

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS MASALAH PADA MATERI SISTEM
HUKUM DAN PERADILAN DI INDONESIA
MATA PELAJARAN PPKn DI SMK**

SKRIPSI

Oleh:

Marlina Ayu Lestari

NIM: 06051181320027

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
INDERALAYA
2018**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
MASALAH PADA MATERI SISTEM HUKUM
DAN PERADILAN DI INDONESIA
MATA PELAJARAN PPKn
DI SMK**

SKRIPSI

Oleh

Marlina Ayu Lestari

NIM: 06051181320027

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Mengesahkan :

Pembimbing 1,


**Drs. Emil El Faisal, M.Si
NIP. 196812211994121001**

Pembimbing 2,


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

Mengetahui :

Ketua Jurusan IPS,



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

Ketua Program Studi PPKn,


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

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
MASALAH PADA MATERI SISTEM HUKUM
DAN PERADILAN DI INDONESIA
MATA PELAJARAN PPKn
DI SMK**

SKRIPSI

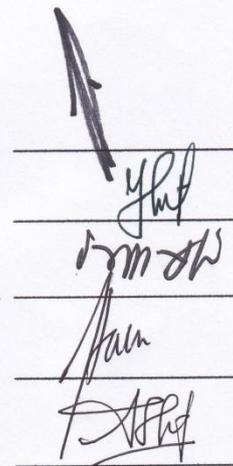
**Oleh
Marlina Ayu Lestari
NIM: 06051181320027
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 27 Maret 2018

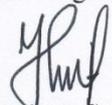
TIM PENGUJI

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



Indralaya, April 2018

Mengetahui
Ketua Program Studi



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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Marlina Ayu Lestari
Nim : 06051181320027
Jurusan : Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Masalah pada Materi Sistem Hukum dan Peradilan di Indonesia 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 Penanggulangan 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, 20 April 2018

Yang membuat pernyataan,



Marlina Ayu Lestari

NIM. 06051181320027

PRAKATA

Skripsi ini dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Masalah pada Materi Sistem Hukum dan Peradilan di Indonesia Mata Pelajaran PPKn di SMK” 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. Emil El Faisal, M.Si dan Bapak Kurnisar, S.Pd., M.H sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Sofendi, M.A, Ph. D, Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan 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, Bapak Drs. Alfiandra, M.Si dan Ibu Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si, 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, 20 April 2018

Penulis



Marlina Ayu Lestari

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBIING	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	7
1.4.2 Manfaat Prakris	7
1.4.2.1 Bagi Siswa	7
1.4.2.2 Bagi Guru	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Multimedia Interaktif Berbasis Masalah	8
2.1.1 Hakikat Pembelajaran	8

DAFTAR ISI

	Halaman
2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.1.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	9
2.1.4 Klasifikasi Media Pembelajaran	11
2.1.5 Pemilihan Media Pembelajaran	13
2.1.6 Multimedia Interaktif	14
2.1.6.1 Pengertian dan Bentuk Multimedia	14
2.1.6.2 Pengertian dan Jenis Multimedia Interaktif	15
2.1.6.3 Kelebihan Multimedia Interaktif	16
2.1.6.4 Kekurangan Multimedia Interaktif	17
2.1.7 <i>Lecture Makeri</i>	18
2.1.7.1 Pengertian dan Kelebihan <i>Lecture Maker</i>	18
2.1.8 Pembelajaran Berbasis Masalah	20
2.1.8.1 Pengertian Pembelajaran Berbasis Masalah	20
2.1.8.2 Karakteristik Pembelajaran Berbasis Masalah	21
2.2 Mata Pelajaran PPKn	22
2.2.1 Isi Materi PPKn.....	22
2.2.2 Materi Sistem Hukum dan Peradilan di Indonesia.....	23
2.3 Motivasi Belajar	24
2.3.1 Pengertian dan Jenis Motivasi	24
2.3.2 Teori Motivasi.....	25
2.3.3 Indikator dan Variabel Motivasi	26
2.4 Model-Model Pengembangan	27
2.5 Penelitian yang Relevan.....	29
2.6 Kerangka Berpikir	31

DAFTAR ISI

	Halaman
BAB III METODE PENELITIAN	34
3.1 Lokasi Penelitian	34
3.2 Subjek Penelitian.....	34
3.3 Metodologi Penelitian	34
3.4 Model Pengembangan.....	34
3.4.1 Prosedur Penelitian	34
3.4.1.1 Analisis Kebutuhan.....	35
3.4.1.2 Desain Materi dan Bahan (<i>Design</i>).....	36
3.4.1.3 Pengembangan dan Implementasi	36
3.4.2 Tahap Evaluasi	37
3.5 Teknik Pengumpulan Data	39
3.5.1 Dokumentasi	39
3.5.2 <i>Walkthrough</i>	39
3.5.3 Angket.....	40
3.5.4 Observasi.....	40
3.5.5 Instrumen Penelitian	40
3.5.5.1 Pendapat Ahli dengan Instrumen Lembar <i>Walkthrough</i>	41
3.5.5.2 Pendapat Ahli dengan Instrumen Lembar Angket.....	42
3.5.5.3 Pendapat Ahli dengan Instrumen Lembar Observasi	42
3.6 Teknik Analisis Data.....	43
3.6.1 Analisis Dokumentasi	43
3.6.2 Analisis <i>Walkthrough</i>	43
3.6.3 Analisis Angket.....	44
3.6.4 Analisis Observasi	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
4.1 Hasil dan Pembahasan.....	47

DAFTAR ISI

	Halaman
4.1.1 Deskripsi Data Hasil Dokumentasi	47
4.1.1.1 Gambaran Umum SMK Negeri 1 Indralaya Selatan	47
4.1.1.2 Jumlah Data Siswa Data Guru dan Data Sarana Prasarana SMK Negeri 1 Indralaya Selatan.....	47
4.1.2 Deskripsi Tahap Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Masalah	51
4.1.2.1 Hasil Analisis Kebutuhan	51
4.1.2.2 Hasil Desain	54
4.1.2.3 Hasil Pengembangan dan Implementasi	56
4.1.2.3.1 Mengembangkan Produk	56
4.1.2.3.2 Hasil Penilaian	59
4.2 Pembahasan.....	73
4.2.1 Analisis Kebutuhan	74
4.2.2 Tahap Desain	76
4.2.3 Tahap Pengembangan dan Implementasi.....	76
 BAB V KESIMPULAN	 79
5.1 Kesimpulan	79
5.2 Saran.....	80
5.2.1 Bagi Siswa	80
5.2.2 Bagi Guru	80
 DAFTAR PUSTAKA	 81
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Instrumen Penelitian	41
Tabel 3.2 Indikator Lembar Validasi Ahli	41
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Tanggapan Siswa	42
Tabel 3.4 Indikator Motivasi Belajar Siswa.....	42
Tabel 3.5 Kategori Nilai pada <i>Walkthrough</i> untuk mengukur kevalidan Multimedia	44
Tabel 3.6 Kategori Tingkat Kevalidan Multimedia	44
Tabel 3.7 Kategori Nilai pada Angket untuk mengukur kepraktisan Multimedia	45
Tabel 3.8 Kategori Tingkat Kepraktisan Multimedia	45
Tabel 3.9 Kategori Tingkat Motivasi Belajar Siswa.....	46
Tabel 4.1 Data Siswa.....	47
Tabel 4.2 Data Guru SMK Negeri 1 Indralaya Selatan	49
Tabel 4.3 Data Sarana dan Prasarana SMK Negeri 1 Indralaya Selatan	50
Tabel 4.4 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	53
Tabel 4.5 Hasil Evaluasi pada Tahap Desain.....	55
Tabel 4.6 Hasil Proses <i>Editing</i> dengan <i>Software Lecture Maker</i>	57
Tabel 4.7 Hasil <i>Self Evaluation</i>	60
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Validasi Ahli	61
Tabel 4.9 Hasil Revisi Berdasarkan Saran Validator Materi	62
Tabel 4.10 Hasil Revisi Berdasarkan Saran Validator Media	63
Tabel 4.11 Hasil Revisi Berdasarkan Saran Validator Bahasa	64
Tabel 4.12 Komentar dan Saran pada Tahap <i>One To One</i>	65
Tabel 4.13 Hasil Perbaikan Tahap Evaluasi <i>One To One</i>	66
Tabel 4.14 Komentar dan Saran pada Tahap <i>Small Group</i>	67

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.15 Komentar dan Saran pada Tahap <i>Small Group</i>	69
Tabel 4.16 Hasil Rekapitulasi Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis Masalah.....	72

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	32
Bagan 2.2 Alur Penelitian	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	1: Usul Judul Proposal Penelitian
Lampiran	2: Persetujuan Seminar Proposal Penelitian
Lampiran	3: Bukti Revisi Seminar Proposal
Lampiran	4: Surat Keterangan Telah Melakukan Seminar Usul Penelitian
Lampiran	5: SK Seminar Usul Penelitian
Lampiran	6: Penunjukan Pembimbing Skripsi
Lampiran	7: SK Pembimbing Skripsi
Lampiran	8: Persetujuan Seminar Hasil Penelitian
Lampiran	9: Bukti Revisi Seminar Hasil Penelitian
Lampiran	10: Surat Keterangan Telah Melakukan Seminar Hasil Penelitian
Lampiran	11: SK Seminar Hasil Penelitian
Lampiran	12: Persetujuan Ujian Skripsi
Lampiran	13: Bukti Perbaikan Skripsi
Lampiran	14: Bukti Revisi Ujian Skripsi
Lampiran	15: Surat Permohonan Izin Penelitian
Lampiran	16: Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan
Lampiran	17: Persetujuan Izin Penelitian dari SMK N 1 Indralaya Selatan
Lampiran	18: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
Lampiran	19: Lembar Validasi Ahli Media
Lampiran	20: Rekapitulasi Hasil Validasi Media
Lampiran	21: Lembar Validasi Ahli Materi
Lampiran	22: Rekapitulasi Hasil Validasi Materi
Lampiran	23: Lembar Validasi Ahli Bahasa

Lampiran	24: Rekapitulasi Hasil Validasi Bahasa
Lampiran	25: Angket Siswa <i>One To One</i>
Lampiran	26: Rekapitulasi Hasil Tahap Evaluasi <i>One To One</i>
Lampiran	27: Angket Siswa <i>Small Group</i>
Lampiran	28: Rekapitulasi Hasil Tahap Evaluasi <i>Small Group</i>
Lampiran	29: Lembar Observasi Motivasi Sebelum Menggunakan Media
Lampiran	30: Rekapitulasi Hasil Observasi Motivasi Sebelum Menggunakan Media
Lampiran	31: Lembar Observasi Motivasi Siswa Tahap <i>Field Test 1</i>
Lampiran	32: Rekapitulasi Hasil Observasi Motivasi Siswa <i>Field Test 1</i>
Lampiran	33: Lembar Observasi Motivasi Siswa Tahap <i>Field Test 2</i>
Lampiran	34: Rekapitulasi Hasil Observasi Motivasi Siswa <i>Field Test 2</i>
Lampiran	35: Hasil Rekapitulasi Motivasi Belajar Siswa
Lampiran	36: Lembar Wawancara Kepada Guru PPKn SMK N 1 Indralaya Selatan
Lampiran	37: Lembar Wawancara Kepada Kasi Kurikulum SMK Dinas Pendidikan Sumatera Selatan
Lampiran	38: Silabus Kelas XI SMK N I Indralaya Selatan
Lampiran	39: RPP
Lampiran	40: <i>Storyboard</i> Multimedia Interaktif Berbasis Masalah
Lampiran	41: Kartu Bimbingan Penulisan Proposal Penelitian
Lampiran	42: Kartu Bimbingan Proposal Penelitian
Lampiran	43: Kartu Bimbingan Skripsi
Lampiran	44: Dokumentasi

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MASALAH PADA
MATERI SISTEM HUKUM DAN PERADILAN DI INDONESIA
MATA PELAJARAN PPKn DI SMK**

Oleh:

Marlina Ayu Lestari

NIM: 06051181320027

Pembimbing: (1) Drs. Emil El Faisal, M.Si

(2) Kurnisar, S.Pd., M.H

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif berbasis masalah pada materi sistem hukum dan peradilan di Indonesia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Menengah Kejuruan atau sederajat yang valid, praktis dan mempunyai efek potensial. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan dengan model pengembangan Hannafin and Peck. Validasi media dinilai melalui tiga ahli yakni ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Validasi materi termasuk kategori sangat valid dengan rerata 4.5, validasi media termasuk kategori valid dengan rerata 4.1 dan validasi bahasa termasuk kategori sangat valid dengan rerata 4.4. Untuk menilai kepraktisan menggunakan tahap *one to one* yang diujikan pada tiga orang siswa dengan rerata 4.1 termasuk kategori praktis dan tahap *small group* yang diujikan pada sembilan siswa dengan rerata 4.4 termasuk kategori sangat praktis. Pada tahap uji coba multimedia pembelajaran berbasis masalah pada 33 siswa kelas XI mempunyai efek potensial untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, terbukti dengan tingkat motivasi belajar sebesar 72% termasuk dalam kategori motivasi tinggi, karena berdasarkan kriteria interpretasi skor 60-80% adalah motivasi tinggi. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis masalah pada materi sistem hukum dan peradilan di Indonesia dinyatakan valid, praktis dan memiliki efek potensial bagi motivasi belajar siswa Sekolah Menengah Kejuruan.

Kata-kata Kunci: *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Masalah, PPKn*

Pembimbing 1



Drs. Emil El Faisal, M.Si.
NIP.196812211994121001

Pembimbing 2

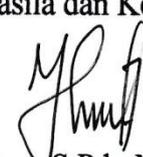


Kurnisar, S.Pd., M.H
NIP.197603052002121011

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan,



Kurnisar, S.Pd., M.H

NIP.19760305 2002121011

**THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA PROBLEM BASED
ON LEGAL AND JUDICIAL SYSTEM MATERIAL IN INDONESIA PPKn
SUBJECTS IN SMK**

By:

Marlina Ayu Lestari

NIM: 06051181320027

Advisors: (1) Drs. Emil El Faisal, M.Si

(2) Kurnisar, S.Pd., M.H

Civic Education Study Program

ABSTRACT

This study aims to produce interactive multimedia problems based on the matter of the legal and judicial system in Indonesia to improve students learning motivation at SMK that are valid, practical and have potential effects. This research method used development research method using Hannafin and Peck development model. Media validation is done through three experts: material experts, media experts and linguists. Validation of material including category is very valid with a mean of 4.5, validation of media including valid category with average 4.1 and validation of language including category is very valid with mean 4.4. The practicality assesment is done through the one to one stage applied to three students with a mean 4.1 including the practical category and small group stages applied to nine students with a mean of 4.4 including the very practical category. In the stage of multimedia-based learning trials in 33 students of class XI have a potential effect to improve students learning motivation, as evidenced by the level of learning motivation of 72% included in the category of high motivation, because based on 60-80% score interpretation criteria is high motivation. Based on these results indicate that multimedia-based problem learning on legal and judicial system material in Indonesia declared valid, practical and has a potential effect for students motivation to study Vocational High School.

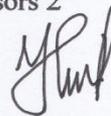
Keywords: *Problem-Based Interactive Multimedia Development, PPKn*

Advisors 1



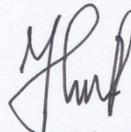
Drs. Emil El Faisal, M.Si.
NIP.196812211994121001

Advisors 2



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

Head of Study Program,



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

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dalam memanfaatkan hasil teknologi pada proses pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh AECT (1972) (dalam Warsita, 2008: 15) bahwa dengan teknologi pendidikan, pengelolaan proses belajar juga menjadi lebih baik, tidak hanya tentang pesan atau materi ajar yang disampaikan, namun juga berkaitan dengan pemanfaatan sumber belajar dalam proses pembelajaran. Ini artinya bahwa pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan semakin berkembang dengan pesat, dan perkembangan teknologi dalam pendidikan ternyata juga dapat digunakan untuk mengatasi masalah-masalah dalam pendidikan serta menjadi sarana yang dapat digunakan dalam mencapai tujuan pendidikan dan pembelajaran.

Agar tujuan dalam pendidikan dapat tercapai proses pembelajaran yang direncanakan oleh guru saat proses belajar mengajar berlangsung seperti yang dijelaskan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 angka 20 bahwa yang dinamakan proses pembelajaran jika adanya interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkaran belajar (Mandiri, 2014: 97). Selain itu, seperti yang telah dijelaskan oleh Rohman dan Amri (2013: 8) bahwa terdapat berbagai komponen dalam sistem pembelajaran yang diantaranya mencakup tujuan, isi/ materi pembelajaran, strategi/metode, alat dan sumber, serta evaluasi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran selain adanya interaksi antara peserta didik dengan pendidik juga memuat berbagai komponen yang salah satunya adalah sumber belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Maka dari itu dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang menarik sangat diperlukan dalam pelajaran PPKn. Seperti yang dikemukakan oleh Winarno (2013: 34) bahwa mata pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang berisi banyak materi. Selain itu, Winarno (2013: 126) juga menjelaskan bahwa dalam pembelajaran IPS pada umumnya siswa seringkali merasa bosan karena guru seringkali menanamkan kemampuan untuk mengingat (pengetahuan) dan akibatnya mata pelajaran PPKn cenderung dianggap siswa sebagai pelajaran hafalan.

Mengingat pentingnya pembelajaran PPKn Winataputra (2001) (dalam Winarno, 2013: 16-18), maka diperlukan adanya suatu perubahan dalam proses pembelajaran PPKn agar siswa lebih tertarik dan termotivasi saat belajar. Pembelajaran PPKn merupakan pembelajaran yang paling banyak berperan dalam memberikan makna kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Menurut Winarno (2013: 126) 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.

Dari permasalahan di atas maka dibutuhkan sebuah cara yang dapat digunakan untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. Menurut Arsyad (2014: 29-30) salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Dan dalam hal ini berupa multimedia interaktif yang berbasis masalah

Dalam penelitian ini pengembangan media pembelajaran PPKn yang berupa multimedia interaktif berbasis masalah dapat digunakan guru pada proses pembelajaran PPKn untuk dapat menarik perhatian siswa melalui masalah-masalah yang terdapat pada media pembelajaran yang dikemas sedemikian rupa agar lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Untuk membuat multimedia interaktif berbasis masalah, peneliti memanfaatkan *software lecture maker* karena *software* ini merupakan salah satu *software* multimedia yang banyak diaplikasikan untuk media pembelajaran yang

dilengkapi dengan program pembuatan audio video didalamnya (Embi, dkk, 2012: 58-59) Selain itu *lecture maker* juga dilengkapi dengan kuis yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran sebagai sarana evaluasi bagi siswa.

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pengembangan multimedia interaktif berbasis masalah adalah penelitian yang pernah dilakukan oleh dilakukan oleh Mardana (2013) di Bali dengan judul “Penggunaan Multimedia Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kompetensi Dasar Fisika Siswa” dengan hasil penelitian bahwa (1) pengembangan multimedia interaktif berbasis masalah dapat meningkatkan kompetensi dasar fisika siswa kelas X1 SMAN 1 Busungbiu tahun pelajaran 2008/2009 dan (2) tanggapan siswa terhadap penggunaan multimedia berbasis masalah tergolong sangat positif. (<http://ejournal.undiksha.ac.id/>, diakses pada 23 Mei 2017, pukul 10.35).

Selain penelitian yang dilakukan oleh Mardana, penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Edy, dkk. (2014) di Malang dengan judul penelitian “Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Pembelajaran Berdasarkan Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Respirasi di SMA Negeri 1 Purwosari” dan menyimpulkan bahwa telah dihasilkan sebuah multimedia interaktif dengan pembelajaran berdasarkan masalah yang valid, praktis, dan efektif yang digunakan dalam meningkatkan hasil belajar sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran (<http://jurnalonline.um.ac.id/pdf>, diakses pada 22 Mei 2017, pukul 12:24).

Penelitian juga pernah dilakukan oleh Sari, dkk. (2015) di Yogyakarta dengan judul penelitian “Pengembangan Multimedia Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa” dengan hasil penelitian kualitas multimedia berbasis masalah yang telah dikembangkan dan penggunaan multimedia berbasis masalah dalam pembelajaran kimia dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik (<http://journal.uny.ac.id/>, diakses pada 22 Mei 2017, pukul 12:44).

Berdasarkan dari studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tanggal 16 dan 19 Januari 2017 dengan mewawancarai guru mata pelajaran PPKn di SMKN 1 Indralaya Selatan diperoleh informasi bahwa SMKN 1 Indralaya Selatan

pernah menggunakan kurikulum 2013 pada tahun ajaran 2015/2016, namun pada tahun ajaran 2016/2017 SMKN 1 Indralaya Selatan kembali menggunakan kurikulum KTSP dan sekarang kembali menggunakan kurikulum 2013. Dan untuk kelas XI yang akan diberi perlakuan pada penelitian ini adalah kelas XI H yang menggunakan kurikulum 2013. Dalam proses pembelajaran guru mata pelajaran PPKn telah menggunakan beberapa media pembelajaran seperti: *powerpoint*, video, media karton serta buku cetak. Namun media pembelajaran yang digunakan hanya bersifat biasa, seperti *powerpoint* yang dibuat dengan desain yang biasa dan video yang digunakan sebagai media pembelajaran merupakan video dari internet dengan tampilan yang kurang menarik.

Untuk penggunaan multimedia pembelajaran sendiri belum pernah digunakan pada pembelajaran PPKn di SMKN 1 Indralaya Selatan. Selain informasi mengenai proses pembelajaran, peneliti juga memperoleh informasi mengenai sarana dan prasarana yang terdapat pada SMKN 1 Indralaya Selatan dan informasi dari kasi kurikulum SMK dinas pendidikan Sumatera Selatan Bapak Yose Afrizal bahwa SMKN 1 Indralaya Selatan merupakan salah satu sekolah yang berbasis ICT dan telah memiliki fasilitas yang sangat baik yang dapat digunakan sebagai sarana pendukung dalam pengembangan multimedia pembelajaran yang akan dilakukan oleh peneliti, seperti telah tersedianya ruang multimedia dengan peralatan komputer yang sangat memadai yang dapat digunakan saat proses pembelajaran.

Mengenai motivasi belajar siswa, peneliti melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran PPKn kelas XI pada tanggal 9 dan 11 Maret 2017 diketahui berdasarkan dari keterangan guru mata pelajaran PPKn bahwa siswa tertarik apabila ditayangkan media pembelajaran berupa video, gambar dan animasi selama proses pembelajaran. Guru mata pelajaran PPKn mengungkapkan bahwa saat mengajar sudah menggunakan media cetak, *powerpoint* dan terkadang juga menampilkan video yang diunduh dari internet. Namun menurut keterangan guru mata pelajaran PPKn *powerpoint* yang digunakan masih bersifat biasa sedangkan video yang digunakan adalah video yang didownload dari internet dan kendala jika mau menggunakan video sebagai media pembelajaran tidak semua materi

memiliki video yang cocok dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan dan terkadang siswa juga hanya membaca buku cetak biasa, akibatnya proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan. Ini terlihat dari aktivitas yang dilakukan oleh siswa saat proses belajar mengajar di kelas, banyak siswa yang kurang memperhatikan pelajaran yang diberikan guru tetapi justru ngobrol dengan teman dan ribut saat belajar. sehingga jika diberi pertanyaan siswa tidak bisa memberikan jawaban. Dan jika diminta untuk bertanya siswa yang bertanya hanya sekitar lima orang, siswa masih kurang aktif dan kurang tertarik saat belajar terlihat dari sikap siswa saat belajar yang terkesan cuek pada proses pembelajaran PPKn. Selain itu menurut guru, siswa lebih tertarik saat belajar mata pelajaran kejuruan jika dibandingkan dengan mata pelajaran PPKn. Dengan memperhatikan sikap dan perilaku siswa saat proses pembelajaran pada mata pelajaran PPKn banyak faktor yang mempengaruhinya, salah satunya yaitu media pembelajaran yang digunakan.

Media yang digunakan oleh guru PPKn merupakan media yang hanya dapat dilihat dan didengar oleh siswa dan tidak bersifat interaktif. Contohnya adalah media *powerpoint* yang digunakan oleh guru PPKn hanya berupa *slide* yang berisi tulisan-tulisan tanpa adanya gambar, suara, animasi dan video, hal ini tentu akan membuat siswa merasa jenuh dan kurang tertarik untuk memperhatikan pelajaran. Maka untuk meningkatkan motivasi belajar siswa perlu dikembangkan media pembelajaran yang bersifat interaktif agar siswa lebih tertarik dalam belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Masalah pada Materi Sistem Hukum dan Peradilan di Indonesia Mata Pelajaran PPKn di SMK”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1.2.1 Bagaimanakah mengembangkan multimedia interaktif berbasis masalah pada materi sistem hukum dan peradilan di Indonesia mata pelajaran PPKn di SMK yang valid?
- 1.2.2 Bagaimanakah mengembangkan multimedia interaktif berbasis masalah pada materi sistem hukum dan peradilan di Indonesia mata pelajaran PPKn di SMK yang praktis?
- 1.2.3 Apakah multimedia interaktif berbasis masalah pada materi sistem hukum dan peradilan di Indonesia mata pelajaran PPKn yang dikembangkan memiliki efek potensial terhadap motivasi belajar siswa SMK Negeri 1 Indralaya Selatan?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1.3.1 Untuk menghasilkan multimedia interaktif berbasis masalah pada materi sistem hukum dan peradilan di Indonesia mata pelajaran PPKn di SMK yang valid.
- 1.3.2 Untuk menghasilkan multimedia interaktif berbasis masalah pada materi sistem hukum dan peradilan di Indonesia mata pelajaran PPKn di SMK yang praktis.
- 1.3.3 Untuk menghasilkan multimedia interaktif berbasis masalah pada materi sistem hukum dan peradilan di Indonesia mata pelajaran PPKn yang memiliki efek potensial pada motivasi belajar siswa SMKN 1 Indralaya Selatan.

1.4 Manfaat Penelitian

Peneliti mengharapkan penelitian ini dapat bermanfaat dalam bidang pendidikan berdasarkan tujuan penelitian ini, dan hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, yaitu :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini di harapkan dapat mendukung penelitian sebelumnya tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis masalah di SMK dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan dan membantu siswa dalam belajar mata pelajaran PPKn.

1.4.2.2 Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru agar dapat memanfaatkan multimedia interaktif berbasis masalah pada materi sistem hukum dan peradilan di Indonesia mata pelajaran PPKn dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.