

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK MATERI  
MENGIDENTIFIKASIKAN FAKTOR-FAKTOR  
PEMBENTUK INTEGRASI NASIONAL DALAM  
BHINNEKA TUNGGAL IKA PADA MATA  
PELAJARAN PPK<sub>n</sub> DI SEKOLAH MENENGAH ATAS**

**TESIS**

**Oleh**

**Tri Utari**

**NIM 06032681620009**

**Program Studi Magister Teknologi Pendidikan**



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

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
PENDEKATAN SAINTIFIK MATERI  
MENGIDENTIFIKASIKAN FAKTOR-FAKTOR PEMBENTUK  
INTEGRASI NASIONAL DALAM BHINNEKA TUNGGAL IKA  
PADA MATA PELAJARAN PPK<sub>n</sub> DI SEKOLAH MENENGAH  
ATAS**

**TESIS**

**Oleh :**

**Tri Utari**

**NIM: 06032681620009**

**Program Studi Magister Teknologi Pendidikan**

**Mengesahkan,**

**Pembimbing I,**



**Dra. Hj. Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D**  
**NIP. 196312211989112001**

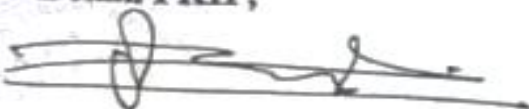
**Pembimbing II,**



**Dr. Azizah Husin, M.Pd**  
**NIP. 196006111987032001**

**Mengetahui,**

**Dekan FKIP,**



**Prof. Sofendi, M.A., Ph.D.**  
**NIP. 196009071987031002**

**Ketua Program Studi,**



**Dr. Adeng Slamet, M. Si.**  
**NIP. 196006111986031002**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
PENDEKATAN SAINTIFIK MATERI  
MENGIDENTIFIKASIKAN FAKTOR-FAKTOR PEMBENTUK  
INTEGRASI NASIONAL DALAM BHINNEKA TUNGGAL IKA  
PADA MATA PELAJARAN PPK<sub>n</sub> DI SEKOLAH MENENGAH  
ATAS**

**TESIS**

**Oleh  
Tri Utari  
NIM: 06032681620009**

**Telah diujikan dan lulus pada:**

**Hari : Sabtu  
Tanggal : 14 Juli 2018**

**TIM PENGUJI**

- 1. Ketua : Dra. Hj.Umi Chotimah, MLPd. Ph.D**
- 2. Sekretaris : Dr.Azizah Husin, M.Pd.**
- 3. Anggota :Dr. Riswan Jaenuddin, M.Pd.**
- 4. Anggota : Dr. Yosef Barus, M.A**
- 5. Anggota : Dr. Sri Sumarni, M.Pd**



**Palembang, Juli 2018  
Mengetahui,  
KPS Magister Teknologi Pendidikan,**



**Dr. Adeng Slamet, M.Si.  
NIP 196006111986031002**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tri Utari  
NIM : 06032681620009  
Program Studi : Magister Teknologi Pendidikan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis yang berjudul “ Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Materi Mengidentifikasi Faktor-Faktor Pembentuk Integrasi Nasional Dalam Bhinneka Tunggal Ika Pada Mata Pelajaran PPKn Di Sekolah Menengah Atas” 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 Tesis ini dan atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini , saya bersedia menanggung sanksi yang diberikan kepada saya.

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

Palembang, 15 Agustus 2018

Yang membuat pernyataan,



PT TERAI TAPPEL  
KASCAFF19561853  
6000  
ENAM RIBU RUPIAH

Tri Utari

NIM 06032681620009

## RINGKASAN

Proses pembelajaran yaitu kegiatan belajar mengajar. Dalam kegiatan pembelajaran pendidik dituntut untuk mampu membimbing dan menjadi fasilitator maupun motivator bagi peserta didik di dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dari hasil dokumentasi, wawancara maupun observasi di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang, peneliti memperoleh informasi bahwa masih terbatasnya alat bantu penunjang pembelajaran seperti media pembelajaran di dalam proses pembelajaran, dimana pendidik masih menggunakan buku paket sebagai penunjang utama di dalam proses pembelajaran. Sedangkan sekolah tersebut memiliki fasilitas yang cukup untuk menunjang pembelajaran berbasis teknologi dan sebagian peserta didik dikategorikan sudah cukup baik menggunakan teknologi. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti mengembangkan multimedia interaktif berbasis pendekatan saintifik pada mata pelajaran PPKn.

Pengembangan multimedia interaktif berbasis pendekatan saintifik pada mata pelajaran PPKn dibutuhkan dalam menunjang kegiatan pembelajaran dan mengatasi kesulitan siswa dalam proses pembelajaran. Pendekatan saintifik di dalam kegiatan pembelajaran tidak berpusat kepada guru tetapi peserta lebih aktif di dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan pendekatan saintifik membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sehingga diperlukannya alat bantu berupa media. Media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis pendekatan saintifik yang berisikan teks, audio, video, maupun animasi yang diharapkan multimedia interaktif membantu peserta didik lebih aktif di dalam proses pembelajaran dan memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran yang nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Subjek penelitian yaitu kelas X IPS 5 SMA YPI Tunas Bangsa Palembang Tahun Ajaran 2017-2018 Model penelitian yang digunakan adalah model pengembangan *Allesi dan Trollip* yang terdiri dari tiga tahap yaitu :1) tahap perencanaan, 2) tahap desain, dan 3) tahap pengembangan. Pada tahap perencanaan, peneliti mengidentifikasi kebutuhan, karakteristik peserta didik, sarana dan prasarana, media, dan kurikulum. Pada tahap desain, peneliti mengembangkan konsep awal, garis besar isi media, membuat *flowchat*, membuat *storyboard*, membuat kode program flash dan menyiapkan *prototype*. Sedangkan tahap pengembangan, peneliti melakukan validasi ahli materi, dan uji beta untuk mengetahui kepraktisan multimedia interaktif yang dikembangkan, selanjutnya untuk mengukur efektifitas maupun keaktifan dilakukannya uji lapangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, uji *alpha*, angket, observasi, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis hasil wawancara, analisis hasil lembar validasi, analisis angket, analisis observasi dan analisis hasil tes.

Pada uji validasi multimedia interaktif berbasis pendekatan saintifik dinyatakan valid, dimana dari hasil validasi ahli materi memperoleh rerata sebesar

## SUMMARY

The learning process is teaching and learning activities. In learning activities educators are required to be able to guide and become a facilitator or motivator for learners in the learning process so that learners can understand the material presented to learners.

Based on result of requirement analysis from result of documentation, interview and observation at SMA YPI Tunas Bangsa Palembang, researcher get information that still limited supporting tool of learning like learning media in learning process, where educator still use package book as main support in learning process. While the school has adequate facilities to support technology-based learning and some learners categorized is good enough to use technology. Based on this background, researchers develop interactive multimedia-based scientific approaches on PPKn subjects.

The development of interactive multimedia based on scientific approach on the subject of PPKn is needed to support the learning activities and overcome the students' difficulties in the learning process. The scientific approach in the learning activities is not centered on the teacher but the participants are more active in the learning process. Learning with a scientific approach helps learners to be more active in learning activities and is expected to improve student learning outcomes. So the need for tools in the form of media. Learning media in the form of interactive multimedia-based scientific approach that contains text, audio, video, and animation that is expected interactive multimedia helps learners more active in the learning process and facilitate learners understand learning materials that will affect the learning outcomes of learners.

This research is a development research. The research subjects are class X IPS 5 SMA YPI Tunas Bangsa Palembang Academic Year 2017-2018. The research model used is Allesi and Trollip development model consisting of three stages: 1) planning stage, 2) design stage, and 3) development stage. At the planning stage, researchers identify the needs, characteristics of learners, facilities and infrastructure, media, and curriculum. At the design stage, researchers develop the initial concept, outline the contents of the media, create a flowchart, create a storyboard, create flash program code and prepare a prototype. While the development stage, the researchers perform material expert validation, and beta test to determine the practicality of interactive multimedia developed, furthermore to measure the effectiveness and activeness of field testing. Data collection techniques used were interviews, alpha tests, questionnaires, observations, and tests. Data analysis technique used is analysis of interview result, analysis of validation sheet, questionnaire analysis, observation analysis and test result analysis.

In the validation of interactive multimedia based on scientific approach is valid, where from the validation of the material experts get the average of 4.01, the results of the validation of the design of the learning design obtain the average of 3.66, the results of validation of media experts obtained average of 4.12, and the results of expert validation the language obtains an average of 4.25. So it is stated that the interactive multimedia developed by researchers deserve to be

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
PENDEKATAN SAINTIFIK PADA MATERI MENGIDENTIFIKASIKAN  
FAKTOR-FAKTOR PEMBENTUK INTEGRASI NASIONAL DALAM  
BINGKAI BHINNEKA TUNGGAL IKA PADA MATA PELAJARAN PPKn  
DI SEKOLAH MENENGAH**

**ABSTRAK**

Penelitian ini menghasilkan multimedia interaktif berbasis pendekatan saintifik yang valid, praktis, dan efektivitas pada mata pelajaran PPKn di Sekolah Menengah Atas materi mengidentifikasi faktor-faktor pembentuk integrasi nasional dalam bingkai bhinneka tunggal ika untuk peserta didik kelas X IPA 5. Penelitian dilaksanakan di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan model *Alessi dan Trollip* yang terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap desain, dan tahap pengembangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu wawancara, uji *alpha*, angket, observasi dan tes, sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis wawancara, analisis data lembar validasi, analisis data angket, analisis observasi, dan analisis data tes. Kevalidan multimedia interaktif berbasis pendekatan saintifik diuji melalui uji *alpha*, praktikalitas multimedia interaktif diuji melalui uji *beta*, sedangkan efektivitas terhadap hasil belajar melalui uji coba produk pada kelas sebenarnya. Hasil uji coba produk menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sebesar 28,1 dengan rerata *pre-test* sebesar 52,9 sedangkan *post-test* sebesar 81 serta diperoleh *N-gain score* sebesar 0,61 dengan katagori sedang. Kesimpulan dari penelitian bahwa multimedia interaktif berbasis pendekatan saintifik yang telah dikembangkan telah valid, praktis, dan memiliki efektivitas terhadap hasil belajar peserta didik.

*Kata kunci : Pengembangan, Multimedia Interaktif, Santifik, PPKn*

## Riwayat Hidup



Tri Utari, dilahirkan di Palembang pada tanggal 11 Oktober 1992 yang merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan Sudarsono dan Nurnilawati. Penulis menyelesaikan sekolah dasar pada tahun 2004 di SDN 67 Palembang, kemudian melanjutkan pendidikan di SMPN 4 Palembang dan tamat pada tahun 2007. Pada tahun 2010 penulis melanjutkan pendidikan di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang dan menyelesaikannya pada tahun 2010. Pada tahun 2010 penulis diterima sebagai mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) pada Program Studi Pendidikan PPKn. Pada tahun 2015 penulis menyelesaikan Pendidikan Strata-1 dan memperoleh gelar S.Pd. Tahun 2017-

sekarang penulis bekerja sebagai tenaga pengajar mata pelajaran PPKn di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang. Pada tahun 2016 penulis menjadi mahasiswa pada Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Penulis berharap dapat mengabdikan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang penulis miliki untuk kemajuan pendidikan di Indonesia, khususnya di tempat penulis bekerja.



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO .....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH .....	v
RINGKASAN .....	vii
ABSTRAK .....	xi
RIWAYAT PENULIS .....	xiii
DAFTAR ISI .....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xviii
DAFTAR GAMBAR .....	xix
DAFTAR LAMPIRAN .....	xx
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
2.1 Hakikat Belajar .....	8
2.2 Hakikat Pembelajaran .....	9
2.3 Pembelajaran dalam Pendidikan Kewarganegaraan .....	10
2.4 Integrasi Nasional dalam Bingka Bhinneka Tunggal Ika .....	11
2.4.1 Kebhinnekaan Bangsa Indonesia .....	11
2.4.2 Integrasi Nasional .....	13
2.4.2.1 Pengertian Integrasi Nasional .....	13
2.4.2.2 Faktor-Faktor Pembentuk Integrasi Nasional .....	14
2.5 Hakikat Media .....	15
2.6 Multimedia Interaktif .....	16
2.6.1 Hakikat Multimedia Interaktif .....	16
2.6.2 Manfaat Multimedia Interaktif .....	18
2.7 <i>Adobe Flash CS6</i> .....	18

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada awal tahun ajaran baru 2013-2014 pemerintah menetapkan diberlakukannya kurikulum baru yaitu kurikulum 2013. Penyusun kurikulum 2013 adalah bagian dari melanjutkan pengembangan KBK yang telah dirintis tahun 2004 meliputi kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Tetapi, pelaksanaan kurikulum 2013 masih terkendala oleh beberapa hal, seperti banyak sekolah, guru-guru yang belum menerapkan kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran. Selain itu belum ada sumber pembelajaran lain dengan pendekatan saintifik terutama media pembelajaran yang mampu dan memadai untuk mendukung keterlaksanaan dan ketercapaian implementasi kurikulum 2013 seperti yang diharapkan. Dimana peserta didik dalam kegiatan pembelajaran masih terpusat pada buku paket sehingga proses pembelajaran masih terfokus pada satu arah yaitu guru berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan sekitar 1 minggu dari tanggal 4-9 September 2017 di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang melalui wawancara guru mata pelajaran bernama Dyah maupun peserta didik, hasil dari wawancara tersebut yaitu menyatakan bahwa kebanyakan peserta didik merasa jenuh dengan pembelajaran yang bersumber pada buku paket. Peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang ada di buku paket, terutama materi-materi yang bersifat universal, seperti pada kompetensi Mengidentifikasi faktor-faktor pembentuk integrasi nasional dalam bhinneka tunggal ika karena materi ini sifatnya luas. Materi mengidentifikasi faktor-faktor pembentuk integrasi nasional dalam bhinneka tunggal ika harus benar-benar dipahami oleh peserta didik dan tertanam pada diri peserta didik makna dari kebhinnekaan tunggal ika maupun integrasi nasional. Sehingga pendidik tidak cukup hanya menjelaskan materi tersebut karena kebhinnekaan tunggal ika diharapkan nantinya akan berdampak pada kehidupan, dimana mereka paham bahwa Indonesia itu terbentuk karena unsur perbedaan dan perbedaan itulah yang

## DAFTAR PUSTAKA

- Allesi, S.M., & Trollip, S.R., (2001). *Multimedia for Learning: Methods and Development*. Massachusetts: Allyn & Bacon.
- Andi, Andreas (2003). *Menguasai Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash MX*. PT Elex Media Komputindo : Jakarta
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Basri, W. (2008). *Teknologi Pembelajaran & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- BSNP. (2008). *Permendiknas tentang penilaian*. Jakarta : KEMENDIKNAS
- David. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Macromedia Flash 8 Mata Pelajaran TIK Pokok Bahasan Fungsi dan Proses Kerja Peralatan TIK Di SMAN 2 Banguntapan Tesis Palembang: FKIP Universitas Negeri Yogyakarta.*
- Dianing. (2017). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Sainifik untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Sistem Pencernaan Siswa Kelas XI IPA MAN Malang 2 Kota Batu. Tesis. Malang: FMIPA Universitas Negeri Malang.*
- Farida. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Studi Kasus : SDI Al Madina Semarang. Tesis. Semarang : FKIP Universitas Negeri Semarang*
- Fatimah,SY. (2015). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Puzzle Games Materi Memperkenalkan Gerakan Shalat untuk Anak Usia Dini. Tesis. Palembang: FKIP Universitas Sriwijaya.*
- Fetty. (2014). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Sainifik pada Materi Sistem Transportasi dan Sistem Respirasi untuk Siswa Kelas VIII SMP Trimurti 2 Wagir Kabupaten Malang. Tesis. Palembang: FKIP Universitas Negeri Malang.*
- Garnett, P et al. 2010. Design Interaktive Multimedia Materials to Support Concept Development in Beginning Chemistry Class. *Teaching and Learning Journal*, (5): 38-43
- Hake, Richard R. 1999. "Analyzing Change/Gain Scores. AERA-D-American Educational Research Assosiation's Devison, Measurment and Research Methodology". *Physics Indiana Education*