

Pengembangan Multimedia Berbasis Android Untuk Pembelajaran PPKn Kelas XI SMA/SMK/MA

Yufi Amalasar¹, Minto Santoso², Ida Putri Rarasati³

^{1,2,3} Universitas Islam Balitar, Indonesia

Email: ¹yufiamalasar@gmail.com, ²pu3mizan@gmail.com, ³ldaputri277@gmail.com

Abstrak: Perubahan kebijakan terutama kebijakan pendidikan, dalam proses pembelajaran harus dilakukan secara daring karena dampak dari COVID-19. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru 20 PPKn di SMA/SMK/MA di delapan sekolah yang berada di Kota dan Kabupaten Blitar. Media pembelajaran yang dimiliki guru masih terbatas dan kurang bervariasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan tingkat keterbacaan guru terhadap multimedia berbasis android. Penelitian ini menggunakan penelitian *research and development* dari teori sugiyono. Sampel penelitian ini menggunakan sampel guru PPKn kelas XI dengan 10 guru. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar angket validasi dan angket keterbacaan. Pengembangan multimedia berbasis android menggunakan software adobe flash cs6. Hasil validasi ahli multimedia berbasis android memperoleh 82.2% ahli materi, ahli media memperoleh 91.5% dan ahli bahasa memperoleh 94.5%. sehingga, termasuk dalam kategori sangat valid. Uji keterbacaan memperoleh persentase sebanyak 90% dengan kategori "Sangat Tinggi", ini artinya multimedia berbasis android mudah untuk dibaca

Tersedia Online di

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel

Diterima pada : 15-04-2022

Disetujui pada : 25-04-2022

Dipublikasikan pada : 30-04-2022

Kata Kunci: Multimedia pembelajaran, berbasis android, PPKn

DOI:

http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i2.493

PENDAHULUAN

Covid-19 atau *Coronavirus Diseases 2019* sampai saat ini masih marak di dunia termasuk Indonesia dan masih berdampak pada bidang pendidikan. Dalam proses pembelajaran saat ini terganggu dengan adanya Covid-19 ini karena mengakibatkan perubahan kebijakan terutama kebijakan pendidikan. Dalam proses pembelajaran harus dilakukan secara daring atau jarak jauh. Hal ini berpengaruh pada proses pembelajaran di sekolah terutama pada mata pelajaran PPKn sehingga kegiatan belajar mengajar belum bisa berjalan secara optimal. Dalam pelaksanaan pembelajaran daring ini memerlukan perangkat pendukung seperti laptop atau komputer, koneksi internet dan juga smartphone. Dari fenomena tersebut peneliti melakukan wawancara kepada guru PPKn di SMA/SMK/MA di delapan sekolah yang berada di Kota dan Kabupaten Blitar. Media pembelajaran yang guru gunakan dalam pembelajaran daring ini masih terbatas dan kurang bervariasi. Selain memanfaatkan aplikasi ruang belajar sebagai penyampaian materi kepada siswa, media digital yang banyak dipilih guru, guru juga menggunakan *power point* dan video pembelajaran, *power point* merupakan media pembelajaran yang sering dipilih guru karena membuatnya juga mudah dan materi lebih ringkas dan video pembelajaran tersebut mengambil dari *youtube*.

Guru masih belum mampu dalam membuat media pembelajaran yang menarik, karena kurangnya kreatifitas guru dalam teknologi dan waktu untuk membuat media pembelajaran yang tidak singkat. Sedangkan seiring dengan perkembangan teknologi informasi, perlunya pengembangan terhadap media-media pembelajaran berbasis teknologi informasi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran khususnya materi yang dianggap sulit oleh siswa. Dari hasil wawancara menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran terdapat guru PPKn kelas XI mengalami kendala dalam mata pelajaran PPKn materi kewaspadaan terhadap ancaman terhadap kedudukan negara kesatuan republik Indonesia.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat merangsang siswa sehingga terjadi proses pembelajaran. (Haryanto (2014:48) Sedangkan menurut (Sumiharsono. 2017:10).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau menampilkan materi, sehingga dapat menjiwai pertimbangan, premium, renungan dan sensasi siswa dalam latihan-latihan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Sedangkan multimedia merupakan macam-macam perpaduan yang terdiri dari teks, animasi, gambar, video, dan lainnya yang dipadukan berbentuk file digital dengan bantuan komputer, untuk menyampaikan informasi atau pesan. (Munir, 2015:2). Multimedia diartikan sebagai penyatuan media yang berbeda yang digunakan untuk penyampaian informasi atau pesan yang berbentuk teks, audio, grafis, animasi dan video (Rusman, dkk 2011:71).

Multimedia yang berisi tentang materi yang terdiri dari teks, audio, gambar, animasi, dan video. Multimedia ini membantu penjelasan materi. Materi dalam multimedia tersebut akan di rangkum di ambil inti-intinya saja dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa agar dapat menerangkan kesiswa dengan mudah di terima, menambahkan contoh studi kasus yang berkaitan dengan materi, sehingga diharapkan menumbuhkan siswa untuk belajar. Disamping itu media ini dapat menjadi alat bantu pembelajaran bagi guru dalam proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Perangkat pendukung dalam proses pembelajaran daring yang banyak dimanfaatkan guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran adalah *smartphone* (ponsel cerdas) atau sering di sebut *handphone* dan hanya beberapa siswa yang memiliki atau menggunakan laptop atau komputer. Untuk itu perlu mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *android*.

METODE

Penelitian ini merupakan pengembangan atau *research and development* (R&D) mengadaptasi prosedur pengembangan yang dikembangkan oleh sugiyono dengan membatasi langkah-langkah penelitian sesuai dengan kebutuhan peneliti. Pembatasan ini tentunya mengacu pada ketentuan pengembangan produk yang sesuai dengan langkah-langkah yang telah dijelaskan oleh Sugiono, pembatasan itu meliputi 7 langkah yaitu: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk. Penelitian ini dilakukan kepada 20 guru PPKn Pada bulan april hingga september 2021 di delapan sekolah yang berada di Kota dan Kabupaten Blitar yaitu di SMAN 4 Blitar, SMAN 1 Sutojayan, SMAN 1 Kademangan, SMK Islam Blitar, SMK PGRI 3 Blitar, SMK Kanigoro, MA Bustanul Mutaalimin Blitar, MA Al Muslihuun Tlogo. Pengumpulan data menggunakan angket tertutup, kepada validator ahli media. Ahli materi, ahli bahasa dan uji coba keterbacaan kepada 10 guru PPKn yang mengajar di kelas XI. Teknk analisis data yang digunakan untuk mengukur agket validasi dan uji coba keterbacaan produk menggunakan skala likert, memiliki 5 jawaban dengan kategori skor sangat baik (5), bak (4), cukup (3), kurang (2), sangat kurang (1). Kemudian menghitung skor menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor akhir} = \frac{\text{jumlah skor yang di dapat}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 1: konvensi nilai validasi

No	Tingkat keberhasilan (%)	Kriteria
1	> 80%	Sangat valid
2	60 - 79%	Valid dengan revisi
3	40 - 59%	Cukup valid
4	20 - 39%	Tidak valid
5	<20%	Sangat tidak valid

Tabel 2: konvensi nilai uji coba keterbacaan produk

No	Tingkat keberhasilan (%)	Kriteria
----	--------------------------	----------

1	> 80%	Sangat Tinggi
2	60 - 79%	Tinggi
3	40 - 59%	Sedang
4	20 - 39%	Rendah
5	<20%	Sangat Rendah

HASIL dan PEMBAHASAN

Hasil

- 1. Analisis dan potensi masalah:** Analisis potensi masalah berdasarkan wawancara awal guru PPKn di delapan sekolah yaitu di kota dan kabupaten blitar yaitu di SMAN 4 Blitar, SMAN 1 Sutojayan, SMAN 1 Kademangan, SMK Islam Blitar, SMK PGRI 3 Blitar, SMK Kanigoro, MA Bustanul Mutaalimin Blitar, MA Al Muslihuun Tlogo. Hasil wawancara dalam kegiatan belajar mengajar terpaksa harus secara daring dikarenakan pandemi, guru harus memanfaatkan IT (Informasi Teknologi) untuk membantu kegiatan mengajar. Perangkat pendukung seperti media elektronik berupa *Handphone/gadget* yang banyak digunakan guru maupun siswa dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung. Media pembelajaran yang dimiliki guru masih terbatas sebagai pendukung proses mengajar, karena membuat media pembelajaran yang bervariasi juga membutuhkan waktu yang tidak singkat. Solusi dari masalah tersebut yaitu dibutuhkan suatu pengembangan media pembelajaran sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran PPKn dengan media pembelajaran berbasis *android* dengan mengkaji penelitian relevan untuk di kembangkan selanjutnya. Oleh karena itu peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi multimedia berbasis *android* yang di dalamnya terdapat petunjuk tombol penggunaan, kompetensi, materi, audio, gambar, video dan soal yang dapat media pembelajaran lebih menarik.
- 2. Desain produk:** Langkah awal membuat produk ini adalah menentukan materi, materi yang dipilih mewaspadai ancaman terhadap kedudukan negara kesatuan indonesia di semester 2 karena materi ini termasuk materi yang dianggap sulit oleh guru PPKn kelas XI. Kemudian peneliti mengumpulkan beberapa referensi bahan ajar yang digunakan SMA, SMK dan MA yaitu buku paket PPKn dan LKS intan pariwisata dan mencari contoh studi kasus di internet yang berhubungan dengan materi, kemudian membuat *storyboard* di *power point*, merekam suara teks dan edit video sebagai pelengkap media dengan aplikasi *VlogNow* selanjutnya video dikompres untuk mengurangi size megabita agar dapat dimasukkan ke *software adobe flas cs6* pada program *air for android* karena aplikasi *android* jaringan offline kapasitas megabita tidak bisa terlalu besar. Tahap selanjutnya yaitu membuat produk dengan menggunakan *software Adobe Flash, seri CS6* yang merupakan perangkat lunak pada komputer yang digunakan untuk membuat untuk desain gambar, maupun mengkombinasikan berbagai jenis media.
- 3. Validasi produk:** Setelah tahap pengembangan produk selesai maka tahap selanjutnya adalah melakukan validasi produk, validasi produk dilakukan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat, pada tahap ini peneliti melakukan validasi kepada 9 validator, yaitu 3 validator ahli materi, 3 validator ahli media dan 3 validator ahli bahasa. Hasil validasi sebagai berikut

Tabel 3: Hasil validasi ahli

Penilaian	Rata-rata	Klasifikasi
Ahli materi	82.2 %	Sangat valid
Ahli media	91.2 %	Sangat valid
Ahli bahasa	94.5 %	Sangat valid

Berdasarkan hasil validasi dari validator bahwa semua memberikan penilaian sangat valid terhadap desain multimedia berbasis android. Selain memberikan penilaian, validator ahli juga memberikan saran atau masukan. Berikut hasil pengembangan produk multimedia berbasis android pada materi mewaspada ancaman terhadap kedudukan NKRI kelas XI.



Gambar 1 tampilan masuk ke menu utama multimedia berbasis android



Gambar 2 tampilan menu utama multimedia berbasis android

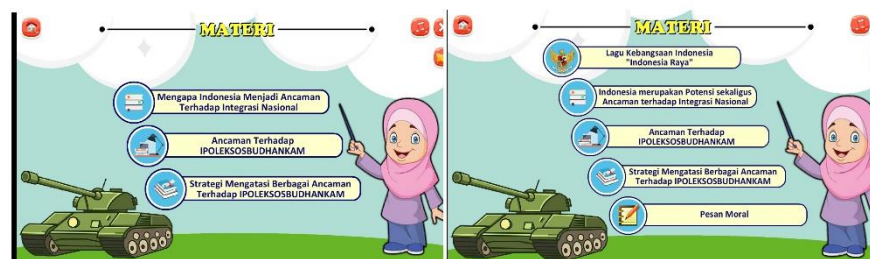


Gambar 3 petunjuk tombol penggunaan pada multimedia berbasis android

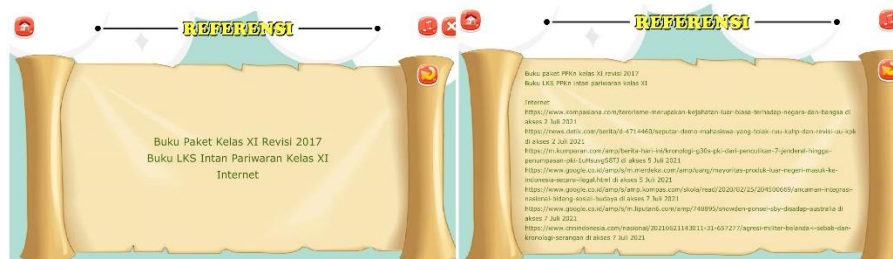


Gambar 4 tombol menu pada materi

4. **Revisi desain:** Revisi desain sesuai hasil validasi dan saran para ahli menimbulkan beberapa perubahan dari desain produk awal. Berikut hasil revisi multimedia berbasis android pada materi mewaspadai ancaman terhadap kedudukan NKRI kelas XI



Gambar 5 proses sebelum dan sesudah validasi



Gambar 6 proses sebelum dan sesudah validasi

5. **Uji coba keterbacaan produk:** Uji coba keterbacaan dengan 10 guru PPKn yang mengajar di kelas XI untuk mengetahui tingkat keterbacaan, dan saran guru Ppkn terhadap pengembangan multimedia berbasis android, guru mengisi angket atau kuisisioner yang telah disediakan oleh peneliti.

Tabel 4: hasil uji coba keterbacaan produk

No	Aspek yang dinilai	Skor	Rata-rata
1	Ejaan yang digunakan dalam multimedia berbasis android sesuai dengan pedoman Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).	45	4.5
2	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi dan bahasa yang digunakan mudah di pahami	46	4.6
3	Tulisan dan ukuran huruf pada multimedia berbasis android sesuai	44	4.4

4	Tata letak petunjuk pada multimedia berbasis android mudah di baca dan di pahami	45	4.5
5	Tata letak tombol menu multimedia berbasis android mudah di baca dan berfungsi dengan baik	48	4.8
6	Materi yang disajikan dalam multimedia berbasis android menggunakan bahasa yang menarik dan tidak menimbulkan banyak tafsir	42	4.2
7	Materi yang disampaikan pada multimedia berbasis android sesuai dengan perkembangan ilmu PPKn sehingga menambah wawasan baru.	45	4.5
8	Materi mewaspadaai ancaman terhadap kedudukan NKRI pada multimedia berbasis android terbaca dan runtut	45	4.5
9	Multimedia (teks, gambar, animasi, audio, video) yang disajikan terbaca dan mendukung kejelasan materi mewaspadaai ancaman terhadap kedudukan NKRI	46	4.6
10	Pertanyaan soal yang di berikan pada multimedia berbasis android terbaca dan sesuai dengan materi	44	4.4
	Jumlah	450	45
	Skor maksimal	500	50
	Presentase		90%

Berdasarkan hasil uji coba kerebacaan skor angket ketebacaan guru berjumlah 450 dari skor maksimal 500 sehingga diperoleh nilai presentase sebesar 90% dari nilai persentase maksimal 100%. Sehingga nilai 90% masuk dalam rentang 90% - 100% dan termasuk kriteria "sangat tinggi".

6. **Revisi produk:** Berdasarkan hasil uji coba keterbacaan guru terhadap produk multimedia berbasis android mendapat penilaian 'sangat baik' sehingga revisi produk tidak perlu dilakukan.

PEMBAHASAN

Tahap pengembangan produk, dimulai dengan menentukan sumber bahan ajar untuk membuat multimedia yaitu buku paket PPKn kelas XI, buku LKS intan pariwara dan internet. Setelah materi ancaman terhadap kedudukan negara kesatuan republik indonesia disusun sesuai dengan silabus dengan kompetensi, indikator, dan tujuan pembelajaran pada materi ancaman terhadap negara kesatuan republik indonesia kemudian membuat Story board di Power point, pada langkah ini peneliti menentukan isi dari aplikasi yang akan dibuat, mulai dari mengisi data profil pengembang, mencantumkan gambar yang sesuai pada isi materi, menentukan contoh kasus yang sesuai dengan materi, merekam suara dan membuat referensi atau daftar pustaka. Setelah Story board tersusun, kemudian langkah selanjutnya pengeditan dan pembuatan desain, produk dibuat dengan menggunakan software Adobe Flash, seri CS6 yang merupakan perangkat lunak pada komputer yang digunakan untuk membuat desain gambar, maupun mengkombinasikan berbagai jenis media. Selain menggunakan aplikasi tersebut peneliti juga menggunakan aplikasi VN atau VlogNow untuk edit video.

Setelah produk berhasil dikembangkan tahap ketiga adalah melakukan validasi ahli, validasi dilakukan oleh 9 validator yaitu 3 validator ahli materi, 3 validator ahli media dan 3 validator ahli bahasa. Berdasarkan tahap validasi ahli, hasil penilaian 3 validator ahli materi memperoleh presentase rata-rata sebesar 82,2 % yang artinya presentase tersebut masuk dalam kategori "Sangat Valid", selanjutnya hasil penilaian 3 validator ahli media memperoleh rata-rata presentase sebesar 91,2% masuk kategori " Sangat Valid " dan yang terakhir hasil

penilaian 3 validator ahli bahasa memperoleh presentase rata-rata sebesar 94,5% yang masuk dalam kategori "Sangat Valid" sehingga dapat disimpulkan bahwa Multimedia berbasis *android* pada materi mewaspadaai ancaman terhadap kedudukan NKRI" layak di gunakan untuk pembelajaran PPKn kelas XI di SMA/SMK/MA".

Setelah produk sudah valid melalui validasi ahli maka produk siap untuk di uji cobakan. Uji coba hanya meliputi uji coba skala terbatas, yaitu hanya sampai uji coba keterbacaan produk. Uji coba dilakukan untuk mengetahui keterbacaan guru terhadap produk yang dikembangkan. Dalam tahap uji coba keterbacaan terhadap multimedia berbasis android, peneliti melakukan uji keterbacaan kepada sepuluh guru mata pelajaran PPKn untuk memberikan penilaian pada lembar angket yang di sediakan peneliti terhadap multimedia berbasis android yang dikembangkan. Uji coba keterbacaan dilakukan di SMA Negeri 4 Blitar, SMA Negeri 1 Sutojayan, SMK PGRI 3 Blitar, SMK Islam 1 Blitar, SMK Islam Kanigoro, dan MA Bustanul Mutaalimin Blitar.

Keterbacaan guru dapat dilihat dengan pengukuran menggunakan skala likert dalam bentuk skor "1 – 5" yang berarti skor 5 (sangat setuju), skor 4 (setuju), skor 3 (kurang setuju), skor 2 (tidak setuju), dan skor 1 (sangat tidak setuju). Hasil skor angket ketebacaan guru berjumlah 450 dari skor maksimal 500 sehingga diperoleh nilai presentase sebesar 90% dari nilai persentase maksimal 100%. Sehingga nilai 90% termasuk kriteria sangat tinggi. Diharapkan dengan penelitian ini dapat bermanfaat digunakan dalam pembelajaran dan menjadi solusi atas permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran daring maupun luring khususnya pada mata pelajaran PPKn kelas XI SMA/SMK/MA.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian multimedia berbasis android pada materi mewaspadaai ancaman terhadap kedudukan negara kesatuan republik indonesia kelas XI SMA/SMK/MA dengan model pengembangan R&D memperoleh penilaian dari ahli materi memperoleh 82.2%, ahli media meperoleh 91.2% dan ahli bahasa memperoleh 94.5%. sehingga, termasuk dalam kategori 'sangat valid'.

Uji keterbacaan guru terhadap multimedia berbasis android pada materi mewaspadaai ancaman terhadap kedudukan negara kesatuan republik indonesia kelas kelas XI SMA/SMK/MA ini memperoleh penilaian sebanyak 90% berdasarkan penilaian angket keterbacaan guru terhadap multimedia berbasis *android* dengan kategori "Sangat Tinggi", artinya multimedia berbasis android mudah untuk dibaca.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdilah Muhammad M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Malang. Malang.
- Amir Hamzah. (2020). Metode Penelitian & Pengembangan Uji produk kuantitatif dan kualitatif proses dan hasil. Batu: literasi nusantara.
- Dian Arya sujati, R Rizal Isnanto, and Kurniawan Teguh Martono.(2020). Pengembangan Aplikasi Multimedia untuk Pembelajaran Satelit Astronomi NASA dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer, 4(2): 249-258.
- Fithry tahel. (2019). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Nasional untuk Meningkatkan Rasa Nasional Berbasis Android.skripsi.Fakultas Ilmu Pendidikan.Universitas Potensi Utama.Medan.
- Jefri lasmana. (2015). Aplikasi Multimedia Bahasa Arab Sebagai Media Pembelajaran berbasis Android Pada Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Bakam.skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan.STMIK Luhur Pangkal pinang.
- Joko Kuswanto, Ferri Radiansah. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. Jurnal Media Informatika. vol.14 no 1.
- Nadia fairuza azzahra. (2020). Ringkasan Kebijakan Mengkaji Hambatan Pembelajaran Jarak Jauh di Indonesia di Masa Covid-19. (Online), (<https://id.cips->

[indonesia.org/amp/ringkasan-kebijakan-mengkaji-hambatan-pembelajaran-jarak-jauh-di-indonesia-di-masa-covid-19-3](https://www.indonesia.org/amp/ringkasan-kebijakan-mengkaji-hambatan-pembelajaran-jarak-jauh-di-indonesia-di-masa-covid-19-3)). Di akses 20 mei 2021.

- Neni Wahyuningtyas, Febty Andini Dwi Rosita. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Kehidupan Sosial MasyarakatIndonesia. *Jurnal Sejarah dan Budaya*,13 (1): 34-41.
- Nurul Zuriah, Naufal M Kautsar. (2020). Best Practice Pengembangan media pembelajaran PPKn Berbasis Android Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Civic Hukum*, 5 (1): 62-74.
- Dian Arya Sujati. (2016). Pengembangan Aplikasi Multimedia Untuk Pembelajaran Satelit Astronomi Nasa Dengan Teknologi Augmendet Realit Berbasis Android.
- Risa, N.S. (2018). *Metode Penelitian R&D Kajian Teoritis dan Aplikasi*. Batu: literasi nusantara.
- Sugiyono. (2016. *Metode*). penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif,kualitatif, dan R&D). Bandung: alfabetta.