



Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Media Studio Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sman 5 Cilegon

Sohibudin

Mahasiswa FKIP Universitas Bina Bangsa

Desty Endrawati Subroto

Dosen FKIP Universitas Bina Bangsa Serang Banten

Mohamad Bayi Tabrani

Dosen FKIP Universitas Bina Bangsa Serang Banten

Alamat: JL Raya Serang - Jakarta, KM. 03 No. 1B, Panancangan, Kec. Cipocok Jaya, Kota Serang, Banten 42124

Email : sohibfatih@gmail.com

Abstract. *This research is motivated to reduce the boredom experienced by students when participating in the teaching and learning process of Pancasila and citizenship education in class. Students no longer only sit, stay silent and listen to stories from the teacher, but students can interact directly with learning media based on Autoplay Media Studio 8 because in this learning media in addition to learning materials, there are also animations, images, videos, sounds and flash so that they can build new interests, arouse motivation and stimulate student learning activities.*

Keywords: *The Effect of Development, Autoplay Media Studio, on Learning Outcomes*

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi dilatarbelakangi untuk mengurangi rasa jenuh yang dialami siswa ketika mengikuti proses belajar mengajar pendidikan pancasila dan kewarganegaraan di kelas Siswa tidak lagi hanya duduk, diam dan mendengarkan cerita dari guru saja, tetapi siswa dapat berinteraksi langsung dengan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio 8* karena di dalam media pembelajaran ini selain terdapat materi pembelajaran, juga terdapat animasi, gambar, video, suara dan *flash* sehingga dapat membangun minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar siswa.

Kata kunci: Pengembangan, Media Autoplay Media Studio, Terhadap Hasil Belajar

LATAR BELAKANG

Pembelajaran merupakan suatu sistem instruksional yang mengacu pada seperangkat komponen yang saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan. Pembelajaran adalah penyediaan kondisi yang mengakibatkan terjadinya proses belajar pada diri peserta didik (Ridwan Abdullah, 2015:40). Sebagai sebuah sistem, pembelajaran meliputi suatu komponen, antara lain tujuan, bahan, peserta didik, guru, metode, situasi, dan evaluasi. Agar tujuan itu tercapai, semua komponen yang ada harus diorganisasikan sehingga antar sesama komponen terjadi kerjasama. Pola pembelajaran akan dii oleh dukungan kesiapan, dan kualitas daya dukung masing-masing komponen pembelajaran (Ishak dan Deni, 2017:209). Oleh karena itu, guru tidak boleh hanya memperhatikan komponen-komponen tertentu saja

misalnya metode, bahan, dan evaluasi saja, tetapi juga harus mempertimbangkan komponen secara keseluruhan (Muhammad Rohman dan Sofan Amri, 2013:31).

Media merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah, karena dapat membantu menyampaikan pesan materi pelajaran yang disampaikan oleh seorang guru agar siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran apa yang sudah disampaikan. Penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang konten materinya mayoritas hapalan membawa kecenderungan para guru untuk terjebak pada metode belajar ceramah satu-satunya dalam penyampaian bahan ajar.

Demikian halnya yang terjadi di SMA Negeri 5 Kota Cilegon, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dibulan Mei 2023 pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) khususnya siswa kelas XI menunjukkan bahwa rendahnya nilai hasil belajar peserta didik kelas XI khususnya pada materi hak asasi manusia dikarenakan beberapa kendala yaitu : 1) Motivasi belajar siswa yang masih rendah. Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa yang rendah adalah penyajian materi dan pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga menyebabkan pembelajaran yang searah dan menjadikan siswa kurang mampu mengeksplorasi dirinya, 2) Guru belum bisa mengelola pembelajaran dengan baik. Dalam pembelajaran, guru masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah dan tanya jawab tanpa adanya media pembelajaran yang dapat digunakan siswa untuk membantu pemahaman

Adapun alasan penulis memilih media ini adalah, untuk mengurangi rasa jenuh yang dialami siswa ketika mengikuti proses belajar mengajar pendidikan pancasila dan kewarganegaraan di kelas. Siswa tidak lagi hanya duduk, diam dan mendengarkan cerita dari guru saja, tetapi siswa dapat berinteraksi langsung dengan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio 8* karena di dalam media pembelajaran ini selain terdapat materi pembelajaran, juga terdapat animasi, gambar, video, suara dan *flash* sehingga dapat membangun minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas perlu dilakukan penelitian dan pengkajian mendalam tentang Pengembangan Media Pembelajaran *Autoplay Media Studio* Pada MATA PELAJARAN Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 5 Cilegon.

KAJIAN TEORITIS

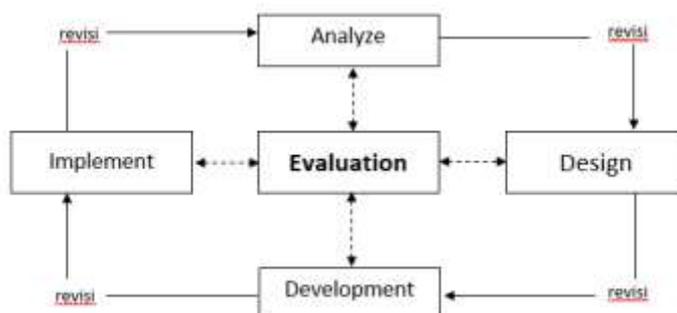
Pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah untuk membuat atau memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sebagai upaya untuk menciptakan mutu yang lebih baik. Penelitian ini tidak dimaksudkan untuk menguji teori, namun untuk menghasilkan atau mengembangkan produk yang berupa sistem pembelajaran model ADDIE berbasis *Autoplay media studio 8* pada pelajaran PPKn.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yaitu suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang ada, dan dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian *Research and Development* (R&D) juga dapat diartikan dengan metode penelitian yang digunakan oleh para peneliti untuk menghasilkan produk yang telah ada dengan pendekatan kualitatif dalam menganalisis kebutuhan dan menggunakan pendekatan kuantitatif dalam pengujian produk yang dihasilkan, (Sugiyono, 2016:407).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk dari hasil pengembang sistem pembelajaran model ADDIE ini adalah media pembelajaran PPKn berbasis *Autoplay media studio*. Prosedur yang dilakukan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran meliputi 5 tahap, yaitu : (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*. penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 5 Kota Cilegon, Provinsi Banten. dilaksanakan pada bulan 22 Mei 2023 sampai dengan bulan 30 Juni 2023 disesuaikan dengan jadwal pelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan



Gambar 2.1 Model ADDIE

Dibawah ini adalah gambar desain sistem pembelajaran model ADDIE. Gambar 1.
Model ADDIE

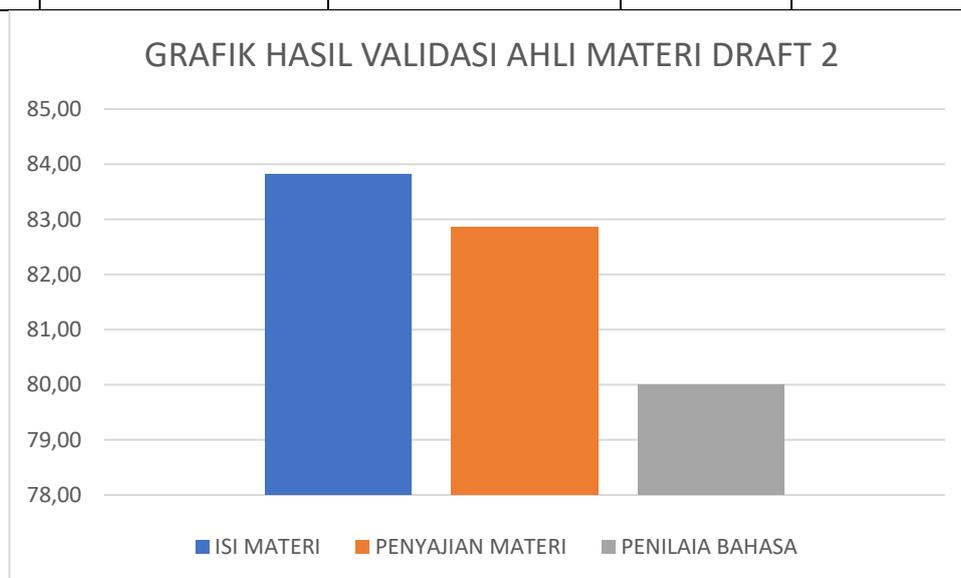
Berikut ini adalah tabel tahapan pengembangan sistem pembelajaran model ADDIE.

Tabel 2.1. Konsep dan prosedur desain pembelajaran model ADDIE

Konsep		Prosedur umum	
Analyze	Identifikasi penyebab terjadinya masalah dalam pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Validasi masalah pembelajaran 2. Menentukan tujuan pembelajaran 3. Mengkonfirmasi sasaran peserta didik. 4. Mengidentifikasi sumber yang dibutuhkan 5. Menentukan pembiayaan 6. Membuat rencana pengelolaan pembelajaran 	Ringkasan Analisis
Design	Verifikasi hasil/prestasi yang diinginkan (tujuan pembelajaran) dan menentukan metode/strategi yang tepat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menginventarisir tugas 2. Menyusun tujuan pembelajaran 3. Membuat pengujian metode/strategi pembelajaran 	Desain singkat
Develop	Mengembangkan dan memvalidasi sumber belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghasilkan konten 2. Memilih atau mengembangkan media pendukung 3. Mengembangkan panduan untuk siswa 4. Mengembangkan panduan untuk guru 5. Melakukan ujian percobaan 	Sumber belajar
Implement	Persiapan lingkungan belajar, dan pelaksanaan belajar dengan melibatkan siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan guru 2. Menyiapkan siswa 	Strategi pelaksanaan
Evaluate	Menilai kualitas produk dan proses pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan kriteria evaluasi 2. Memilih alat evaluasi 3. Melakukan evaluasi 	Rencana evaluasi

Tabel 4.5 Hasil Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Per Aspek	Rata-rata	Presentase
1	Isi Materi	88	4,19	84
2	Penyajian Materi	58	4,14	83
3	Penilaian bahasa	52	4	80
	Total	198	4,1	82,3

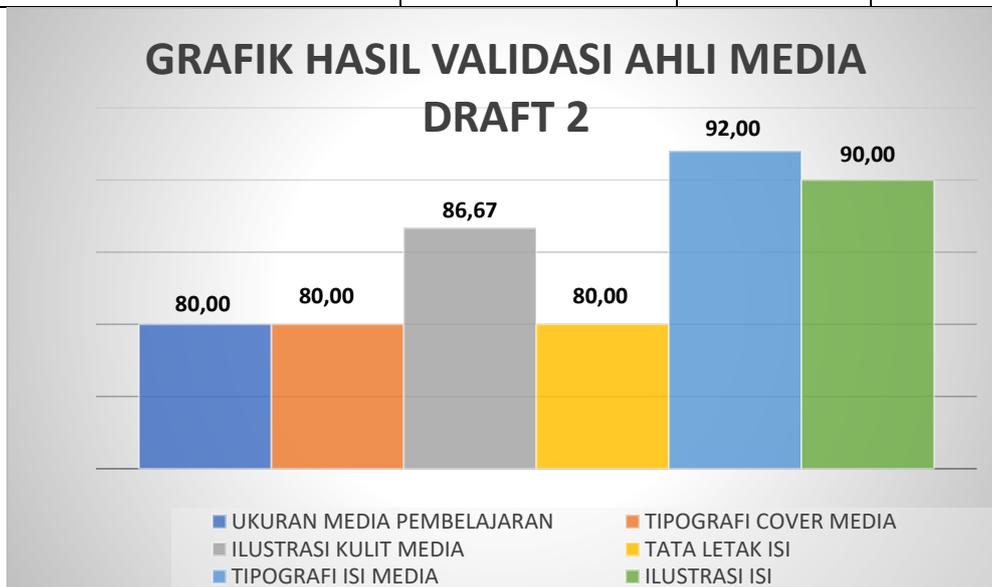
**Grafik 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi**

Grafik validasi ahli materi di atas menjelaskan bahwa garis x merupakan tahapan validasi ahli materi yang terdiri dari tiga aspek yaitu isi materi, penyajian materi dan penilaian Bahasa.

Garis Y menunjukkan nilai dari setiap validasi. Validasi ahli materi draft 2 pada aspek isi materi dengan rata-rata skor 4,19 dengan presentase 84% dari aspek penyajian materi diperoleh rata-rata skor 4,14 dengan presentase 83 %, dari aspek penilaian Bahasa diperoleh rata-rata skor 4,0 dengan presentase 80 %. Secara keseluruhan skor rata-rata diperoleh 4,1 dengan presentase 82,3 % yang menunjukkan media pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berbasis *Autoplay Media Studio 8* yang dikembangkan dinilai sudah “Sangat Baik” dan layak digunakan.

Tabel 4.9 Hasil Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Per Aspek	Rata-rata	Presentase
1	Ukuran Media Pembelajaran	8	4	80,00
2	Tipografi Cover Media	8	4	80,00
3	Ilustrasi Kulit Media	13	4,3	86,67
4	Tata Letak Isi	16	4	80,00
5	Tipografi Isi Media	23	4,6	92,00
6	Ilustrasi Isi	18	4,5	90,00
	Total	86	4,23	84,60



Grafik 4.4. Hasil Validasi Ahli Media

Grafik validasi ahli media diatas menjelaskan bahwa garis X merupakan tahapan validasi ahli media yang terdiri dari enam aspek yaitu ukuran media pembelajaran, tipografi cover media, ilustrasi kulit media, tata letak isi, tipografi isi media, ilustrasi isi.

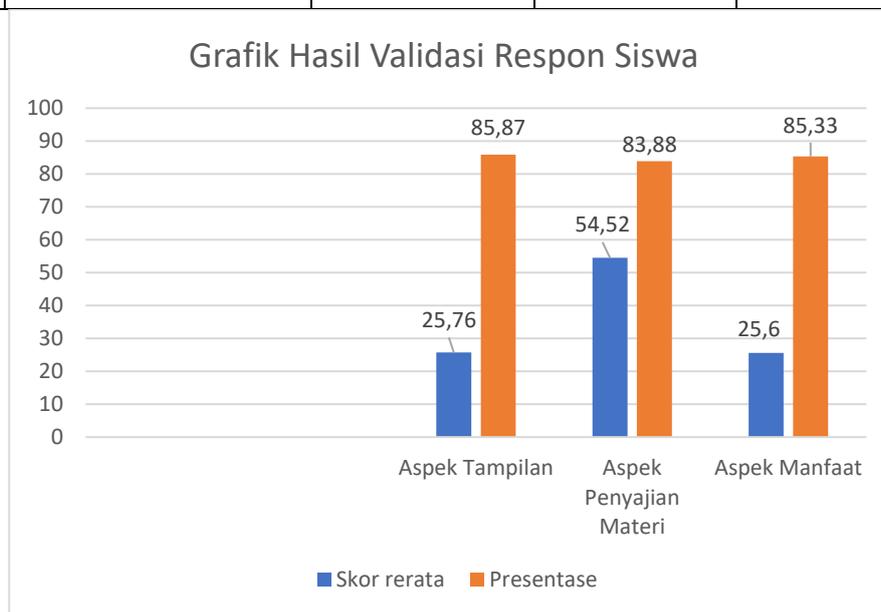
Garis Y menunjukkan nilai dari setiap validasi. Validasi ahli media pada aspek ukuran media pembelajaran diperoleh rata-rata skor 4,0 dengan presentase 80%, dari aspek tipografi cover media diperoleh rata-rata skor 4,0 dengan presentase 80 %, ilustrasi kulit media diperoleh rata-rata skor 4,3 dengan presentase 86,67%, dari tata letak isi diperoleh rata-rata skor 4,0 dengan presentase 80%, tipografi isi media diperoleh rata-rata skor 4,6 dengan presentase 92%, dan dari ilustrasi isi diperoleh rata-rata skor 4,5 dengan presentase 90%. Sedangkan skor rata-rata secara keseluruhan diperoleh 4,23 dengan presentase 84,6 % yang menunjukkan media pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berbasis

Autoplay Media Studio 8 yang dikembangkan dinilai sudah “ Sangat Baik” dan layak digunakan.

Adapun hasil validasi yang diperoleh dari respon siswa pada media pembelajaran draft 2 berbasis *Autoplay media studio 8* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4. Hasil Validasi Respon Siswa

No.	Validasi	Skor rerata	Presentase	Kesimpulan
1	Aspek Tampilan	25,76	85,87	Sangat Baik
2	Aspek Penyajian Materi	54,52	83,88	Sangat Baik
3	Aspek Manfaat	25,6	85,33	Sangat Baik
	Total Rata-rata	105,88	84,70	Sangat Baik



Grafik 4.3 Hasil validasi Respon Siswa

Grafik validasi respon siswa diatas menjelaskan bahwa garis X merupakan tahapan validasi respon siswa yang terdiri dari tiga aspek yaitu tampilan, penyajian materi dan aspek manfaat.

Garis Y menunjukkan nilai dari setiap validasi. Hasil Validasi angket respon siswa Draft 2 diperoleh hasil: (1) rata-rata skor tampilan 25,76 dengan presentase 85,87 % dinyatakan sangat baik, (2) rata-rata skor aspek penyajian materi 54,52 dengan presentase 83,88 % dinyatakan Sangat Baik, (3) rata-rata skor aspek manfaat 25,6 dengan presentase 85,33% dinyatakan sangat baik. Secara keseluruhan rata-rata skor dari hasil validasi respon siswa 105,88 dengan presentase 84,70 dinyatakan “ Sangat Baik ”.

Efektifitas Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berbasis *Autoplay Media Studio* terhadap hasil belajar

i. Data Ketuntasan Belajar Pretest

Dari Data Hasil tes, ada 17 siswa yang nilainya di atas KKM 75. Presentase ketuntasan secara klasikal adalah :

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{17}{36} \times 100 \% \\ &= 47\% \end{aligned}$$

ii. Data Ketuntasan Belajar Posttest

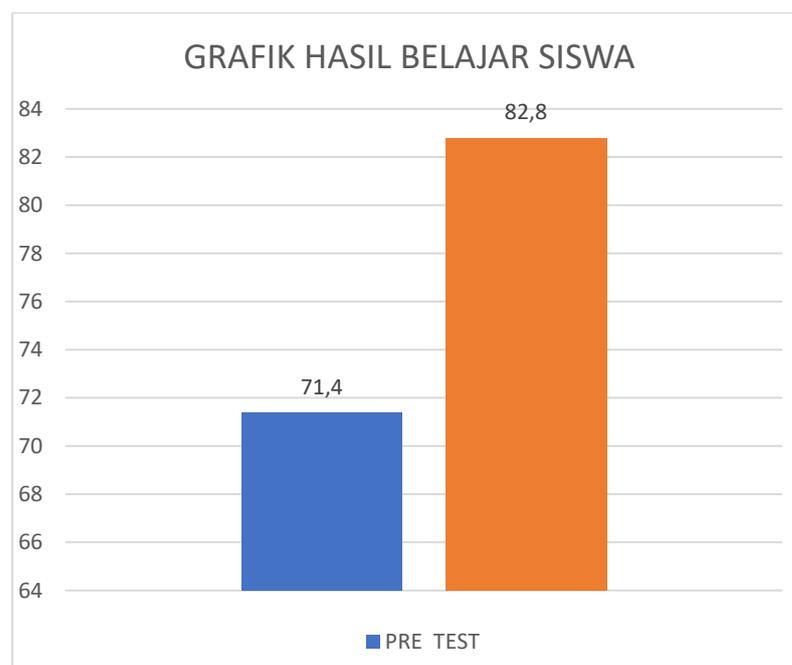
Dari Data Hasil tes, ada 34 siswa yang nilainya di atas KKM 75. Presentase ketuntasan secara klasikal adalah :

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{34}{36} \times 100 \% \\ &= 94 \% \end{aligned}$$

Tabel 4.5 Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar	Pretest	Posttest
Nilai Tertinggi	85	95
Nilai Terendah	55	70
Rata-rata Nilai	71,4	82,8
Siswa yang tuntas belajar	17	34
Siswa yang belum tuntas belajar	19	2
Ketuntasan klasikal	47%	94%

Berdasarkan tabel 4.12 dapat diketahui bahwa ketuntasan klasikal hasil belajar siswa sebesar 94% masuk dalam kategori sangat baik. Dari 36 siswa terdapat 2 siswa yang belum tuntas hasil belajarnya. Kriteria penilaian kelayakan media pembelajaran berdasarkan hasil belajar yaitu jumlah siswa yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75 mencapai ketuntasan klasikal sebesar 94% dari keseluruhan siswa yang mengikuti tes. Dengan demikian media pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berbasis *Autoplay media studio 8* layak digunakan.



Grafik 4.4 Hasil Belajar Siswa

Grafik hasil belajar siswa di atas menjelaskan bahwa garis X merupakan tahapan hasil belajar siswa yang terdiri dari pre test dan post test. Garis Y menunjukkan nilai dari hasil belajar siswa, hasil pre test 71,4 % dan hasil post test 82,8 %. Menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan pencapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75 setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Autoplay media studio 8*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan :

1. Media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* telah selesai dikembangkan
2. Berdasarkan penilaian skor kelayakan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya oleh para ahli materi, ahli media, guru, dan murid dapat diambil suatu kesimpulan

bahwa media pembelajaran *Autoplay Media Studio* “ Layak” digunakan di SMA Negeri 5 Cilegon

SARAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian maka dapat dikemukakan beberapa saran yaitu :

1. Pengembangan Produk media pembelajaran yang sudah dikembangkan disarankan untuk dikembangkan lagi dengan materi yang berbeda sehingga mampu meminimalisir kekurangan pada media pembelajaran.
2. Media pembelajaran berbasis *Autoplay media studio* & dapat digunakan dan dikembangkan lebih lanjut agar guru lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi, sehingga peserta didik lebih senang dan tertarik dalam belajar PPKn. Minat dan motivasi belajar peserta didik yang tinggi tentunya akan mempermudah mereka memahami materi yang dipelajari, sehingga tujuan utama pembelajaran tercapai
3. Media pembelajaran berbasis aplikasi *Autoplay media studio* & dilengkapi dengan *handout* yang dapat dielajari lebih lanjut untuk siswa sehingga akan mendapatkan materi yang luas.
4. Menurut hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, bahwa media pembelajaran yang digunakan bukan hasil pengembangan guru melainkan media pembelajaran instan yang di dapat dari penerbit, untuk itu disarankan bahwa guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran sendiri sesuai dengan kebutuhan siswa.
5. Setelah dilakukannya penelitian ini, disarankan kepada pihak sekolah agar memberi dukungan terhadap guru supaya dapat mengembangkan media pembelajarannya sendiri yang dapat diintegrasikan sesuai dengan kurikulum 2013

DAFTAR REFERENSI

- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Abdulhak, Ishak, dan Deni Darmawan, D. 2017. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Afandi, Muhammad dan Badarudin. 2011. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2009 *Evaluasi Program Pendidikan Pedoman Teoritis dan Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Azhar, Imam. 2013. *Perencanaan sistem Desain Pembelajaran*. Lamongan: STAIDRA

- Chaeruman. 2008. *Mengembangkan Sistem Pembelajaran dengan Model ADDIE*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas. 2018. *Modul Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 SMA Tahun 2018*. Jakarta
- Hamalik, Oemar. 2002. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar baru Algesindo
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia.
- Hamruni. 2011. *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Insan Madani.
- Herwina, Bahar. 2013. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Terpadu Dalam Pendidikan Karakter*.
- Iskandar, Wiryokusumo. 2011. *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: Bina Aksara.
- Kaelan. 2016. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Paradigma.
- Khanifatul. 2013. *Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia. *Modul Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kurikulum 2013*. Jakarta. CV Putra Nugraha.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas XI, edisi Revisi 2017*. Jakarta. CV Putra Nugraha.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual; Konsep dan Aplikasinya*. Bandung: PT.Refika Aditama
- Margaret S Branson, dkk. (1999). *Belajar “ Civic Education ” dari Amerika (terjemah)* Yogyakarta : Kerjasama LKIS dengan dukungan The Asia Foundation (TAF).
- Masruri. 2011. *Presentasi Interaktif dengan Autoplay Media Studio*, Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Munir. 2013. *Multimedia; Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung; Alfabeta.
- Mulyatingsih, Endang. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung. Alfabeta
- Oemar Hamalik. 2005. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Ridwan, Abdullah Sani. 2015. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rohman, Muhammad dan Sofan Amri. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Sagala, Saiful. 2006. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Persada Media.
- Sanjaya, Wina. 2018. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Perdana Media Group.

- Sanjaya, Wina. 2010. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Salma Prawiradilaga, Dewi. 2009. *Prinsip Desain Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfa Beta
- Sudjana, N., 2000. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya,
- Sukmadinata. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Suryani, Nunuk dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Somantri, Nu'man. 1976. *Metode Mengajar Civics*. Jakarta: Erlangga.
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.