

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS MASALAH MENGGUNAKAN *ECLIPSE*
PADA MATERI LEMBAGA-LEMBAGA
NEGARA UNTUK TINGKAT SMA**

SKRIPSI

Oleh:

Rizandi Kusuma

Nomor Induk Mahasiswa 06051381520043

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2019

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MASALAH MENGGUNAKAN *ECLIPSE* PADA MATERI LEMBAGA-
LEMBAGA NEGARA UNTUK TINGKAT SMA.**

SKRIPSI

Oleh:

Rizandi Kusuma

Nomor Induk Mahasiswa 06051381520043

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Mengesahkan

Pembimbing 1



**Dr. Sri Artati Waluyati, M.Si.
NIP. 1969111511994012001**

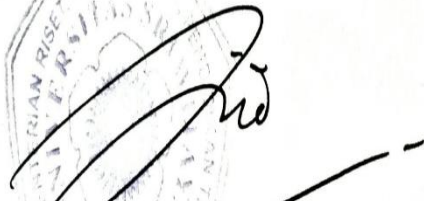
Pembimbing 2



**Kurnisar, S.Pd, M.H.
NIP. 197603052002121011**

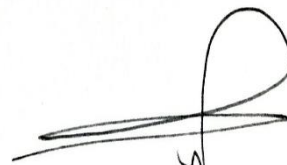
Mengetahui

**Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**Dr. Farida, M.Si
NIP. 196009271987032002**

**Koordinator Program Studi
PPKn,**



**Sulkipani, S.Pd., M.Pd
NIP. 198707042015041002**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS MASALAH MENGGUNAKAN *ECLIPSE* PADA
MATERI LEMBAGA-LEMBAGA NEGARA UNTUK TINGKAT
SMA**

SKRIPSI

Oleh

Rizandi Kusuma

Nomor Induk Mahasiswa : 06051381520043


Telah diujikan dan lulus pada:

Hari :

Tanggal : Juli 2019

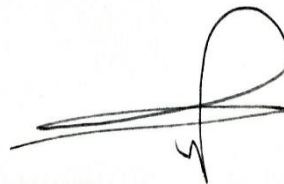
TIM PENGUJI

- 1. Ketua : Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si.**
- 2. Sekretaris : Kurnisar, S.Pd., M.H.**
- 3. Anggota : Dr.Hj Umi Chotimah, M.Pd**
- 4. Anggota : Drs. Emil El Faisal, M.Si.**
- 5. Anggota : Sulkipani, S.Pd., M.Pd.**



Palembang, Agustus 2019

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi**



**Sulkipani, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198707042015041002**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rizandi Kusuma

NIM : 06051381520043

Jurusan : Pendidikan IPS

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pengembangan Berbasis Masalah Menggunakan *Eclipse* pada Materi Lembaga-lembaga Negara untuk Tingkat SMA” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa adanya pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Agustus 2019
Yang membuat pernyataan



Rizandi Kusuma
NIM. 06051381520043


PRAKATA

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si., dan Bapak Kurnisar, S.Pd., M.H., sebagai pembimbing atas segala bimbingannya yang telah diberikan kepada penulis skripsi ini. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., selaku Dekan FKIP Universitas Sriwijaya., Ibu Dr. Farida., M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS FKIP Unsri, dan Bapak Sulkipani., S.Pd., M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegran. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dr.Hj Umi Chotimah,M.Pd. Bapak Drs. Alfiandra, M.Si., Bapak Drs. Emil El Faisal, M.Si., dan Bapak Sulkipani, S.Pd., M.Pd., sebagai anggota penguji yang telah memberikan saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi PPKn FKIP Universitas Sriwijaya, Dinas dan Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan, Kepala Sekolah SMA Negeri 6 Palembang yang telah memberikan bantuan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegraan dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

Palembang, Agustus 2019
Penulis,



Rizandi Kusuma

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
PERNYATAAN	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Permasalahan Penelitian.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Media Pembelajaran.....	8
2.1.1 Pengertian Media.....	8
2.1.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	9
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	10
2.1.4 Jenis-jenis Media.....	12
2.1.5 Multimedia.....	13
2.1.6 Kegunaan Multimedia.....	14
2.2 Kajian Teoritis Tentang Penggunaan Media.....	16
2.3 Pembelajaran Berbasis Masalah.....	17
2.4 <i>Eclipse</i>	18
2.4.1 Sejarah <i>Eclipse</i>	19
2.4.2 Keuntungan Menggunakan <i>Eclipse</i>	20
2.4.3 Langkah-langkah Penggunaan <i>Eclipse</i>	22
2.4.3.1 Cara Menginstal <i>Eclipse</i>	22
2.4.3.2 Cara Menggunakan <i>Eclipse</i>	23
2.4.4 Sifat dari <i>Eclipse</i>	23
2.5 Motivasi.....	24
2.5.1 Definisi Motivasi.....	24
2.5.2 Fungsi Motivasi Pembelajaran.....	24
2.6 Kerangka Berfikir.....	25
2.7 Alur Penelitian.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Metode Penelitian.....	29
3.1.1 Tahap Model Hannafin dan Peck.....	29
3.2 Lokasi Penelitian.....	31
3.3 Subjek penelitian.....	32

3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.4.1 Dokumentasi.....	34
3.4.2 <i>Walkthrough</i>	34
3.4.3 Kuesioner.....	34
3.5 Instrumen Penilaian.....	34
3.5.1 Angket Untuk Ahli.....	35
3.5.2 Angket Untuk Siswa.....	37
3.5.3 Observasi.....	38
3.6 Teknik Analisis Data.....	40
3.6.1 Analisis Data <i>Walktrough</i>	40
3.6.2 Analisis Angket.....	41
3.6.3 Observasi.....	43

BAB IV HASIL PENILAIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	45
4.2 Hasil dan Tahap Penelitian.....	46
4.2.1 Deskripsi Data Hasil Dokumentasi.....	46
4.2.1.1 Gambaran Umum SMA Negeri 6 Palembang.....	46
4.2.1.2 Jumlah Siswa dan Guru SMA Negeri 6 Palembang.....	47
4.3 Deskripsi Tahap Pengembangan.....	49
4.3.1 Hasil Analisis Kebutuhan.....	49
4.3.2 Hasil Desain.....	52
4.3.3 Hasil Pengembangan dan Implementasi.....	53
4.3.3.1 Mengembangkan Produk Multimedia.....	53
4.3.4 Hasil Penelitian.....	55
4.3.4.1 Hasil <i>Self Evaluation</i>	55
4.3.4.2 Hasil <i>Expert Review</i>	57
4.3.4.3 Hasil <i>One To One Evaluation</i>	65
4.3.4.4 Hasil <i>Small Group Evaluation</i>	67
4.3.4.5 Hasil <i>Filed Test Evaluation</i>	69
4.4 Deskripsi Hasil Angket.....	70
4.5 Analisis Data Angket.....	92
4.5.1 Rekapitulasi Data Angket.....	93
4.5.2 Kesimpulan Analisis Data.....	97
4.6 Pembahasan	98

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan.....	101
5.2 Saran.....	102

DAFTAR PUSTAKA.....	105
----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	107
----------------------	------------

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Sampel.....	32
Tabel 3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	34
Tabel 3.3 Aspek dan Kriteria Penilaian Media.....	35
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Ahli.....	36
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Peserta didik.....	38
Tabel 3.5 Indikator Observasi.....	39
Tabel 3.6 Penilaian Validasi Ahli dalam Skala Likert.....	40
Tabel 3.7 Tingkat Kevalidan Produk.....	41
Tabel 3.8 Penilaian Angket dalam Skala Likert.....	42
Tabel 3.8 Tingkat Kepraktisan Produk.....	43
Tabel 3.9 Penilaian Observasi dalam Skala Likert.....	43
Tabel 3.10 Penilaian Observasi dalam Motivasi.....	44
Tabel 4.1 Data Siswa.....	47
Tabel 4.2 Data Guru.....	47
Tabel 4.3 Struktur Kurikulum SMA Negeri 6 Kelas X.....	48
Tabel 4.4 Perbaikan Prototype 1.....	56
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa.....	58
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media.....	58
Tabel 4.7 Hasil Revisi Validator Ahli Media.....	60
Tabel 4.8 Hasil Revisi Validator Ahli Materi.....	62
Tabel 4.9 Hasil Revisi Validator Ahli Bahasa.....	64
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Angket <i>One To One</i>	66
Tabel 4.11 Hasil Penilaian Angket <i>Small Group</i>	68
Tabel 4.12 Klasifikasi Pernyataan dan Skor.....	70
Tabel 4.13 Presentase Soal 1.....	71
Tabel 4.14 Presentase Soal 2.....	72
Tabel 4.15 Presentase Soal 3.....	73
Tabel 4.16 Presentase Soal 4.....	73
Tabel 4.17 Presentase Soal 5.....	74
Tabel 4.18 Presentase Soal 6.....	75
Tabel 4.19 Presentase Soal 7.....	76
Tabel 4.20 Presentase Soal 8.....	76
Tabel 4.21 Presentase Soal 9.....	77
Tabel 4.22 Presentase Soal 10.....	78
Tabel 4.23 Presentase Soal 11.....	79
Tabel 4.24 Presentase Soal 12.....	79
Tabel 4.25 Presentase Soal 13.....	80
Tabel 4.26 Presentase Soal 14.....	81
Tabel 4.27 Presentase Soal 15.....	82
Tabel 4.28 Presentase Soal 16.....	82
Tabel 4.29 Presentase Soal 17.....	83
Tabel 4.30 Presentase Soal 18.....	84
Tabel 4.31 Presentase Soal 19.....	85
Tabel 4.32 Presentase Soal 20.....	85

Tabel 4.33 Presentase Soal 21.....	86
Tabel 4.34 Presentase Soal 22.....	87
Tabel 4.35 Presentase Soal 23.....	88
Tabel 4.36 Presentase Soal 24.....	88
Tabel 4.37 Presentase Soal 25.....	89
Tabel 4.38 Presentase Soal 26.....	89
Tabel 4.39 Presentase Soal 27.....	90
Tabel 4.40 Presentase Soal 28.....	91
Tabel 4.41 Presentase Soal 29.....	91
Tabel 4.42 Presentase Soal 30.....	92
Tabel 4.43 Indikator Perhatian.....	93
Tabel 4.44 Indikator Relevansi.....	94
Tabel 4.45 Indikator Percaya Diri.....	95
Tabel 4.46 Indikator Kepuasan.....	96
Tabel 4.47 Rata-rata Hasil Motivasi.....	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Teori Dale.....	16
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir.....	27
Gambar 2.3 Alur Penelitian.....	28
Gambar 3.1 Tahap Model Hannafi dan Peck.....	30
Gambar 4.1 Flowchart Multimedia.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Usul Judul Skripsi
- Lampiran 2. Surat Kesiediaan Dosen Membimbing
- Lampiran 3. Surat Persetujuan Seminar Proposal Penelitian
- Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Seminar Proposal Penelitian
- Lampiran 5. Surat Perbaikan Judul
- Lampiran 6. Surat Perbaikan Seminar Usul Penelitian
- Lampiran 7. Surat Persetujuan Seminar Hasil Penelitian
- Lampiran 8. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Seminar Hasil Penelitian
- Lampiran 9. Surat Perbaikan Seminar Hasil Penelitian
- Lampiran 10. Surat Persetujuan Ujian Skripsi
- Lampiran 11. Surat Penunjukkan Pembimbing Skripsi
- Lampiran 12. Surat Izin Penelitian Dekan FKIP Universitas Sriwijaya
- Lampiran 13. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan
- Lampiran 14. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian Dari Sekolah
- Lampiran 15. Lembar Validasi Media
- Lampiran 16. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)
- Lampiran 17. Rekap Hasil Penilaian
- Lampiran 18. Hasil Revisi Media Atas Saran Validator
- Lampiran 19. Hasil Revisi Media Atas Saran Penguji
- Lampiran 20. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 21. Foto Kegiatan Penelitian

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasikan media pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan *eclipse* pada materi lembaga-lembaga negara ditingkat Sekolah Menengah Atas, untuk dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Metode penelitian yang digunakan dalam metode pengembangan dengan model Hannnafi dan Pack dengan menggunakan evaluasi Tessmer. Validasi melibatkan ahli media, materi dan bahasa. Validasi media termasuk dalam kategori sangat valid untuk validasi media dengan rata-rata 4,8 dengan tingkat kevalidan 97,5%; validasi materi telah melalui tahapan perbaikan pada proses bimbingan oleh ahli materi; sedangkan validasi ahli bahasa termasuk kedalam katagori sangan valid dengan rata-rata 4,5 dengan tingkat kevalidan 90%. Penilaian kepraktisan produk dilakukan dengan tahap *one-to-one* dan *small group*. Kepraktisan produk pada tahap *one-to-one* termasuk dalam katagori praktis dengan rata-rata kepraktisan 3,9 dengan tingkat kevalidan 78,3%. Penilaian kepraktisan produk pada pada tahap *small group* tergolong kedalam katagori praktis dengan rata-rata kepraktisan 3,8 dengan tingkat kepraktisan 76,3%. Sedangkan pada tahap penelitian *field test* yang menentukan efek potensial untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan presentase sebesar 87,9% yang termasuk sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa multimedia pengembangan berbasis masalah dengan menggunakan *eclipse* pada meteri lembaga-lembaga negara ditangkat Sekolah Menengah Atas dinyatakan Sangat valid, Praktis dan memiliki efek potensial dalam motivasi belajar dengan persentase yang dikatagorikan sangat baik.

Kata Kunci : Pengembangan Multimedia, Pembelajaran Berbasis Masalah, *Eclipse*, Motivasi Belajar.

Pembimbing 1



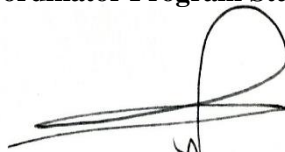
Dr.Sri Artati Waluyati, M.Si.
NIP. 1969111511994012001

Pembimbing 2



Kurnisar, S.Pd, M.H.
NIP. 197603052002121011

Mengetahui
Koordinator Program Studi PPKn,



Sulkipani, S.Pd., M.Pd
NIP. 198707042015041002

ABSTRACT

This study aims to produce problem-based learning media by using eclipse on the material of state institutions in Senior High School to increase students learning motivation. The method used in this study is the development method of Hannafi and Pack model with the using of Tessmer evaluation. The validation involves media, material, and language. Media validation is included in the very valid category for media validation with an average of 4.8 with a validity level of 97.5%; material validation has gone through stages of improvement in the guidance process by material experts; while the validation of linguistic was included in the valid category with an average of 4.5 with a validity level of 90%. The practical assessment of the product has done with process one-to-one and small group. The practicality of products at the one-to-one included in the practical category with average practicality of 3.9 and a validity level of 78.3%. The practicality assessment of the product in the small group classified into the practical category with average practicality of 3.8 with a practical level of 76.3%. While in the field test process which determines the potential effect to increase the motivation of learners with a percentage of 87.9% which included very well. Based on the results of the study, it can be concluded that problem-based learning media development used eclipse on the state institutions in the Senior High School to be accurate, practical, and has a potential effect on learning motivation with a percentage that to be a very good category.

Keywords: Multimedia Development, Problem-based Learning, Eclipse, Learning Motivation.

Advisors 1



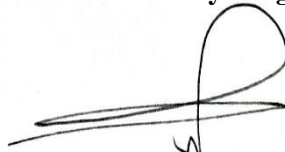
Dr. Sri Artati Waluyati, M.Si.
NIP. 1969111511994012001

Advisors 2



Kurnisar, S.Pd, M.H.
NIP. 197603052002121011

Coordinator Of Study Program PPKn



Sulkipani, S.Pd., M.Pd
NIP. 198707042015041002

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara berkembang yang membutuhkan teknologi untuk mendukung kemajuan bangsa Indonesia dalam persaingan global, terlebih lagi Indonesia harus siap menghadapi revolusi industri 4.0 atau industri generasi ke empat, dimana pada revolusi ini Indonesia haruslah menyiapkan inovasi baru berbasis teknologi bukan hanya dalam bidang ekonomi saja, tetapi juga dalam bidang pendidikan agar tercapainya tujuan bangsa Indonesia yang tertuang dalam pembukaan UUD NRI Tahun 1945 yang salah satunya yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Menurut Pertiwi (2018) dalam survei yang telah dilakukan oleh *We Are Social* yang merupakan perusahaan dari Inggris mengatakan, rata-rata seseorang menggunakan perangkat digital seperti *smartphone* atau *tablet* dalam jangka waktu 3 jam 23 menit dalam sehari, dengan dominasi usia mulai dari 18-24 tahun (dikutip dalam <https://tekno.kompas.com>. Diakses tanggal 25 Agustus 2018). Kemudian hal yang sama juga dikemukakan oleh Kaiser (Schrum, 2016 : 87) yang menurut hasil surveinya menyatakan bahwa, "siswa zaman sekarang rata-rata menghabiskan waktu hampir enam setengah jam setiap harinya bersama media terutama media digital".

Menurut prediksi dari para ahli Futurologi yang diungkapkan oleh RAND (*Global Revolution Teknologi*) yang dijelaskan dalam Suyono (2015: 6) menyatakan bahwa, " pada tahun 2020 dampak teknologi tidak hanya akan berimbas pada bidang ekonomi, kesehatan, kualitas lingkungan dan meliter saja tetapi juga pada bidang pendidikan, sekitar 56 aplikasi teknologi akan berkembang dalam semua bidang termasuk pada bidang pendidikan".

Dari hasil survei tersebut dapat dilihat bahwa anak-anak remaja sekarang ini lebih tertarik terhadap media yang berbentuk digital, hal ini terlihat dari intensitas waktu penggunaan media tersebut yang bisadikatakan digunakan seperempat dari waktu dalam sehari, maka dari itu diprlukannya media digital yang mengandung unsur pendidikan yang dapat digunakan terutama dalam proses belajar pembelajaran dalam mengatasi hal tersebut. Selain itu media pembelajaran sudah

selayaknya mengimbangi teknologi yang berkembang saat ini yang menurut prediksi yang telah dilakukan beberapa ahli bahwa perkembangan teknologi akan sangat dibutuhkan pada tahun-tahun berikutnya. Sejatinya pada pengertian media memiliki kedudukan yang sama dengan perkembangan teknologi, bidang teknologi pembelajaran telah menjadi fokus pada media pembelajaran sejak awal abad kedua puluh, hal ini dapat dijelaskan dari pernyataan yang Reiser dan Dempsey (Yaumi, 2018: 3) :

Early definition of the field of instructional technology focused on instructional media-the physical means via which instructions presented to learners. The roots of the field have been traced back at least as far as the first decade of the twentieth century.

Menurut Reiser dan Dempsey (Yaumi, 2018: 3), definisi awal bidang teknologi pembelajaran difokuskan pada media pembelajaran yang merupakan peralatan fisik yang digunakan untuk menyajikan pembelajaran kepada peserta didik. Penggunaan istilah ini berlangsung selama dekade awal abad kedua puluh. Terkait dengan kemajuan teknologi yang harus ada dalam dunia pendidikan hal ini haruslah tetap menjaga nilai-nilai luhur bangsa. Maka dari itu, Pendidikan Kewarganegaraan berperan besar dalam hal ini, karena dalam pengertiannya Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengajarkan peserta didik tentang bagaimana cara menanamkan nilai-nilai serta hak dan kewajiban sebagai Warga Negara Indonesia yang sesuai dengan tujuan bangsa.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi pengertian Pendidikan, “kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang dimaksudkan untuk peningkatan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak dan kewajiban dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia”. Sedangkan pengertian lain dari Pendidikan Kewarganegaraan dalam standar kompetensi ialah kemampuan individu berinteraksi dengan lingkungannya yaitu mampu adaptasi, konstruktif dan selektif (Tilaar dalam Ubaedilla dkk, 2010: 16). Dari kedua pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik dituntut untuk bisa meningkatkan kualitas dirinya dengan mengikuti perkembangan zaman yang ada, tetapi dengan cara yang selektif dan tetap berpegangan pada nilai kehidupan yang baik dalam bermasyarakat.

Selain itu tujuan pendidikan kewarganegaraan pada dasarnya adalah untuk menjadikan warganegara yang cerdas, bermartabat dan aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Ubaedillah dkk, 2010: 6). Maka dari itu Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk menanamkan dan membentuk kesadaran dalam berbangsa dan bernegara, serta bertanggungjawab sebagai generasi bangsa yang menjunjung tinggi nilai-nilai kebangsaan meski ditengah arus globalisasi yang semakin tinggi. Dalam hal ini kita dituntut cerdas dalam meningkatkan kehidupan berbangsa dan bernegara, arti cerdas dalam berbangsa sendiri dapat diimplementasikan dalam membentengi diri dari derasnya arus teknologi, yang mampu melunturkan nilai-nilai bangsa Indonesia jika tidak diimbangi dengan cara yang cerdas dalam berbangsa tanpa harus menutup diri untuk bisa terus meningkatkan kehidupan bermasyarakat dengan adanya kemajuan teknologi. Maka dari itu peran Pendidikan Kewarganegaraan sangatlah penting dalam menanamkan nilai tersebut, akan tetapi tidak dapat dipungkiri bahwa materi Pendidikan Kewarganegaraan kurang diminati karena buku yang terkesan tebal dan banyak memuat tulisan daripada gambar yang dinilai membosankan dan kurang diminati peserta didik, hal itulah yang membuat pelajar malas membaca buku dan lebih tertarik pada media digitalnya.

Maka dari itu diperlukanya suatu sumber belajar yang mendukung jalannya pendidikan yang sesuai dengan kemajuan teknologi yang ada, seperti buku elektronik dan media pembelajaran lainnya seperti multimedia pembelajaran yang bisa digunakan dalam komputer, *notebook* ataupun *handphone* dalam bentuk aplikasi seperti yang biasa digunakan, sehingga mudah digunakan dan diakses dengan mudah oleh peserta didik seperti media pembelajaran yang dibuat melalui program IDE *eclips*.

Eclipse merupakan sebuah IDE (*integrated development environment*) yang gratis dan *open source* atau yang dapat dikembangkan untuk membangun sebuah program komputer dan dapat dijalankan di semua *platform*. (Satyaputra dkk, 2012: 12). Oleh karenanya *eclipse* merupakan suatu program komputer yang cocok untuk mengembangkan multimedia pembelajaran digital, selain mudah dan gratis *eclipse* ini juga dapat menyesuaikan pada semua *platform* dalam seluruh program

komputer dan dapat dijalankan dalam program java yang sering digunakan dalam mendukung seluruh aplikasi di dalam *smartphone* yang biasa digunakan .

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar sangatlah penting apalagi dalam membatu mempermudah dalam menyampaikan materi. Berdasarkan pendapat dari Nana Sudjana (Djamarah 2006 :137) mengemukakan bahwa terdapat sepuluh nilai-nilai praktis media pembelajaran salah satunya yaitu,” media dapat memperbesar minat dan dapat memfokuskan perhatian siswa untuk belajar”. Selanjutnya pendapat tentang nilai-nilai praktek penggunaan media juga dikemukakan oleh Sudirman (Djamarah 2006 :138) bahwa terdapat sepuluh nilai yang salah satunya yaitu,” media dapat membangkitkan motivasi belajar siswa”. Berdasarkan dua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting dalam meningkatkan motivasi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan studi pendahuluan dan pertimbangan akreditasi sekolah menurut SK Walikota Palembang No. 58 Januari 2010, “menyatakan bahwa SMA Negeri 6 merupakan sekolah unggul di kota Palembang , maka dari itu peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian di SMA tersebut, kemudian dilanjutkan wawancara terhadap salah satu guru PPKn di SMA tersebut maka peneliti mendapati beberapa informasi yang dapat dijadikan pertimbangan dalam melakukan penelitian ini. Di SMA tersebut menerapkan cara belajar sesuai dengan kurikulum yang ada sekarang ini yaitu kurikulum 2013, SMA tersebut bukan hanya merupakan sekolah unggulan di kota Palembang, sarana dan prasarananya juga mendukung dalam mengembangkan multimedia pembelajaran, seperti tersedianya lab multimedia, akan tetapi dengan keterbatasan yang ada pembelajaran PPKn belumlah menggunakan lab multimedia. Selain itu SMA Negeri 6 juga mengizinkan penggunaan *handphone* pada saat proses belajar mengajar yang tetap melalui pengawasan guru dalam penggunaanya, hal ini tercantum dalam tata tertib SMA Negeri 6 pada pasal 6 ayat 4. Rata-rata motiva belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn sudah sangatlah baik dan mencapai KKM yaitu 75, namun motivasi dalam belajar dikatagorikan tidak baik hasil ini diperoleh berdasarkan angket studi awal motivasi peserta didik, yang telah

dilakukan terlebih dulu dengan menggunakan soal skala likert terhadap 32 siswa dan diperoleh hasil motivasi peserta didik 33.1%, tes tersebut hanya diberikan pada kelas X IIS 4 karena berdasarkan kesimpulan yang yang diperoleh dari wawancara, didapati bahwa peserta didik kelas tersebut masih ada yang sering bermain *handphone* pada saat guru menerangkan dan tidak sedikit yang terlihat mengobrol dengan teman yang lain, sehingga tidak memperhatikan apa yang diterangkan oleh guru di depan kelas. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan dan berdasarkan pertimbangan penggunaan pembolehan penggunaan *handphone* dalam proses belajar pembelajaran yang sering di salah gunakan oleh peserta didik dan penggunaannya hanya sebatas untuk mencari tambahan materi dari internet saja. Maka dari itu peneliti bermaksud akan melakukan penelitian pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *eclipse* di SMA Negeri 6 Palembang pada mata pelajaran PPKn dalam materi lembaga-lembaga Negara yang dapat digunakan di dalam seluruh perangkat digital mulai dari komputer hingga *handphone*.

Dari penelitian tersebut peneliti ingin mengembangkan multimedia yang valid, praktis dan adanya efek potensial dalam bentuk multimedia digital sehingga dapat menarik motivasi peserta didik terutama pada materi lembaga-lembaga negara, karena pada pengertiannya multimedia pembelajaran merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan sangat efektif dan efisien (Wibawanto :2017). Dengan harapan multimedia tersebut mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran PPKn terlebih lagi pada materi Lembaga-lembaga Negara. Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Masalah Menggunakan *Eclipse* pada Materi Lembaga-Lembaga Negara untuk Tingkat SMA.”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas maka masalah yang menjadi perhatian di sini dan harus dilakuan yaitu :

- 1.2.1 Bagaimana menghasilkan multimedia pembelajaran berbasis *eclipse* pada materi Lembaga-lembaga Negara SMA di kelas X yang valid ?
- 1.2.2 Bagaimana menghasilkan multimedia pembelajaran berbasis *eclipse* pada materi Lembaga-lembaga Negara SMA di kelas X yang praktis?
- 1.2.3 Bagaimana menghasilkan multimedia pembelajaran berbasis *eclipse* pada materi Lembaga-lembaga Negara SMA di kelas X yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas tujuan peneliti yang akan dicapai yaitu :

- 1.3.1 Untuk menghasilkan multimedia pembelajaran berbasis *eclipse* pada materi Lembaga-lembaga Negara SMA di kelas X yang valid ?
- 1.3.2 Untuk menghasilkan multimedia pembelajaran berbasis *eclipse* pada materi Lembaga-lembaga Negara SMA di kelas X yang praktis?
- 1.3.3 Untuk menghasilkan multimedia pembelajaran berbasis *eclipse* pada materi Lembaga-lembaga Negara SMA di kelas X yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik ?

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Secara Teoritik

Menambah wawasan serta ilmu bagi semua unsur pendidikan terutama dalam belajar pembelajaran PPKn.

1.4.2 Secara Praktis

- a. Bagi peneliti, menambah pengalaman serta pengetahuan dalam mengembangkan media interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- b. Bagi guru, produk yang dihasilkan dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran PPKn yang interaktif sesuai dengan perkembangannya

- c. Bagi peserta didik, media yang dihasilkan dapat digunakan dengan lebih mudah karena nantinya media ini akan bisa di masukan sebagai salah satu aplikasi dalam android sehingga lebih menarik untuk dibaca.
- d. Bagi sekolah, penelitian ini dapat menjadi salah satu peningkatan dan acuan pembelajaran terutama dalam pendidikan PPKn.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Y. dkk. (2015). *Digital Multimedia*. Jakarta: PT. Widia Inovasi Nusantara.
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Renika Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Renika Cipta.
- Darmawan, D. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Djamarah, S. dkk. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hamdi, H. (2013). **Pembuatan Multimedia Interaktif Menggunakan Moodle Pada Kompetensi Mengamati Gejala Alam Dan Keteraturannya Untuk Pembelajaran Siswa SMA Kelas XI Semester I. *Pillar Of Physics Education Vol 1, april 2013*. <https://ejournal.unp.ac.id>. Diakses pada tanggal 10 Juni 2018.**
- Kompi. (2015). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Kustandi, C. dkk. (2016). *Media Pembelajaran*. Bandung: Ghalia Indonesia.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: C.V Alfabata.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Nugroho, A. (2017). *Pemrograman Java Menggunakan IDE eclipse Callisto dalam Penerapannya pada Pengembangan Aplikasi Java EE dengan Konsep EJB (Enterprise Java Bean) dan Layanan Web service*. Yogyakarta: C.V Andi.
- Oktiana, G. (2015). **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasarmemuat Ikhtisar Siklus Atuntansi Perusahaan Jasa Di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 8.**
- Pertiwi, W. K., 2018. **Riset Ungkap Pola Pemakaian Metsos Orang Indonesia**. Kompas.com, 1 Maret. <https://tekno.kompas.com> . Diakses tanggal 25 Agustus 2018.
- Ramli. (2013). **Aplikasi Teknologi Multimedia dalam Pendidikan**. *Jurnal Kompertaris Wilayah XI Kalimantan*. 11. <http://idr.uin-antasari.ac.id>. Diakses 24 September 2018.

- Satyaputra, A. dkk. (2012).” *Java for Beginners with Eclipse 4.2 Juno*”.Jakarta: Gramedia.
- Schrum, L.(2016). *Teknologi Pendidikan Bagi Para Pimpinan Sekolah*. Diterjemahkan oleh F,Dwiyanti,W. Jakarta: PT.Indeks.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: C.V Alfabeta.
- Sugiyono. (2017).*Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: C.V Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Motode Penelitian dan Pengembangan (research and Development/R&D)*. Bandung: C.V Alfabeta.
- Suyono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Taufik. dkk. (2016). **Design Of Science Mobile Larning Of Eclipse Phenomena With Conservation Insight Android-Based App Inventor 2**. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*,. 5 (2): 291-298. <http://journal.unnes.ac.id>. Diakses 10 Juli 2018.
- Ubaedillah. dkk. (2010). *Pendidikan Kewarganegaraan, Demokrasi, Hak Asasi Manusia, dan Masyarakat Madani*. Jakarta:Kencana Pranata Media Grup.
- Wibawanto,W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif.
- Widoyoko, Eko Putro. (2016). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wena, M. (2014). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Yaumi, M.(2018). “ *Media dan Teknologi Pembelajaran*”. Jakarta: Pranadamedia Grup.

