

PENGEMBANGAN *PPT ISPRING SUITE* MATERI SUMPAH PEMUDA DALAM MENGUATKAN SIKAP MULTIKULTURAL SISWA KELAS VIII UPT SMPN 1 GRESIK

Nur Siami Fitriawati

(Universitas Negeri Surabaya) nursiami.18012@mhs.unesa.ac.id

Harmanto

(Universitas Negeri Surabaya) harmanto@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media berupa *power point ispring suite* yang dikonversikan menjadi sebuah aplikasi android, serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan saat digunakan dalam pembelajaran. Materi yang disertakan yakni sumpah pemuda dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika untuk menguatkan sikap multikultural siswa kelas VIII A UPT SMPN 1 Gresik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* dengan model ADDIE yang dikemukakan oleh Lee & Owens. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pengembangan model ADDIE Lee & Owens terdiri atas lima tahapan meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tingkat kelayakan media pembelajaran diperoleh dari validasi ahli materi dengan persentase 89,3% kategori sangat layak, validasi ahli media dengan persentase 90,67% kategori sangat layak, dan validasi ahli praktisi dengan persentase 91% kategori sangat layak. Tingkat kepraktisan media pembelajaran diperoleh dari hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan kepada 6 siswa dengan persentase 93,125% kategori sangat praktis dan uji coba kelompok besar sebanyak 31 siswa dengan persentase 94,75% kategori sangat praktis. Tingkat keefektifan diperoleh dari evaluasi sikap yang dikerjakan oleh siswa dengan persentase 92% kategori sangat efektif. Dengan demikian, media pembelajaran *power point ispring suite* materi sumpah pemuda dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika bagi siswa kelas VIII A di UPT SMPN 1 Gresik yang telah dikembangkan sangat layak, sangat praktis, dan sangat efektif dalam pembelajaran *daring* maupun *luring*.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Ispring Suite*, PPKn.

Abstract

The purpose of this research is to develop media in the form of power point ispring suite which is converted into an android application, as well as to test its feasibility and practicality when used in learning. The material included is the youth oath in the framework of Bhinneka Tunggal Ika to strengthen the multicultural understanding of grade VIII A students of UPT SMPN 1 Gresik. The method used in this research is Research and Development with the ADDIE model proposed by Lee & Owens. The results of this study indicate that the Lee & Owens ADDIE model development process consists of five stages including analysis, design, development, implementation, and evaluation. The feasibility level of learning media was obtained from material expert validation with a percentage of 89.3% in the very feasible category, media expert validation with a percentage of 90.67% in the very feasible category, and expert practitioner validation with a percentage of 91% in the very feasible category. The level of practicality of learning media is obtained from the results of small group trials conducted on 6 students with a percentage of 93.125% in the very practical category and large group trials with 31 students with a percentage of 94.75% in the very practical category. The level of effectiveness was obtained from the attitude evaluation carried out by students with a percentage of 92% in the very effective category. Thus, the ispring suite power point for youth oath material in the framework of Bhinneka Tunggal Ika for class VIII A students at UPT SMPN 1 Gresik which has been developed is very feasible, very practical, and very effective in online and offline learning.

Keywords: Learning Media, *Ispring Suite*, Civic Education.

PENDAHULUAN

Perubahan pasti dialami oleh masyarakat, tak terkecuali bangsa Indonesia. Harapannya perubahan setiap bangsa tersebut merupakan perubahan progresif dibarengi dengan tindakan yang konkret di era globalisasi masa kini. Globalisasi menjadi ancaman sekaligus harapan, sebab pengaruh di dalamnya akan memengaruhi tindakan masyarakat akibat perubahan lingkungan sekitar. Keterkaitan tindakan masyarakat akibat pengaruh

lingkungan sekitar membuat setiap negara wajib mempertahankan serta melestarikan nilai yang dapat dipercaya kebenarannya.

Rakyat Indonesia meyakini nilai hidup yang dianggap benar dan bersifat universal yakni Pancasila sebagai pandangan hidup seluruh lapisan masyarakat. Pancasila mengandung makna yang sangat penting untuk dipahami dan juga dihayati seumur hidup, sehingga selama perjalanan kehidupan yang berkelanjutan tidak keluar dari nilai luhur di dalamnya. Bangsa Indonesia di masa global

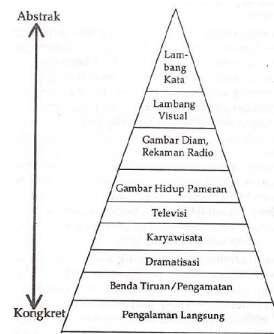
berusaha untuk meningkatkan sumber daya manusia utamanya para pemuda yang unggul dan kritis terhadap problematika yang ada, serta membawa ide-ide cemerlang demi kemajuan Indonesia. Salah satunya kemajuan di bidang pendidikan yang tidak terlepas dari upaya membentuk nilai karakter sebagai modal dasar pengembangan individu anak bangsa.

Sistem pendidikan nasional telah mengatur pembentukan karakter bangsa Indonesia. Pendidikan nasional artinya suatu bentuk pendidikan berdasarkan Pancasila dan Undang-undang Dasar Negara RI 1945 mengakar pada nilai spiritual, kebudayaan nasional serta responsif pada perkembangan zaman. Undang-undang tersebut sangat relevan dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sebagai bidang keilmuan yang bertujuan membentuk pembelajar berkarakter, berakhlak, bertanggung jawab dan memiliki budi pekerti. Kegiatan belajar mengajar PPKn yang mengandalkan verbal saja cenderung sulit untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga sangat perlu mengaitkan teori untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam mempraktikkan nilai-nilai karakter yang terdapat pada mata pelajaran PPKn. Konsep pembelajaran aktif akan berhasil ketika guru berperan aktif selama menggunakan media pembelajaran di dalam kelas.

Menurut pendapat Raharjo (2017:9) media mewedahi pesan yang berasal dari sumbernya kemudian ditujukan pada penerima informasi. Materi tersebut berisi pesan instruksi agar selama proses belajar berlangsung tujuan pembelajaran bisa tercapai. Pandangan berbeda diungkapkan oleh Mustika (2015:60) menganggap media yang dalam garis besarnya meliputi makhluk hidup, materi maupun peristiwa sehingga dibangunlah kondisi dimana siswa bisa mendapatkan nilai sikap, keterampilan, serta pengetahuan. Lebih lanjut Muhson (2010:10) menjelaskan bahwa media adalah suatu sistem yang berfungsi menyalurkan pesan dan informasi belajar, media harus dirancang dengan baik sehingga siswa dapat mencerna dan memahami materi pelajaran. Dalam arti yang lain, media bukan lagi alat peraga melainkan pesan pembelajaran. Pendapat yang telah disebutkan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diartikan sebagai suatu alat yang mengantarkan informasi berupa materi maupun ilmu pengetahuan yang diberikan pengirim (guru) untuk disampaikan kepada penerima (siswa) yang bertujuan agar proses belajar bisa tercapai.

Manfaat penggunaan media pembelajaran telah dibuktikan oleh beberapa penelitian terdahulu, seperti berpendapat bahwa media pembelajaran *bot api telegram* memberikan kemudahan belajar dengan media interaktif dapat mewujudkan pengalaman pembelajaran nyata. Berbeda dengan penelitian bahwa materi perumusan dan penetapan Pancasila dengan media ludo praktis dan efektif

untuk pembelajaran di kelas. Sedangkan penelitian menyebutkan bahwa media pembelajaran dengan media monopoli bisa membuat siswa mengingat lebih lama materi yang dibahas. Adapun hasilnya media pembelajaran inovatif mampu meningkatkan daya tarik siswa serta memberi kesempatan mengulang materi. Lebih lanjut menuturkan bahwa pengembangan media mampu meningkatkan hasil belajar siswa lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian, bisa ditarik kesimpulan media pembelajaran yang direncanakan dengan baik membawa manfaat bagi penggunaanya dalam memperoleh informasi terkait materi pembelajaran.



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Belajar Edgar Dale

Salah satu gambaran teori yang dijadikan acuan dalam pemanfaatan media pembelajaran adalah teori kerucut pengalaman belajar Edgar Dale yang ditunjukkan oleh gambar 1. Adapun kategori pengalaman Edgar Dale meliputi pengalaman langsung, benda tiruan/pengamatan, dramatisasi, karyawisata, televisi, gambar hidup pameran, gambar diam/rekaman radio, lambang visual, dan lambang kata. Berdasarkan kategori tersebut siswa bisa mendapatkan banyak pengalaman apabila menggunakan media pembelajaran secara konkret (pengalaman langsung), namun berkebalikan jika siswa menggunakan media pembelajaran yang abstrak maka pengalaman belajar yang didapatkan pun sedikit. Simbol dan gagasan yang abstrak tersebut bisa dengan mudah dipahami apabila disajikan dalam bentuk pengalaman konkret, oleh karena itu proses belajar siswa dan guru memerlukan media pembelajaran meliputi buku paket, bahan ajar, maupun perangkat audio-visual yang dibuat oleh guru.

Media dalam pembelajaran memiliki tiga ciri mendasar dilihat dari kemampuannya yang tidak dimiliki oleh seorang pendidik atau guru, hal ini disampaikan oleh yaitu: (1) ciri fiksatif artinya media mampu merekam, merekonstruksi ulang, menyimpan suatu kejadian atau peristiwa tanpa mengenal waktu; (2) ciri manipulatif yakni media memiliki kemampuan untuk memanipulasi suatu kejadian menjadi lebih ringkas; dan (3) ciri distributif artinya kejadian dari pengalaman nyata yang ditransportasikan oleh guru melalui media memberikan stimulus kepada siswa yang memiliki pengalaman sama dan yang pernah dialami. Pandangan berbeda

diungkapkan oleh media yang digunakan dalam pembelajaran memiliki ciri-ciri yang berhubungan dengan visual di antaranya: (1) atensi visual atau pusat perhatian siswa, (2) afektik yakni bisa memotivasi siswa melalui teks dan gambar, (3) kognitif visual atau pemahaman siswa dalam menyerap informasi, dan (4) kompensatoris yakni memberikan penguatan untuk mengingat kembali materi yang disampaikan. Pemilihan media pembelajaran selanjutnya disesuaikan dengan perkembangan zaman.

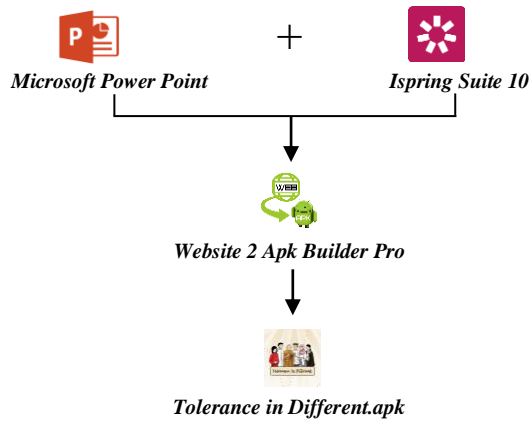
Perkembangan zaman menyebabkan manusia menginginkan percepatan mobilitas belajar dan komunikasi melalui pemanfaatan teknologi. berpendapat bahwa pembelajaran yang menggunakan media digital bisa menembus batas antara kegiatan belajar di dalam kelas maupun di luar sekolah, sebab semakin konkretnya informasi yang disajikan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menuntut seorang guru ketika mengajar agar menggunakan bantuan media yang menyenangkan, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan. media pembelajaran didesain sesuai dengan kondisi, utamanya pada era pandemi *Covid-19* yang mewajibkan sekolah melaksanakan pembelajaran *daring*, pemanfaatan TIK sangat diperlukan untuk menunjang kualitas belajar. menuturkan bahwa media pembelajaran berbasis TIK memiliki keunggulan bisa menayangkan video, audio, teks, animasi, kuis, dan lain-lain yang disajikan secara konkret dan fleksibel bisa diakses melalui *smartphone* android maupun komputer/laptop. Media pembelajaran yang memanfaatkan kecanggihan TIK terbukti membawa dampak yang positif bagi kemajuan pendidikan di era pandemi *Covid-19*.

Semakin canggihnya TIK juga menjadi salah satu penyebab munculnya *hate speech* di media sosial apabila tidak dikontrol dengan baik, apalagi Indonesia memiliki keragaman agama, ras, etnis, suku, serta budaya yang dianut masing-masing masyarakat sehingga bisa saja menyebabkan konflik karena perbedaan pemahaman. Seperti contohnya konflik dan ujaran kebencian berbasis agama yang dipicu oleh perbedaan yang kurang adil terjadi di Poso dan Maluku . Oleh karena itu, penggunaan media berbasis TIK dalam proses belajar di sekolah perlu perencanaan yang matang. Media pembelajaran tersebut bisa dirancang pada mata pelajaran PPKn, karena siswa sudah mendapatkan keterampilan dalam penggunaan TIK dan tanggung jawab kemandirian salah satunya memiliki pengetahuan dan sikap toleransi. Beberapa nilai yang sangat penting untuk diajarkan kepada siswa seperti toleransi, religius, demokratis, cinta damai, bersahabat/komunikatif, cinta tanah air, semangat kebangsaan, peduli lingkungan, peduli sosial, dan menghargai prestasi . Nilai-nilai tersebut berkolaborasi menjadi satu kesatuan dalam nilai pendidikan multikultural.

Menurut pendapat Rosyad (2019:4) nilai multikultural bermakna sikap ataupun perilaku yang menjunjung toleransi, menghormati keberagaman atau perbedaan agama, ras, suku, budaya, pemikiran, sikap dan perbuatan orang lain yang berbeda dengan dirinya. Sedangkan menurut Azra (2003:21) multikultural merupakan suatu paradigma hidup bermasyarakat berdasarkan persatuan dan kesatuan yang mengesampingkan perbedaan untuk mengantisipasi terjadinya konflik sosial melalui kerjasama. Pandangan berbeda diungkapkan oleh Tilaar (2004:59) salah satu nilai multikultural adalah sikap saling menghargai (*mutual respect*) atau terbuka dalam berpikir. Multikultural dipandang sebagai keragaman budaya sebagai suatu bentuk dari keragaman latar belakang seseorang. Namun penguatan multikultural dan penggunaan media pembelajaran inovatif belum sepenuhnya dilakukan oleh guru PPKn di UPT SMPN 1 Gresik.

Hasil sebaran angket awal dalam bentuk *google formulir* mengenai ketertarikan siswa kelas VIII A UPT SMPN 1 Gresik terhadap PPKn sebanyak 64,5% siswa menyukai pelajaran PPKn, 74,2% memiliki semangat tinggi untuk mempelajari materi PPKn tentang sumpah pemuda, namun 61,3% siswa kesulitan dalam mempelajari nilai-nilai multikultural yang terkandung pada materi sumpah pemuda. Hal ini disebabkan 80,6% siswa menyatakan bahwa guru menjelaskan siswa dengan media LKS, buku paket, dan modul. Adapun sumber belajar yang digunakan guru kurang dapat dipahami dan dimengerti oleh siswa sepenuhnya, karena banyaknya hafalan dan kurangnya contoh konkret yang diberikan oleh guru PPKn.

Sebanyak 83,9% siswa menyatakan bahwa metode ceramah cenderung digunakan dalam penyampaian materi saat pembelajaran *daring/luring*, karena materi cenderung bersifat hafalan dan fakta disekitar kehidupan siswa. Selama kegiatan belajar mengajar di sekolah siswa diperbolehkan menggunakan *smartphone* android sebagai penunjang pembelajaran *hybrid*. Oleh sebab itu, perlu perubahan dengan suasana baru yakni dilakukannya pengembangan media *power point ispring suite* dengan desain menarik dan inovatif yang dijalankan pada *smartphone* android sebagai alternatif media pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan hasil angket yang menunjukkan sebanyak 100% dari 31 siswa memiliki *smartphone*, 83,9% siswa menggunakan *smartphone* di sekolah, 90,3% memanfaatkan *smartphone* sebagai tempat hiburan, media sosial, *browsing*, dan belajar, kemudian 90,3% siswa tertarik untuk mempelajari PPKn dengan media pembelajaran *power point ispring suite* yang dikonversikan menjadi aplikasi android. Adapun perancangan *power point ispring suite* ditunjukkan pada gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Alur Perancangan Media

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: (1) bagaimana proses pengembangan media *power point ispring suite* dalam menguatkan sikap multikultural siswa kelas VIII UPT SMPN 1 Gresik? (2) bagaimana kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran *power point ispring suite* materi sumpah pemuda dalam menguatkan sikap multikultural siswa kelas VIII UPT SMPN 1 Gresik? Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penulisan artikel yaitu untuk menganalisis proses pengembangan, kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran *power point ispring suite* materi sumpah pemuda dalam menguatkan sikap multikultural siswa kelas VIII UPT SMPN 1 Gresik.

Spesifikasi produk *ppt ispring suite* diuraikan sebagai berikut: (1) media *ppt ispring suite* dikonversikan menjadi aplikasi android; (2) media bisa digunakan pada *smartphone* android dengan spesifikasi minimum sistem android *lolipop* (5.0), RAM 2 Gb, kapasitas memori internal 80 Mb, resolusi layar *landscape* 800 x 480 *pixel*; (3) *Software* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah *microsoft power point 2019*, *Ispring Suite 10*, *Website 2 Apk Builder*; (4) guru harus memiliki email; (5) pengguna harus memiliki akses internet atau terhubung ke jaringan *wifi*; (6) dikembangkan untuk proses belajar yang tidak terikat oleh waktu sehingga siswa bisa belajar kapan saja; (7) didesain khusus untuk siswa kelas VIII UPT SMPN 1 Gresik namun bisa dimanfaatkan oleh orang lain yang tertarik untuk mempelajari materi sumpah pemuda; (8) media memuat KD 3.5 memproyeksikan nilai dan semangat sumpah pemuda tahun 1928 dalam bingkai *bhinneka tunggal ika* dan KD 4.5 mengaitkan hasil proyeksi nilai-nilai dan semangat sumpah pemuda tahun 1928 dalam bingkai *Bhineka Tunggal Ika* dengan kehidupan sehari-hari; (9) media pembelajaran disajikan menjadi beberapa bagian yaitu: halaman utama, menu, KD dan IPK, petunjuk penggunaan, menu belajar, video pembelajaran, materi

sumpah pemuda dan konsep multikultural, kuis interaktif, pojok keberagaman, dan tanya guru, evaluasi media, daftar pustaka, dan profil pengembang.

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis TIK yaitu *power point ispring suite* adapun materi yang dimuat dalam media tersebut adalah materi sumpah pemuda. Penelitian dilakukan di UPT SMPN 1 Gresik karena merupakan sekolah favorit yang ada di kota Gresik dan termasuk lembaga pendidikan yang telah menciptakan kultur sekolah dengan memperkenalkan keberagaman pada lingkungannya. Namun masih perlu bimbingan guru untuk memberikan penguatan multikultural pada siswa dengan bahasa dan dukungan media yang mudah dipahami karena UPT SMPN 1 Gresik belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran yang inovatif.

Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan salah satu guru PPKn UPT SMPN 1 Gresik yaitu Bapak Rachmad yang mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif masih belum maksimal karena sebagian besar guru yang mengajar sudah senior yang mendekati pensiun, sehingga dalam penyampaian materi pelajaran menggunakan metode ceramah. Fakta tersebut menyebabkan siswa cenderung jenuh dan malas untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Ditambah lagi semenjak pandemi *Covid-19* fasilitas komputer mengalami kerusakan karena sudah lama tidak terawat. Kemudian pihak UPT SMPN 1 Gresik membuat kebijakan bahwa siswa boleh membawa *smartphone* ke sekolah pada saat pembelajaran tatap muka terbatas, dampaknya siswa lebih banyak menggunakan *smartphone* untuk bermain sosial media daripada belajar.

Bapak Rachmad juga menambahkan bahwa bermain sosial media tanpa menyaring kebenaran informasi bisa menimbulkan munculnya ujaran kebencian, *bullying*, dan perbedaan pendapat yang menimbulkan pertengkaran. Hal tersebut menimbulkan kekhawatiran seorang guru, apalagi UPT SMPN 1 Gresik merupakan sekolah yang siswanya beragam. Hal ini terlihat dari penciptaan kultur sekolah yang mendukung penanaman nilai multikultural yaitu siswa UPT SMPN 1 Gresik yang bukan masyarakat asli Gresik saja, tetapi juga datang dari Jayapura, Jakarta, Denpasar, Rembang, Surabaya, Bojonegoro, Lamongan, Sidoarjo, Nganjuk, Demak, Bangkalan, Kinali, Sawan, Semarang, Magelang, dan Tangerang. Selain itu, terdapat perbedaan agama siswa di sekolah yakni islam, hindu, kristen katolik, dan konghucu.

Penelitian pengembangan ini menjadi penting untuk dilakukan sebab fakta yang terjadi di UPT SMPN 1 Gresik belum sesuai harapan yang diinginkan yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran inovatif berbasis TIK sehingga perlu menghadirkan media alternatif berupa *power point ispring suite*. Kemudian

materi yang dimuat di media yaitu materi sumpah pemuda karena materi tersebut sangat penting di lingkungan sekolah dengan keberagamannya dengan kondisi siswa yang masih belum memahami multikultural dengan baik, sehingga diperlukan refleksi dalam media pembelajaran terkait penguatan multikultural. Media *power point ispring suite* yang dikonversikan menjadi aplikasi android belum banyak dikembangkan, harapannya bisa memberi manfaat teoritis dan praktis bagi dunia pendidikan. Manfaat teoritis dengan adanya penelitian ini harapannya bisa memberikan sumbangan berupa ilmu pengetahuan dan menambah wawasan pemikiran tentang pengembangan media *power point ispring suite*. Sedangkan manfaat praktis bagi guru adalah media pembelajaran tersebut menjadi pegangan guru yang fleksibel bisa diakses melalui *smartphone* android, bagi siswa yakni media bisa meningkatkan daya tarik dan partisipasi siswa selama kegiatan belajar mengajar, serta bagi penelitian selanjutnya sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian sejenis dan lebih lanjut dalam bidang yang sama.

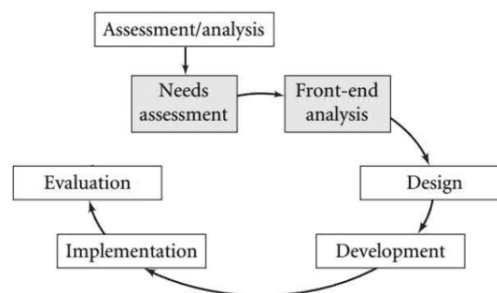
METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan yaitu metode R&D atau *Research and Development* bertujuan membuat suatu produk kemudian diuji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan produk sehingga bisa bermanfaat bagi masyarakat. Model yang digunakan adalah ADDIE yang di dalamnya terdapat lima tahap mulai dari tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini mendeskripsikan terkait produk yang dikembangkan dan menguji kelayakan produk tersebut kepada penguji ahli di bidangnya yaitu ahli materi, media, dan praktisi, sekaligus menguji kepraktisan produk melalui uji coba produk kepada siswa dan menguji keefektifan produk melalui evaluasi sikap multikultural siswa.

Langkah-langkah pengembangan media *PPT ispring suite* dalam penelitian ini berdasarkan model ADDIE Lee & Owens dapat dijelaskan secara rinci sebagai berikut: (1) *Analysis*, untuk menemukan suatu permasalahan atau sesuatu yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Tahap ini meliputi analisis kebutuhan (*need assessment*) serta analisis awal-akhir (*front-end analysis*). Analisis awal-akhir meliputi analisis siswa, situasi, kejadian penting, tugas, teknologi, tujuan, media, ketersediaan data, dan biaya. (2) *Design*, pada tahapan ini mencakup kegiatan seperti membuat jadwal pengembangan media, penentuan tim proyek, perancangan spesifikasi media, perancangan struktur konten, dan kontrol konfigurasi proses pengembangan dari berbagai masalah yang bisa diprediksi dan tidak bisa diprediksi.

(3) *Development*, tahap ini diuraikan menjadi pra-produksi, produksi, pasca-produksi dan review kualitas. Pra-produksi dimulai dengan menyusun *storyboard*. Produksi merupakan pengembangan media sesuai kerangka pada *storyboard*, memasukkan materi pembelajaran disertai dengan kuis, gambar, video, dan audio. Pasca-produksi dan review kualitas oleh para ahli diperlukan untuk menilai kelayakan media sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran. (4) *Implementation*, untuk mendapatkan data kepraktisan media yang dikembangkan melalui uji coba kelompok kecil serta kelompok besar, bentuk desain yang digunakan yakni *one-shot case study*, penerapan desain ini dilakukan tanpa kelas pembanding.

(5) *Evaluation*, pengembang melakukan evaluasi terbatas terhadap produk media pembelajaran terkait efektif atau tidaknya media pembelajaran yang telah dihasilkan untuk memberikan rekomendasi lanjutan. Evaluasi terbatas pada perubahan sikap dan perilaku pengguna. Tahapan evaluasi dalam penelitian ini menggunakan evaluasi sikap untuk mengukur penguatan multikultural siswa setelah menggunakan media pembelajaran *power point ispring suite*. Kemudian untuk gambaran prosedur dalam penelitian pengembangan Lee & Owens dicantumkan pada gambar 3 berikut ini.



Gambar 3. Model Lee & Owens (2004:3)

Penelitian ini dilakukan sampai tahapan evaluasi terbatas, karena keterbatasan waktu serta kondisi belum berakhirnya pandemi *Covid-19*. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *power point ispring suite* berbentuk *flash* yang kemudian dikonversikan menjadi sebuah aplikasi berformat *android package kit (apk)* diberi nama media pembelajaran "*Tolerance In Different*". Alasan penelitian pengembangan ini memakai model ADDIE, karena mempunyai tahapan yang sederhana dan sistematis. Revisi dilakukan pada setiap tahap, hal ini membuat suatu produk yang telah dikembangkan kelayakannya terjamin. Kemudian dalam model ini merancang pembelajaran lebih terstruktur tujuannya untuk memudahkan penggunaan baik pembelajaran *offline* atau pembelajaran tatap muka, maupun pembelajaran secara *online*.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, serta angket berupa lembar

validasi, respon siswa, dan evaluasi sikap siswa. Observasi yang digunakan adalah observasi partisipan yang melibatkan langsung penelitian pada keadaan subjek serta ikut terlibat aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung untuk mendapatkan data tentang mekanisme pembelajaran PPKn di kelas. Sedangkan wawancara yang digunakan adalah jenis wawancara terstruktur, maka wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan melalui daftar pertanyaan yang telah dibuat terkait kurikulum yang digunakan, metode dan media pembelajaran, kebutuhan dan karakteristik siswa, sarana dan prasarana sekolah. Butir-butir soal pada angket disesuaikan dengan keperluan penelitian untuk menjawab kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media *power point ispring suite* saat digunakan untuk pembelajaran.

Lembar angket validasi para ahli disusun berdasarkan instrumen perangkat pembelajaran, Angket validasi ahli materi terdiri atas delapan aspek yaitu relevansi, keakuratan, kelengkapan sajian, sistematika sajian, kesesuaian sajian, cara penyajian, kesesuaian bahasa, keterbacaan dan kekomunikatifan. Delapan aspek tersebut dijabarkan menjadi 30 indikator. Adapun kisi-kisi angket validasi ahli materi sebagai berikut.

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator
Relevansi	Materi relevan
	Tugas relevan dengan kompetensi
	Contoh sesuai dengan materi
	Soal evaluasi sesuai dengan kompetensi
	Jabaran materi
	Jumlah soal dan latihan
Keakuratan	Materi dan konsep sesuai
	Media pembelajaran sesuai dengan materi
	Materi sesuai bidang keilmuan
	Materi sesuai perkembangan mutakhir
Kelengkapan sajian	Kompetensi yang harus dikuasai
	Penyajian daftar pustaka
Sistematika sajian	Uraian materi
Kesesuaian sajian pembelajaran berpusat pada siswa	Mendorong rasa ingin tahu
	Mendorong interaksi siswa dengan media
Cara penyajian	Mendukung penguatan nilai-nilai kemanusiaan
	Mendukung kesadaran adanya keberagaman masyarakat
	Mendukung cara berpikir siswa sesuai dengan konsep multikultural
Kesesuaian bahasa	Ketepatan istilah, ejaan, dan penyusunan struktur kalimat
	Kemudahan pemahaman bahasa
Keterbacaan dan kekomunikatifan	Struktur kalimat
	Pembuatan alinea

Angket validasi ahli media terdiri atas tiga aspek meliputi kemudahan aplikasi, kemenarikan aplikasi, dan keinteraktifan. Tiga aspek tersebut dijabarkan menjadi 15 indikator. Adapun kisi-kisi angket validasi ahli media sebagai berikut.

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator
Kemudahan aplikasi untuk dioperasikan	Kemudahan aplikasi
	Kemudahan memahami tampilan menu
	Kemudahan tombol navigasi
	Kemudahan petunjuk pemakaian
Kemenarikan aplikasi	Kekontrasan warna
	Kesesuaian ukuran huruf
	Kemenarikan tampilan
	Kesesuaian video
Keinteraktifan	Mendorong interaksi antara media dengan siswa
	Kejelasan tulisan/teks
	Kemudahan memahami materi sumpah pemuda
	Kemudahan memahami konsep multikultural
	Kemudahan siswa dalam belajar secara mandiri

Angket validasi ahli praktisi terdiri atas lima aspek meliputi isi, kebahasaan, penyajian, umpan balik, dan tampilan menyeluruh. Lima aspek tersebut dijabarkan menjadi 20 indikator. Adapun kisi-kisi angket validasi ahli praktisi sebagai berikut.

Tabel 3. Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Praktisi

Aspek	Nomor Butir
Isi	Kesesuaian dengan KD
	Kesesuaian materi dengan K13
	Kejelasan volume video pembelajaran
	Ketepatan isi
	Kesesuaian gambar, teks, kuis dan video pembelajaran
Kebahasaan	Bahasa mudah dimengerti
	Kemampuan bahasa mendorong rasa ingin tau siswa
	Kejelasan bahasa petunjuk penggunaan
Penyajian	Urutan penyajian materi
	Dukungan media pembelajaran kepada siswa
Umpan balik	Desain media menarik siswa dalam belajar PPKn
	Media meningkatkan minat belajar PPKn
	Pemahaman siswa terkait nilai-nilai multikultural dalam materi Sumpah Pemuda
	Kemampuan media memperluas wawasan
	Kemampuan media memperluas wawasan
Tampilan menyeluruh	Kemenarikan tampilan menyeluruh
	Kesesuaian format dan tampilan
	Pemilihan jenis dan ukuran huruf mendukung aplikasi
	Format penulisan seimbang
	Kesesuaian tata letak

Sedangkan angket uji coba produk siswa disusun berdasarkan instrumen yang dikemukakan oleh . Angket respon siswa aspek *usability* terdiri atas indikator kegunaan, kepuasan penggunaan, kemudahan penggunaan, dan kemudahan mempelajari yang dijabarkan menjadi 16 butir pernyataan. Adapun angket uji coba produk sebagai berikut.

Tabel 4. Kisi-Kisi Angket Uji Coba Produk

Aspek	Indikator
<i>Usability</i>	Kegunaan
	Kepuasan pengguna
	Kemudahan penggunaan
	Kemudahan mempelajari

Evaluasi sikap siswa terhadap multikultural disusun berdasarkan lima aspek (toleransi, keterbukaan, kerjasama, berperilaku baik, dan cinta tanah air). Adapun kisi-kisi evaluasi sikap siswa sebagai berikut.

Tabel 5. Kisi-Kisi Evaluasi Sikap Multikultural Siswa

Aspek	Indikator
Toleransi	Menghargai perbedaan agama
	Menghormati perbedaan masyarakat
	Menghormati perbedaan pendapat
Keterbukaan	Mengutamakan kepentingan umum
	Menjunjung kebenaran dan kejujuran
	Mengesampingkan kepentingan pribadi
Kerjasama	Melaksanakan tugas kelompok
	Bekerjasama secara sukarela
	Membantu kerja bakti
Berperilaku baik	Menolong teman yang membutuhkan
	Bersimpati terhadap orang lain
	Belajar dengan sungguh-sungguh
Cinta tanah air	Semangat mempelajari perjuangan pahlawan kemerdekaan
	Mengikuti upacara bendera dengan khidmat
	Mencintai produk dalam negeri

Penelitian dilaksanakan di UPT SMPN 1 Gresik, Jl. Jaksa Agung Suprpto No. 79 Gresik. Penelitian pengembangan terhitung sejak September 2021 hingga April 2022. Subjek penelitian terdapat tiga validator ahli, yaitu ahli materi Septina Alrianingrum, SS, M.Pd. (validasi dilakukan sebanyak dua kali karena terdapat revisi), ahli media Dr. Sukma Perdana Prasetya, S.Pd., M.T. (tidak ada revisi), dan ahli praktisi Rachmad Nur Apriadi, S.S. (tidak ada revisi), serta 31 siswa kelas VIII A sebagai subjek uji coba produk. Penelitian ini memperoleh jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif, berasal dari hasil observasi, wawancara, dan angket (saran dan kritik para ahli). Data kuantitatif, diperoleh dari hasil penilaian angket para ahli, respon siswa serta evaluasi sikap siswa dalam bentuk angka.

Penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data hasil penilaian validator ahli kemudian dinilai berdasarkan kriteria penilaian skala *likert* interval lima sebagai berikut.

Tabel 6. Kriteria Skor Skala Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Kurang Baik
2	Tidak Baik
1	Sangat Tidak Baik

Kelayakan media pembelajaran diperoleh dari hasil lembar validasi yang diisi oleh para ahli dan diinterpretasikan menggunakan rumus persentase sebagai berikut.

$$V.ah = \frac{TSe}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

- V.ah = validasi ahli
- Tse = total skor empirik
- Tsh = total skor maksimal

Kepraktisan media didapatkan dari hasil angket respon siswa sedangkan keefektifan didapatkan dari hasil evaluasi sikap multikultural siswa, adapun rumus persentase sebagai berikut.

$$\text{Validitas audience} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

- Tse = Skor penilaian siswa
- Tsh = Total skor maksimal

Persentase hasil validitas ahli, respon siswa, dan evaluasi sikap kemudian diinterpretasikan dalam kriteria berdasarkan skala *likert* yang disajikan dalam tabel 7 sebagai berikut.

Tabel 7. Kriteria Tingkat Kelayakan/Kepraktisan/Keefektifan Produk

Persentase (%)	Kategori Validitas	Keterangan
81-100	Sangat Layak/Sangat Praktis/Sangat Efektif	Sangat baik digunakan tanpa revisi
61-80	Layak/Praktis/Efektif	Boleh digunakan dengan revisi kecil
41-60	Kurang layak/Kurang Praktis/Kurang Efektif	Boleh digunakan setelah direvisi besar
21-40	Tidak layak/Tidak Praktis/Tidak Efektif	Tidak boleh digunakan
0-20	Sangat Tidak layak/Sangat Tidak Praktis/Sangat Tidak Efektif	Sangat tidak boleh digunakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran *PPT ispring suite* berformat aplikasi android diberi nama "*Tolerance In Different*". Metode penelitian pengembangan yang digunakan yaitu *Research and Development* model ADDIE yang dikemukakan oleh Lee & Owens. Model tersebut terdiri atas lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini dilakukan sampai tahap evaluasi terbatas. Adapun alasan dilakukan evaluasi terbatas sebagai berikut: (1) terbatasnya waktu penelitian jika pelaksanaannya sampai tahap kelima yaitu evaluasi, sebab butuh proses yang lebih panjang serta waktu yang relatif

lama bagi jenjang pendidikan Strata 1 (S1); (2) terbatasnya situasi akibat belum berakhirnya pandemi *Covid-19* sehingga diberlakukan pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas demi keselamatan bersama; dan (3) penelitian ini difokuskan pada kelayakan dan kepraktisan penggunaan media pembelajaran.

Pertama tahap analisis, data yang digunakan pada tahap analisis didapatkan dari observasi dan wawancara. Tahap analisis meliputi analisis kebutuhan dan analisis awal-akhir. Analisis kebutuhan digunakan untuk mengetahui kesenjangan antara kondisi nyata dan kondisi yang diinginkan saat kegiatan belajar mengajar di kelas. Proses pembelajaran di UPT SMPN 1 Gresik sudah menerapkan kurikulum 2013 dengan harapan implementasi kurikulum 2013 bisa menjadi aktualisasi dalam pembentukan kompetensi siswa yang kreatif, inovatif, mandiri dan berkarakter. Hal tersebut menuntut siswa lebih aktif dan semangat untuk mengetahui lebih banyak hal terkait pengetahuan. Sebagaimana yang diungkapkan Bapak Rachmad guru PPKn sebagai berikut.

“Sekolah kami sudah menggunakan kurikulum 2013, daripada kurikulum sebelumnya kurikulum 2013 lebih melatih siswa untuk lebih kreatif, inovatif, mandiri, dan berkarakter. Jadi harapannya siswa tidak hanya mendapatkan informasi dan materi dari guru melainkan juga dilatih untuk mencari informasi yang ada di luar kelas secara aktif.” (Wawancara, 13 Januari 2022)

Pada zaman ini segala informasi bisa didapatkan dengan mudah oleh semua kalangan termasuk siswa. Siswa kelas VIII tergolong kelompok masa remaja awal yang rata-rata berusia 12-14 tahun. Adapun karakteristik siswa kelas VIII yakni memiliki perasaan dan emosi yang sangat peka sehingga cenderung tidak stabil hal ini bisa menimbulkan semangat belajar yang naik-turun atau fluktuatif, kemudian keadaan mental dan kemampuan berpikir siswa mulai sempurna atau kritis sehingga dapat melakukan abstraksi. Jadi, siswa kelas VIII merupakan masa transisi dari kelas VII menuju kelas IX, transisi dari masa anak-anak ke remaja, masa pencarian jati diri dan cenderung menyukai hal-hal baru. Sebagaimana yang diungkapkan Bapak Rachmad guru PPKn sebagai berikut.

“Kelas VIII bisa dikatakan remaja awal ya, usianya sekitar 12-14 tahun. Jadi mereka mengalami masa transisi dari kelas VII menuju kelas IX. Transisi dari masa anak-anak ke remaja, masa pencarian jati diri dan cenderung *survive* mencoba hal-hal baru.” (Wawancara, 13 Januari 2022)

Siswa yang menyukai hal-hal baru akan mendapatkan informasi baru yang mendorong perkembangan dirinya, terutama di zaman dengan perkembangan internet yang semakin pesat. Adanya informasi baru yang valid dari sumber yang bisa dipercaya akan bermanfaat bagi penerima atau siswa. Namun, tidak semua informasi

yang didapatkan bisa dipercaya kebenarannya. Hal tersebut bisa memunculkan kekhawatiran apabila informasi tidak difilter dengan baik akan memunculkan terjadinya ujaran kebencian, perbedaan pendapat yang menimbulkan pertengkaran, hingga *bullying* kaum minoritas. Adapun materi PPKn yang relevan dengan kondisi intoleransi tersebut adalah materi sumpah pemuda yang terdapat pada kelas VIII SMP semester 2. Materi sumpah pemuda sangat penting karena mengandung urgensi persatuan dan kesatuan ditengah perbedaan. Penguatan karakter di kelas VIII ini sangat penting untuk dilakukan, terutama terkait multikultural. Hal ini diungkapkan Bapak Rachmad guru PPKn sebagai berikut.

“Perkembangan zaman saat ini cenderung mengkhawatirkan karena percepatan informasi yang dapat dengan mudah kita terima dari internet, sehingga bila tidak difilter dengan benar bisa menimbulkan munculnya ujaran kebencian, perbedaan pendapat yang menimbulkan pertengkaran, hingga *bullying* kaum minoritas. Materi PPKn kelas VIII semester 2 tentang sumpah pemuda sangat relevan ditengah problematika tersebut karena sangat penting karena mengandung urgensi persatuan dan kesatuan ditengah perbedaan. Penguatan karakter di kelas VIII ini sangat penting untuk dilakukan, terutama terkait multikultural.” (Wawancara, 13 Januari 2022)

Penguatan multikultural dalam materi sumpah pemuda merupakan investasi yang penting bagi generasi masa kini, karena banyaknya permasalahan intoleransi yang berkembang ditengah keberagaman masyarakat dan mulai menghantui wujud kebhinekaan. Adanya penguatan diharapkan bisa mengontrol dan memodifikasi tingkah laku siswa serta mendorong perilaku multikultural pada siswa, sehingga dibutuhkan kegiatan belajar yang menyenangkan dengan dukungan media pembelajaran inovatif. Namun, pembelajaran PPKn di UPT SMPN 1 Gresik belum sepenuhnya menggunakan dukungan media inovatif cenderung menggunakan metode ceramah. Hal ini diungkapkan Bapak Rachmad guru PPKn sebagai berikut.

“Kebanyakan kami guru-guru disini belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran inovatif ya, karena itu tadi faktor usia lalu membutuhkan banyak waktu untuk membuatnya. Jadi metode ceramah lebih sering digunakan selama proses KBM baik secara *daring* atau PJJ maupun *luring* atau PTM terbatas. Kemudian terkait sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran, UPT SMPN 1 Gresik memiliki fasilitas berupa laboratorium komputer, namun semenjak pandemi *Covid-19* komputer mengalami kerusakan akibat tidak terawat dengan baik. Selain itu, fasilitas lain yakni tersedianya jaringan *wifi*

untuk siswa dan guru.” (Wawancara, 13 Januari 2022)

Fasilitas komputer yang kurang memadai membuat sekolah mengeluarkan kebijakan bahwa siswa dibolehkan membawa *smartphone* ke sekolah untuk kepentingan belajar maupun digunakan saat pembelajaran *hybrid*. Hal tersebut tidak sesuai dengan harapan karena siswa cenderung tidak fokus memperhatikan gurunya saat menjelaskan ketika sudah bermain sosial media dengan *smartphon*nya. Sebagaimana yang diungkapkan Bapak Rachmad guru PPKn sebagai berikut.

“UPT SMPN 1 Gresik sudah membuat kebijakan bahwa siswa diperbolehkan membawa *smartphone* dengan catatan untuk dibuat belajar, karena sekolah kami juga menerapkan pembelajaran secara *hybrid*. Kendalanya adalah ketika siswa sudah pegang *smartphone* dan bermain sosial media, maka mereka cenderung tidak fokus untuk mendengarkan gurunya saat menjelaskan materi.” (Wawancara, 13 Januari 2022)

Permasalahan yang dialami oleh guru PPKn Bapak Rachmad tersebut membuat penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis TIK berupa *ppt ispring suite* yang dikonversikan menjadi aplikasi android sangat dibutuhkan. Pada media ini siswa memerlukan *smartphone* dan media *ppt ispring suite* menjadi pilihan, karena modalitas berupa *smartphone* android siswa dan jaringan *wifi* sekolah sudah tersedia.

Analisis awal-akhir meliputi: (1) analisis siswa; (2) analisis teknologi; (3) analisis situasi; (4) analisis tugas; (5) analisis kejadian penting; (6) analisis tujuan; (7) analisis media; (8) analisis ketersediaan data; dan (9) analisis biaya. Analisis siswa, diarahkan pada penentuan target atau sasaran yang akan menggunakan media pembelajaran *PPT Ispring Suite* yakni siswa kelas VIII A UPT SMPN 1 Gresik sebanyak 31 siswa, karena siswa kelas VIII cenderung menyukai hal baru dengan keberadaan media tersebut diharapkan dapat menambah semangat belajar. Hal ini diungkapkan Bapak Rachmad guru PPKn sebagai berikut.

“Anak-anak kelas VIII suka mencoba hal-hal yang baru. Sangat bagus jika ada media pembelajaran inovatif apalagi berbasis TIK yang akan berguna masa pandemi ini. Usia anak-anak SMP kelas VIII sangat menyukai gambar-gambar menarik atau gambar animasi, mungkin nanti fiturnya disesuaikan dengan selera anak-anak untuk menambah semangat belajarnya.” (Wawancara, 13 Januari 2022)

Analisis teknologi, penelitian dan pengembangan ini membutuhkan *hardware* dan *software* dalam mengembangkan *PPT Ispring Suite* materi PPKn kelas VIII BAB 5. *Hardware* yang digunakan yaitu laptop dengan spesifikasi *processor Intel Core i5 Gen11* dan RAM sebesar 8 GB, sedangkan *software* yang digunakan

yaitu *Microsoft Power Point 2019, Ispring Suite 10* dan *Website 2 APK Builder*. Siswa diizinkan membawa *smartphone* dan menggunakannya ketika dibutuhkan dalam proses pembelajaran, sehingga pengembangan media pembelajaran tersebut mendapatkan persetujuan dari pihak sekolah

Analisis situasi, kendala yang terjadi di lapangan adalah guru mata pelajaran PPKn kelas VIII bukan dari lulusan S1 PPKn sehingga mengalami kesulitan ketika harus menjelaskan materi yang memfokuskan pada pembentukan karakter pada siswa, guru cenderung fokus pada penyelesaian materi. Siswa hanya diberikan tugas dan tidak diberikan penjelasan secara konkret. Sebab itu, diperlukan suatu media dalam bentuk digital seperti *PPT Ispring Suite* sehingga siswa dengan mudah mempelajari kembali materi yang telah disampaikan guru, aplikasi tersebut juga dapat digunakan secara mandiri oleh siswa sehingga menjadi lebih praktis. Kondisi jaringan dan koneksi internet di kelas VIII A UPT SMPN 1 Gresik juga sudah memadai dan siswa terbiasa dalam mengoperasikan *smartphone*. Hal ini diungkapkan Bapak Rachmad guru PPKn sebagai berikut.

“Sudah lebih dari lima tahun saya mengajar PPKn meskipun saya bukan lulusan murni jurusan PPKn, sehingga seringkali saya mengalami kesulitan ketika harus memfokuskan pada pembentukan karakter siswa. Hal tersebut membuat saya lebih fokus pada penyelesaian materi saja dengan memberikan tugas-tugas tertentu pada siswa. Selain itu, dukungan media pembelajaran inovatif sangat diperlukan untuk menambah semangat siswa dalam belajar.” (Wawancara, 13 Januari 2022)

Analisis tugas, siswa sebagai pengguna baru hanya perlu meng-*install* aplikasi yang sudah dikembangkan di *smartphone* android, kemudian siswa diberikan pengarahan cara menggunakannya. Analisis kejadian penting, KD yang sesuai adalah KD 3.5 memproyeksikan nilai dan semangat sumpah pemuda tahun 1928 dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika dan KD 4.5 mengaitkan hasil proyeksi nilai-nilai dan semangat sumpah pemuda tahun 1928 dalam kehidupan sehari-hari. Analisis tujuan, tujuan penelitian pengembangan ini untuk menganalisis proses pengembangan media, kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran *power point ispring suite* materi sumpah pemuda dalam menguatkan sikap multikultural siswa kelas VIII A UPT SMPN 1 Gresik.

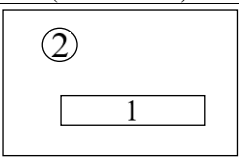

Analisis media, media pembelajaran yang dikembangkan adalah *PPT Ispring Suite* yang akan dikonversikan menjadi aplikasi. Aplikasi tersebut memuat materi sumpah pemuda yang disertai dengan teks, gambar, video, kuis, dan pojok keberagaman bagi siswa sehingga dapat menguatkan sikap multikultural siswa. Kemudian analisis ketersediaan data, mata pelajaran yang digunakan

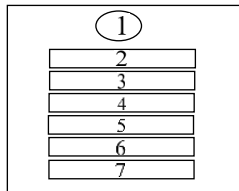

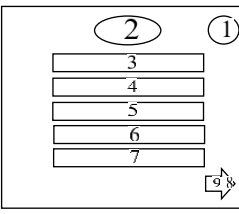

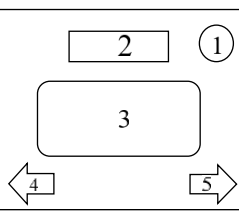

dalam pengembangan ini adalah mata pelajaran PPKn dengan materi sumpah pemuda yang disesuaikan dengan kurikulum 2013. Sumber materi sumpah pemuda diambil dari buku siswa PPKn kelas VIII serta sumber-sumber relevan lainnya. Terakhir analisis biaya, pada penelitian dana pengembangan ini disesuaikan dengan kebutuhan dan pada tahap ini tidak memaparkan rincian biaya yang digunakan dalam mengembangkan aplikasi.

Kedua, tahap desain meliputi beberapa tahapan yang perlu dilakukan yaitu: (1) membuat jadwal pelaksanaan, penelitian pengembangan ini dilakukan pada bulan September 2021 sampai dengan April 2022 mulai dari menganalisis keadaan lapangan, mendesain media pembelajaran, mengembangkan media pembelajaran, mengimplementasikan media pembelajaran kepada siswa, hingga mengevaluasi keefektifan produk; (2) menentukan tim proyek, terdiri atas mahasiswa pelaksana yaitu Nur Siami Fitriawati bersama dosen pembimbing yakni bapak Dr. Harmanto, S.Pd., M.Pd.; (3) spesifikasi media, pengembangan media pembelajaran PPKn berformat aplikasi android menggunakan *software PPT ispring suite 10* dan *website 2 apk builder*. Selain itu, media pembelajaran ini sudah terkoneksi dengan *software padlet*, *google sites*, dan *google formulir*. media bisa digunakan pada *smartphone* android dengan spesifikasi minimum sistem android *lollipop*, RAM 2 Gb, kapasitas memori internal 80 Mb, resolusi layar *landscape* 800 x 480 *pixel*; (4) struktur konten, Produk media pembelajaran PPKn tersebut memuat halaman utama, KI dan KD, petunjuk penggunaan, menu belajar (video pembelajaran, materi sumpah pemuda dan konsep multikultural, kuis interaktif, pojok keberagaman, tanya guru), evaluasi media, daftar pustaka, dan profil pengembang; dan (5) kontrol konfigurasi, yaitu mengontrol kinerja media dari permasalahan yang diprediksi maupun tidak diprediksi.

Ketiga, tahap pengembangan meliputi pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi, dimulai dari (1) pra-produksi, dilakukan dengan menyusun *storyboard* menggunakan *microsoft word 2019*. Selain itu, hal-hal yang perlu dipersiapkan untuk mewujudkan *storyboard* meliputi segala sesuatu yang dibutuhkan seperti teks, gambar, video animasi, audio, dan kuis yang akan diaplikasikan pada media pembelajaran materi sumpah pemuda.

Tabel 8. *Storyboard* dan desain Media PPT Ispring Suite

No.	Storyboard (Pra-Produksi)	Desain (Produksi)
1.		

2.		
3.		
4.		

Adapun *storyboard* ditunjukkan pada tabel 3 dengan penjelasan sebagai berikut pada tabel nomor satu adalah tampilan pada halaman awal yang terdiri atas judul dan tombol start. Kemudian pada tabel nomor dua merupakan tampilan pada halaman menu yang terdiri atas menu (*home*), KD & IPK, petunjuk penggunaan, menu belajar, evaluasi media, daftar pustaka, profil pengembang. Sedangkan pada tabel nomor tiga adalah tampilan pada menu materi yang terdiri atas tombol menu (*home*), menu belajar, video pembelajaran, materi, kuis, pojok keberagaman, tanya guru, tombol kembali, dan tombol selanjutnya. Terakhir pada tabel nomor empat adalah tampilan ketika halaman KD/IPK, petunjuk penggunaan, menu belajar, evaluasi media, daftar pustaka, dan profil pengembang dibuka maka akan muncul fitur yang terdiri atas tombol menu (*home*), judul, konten, tombol kembali, dan tombol selanjutnya.

Tahapan selanjutnya (2) produksi, proses pembuatan media *power point ispring suite* berdasarkan rancangan yang telah dibuat serta materi yang sudah dikumpulkan sebelumnya. Komponen produk awal yang akan dikembangkan meliputi: halaman awal/*cover*, KI dan KD, petunjuk penggunaan, menu belajar (video pembelajaran, materi, kuis, pojok keberagaman, tanya guru), evaluasi media, daftar pustaka, dan profil pengembang. Desain produk awal media *PPT ispring suite* ditunjukkan pada tabel 3. Mekanisme penggunaan media pembelajaran diuraikan sebagai berikut. Pengguna harus menekan tombol *start* pada halaman utama media pembelajaran agar dapat mengakses fitur di menu *home*. Pengguna dapat menggunakan fitur-fiturnya secara gratis dan hanya bermodalkan sinyal *wifi* sekolah saja. Menu *home* dilengkapi dengan musik *switch on/off*, siswa dapat mematikan atau menyalakan audio musik sesuai

keinginannya. Fitur pada menu *home* yang ditekan akan mengarahkan penggunaannya pada sub menu.

Menu pertama adalah KD & IPK, sebagai pedoman dalam pengembangan materi pembelajaran. Menu kedua yakni petunjuk penggunaan, berisi sub menu petunjuk penggunaan tombol ditunjukkan dengan gambar *shape* (*home, back, next*), dan sub menu panduan belajar menyajikan langkah-langkah pembelajaran yang dijelaskan secara rinci pada *google suite*. Menu ketiga yakni menu belajar, terdiri atas sub menu video menampilkan sebuah video tentang pentingnya konsep kebinekaan dan multikultural; sub menu materi akan diarahkan pada materi sumpah pemuda dan konsep multikultural di *google suite*; sub menu kuis berisi soal-soal latihan dengan perhitungan skor otomatis sistem di akhir pengerjaan soal dan skor tersebut akan dikirim langsung ke *email* guru; sub menu pojok keberagaman sebagai tugas praktik siswa saat melakukan kegiatan yang berhubungan dengan pelaksanaan multikultural; dan sub menu tanya guru yang diarahkan menuju *padlet*, pertanyaan siswa dan jawaban guru bisa dilihat oleh siswa lainnya sehingga terlibat diskusi dalam media pembelajaran tersebut.

Menu keempat yakni evaluasi media berisi angket respon siswa berbentuk *google formulir* untuk mendapatkan hasil respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran *power point ispring suite*. Menu kelima daftar pustaka, pengembang mencantumkan sumber-sumber yang digunakan untuk menunjang kebutuhan media pembelajaran. Menu yang terakhir yakni profil pengembang memuat informasi terkait nama, tempat tanggal lahir, alamat, dosen pembimbing dan institusi pengembang. Selama tahapan produksi juga dilakukan pengujian konfigurasi dengan tujuan untuk mengecek apakah media pembelajaran *power point ispring suite* tersebut dapat berjalan dengan baik sebelum akhirnya di konversikan menjadi aplikasi android dengan bantuan *website 2 apk builder pro*. Setelah proses pengujian telah dilakukan dan media pembelajaran dirasa sudah berjalan dengan baik, maka selanjutnya adalah *publishing* media menjadi sebuah aplikasi android berformat *apk* agar media pembelajaran tersebut dapat dibagikan kepada para ahli maupun siswa dengan mudah melalui *whatsapp*. Selanjutnya (3) pasca-produksi dan review kualitas, media pembelajaran *PPT ispring suite* yang telah melalui proses produksi akan dilanjutkan dengan proses validitas oleh ahli materi, media, dan praktisi. Keempat, tahap implementasi terdiri atas uji coba kelompok kecil dan kelompok besar untuk menguji kepraktisan media pembelajaran. Media yang sudah melalui proses penilaian validator ahli media, materi, dan praktisi selanjutnya diujicobakan di kelas VIII A UPT SMPN 1 Gresik.

Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi

Berikut ini hasil kelayakan media yang diperoleh validator ahli materi disajikan sebagai berikut.

Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Rata-Rata Aspek	
		Pertama	Kedua
Relevansi	Materi relevan	3,8	4,56
	Tugas relevan dengan kompetensi		
	Contoh sesuai dengan materi		
	Soal evaluasi sesuai dengan kompetensi		
	Jabaran materi		
	Jumlah soal dan latihan		
Keakuratan	Materi dan konsep sesuai	4	4
	Media pembelajaran sesuai dengan materi		
	Materi sesuai bidang keilmuan		
	Materi sesuai perkembangan mutakhir		
Kelengkapan sajian	Kompetensi yang harus dikuasai	4	4,785
	Penyajian daftar pustaka		
Sistematika sajian	Uraian materi	4	4
Kesesuaian sajian pembelajaran berpusat pada siswa	Mendorong rasa ingin tahu	4	4,6
	Mendorong interaksi siswa dengan media		
Cara penyajian	Mendukung penguatan nilai-nilai kemanusiaan	3,668	4,785
	Mendukung kesadaran adanya keberagaman masyarakat		
	Mendukung cara berpikir siswa sesuai dengan konsep multikultural		
Kesesuaian bahasa	Ketepatan istilah, ejaan, dan penyusunan struktur kalimat	4	5
	Kemudahan pemahaman bahasa		
Keterbacaan dan kekomunikatifan	Struktur kalimat	4	4
	Pembuatan alinea		
Persentase Validasi		78,67%	89,3%
Kategori		Layak	Sangat Layak

Validator ahli materi yakni Ibu Septina (Dosen Pendidikan Sejarah FISH Universitas Negeri Surabaya). Pada tanggal 21 Maret 2022, validator ahli materi melakukan validasi pertama dengan hasil perolehan persentase sebesar 78,67% dengan kategori layak. Adapun beberapa saran untuk perbaikan yaitu: (1) materi sebaiknya dibuat secara kronologi mulai dari kata Indonesia yang berawal dari artikel James Richardson Logan. Namun saran nomor satu tersebut tidak diakomodasi karena tidak relevan dengan tujuan

penelitian pengembangan ini; (2) materi kesadaran berbangsa diawali dari kebijakan politik etis masa kolonial Belanda, dampak lahirnya organisasi budi utomo dilanjutkan dengan lahirnya organisasi (pemuda, wanita dan agama) untuk meningkatkan kualitas bangsa, kemudian berikan penjelasan organisasi pemuda yang melahirkan konsep kebinekaan seperti budi utomo (embrio nasionalisme), *indische partij* (bidang politik), taman siswa (kebebasan belajar), *study club* dan tanggal awal kongres pemuda 1 dan 2 dihadiri dari perwakilan aneka suku bangsa, dan kesepakatan menggunakan istilah Indonesia. Gambar foto bentuknya dikecilkan;

(3) Materi Bhinneka Tunggal Ika perlu dijelaskan dahulu konsep Bhinneka Tunggal Ika pada masa majapahit, kebhinekaan masa kesadaran nasional dengan lahirnya aneka organisasi pemuda dan contoh interaksinya, perlu dijelaskan kebhinekaan masa lampau dan implementasinya pada masa sekarang; (4) konsep multikultur perlu diarahkan seiring dengan konsep kebinekaannya; (5) media sudah menarik dan mendukung pemahaman konten dasar. Aplikasinya perlu diarahkan dalam petunjuk teknis pedoman kerja karena ada kelemahan saat membukanya; (6) video sudah mengena tetapi masih perlu diberikan beberapa keterangan (*running* teks atau kata chat dialog) ketika animasi tersebut menunjukkan konsep kebinekaan dan multikultural. Kemudian tanggal 26 Maret 2022 validasi kedua oleh ahli materi selesai dilakukan. Terjadi peningkatan pada validasi kedua yang memperoleh persentase 89,3% kategori sangat layak.

Hasil Uji Kelayakan Ahli Media

Berikut ini hasil kelayakan media yang diperoleh validator ahli media disajikan sebagai berikut.

Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Rata-Rata Aspek
Kemudahan aplikasi untuk dioperasikan	Kemudahan aplikasi	4,6005
	Kemudahan memahami tampilan menu	
	Kemudahan tombol navigasi	
	Kemudahan petunjuk pemakaian	
Kemenarikan aplikasi	Kekontrasan warna	5
	Kesesuaian ukuran huruf	
	Kemenarikan tampilan	
	Kesesuaian video	
Keinteraktifan	Mendorong interaksi antara media dengan siswa	4
	Kejelasan tulisan/teks	
	Kemudahan memahami materi sumpah pemuda	
	Kemudahan memahami konsep multikultural	
Kemudahan siswa dalam belajar secara mandiri		
Persentase Validasi		90,67%
Kategori		Sangat Layak

Validator ahli media yakni Bapak Sukma (Dosen Pendidikan IPS FISH Universitas Negeri Surabaya). Pengukuran kelayakan media terbagi menjadi tiga aspek meliputi kemudahan aplikasi untuk dioperasikan, kemenarikan aplikasi, dan keinteraktifan. Pada tanggal 15 Maret 2022, validator ahli media melakukan penilaian dan memberikan komentar bahwa media sudah baik sehingga dapat digunakan tanpa revisi. Hasil validasi oleh ahli media mendapatkan persentase sebesar 90,67% kategori sangat layak, validasi hanya dilakukan satu kali karena tidak ada revisi dari ahli media.

Hasil Uji Kelayakan Ahli Praktisi

Berikut ini hasil kelayakan media yang diperoleh validator ahli praktisi disajikan sebagai berikut.

Tabel 11. Hasil Validasi Ahli Praktisi

Aspek	Nomor Butir	Rata-Rata Aspek
Isi	Kesesuaian dengan KD	4,6
	Kesesuaian materi dengan K13	
	Kejelasan volume video pembelajaran	
	Ketepatan isi	
Kebahasaan	Kesesuaian gambar, teks, kuis dan video pembelajaran	4,35
	Bahasa mudah dimengerti	
	Kemampuan bahasa mendorong rasa ingin tau siswa	
Penyajian	Kejelasan bahasa petunjuk penggunaan	5
	Urutan penyajian materi	
Umpan balik	Dukungan media pembelajaran kepada siswa	4,2
	Desain media menarik siswa dalam belajar PPKn	
	Media meningkatkan minat belajar PPKn	
	Pemahaman siswa terkait nilai-nilai multikultural dalam materi Sumpah Pemuda	
Tampilan menyeluruh	Kemampuan media memperluas wawasan	4,6
	Kemenarikan tampilan menyeluruh	
	Kesesuaian format dan tampilan	
	Pemilihan jenis dan ukuran huruf mendukung aplikasi	
	Format penulisan seimbang	
	Kesesuaian tata letak	
Persentase Validasi		91%
Kategori		Sangat Layak

Validator ahli praktisi PPKn yakni Bapak Rachmad (guru PPKn kelas VIII A UPT SMPN 1 Gresik). Tanggal 10 Maret 2022, validator ahli praktisi melakukan penilaian terhadap media dengan memberikan komentar bahwa media bagus dan menarik dapat dilanjutkan tanpa revisi. Hasil validasi yang dilakukan ahli praktisi memperoleh persentase sebesar 91% kategori sangat

layak, validasi hanya dilakukan satu kali karena tidak ada revisi dari ahli praktisi.

Hasil Uji Kepraktisan Siswa

Tingkat kepraktisan diperoleh dari hasil angket respon siswa tujuannya untuk mengetahui kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran. Uji coba produk yang dilakukan untuk menguji kepraktisan media terdiri atas uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Berikut ini hasil kepraktisan media pembelajaran yang diperoleh dari lembar angket respon siswa disajikan sebagai berikut.

Tabel 12. Hasil Uji Coba Produk

Aspek	Indikator	Rata-Rata Aspek	
		K. Kecil	K. Besar
Usability	Kegunaan	5	4,49
	Kepuasan pengguna	4,3125	4,73
	Kemudahan penggunaan	4,3125	4,73
	Kemudahan mempelajari	5	5
Persentase Uji Coba Produk		93,125%	94,75%
Kategori		Sangat Praktis	Sangat Praktis

Uji coba kelompok kecil terdiri atas 6 siswa dilaksanakan pada tanggal 28 Maret 2022 secara *luring*, siswa diberikan pengarahan untuk mengerjakan angket respon yang sudah tersedia di dalam menu media pembelajaran *power point ispring suite*, angket respon siswa tersebut berbentuk *google formulir*. Siswa bernama Max Rayson Santoso absen 15 memberikan masukan untuk menambahkan tombol *close* agar dapat langsung keluar dari aplikasi. Proses perbaikan tersebut berhasil dilakukan sesuai masukan dari siswa. Hasil uji coba produk kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 93,125% kategori sangat praktis. Selanjutnya adalah uji coba kelompok besar dilaksanakan pada tanggal 7 April 2022 secara *hybrid* (*daring* dan *luring*), format angket yang digunakan sama seperti uji coba kelompok kecil. Terjadi peningkatan pada uji coba produk kelompok besar memperoleh persentase 94,75% kategori sangat praktis. Hal ini membuktikan bahwa uji kepraktisan dari media yang dikembangkan mudah untuk digunakan selama pembelajaran dan menarik perhatian siswa dalam belajar.

Keefektifan PPT Ispring Suite Dalam Menguatkan Sikap Multikultural Siswa

Berikut ini hasil keefektifan media pembelajaran *ppt ispring suite* dalam menguatkan sikap multikultural yang diperoleh dari evaluasi sikap siswa disajikan sebagai berikut.

Tabel 13. Hasil Evaluasi Sikap Multikultural Siswa

Aspek	Indikator	Rata-Rata Aspek
Toleransi	Menghargai perbedaan agama	4.59
	Menghormati perbedaan masyarakat	

	Menghormati perbedaan pendapat	
Keterbukaan	Mengutamakan kepentingan umum	4.40
	Menjunjung kebenaran dan kejujuran	
	Mengesampingkan kepentingan pribadi	
Kerjasama	Melaksanakan tugas kelompok	4.70
	Bekerjasama secara sukarela	
	Membantu kerja bakti	
Berperilaku baik	Menolong teman yang membutuhkan	4.61
	Bersimpati terhadap orang lain	
	Belajar dengan sungguh-sungguh	
Cinta tanah air	Semangat mempelajari perjuangan pahlawan kemerdekaan	4.69
	Mengikuti upacara bendera dengan khidmat	
	Mencintai produk dalam negeri	
Persentase		92%
Kategori		Sangat Efektif

Evaluasi terbatas dilakukan oleh 31 siswa kelas VIII A pada tanggal 8 Juli 2022 secara *daring*, siswa diberikan pengarahan untuk mengerjakan evaluasi sikap dalam bentuk *google formulir*. Evaluasi ini terbatas untuk mengukur sikap multikultural siswa setelah diberikan perlakuan berupa kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran *power point ispring suite* pada materi sumpah pemuda. Pengukuran evaluasi sikap multikultural siswa terbagi menjadi lima aspek yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Adapun kelima aspek tersebut meliputi toleransi, keterbukaan, kerjasama, berperilaku baik, dan cinta tanah air. Hasil evaluasi terbatas terkait penguatan multikultural siswa memperoleh persentase sebesar 92% kategori sangat efektif.

Pembahasan

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode *Research and Development*, hal ini bertujuan mewujudkan produk akhir yang kemudian diuji kelayakannya. Penelitian ini mengacu pada model ADDIE Lee & Owens, namun pada proses pengembangannya sampai tahap evaluasi terbatas, karena keterbatasan waktu serta akibat pandemi covid-19 sehingga diberlakukan pembelajaran *daring* dan PTM terbatas demi keselamatan bersama.

PTM terbatas dilaksanakan sesuai protokol kesehatan pencegahan *Covid-19*, membagi rombongan belajar menjadi dua sesi dengan jam pelajaran yang telah ditentukan, serta melaksanakan pembelajaran campuran antara pembelajaran tatap muka/*luring* di sekolah dan pembelajaran jarak jauh/*daring* dari rumah. Pandemi *Covid-19* membuat dunia pendidikan lebih banyak memanfaatkan teknologi, karena pembelajaran *daring*

memerlukan sarana dan prasarana TIK sebagai penunjang pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa perkembangan TIK membawa dampak yang positif bagi kemajuan pendidikan.

Salah satu media TIK dan umum digunakan adalah *power point (PPT)*. *Microsoft power point* sebagai platform dalam pembuatan slide yang nantinya digunakan sebagai bahan presentasi. *Power point* merupakan *software* yang terdapat di dalam komputer maupun laptop, pengguna bisa membuat *slide* presentasi secara profesional dengan mudah, tidak hanya untuk kepentingan pekerjaan saja melainkan juga sebagai media pembelajaran untuk siswa. Adapun beberapa kelebihan *software power point* yang disampaikan oleh yaitu: (1) praktis karena semua tingkatan dalam kelas bisa menggunakannya, (2) melihat respon penerima pesan yang memungkinkan terjadinya tatap muka, (3) mencatat informasi penting, (4) terdapat variasi dalam sajian materi yang berkombinasi dengan warna maupun animasi, (5) bisa dimanfaatkan secara berulang, dan (6) bisa menghentikan urutan pembelajaran karena komunikator dapat mengontrol sepenuhnya.

Microsoft power point berfungsi untuk membuat slide presentasi, agar file presentasi tersebut tampilannya lebih maksimal dan menarik maka diperlukan *software ispring suite*. Penggunaan *software ispring suite* dapat mengubah file presentasi ke dalam bentuk *flash*. Pada proses akhir untuk mengonversikan *flash* menjadi aplikasi android perlu bantuan *software website 2 apk builder pro*. Adapun langkahnya adalah melakukan *output directory* file *flash* yang akan dijadikan aplikasi, kemudian *change icon* menjadi gambar "*Tolerance in Different*" yang sudah didesain, selanjutnya menentukan tempat penyimpanan aplikasi dengan klik *directory of local website*, dan klik *generate apk*. File presentasi yang sebelumnya berformat *pptx* sudah berganti menjadi *apk*. Aplikasi android ini berisikan materi berupa teks, gambar, suara, animasi, video maupun kuis sangat memudahkan guru selama pembelajaran karena fitur yang disediakan sangat sederhana dan tidak membingungkan. Nantinya, aplikasi tersebut bisa diakses menggunakan *smartphone* android. Selain itu, pengembangan media pembelajaran *power point ispring suite* belum banyak dilakukan selama ini.

Pemilihan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi perlu perencanaan yang matang agar media tersebut dapat memberikan pengalaman belajar sesuai kerucut pengalaman Edgar Dale dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Beberapa tingkatan kerucut pengalaman belajar Edgar Dale dapat terwujud berkat perancangan media pembelajaran *power point ispring suite* yang dikonversikan menjadi sebuah aplikasi android dengan bantuan *website 2 apk builder pro*. Materi berupa teks, gambar, video, audio, kuis interaktif, praktik akan

memberikan kemudahan dalam menggambarkan materi sumpah pemuda, hal ini juga bermanfaat untuk menghindari kesalahan tafsir.

Media pembelajaran *power point ispring suite* harapannya bisa memberikan pemahaman dan penguatan wawasan multikultural kepada siswa, sehingga dalam proses pengembangannya sejalan dengan beberapa tingkatan kerucut pengalaman Edgar Dale dimulai dari bahan pelajaran yang konkret hingga abstrak, seperti: (1) pengalaman langsung; (2) gambar hidup pameran; (3) gambar diam dan rekaman radio; (4) lambang visual; (5) lambang kata. Pertama, ialah pengalaman langsung direalisasikan melalui fitur pojok keberagaman yang berisi tugas praktik sebagai penguatan dan pengamalan nilai-nilai multikultural, serta fitur tanya guru yang dibuat sebagai tempat bertanya, berdiskusi, atau bertukar informasi antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa.

Kedua, yakni gambar hidup ditunjukkan dengan video animasi dengan durasi selama 3 menit untuk menghindari kejenuhan, ukuran layar video dapat diatur menjadi layar penuh, dan video animasi tersebut diberikan teks berjalan untuk menekankan pada bagian multikultural agar siswa lebih mudah memahaminya. Ketiga, gambar diam digunakan untuk menarik perhatian siswa dengan tampilan dua dimensinya, sedangkan rekaman radio atau audio direalisasikan melalui efek suara. Keempat, lambang visual yang terdiri atas simbol visual dapat ditemukan pada navigasi, gambar, maupun video yang hanya terbaca pada indera penglihatan saja. Kelima lambang kata yang berisi tulisan atau teks mengenai materi maupun petunjuk penggunaan media pembelajaran.

Pembahasan ringkas dalam menjawab fokus penelitian terkait proses pengembangan media, hasil uji kelayakan, hasil uji kepraktisan, dan hasil uji keefektifan dijelaskan sebagai berikut. Tahapan yang pertama model Lee & Owens adalah melakukan analisis berkaitan dengan masalah yang dihadapi. Guru PPKn cenderung memfokuskan pada penyelesaian materi, sehingga kurang memberikan penguatan nilai-nilai yang terkandung dalam materi kepada siswa. Penjelasan proses analisis secara rinci sudah disampaikan pada hasil penelitian, sehingga diperoleh kesimpulan pentingnya mengembangkan media pembelajaran untuk siswa dan guru yang bisa diakses dengan mudah melalui *smartphone* android, pembelajaran dapat dilakukan tanpa terbatas waktu meskipun terhambat oleh situasi pandemi *covid-19*, media *power point ispring suite* dikembangkan dengan fitur-fitur yang dapat menarik perhatian siswa dalam belajar PPKn. Salah satu materi PPKn kelas VIII yakni sumpah pemuda dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika, materi tersebut relevan dengan keragaman agama, suku, dan budaya setiap daerah yang merupakan bentuk nyata dari semboyan Bhinneka

Tunggal Ika. Keadaan kelas VIII A mendukung konsep kebinekaan menuju penguatan konsep multikultural.

Tahap kedua penelitian pengembangan yaitu desain. Tahap ini mencakup pembuatan jadwal pengembangan media, menentukan tim proyek, merancang spesifikasi media, merancang struktur konten, dan mengontrol konfigurasi proses pengembangan dari berbagai permasalahan yang diprediksi maupun tidak diprediksi. Tahap ketiga penelitian yaitu pengembangan untuk mewujudkan perancangan media pembelajaran ke dalam bentuk fisik dan menguji kelayakan media. Perancangan dilakukan dengan membuat *storyboard* sudah dijelaskan secara detail pada hasil penelitian, setiap perencanaan dikerjakan dengan baik dan teliti sehingga menghasilkan media pembelajaran yang layak dan praktis. Menurut Nurseto dalam sistem pembelajaran modern siswa tidak hanya memiliki peran penerima pesan, namun siswa juga bertindak sebagai penyampai pesan sehingga tercipta komunikasi dua arah atau bahkan komunikasi banyak arah. Oleh karena itu, komponen yang telah dipersiapkan pada tahap ini akan dijadikan satu kesatuan menggunakan *power point ispring suite*, kemudian dikonversikan menggunakan *website 2 apk builder pro* menjadi aplikasi android.

Kelayakan media diperoleh dari validasi ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. Para ahli melakukan penilaian berdasarkan kondisi yang sebenarnya menggunakan angket skala *likert*. Validasi ahli materi oleh Septina Alrianingrum, SS, M.Pd. Angket terdiri atas delapan aspek yaitu relevansi, keakuratan, kelengkapan sajian, sistematika sajian, kesesuaian sajian, cara penyajian, kesesuaian bahasa, keterbacaan dan kekomunikatifan. Delapan aspek tersebut dijabarkan menjadi 30 indikator. Validasi pertama memperoleh persentase sebesar 78,67% (layak) dilakukan pada 21 Maret 2022 dengan pemberian kritik dan saran secara garis besar agar konten dibuat dalam bentuk kronologi sejarah awal mula hingga terbentuknya organisasi pemuda dengan konsep kebinekaan dan multikultural. Validasi kedua memperoleh persentase sebesar 89,3% (sangat layak) dilakukan pada 26 Maret 2022 tanpa revisi.

Validasi ahli media oleh Dr. Sukma Perdana Prasetya, S.Pd., M.T. Angket validasi ahli media terdiri atas tiga aspek meliputi kemudahan aplikasi, kemenarikan aplikasi, dan keinteraktifan. Tiga aspek tersebut dijabarkan menjadi 15 indikator. Validasi hanya dilakukan sekali dengan perolehan persentase sebesar 90,67% (sangat layak) pada 15 Maret 2022 tanpa adanya revisi dari ahli media. Validasi ahli praktisi oleh Rachmad Nur Apriadi, S.S. Angket validasi ahli praktisi terdiri atas lima aspek meliputi isi, kebahasaan, penyajian, umpan balik, dan tampilan menyeluruh. Lima aspek tersebut dijabarkan menjadi 20 indikator. Validasi hanya dilakukan sekali

dengan perolehan persentase sebesar 91% (sangat layak) pada 10 Maret 2022 tanpa adanya revisi dari ahli praktisi.

Tahap keempat penelitian pengembangan yaitu mengimplementasikan media pembelajaran kepada siswa melalui angket respon siswa dalam uji coba produk kelompok kecil dan kelompok besar, uji coba produk digunakan untuk mendapatkan hasil uji kepraktisan. Angket respon siswa aspek *usability* terdiri atas indikator kegunaan, kepuasan penggunaan, kemudahan penggunaan, dan kemudahan mempelajari yang dijabarkan menjadi 16 butir pernyataan. Uji coba produk kelompok kecil dilakukan pada 28 Maret 2022 secara *luring* dengan subjek 6 siswa dan mendapat perolehan persentase 93,125% (sangat praktis). Pada uji coba kelompok kecil mendapatkan saran dari siswa untuk menambahkan tombol *close* agar otomatis keluar dari media pembelajaran. Kemudian dilanjutkan dengan uji coba produk kelompok besar yang dilakukan pada 7 April 2022 secara *hybrid* (*daring* dan *luring*) dengan subjek 31 siswa dan mendapat perolehan persentase 94,75% (sangat praktis), mengalami kenaikan daripada saat uji coba kelompok kecil.

Tahap kelima penelitian pengembangan yaitu evaluasi. Penelitian ini menggunakan evaluasi terbatas hanya sampai mengukur perubahan sikap dan perilaku siswa setelah diberikan perlakuan media pembelajaran *power point ispring suite*. Evaluasi sikap dilakukan untuk mendapatkan hasil uji keefektifan media dalam menguatkan sikap multikultural, sehingga sikap yang diukur adalah multikultural siswa. Adapun aspek evaluasi sikap multikultural terdiri atas toleransi, keterbukaan, kerjasama, berperilaku baik, dan cinta tanah air. Lima aspek tersebut dijabarkan menjadi 15 indikator. Evaluasi sikap siswa juga disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yaitu menguraikan secara rinci semangat perjuangan pemuda dalam perjuangan kemerdekaan republik Indonesia, menjelaskan wujud nilai memaknai nilai perjuangan sumpah pemuda tahun 1928 dalam bingkai bhineka tunggal ika, dan melaksanakan nilai-nilai perjuangan sumpah pemuda tahun 1928 dalam bingkai bhineka tunggal ika. Hasil evaluasi terbatas terkait penguatan multikultural siswa memperoleh persentase sebesar 92% kategori sangat efektif.

Media *power point ispring suite* memuat materi sumpah pemuda di dalam media tersebut diberikan kuis interaktif agar siswa bisa mengulanginya berulang kali hingga hasilnya bagus dan hal ini merupakan wujud semangat siswa dalam mempelajari materi sumpah pemuda. Selain itu, diantara slide *ppt ispring suite* diberikan kata-kata pesan multikultural yang memberikan penguatan multikultural. Perlu diketahui bahwa pemahaman materi sumpah pemuda yang dimuat dalam kurikulum 2013, tidak hanya mencakup kronologi sejarah

terbentuknya sumpah pemuda, melainkan terdapat sikap menghargai perbedaan para pemuda Indonesia meliputi agama, suku, ras, budaya, bahasa, dan pendapat, kemudian para pemuda dalam ikrarnya bersatu menjadi satu kesatuan yakni Bhinneka Tunggal Ika. Ikrar menjunjung persatuan bangsa menjadi bukti bahwa konsep multikultural sudah ada sejak zaman dahulu, sehingga perlu menguatkan siswa untuk mengubah pola pikir dari sekedar acuh tak acuh terhadap konflik keberagaman menuju sikap menghormati perbedaan disekitarnya.

Pada salah satu sub materi yaitu nilai semangat sumpah pemuda, dalam penyampaiannya kepada siswa perlu dilakukan secara kontekstual, seperti mengarahkan konsep kebinekaan sumpah pemuda menuju konsep nilai multikultural yang merujuk pada keberagaman di lingkungan siswa. Harapannya siswa bisa memahami tujuan utama materi yaitu membentuk pribadi yang memiliki pemahaman nilai multikultural dan semangat kejuangan sumpah pemuda yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Kelebihan media pembelajaran *power point ispring suite* yang dikonversikan menjadi aplikasi android yaitu: (1) media dapat digunakan kapan saja tidak terbatas waktu dan situasi *covid-19*; (2) media dapat digunakan melalui *smartphone* android; (3) media dapat diakses secara gratis tanpa dipungut biaya apapun; (4) media memiliki kemampuan menampilkan konten multimedia interaktif; (5) media memberikan kesempatan untuk mengulas kembali pembelajaran secara mandiri; (6) media memberikan sistem penilaian otomatis pada kuis untuk terhubung pada *email* guru; (7) media memberikan kesempatan komunikasi dua arah atau lebih; (8) media mengandung materi kelas VIII KD 3.5 yaitu sumpah pemuda dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika; (9) pemanfaatan media dapat digunakan pada pembelajaran *daring*, *luring*, maupun *hybrid*; dan (10) media dapat digunakan saat pelaksanaan ujian karena tidak memungkinkan penggunaan peramban serta dapat menampilkan jawaban acak.

Kelemahan media pembelajaran *power point ispring suite* yaitu: (1) media belum tersedia untuk perangkat IOS; (2) media bersifat gratis namun masih membutuhkan jaringan internet untuk mengakses beberapa materi dan mengirim jawaban kuis; (3) media tetap membutuhkan dukungan media lain seperti buku; dan (4) media menampilkan visualnya sesuai ukuran layar *smartphone* android.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis pembahasan yang sudah dilakukan membuktikan bahwa media yang digunakan oleh guru PPKn UPT SMPN 1 Gresik belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran inovatif, adapun fasilitas komputer yang kurang memadai membuat sekolah mengeluarkan kebijakan bahwa siswa dibolehkan membawa *smartphone* ke sekolah untuk kepentingan belajar, dan guru PPKn cenderung memfokuskan pada penyelesaian materi daripada pembentukan sikap siswa. Penelitian pengembangan media pembelajaran inovatif dilakukan menggunakan metode ADDIE Lee & Owens yang terdiri atas analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Oleh karena itu, penelitian ini menghasilkan media *power point ispring suite* yang sangat layak sesuai dengan tujuan pembelajaran dan sangat praktis digunakan selama pembelajaran berlangsung dengan bantuan *smartphone* android yang dimiliki siswa dan guru. Media pembelajaran *power point ispring suite* mengacu pada teori pengalaman belajar edgar dale, sehingga media tersebut telah mencakup beberapa tingkatan meliputi pengalaman langsung, gambar hidup pameran, gambar diam dan rekaman radio, lambang visual, dan lambang kata. Media tersebut dapat digunakan secara berulang tanpa terbatas waktu dan tempat, sehingga membangkitkan semangat siswa dalam belajar. Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahwa media *power point ispring suite* mata pelajaran PPKn pada materi sumpah pemuda juga sangat efektif untuk menguatkan sikap multikultural siswa kelas VIII A UPT SMPN 1 Gresik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini, saran yang bisa diberikan yaitu (1) Media pembelajaran *ppt ispring suite* dapat dimanfaatkan oleh siswa, guru dan sekolah; (2) Media pembelajaran akan dipublikasikan secara *online* sehingga dapat dimanfaatkan oleh pengguna yang lain; (3) Penelitian ini hanya terbatas menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran dalam menguatkan sikap multikultural siswa, sehingga pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat meneruskan dengan eksperimen untuk meneliti hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Lee & Owens, D. L. 2004. *Multimedia-Based Instructional Design*. California: Pfeiffer.
- Akbar, S. 2017. *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Al Iftitah, I. I., & Syamsudin, A. 2022. *Penerapan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di Masa Pandemi Covid-19 pada Lembaga PAUD*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(3), 2334–2344.
- Aripin, I. 2018. *Konsep dan Aplikasi Mobile Learning dalam Pembelajaran Biologi*. Jurnal Bio Education, 3(1), 1–9.
- Arsyad, A. 2014. *Manfaat Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Azra, Azyumardi. 2003. *Pendidikan Multikultural, Membangun Kembali Indonesia Bhineka Tunggal Ika dalam Tsaqofah*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Kustandi, C., & Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran : Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Lund, A. M. 2001. *Measuring usability with the USE questionnaire*. <http://garyperlman.com/quest/quest.cgi?form=US>
- Martiningsih, R. R. 2018. *Peningkatan Hasil Belajar Himpunan Dengan Menggunakan Aplikasi Ispring Suite 8*. Jurnal Teknodik, 21(3), 1–13.
- Muhson, Ali. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. 8 No. 2. 10.
- Mustika, Zahra. 2015. *Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif*. Jurnal Ilmiah CIRCUIT, Vol. 1 No. 1. 60-73.
- Ningsih, T. 2019. *Pendidikan Multikultural: Pengembangan Karakter Siswa Berbasis Modal Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Senja.
- Nugroho, A. W. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Ludo pada Materi Perumusan dan Penetapan Pancasila sebagai Dasar Negara di SMPN 1 Ngadirojo Pacitan*. Jurnal Kajian Moral Dan Kewarganegaraan, 8(1), 1–15.
- Nurani, I. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Ispring Suite 8 Di Sekolah Dasar*. Jurnal Varidika, 31(2), 62–71.
- Nurrita. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah, 3(1), 171–187.
- Peterson, C. 2003. *Bringging ADDIE to Life: Instructional Design at Its Best*. Journal of Educational Multimedia and Hypermedia, 12(3), 240.
- Pribadi, R. A., Damayanti, M., & Rachmadani, A. R. 2021. *Pemanfaatan Sarana dan Prasarana Teknologi sebagai Penunjang Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19*. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 7(2), 279–290.
- Raharjo, M. W. C., Suryati, S., & Khery, Y. 2017. *Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Materi Ikatan Kimia Untuk Mendorong Literasi Sains Siswa*. Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia, Vol. 5 No. 1. 8–13.
- Riduwan. 2016. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Roida Pakpahan, Y. F. 2020. *Analisa pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Virus Covid19*. Journal Of Information System, Applied, Management, Accounting and Research, 32–33.
- Rosyad, A. M. 2019. *Implementasi Nilai-Nilai Multikulturalisme Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Risalah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam, 5(1), 1–18.
- Sanaky, H. A. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Subiyantoro, A. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran dengan Bot Api Aplikasi Telegram Pada Mata Pelajaran PPKn di SMAN 12 Surabaya*. Jurnal Kajian Moral Dan Kewarganegaraan, 8(3), 856–870.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumargono. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbantuan Ispring Suite 6.2 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Surakarta*. Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia, 2(1), 82–99.
- Umayah, R. 2019. *Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis PAIKEM Dalam Peningkatan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Di Kelas VII SMPN 1 Jabon*. Jurnal Kajian Moral Dan Kewarganegaraan, 7(2), 1023–1037.