

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengembangan

Hasil dari pengembangan ini berupa (1) Media Pembelajaran Interaktif *Berbasis Autoplay media studio 8* pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan pada siswa di kelas VII B SMP Negeri 5 Kab. Tebo yang disajikan dalam bentuk aplikasi pembelajaran yang layak dan praktis digunakan oleh guru dan siswa, (2) Penilaian media oleh ahli media, penilaian materi oleh ahli materi, penilaian bahasa, oleh ahli media, penilaian guru, serta tanggapan yang didapat dari siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio 8* pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan di kelas VII B SMP Negeri 5 Kab. Tebo..

Penelitian dilaksanakan dari tanggal 24 Januari sampai dengan 24 Februari 2022 yang diawali dengan pengajuan perizinan ke sekolah serta mengobservasi keadaan sekolah, tahap uji coba produk media pembelajaran interaktif kepada siswa kelas VII B dan guru pengampuh mata pelajaran PPKn yang akan menilai produk sebelum penerapan, sampai kepada penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio 8* pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan.

Pengembangan media ini menggunakan model pengembangan ADDIE

Menurut Mulyatiningsih (2011:5) dengan langkah sebagai berikut: (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation).

4.1.1 Analysis

Menurut Branch (dalam Suryani, 2018:127) kegiatan analisis adalah mengidentifikasi penyebab/kesenjangan masalah. Prosedur umum dari kegiatan analisis adalah memeriksa kesenjangan/masalah yang ada, menentukan tujuan pembelajaran, mengonfirmasi calon pengguna media, mengidentifikasi sumber daya yang tersedia, menentukan sistem penyampaian yang potensial, menyusun rencana proyek pengembangan.

4.1.1.1 Mengidentifikasi penyebabab/kesenjangan masalah

Pada tahap ini dilakukan observasi pada pada hari Selasa tanggal 02 November 2021 di SMP Negeri 5 Kab. Tebo dengan menyebarkan angket kebutuhan siswa. Peneliti melakukan kegiatan ini untuk mengetahui kesenjangan masalah yang terjadi pada proses pembelajaran yang dihadapi siswa maupun guru, dengan begitu peneliti akan mendapatkan informasi terkait permasalahan tersebut. Dengan informasi tersebut selanjutnya dianalisis mulai dari kebutuhan siswa, karakteristik siswa, materi, serta sumber daya teknologi.

a. Analisis kebutuhan siswa

Pada tahap analisis kebutuhan ini peneliti langsung melakukan penyebaran angket di SMP Negeri 5 Kab. Tebo untuk siswa kelas VII B yang berjumlah 22 siswa. Hasil analisis angket kebutuhan peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Hasil analisis angket kebutuhan

No	Pertanyaan	Respon Peserta Didik	Persentase
1	Penggunaan media pembelajaran dapat membuat belajar menjadi menyenangkan (tidak membosankan) - Sangat Setuju - Setuju - Kurang Setuju - Tidak Setuju - Sangat Tidak Setuju	13 9 0 0 0	59% 41% 0% 0% 0%
2	Materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan merupakan materi yang cukup sulit dipahami - Sangat Setuju - Setuju - Kurang Setuju - Tidak Setuju - Sangat Tidak Setuju	6 9 3 1 3	27% 41% 14% 4% 14%
3	Materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan merupakan materi yang cukup menarik untuk dipahami - Sangat Setuju - Setuju - Kurang Setuju - Tidak Setuju - Sangat Tidak Setuju	4 2 5 4 7	18% 9% 23% 18% 32%
4	Guru saya pernah menggunakan media dalam menjelaskan materi kerjasama dalam berbagai bidang keidupan - Sangat Setuju - Setuju - Kurang Setuju - Tidak Setuju - Sangat Tidak Setuju	7 15 0 0 0	32% 68% 0% 0% 0%

5	<p>Perlu adanya media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sangat Setuju - Setuju - Kurang Setuju - Tidak Setuju - Sangat Tidak Setuju 	<p>12 10 0 0 0</p>	<p>55% 45% 0% 0% 0%</p>
6	<p>Saya setuju jika diadakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif sehingga bisa menguasai konsep materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sangat Setuju - Setuju - Kurang Setuju - Tidak Setuju - Sangat Tidak Setuju 	<p>12 9 0 0 0</p>	<p>54% 46% 0% 0% 0%</p>
7	<p>Saya mengetahui media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay media studio 8</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Sangat Setuju - Setuju - Kurang Setuju - Tidak Setuju - Sangat Tidak Setuju 	<p>2 1 4 6 9</p>	<p>9% 4% 18% 27% 41%</p>
8	<p>Media Pembelajaran Interaktif menggunakan <i>autoplay media studio 8</i> merupakan media pembelajaran yang menarik</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sangat Setuju - Setuju - Kurang Setuju - Tidak Setuju - Sangat Tidak Setuju 	<p>7 9 4 2 0</p>	<p>32% 41% 18% 9% 0%</p>
9	<p>Perlu Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan <i>autoplay media studio 8</i> dalam pembelajaran PPKn pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sangat Setuju - Setuju - Kurang Setuju 	<p>8 14 0</p>	<p>36% 64% 0%</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak Setuju - Sangat Tidak Setuju 	<p style="text-align: center;">0 0</p>	<p style="text-align: center;">0% 0%</p>
9	<p>Perlu Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan <i>autoplay media studio 8</i> dalam pembelajaran PPKn pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sangat Setuju - Setuju - Kurang Setuju - Tidak Setuju - Sangat Tidak Setuju 	<p style="text-align: center;">8 14 0 0 0</p>	<p style="text-align: center;">36% 64% 0% 0% 0%</p>
10	<p>Saya setuju jika diadakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay media studio 8</i> pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan sehingga bisa menguasai materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sangat Setuju - Setuju - Kurang Setuju - Tidak Setuju - Sangat Tidak Setuju 	<p style="text-align: center;">16 6 0 0 0</p>	<p style="text-align: center;">73% 27% 0% 0% 0%</p>

Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat disimpulkan bahwa materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan merupakan materi yang kurang menarik dilihat dari persentase peserta didik 73% materi kerjasama dalam berbagai bidang terkesan kurang menarik dikarenakan 68% materi yang cukup sulit dipahami oleh siswa, dengan adanya media pembelajaran interaktif *autoplay media studio 8* pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan menjadi

lebih menarik dengan hasil persentase 73%, artinya dengan adanya media ini dapat membalikkan hasil persentase belajar siswa yang tadinya kurang menarik menjadi menarik. Selain itu, sebanyak 86% peserta didik belum mengetahui tentang media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio 8* dikarenakan guru belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio 8* ini. Dengan begitu artinya media ini dibutuhkan bagi siswa dalam proses pembelajaran siswa dengan hasil persentase 100%.

Menurut hasil wawancara bersama guru PPKn bahwasanya peserta didik akan lebih tertarik jika pembelajaran PPKn pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan menggunakan media pembelajaran interaktif, di mana media pembelajaran interaktif ini lengkap, praktis, dan dapat digunakan sebagai sarana dan prasarana pembelajaran bagi peserta didik, didukung dengan hasil analisis angket kebutuhan, dimana peserta didik menyetujui diadakannya pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio 8* pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan sehingga peserta didik dapat menguasai materi tersebut serta dapat lebih menarik perhatian siswa dalam kegiatan proses pembelajaran.

4.1.1.2 Menentukan tujuan pembelajaran

Langkah ini dilakukan agar adanya keselarasan antara tujuan pengembangan produk dengan tujuan pembelajaran itu sendiri, artinya seorang pengembang media dalam menentukan media yang dikembangkan hendaknya

berpatokan pada tujuan pembelajaran itu sendiri. Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan peneliti mempunyai tujuan yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu guru PPKn dalam proses pembelajaran PPKn pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan. Selanjutnya tujuan pembelajaran ditentukan berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar PPKn yang perlu dikuasai oleh siswa kelas VII pada kurikulum 2013. Berikut ini merupakan hasil analisis tujuan pembelajaran pada materi PPKn yang berdasarkan kurikulum 2013.

Tabel 4.3 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)
1. Menghargai dan Menghayati ajaran agama yang dianutnya.	1.5 Mensyukuri makna kerja sama dalam berbagai bidang kehidupan di masyarakat.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.	2.5 Mendukung bentuk-bentuk kerja sama dalam berbagai bidang kehidupan di masyarakat.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	3.5 Menganalisis bentuk-bentuk kerja sama dalam berbagai bidang kehidupan di masyarakat.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.	4.5 Menunjukkan bentuk-bentuk kerja sama di pelbagai bidang kehidupan masyarakat

Berdasarkan tabel di atas tersebut, materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan yang dikembangkan pada media pembelajaran interaktif yakni terletak pada Kompetensi Dasar 3.4 dan Kompetensi Dasar 4.4. Selanjutnya kompetensi dasar dikembangkan lagi menjadi beberapa Indikator Pencapaian Kompetensi. Tujuan pengembangan indikator yaitu sebagai penjabaran yang lebih rinci dari tujuan yang lebih besar, sehingga bila indikator tercapai kemungkinan akan tercapainya KD akan lebih besar pula. Berikut ini merupakan

indikator pencapaian pada pengembangan media pembelajaran interaktif:

Tabel 4.4 Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator pencapaian kompetensi
1.5 Mensyukuri makna kerja sama dalam berbagai bidang kehidupan di masyarakat.	1.5.1 Bersyukur kepada Tuhan atas karunia persatuan dan kerjasama yang dilakukan 1.5.2 Berpendapat secara jujur tentang arti pentingnya kerja sama dalam berbagai bidang kehidupan.
2.5 Mendukung bentuk-bentuk kerja sama dalam berbagai bidang kehidupan di masyarakat.	2.5.1 Menghargai pendapat tentang arti pentingnya kerja sama dalam berbagai bidang kehidupan di masyarakat. 2.5.2 Bersemangat dalam mendorong kerjasama dilingkungan sekolah.
3.5 Menganalisis bentuk-bentuk kerja sama dalam berbagai bidang kehidupan di masyarakat.	3.5.1 Mendeskripsikan bentuk-bentuk kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan. 3.5.2 Memahami pentingnya kerjasama dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. 3.5.3 Mendeskripsikan kerjasama dalam bidang sosial politik.
4.5 Menunjukkan bentuk-bentuk kerja sama di pelbagai bidang kehidupan masyarakat	4.5.1 Peserta didik mampu Berperilaku tanggung jawab dalam bekerjasama di berbagai bidang kehidupan masyarakat. 4.5.2 Peserta didik mampu Meneladani perilaku kerjasama yang didapatkan dalam lingkungan kehidupan. 4.5.3 Peserta didik mampu Mempresentasikan bentuk-bentuk kerjasama yang dapat dilakukan siswa

Perumusan Indikator Pencapaian ini sebagai dasar dalam penyusunan isi dalam media pembelajaran yang digunakan, agar sesuai dengan kurikulum yang digunakan serta sebagai penunjang suatu tujuan pembelajaran tercapai.

4.1.1.3 Mengonfirmasi calon pengguna

Mengonfirmasi calon pengguna ini penting dilakukan karena dalam pengembangan media ada hal-hal yang harus dipertimbangkan, karena melihat perkembangan peserta didik berbeda-beda. Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio 8* yang disajikan dalam bentuk aplikasi untuk pembelajaran yang diaplikasikan menggunakan komputer untuk membantu kegiatan belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Data yang dikumpulkan pada tahap ini yaitu mencakup identifikasi karakteristik peserta didik yang dilakukan dengan cara menyebar angket analisis karakteristik peserta didik di kelas VII B SMP Negeri 5 KAB. Tebo. Adapun Hasil dari angket analisis karakteristik peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil angket analisis karakteristik peserta didik

No	Pertanyaan	Respon Siswa	Persentase
1	Saya bisa menggunakan komputer		
	- Sangat setuju	5	23%
	- Setuju	14	64%
	- Kurang Setuju	3	13%
	- Tidak setuju	0	0%
	- Sangat Tidak Setuju	0	0%
2	Saya menggunakan fasilitas komputer sekolah untuk kegiatan proses pembelajaran disekolah		
		6	27%
	- Sangat setuju	16	73%
	- Setuju	0	0%
	- Kurang Setuju	0	0%
	- Tidak setuju	0	0%
- Sangat Tidak Setuju			

3	Saya dapat mengakses komputer diluar sekolah <ul style="list-style-type: none"> - Sangat setuju - Setuju - Kurang Setuju - Tidak setuju - Sangat Tidak Setuju 	<p style="text-align: right;">2</p> <p style="text-align: right;">15</p> <p style="text-align: right;">5</p> <p style="text-align: right;">0</p> <p style="text-align: right;">0</p>	<p style="text-align: right;">9%</p> <p style="text-align: right;">68%</p> <p style="text-align: right;">23%</p> <p style="text-align: right;">0%</p> <p style="text-align: right;">0%</p>
4	Saya bisa menggunakan komputer >1 jam <ul style="list-style-type: none"> - Sangat setuju - Setuju - Kurang Setuju - Tidak setuju - Sangat Tidak Setuju 	<p style="text-align: right;">7</p> <p style="text-align: right;">9</p> <p style="text-align: right;">6</p> <p style="text-align: right;">0</p> <p style="text-align: right;">0</p>	<p style="text-align: right;">32%</p> <p style="text-align: right;">41%</p> <p style="text-align: right;">27%</p> <p style="text-align: right;">0%</p> <p style="text-align: right;">0%</p>
5	Guru saya pernah menggunakan komputer untuk kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran PPKN <ul style="list-style-type: none"> - Sangat setuju - Setuju - Kurang Setuju - Tidak setuju - Sangat Tidak Setuju 	<p style="text-align: right;">0</p> <p style="text-align: right;">0</p> <p style="text-align: right;">13</p> <p style="text-align: right;">6</p> <p style="text-align: right;">3</p>	<p style="text-align: right;">0%</p> <p style="text-align: right;">0%</p> <p style="text-align: right;">59%</p> <p style="text-align: right;">27%</p> <p style="text-align: right;">14%</p>
6	Guru saya sering menggunakan komputer untuk proses kegiatan pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> - Sangat setuju - Setuju - Kurang Setuju - Tidak setuju - Sangat Tidak Setuju 	<p style="text-align: right;">0</p> <p style="text-align: right;">0</p> <p style="text-align: right;">14</p> <p style="text-align: right;">8</p> <p style="text-align: right;">0</p>	<p style="text-align: right;">0%</p> <p style="text-align: right;">0%</p> <p style="text-align: right;">64%</p> <p style="text-align: right;">36%</p> <p style="text-align: right;">0%</p>
7	Saya sangat menyukai materi kerjasama dalam berbagai bidang kegidupan <ul style="list-style-type: none"> - Sangat setuju - Setuju - Kurang Setuju - Tidak setuju - Sangat Tidak Setuju 	<p style="text-align: right;">2</p> <p style="text-align: right;">15</p> <p style="text-align: right;">5</p> <p style="text-align: right;">0</p> <p style="text-align: right;">0</p>	<p style="text-align: right;">9%</p> <p style="text-align: right;">68%</p> <p style="text-align: right;">23%</p> <p style="text-align: right;">0%</p> <p style="text-align: right;">0%</p>

8	Saya sangat terbantu dengan adanya media pembelajaran interaktif untuk memahami materi pembelajaran	9	41%
	- Setuju	13	59%
	- Kurang Setuju	0	0%
	- Tidak setuju	0	0%
	- Sangat Tidak Setuju	0	0%

Berdasarkan hasil angket karakteristik peserta didik yang dimuat dalam tabel 4.5 dapat disimpulkan bahwa, peserta didik bisa mengaplikasikan komputer dengan hasil analisis 77% dengan hasil lebih separuh peserta didik bisa mengaplikasikan komputer dengan begitu media ini bisa digunakan disekolah agar suasana belajar lebih menarik di era kemajuan teknologi sekarang peserta didik akan lebih antusias dengan adanya media pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan teknologi, akan tetapi guru khususnya pada mata pelajaran PPKN tidak memanfaatkan fasilitas sekolah dengan baik dengan hasil analisis 100% guru tidak memanfaatkan fasilitas yang mendukung disekolah dengan kemampuan peserta didik yang mampu mengaplikasikan komputer. Dengan adanya media pembelajaran berbasis autoplay media studio 8 ini peserta didik merasa terbantu dan guru juga akan lebih dimudahkan dalam menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio 8* pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan yang disajikan dalam bentuk aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan oleh peserta didik baik

dalam proses pembelajaran di sekolah.

4.1.1.4 Mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan

Untuk mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan, pada tahap ini dilakukan observasi, pada hasil observasi menunjukkan bahwa sarana dan prasarana pembelajaran seperti laboratorium komputer dan LCD Proyektor sebagai alat penunjang pembelajaran di kelas telah tersedia sehingga membuat peneliti semakin yakin untuk mengembangkan suatu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan ketika proses pembelajaran tatap muka di kelas.

4.1.1.5 Menentukan Sistem Penyampaian yang potensial

Dalam Langkah selanjutnya dari tahap analisis, dengan menentukan sistem penyampaian yang direkomendasikan sebagai yang paling potensial untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penyampaian materi disesuaikan dengan waktu belajar dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .

4.1.1.6 Menyusun rencana pengelolaan proyek

Menyusun rencana pengelolaan proyek dilakukan dengan cara mengukur waktu proyek pengembangan media pembelajaran interaktif, pengaturan waktu sangat di perlukan oleh pengembang media mengingat bahwa model pengembangan ADDIE memiliki lima tahap utama, dan setiap tahap memiliki prosedur atau langkah-langkah yang berbeda. Dan dalam penelitian ini pengembang sudah mencapai waktu yang telah ditentukan sebelumnya.

Adapun rencana kerja yang telah dirancang peneliti yaitu:

1. Jadwal

Jadwal pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *autoplay*

media studio 8, yang diperkirakan menghabiskan waktu 2 bulan dari bulan September-oktober 2021.

2. Tim

Pembuatan media pembelajaran ini memerlukan tim kerja yang mempunyai tugas dan peran masing-masing dalam pengembangan produk demi tercapainya media yang berkualitas dan bermanfaat. Tim terdiri dari peneliti, dosen Pembimbing Skripsi yaitu Bapak Dr. Akmal Sutja, M.Pd dan Bapak Heri Usanto, S.Pd., M.Pd serta tim ahli untuk menilai materi yaitu Bapak Drs. M. Salam, M.Si, untuk menilai media yaitu Bapak Prof. Dr. rer. nat. Asrial, M.Si, dan untuk menilai ahli bahasa yaitu Bapak Prof. Dr. Mujiyono, Wr, M.Pd

1. Spesifikasi media

Untuk spesifikasi media ini, meliputi tema, gaya penulisan, dan tata bahasa.

1. Media ini merupakan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio 8* pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan.

2. Program yang dipakai adalah *software autoplay media studio 8*

3. Jenis huruf yang dipakai adalah *Calibri* dan *Times New Roman*.

4. Terdapat gambar dan video yang berkaitan dengan materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan

5. Evaluasi yang disajikan dapat menunjukkan jumlah skor yang diperoleh siswa.

6. Media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio 8* ini dapat diterapkan pada proses pembelajaran tatap muka dengan menggunakan bantuan komputer, Laptop dan *LCD Proyektor* yang dapat disajikan dalam bentuk aplikasi pembelajaran kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan.

4.1.2 Desain (perancangan)

Tahap ini dilakukan untuk mendesain media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio 8* pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan yang diharapkan dan metode pengujian yang tepat. Tahap desain media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio 8* terdiri dari 4 langkah utama, yaitu: 1) Menentukan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator, 2) Membuat *Flowcart* dan *Storyboard* Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *autoplay media studio 8* 3) Mengumpulkan materi, gambar dan video yang berkaitan dengan pembelajaran norma dan keadilan, 4) Memilih Strategi Pengujian dan Menyusun Tes.

4.1.2.1 Menentukan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator

Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator yang digunakan dalam desain media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio 8* ini berpedoman pada kurikulum, silabus, dan RPP yang berlaku di mana media hasil pengembangan akan diimplementasikan. Adapun Kompetensi Inti (KI), Kompetensi (Dasar), dan Indikator dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator

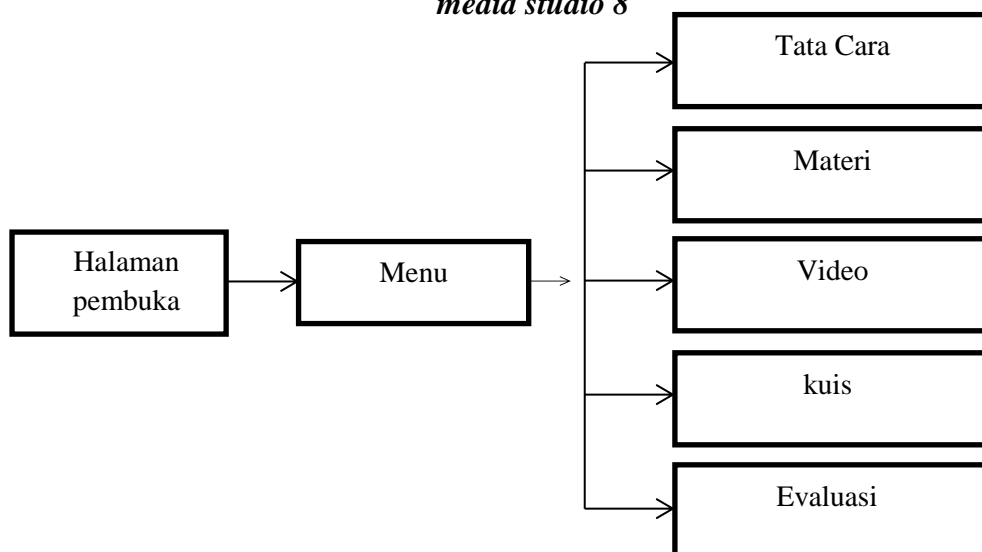
Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
1. Menghargai dan Menghayati ajaran agama yang dianutnya.	1.5 Mensyukuri makna kerja sama dalam berbagai bidang kehidupan di masyarakat.	1.5.1 Bersyukur kepada Tuhan atas karunia persatuan dan kerjasama yang dilakukan 1.5.2 Berpendapat secara jujur tentang arti pentingnya kerja sama dalam berbagai
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.	2.5 Mendukung bentuk-bentuk kerja sama dalam berbagai bidang kehidupan di masyarakat.	2.5.1 Menghargai pendapat tentang arti pentingnya kerja sama dalam berbagai bidang kehidupan di masyarakat. 2.5.2 Bersemangat dalam mendorong kerjasama dilingkungan sekolah.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	3.5 Menganalisis bentuk-bentuk kerja sama dalam berbagai bidang kehidupan di masyarakat.	3.5.1 Mendeskripsikan bentuk-bentuk kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan. 3.5.2 Memahami pentingnya kerjasama dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. 3.5.3 Mendeskripsikan kerjasama dalam bidang sosial politik.

<p>4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.</p>	<p>4.5 Menunjukkan bentuk-bentuk kerja sama di berbagai bidang kehidupan masyarakat</p>	<p>4.5.1 Peserta didik mampu Berperilaku tanggung jawab dalam bekerjasama di berbagai bidang kehidupan masyarakat.</p> <p>4.5.2 Peserta didik mampu Meneladani perilaku kerjasama yang didapatkan dalam lingkungan kehidupan.</p> <p>4.5.3 Peserta didik mampu Mempresentasikan bentuk-bentuk kerjasama yang dapat dilakukan siswa</p>
--	---	--

Selanjutnya, Kompetensi Inti, Kompetensi dasar, dan Indikator Pencapaian Kompetensi ini kemudian dicantumkan ke dalam media pembelajaran interaktif berbasis *autolay media studio 8* untuk membantu siswa mengetahui tujuan dari apa yang akan mereka pelajari sehingga manfaat pembelajaran dapat dirasakan oleh siswa.

4.1.2.2 Membuat *Flowcart* dan *Storyboard*

Bagan 4.1 Flowchart media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio 8*



Penjelasan dari alur *flowchart* dapat dilihat pada tabel *storyboard* berikut ini:

Tabel 4.8 Storyboard media pembelajaran interaktif

No	File	Isi
1	Halaman pembuka	<p>Pada tampilan halaman pembuka ini terdapat beberapa tampilan yakni sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul 2. Logo Universitas Jambi 3. Nama/Nim 3. Nama Dosen Pembimbing I dan II 4. Musik latar
2	Menu utama	<p>Pada tampilan menu utama ini terdapat beberapa tombol navigasi adapun keterangannya sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kompetensi Inti (KI) 2. Kompetensi Dasar (KD) 3. Tujuan Pembelajaran 4. Materi 5. Kuis 6. Evaluasi 7. Musik Latar
3	Tata Cara	<p>Pada tampilan menu tata cara ini terdapat beberapa tampilan dan tombol navigasi. Adapun keterangannya sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul penggunaan simbol 2. Tombol petunjuk penggunaan 3. Penjelasan petunjuk penggunaan 4. Tombol home 5. Musik latar 6. Logo Unja
4	Kompetensi Inti (KI)	<p>Pada tampilan menu ini terdapat Kompetensi Inti (KI) pada pembelajaran kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan, dan terdapat tombol navigasi. Adapun keterangannya sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul 2. Deskripsi 3. Tombol keluar 4. Musik latar


5	Kompetensi Dasar (KD)	Pada tampilan menu ini terdapat Kompetensi Dasar (KD) pada pembelajaran kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan, dan terdapat tombol navigasi. Adapun keterangannya sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul 2. Deskripsi 3. Tombol keluar 4. Musik latar
6	Tujuan Pembelajaran	Pada tampilan menu ini terdapat Tujuan Pembelajaran pada pembelajaran kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan, dan terdapat tombol navigasi. Adapun keterangannya sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul 2. Deskripsi 3. Tombol keluar 4. Musik latar
5	Materi	Pada menu materi terdapat: <ol style="list-style-type: none"> 1. Video pembelajaran 2. Tombol keluar 3. Musik latar 4. Tombol Mute
6	Kuis	Pada menu evaluasi terdapat: <ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol soal 1-5 2. Musik latar 3. Tombol cek nilai 4. Tombol cek jawaban 5. Tombol keluar
7	Evaluasi	Pada menu evaluasi terdapat: <ol style="list-style-type: none"> 6. Tombol soal 1-10 7. Musik latar 8. Tombol cek nilai 9. Tombol cek jawaban 10. Tombol keluar


Setelah *storyboard* dibuat maka selanjutnya akan dilakukan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *autoplay media*

studio 8. Berikut beberapa tampilan gambar hasil dari perancangan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio 8*.

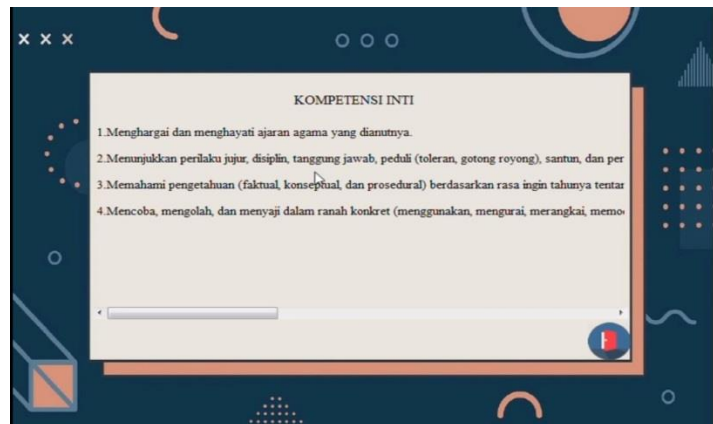
Adapun desain media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Desain media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio 8*

No	Rancangan Media	Gambar dan keterangan
1	Tampilan awal media pembelajaran interaktif	 <p>Keterangan : Tampilan awal media pembelajaran interaktif ini yaitu terdapat logo universitas jambi dengan background anak bangsa indonesia beserta bendera negara indonesia, judul pembelajaran yaitu kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan. Kemudian terdapat nama pengembang yaitu Resti wulandari.</p>

<p>2. Tampilan Halaman utama yang berupa Menu pembelajaran</p>	 <p>Keterangan: Tampilan halaman utama pada media pembelajaran interaktif ini terdapat 5 buah menu dan di setiap menu terdapat isi. Ketika kita menekan tombol yang terdapat pada halaman utama ini, maka kita akan di bawa ke isi dari menu tersebut.</p>
--	--

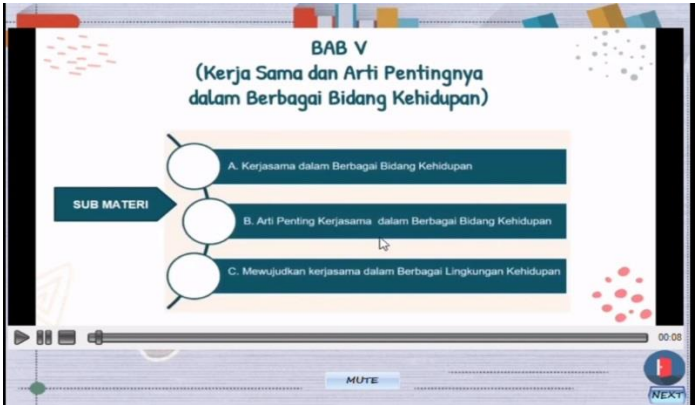
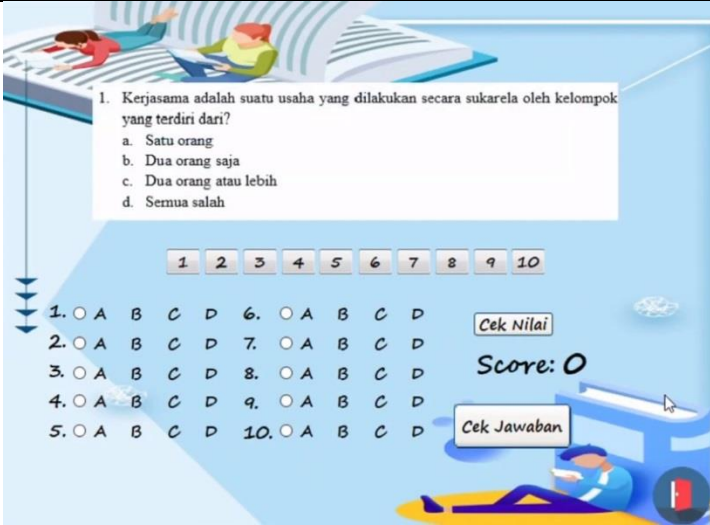
3 Tampilan Isi



Keterangan:

Tampilan dari isi menu materi pada media interaktif ini yaitu berisi Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan tujuan

Lanjutan tabel 4.9

5	Tampilan Menu materi	 <p>Keterangan: Tampilan dari isi menu video ini yaitu terdapat materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan dan contoh pembelajaran penerapan kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan kehidupan sehari-hari</p>
6	Tampilan Evaluasi	 <p>Keterangan:</p>

		Pada tampilan evaluasi ini yaitu berisi latihan soal evaluasi, soal evaluasi ini terdiri dari 10 soal dan jika siswa selesai mengisi latihan-latihan soal dan kemudian siswa dapat mengetahui skor nya di akhir.
--	--	--

4.1.2.3 Mengumpulkan materi, gambar dan video yang berkaitan dengan pembelajaran kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan.

Materi yang disajikan dengan mengikuti sesuai ketentuan dan sesuai dengan pengalaman belajar pada kompetensi yang ingin dicapai. Materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan beserta soal evaluasi tersebut tentunya sudah divalidasi oleh ahli materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan. Adapun struktur materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10 Struktur materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan

Materi Pelajaran	Pokok Bahasan
Kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan (BAB 5)	Kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan
	Arti penting kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan
	Mewujudkan kerjasama dalam berbagai lingkungan kehidupan

Setelah membuat struktur materi selanjutnya peneliti melakukan penyusunan materi, gambar, contoh video kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan, soal evaluasi, ikon-ikon dan musik latar ke dalam media pembelajaran interaktif berbasis autoplay media studio 8. Peneliti menggunakan software *autoplay media studio* versi 8, di mana versi ini merupakan versi terbaru setelah dilakukannya beberapa pembaruan *software* agar media pembelajaran menjadi lebih menarik. Hasil akhir dari media ini dapat disajikan dalam bentuk aplikasi pembelajaran. Keuntungan dari media pembelajaran ini, dapat diakses tanpa harus memiliki aplikasi pendukung dan tanpa menggunakan koneksi internet.

4.1.3 *Development* (Pengembangan)

Produk yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh tim ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa lalu dilakukan revisi. Setelah direvisi kemudian dilakukan penilaian produk oleh guru dan selanjutnya dilakukan uji coba produk oleh peserta didik.

4.1.3.1 Validasi oleh tim ahli

Produk yang telah selesai dibuat kemudian divalidasi oleh validasi ahli, validasi ahli yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu: validasi ahli oleh ahli materi, validasi ahli oleh ahli media, dan validasi ahli oleh ahli bahasa. Penilaian oleh tim ahli ini dilakukan untuk dapat mengetahui bagaimana kevalidan media pembelajaran dari segi media, materi, dan bahasa untuk mendapatkan komentar serta saran untuk memperbaiki media pembelajaran interaktif sebelum diujicobakan.

a. Validasi oleh ahli materi

Validasi materi dilakukan oleh dosen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Jambi yaitu Bapak Drs. M. Salam, M.Si. Aspek yang dinilai yaitu Kesesuaian, Ketepatan, Kemudahan, Kemenarikan, dan Manfaat. Setelah ahli materi melihat dan menyimak media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan, selanjutnya ahli materi menilai materi dengan cara memberikan komentar dan saran terkait media pembelajaran yang telah dibuat. Adapun hasil validasi ahli materi tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Hasil validasi ahli materi

Indikator penilaian	Butir Penilaian	Skor
Kesesuaian	1. Kesesuaian dengan materi disekolah	4
	2. Kesesuaian Materi dengan KI, KD	4
	3. Kesesuaian Materi dengan Indikator	4
	4. Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran	4
	5. Kesesuaian gambar dengan materi	4
	6. Kesesuaian Video dan Materi	4
	7. Kesesuaian Urutan Penyajian Materi	4
	8. Kesesuaian Soal-soal Evaluasi Dengan Konsep Materi Pembelajaran	3
Ketepatan	9. Ketepatan isi Materi Untuk Menambah Pengetahuan dan Wawasan	4
	10. Ketepatan Umpan Balik atau Soal Evaluasi	3

Lanjutan tabel 4.11

Kemudahan	11. Materi yang disajikan Mudah Dipahami Oleh Siswa	3
	12. Petunjuk Penggunaan yang disajikan Mudah Dipahami	3
	13. Materi yang disajikan dapat menarik perhatian siswa dan membangkitkan motivasi siswa	4
Kemenarikan	14. Kemenarikan media interaktif berbasis <i>autoplay</i> untuk digunakan dalam pembelajaran	4
Manfaat	15. Media Pembelajaran interaktif berbasis <i>Autoplay</i> ini dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan mudah	4
Total Skor		56
Persentase		93%
Kategori		Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian angket oleh ahli materi jumlah skor pada angket validasi materi adalah 56 dengan skor tertinggi 60, dengan persentase 93% berada pada interval 48,75 – 60 dan 81,25 – 100 dengan kategori “Sangat Layak”. Kesimpulan dari validasi angket ahli materi yaitu sangat layak digunakan tanpa ada revisi.

a. Validasi oleh ahli media

Validasi oleh ahli media dilakukan oleh Dosen Universitas Jambi yaitu Bapak Prof. Dr. rer. nat. Asrial, M.Si Aspek yang dinilai yaitu keterbacaan, kualitas tampilan, petunjuk penggunaan, dan kemudahan dalam penggunaan. Setelah ahli media melihat dan menyimak media pembelajaran yang telah dikembangkan, selanjutnya ahli media menilai media dengan cara memberikan skor serta komentar dan saran terkait media pembelajaran yang telah dibuat.

Saran dan perbaikan terhadap media yang telah dikembangkan menjadi

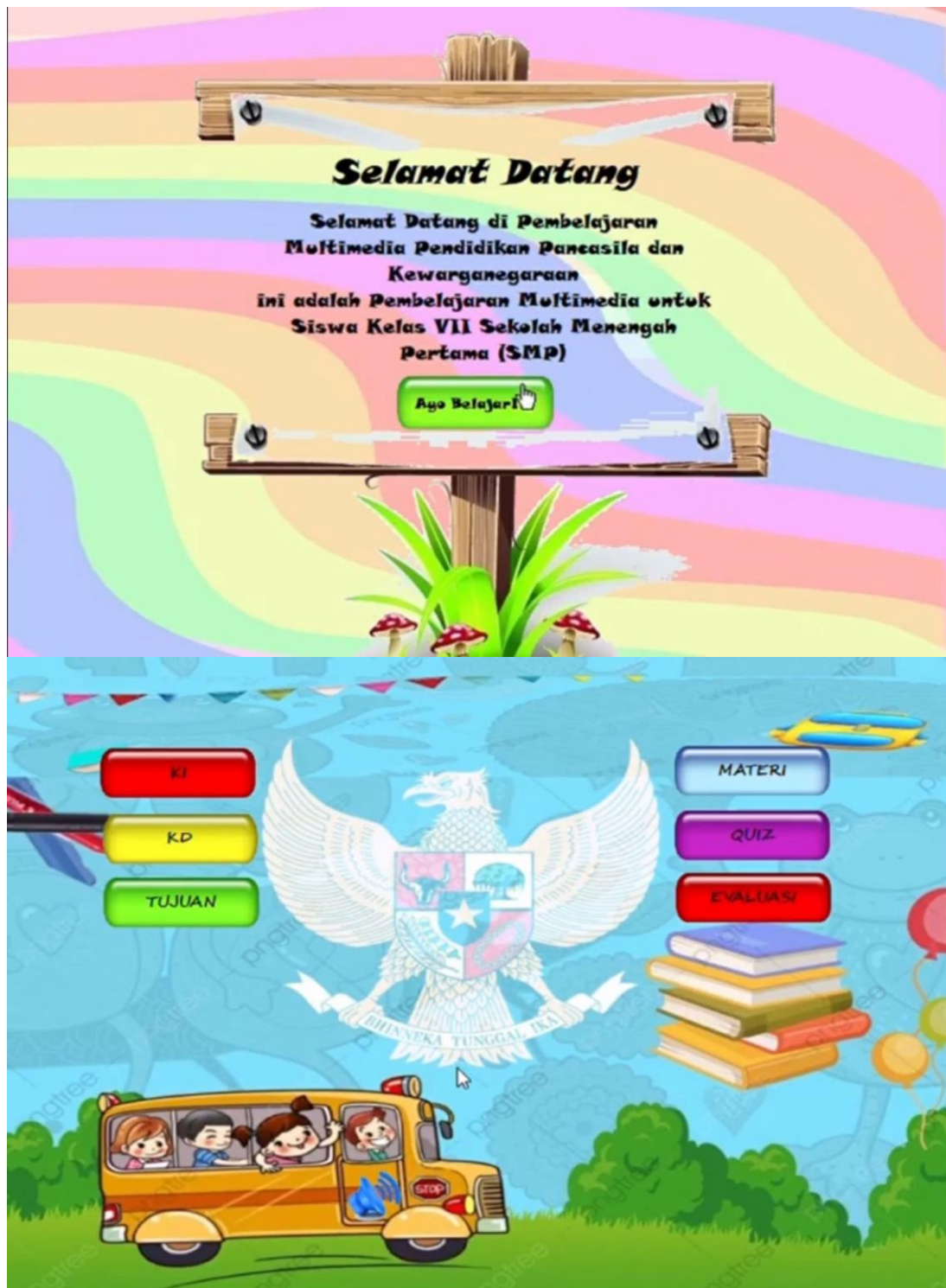
data utama untuk melakukan perbaikan selanjutnya. Validasi dilakukan sebanyak 2 kali hingga diperoleh produk media pembelajaran interaktif yang layak diujicobakan.

Hasil revisi dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 4.1 Perbaikan background



Sebelum Revisi



Setelah revisi

Sebelum revisi background tampak kurang menarik siswa terdapat kekurangan pada warna yang tampak kurang menarik bagi siswa SMP, sehingga di revisi dengan tampilan seperti diatas yang memiliki gradasi yang lebih berwarna.

Adapun hasil validasi oleh ahli media dari media pembelajaran yang telah dikembangkan seperti yang terlihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12 Hasil validasi ahli media

Indikator penilaian	Butir Penilaian	Skor
Keterbacaan Kualitas Tampilan	1. Icon/tombol yang memudahkan penggunaan media	4
	2. Kesesuaian latar belakang dengan objek utama	4
	3. Kesesuaian Ukuran teks dan Jenis Font	4
	4. Kesesuaian bentuk warna dan ukuran unsur tata letak	4
Kualitas Tampilan	5. Kualitas Gambar Dan Ilustrasi	4
	6. Kesesuaian musik latar	4
	7. Teks dalam media pembelajaran mudah dibaca	3
	8. Kesesuaian Gambar/foto dengan materi	4
	9. Tombol yang digunakan telah sesuai	3
	10. Tombol yang digunakan berjalan dengan baik	3
	11. Feedback pada evaluasi membuat pemahaman soal bertambah	3

Lanjutan tabel 4.12

Petunjuk Penggunaan	12. Kemudahan Pengoperasian Media Pembelajaran	4
Mudah digunakan	13. Media bisa digunakan dengan koneksi internet maupun tanpa koneksi internet	4
	14. Penyajian materi memungkinkan untuk belajar mandiri	3
	15. Media memperjelas penyajian pesan dan informasi pembelajaran	4
Total Skor		55
Persentase		92%
Kategori		Sangat Layak

Berdasarkan hasil angket validasi ahli media diperoleh jumlah skor 55 dengan skor maksimal 60, dengan persentase 92% yang berada pada berada pada interval 48,75 – 60 dan 81,25 – 100 dengan kategori “Sangat Layak”. Kesimpulan dari validasi angket ahli materi yaitu sangat layak digunakan tanpa ada revisi.

b. Validasi oleh ahli bahasa

Validasi bahasa dilakukan oleh dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Jambi yaitu Bapak Prof. Dr. Mujiyono Wr, M.Pd. Aspek yang dinilai yaitu Lugas, Komunikatif, Dialogis dan Interaktif, Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, Kesesuaian dengan kaidah bahasa dan Penggunaan istilah, simbol, atau ikon. Setelah ahli bahasa melihat dan menyimak media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan, selanjutnya ahli bahasa menilai bahasa dengan cara memberikan komentar dan saran terkait

media pembelajaran yang telah dibuat. Adapun hasil validasi ahli bahasa tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.14 Hasil validasi ahli bahasa

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor
Lugas	1. Ketepatan Struktur Kalimat	2
	2. Keefektifan Kalimat	2
	3. Kebakuan Istilah	3
Komunikatif	4. Pemahaman Terhadap Pesan dan Informasi	3
Dialogis dan Interaktif	5. Kemampuan Memotivasi Siswa	2
	6. Kemampuan mendorong Pemahaman Siswa	4
Kesesuaian dan Perkembangan siswa	7. Kesesuaian dengan Perkembangan Intelektual siswa	4
	8. Ketepatan Tata Bahasa	3
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	9. Keefektifan Kalimat	3
	10. Ketepatan Ejaan Bahasa	3
Penggunaan istilah symbol dan icon	11. Konsistensi Penggunaan Istilah	4
	12. Konsistensi Penggunaan Simbol atau Istilah	4
Total skor		37
Persentase		77%
Kategori		Layak

Berdasarkan hasil penilaian angket oleh ahli bahasa jumlah skor pada angket validasi bahasa adalah 37 dengan skor tertinggi 48, dengan persentase 77% berada pada interval 30– 37 dan 62,50 – 81,24 dengan kategori “Layak”. Kesimpulan dari validasi angket ahli bahasa yaitu “Layak” digunakan dengan

sedikit revisi yang dapat dilihat pada lampiran.

4.1.3.2 Melakukan Evaluasi Formatif

Tahap prosedur ini, yaitu untuk merevisi produk instruksional dari proses yang telah dilaksanakan sebelum implementasi. Terdapat tiga tahap pada *formative evaluation*, yaitu uji coba perorangan (*one-to-one trial*), uji kelompok kecil (*small grup trial*), dan uji kelompok besar atau uji lapangan (*field trial*).

a. uji coba perorangan (*one-to-one trial*)

Uji coba perorangan dilakukan peneliti dengan subjek uji coba salah seorang guru PPKn kelas VII B SMP Negeri 5 Kab. Tebo yaitu Ibu Ratnawati, S.Pd yang dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 24 Januari 2022. Penilaian media yang telah dikembangkan oleh peneliti secara keseluruhan. Adapun hasil penilaian yang diperoleh yaitu dengan memberikan angket respon guru yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.15 Hasil angket penilaian oleh guru

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor
Tampilan	1. Ukuran tulisan dan jenis tulisan sudah sesuai	3
	2. Pengoperasian program dapat dijalankan secara mandiri	4
	3. Ukuran kejelasan gambar dan video	3
	4. Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami	4
	5. Ukuran tulisan dan jenis tulisan sudah sesuai	3

Lanjutan tabel 4.15

Isi	6. Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa	3
	7. Bentuk evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	3
	8. Tidak ada eror pada saat penggunaan media	3
	9. Kemenarikan media berbasis <i>autoplay media studio 8</i> untuk digunakan dalam pembelajaran	4
Efisiensi Media	10. Gambar dan ilustrasi pada media membantu pemahaman materi	3
	11. Bentuk evaluasi menarik minat untuk dikerjakan	4
Manfaat	12. Desain media interaktif berbasis <i>autoplay media stuio 8</i> secara keseluruhan	3
	13. Media interaktif berbasis <i>autoplay media studio 8</i> dapat digunakan sebagai sumber belajar	4
Total skor		44
Persentase		85%
Kategori		Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian angket penilaian oleh guru PPKn tersebut diperoleh jumlah skor 44 dengan dengan skor tertinggi 52, persentase 85% berada pada interval 42,25 – 52 dan 81,25 – 100 dengan kategori “Sangat Layak”. Kesimpulan dari penilaian kepraktisan produk oleh guru PPKn di kelas

VII SMP Negeri 5 Kab. Tebo yaitu “sangat layak” diterapkan dalam proses pembelajaran.

b. uji coba kelompok kecil (*small grup trial*)

Pada tahap uji coba kelompok kecil, subjek uji coba yang dipilih peneliti adalah 6 orang siswa kelas VII B yang sedang mengumpulkan tugas di sekolah ketika proses pembelajaran secara daring yang dilaksanakan pada hari jumat, 28 Januari 2022. Dari uji coba kelompok kecil didapatkan hasil dari angket yang diberikan kepada siswa. Untuk hasil angket tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.16 Hasil Angket uji coba kelompok kecil

n o	Nam a	No.item													Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	ARD	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	49
2	APT	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	46
3	NCH	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51
4	SKF	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	49
5	SRW	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	48
6	ZRS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	51
Jumlah Skor										294					
Persentase										94%					
Kategori										Sangat Praktis					

Berdasarkan jumlah skor pada tabel di atas mengenai hasil uji coba

Lanjutan tabel 4.17

8	HPM	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51
9	IRL	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	47
10	KRA	4	3	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	48
11	MFI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
12	MFA	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	46
13	MMN	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	51
14	NDP	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
15	NCH	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	50
16	RNS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
17	RAN	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	51
18	SRS	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	46
19	SKF	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
20	SRY	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	48
21	WPA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
22	ZRS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	51
Total Skor										1.086					
Persentase										97%					
Kategori										Sangat Praktis					

Berdasarkan jumlah skor pada tabel di atas mengenai hasil uji coba kepraktisan kelompok kecil yang dilakukan oleh siswa diperoleh skor 1.086 dengan skor maksimal 1.114, dengan interval 929,5 – 1.086 dan 81,25 – 100, skor ini dikatakan “Sangat Praktis” dengan persentase 97% maka dapat

disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio 8* pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan “Sangat Praktis” digunakan sebagai media pembelajaran dan sumber belajar yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran PPKn di kelas VII B SMP Negeri 5 Kab. Tebo. Karena tanggapan siswa pada uji kelompok besar ini positif maka peneliti bisa menggunakan media pembelajaran pada tahap *implement* tanpa revisi lagi media pembelajaran.

4.1.4 Implement (pelaksanaan)

Tahap implementasi produk diterapkan dengan pengajaran yang sesungguhnya yang melibatkan subjek 22 siswa atau satu kelas yaitu kelas VII B SMP Negeri 5 Kab. Tebo yang dilaksanakan pada hari Selasa, 1 Februari 2021 yang dilaksanakan dengan proses pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka. Kegiatan dimulai dengan memasukkan file aplikasi kedalam setiap komputer yang fasilitasnya telah disiapkan disekolah dengan materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan melalui flasdisk dan kemudian diinstal melalui komputer, selanjutnya menjelaskan petunjuk penggunaan media pembelajaran serta siswa dapat mempelajari materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan. Setelah itu, peneliti juga meminta siswa untuk menyampaikan apa saja yang mereka dapatkan dan mampu mereka kuasai selama kegiatan pembelajaran. Terakhir peneliti menutup pembelajaran dan meminta siswa mengerjakan tes untuk melihat pemahaman belajar siswa setelah mempelajari materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio 8* yang disajikan dalam

bentuk aplikasi pembelajaran kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan.

Hasil pemahaman belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis autoplay media studio 8 yang disajikan dalam bentuk aplikasi pembelajaran kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan dapat dilihat berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75. Adapun hasil tes dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.18 Hasil sebelum menggunakan media pembelajaran *autoplay media studio 8* pada pembelajaran kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan.

No.	Siswa	Nilai <i>Post-test</i>	Kriteria
1	S1	80	Tuntas
2	S2	40	Belum Tuntas
3	S3	90	Tuntas
4	S4	50	Belum Tuntas
5	S5	70	Belum Tuntas
6	S6	80	Tuntas
7	S7	60	Belum Tuntas
8	S8	70	Belum Tuntas
9	S9	70	Belum Tuntas
10	S10	50	Belum Tuntas
11	S11	70	Belum Tuntas
12	S12	70	Belum Tuntas
13	S13	60	Belum Tuntas
14	S14	50	Belum Tuntas
15	S15	90	Tuntas
16	S16	80	Tuntas
17	S17	70	Belum Tuntas
18	S18	60	Belum Tuntas
19	S19	80	Tuntas
20	S20	70	Belum Tuntas
21	S21	40	Belum Tuntas
22	S22	80	Tuntas

Berdasarkan tabel di atas berikut merupakan nilai belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran autoplay media studio 8. Dengan hasil persentase 68% siswa tidak mencapai KKM, artinya pemahaman siswa pada materi kerja sama dalam berbagai bidang kehidupan cukup sulit dipahami. Dengan begitu diuji cobakan dengan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio 8* dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.18 Hasil setelah menggunakan media pembelajaran *autoplay media studio 8* pada pembelajaran kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan.

No.	Siswa	Nilai <i>Post-test</i>	Kriteria
1	S1	80	Tuntas
2	S2	90	Tuntas
3	S3	90	Tuntas
4	S4	100	Tuntas
5	S5	80	Tuntas
6	S6	80	Tuntas
7	S7	80	Tuntas
8	S8	100	Tuntas
9	S9	100	Tuntas
10	S10	90	Tuntas
11	S11	100	Tuntas
12	S12	70	Belum Tuntas
13	S13	80	Tuntas
14	S14	80	Tuntas
15	S15	70	Belum Tuntas
16	S16	90	Tuntas
17	S17	80	Tuntas
18	S18	90	Tuntas
19	S19	90	Tuntas
20	S20	100	Tuntas
21	S21	60	Belum Tuntas
22	S22	100	Tuntas

Berdasarkan tabel di atas di atas nilai siswa yang tuntas yaitu memiliki nilai di atas KKM adalah 19 siswa yang tuntas, dan 3 siswa yang belum tuntas. Di lihat dari persentase siswa kelas yang tuntas mencapai 86%. Dari persentase tersebut maka dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis autoplay media studio sangat baik dan dapat meningkatkan Pemahaman belajar siswa pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan.

4.1.5 *Evaluation* (evaluasi)

Evaluasi yang dimaksudkan untuk memperbaiki media disetiap tahapnya, evaluasi ini disebut evaluasi formatif. Sehingga diperoleh sebuah media yang layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. Adapun evaluasi yang secara umum adalah melihat tanggapan, pengetahuan, dan sikap, evaluasi ini juga disebut evaluasi sumatif. Dari evaluasi sumatif dilaksanakan pada tahap implementasi dan akan diperoleh hasil berupa media pembelajaran interaktif yang menarik yang juga mampu membuat suasana belajar lebih menyenangkan.

4.2. Pembahasan

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai perangkat keras atau perangkat lunak yang digunakan dalam penyampaian materi oleh guru kepada siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, media diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran.. Media pembelajaran yang baik merupakan media yang disusun serta dirancang dengan struktur desain pembelajaran sehingga mampu menunjang proses kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang

dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio 8* pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan untuk siswa pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 5 Kab. Tebo.

Dalam Pengembangan ini media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio 8* yang dilakukan dengan mengikuti prosedur pengembangan model ADDIE yang terdiri dari tahap *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (pelaksanaan), *Evaluation* (evaluasi). Penelitian pengembangan Menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2019:28) penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada).

Adapun tujuan dari semua tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan media pembelajaran PPKn yang valid dinilai oleh ahli validasi media, materi, dan ahli bahasa dan efektif yang dinilai oleh guru PPKn dan siswa.

Berdasarkan hasil tahap analisis, dihasilkan kondisi awal pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio 8*. Menurut Branch (dalam Suryani, 2018:127) kegiatan analisis adalah mengidentifikasi penyebab/kesenjangan masalah. Pada tahapan ini dilakukan beberapa analisis,

yaitu memeriksa kesenjangan/masalah yang ada, menentukan tujuan pembelajaran, mengonfirmasi calon pengguna media, mengidentifikasi sumber daya yang tersedia, menentukan sistem penyampaian yang potensial, menyusun rencana proyek pengembangan. Analisis Kesenjangan/masalah didapat adalah penyebab sebuah masalah terjadi yang mana diperoleh melalui wawancara dengan guru PPKn di kelas VII yang mana kurangnya media yang diterapkan guru sehingga siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran siswa sulit memahami pelajaran khususnya pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan, maka selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan untuk solusi masalah tersebut. Setelah itu, menentukan tujuan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan peneliti mempunyai tujuan yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu guru PPKn dalam proses pembelajaran PPKn pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan. Selanjutnya tujuan pembelajaran ditentukan berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar PPKn yang perlu dikuasai oleh siswa kelas VII pada kurikulum 2013. Kemudian mengonfirmasi calon pengguna, yaitu dengan cara menyebar angket karakteristik siswa untuk mengetahui berapa jumlah siswa yang bisa mengaplikasikan komputer. Setelah itu, mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan yaitu Komputer/laptop dan LCD Proyektor.

Setelah mengidentifikasi sumber daya selanjutnya menentukan Sistem Penyampaian yang potensial, sistem penyampaian potensial di sini adalah sistem penyampaiannya dengan menggunakan infokus di kelas atau belajar dengan menggunakan komputer media yang dapat disajikan dalam bentuk aplikasi

pembelajaran kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan. Kemudian tahap yang terakhir menyusun rencana pengelolaan proyek atau rencana kerja yaitu dilakukan dengan cara mengukur waktu proyek pengembangan media pembelajaran interaktif, pengaturan waktu sangat di perlukan oleh pengembang media mengingat bahwa model pengembangan ADDIE memiliki lima tahap utama, dan setiap tahap memiliki prosedur atau langkah-langkah yang berbeda. pengukuran waktu diperlukan agar pengembang media dapat menyelesaikan tahap pengembangan sesuai waktu yang di harapkan.

Pada tahap pertama, dengan melakukan *analysis* pada analisis kebutuhan siswa, analisis materi, dan analisis sumber daya teknologi. a) analisis kebutuhan siswa, dari hasil angket kebutuhan siswa diperoleh sebanyak 100% peserta didik memerlukan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PPKN, serta sebanyak 86% peserta didik belum mengetahui tentang media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio 8* dikarenakan guru belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio 8* tersebut. Dalam hal ini peserta didik membutuhkan media interaktif dalam proses pembelajaran agar mampu menunjang proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif sehingga suasana pembelajaran terkesan tidak monoton, b) analisis materi, dengan menentukan tujuan pembelajaran. Langkah ini dilakukan agar adanya keselarasan antara tujuan pengembangan produk dengan tujuan pembelajaran itu sendiri, tujuan pembelajaran ditentukan berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar PPKn yang perlu dikuasai oleh siswa kelas VII pada kurikulum 2013, materi kerjasama dalam berbagai bidang

kehidupan yang dikembangkan pada media pembelajaran interaktif yakni terletak pada Kompetensi Dasar 3.4 dan Kompetensi Dasar 4.4. Selanjutnya kompetensi dasar dikembangkan lagi menjadi beberapa Indikator Pencapaian Kompetensi. Tujuan pengembangan indikator yaitu sebagai penjabaran yang lebih rinci dari tujuan yang lebih besar, sehingga bila indikator tercapai kemungkinan akan tercapainya KD akan lebih besar pula. c) analisis pada sumber daya teknologi dapat disimpulkan bahwa, peserta didik bisa mengaplikasikan komputer dengan hasil analisis 77% dengan hasil lebih separuh peserta didik bisa mengaplikasikan komputer dengan begitu media ini bisa digunakan disekolah agar suasana belajar lebih menarik di era kemajuan teknologi sekarang peserta didik akan lebih antusias dengan adanya media pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan teknologi, akan tetapi guru khususnya pada mata pelajaran PPKN tidak memanfaatkan fasilitas sekolah dengan baik dengan hasil analisis 100% guru tidak memanfaatkan fasilitas yang mendukung disekolah dengan kemampuan peserta didik yang mampu mengaplikasikan komputer. Dengan adanya media pembelajaran berbasis autoplay media studio 8 ini peserta didik merasa terbantu dan guru juga akan lebih dimudahkan dalam menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya, pada tahap *desain* (perancangan) peneliti 1) Menentukan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator, 2) Membuat *Flowcart* dan *Storyboard* Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *autoplay media studio 8* 3) Mengumpulkan materi, gambar dan video yang berkaitan dengan pembelajaran kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan, 4) Memilih

Strategi Pengujian dan Menyusun Tes. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator yang digunakan dalam desain media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio 8* ini berpedoman pada kurikulum, silabus, dan RPP yang berlaku di mana media hasil pengembangan akan diimplementasikan. Selanjutnya, Membuat *Flowcart* dan *Storyboard* Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *autoplay media studio 8*, *Flowcart* yang dibangun berbentuk diagram alur dari struktur materi atau pesan yang ingin disampaikan melalui media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio 8* pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan. Langkah selanjutnya yaitu membuat *Storyboard*. Setelah itu, mengumpulkan materi, gambar, video dan tombol-tombol ikon yang berkaitan dengan pembelajaran kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan selanjutnya disusun menjadi komponen dalam media pembelajaran berdasarkan *flowcart*. Tentunya materi yang tercantum dalam media pembelajaran interaktif ini sudah divalidasi oleh ahli materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan.

Selanjutnya, Pada Tahap *development* (pengembangan) produk media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio 8* ini akan dilakukannya validasi untuk mengetahui kelayakan yang berupa validasi materi, validasi media, dan validasi bahasa. Validasi materi pembelajaran interaktif ini dilakukan dengan menggunakan angket validitas produk dan hasil datanya akan dianalisis menggunakan *Skala Likert*. Hasil validasi materi dengan memperoleh skor 56 dari skor maksimal 60, skor ini dikatakan sangat valid dengan persentase 93% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya yaitu validasi media pada produk

media pembelajaran interaktif ini dengan 2 kali revisi produk, setelah melakukan revisi produk, ahli media mengisi angket validasi dengan memperoleh skor 55 dari skor maksimal 60, skor ini dikatakan sangat valid dengan persentase 92% dengan kategori sangat layak. Kemudian, validasi ahli bahasa yang memperoleh skor 37 dari skor maksimal 48, skor ini dikatakan sangat valid dengan persentase 77% dengan kategori layak. Dari hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio 8* pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan layak untuk diujicobakan kepada peserta didik dengan melakukan perbaikan sesuai saran yang telah diberikan. Produk media pembelajaran interaktif ini juga dilakukan uji yaitu melalui uji coba perorangan untuk mengetahui respon guru, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar atau uji coba lapangan untuk mengetahui respon siswa dan hasil datanya akan dianalisis menggunakan *skali likert*. Hasil angket respon guru diperoleh skor sebanyak 44 dengan skor maksimal 52, skor ini dikategorikan sangat praktis dengan persentase 85%. Sedangkan untuk hasil uji coba kelompok kecil yang berjumlah 6 orang siswa diperoleh skor 321 dengan skor maksimal 336, skor ini dikategorikan sangat praktis dengan persentase 94%. Selanjutnya untuk hasil uji coba kelompok besar dengan jumlah 22 orang siswa atau satu kelas diperoleh skor 1.086 dengan skor maksimal 1.114, skor ini dikategorikan sangat praktis dengan persentase 97%.

Hasil tersebut bisa didapatkan setelah dilakukan analisis data dengan menggunakan teknik analisis data skala likert yang di mana menurut Sugiyono

(2019:146) Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio 8* pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan untuk siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas VII B SMP Negeri 5 Kab. Tebo” sangat layak dan sangat praktis “digunakan sebagai media pembelajaran dan juga sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya pada tahap *Implement* (pelaksanaan) media yang sudah diuji cobakan pada uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar selanjutnya diterapkan pada uji pemahaman belajar siswa pada proses pembelajaran PPKn, di lihat dari persentase siswa kelas yang tuntas mencapai 86%. Dari persentase tersebut maka dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio* sangat baik dan dapat meningkatkan Pemahaman belajar siswa pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan.