lebih dari 30 tahun dan terus mendapatkan penerimaan dalam berbagai

disiplin ilmu. Ini adalah sebuah instruksional (dan kurikuler) pendekatan berpusat pada peserta didik yang memberdayakan peserta didik untuk melakukan penelitian, mengintegrasikan teori dan praktek, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk mengembangkan solusi untuk memecahkan masalah. Boud dan Feletti dalam Savery (2006) memberikan daftar praktik dianggap karakteristik filosofi, strategi, dan taktik pembelajaran berbasis masalah. Duch, Groh, dan Allen dalam Savery (2006) menggambarkan metode digunakan dalam PBL dan keterampilan khusus dikembangkan, termasuk kemampuan untuk berpikir kritis, menganalisis dan memecahkan masalah yang kompleks, masalah di dunia nyata, belajar menemukan, mengevaluasi, dan menggunakan sumber pembelajaran yang tepat, bekerja sama, dan menunjukkan keterampilan komunikasi yang efektif serta menggunakan pengetahuan dan intelektual keterampilan.

Selanjutnya Hmelo-Silver dalam Savery (2006) menjelaskan PBL sebagai metode pembelajaran di mana siswa belajar melalui masalah difasilitasi pemecahan bahwa pusat-pusat pada masalah yang kompleks yang tidak memiliki jawaban yang benar. Dia mencatat bahwa siswa bekerja dalam kelompok kolaboratif untuk mengidentifikasi apa yang mereka butuhkan untuk belajar dalam rangka memecahkan masalah, terlibat dalam pembelajaran mandiri, menerapkan pengetahuan baru mereka untuk masalah ini, dan merenungkan apa yang mereka pelajari dan efektivitas strategi yang digunakan. \

Wilkerson dan Gijsselaers (1996) dalam Savery (2006) menyatakan bahwa PBL adalah ditandai dengan pendekatan yang berpusat pada siswa, guru sebagai "Fasilitator bukan penyebar," dan terbuka masalah (di PBL, ini disebut "sakit-terstruktur") yang "Berfungsi sebagai stimulus awal dan kerangka kerja untuk belajar" (hlm. 101-102). Instruktur juga berharap untuk mengembangkan kepentingan intrinsik siswa dalam materi pelajaran, menekankan belajar sebagai lawan ingat, mempromosikan tugas kelompok, dan membantu siswa menjadi pembelajar mandiri. PBL merupakan salah satu dari banyak pendekatan instruksional yang menempatkan belajar bermakna tugas, seperti berbasis kasus instruksi dan pembelajaran berbasis proyek. Kilpatrick dan Dewey dalam (Silver, 2004) pendekatan ini berdebat untuk pentingnya

pengalaman praktis dalam belajar. Pembelajaran berbasis masalah (PBL) merupakan bagian dari tradisi bermakna dan pengalaman belajar.

Dalam PBL, siswa belajar dengan memecahkan masalah dan merefleksikan pengalaman mereka. (Barrows dan Tamblyn, 1980) (dalam Silver, 2004) PBL cocok untuk membantu siswa menjadi pembelajar aktif karena terletak belajar di dunia nyata masalah dan membuat siswa bertanggung jawab untuk pembelajaran mereka. Ini memiliki penekanan dual on membantu peserta didik mengembangkan strategi dan membangun pengetahuan (Kognisi dan Technology Group at Vanderbil; Collins et al.; Hmelo dan Ferrari.; Kolodner et al., (dalam Silver, 2004). Peneliti tertarik di PBL karena penekanannya pada keaktifan siswa, pembelajaran dipindahtangankan dan potensinya untuk memotivasi siswa. Barret (2005) menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan PBM sebagai berikut :

- a. Siswa diberi permasalahan oleh guru (atau permasalahan diungkap dari pengalaman siswa)
- b. Siswa melakukan diskusi dalam kelompok kecil dan melakukan hal-hal berikut.
 - 1) Mengklarifikasi kasus permasalahan yang diberikan
 - 2) Mendefinisikan masalah
 - 3) Melakukan tukar pikiran berdasarkan pengetahuan yang mereka miliki
 - 4) Menetapkan hal-hal yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah
 - 5) Menetapkan hal-hal yang harus dilakukan untuk menyelesaikan masalah
- c. Siswa melakukan kajian secara independen berkaitan dengan masalah yang harus diselesaikan. Mereka dapat melakukannya dengan cara mencari sumber di perpustakaan, database, internet, sumber personal atau melakukan observasi
- d. Siswa kembali kepada kelompok PBM semula untuk melakukan tukar informasi, pembelajaran teman sejawat, dan bekerjasama dalam menyelesaikan masalah.
- e. Siswa menyajikan solusi yang mereka temukan
- f. Siswa dibantu oleh guru melakukan evaluasi berkaitan dengan seluruh kegiatan pembelajaran. Hal ini meliputi sejauhmana pengetahuan yang sudah diperoleh oleh

siswa serta bagaiman peran masing-masing siswa dalam kelompok.

Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah

Media pembelajaran berbasis masalah merupakan sebuah solusi teknologi telah memungkinkan untuk kemajuan pengajaran yang berpusat pada siswa serta PBL. Teknologi adalah alat yang memberikan akses siswa untuk jumlah yang hampir tak terbatas informasi. Di kelas yang berpusat pada siswa, siswa dapat menjadi pembelajar aktif mencari informasi dengan cepat dan efisien di World Wide Web atau dengan menggunakan perangkat lunak penelitian (March, 2003).

Siswa tidak lagi terbatas pada menulis laporan atau membuat poster untuk menunjukkan pikiran mereka dan berbagi informasi. Dengan teknologi, siswa memiliki beberapa cara mereka dapat menyajikan informasi kepada audiens. Seorang mahasiswa mungkin memilih untuk membuat video, sementara yang lain mungkin memilih untuk membangun sebuah website untuk menginformasikan orang lain. Namun siswa lain mungkin merasa itu yang terbaik untuk menyajikan solusi menggunakan software presentasi seperti PowerPoint atau Hyper Studio. Teknologi telah membuka banyak kemungkinan untuk para guru dan siswa. Menggunakan teknologi sebagai alat untuk memecahkan masalah, adalah keterampilan siswa akan butuhkan untuk menjadi sukses di era mendatang. PBL dan teknologi memberikan para siswa dan guru berbagai pilihan ketika mencari jawaban atas masalah dunia nyata. Teknologi adalah alat yang siswa harus menjadi nyaman dengan dan tahu bagaimana menggunakannya. PBL dan ruang kelas yang berpusat pada siswa menawarkan kesempatan untuk menjadi nyaman dengan alat ini sekarang daripada nanti kedepannya (March, 2003).

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis masalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kemerdekaan mengemukakan pendapat di kelas VIII SMP Al-Ulum Medan?; (2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis masalah pendidikan kewarganegaraan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kemerdekaan mengemukakan pendapat di kelas VIII SMP Al-Ulum Medan?; dan (3)

Apakah media pembelajaran interaktif berbasis masalah pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VIII SMP Al-Ulum Medan?

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Islam Al-Ulum Medan pada siswa kelas VIII. Pengembangan media PKn disesuaikan dengan Peneliti meenetukan standar kompetensi pembelajaran PKn. Pengembangan metode pembelajaran baru didahului oleh masalah dalam metode model/pembelajaran PKn. Selama fase ini, peneliti mendefinisikan masalah, mengidentifikasi sumber masalah dalam pembelajaran PKn dan menentukan indikator dan kompetensi dasar yang akan dilaksanakan. Fase ini dapat mencakup teknik penelitian tertentu seperti analisis kebutuhan, analisis jabatan dan analisis tugas. Output dari tahap ini sering termasuk tujuan instruksional khusus yaitu tujuan pembelajaran PKn, dan daftar tugas atau daftar nilai atau hasil pembelajaran PKn yang merupakan indikator dalam melihat dan memahami karakteristik dan sifat siswa., (a) alat bantu mengajar yang masih kurang), (b) materi/bahan ajar yang masih sulit diperoleh dipustaka (c) aktivitas siswa yang masih rendah dalam pembelajaran, (d) siswa tidak/kurang kreatif dan inovatif dalam pengerjaan tugas, (e) hasil belajar (nilai mata pelajaran) berupa tugas atau latihan pada umumnya masih rendah, (f) siswa sering mengabaikan pelajaran PPKn karena hanya fokus pada pelajaran Lain yang dianggap lebih menarik

mendesain media pembelajaran interaktif. Maksud dari tahap perancangan (*design*) adalah membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur proyek, gaya, dan kebutuhan materi untuk proyek. *Authoring system* bermanfaat pada tahap ini dan dengan mudah menempatkan parameter ke dalam sistem seperti yang telah ditentukan. Perlu diketahui *Authoring system* merupakan satu perangkat software untuk membuat aplikasi multimedia. Bentuk *authoring* yang sering digunakan dalam pengembangan multimedia adalah yang sering digunakan dalam pengembangan media adalah *outlining*, *storyboarding*, *flowcharting*, *modeling*, dan *scripting*. Mendesain media pembelajaran interaktif dilakukan melalui dua tahap: (1) memilih dan menetapkan *software* yang

digunakan, *software* yang digunakan antara lain Macromedia flash 8, (2) *mengembangkan flow chart view* dan *storyboard* untuk memvisualisasikan alur kerja produk mulai awal hingga akhir.

1. Desain Uji Coba Media Pembelajaran Interaktif

Uji coba media pembelajaran interaktif dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang dihasilkan agar dapat digunakan dalam pembelajaran. Proses uji coba produk sendiri meliputi: (1) Validasi ahli media, (2) Validasi ahli materi PKN, (3) Analisis I, (4) Revisi Pengembangan Tahap II, (5) Validasi Guru mapel, (6) Analisis II, (7) Revisi Pengembangan Tahap II, (8) Uji coba, (9) Analisis III, (10) Revisi pengembangan tahap III, (11) Produk akhir media pembelajaran media interaktif.

2. Subjek Uji Coba Media Pembelajaran Interaktif

Setelah media pembelajaran terbentuk, selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya diujicobakan. Subjek uji coba adalah siswa kelas VII SMP AI-Ulum Medan dengan jumlah 30 siswa. Dari beberapa sekolah menengah pertama di kota Medan yang telah menggunakan kurikulum 2013 salah satunya adalah SMP AI-Ulum Medan sehingga sesuai dengan sumber belajar media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan. Selain itu perangkat pendukung dalam kelas juga sudah memadai untuk penerapan sumber belajar media pembelajaran interaktif. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan terbiasa dengan lingkungan teknologi, sehingga akan menjadi daya tarik sendiri ketika media pembelajaran ini dilaksanakan di dalam kelas.

Analisis Deskriptif Kualitatif

Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil review ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain weblog (blog) pembelajaran, ahli media pembelajaran, siswa dan guru mata pelajaran. Metode analisis deskriptif kualitatif yaitu suatu cara analisis/pengolahan data dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk kalimat/kata-kata, kategori-kategori mengenai suatu objek (benda, gejala, variable tertentu), sehingga akhirnya diperoleh kesimpulan umum (Moeloeng, 2008). Dalam penelitian ini teknik analisis kualitatif diperoleh dari hasil

wawancara dan observasi. Analisis deskriptif kualitatif merupakan suatu teknik pengolahan data yang dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat pada angket dan hasil wawancara. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk paket pembelajaran.

Analisis Deskriptif Kuantitatif

Metode analisis deskriptif kuantitatif ialah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau presentase, mengenai suatu objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum (Moeloeng, 2008).

1. Data Proses Pengembangan

Data proses pengembangan produk media interaktif berbasis *macromedia flash* berupa data deskriptif, yaitu tinjauan dan saran dari ahli materi dan saran dari ahli media sesuai dengan prosedur pengembangan yang dilakukan. Tahap awal penelitian pengembangan dilakukan dengan pengumpulan referensi mengenai materi demokrasi pancasila, tahap selanjutnya yaitu instrumen penelitian dan pengembangan media.

Tahap akhir adalah penilaian. Media ini divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Setelah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Media kemudian direvisi sehingga diperoleh media revisi tahap I. Media hasil revisi tahap I kemudian diujicobakan dengan cara digunakan oleh guru dalam pembelajaran di kelas. Media yang telah melalui proses ujicoba akan direvisi kembali. Berdasarkan tahap-tahap tersebut, maka akan dihasilkan produk akhir media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* dengan materi demokrasi untuk pembelajaran kelas VIII.

2. Data Kelayakan Produk Yang Dihasilkan

Data kelayakan produk yang dihasilkan divalidasi, ditentukan melalui analisis hasil validasi ahli materi, ahli media, ahli desain, dan ujicoba penggunaan oleh guru serta siswa. Data hasil validasi ahli materi, ahli media dan desain dianalisis secara deskriptif. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- a. Mengubah penilaian dalam bentuk kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel. 1. Pedoman Penilaian Skor (Purwanto, 2013)

Skor	Interval Skor	Nilai	Kategori
1.	$Xt + 1,80 Sbi < X$	A	Sangat Baik
2.	$Xt + 0,60 Sbi < X < Xt + 1,80 Sbi$	B	Baik
3.	$Xt - 0,60 Sbi < X < Xt + 0,60 Sbi$	C	Cukup
4.	$Xt - 1,80 Sbi < X < Xt - 0,60 Sbi$	D	Kurang
5.	$X < Xt - 1,80 Sbi$	E	Sangat Kurang

Keterangan
 X = Skor Total
 Mi = Mean Ideal
 SBi = Simpangan Baku Ideal
 Skor Maksimal Ideal = \sum indikator x Skor tertinggi
 Skor Minimal Ideal = \sum indikator x Skor terendah

b. Setelah data terkumpul, lalu menghitung skor rata-rata dengan rumus

Analisis data angket mengenai tanggapan ahli terkait kelayakan media pembelajaran pada materi demokrasi berbasis *macromediaflash* sebagai media pembelajaran dilakukan dengan tehnik deskriptif presentase. Skor yang diperoleh dari seluruh aspek yang dinilai kemudian dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan
 NP = Nilai persen yang dicari
 R = Skor yang diperoleh
 SM = Skor maksimal

Kriteria Kualitas Berdasarkan (%) menurut Suharsimi Arikunto (2006)

Presentase Penilaian	Interpretasi
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang layak
0-20%	Tidak Layak

Selanjutnya untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan sebagai berikut (Arikunto, 2002).

Tabel. 2. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5*

Tingkat Pencapaian	Kategori	Keterangan
90% - 100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75% - 89%	Baik	Tidak perlu direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0 - 54%	Sangat Kurang	Direvisi

*) Pedoman Penilaian Acuan Patokan Skala 5 (Arikunto, 2002) dan Pedoman Universitas Negeri Medan

Analisis Data Hasil Evaluasi Penggunaan Media

a. Hasil Belajar

Data hasil belajar siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata dari nilai tugas dan nilai tes. Nilai akhir atau nilai hasil belajar siswa secara individu dihitung dengan rumus:

$$NA = \frac{A+2B}{3} \times 100$$

Keterangan :
 NA = nilai Akhir
 A = nilai tugas
 B = nilai tes

b. Ketuntasan klasikal

Siswa dikatakan tuntas dalam pembelajaran biologi apabila mencapai nilai ≥ 75 , sesuai dengan nilai KKM Pkn yang ditentukan sekolah. Pembelajaran PKn menggunakan media ini, dianggap tuntas apabila siswa mencapai nilai ≥ 80 . Persentase ketuntasan siswa secara klasikal menurut Sudijono (2003) dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :
 P = presentase (ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal)

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya (jumlah siswa yang tuntas)
 N = jumlah siswa keseluruhan

Perbedaan Rata-rata Hasil Belajar Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah (Uji T-test)

T -test atau T student (disebut juga uji t) merupakan alat uji statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel bila datanya berada pada skala interval atau ratio. T test merupakan salah satu bentuk statistik parametrik karena menguji data pada skala interval atau ratio. Pengujian menggunakan T test ini termasuk dalam uji perbandingan (komparatif) yang bertujuan untuk membandingkan (membedakan) apakah rata-rata kedua kelompok yang di uji berbeda secara signifikan atau tidak. Fungsinya adalah untuk menguji kemampuan generalisasi (signifikansi) hasil penelitian yang berupa perbandingan keadaan kelompok dari dua rata-rata sampel (Riduwan, 2003). Dalam penelitian ini hanya menguji satu kelompok saja tanpa ada kelompok pembanding untuk melihat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas. Adapun rumus dan langkah-langkah yang digunakan peneliti (Riduwan, 2012) adalah sebagai berikut:

a. Menentukan rumus yang digunakan

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X} - \mu_0}{\frac{\sigma}{\sqrt{N}}}$$

Dimana :

t_{hitung} = Harga yang dihitung dan menunjukkan nilai standar deviasi dari distribusi t (Tabel t)

X = Rata-rata nilai yang diperoleh dari hasil pengumpulan data

μ₀ = Nilai yang dihipotesiskan

σ = Standar deviasi sampel yang dihitung

N = Jumlah sampel

b. Menghitung rata-rata nilai yang dihipotesiskan

c. Membuat Ha dan Ho model statistik

d. Mencari t_{hitung} dengan rumus

e. Menentukan kaidah pengujian

- Taraf signifikansi (α =0,05)
- Dk = n-1

f. Kriteria pengujian pihak kiri

Jika: - t_{tabel} ≤ t_{hitung}, maka H₀ diterima dan H_a ditolak

g. Membandingkan t_{tabel} dengan t_{hitung}

h. Mengambil Kesimpulan

Jika hasil t_{hitung} < t_{tabel}, maka H₀ diterima (tidak ada perbedaan)

Jika hasil t_{hitung} ≥ t_{tabel} maka H_a diterima (ada perbedaan)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil penilaian persepsi siswa pada uji coba kelompok kecil menyatakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan dinyatakan sangat baik dengan skor rata-rata %. Hasil ini diperoleh sesudah adanya perbaikan atau revisi kecil dari permasalahan yang ada pada uji coba perorangan. Seperti pertanyaan-pertanyaan yang mendorong siswa untuk berfikir dalam media pembelajaran mendapatkan persentase 82,85% pada uji coba perorangan. Maka media direvisi kembali baik dari susunan materi dan penggunaan bahasa yang lebih mudah dipahami siswa. Pada uji kelompok kecil meningkat menjadi 91,14% dengan kriteria sangat baik. Pada tahap uji coba kelompok kecil yang dinyatakan sangat baik, maka tidak perlu diadakan revisi sehingga dapat dilanjutkan pada uji coba lapangan. Persentase persepsi siswa pada uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Persentase Perolehan Skor Uji Coba Kelompok Kecil Terhadap Media Pembelajaran PKN

No	Indikator Penilaian	Persentase Rata-rata	Kriteria
1	Aspek kualitas materi pembelajaran	92,57%	Sangat Baik
2	Aspek kualitas tampilan	89,71%	Sangat baik
	Rata-rata	91,14	Sangat baik

f. Analisis Data Hasil Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan terbatas dilakukan pada 30 orang siswa. Pada uji coba ini diperoleh hasil persepsi siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan mendapat kriteria sangat baik dengan persentase rata-rata penilaian uji coba lapangan terbatas ini menjadi tahap akhir dari uji coba produk media pembelajaran. Dari hasil penilaian ini menyimpulkan bahwa media

pembelajaran yang dikembangkan mendapat tanggapan yang sangat baik bagi siswa sebagai pengguna produk. Penilaian skor siswa pada uji coba lapangan terbatas dapat dilihat pada tabel 4berikut.

Tabel 4. Persentase Perolehan Skor Uji Coba Lapangan Terbatas Terhadap Media Pembelajaran PKN

No	Indikator Penilaian	Persentase Rata-rata	Kriteria
1	Aspek tampilan	90%	Sangat Baik
2	Aspek penyajian materi	95,70%	Sangat baik
	Rata-rata	92,85	Sangat baik

Hasil Penelitian Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah

Data Hasil Belajar Siswa yang Dibelajarkan Tanpa Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah

Hasil pemberian pretes pada siswa yang dibelajarkan tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis masalah diperoleh nilai terendah 35 nilai tertinggi 97 nilai rata-rata 62,65 dan simpangan bakunya 17,72 Data nilai pretes siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan buku ajar tertera pada tabel 5.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Nilai Pretes Siswa yang Dibelajarkan Tanpa Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah

No urut	Skor	Fi	Xi	Fi.Xi	Xi ²	Fi.Xi ²
1	23,00-35,00	1	35	35	1225	1225
2	36,00-47,00	6	43	258	1849	11094
3	48,00-72,00	14	60,37	845,18	3644,54	51023,5166
4	73,00-85,00	6	72,25	433,5	5220,06	31320,375
5	86,00-97,00	3	90,66	271,98	8219,24	24657,7068
	Jumlah	30		1843,7		119320,6

b. Data Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah

Selanjutnya hasil pemberian postes pada siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis masalah diperoleh nilai terendah 60 nilai tertinggi 100 nilai rata-rata 90,5 dan simpangan bakunya 10,28. Data postes siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran tertera pada tabel 6

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Nilai Postest Siswa yang Dibelajarkan dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah

No urut	Skor	Fi	Xi	Fi.Xi	Xi ²	Fi.Xi ²
1	68,12-70,10	2	65	130	4225	260
2	70,10- 76,40	1	70	70	4900	70
3	76,40-83,96	2	80	160	6400	320
4	83,96-91,88	12	87,5	1050	7656,25	12600
5	91,88-100	13	95,1	1236,3	9044,01	16071,9
	Jumlah	30		2646,3		29321,9

Perbedaan Rata-Rata Hasil Belajar Siswa

Uji perbedaan rata-rata menggunakan satu dua pihak, uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah rata-rata nilai siswa kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol. Berdasarkan uji kesamaan dua varian menunjukkan hasil belajar siswa menggunakan media

pembelajaran interaktif berbasis masalah dan tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis masalah memiliki varian yang tidak berbeda sehingga menggunakan rumus uji t. Hasil analisis uji perbedaan rata-rata dapat dilihat pada Tabel 7

Tabel 7. Hasil Uji Perbedaan Rata-Rata Dua Pihak

Kelas	N	Rata-rata Nilai	DK	t _{hitung}	t _{tabel}	Kriteria
Pretes	30	62,4				Rata-rata nilai hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis masalah lebih baik dari pada hasil belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis masalah
			58	41,6	2,045	
Postes	30	90				

Sumber : (data diolah, 2016)

Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah

Media pembelajaran interaktif berbasis masalah pada pengembangan media pembelajaran mata pelajaran PKN yang telah dikembangkan dengan memperhatikan aspek pembelajaran dan media sebagai prinsip desain pesan pembelajaran. Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis masalah yang dilakukan ini diarahkan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berupa media pembelajaran interaktif untuk peserta didik SMP Islam Al- Ulum yang digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran maupun kompetensi peserta didik. Karena itu dalam prosesnya penelitian ini dilakukan dengan diawali studi pendahuluan, kemudian mendesain media pembelajaran, melakukan validasi produk dan melakukan produk dan melakukan revisi dan penyempurnaan berdasarkan analisis data validasi dari ahli materi, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran yang dilanjutkan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan sehingga dihasilkan media pembelajaran yang layak digunakan sesuai dengan karakteristik bidang studi dan siswa sebagai pengguna.

Aspek revisi dan disempurnakan berdasarkan analisis data dan uji coba serta masukan dari ahli materi, ahli desain pembelajaran, bertujuan untuk menggali beberapa aspek yang lazim dalam proses pengembangan suatu produk. Variabel-variabel media pembelajaran memiliki nilai rata-rata sangat baik. Adapun variabel media pembelajaran yang dinilai meliputi, kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, pemrograman, dan kegrafikan.

Dari Hasil penelitian yang dilaksanakan menunjukkan bahwa hasil penilaian para ahli materi, ahli desain dan ahli media memberikan penilaian terhadap kualitas kelayakan media pembelajaran interaktif dengan kategori sangat layak yaitu sebesar 87,77%. Selain itu, dapat dilihat dari ketuntasan dan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis masalah lebih besar > 75 % dari total keseluruhan siswa. Perbedaan hasil belajar siswa dilihat dari hasil pretes dan postes yang diujikan. Nilai pretes siswa rata-rata 62,4, sedangkan nilai postes siswa rata-rata sudah mencapai 90,5. Ini berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis masalah. Hasil pre-test dan post-test kemudian dianalisis menggunakan uji t untuk mengetahui perbedaan antara hasil pre-test dan post-test, sehingga diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($41,6 > 2,045$).

Berbeda halnya dengan penelitian Meindrawan, dkk (2013), kualitas hasil berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 2 Singaraja ini memperoleh kesimpulan media pembelajaran yang dikembangkan dapat menarik perhatian peserta didik dan mampu memberikan semangat serta motivasi kepada peserta didik untuk belajar dan pada akhirnya meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Selanjutnya dalam penelitian Krisnawati, (2014) menunjukkan persentase kenaikan hasil belajar siswa dari *pre-test* ke *post-test* sebesar 40,27%. Produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan efektif untuk pembelajaran berdasarkan kenaikan persentase *pre-test* ke *pos-test*. Dalam penelitian tersebut membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan sesuai indikator

keberhasilan. Perbedaannya hasil penelitian lainnya dilaksanakan oleh Sari (2012) menunjukkan multimedia pembelajaran juga terbukti efektif digunakan sebagai sumber belajar mandiri oleh peserta didik dan memiliki *performance* yang lebih baik dibandingkan dengan kelas tanpa perlakuan. data hasil uji coba dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar peserta didik SMA Assalaam pada kelas perlakuan yaitu 78,29 lebih besar dari kelas kontrol yaitu 73,92. Selain itu pada kelas kontrol sebanyak 18 peserta didik (48,65%) dapat mencapai hasil belajar diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75, lebih sedikit dibandingkan dengan kelas perlakuan yaitu sebanyak 27 peserta didik (77,14%). Peserta didik MA Assalaam menghasilkan nilai rata-rata 75,57 lebih besar dari kelas kontrol yaitu 49,49 dan sebanyak 20 peserta didik dapat mencapai hasil belajar diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di MA Assalaam yaitu 72, sedangkan pada kelas kontrol hanya 1 peserta didik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada kelas perlakuan memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dari kelas kontrol baik di SMA maupun MA Assalaam.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat dikemukakan simpulan penelitian sebagai berikut.

1. Hasil penilaian oleh ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran pada setiap aspek penilaian secara keseluruhan ditentukan oleh skor rata-rata pada kategorinya masing-masing. Hasil pengembangan media pembelajaran tersebut dapat tersebut meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga layak dikembangkan.
2. Hasil validasi ahli materi pada aspek kelayakan isi/materi, media pembelajaran interaktif berbasis masalah yang telah dibuat termasuk dalam kriteria sangat layak dengan penilaian sebesar 91 %. Hasil validasi ahli media pada aspek kelayakan media, media pembelajaran interaktif berbasis masalah yang telah dibuat termasuk dalam layak dengan penilaian sebesar 79%. Hasil validasi ahli desain pada aspek kelayakan media, desain media pembelajaran interaktif berbasis masalah termasuk kriteria sangat layak, dengan penilaian sebesar 88%. Pada tahap ujicoba perorangan menunjukkan

media pembelajaran interaktif berbasis masalah dalam kategori sangat baik dengan persentase sebesar 82,5%. Selanjutnya pada tahap ujicoba kelompok kecil menunjukkan media pembelajaran interaktif berbasis masalah dalam kategori sangat baik dengan persentase sebesar 91,14%. Hasil pengujian terhadap 30 siswa memberikan hasil bahwa media pembelajaran interaktif berbasis masalah termasuk dalam kriteria sangat baik dengan penilaian sebesar 92,85%. Media ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Selanjutnya dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis masalah PKn pada materi demokrasi yang telah dikembangkan, termasuk dalam sangat baik untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis masalah (hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan siswa memberikan rata-rata penilaian 87,41%).

3. Hasil perhitungan menggunakan uji t terhadap perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis masalah menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa sebelum menggunakan media pembelajaran sebesar 62,4 dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis masalah meningkat sebesar 90,5. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis menggunakan rumus uji $t_{hitung} > t_{tabel}$ (41,6 > 2,045) sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis masalah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anni, dkk. (2007). *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT Unnes press.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Barker, P., (1993). *Designing Interactive Learning*. UK: University of Teesside
- Barret, T., 2005. *Understanding Problem Based Learning. Handbook of Enquiry and Problem-based Learning: Irish Case Studies and International Perspectives* AISHE READINGS
- Dick,W. dan Carey,L. (1990). *The Systematic Design Of Intruction*. Florida: Harper Collin Publisher

- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Finney , (2011), *Interactive Media— What’s that? Who’s involved?*, ATSF White Paper Interactive Media , Inggris: UK
- Indriana,D.,(2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, Jogjakarta: Diva Press,
- Indriyani. (2015). Developing Accounting Learning Media Using *Macromedia flash 8* to Improve Students’ Interest in Adjustment Journal Material for Grade X Accounting Students at SMK Negeri 1 Yogyakarta Academic Year of 2014/2015. Tesis UNY
- Judith., T.P,(2007), *Developing Media: Citizenship Teaching and Learning In Australia*. USA : Northern Michigan University
- March, J., (2003). *Problem-Based Learning in the Student Centered Classroom*. Journal Institute Of Education, London: University Of London
- Meindrawean, dkk. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas VIII Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013 DI SMP Negeri 2 Singaraja. (Online) (<http://ejournal.undiksha.ac.id>. diakses 12 Desember 2015)
- Moeloeng,L.,(2008), *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Rosda
- Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 tentang perubahan Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan
- Ridwan dan Sunarto. (2012). *Pengantar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Savery .,J.R, (2006). *Problem-based Learning: Definitions and Distinctions*, Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning, hal 5-22- vol.3, Indiana: University of South Carolina
- Silver ,(2004). *Problem-Based Learning: What and How Do Students Learn?* , Journal Educational Psychology Review, Hal 2-5 Vol. 16, No. 3,
- Sudjana.N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaj Rosdakarya.
- Suprijono. (2012). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Susilana, R dan Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima