

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
KONTEKSTUAL DENGAN APLIKASI COURSELAB PADA MATERI
ANCAMAN INTEGRASI NASIONAL MATA PELAJARAN PPK di SMK**

SKRIPSI

Oleh:

Brigita Merlin Audriani

NIM: 06051181320033

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

INDRALAYA

2018

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
KONTEKSTUAL DENGAN APLIKASI *COURSELAB* PADA MATERI
ANCAMAN INTEGRASI NASIONAL MATA PELAJARAN PPK_n DI SMK**

SKRIPSI

Oleh:

Brigita Merlin Andriani

NIM: 06051181320033

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

INDRALAYA

2018

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
KONTEKSTUAL DENGAN APLIKASI COURSELAB PADA PELAJARAN
PPKn MATERI ANCAMAN INTEGRASI NASIONAL DI SMK**

SKRIPSI

Oleh:

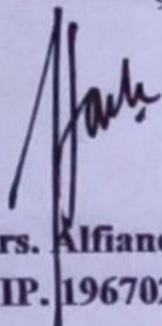
Brigita Merlin Andriani

Nomor Induk Mahasiswa 06051181320033

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

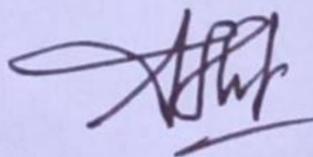
Mengesahkan:

Pembimbing 1,



Drs. Alfiandra, M.Si.
NIP. 196702051992031004

Pembimbing 2,



Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si
NIP. 196911151994012001

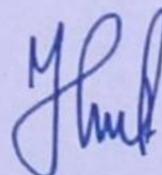
Mengetahui

Ketua Jurusan IPS,



Dr. Farida, M.Si.
NIP. 196009271987032002

Ketua Program Studi,



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

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
KONTEKSTUAL DENGAN APLIKASI *COURSELAB* PADA PELAJARAN
PPKn MATERI ANCAMAN INTEGRASI NASIONAL DI SMK**

SKRIPSI

Oleh:

Brigita Merlin Andriani

Nomor Induk Mahasiswa 06051181320033

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

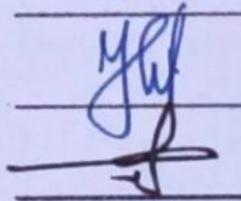
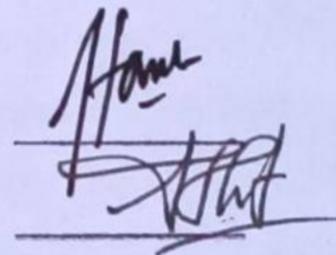
Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 24 Juli 2018

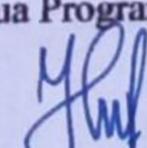
TIM PENGUJI

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



Indralaya, September 2018

Ketua Program Studi



Kurnisar, S.Pd., M.H.

NIP. 197603052002121011

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Brigita Merlin Andriani

NIM : 0605118132003

Jurusan : Ilmu Pengetahuan Sosial

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual dengan Aplikasi *Courselab* pada Materi Hak dan Kewajiban Berdemokrasi Mata Pelajaran PPKn di SMK' ini 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 Pengulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan / atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini. Saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Juli 2018



Yang membuat pernyataan,

Brigita Merlin Andriani

NIM. 06051181320033

PRAKATA

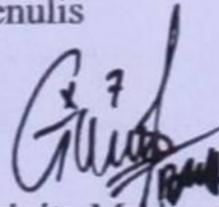
Skripsi ini dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual dengan Aplikasi *CourseLab* pada Materi Hak dan Kewajiban Berdemokrasi Mata Pelajaran PPKn” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Drs. Alfiandra, M.Si dan Ibu Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Bapak Prof, Sofendi, M.A, Ph.D, Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Sosial Ibu Dr. Farida, M.Si, Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Bapak Kurnisar, S.Pd.,M.H yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi. Ucapan terimakasih juga diberikan kepada Ibu Dra. Hj. Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D, dan Bapak Kurnisar, S.Pd.,M.H, dan Bapak Sulkipani, S.Pd., M.Pd yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, Juli 2018

Penulis



Brigita Merlin Andriani

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.4.1 Manfaat Teoritis	7
1.4.2 Manfaat Praktis	7
1.4.2.1 Bagi Siswa	7
1.4.2.2 Bagi Guru	7
1.4.2.3 Bagi Sekolah	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Media Pembelajaran	9
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	9
2.1.2 Jenis Media Pembelajaran	9
2.1.3 Manfaat Media pembelajaran	12
2.2 Multimedia	15

DAFTAR ISI

	Halaman
2.2.1 Pengertian Multimedia Pembelajaran	15
2.2.1 Jenis Multimedia	15
2.2.3 Manfaat Multimedia	16
2.3 Pengembangan Multimedia Interaktif	17
2.3.1 Pengertian Pengembangan Multimedia Interaktif	17
2.3.2 Pengertian Multimedia Interaktif	18
2.3.3 Komponen Multimedia Interaktif	19
2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif	19
2.3.5 Kriteria Multimedia Interaktif	20
2.4 Penggunaan Multimedia Pembelajaran dalam Pembelajaran PPKn	21
2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran PPKn	21
2.4.2 Macam-Macam Media Pembelajaran PPKn	22
2.5 Pendekatan Kontekstual (<i>Contextual Teaching and Learning</i>)	23
2.5.1 Pengertian <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL)	23
2.5.2 Komponen CTL	24
2.5.3 Karakteristik CTL	25
2.5.4 Tahap-Tahap Pembelajaran CTL	26
2.5.5 Multimedia Interaktif Berbasis Kotekstual	26
2.6 <i>Courselab</i>	31
2.6.1 Pengertian <i>Courselab</i>	31
2.6.2 Fitur <i>Courselab</i>	31
2.6.3 Keunggulan dan Kelemahan <i>Courselab</i>	34
2.8 Model-Model Pengembangan	35
2.8.1 Model Pengembangan Kemp	35
2.8.2 Model Pengembangan 4-D	35
2.8.3 Model Pengemabangan ASSURE	35
2.8.4 Model Pengembangan ADDIE	35

DAFTAR ISI

	Halaman
2.8.5 Model Pengembangan Hannafin and Peck	36
2.8.6 Model Pengembangan Richey and Klein	36
2.9 Penelitian yang Relevan	36
2.10 Kerangka Berpikir	39
2.11 Alur Penelitian	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	41
3.1 Lokasi Penelitian	41
3.2 Subjek Penelitian	41
3.3 Metode Penelitian	41
3.4 Model Pengembangan	42
3.5 Prosedur Pengembangan	43
3.5.1 Analisis Kebutuhan	44
3.5.2 Desain Produk	45
3.5.3 Pengembangan dan Implementasi	45
3.5.4 <i>Evaluation</i>	45
3.5.4.1 <i>Self Evaluation</i>	45
3.5.4.2 <i>Expert Review</i>	46
3.5.4.3 <i>One to One Evaluation</i>	46
3.5.4.4 <i>Small Group Evaluation</i>	46
3.5.4.5 <i>Field Test Evaluation</i>	46
3.6 Teknik Pengumpulan Data	47
3.6.1 Wawancara	47
3.6.2 Dokumen	47
3.6.3 Angket	47
3.7 Teknik Analisis Data	48
3.7.1 Uji Validitas	48
3.7.2 Analisis Data Angket	49
3.8 Instrumen Penelitian	50

DAFTAR ISI

	Halaman
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	51
4.1 Hasil Penelitian	51
4.1.1 Tahap Analisis	51
4.1.1.1 Analisis Karakteristik Siswa	51
4.1.1.2 Analisis Materi dan Bahan Ajar	53
4.1.2 Tahap Desain	55
4.1.2.1 Desain Materi dan Bahan Ajar	55
4.1.2.2 Desain Naskah	56
4.1.3 Pengembangan	56
4.1.4 Implementasi dan Evaluasi	57
4.1.4.1 Hasil <i>Self Evaluation</i> dan Implementasi	57
4.1.4.2 Hasil <i>Expert Review</i>	62
4.1.4.3 Hasil <i>One to One</i>	70
4.1.4.4 Hasil <i>Small Group</i>	73
4.1.4.5 Hasil <i>Field Test</i>	76
4.2 Pembahasan	79
4.2.1 Tahap Analisis	80
4.2.2 Tahap Desain	81
4.2.3 Tahap <i>Development</i>	81
4.2.4 Tahap <i>Evaluation dan Implementation</i>	82
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	85
5.1 Simpulan	85
5.2 Saran	85
5.2.1 Bagi Guru	85
5.2.2 Bagi Siswa	86

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kategori Penilaian pada <i>Walkthrough</i>	48
Tabel 3.2 Kategori Penilaian Kevalidan Multimedia	48
Tabel 3.3 Kategori Pilihan Jawaban pada <i>Walkthrough</i>	49
Tabel 3.4 Klasifikasi Kepraktisan Multimedia	49
Tabel 4.1 Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual	54
Tabel 4.2 Garis Besar Isi Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual	55
Tabel 4.3 Hasil Perbaikan Desain Awal ke <i>Prototype</i>	58
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Validasi Multimedia Berbasis Kontekstual	63
Tabel 4.5 Komentar dan Saran Ahli Terhadap Multimedia Inhteraktif Berbasis Kontekstual pada Tahap <i>Expert Review</i>	67
Tabel 4.6 Hasil Perbaikan <i>Prototype</i> pada Tahap <i>Epert Review</i>	68
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Penilaian Angket Tanggapan Siswa pada Tahap <i>One to One</i>	71
Tabel 4.8 Komentar dan Saran Siswa Terhadap Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual pada Tahap <i>One to One</i>	71
Tabel 4.9 Hasil Perbaikan <i>Prototype I</i> Menjadi <i>Prototype II</i> pada Tahap <i>One to One</i>	72
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Angket Tanggapan Siswa pada Tahap <i>Small Group</i>	73
Tabel 4.11 Komentar dan Saran Siswa Terhadap Multimedia Interaktif Berbasis Kotekstual pada Tahap <i>Small Group</i>	74
Tabel 4.12 Hasil Perbaikan <i>Prototype II</i> Menjadi <i>Prototype III</i> pada Tahap <i>Small Group</i>	76
Tabel 4.13 Hasil Rekapitulasi Rata-rata Persentase Motivasi Belajar Siswa Kelas X.H.....	77

DAFTAR BAHAN

	Halaman
Bagian 2.1 Keluarga Sempit	29
Bagian 2.2 Alur Penelitian	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	1: Usul Judul Penelitian
Lampiran	2: Surat Keterangan Telah Melakukan Seminar Usul
Lampiran	3: SK Pembimbing Skripsi
Lampiran	4: Surat Telah Melakukan Seminar Hasil
Lampiran	5: Surat Persetujuan Ujian Skripsi
Lampiran	6: Surat Izin Penelitian
Lampiran	7: Surat Telah Menyelesaikan Penelitian
Lampiran	8: Lembar Validasi Media
Lampiran	9: Lembar Validasi Materi
Lampiran	10: Lembar Validasi Bahasa
Lampiran	11: Rekapitulasi Validasi Media
Lampiran	12: Rekapitulasi Validasi Materi
Lampiran	13: Rekapitulasi Validasi Bahasa
Lampiran	14: Lembar Penilaian <i>One-to-One</i>
Lampiran	15: Rekapitulasi <i>One-to-one</i>
Lampiran	16: Lembar Penilaian <i>Small Group</i>
Lampiran	17: Rekapitulasi <i>Small Group</i>
Lampiran	18: Lembar Observasi
Lampiran	19: Hasil Perbaikan Pengembangan Produk Multimedia
Lampiran	20: Hasil Produk Pengembangan
Lampiran	21: Kartu Bimbingan Skripsi

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
KONTEKSTUAL DENGAN APLIKASI *COURSELAB* PADA MATERI
ANCAMAN INTEGRASI NASIONAL MATA PELAJARAN PPKn DI SMK**

Oleh:

Brigita Merlin Andriani

NIM. 06051181320033

Pembimbing: (1) Drs. Alfiandra, M.Si

(2) Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si

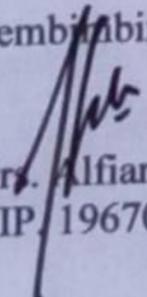
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

ABSTRAK

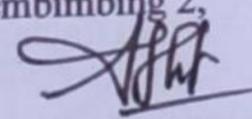
Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran berbasis kontekstual pada materi Ancaman Terhadap Integrasi Nasional yang valid, praktis, dan mempunyai efek potensial. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan dengan model Hannafin dan Peck. Validasi media dinilai melalui tiga ahli yakni ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi materi termasuk dalam kategori sangat valid dengan rerata 4.3, validasi media termasuk dalam kategori sangat valid dengan rerata 4.5, dan validasi bahasa termasuk dalam kategori sangat valid dengan rerata 4.1. Kepraktisan dinilai menggunakan tahap *one to one* yang diujikan kepada tiga orang siswa dengan rerata 4.4 termasuk dalam kategori sangat praktis dan tahap *small group* yang diujikan kepada enam orang siswa dengan rerata 4.3 termasuk dalam kategori sangat praktis. Pada tahap uji coba multimedia pembelajaran berbasis kontekstual pada 32 orang siswa kelas X mempunyai efek potensial untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, terbukti, terbukti dengan tingkat motivasi belajar sebesar 79% termasuk dalam kategori motivasi tinggi, karena berdasarkan kriteria interpretasi skor 60-80% adalah motivasi tinggi. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis kontekstual pada materi hak dan kewajiban dalam berdemokrasi dinyatakan valid, praktis dan memiliki efek potensial bagi motivasi belajar siswa Sekolah Menengah Kejuruan.

Kata-kata Kunci: *Multimedia pembelajaran, kontekstual, Courselab*

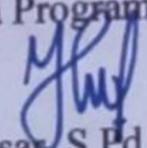
Pembimbing 1,


Drs. Alfiandra, M.Si
NIP. 19670205199201004

Pembimbing 2,


Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si
NIP. 196911151994012001

Mengetahui,
Ketua Program Studi,


Kurnisar, S.Pd., M.H

NIP. 197603052002121001

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
KONTEKSTUAL DENGAN APLIKASI *COURSELAB* PADA MATERI
ANCAMAN INTEGRASI NASIONAL MATA PELAJARAN PPKn DI SMK**

Oleh:

Brigita Merlin Andriani

NIM. 06051181320033

Pembimbing: (1) Drs. Alfiandra, M.Si

(2) Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si

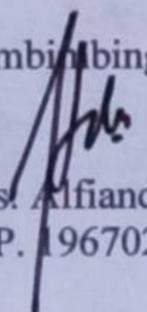
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

ABSTRACT

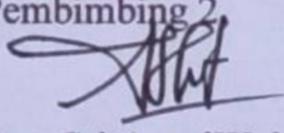
This research aims to produce interactive multimedia learning based contextual on the matter of threats to national integration that are valid, practical, and have potential effects. The research method used is the development method with the model of Hannafin and Peck. Media validation is assessed through three experts: material experts, media experts, and linguists. Validation of material included in category is very valid with mean 4.3, validation of media included in category very valid with mean 4.5, and validation of language included in category very valid with mean 4.1. Practicality was assessed using the one to one stages tested to three students with a mean of 4.4 included in the very practical category and small group stages tested to six students with a mean of 4.3 included in the very practical category. In the experimental stage of contextual-based multimedia learning in 32 students of class X students have a potential effect to improve students' learning motivation, proven, as evidenced by the level of learning motivation of 79% included in high motivation category, because based on 60-80% interpretation criteria is the motivation high. Based on these results show that contextual based learning multimedia on the rights and obligations in the democracy declared valid, practical and has a potential effect for students' motivation Vocational High School.

Keywords: interactive multimedia, contextual, courselab

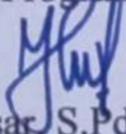
Pembimbing 1,


Drs. Alfiandra, M.Si
NIP. 19670205199201004

Pembimbing 2,


Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si
NIP. 196911151994012001

Mengetahui,
Ketua Program Studi,


Kurnisar, S.Pd., M.H
NIP. 197603052002121001

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang di era modern ini. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ini ikut mendesak adanya perkembangan pendidikan. Perkembangan pendidikan pada saat ini menuntut adanya pembelajaran yang bermakna bagi kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Hal ini selaras dengan apa yang dimaksud dengan pendidikan menurut pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (*kelembagaan.ristekdikti.go.id*, 2016) yang menyatakan pendidikan sebagai suatu usaha yang terencana guna mewujudkan proses pembelajaran yang aktif dan mampu mengembangkan potensi siswa dalam kekuatan spiritual, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan.

Pendidikan perlu diarahkan sesuai dengan tujuan yang terkandung dalam hakikat pendidikan sehingga diperlukan pembelajaran yang mampu mendukung proses pengarahan kepada tujuan pelaksanaan pendidikan itu sendiri.

Sekolah merupakan penyelenggaraan proses pendidikan melalui pembelajaran yang membangun siswanya sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengembangannya (Bayu, 2011). Sekolah mengupaya agar siswanya menjadi sumber daya masyarakat (SDM) yang baik dan berkualitas kedepannya.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sekolah yang mempersiapkan siswanya untuk siap bekerja dan menjadi SDM yang berkualitas. Menurut pasal 1 ayat 21 Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2008 (*unnes.ac.id*, 2008) SMK adalah salah satu bentuk pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama atau setara SMP atau MTs. SDM yang berkualitas (Abdul, 2012) adalah SDM yang berpengetahuan, berketerampilan, dan bersikap sesuai dengan

sifat dan persyaratan dunia kerja. Saat ini persaingan di bidang industrial sangat ketat sehingga dibutuhkan kerja yang cerdas, disiplin, produktif, efektif serta bertanggungjawab.

Melihat pernyataan tersebut maka pendidikan saat ini harus menghubungkan aspek keilmuan dan aspek moral. Hal ini dapat dilakukan melalui pemahaman yang baik pada pembelajaran PKn dan penerapannya.

Namun dewasa ini, pembelajaran yang dilaksanakan kurang mendapat perhatian dari siswa terkhusus pada pembelajaran yang materinya bersifat padat dengan kata-kata dan sering membuat siswa merasa bosan saat membacanya seperti materi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Mengingat betapa pentingnya pembelajaran PPKn, maka diperlukan adanya suatu perubahan dalam proses pembelajaran PPKn agar siswa lebih senang dan mudah untuk memahami nilai-nilai yang terkandung dalam materi sebagaimana tujuan dari pembelajaran PPKn itu sendiri. Pembelajaran PKn merupakan pembelajaran yang paling banyak berperan dalam memberikan makna kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pembelajaran PPKn bertujuan untuk membentuk siswa yang mampu berpikir secara rasional, kritis, dan kreatif serta aktif dan bertanggung jawab dalam masyarakat, bangsa dan negara; mampu berkembang secara positif dan demokratis sesuai dengan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain dan berinteraksi dalam peraturan dunia dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Melihat permasalahan yang terjadi, maka dibutuhkan cara yang mampu membangkitkan motivasi dan pemahaman siswa dalam belajar PPKn khususnya dalam penelitian ini adalah siswa SMKN 1 Indralaya Selatan di mana mereka masih kurang tertarik dengan pembelajaran yang bersifat teori seperti PPKn dan ditambah lagi mereka harus menyelesaikan praktik lapangan dan meninggalkan pembelajaran di sekolah. Salah satu cara untuk dapat meningkatkan pemahaman siswa adalah dengan menyajikan materi ajar menggunakan multimedia interaktif

yang berbasis kontekstual dan menarik serta sesuai dengan apa yang dapat mereka lihat.

Multimedia merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran dengan berbagai variasi. Menurut Riyana (2007) multimedia adalah 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.

Multimedia sebagai media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk proses pembelajaran dan sangat diperlukan dalam suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran yang saat ini sering digunakan adalah media pembelajaran dalam bentuk benda nyata ataupun media presentasi seperti *power point* yang materi-materinya sulit dipahami oleh siswa sehingga siswa belum mengerti apa makna dari pembelajaran yang telah dilakukan. Media pembelajaran yang demikian akan cukup sulit untuk menjelaskan materi-materi seperti yang terdapat dalam pelajaran PKn. Pelajaran PKn sangat sarat dengan nilai-nilai yang tersirat dalam setiap pembelajarannya dan biasanya siswa cenderung bosan dan tidak tertarik pada pembelajaran yang materinya banyak dituangkan melalui kata-kata serta mereka tidak mengerti apa yang dimaksud dari materi itu. Media pembelajaran yang diperlukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah sebuah multimedia interaktif yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa yang salah satunya melalui pengembangan multimedia interaktif yang berbasis kontekstual.

Multimedia interaktif berbasis kontekstual ini membantu guru dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan konsep di dunia nyata. Multimedia interaktif yang berbasis kontekstual membantu agar materi yang disampaikan dapat mudah dipahami oleh siswa dan siswa lebih tertarik untuk belajar karena telah mengerti makna dari pembelajaran yang dilakukan. Selain itu, bentuk dari multimedia juga mempengaruhi ketertarikan siswa pada suatu pembelajaran. Hal ini dapat diperoleh dengan menggunakan multimedia interaktif.

Multimedia interaktif dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi *software courselab*. *Courselab* merupakan aplikasi untuk membuat tampilan multimedia agar lebih menarik dan bersifat interaktif. Aplikasi ini mempunyai banyak fitur yang dapat digunakan untuk mendesain multimedia agar menarik dan mudah dipahami serta dapat membuat siswa berinteraksi dengan sumber belajar secara langsung. Selain itu, aplikasi ini juga mampu menghadirkan evaluasi materi pembelajaran secara interaktif. Tampilan multimedia dengan aplikasi ini akan lebih variatif, menarik, tidak hanya berupa teks dan gambar, namun juga terdapat *video*, animasi, dan *comic flash*.

Berdasarkan fitur yang terdapat dalam aplikasi *courselab*, aplikasi tersebut sangat sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran PPKn. Pembelajaran PPKn membutuhkan media pembelajaran yang mampu menstimulus lahirnya proses pembelajaran aktif dan kreatif yang dapat diwujudkan dengan menggunakan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan memiliki fitur yang variatif. Selain itu, pembelajaran PPKn membutuhkan adanya media yang mampu mengkonkretkan hal-hal yang bersifat abstrak dalam bentuk gambar, video, dan animasi yang dapat menggambarkan perilaku yang baik dan kurang baik sebagai sarana pembentukan moral.

Pemanfaatan fitur yang terdapat dalam aplikasi *courselab* pada pembelajaran PPKn misalnya pada materi hak asasi manusia, maka fitur yang dapat digunakan adalah *video*. Pada materi hak asasi manusia *video* digunakan untuk menjelaskan melalui tayangan seperti bagaimana sejarah berkembangnya hak asasi manusia di Indonesia dan seperti apa pelanggaran hak asasi manusia yang pernah terjadi. Selain itu, pada materi lain seperti demokrasi ataupun politik dapat disampaikan melalui animasi atau juga *comic flash* yang disusun menggunakan aplikasi *courselab*. Fitur lain seperti gambar juga dapat digunakan untuk menjelaskan melalui gambaran-gambaran seperti gambar pelaksanaan demokrasi melalui pemilihan umum di masa awal kemerdekaan. Semua fitur yang tersedia sangat cocok untuk materi-materi seperti yang dicontohkan ataupun materi lainnya yang terdapat dalam pembelajaran PPKn.

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pengembangan multimedia interaktif pernah dilakukan oleh Dharma pada tahun 2012 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran PKn" dan memberikan kesimpulan bahwa multimedia interaktif memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Perbedaan antara penelitian Dharma dengan penelitian ini adalah pada penelitian yang telah dilakukan oleh Dharma, pengembangan multimedia interaktif dilakukan dengan aplikasi *stop motion* dan mengarah pada minat belajar yang berbasis karakter dengan mengacu pada 10 pilar karakter yang berasal dari nilai luhur universal. Sedangkan penelitian ini akan menghasilkan multimedia dengan aplikasi *courselab* yang berbasis kontekstual dengan mengkaitkan materi dengan kehidupan nyata. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dan membantu siswa untuk belajar mandiri. Penelitian lain yang relevan dengan Dharma adalah Hernita pada tahun 2014 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Aplikasi *Courselab* pada Materi Sistem Koordinat UTM". Penelitian tersebut memberikan hasil bahwa media *courselab* sangat layak dan baik dalam menyampaikan materi dan sangat menarik. Adapun hal yang membedakan dengan penelitian ini yaitu pada penelitian ini *courselab* disajikan sebagai pendukung penyajian bahan ajar interaktif sedangkan pada penelitian tersebut, *courselab* digunakan sebagai media presentasi dan belum interaktif.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas maka media pembelajaran pada pembelajaran PKn juga perlu untuk dikembangkan menjadi multimedia interaktif kontekstual yang salah satunya dengan menggunakan aplikasi *courselab*. Melalui ini siswa akan lebih mudah mengerti, memahami dan mempraktikan nilai-nilai yang terkandung dalam pembelajaran PPKn.

Hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan pada 26 Januari 2017 di SMKN 1 Indralaya Selatan diketahui bahwa siswa masih sering bosan dan mengantuk serta kurang memperhatikan proses pembelajaran PPKn. Hal ini dikarenakan pada pembelajaran PPKn sangat padat dengan kata-kata yang harus

mereka hapal. Sedangkan siswa lebih senang mengadakan praktek daripada teori. Kemudian siswa SMKN 1 Indralaya Selatan tepatnya kelas XI telah disibukan dengan adanya praktik lapangan sehingga guru hanya memberikan materi dan tugas sebelum melakukan praktik lapangan dan mengharuskan mereka untuk belajar mandiri. Hal ini dapat menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru serta dapat mengakibatkan menurunnya hasil belajar siswa.

Usulan untuk melakukan pengembangan multimedia interaktif berbasis kontekstual ini mendapat dukungan penuh dari guru PPKn dan beliau juga meminta untuk membantu jika beliau ingin mengembangkan sendiri multimedia dengan menggunakan aplikasi tersebut. Guru PPKn di SMKN 1 Indralaya Selatan sangat senang dengan ide pengembangan ini karena akan sangat bermanfaat dalam pembelajaran PPKn dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Guru PPKn di SMKN 1 Indralaya Selatan belum pernah menggunakan multimedia interaktif berbasis kontekstual melalui aplikasi *courselab* pada proses pembelajaran PPKn dan selama ini guru hanya menggunakan buku ajar cetak biasa dan bila memungkinkan disajikan dalam bentuk power point yang materinya masih sulit dimengerti siswa walaupun penyajiannya ringkas.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul penelitian "**Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual dengan Menggunakan Aplikasi *Courselab* pada Materi Demokrasi Mata Pelajaran PPKn di SMA/SMK**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif berbasis kontekstual menggunakan *courselab* yang valid dan menarik pada pelajaran PPKn di SMKN Indralaya Selatan?

1.2.2 Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif berbasis kontekstual menggunakan *courselab* yang praktis pada pelajaran PPKn di SMKN Indralaya Selatan?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk:

1.3.1 Mengembangkan multimedia interaktif berbasis kontekstual menggunakan *courselab* yang valid dan menarik pada pelajaran PPKn.

1.3.2 Mengembangkan multimedia interaktif berbasis kontekstual menggunakan *courselab* yang praktis pada pelajaran PPKn.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu:

1.4.1 Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat menjadi suatu kajian dalam pelaksanaan pembelajaran PPKn dan pembelajaran pada mata pelajaran yang lain. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan mengenai multimedia interaktif berbasis kontekstual menggunakan *courselab* seiring dengan perkembangan teknologi. Penelitian ini juga dapat memberi dampak positif dalam upaya peningkatan kualitas dari suatu pembelajaran.

1.4.2 Secara Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi:

1) Bagi guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengembangkan suatu multimedia interaktif beserta evaluasi dengan memanfaatkan aplikasi *courselab*.

2) Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran PPKn dan menerapkan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

[illegible]

[illegible]

[illegible]

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, H., (2012). *Peranan Pengelolaan Sumber Daya Manusia Unissula*.
- Agustina, H. S., (2014). **Pengembangan Buku Ajar Kimia Untuk SMA/MA Kelas XII Semester II Berdasarkan Kurikulum 2013**. Medan: Universitas Negeri Medan
- Arsyad, A., (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Asyhar, R., (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.
- Atmawarni, (2011). **Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran yang Inovatif di Sekolah**. *IS-FISIPOL UMA*, 4 (1): 285-328.
- Bandono, (2009). *Pengembangan Bahan Ajar*. <http://bandono.web.id/2009/04/02/Pengembangan-bahan-ajar.php>. Diakses pada 27 Oktober 2016.
- Bayu, H., (2011). **Upaya Sekolah dalam Meningkatkan Status Akreditasi Sekolah di SMP Negeri 2 Kecamatan Terbanggi Besar**. *Skripsi*. Lampung: Unila
- Binanto, I., (2010). *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi
- Borza, (2012). **E-learning Courses in Engineering Education with SCORM Standards**. *DOI*.
- Dharma, S., (2017). **Pembelajaran Inovatif Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif dalam Pendidikan Kewarganegaraan**. Medan: UNM
- Diah, D., (2013). **Pemilihan dan Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Tuntutan Profesionalisme**. *E-Jurnal Dinas Pendidikan Surabaya*, 5.
- Djauhar, M.S., (2008). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Ehlers, dkk., (2010). **Teaching The Examination of The Dog's Heart in Blended Learning Setting-an Effective Way of Using "New Media"**. *GMS*.6 (2).
- Erik, M.A., (2009) **Efektifitas Peningkatan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Model Drill and Practice dalam Pembelajaran TIK**. *Skripsi*. Bandung: UPI

Novandi, A., (2016). **Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Courselab 2.4 Pada Kompetensi Dasar-Dasar Elektronika Digital di SMK 3 Negeri Surabaya.***Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5 (1)

Ojonx, (2013). **Media Pembelajaran Multimedia Interakti yang Baik.**<http://ojonx.wordpress.com>

Prastowo, A., (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jakarta: DIVA Press.

Priyanto, D., (2009). **Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer.***INSANIA*, 14 (1):1.

Riduwan (2009). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.

Riyana, Cheppy (2007). *Pedoman Pengembangan Multimedia Interaktif*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia

Rohman, M., (2013). *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

Rusman, (2013). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sadiman, (2001). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Salmdino, S.E., (2011). *Instructional Learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sanjaya, W., (2011). *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana.

Sanjaya, W., (2012). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sardiman, A.M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers.

Setyosari, P.,(2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.

Simpuh, (2008). **Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008.**Simpuh.kemenag.go.id/regulasi/pp_74_08.pdf

Sudarsono, P., (2013). **Pengembangan Nilai Kesadaran Lingkungan dalam Pembelajaran IPS.***Skripsi*. Bandung: UPI

Sugiyono, (2015). *Metode Peelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfa beta.

Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Tessmer, Martin. (1993). *Planning and Conducting Formatif Evaluation*. London: British Library.

Tim Pengembangan MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.

Trianto, (2012). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana

Trianto, (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana

Trianto, I.B., (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Warsita, B., (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Wiana, W., (2017). **Application Design Of Interactive Multimedia Development Based Motion Graphic On Making Fashion Design Learning In Digital Format**. *IJSTR*, 2 (5).

Widoyoko, (2016). *Teknik Penyusunan Instrument Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Yamin M. (2013). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: REFERENSI.

Yani, (2015). **Kelayakan Flipbook Inventarisasi Tumbuhan Obat di Desa Amboyo Inti Pada Submateri Biodiversitas**. Pontianak: Universitas Tanjungpura.