



Vol 3 No 2 Desember 2019 : 200-206

Jurnal BajET
(*Baturaja Journal of Educational Technology*)
<http://journal.unbara.ac.id/index.php/BajET>



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODUL INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PKn KELAS VIII

Putra Diamar¹, Joko Kuswanto², Jumdapi Okta³

¹Mahasiswa Universitas Baturaja

Email : putradiamar1997@gmail.com

²Dosen Universitas Baturaja

Email : jokokuswanto@unbara.ac.id

³Dosen Universitas Baturaja

Email : jumdapiokta@gmail.com

Kata Kunci

Media pembelajaran,
modul interaktif, mata
pelajaran PKn.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan Media Modul Interaktif Menggunakan *Adobe Flash Cs 6* Pada Mata Pelajaran PKn Kelas VIII di SMP Sentosa Bhakti. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development (R&D)*. Model yang digunakan adalah model prosedural dengan teknik pengumpulan data berupa angket. Data hasil penelitian dianalisa dengan menggunakan rumus persentase. Dari hasil uji coba, ahli media, memberikan nilai 86,15% dengan kriteria "baik", ahli desain menilai produk yang dibuat dengan persentase 79,68% dengan kriteria "baik", dan ahli materi menilai produk yang dibuat dengan persentase 87,36% dengan kriteria "baik". Pada uji produk skala perorangan diperoleh rata-rata presentase 91,20% dengan kriteria "baik sekali". Kemudian dilakukan uji coba produk skala kecil diperoleh rata-rata persentase 89,20% dengan kriteria "baik sekali". Selanjutnya dilakukan uji coba produk skala besar diperoleh rata-rata persentase 88,75% dengan kriteria "baik sekali". Dengan demikian produk Media Pembelajaran Modul Pada Mata Pelajaran Kelas VIII yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

© 2019 Universitas Baturaja

p-ISSN 25809067

e-ISSN 25806599

I. PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk bidang pendidikan. Perkembangan teknologi pendidikan tidak dapat dipisahkan dari perubahan yang terjadi di bidang teknologi dan pendidikan. Di Era yang canggih ini teknologi dapat menjadi sumber belajar, kegiatan belajar mengajar pun akan menjadi lebih mudah. Peserta didik wajib mengikuti perkembangan Teknologi didalam proses belajar itu sendiri.

Kegiatan belajar dikatakan berhasil jika peserta didik belajar secara aktif mengalami sendiri proses belajar. Menurut Warsita [1] Kegiatan pembelajaran ini akan menjadi bermakna bagi peserta didik jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi peserta didik. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Menurut Djamarah [2] Salah satu tujuan kegiatan belajar adalah adanya perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut dengan pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Menurut Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad (2011:3), "Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap

Media pembelajaran merupakan berbagai macam jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar walaupun bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perangsang kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar.

Media bukan hanya sarana karya yang hanya dibuat manusia tetapi juga merupakan sarana untuk mengkomunikasikan pengetahuan dan keterampilan khusus, disamping untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan serta teknik-teknik baru. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar yang tepat akan membantu keefektifan penyampaian bahan ajar yang dilakukan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Sentosa Bhakti Baturaja penulis memperoleh informasi bahwa sumber belajar yang digunakan pada saat pembelajaran mata pelajaran PKn hanya berupa buku panduan seperti buku cetak. Sedangkan metode yang digunakan guru berupa metode ceramah dan diskusi. Ketika masuk pada materi guru mata pelajaran PKn tersebut menjelaskan menunjang motivasi belajar peserta didik. Melihat fenomena tersebut peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan modul interaktif sebagai media dalam proses pembelajaran yang akan di sampaikan. materi sesuai tujuan pembelajaran kemudian membentuk kelompok diskusi untuk memecahkan masalah. Terdapat tiga kendala dalam pembelajaran PKn yang

penulis dapatkan yaitu: 1) Siswa cenderung malas jika belajar hanya berbentuk teori saja, siswa lebih sering ribut jika sedang diskusi 2) Minat baca rendah, ketika dihadapkan dengan materi PKn yang sifatnya pemahaman konsep, siswa malah sangat sulit ketika disuruh untuk membaca; 3) siswa sering keluar masuk kelas saat pelajaran berlangsung.

pembelajaran. Rusman [3], "Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pelajaran". Seperti informasi yang sudah penulis dapat siswa di SMP Sentosa Bhakti Baturaja siswa lebih tertarik belajar yang berbentuk menarik dan dapat mudah dimengerti, seperti yang berbentuk interaktif dan lain sebagainya. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan melalui penggunaan berbagai macam model atau metode pembelajaran ataupun dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif sehingga membuat siswa menjadi bersemangat untuk belajar dan lebih mudah memahami materi.

Salah satu bentuk pengembangan media pembelajaran interaktif yaitu modul interaktif. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dinyatakan, Menurut Susilana [4], "Modul interaktif merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi/subkompetensi mata kuliah yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya".

Pengembangan media pembelajaran modul interaktif ini sendiri termasuk salah satu aplikasi kawasan teknologi pendidikan (TP), yaitu dalam kawasan desain dan kawasan pengembangan. Menurut Seels & Riche dalam Warsita [5] "Kawasan pengembangan mencakup fungsi-fungsi desain, produksi, dan penyapaian, maka suatu bahan dapat di desain dengan menggunakan satujenis teknologi, diproduksi dengan menggunakan yang lain, dan disampaikan dengan menggunakan yang lain lagi". Di dalam kawasan pengembangan terdapat keterkaitan yang kompleks antara teknologi dan teori yang mendorong baik dari segi desain, pesan maupun strategi pembelajaran, yang bertujuan untuk merancang sebuah sistem pembelajaran dan pengembangannya kedalam sistem pembelajaran dan harapannya nanti hasil dari desain dan pengembangan suatu sistem dapat dimanfaatkan atau dipergunakan dalam sistem pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis berusaha memberikan sebuah solusi atau pemecahan masalah yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran modul interaktif menggunakan *adobe flash CS6* pada mata pelajaran PKn kelas VIII di SMP Sentosa Bhakti Baturaja.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono [6] “metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”.

Sedangkan menurut Putra [7], “Penelitian dan pengembangan (*R&D*) adalah metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji efektifan produk model, metode/strategi/cara, jasa prosedur tertentu yang lebih unggul, baru efektif, efisien, produktif, dan bermakna”.

Penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan *software* yang telah ada dengan membuat suatu program dalam bentuk media belajar menggunakan *adobe flash CS6* untuk meningkatkan motivasi dalam belajar dan pembelajaran.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angket yaitu daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan persepsi sesuai dengan permintaan pengguna. Adapun cara menganalisis data tersebut adalah:

- 1) Angket diisi oleh responden (siswa), kemudian diperiksa hasil jawabannya.
- 2) Menghitung skor ideal butir instrumen dan skor ideal program dari keseluruhan instrumen dengan rumus yang dikemukakan oleh Sugiyono [8], sebagai berikut:
 - a. Skor ideal setiap instrumen = skor tertinggi x jumlah responden
 - b. Skor Ideal kinerja prodak = skor tertinggi x jumlah butir instrumen x
- 3) Menghitung presentase dari tiap-tiap instrumen dengan rumus yang mengacu pada pendapat Sudijono [9] sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P= angka *persentase*

f = *frekuensi* yang sedang dicari persentasinya

N=*Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

- 4) Hasilnya disesuaikan dengan kriteria dengan Penghitungan Persentase untuk sekala empat.

Tabel 1. Kriteria Penentuan dengan Penghitungan

Interval Persentase Tingkat Penguasaan	Nilai Ubahan Skala Empat		Keterangan
	-4	-A	
86-100	4	A	Baik sekali
76-85	3	B	Baik
56-75	2	C	Cukup
10 -55	1	D	Kurang

Sumber: Nurgiyantoro [10]

Tabel 2. Range Skor Hasil Presentasi Validasi Produk

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90%-100%	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
75%-89%	Baik	Direvisi seperlunya
65%-74%	Cukup	Cukup banyak direvisi
55%-64%	Kurang	Banyak direvisi
0-54%	Sangat Kurang	Direvisi total

Sumber: Tegeh [11]

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk awal merupakan suatu produk yang dibuat untuk selanjutnya menghasilkan produk akhir dengan melalui beberapa tahap. Penyusunan program pengembangan media pembelajaran sebagai tahap awal adalah tahap perencanaan, yaitu merumuskan tujuan khusus yang ingin dicapai dalam pengembangan media pembelajaran. Selanjutnya peneliti mengumpulkan dan mempersiapkan materi atau bahan peajaran yang akan diolah, materi pelajaran disusun berdasarkan pada satuan kegiatan harian yang ada pada SMP Sentosa Bhakti Baturaja. Setelah materi disusun dan direncanakan dengan matang, kemudian dibuat rancangan desain media pembelajaran. *Software* yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah *Adobe Flash Cs6*.

Berdasarkan validasi ahli, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Rata-rata Persentase

Ahli	Skor	Presentase	Kategori
Media	1723	86,15%	Baik
Desain	1275	79,68%	Baik
Materi	961	87,36%	Baik

Validasi produk dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk menurut para ahli, yaitu ahli media, ahli desain, dan ahli materi. Dalam validasi produk ini peneliti

mendapatkan masukan-masukan untuk dapat dijadikan dasar dalam perbaikan atau revisi produk.

1. Validasi ahli media

Validasi produk oleh ahli media menggunakan instrumen penelitian berupa angket. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, jumlah nilai dari 20 pertanyaan adalah 1723, Jadi persentase secara keseluruhan dari angket pengujian ahli media adalah 86,15 % dengan kriteria “Baik”

2. Validasi ahli desain

Validasi produk oleh ahli desain menggunakan instrumen penelitian berupa angket. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli desain, jumlah nilai dari 16 pernyataan adalah 1275 dan rata-ratanya adalah 79,68. Jadi persentase secara keseluruhan dari angket pengujian ahli desain adalah 79,68% dengan kriteria “Baik”.

3. Validasi ahli materi

Validasi produk oleh ahli materi menggunakan instrumen penelitian berupa angket. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, jumlah nilai dari 11 pertanyaan adalah 961. Jadi persentase secara keseluruhan dari angket pengujian ahli materi adalah 87,36% dengan kriteria “Baik”.

Berdasarkan uji coba lapangan, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Rata-rata Persentase

Skala	Skor	Persentase	Kategori
Perorangan	2189	91,20%	Sangat Baik
Kecil	4282	89,20%	Sangat Baik
Besar	21302	88,75%	Sangat Baik

1. Uji coba skala perorangan

Responden yang diambil dari uji coba lapangan skala perorangan ini adalah 3 orang siswa kelas VIII B SMP Sentosa Bhakti Baturaja. Jumlah nilai keseluruhan untuk seluruh butir instrumen dari 3 responden adalah 2189. Dengan demikian persentase untuk produk modul interaktif adalah 91,20% dengan kriteria “Baik Sekali”.

2. Uji coba skala kecil

Responden yang diambil untuk skala kecil ini adalah 6 orang siswa kelas VIII B SMP Sentosa Bhakti Baturaja. Jumlah nilai keseluruhan untuk seluruh butir instrumen dari 6 responden adalah 4282. Dengan demikian persentase untuk produk modul interaktif adalah 89,20% dengan kriteria “Baik Sekali”.

3. Uji coba skala besar

Responden yang diambil dari uji coba lapangan skala besar ini adalah 30 siswa kelas VIII

A SMP Sentosa Bhakti Baturaja. Jumlah nilai keseluruhan untuk seluruh butir instrumen dari 30 responden adalah 21302. Dengan demikian persentase untuk produk modul interaktif adalah 88,75% dengan kriteria “Baik Sekali”. Dengan demikian jelas terlihat bahwa produk yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Hasil Pengembangan Produk Akhir

Produk akhir dari penelitian ini adalah media pembelajaran Modul Interaktif Mata Pelajaran PKn kelas VIII di SMP Sentosa Bhakti Baturaja, yang telah divalidasi oleh ahli media, ahli desain, dan ahli materi. Setelah proses Revisi sesuai dengan rekomendasi saat uji coba, maka media pembelajaran ini telah siap dipakai, berikut penjelasannya:

1. Halaman Loading

Halaman Loading merupakan tampilan program setelah tampilan halaman loading, tampilan ini berisi teks atau judul media pembelajaran yang dikembangkan.



Gambar 1. Tampilan halaman Loading

2. Halaman Mulai

Halaman mulai merupakan tampilan awal program saat pertama kali dibuka tampilan ini berisi tampilan gambar yang berkaitan dengan jaringan komputer, teks pengarah, dan sebuah tombol untuk memulai media pembelajaran tersebut.



Gambar 2. Tampilan halaman Mulai

3. Halaman Menu Utama

Halaman menu utama berisi gambar, dan beberapa tombol menu yang berfungsi untuk mengakses menu yang diinginkan. Terdapat 5 menu yaitu: Petunjuk, Kompetensi, Materi, Evaluasi dan Profil.



Gambar 3. Tampilan halaman Menu Utama

4. Halaman Petunjuk

Halaman petunjuk merupakan tampilan yang berisi petunjuk penggunaan media yaitu informasi mengenai fungsi-fungsi tombol yang digunakan dalam media ini



Gambar 4. Tampilan halaman Petunjuk

5. Halaman Kompetensi

Halaman kompetensi berisi informasi mengenai Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti mata pelajaran.



Gambar 5. Tampilan halaman kompetensi

Halaman kompetensi ini berisikan tombol kompetensi inti untuk menuju isi dari kompetensi inti dan tombol kompetensi dasar untuk menuju ke isi kompetensi dasar



Gambar 6. Tampilan halaman kompetensi inti

Halaman kompetensi inti ini berisikan kompetensi inti yang berjumlah 4 KI yang terdiri dari KI 1, KI 2, KI 3, dan KI 4. Untuk melihat isi dari

ki yaitu dengan menekan tombol ki yang dipilih maka akan tampil isi dari ki tersebut.



Gambar 7. Tampilan halaman kompetensi dasar

Halaman kompetensi inti ini berisikan kompetensi inti yang berjumlah 8 ki yang terdiri dari KD 1.1, KD 2.1, KD 2.1, KD 2.2, KD 2.3, KD 2.4, KD 2.5, KD 3.3 DAN KD 4.3.. Untuk melihat isi dari kd yaitu dengan menekan tombol kd yang dipilih maka akan tampil isi dari kd tersebut.

6. Halaman Materi

Awal tampilan halaman materi ini akan tampil halaman materi. Pengguna bisa memilih materi secara berurutan dengan mengklik tombol-tombol pada halaman sub materi secara berurutan.



Gambar 8. Tampilan halaman materi



Gambar 9. Tampilan halaman uraian materi

Tampilan halaman materi ini berisi tentang isi materi dari media pembelajaran modul interaktif. Terdiri dari subtitle judul isi materi dan tombol lanjut untuk melanjutkan ke materi selanjutnya juga tombol kembali untuk kembali ke materi sebelumnya.

7. Halaman Evaluasi

Awal tampilan halaman evaluasi terdapat petunjuk untuk menjelaskan soal, untuk dapat

memulai evaluasi pengguna harus menekan tombol mulai.



Gambar 10. Tampilan halaman evaluasi

Soal-soal Evaluasi ini dari materi yang telah di pelajari di KD 1 KD 2 KD 3 dan KD 4. Jika ingin memilih soal yang diinginkan klik pada tombol Gambar.



Gambar 11. Tampilan halaman soal-soal latihan

Soal evaluasi terdiri dari 10 soal per materinya juga soal tersebut berbentuk pilhan ganda. Terdapat 4 tombol pilihan jawaban yaitu A,B,C dan D. Pilih salah satu jawaban yang dianggap benar lalu klik tombol pilhan ganda yang benar.



Gambar 12. Tampilan halaman hasil evaluasi

Halaman hasil evaluasi berisi informasi nama dan kelas siswa yang mereka masukkan di halaman Login, setelah siswa menjawab soal tersebut maka akan keluar jumlah soal yang benar dan salah, jumlah skor, beserta tulisan berhasil mencapai KKM ataupun belum mencapai kkm. Jika benar maka lanjut ke kd berikutnya jika salah dapat diulangi. Dan jika ingin mencetak nilai maka tekan tombol print.

8. Halaman Profil

Halaman ini berisi informasi singkat mengenai pengembang media pembelajaran. Terdapat nama pengembang, npm pengembang,

Tempat Tanggal lahir pengembang dan juga foto pengembang.



Gambar 13. Tampilan halaman Profil

9. Halaman Keluar

Halaman konfirmasi keluar ini akan muncul jika mengklik tombol keluar yang ada di setiap halaman menu Modul Interaktif



Gambar 14. Tampilan halaman Keluar

Jika pengguna memilih tombol "Ya" maka akan keluar dari Modul Interaktif. Namun jika pengguna mengklik tombol "Tidak" maka akan kembali ke menu utama.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa Produk yang dihasilkan adalah Media Pembelajaran Modul Interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran PKn kelas VIII di SMP Sentosa Bhakti Baturaja. Keseluruhan produk Media Pembelajaran Modul Interaktif terdiri dari teks, gambar, suara, dan video sehingga menarik dan interaktif untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Media Pembelajaran modul inteaktif ini sebelumnya telah melakukan tahap evaluasi oleh para ahli, yaitu ahli media, ahli desain, dan ahli materi yang memperoleh kriteria kelayakan "baik". Kemudian uji coba yang dilakukan pada siswa dengan skala perorangan, uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar memperoleh kriteria kelayakan "baik sekali". Berdasarkan data hasil uji coba yang diperoleh maka pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran PKn kelas VIII di SMP Sentosa Bhakti Baturaja dapat disimpulkan bahwa produk layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu kegiatan pembelajaran disekolah.

V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- [2] Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- [3] Rusman, dkk.(2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers
- [4] Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- [5] Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima
- [6]&[8] Sugiyono.(2012). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta
- [7] Putra, Nusa. (2013). *Research and Development: Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [9] Sudijono, Anas. (2014). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindoPersada.
- [10] Nurgiyantoro, Burhan. (2010). *Penilaian Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPEE [9]Nurgiyantoro, Burhan. (2010). *Penilaian Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPEE
- [11] Tegeh, I Made & I Made Kirna. 2014.*Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta