

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF CERIA (MIC) PEMBELAJARAN PPKn
MATERI LAMBANG NEGARA di KELAS III**

Kiky Wahyu Dewanti

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
kiky.17010644098@mhs.unesa.ac.id

Vicky Dwi Wicaksono

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
vickywicaksono@unesa.ac.id

Abstrak

Pelaksanaan penelitian bertujuan untuk mengetahui proses dan kevalidan dari pengembangan Multimedia Interaktif Ceria (MIC) menyesuaikan tujuan serta karakteristik pembelajaran PPKn materi Lambang Negara kelas III di SD Negeri Sumur Welut 1/438 Surabaya. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode/model ASSURE (*Analyze; State; Select; Utilize; Require; Evaluate and revise*) dari enam tahapan ini terdapat satu tahapan yang tidak dilakukan yaitu *Require* (Melibatkan partisipasi siswa) dengan alasan dalam masa pandemi Covid-19 pembelajaran yang berlangsung menjadi tidak efektif. Jenis data penelitian berupa data kualitatif dan kuantitatif yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan angket. Teknik analisis data menggunakan skala Linkert untuk mengukur kevalidan RPP, materi, dan media. Uji validasi dilakukan oleh tiga ahli berikut hasil dari ahli desain pembelajaran (RPP) untuk uji kevalidan mendapatkan 87,5%, ahli materi untuk uji kevalidan mendapatkan 90% dan ahli media untuk uji kevalidan mendapatkan 85,4%. Berdasarkan hasil uji kevalidan yang didapat masuk ke dalam kriteria “sangat baik” sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan Multimedia Interaktif Ceria (MIC) materi Lambang Negara “Garuda Pancasila” untuk kelas III di SD Negeri Sumur Welut 1/438 Surabaya telah valid dan dapat digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan, Multimedia Interaktif Ceria (MIC), Lambang Negara “Garuda Pancasila”

Abstract

The implementation of the research aims to know the process and feasibility of the development of Multimedia Interaktif Ceria (MIC) adjusting the purpose and characteristics of learning PPKn material Emblem Of State class III at SD Negeri Sumur Welut 1/438 Surabaya. The research method used is assure method /model (Analyze; State; Select; Utilize; Require; Evaluate and revise) of these six stages there is one stage that is not done, namely Require (Involving student participation) on the grounds that during the Covid-19 pandemic the learning that took place became ineffective. Types of research data in the form of qualitative and quantitative data obtained from observations, interviews and questionnaires. Data analysis techniques use Linkert scales to measure the feasibility of RPP, materials, and media. The validation test was conducted by three experts following the results of the learning design expert (RPP) for the feasibility test get 87,5%, the material expert for the feasibility test gets 90% and the media expert for the feasibility test gets 85,4%. Based on the feasibility test results obtained into the criteria "very good" so that it can be concluded that the development of Multimedia Interaktif Ceria (MIC) material Emblem of the State "Garuda Pancasila" for grade III at SD Negeri Sumur Welut 1/438 Surabaya has been feasible and can be used in the process of learning activities.

Keywords: Development, Multimedia Interaktif Ceria (MIC), National Emblem “Garuda Pancasila”

PENDAHULUAN

Menumbuhkan sikap toleransi serta kesadaran memperluas wawasan berbangsa dan bernegara dapat dimulai pada jenjang pendidikan dasar. Saat jenjang pendidikan dasar peserta didik akan mendapatkan berbagai pembelajaran, mulai dari pembelajaran akademik maupun non akademik. Pembelajaran akademik yang didapat salah satunya yaitu pembelajaran PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) yang dimana pembelajaran tersebut mengajarkan bagaimana peserta didik bersikap menjadi Warga Negara Indonesia yang baik sesuai dengan Pancasila.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah suatu bentuk pendidikan kebangsaan dan kewarganegaraan pada suatu negara (Erwin, 2011: 2). Pembelajaran PPKn ini memiliki tujuan secara umum yaitu untuk menambahkan wawasan luas mengenai kesadaran berbangsa dan bernegara serta mempunyai sikap/perilaku cinta tanah air yang berpusat pada kebudayaan dan filsafat Pancasila (Darmadi, 2013: 5). Sedangkan, untuk tujuan pembelajaran PPKn pada jenjang dasar khususnya di kelas III diantaranya mencakup empat kompetensi, yaitu: Kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan ketrampilan. Demi mencapai tujuan tersebut, maka dari itu peserta didik pada materi pembelajaran PPKn di kelas III akan mempelajari lebih dalam mengenai materi 1) Lambang Negara “Garuda Pancasila” ; 2) Kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah; 3) Keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar; 4) Bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar. Namun saat dilakukan pengamatan di SD Negeri Sumur Welut 1/438 Surabaya ada beberapa peserta didik yang merasakan kesulitan saat memahami salah satu materi pembelajaran yaitu pada materi Lambang Negara khususnya pada bagian simbol dari sila-sila yang ada di Pancasila. Faktor yang menyebabkan peserta didik merasakan kesulitan untuk memahami dan menghafal yaitu karena pada saat pembelajaran materi Lambang Negara berlangsung menggunakan metode ceramah yang cenderung teoritis dan komunikasi sehingga hanya melalui satu arah yang dimana guru akan menjadi satu-satunya sumber belajar (*teacher centre*) yang pada akhirnya peserta didik hanya menjadi pendengar, pasif, cepat merasakan kebosanan dan

kurang tertarik pada materi Lambang Negara yang diberikan oleh guru. Akibatnya materi Lambang Negara yang diberikan oleh guru menjadi tidak optimal sehingga menyebabkan hasil belajar peserta didik pada materi tersebut cukup rendah.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada guru kelas III SD Negeri Sumur Welut 1/438 Surabaya, ibu Mawahibur Rifda, S.Pd. tanggal 4 Januari 2021 dengan menggunakan instrumen wawancara bebas terpimpin (kombinasi) yang dimana pertanyaan untuk wawancara tersebut telah disiapkan mendapatkan hasil data nilai peserta didik kelas III bahwa nilai yang diperoleh berada dibawah KKM, dimana nilai KKM untuk pembelajaran PPKn adalah 80. Saat pembelajaran berlangsung, media pembelajaran yang ada berfungsi sebagai pembawa informasi dari sumber yang ada yaitu guru dan disampaikan kepada penerima informasi yaitu peserta didik (Daryanto, 2010: 8). Pembelajaran yang dilaksanakan membutuhkan proses yang tepat dan sesuai dengan pembekalan berbagai kompetensi peserta didik (Mulyasa, 2013: 64). Memberikan pembekalan berbagai kompetensi peserta didik perlu diciptakannya pembelajaran yang aktif salah satunya menunjangnya fasilitas dan sumber belajar yang ada di sekolah harus memadai. Fasilitas media pembelajaran di SD Negeri Sumur Welut 1/438 Surabaya untuk komputer, LCD, dsb sudah cukup memadai hanya saja pemanfaatan untuk menggunakan fasilitas tersebut dengan menjadikan media pembelajaran masih kurang maksimal. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer di SD Negeri Sumur Welut 1/438 Surabaya pada materi pembelajaran Lambang Negara diyakini akan memberikan pengaruh psikologis peserta didik yang baik terhadap kegiatan belajar mengajar (Lilie Setiono, 2009). Seiring perkembangan teknologi yang ada maka diharapkan proses pembelajaran yang berlangsung juga mengikuti perkembangan teknologi melalui media pembelajaran yang berbasis komputer sehingga membuat peserta didik menjadi tertarik pada pembelajaran PPKn materi Lambang Negara. Salah satu media pembelajaran yang mudah dan menyenangkan untuk peserta didik adalah media Audio Visual. Media Audio Visual adalah media modern berbasis komputer yang mengikuti perkembangan jaman, Canggihnya media ini membuat kemajuan dalam Ilmu pengetahuan dan teknologi (Hermawan, 2007). Ada berbagai jenis dari

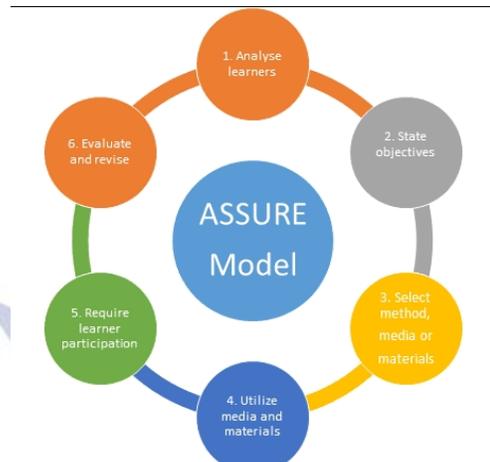
Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria (MIC)

media pembelajaran audio visual ini, salah satunya yaitu Multimedia Interaktif Ceria (MIC). Media ini merupakan media yang berisikan berbagai unsur seperti foto, teks, suara seni grafis, animasi dan video yang disertai dengan alat yang dapat dikontrol oleh peserta didik atau dapat dioperasikan sendiri oleh peserta didik dimana pun dan kapanpun sehingga peserta didik dapat memilih menu yang akan dipilih oleh peserta didik dalam multimedia tersebut. Tujuan penggunaan produk ini dalam pembelajaran yaitu dapat menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan mudah. Kelebihan dari media ini yaitu peserta didik dapat mempunyai pengalaman yang beragam dari berbagai media, menghilangkan rasa bosan yang ada pada materi pembelajaran karena media tersebut lebih bervariasi dan dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri sedangkan untuk kelemahannya yaitu selain pembuatan media yang menguras biaya cukup besar media ini juga memerlukan perencanaan yang cukup matang serta dikerjakan oleh tenaga yang profesional (Susilana dan Riyana, 2007: 21-22). Berdasarkan permasalahan yang ada, maka diperlukannya “Pengembangan Multimedia Interaktif (MIC) Pembelajaran PPKn materi Lambang Negara kelas III di SD Negeri Sumur Welut 1/438 Surabaya”

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model ASSURE (*Analyze learners, State objectives, Select method media or materials, Utiliize media and materials, Require learner's participation, Evaluate and revise*) untuk langkah-langkah mengembangkan Multimedia Interaktif Ceria (MIC) pembelajaran PPKn materi Lambang Negara “Garuda Pancasila”. Model ASSURE ini digunakan oleh peneliti karena memiliki tahapan pengembangan yang sistematis yang di dalamnya terdapat tahapan analisis untuk mengetahui media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tahapan evaluasi revisi agar dapat mengatasi tingkat kesalahan serta kekurangan media maupun desain pembelajaran. Hal tersebut dapat dikatakan memiliki langkah yang kompleks apalagi produk yang dikembangkan merupakan produk yang bersifat mandiri. Namun, diantara enam tahapan pada model ASSURE terdapat langkah *Require learner's participation* yang tidak dilakukan karena terkendala kondisi pandemi Covid-19 yang belum mereda

dimana langkah tersebut melibatkan peserta didik dalam penelitian. Berikut merupakan tahapan model ASSURE :



Gambar 1. Model Pengembangan ASSURE

Uji kevalidan produk yang akan dikembangkan langkahnya harus melalui subjek uji coba. Berikut kualifikasi subjek uji coba yaitu:

a. Uji Ahli Desain Pembelajaran

Uji ahli desain akan membantu dalam menentukan keberhasilan dalam pengelolaan kelas, penentuan kompetensi dasar beserta indikator yang terdapat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Adapun kualifikasi untuk ahli desain pembelajaran yaitu guru sekolah dasar menempuh jenjang pendidikan minimal S1 dan Dosen menempuh pendidikan minimal S2 Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

b. Uji Ahli Materi

Uji ahli materi akan membantu menentukan sesuai tidaknya materi yang akan digunakan pada media pembelajaran untuk materi Lambang Negara “Garuda Pancasila” kelas III. Adapun kualifikasi untuk ahli desain pembelajaran yaitu guru sekolah dasar menempuh jenjang pendidikan minimal S1 dan Dosen yang berkompeten dalam materi pembelajaran dengan jenjang pendidikan minimal S2.

c. Uji Ahli Media

Uji ahli media ini digunakan sebagai bahan kevalidan media. Maka dari itu, membutuhkan

seseorang yang menguasai baik tentang desain dan teknis dalam bidang Multimedia Interaktif. Dosen yang berkompeten dalam media pembelajaran dengan jenjang pendidikan minimal S2.

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis data kuantitatif dan data kualitatif dengan dari hasil observasi, wawancara dan angket. Uji kevalidan produk yang divalidasi oleh ahli desain pembelajaran, materi dan media melalui hasil wawancara dan angket yang didapat menggunakan perhitungan skala Linkert yang memiliki nilai 1 hingga 5, dimana 5: Sangat Baik, 4: Baik, 3: Cukup Baik, 2: Tidak Baik, 1: Sangat Tidak Baik .

Setelah memperoleh kesimpulan berdasarkan hasil analisis dari ketiga uji kevalidan, maka selanjutnya data yang diperoleh dapat dikategorikan berdasarkan penilaian berikut:

Tabel 1. Kriteria penilaian

Skor	Kriteria
76% - 100%	Sangat Baik
51% - 75%	Baik
26% - 50%	Cukup Baik
0% - 25%	Kurang

(Sugiyono, 2018)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan produk yang dihasilkan berupa media Multimedia Interaktif Ceria (MIC) materi Lambang Negara “Garuda Pancasila” kelas III di SD Negeri Sumur Welut 1/438 Surabaya dengan menggunakan prosedur pengembangan model ASSURE (*Analyze learners, State objectives, Select method media or materials, Utiliize media and materials, Require learner’s participation, Evaluate and revise*). Namun pada tahap *Require learner’s participation* yang melibatkan peserta didik tidak dibahas, dikarenakan penelitian ini hanya sampai pada tahap kevalidan media saja. Berikut tahapan pengembangan media berdasarkan model ASSURE:

a. *Analyze Learners* (Analisis peserta didik)

Pada tahapan awal ini sangat diperlukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik. Peneliti akan menganalisis tentang karakteristik peserta didik secara umum melalui pembagian angket kepada peserta didik kelas III SD Negeri Sumur Welut 1/438 Surabaya, bukan hanya itu peneliti juga menganalisis

kemampuan awal peserta didik pada materi Lambang Negara “Garuda Pancasila” melalui kegiatan wawancara kepada ibu Mawahibur Rifda, S.Pd. selaku wali kelas III. Indikator/*point* yang akan digunakan untuk mengetahui karakteristik umum agar dapat di analisis yaitu usia, gaya/ suasana belajar yang digemari, kepemilikan laptop, serta pekerjaan ayah dan ibu.

Hasil analisis dari pembagian angket kepada peserta didik yang diperoleh menunjukkan bahwa untuk yang pertama dari gaya belajar yang digemari siswa yaitu melihat, mendengarkan dan praktik sedangkan untuk suasana belajarnya yaitu bersifat tenang. Lalu dilanjutkan dengan usia rata-rata berumur 9 tahun. Peserta didik kelas III di SD Negeri Sumur Welut 1/438 Surabaya banyak yang memiliki laptop, namun laptop tersebut terkadang digunakan oleh orang tua /saudara untuk bekerja maupun mengerjakan tugas.

Hasil analisis dari wawancara kepada ibu Mawahibur Rifda, S.Pd. selaku wali kelas III untuk pembelajaran PPKn materi Lambang Negara “Garuda Pancasila” menunjukkan bahwa peserta didik memiliki semangat belajar yang cukup tinggi namun saat mendapatkan materi Lambang Negara “Garuda Pancasila” peserta didik memiliki kesulitan karena tidak adanya media/perantara untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi sehingga membuat hasil belajar yang diperoleh banyak di bawah nilai KKM, dimana batas nilai KKM yaitu 80.

b. *State Objectives* (Merumuskan tujuan)

Pada tahapan kedua ini yaitu merumuskan tujuan pembelajaran dengan menyesuaikan hasil analisis yang di dapat dari tahapan sebelumnya. Peneliti mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang masuk di dalam desain pembelajaran berdasarkan sumber yang relevan melalui proses berdiskusi dan diberi masukan oleh ahli desain pembelajaran dimana saat perumusan tujuan pembelajaran tetap memperhatikan unsur penting yang harus ada dalam tujuan pembelajaran. Berikut hasil dari rumusan tujuan pembelajaran yang telah divalidasi oleh ahli desain pembelajaran:

1. Dengan membaca penjelasan materi yang ada pada Multimedia Interaktif Ceria (MIC), peserta didik dapat menyadari arti penting serta sejarah dari Lambang Negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa dengan baik.

Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria (MIC)

2. Dengan disampaikan arti penting dari Lambang Negara “Garuda Pancasila” melalui tanya jawab, peserta didik dapat menerapkan sikap jujur, peduli, kasih sayang, sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila” baik saat proses tanya jawab maupun dalam kehidupan sehari-hari dengan penuh tanggung jawab.
3. Dengan ditunjukkan gambar/symbol dari Lambang Negara “Garuda Pancasila” yang ada pada Multimedia Interaktif Ceria (MIC), peserta didik dapat menjelaskan arti dari gambar/symbol pada Lambang Negara “Garuda Pancasila” dengan benar.
4. Dengan menyelesaikan permasalahan (Kuis) yang ada pada media, peserta didik dapat mengklasifikasikan beberapa permasalahan atau sikap yang ada pada kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan masing-masing gambar/symbol pada Lambang Negara “Garuda Pancasila” dengan tepat.

c. Select methods, media and materials (Memilih metode, media, dan materi)

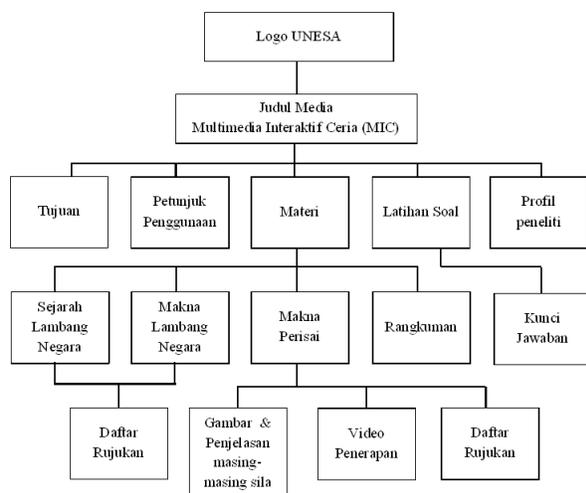
Tahapan ketiga ini diperlukan langkah-langkah yang sistematis untuk pemilihan metode dan media yang sesuai dengan materi Lambang Negara “Garuda Pancasila”. Langkah ini dilakukan setelah mendapatkan hasil dari tahapan analisis dan merumuskan tujuan yang sudah didapatkan oleh peneliti. Hasil tersebut disatukan untuk melaksanakan tahapan ketiga ini yaitu memilih media dan metode yang tepat serta sesuai. Maka dari itu, pada tahapan ini yang perlu dilakukan yaitu merancang Garis Besar Isi Materi (GBIM) terlebih dahulu dan Garis Besar Isi Program (GBIP) lalu dilanjutkan dengan menentukan metode yang tepat untuk materi dan media yang telah ditentukan dimana metode tersebut ditulis pada desain pembelajaran/RPP. Berikut hasil dari langkah yang telah dilakukan pada tahapan ini :

1. Garis Besar Isi Materi (GBIM)
Garis besar isi materi dikembangkan berdasarkan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Tabel 2. Garis Besar Isi Materi (GBIM)
Multimedia Interaktif Ceria (MIC)

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi
1.1 Menerima arti bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas pada lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	1.1.1 Menyadari arti Lambang Negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa	Lambang Negara “Garuda Pancasila”
2.1 Bersikap jujur, peduli, kasih sayang, sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”	2.1.1 Menerapkan sikap jujur, peduli, kasih sayang, sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”	
3.1 Memahami arti gambar pada Lambang Negara “Garuda Pancasila”	3.1.1 Menjelaskan arti Lambang Negara “Garuda Pancasila”	
4.1 Menceritakan arti gambar pada Lambang Negara “Garuda Pancasila”	4.1.1 Mengklasifikasikan permasalahan mengenai arti Lambang Negara “Garuda Pancasila”	

2. Garis Besar Isi Program (GBIP)
Garis besar isi program ini memberikan gambaran untuk proses pembuatan Multimedia Interaktif Ceria (MIC). Berikut rancangannya yaitu:



Gambar 2. Garis Besar Isi Program (GBIP) Multimedia Interaktif Ceria (MIC)

Setelah memilih dan menentukan media yang tepat dengan membuat perancangan media */storyboard* yang dapat disebut juga GBIP dilanjutkan dengan memilih metode yang sesuai dengan materi serta penggunaan media yang dituliskan pada Lembar RPP. Metode pembelajaran yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran Lambang Negara “Garuda Pancasila” dan media pembelajaran Multimedia Interaktif Ceria (MIC) yaitu metode *Scientific Learning* dengan pendekatan tanya jawab dan penugasan.

Langkah selanjutnya peneliti merealisasikan konsep dan design ke dalam bentuk fisik mulai dari dengan melakukan penataan layout media, memasukkan materi serta audio ke dalam media. Saat pembuatan media perlu menyiapkan beberapa *software* yang akan digunakan dalam proses pengembangan diantaranya yaitu *Adobe Photoshop cc, Audition, dan Ms. Office Power Point 2013*. Konsep media yang akan dikembangkan bersifat *offline* dan dapat dioperasikan sendiri oleh peserta didik dan dikemas dalam bentuk aplikasi yang terdapat unsur visual, audio dan animasi.

Multimedia Interaktif Ceria (MIC) pembelajaran PPKn materi Lambang Negara “Garuda Pancasila” kelas III SD Negeri Sumur Welut 1/438 Surabaya dikemas dengan format media berupa aplikasi (.apk) dan didistribusikan dalam bentuk *softfile* melalui google drive. Media ini dirancang dengan konsep media berbasis komputer.

d. Utilize media and materials (Penggunaan media dan materi)

Pada tahapan ini peneliti merealisasikan rancangan materi dan media dalam bentuk fisik. Tujuan dari tahapan ini agar dapat menghasilkan media dan materi yang telah divalidasi oleh para ahli. Terdapat beberapa langkah pada tahapan ini, yaitu :

1. Desain Produksi

Multimedia Interaktif Ceria (MIC) dikemas dalam bentuk aplikasi (.apk) dan semenarik mungkin dengan memperhatikan karakteristik peserta didik yang dimana pendistribusiannya dalam bentuk *softfile* melalui google drive. Konsep media ini berbasis komputer dengan halaman awal terdapat logo UNESA dan judul media. Selanjutnya terdapat beberapa menu pada bagian utama yaitu Petunjuk penggunaan media, profil pengembang, tujuan, materi, dan latihan soal. Pada menu bagian materi terdapat beberapa submenu yaitu sejarah, makna, makna perisai (terdapat penjelasan dan video penerapan masing-masing sila) serta rangkuman.

2. Uji validasi Produk

Pada langkah ini merupakan langkah dari hasil pembuatan produk yaitu desain pembelajaran, materi dan media akan di analisis dan dinilai oleh para ahli. Hal ini bertujuan agar produk dapat dikatakan valid digunakan saat pembelajaran dengan menyesuaikan kriteria serta masukan dari para ahli. Berikut hasil dari penilaian para ahli :

a) Validasi Ahli Desain Pembelajaran

Uji validasi Desain pembelajaran/ RPP ini bertujuan untuk menguji kesesuaian materi dan metode pembelajaran dengan Multimedia Interaktif Ceria (MIC) yang akan diterapkan. Validasi RPP ini diujikan kepada 2 orang ahli RPP yaitu guru kelas III SD Negeri Sumur Welut 1/438 Surabaya ibu Mawahibur Rifda, S.Pd. dan Dosen Jurusan PGSD FIP UNESA bapak Drs. Suprayitno, M.Si. mendapatkan saran perbaikan pada bagian penempatan KD dan Ind serta tujuan dan langkah pembelajaran yang telah direvisi dan divalidasi. Hasil validasi yang diperoleh yaitu 87,5% dan termasuk kriteria “sangat baik” dalam skala pengukuran.

b) Validasi Ahli Materi

Proses uji validasi untuk materi Lambang Negara Garuda Pancasila di kelas III bertujuan untuk menentukan kebenaran dan keabsahan materi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran pada RPP yang dijadikan pedoman. Validasi materi ini diujikan kepada 2 orang ahli materi yaitu guru kelas III SD Negeri Sumur Welut 1/438 Surabaya ibu Mawahibur Rifda, S.Pd. dan Dosen Jurusan PGSD FIP UNESA bapak Drs. Suprayitno, M.Si.. Hasil validasi yang diperoleh yaitu 90% dan termasuk kriteria “sangat baik” dalam skala pengukuran.

c) Validasi Ahli Media

Kegiatan uji validasi media dilakukan setelah desain pembelajaran dan materi di validasi oleh para ahli. Uji validasi media ini bertujuan untuk menilai produk yang dikembangkan agar dapat dikatakan valid digunakan saat pembelajaran. Validasi media ini diujikan kepada 2 orang ahli media yaitu Dosen dari Jurusan PGSD FIP UNESA bapak Ulhaq Zuhdi, M.Pd. dan ibu Putri Rachmadyanti, S.Pd., M.Pd. mendapatkan saran perbaikan mengenai konsistensi font, ketepatan penulisan setiap materi, penulisan daftar rujukan pada setiap slide materi dan petunjuk pada makna lambang negara yang telah direvisi dan divalidasi. Hasil validasi yang diperoleh yaitu 85,4% dan termasuk kriteria “sangat baik” dalam skala pengukuran.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi

Kevalidan	Persentase	Kriteria
RPP	87,5%	Sangat Baik
Materi	90%	Sangat Baik
Media	85,4%	Sangat Baik

Hasil uji validasi pada tabel tersebut telah melalui beberapa tahapan yang sudah disesuaikan dengan model pengembangan ASSURE dan mendapatkan kriteria “sangat baik” sehingga dapat dikatakan valid digunakan dalam proses pembelajaran.

Desain Pembelajaran atau RPP yang telah dikembangkan berdasarkan kajian revisi dari ahli desain pembelajaran merupakan hasil dari adaptasi tahapan pembelajaran yang telah dilaksanakan sebelumnya dengan dimodifikasi sesuai dengan

penggunaan media Multimedia Interaktif Ceria (MIC). Komponen Desain Pembelajaran yang baik menurut Standar Pendidikan (2013) terdapat identitas sekolah, identitas tema/subtema, kels/semester, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber/alat belajar, langkah-langkah pembelajaran dan penilaian pembelajaran di dalamnya.

Materi pembelajaran yang baik dapat membantu peserta didik dalam memahami konten penting dalam bentuk pendidikan dengan memadukan antara unsur teoritis dan praktis (Chong et al., 2005). Materi Lambang Negara “Garuda Pancasila” dikembangkan berdasarkan sumber yang relevan dan masukan dari ahli materi. Penyajian materi menggunakan bahasa yang mudah dimengerti untuk peserta didik kelas III dan disertai contoh. Hal ini bertujuan agar materi yang dimuat jelas dan lengkap sehingga dapat mempermudah pesertadidik untuk memahami materi dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan Multimedia Interaktif Ceria (MIC) berbasis komputer yang diproduksi menggunakan Adobe Photoshop cc, Ms. Office Power Point 2013, dan Ispring Suite 9 yang dikemas dalam bentuk aplikasi (.apk) dan didistribusikan dalam bentuk softfile melalui google drive yang dilengkapi musik, video contoh pembelajaran, dan kuis agar media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik sehingga meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik. Produk yang diciptakan telah disesuaikan dengan materi Lambang Negara “Garuda Pancasila” yang dapat digunakan pada saat dikelas maupun di rumah atau dimana pun dan kapan pun dengan melatih kognitif peserta didik yang dilengkapi latihan soal guna mengukur kemampuan peserta didik setelah menggunakan media.

Multimedia Interaktif Ceria (MIC) berbasis komputer disajikan semenarik mungkin sehingga dapat menciptakan suasana belajar menjadi menyenangkan, tidak membosankan dan membantu peserta didik dalam memenuhi kebutuhan yang belum tercapai oleh proses pembelajaran yang pernah dilaksanakan sebelumnya.

Multimedia Interaktif Ceria (MIC) adalah alat atau sarana pembelajaran yang memiliki materi, metode pembelajaran, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai indikator pembelajaran yang

diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Susilana dan Riyana, 2007: 125). Media pembelajaran ini memiliki beberapa kelebihan yaitu : 1) Peserta didik mempunyai pengalaman yang beragam dari penggunaan beberapa jenis media terutama pada multimedia pembelajaran; 2) Dapat menghilangkan kebosanan peserta didik yang menggunakan media pembelajaran monoton karena menggunakan media yang bervariasi; 3) Multimedia sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri (Rudi. S dan Cepi. R, 2008: 21). Selain kelebihan dari Multimedia Interaktif Ceria (MIC) ini juga memiliki karakteristik yaitu : 1) Memiliki beberapa kombinasi dari multimedia pembelajaran; 2) Memiliki sifat yang interaktif; 3) Memiliki juga sifat yang mandiri (Daryanto, 2010: 53).

Berdasarkan kelebihan dan karakteristik dari Multimedia Interaktif Ceria (MIC) yang telah disebutkan menurut para ahli maka produk yang telah dikembangkan peneliti telah memenuhi kriteria kevalidan media yang baik.

e. *Require learner participations (Melibatkan partisipasi peserta didik)*

Pada tahapan ini peneliti tidak melakukan melibatkan peserta didik yang dapat diartikan menerapkan media pembelajaran pada proses pembelajaran sesuai dengan yang direncanakan dikarenakan penelitian ini hanya menguji atau melakukan proses penelitian sampai pada tahap kevalidan desain pembelajaran, materi dan media saja.

f. *Evaluate and revise (Evaluasi dan revisi)*

Tahapan yang terakhir ini yaitu mengevaluasi dan merevisi. Kegiatan dalam mengevaluasi ini adalah dengan menganalisis saran dan masukan dari beberapa ahli desain pembelajaran, materi serta media yang dilanjutkan dengan memperbaiki desain pembelajaran, materi dan media tersebut dari hasil evaluasi dari para ahli yang telah dianalisis.

Pada proses uji validasi desain pembelajaran diberikan saran dan masukan dari para ahli. Ibu Mawahibur Rifda, S.Pd. sebagai ahli RPP yang pertama memberikan saran yaitu untuk langkah pembelajaran diberikan keterangan bahwa pembelajaran dilakukan secara daring, misalnya dapat dituliskan di awal kegiatan pembelajaran “Guru menyapa murid, menanyakan kabar dan memberikan

motivasi melalui media daring (*Google meet, Zoom, Whatsapp Group, dll*), sedangkan untuk saran dan masukan dari bapak Drs. Suprayitno, M.Si. sebagai ahli RPP kedua memberikan saran yaitu memperbaiki /menyesuaikan tujuan pembelajaran khususnya pada kondisi C nya.

Proses uji validasi materi dari para ahli yaitu ibu Mawahibur Rifda, S.Pd. dan bapak Drs. Suprayitno, M.Si. langsung mendapatkan validasi yang telah dinyatakan valid tanpa revisi sehingga isi materi pembelajaran Lambang Negara “Garuda Pancasila” dapat dinyatakan telah sesuai untuk kelas III. Materi pembelajaran Lambang Negara “Garuda Pancasila” dinyatakan telah sesuai untuk peserta didik kelas III dikarenakan memiliki kelengkapan dan keruntutan di setiap peristiwa pada terbentuknya Lambang Negara “Garuda Pancasila” yang dimana untuk penjelasan setiap peristiwa tersebut telah menggunakan bahasa yang jelas dan menarik sehingga membuat materi Lambang Negara “Garuda Pancasila” mudah untuk dipahami peserta didik kelas III.

Pada proses uji validasi media terdapat saran dan masukan dari para ahli. Ibu Putri Rachmadyanti, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli media yang pertama memberikan saran yaitu menuliskan sumber rujukan pada setiap slide materi, konsistensi penulisan font pada slide rangkuman materi, memperbaiki penulisan slide materi sejarah, lambang dan makna agar lebih rapi serta memiliki keterbacaan yang mudah bagi siswa SD, dengan menggunakan perumusan 5W + 1H dari setiap materi, menuliskan petunjuk atau tanda pada gambar lambang untuk menunjukkan materi makna lambang, sedangkan dari bapak Ulhaq Zuhdi, M.Pd. sebagai ahli media yang kedua langsung mendapatkan validasi yang telah dinyatakan valid tanpa revisi.

Berdasarkan hasil evaluasi yang didapat dari ahli desain pembelajaran, ahli materi dan ahli media dilanjutkan dengan menganalisis yang dimana menunjukkan bahwa dibutuhkan perbaikan dari desain pembelajaran dan media sedangkan untuk materi sudah dapat dikatakan valid tanpa revisi. Setelah diketahui hasil analisis evaluasi dilanjutkan dengan revisi/perbaikan agar mendapatkan kata valid untuk proses pembelajaran. Hasil revisi dari desain pembelajaran dan media diberikan kepada para ahli hingga dapat dikatakan valid digunakan untuk proses pembelajaran.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan rumusan permasalahan yang kedua berkaitan dengan kevalidan dari media pembelajaran Multimedia Interaktif Ceria (MIC) berbasis komputer materi Lambang Negara “Garuda Pancasila” kelas III di SD Negeri Sumur Welut 1/438 Surabaya dilakukan melalui uji validasi kepada ahli desain pembelajaran, ahli materi dan ahli media mendapatkan hasil data yang disimpulkan bahwa Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria (MIC) pembelajaran PPKn materi Lambang Negara “Garuda Pancasila” untuk kelas III di SD Negeri Sumur Welut 1/438 Surabaya dapat dikatakan valid untuk digunakan dan diterapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk Multimedia Interaktif Ceria yang dikemas dalam bentuk (.apk) dan didistribusikan bentuk *softfile* melalui *google drive*. Penggunaan multimedia ini yaitu dengan menggunakan perangkat komputer atau laptop, jika akan dilakukan pembelajaran luring dibutuhkan LCD dan proyektor sebagai pelengkap.

Saran

1. Saran pemanfaatan

Penggunaan pemanfaatan Multimedia Interaktif Ceria (MIC) yang telah dikembangkan diharapkan guru sebagai fasilitator memperhatikan hal-hal yang penting pada media yaitu Petunjuk penggunaan Multimedia Interaktif Ceria (MIC) dan Tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan untuk meminimalisir kesulitan yang dialami. Multimedia Interaktif Ceria (MIC) diharapkan dapat memberikan manfaat serta mempermudah proses pembelajaran terutama pada materi Lambang Negara “Garuda Pancasila”.

2. Saran diseminasi produk

Multimedia Interaktif Ceria (MIC) berbasis komputer ini diperlukan pengkajian ulang terhadap aspek yang akan disangkutkan seperti halnya karakteristik media, peserta didik, sarana dan prasarana pendukung pada sasaran lainnya jika akan diperluas atau diseminasi.

3. Saran pengembangan lanjutan

Multimedia Interaktif Ceria (MIC) materi Lambang Negara “Garuda Pancasila” diharapkan

terdapat pengembangan media lebih mendalam jika diperlukan dengan menambahkan materi, soal yang cakupannya lebih luas atau dapat dipergunakan lebih efisien misalnya dapat diakses secara online yang membuat nilai pada evaluasi dapat dijadikan penilaian hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya

Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Mustaji. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.

Sudaryono, dkk. (2013): *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sukmadinata, Nana Syaodih. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Ismaniati Ch. (2001). *Pengembangan program pembelajaran berbantuan komputer*. Yogyakarta.FIP. UNY

Roesmingsih, M., & Susarno, L. H. (2016). *Teori dan Praktek Pendidikan*. Surabaya: Lembaga Pengkajian dan Pengembangan Ilmu Pendidikan, FIP, UNESA.

Ikhtiari Septiya H, “Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria (MIC) Pembelajaran tematik di Sekolah Dasar”, *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD, Jilid 1 No 4 September 2014*.

Susilana, R., Si, M., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.

Winarno dkk. (2009). *Teknik Evaluasi Multimedia pembelajaran*. Yogyakarta: Genius Prima Media.

Widia Maya Sari, “Penerapan model ASSURE dengan metode Problem Solving untuk meningkatkan ketrampilan berpikir kritis”, *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia, Vol 9 No 1 Januari 2015*.

Heri Achmadi, “Penerapan model ASSURE dengan menggunakan media power point dalam pembelajaran bahasa inggris sebagai usaha

peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas X MAN Sukoharjo Tahun pelajaran 2012/2013”, *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajarann*, Vol 2 No 1 Maret 2014.

Emzir. (2012). *Metodologi penelitian kualitatif analisis data*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sadiman, A. (2012). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Rusli, M., Hermawan, D., & Supuwingsih, N. N. (2017). *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif "Prinsip Dasar dan Model Pengembangan"*. Denpasar: Andi.

Sudijono, Anas. (2011). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Siregar, Syofian. (2013). *Metode penelitian kuantitatif*. Jakarta: Kencana.

M. Suyanto. (2003). *Multimedia: Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi.

Rusijono, & Mustaji. (2013). *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.

Sugiyono, P. (2018). *Metode penelitian kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta.

Akbar, Sulthan. 2011. *Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V di SDN Mejosari 5 Malang*. Skripsi. Malang : Universitas Negeri Malang

