

## PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS KOMPUTER PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS

<sup>1</sup>Suprihatiningsih, <sup>2</sup>Yoso Wiyarno

<sup>1</sup>SMA Negeri 1 Puri, <sup>2</sup> Universitas PGRI Adi Buana Surabaya  
yoso.wiyarno@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prosedur pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran PKn kelas XI pada SMA Negeri 1 Puri Mojokerto dengan menggunakan software Microsoft Powerpoint, yang layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran (berfungsi sebagaimana mestinya) sebagai sumber belajar. Serta menghasilkan produk bahan ajar dalam bentuk Powerpoint untuk Mata Pelajaran PKn kelas XI pada SMA Negeri 1 Puri Mojokerto yang layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran (berfungsi sebagaimana mestinya) sebagai sumber belajar. Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan (*Research and Development/RD*) yang berorientasi pada produk. Model pengembangan mengadaptasi dari model pengembangan desain instruksional menurut Dick & Carey serta Borg & Gall. Prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMA N 1 Puri, Mojokerto adalah: (1) menetapkan mata pelajaran yang akan dikembangkan medianya; (2) melakukan penelitian pendahuluan; (3) pembuatan desain software; (4) pengumpulan bahan; (5) mengembangkan bentuk produk; (6) validasi oleh ahli media dan ahli materi; (7) analisis; (8) revisi I/revisi produk awal; (9) evaluasi kelompok kecil; (10) analisis hasil kelompok kecil; (11) revisi II; (12) uji coba kelompok besar; (13) analisis hasil uji kelompok besar; (14) uji efektifitas/penerapan; dan (15) produk akhir. Media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan Powerpoint yang dikembangkan layak digunakan untuk mendukung pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, karena telah diuji kelayakannya oleh ahli media dan ahli materi pembelajaran dengan hasil layak, dan telah dilakukan uji penerapan media pembelajaran dengan hasil dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sebesar 162,1%.

**Kata Kunci:** Bahan Ajar Berbasis Komputer, Hasil Belajar

**Abstract:** This study aims to determine the development procedure Civics XI grade SMA Negeri 1 Puri Mojokerto using Microsoft PowerPoint software, which is feasible to be applied as a medium of learning (working properly) as a source of learning. As well as produce teaching materials in the form of PowerPoint for XI Civics Lesson grade SMA Negeri 1 Puri Mojokerto eligible to apply as a medium of learning (working properly) as a source of learning. This research includes development research (Research and Development / RD) product-oriented. This development models is adapting the model of instructional development design by Dick & Carey and Borg & Gall. The development procedure of computer-based instructional media on subjects in high school Civics N 1 Castle, Mojokerto is: (1) setting the subjects which media will be developed, (2) doing the primary research, (3) making the software design, (4) collection of materials, (5) developing the product; (6) validation by the expert of media and materials; (7) analyzing; (8) revising the early product; (9) evaluating the small group; (10) analyzing the result of small group; (11) making the 2<sup>nd</sup> revision; (12) testing the big group; (13) analyzing the result of big group; (14) testing the effectively, and (15) editing the final product. Computer-based instructional media on dup subjects with PowerPoint Education developed a decent used to support learning subjects Citizenship Education, having been tested for feasibility by media experts and teaching materials expert with decent results, and has been tested with the results of the application of instructional media can improve performance student learning by 162.1%.

**Keyword:** computer-based teaching materials, citizenship education

## **PENDAHULUAN**

Menjadi bangsa yang maju merupakan cita-cita yang ingin dicapai oleh setiap negara di dunia. Salah satu faktor yang mendukung bagi kemajuan suatu bangsa adalah pendidikan. Begitu pentingnya pendidikan, sehingga suatu bangsa dapat diukur apakah bangsa itu maju atau mundur oleh pendidikan, sebab pendidikan merupakan proses mencetak generasi penerus bangsa. Apabila output dari proses pendidikan ini gagal maka sulit dibayangkan bagaimana dapat mencapai kemajuan. Bagi suatu bangsa yang ingin maju, pendidikan harus dipandang sebagai sebuah kebutuhan sama halnya dengan kebutuhan-kebutuhan lainnya seperti sandang, pangan, dan papan.

Pendidikan nasional bertujuan untuk meningkatkan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya. Pendidikan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan, mutu kehidupan serta dapat menghasilkan manusia terdidik. Menurut Santyasa (2006). Oleh karena itu, mutu pendidikan yang tinggi diperlukan untuk menciptakan sumber daya manusia yang cerdas dan profesional dalam era globalisasi ini sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan. Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, banyak upaya yang telah dilakukan oleh pemerintah Indonesia. Salah satu upaya yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia adalah perubahan kurikulum. Sejak tahun 1980 hingga tahun 2004, Indonesia setidaknya tiga kali mengalami perubahan kurikulum. Namun patut diakui bahwa hasil-hasil pendidikan di Indonesia masih jauh dari harapan. Ini dikarenakan karena guru cenderung memilih strategi pembelajaran yang mudah dalam penyiapan dan pelaksanaannya.

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan, baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran di kelas. Inovasi model-model pembelajaran sangat diperlukan dan sangat mendesak terutama dalam menghasilkan model pembelajaran baru yang dapat memberikan hasil belajar lebih baik, peningkatan efisiensi dan efektivitas pembelajaran menuju pembaharuan.

Usaha untuk mencapai tujuan proses belajar mengajar dipengaruhi beberapa faktor. Faktor yang pertama adalah peserta didik itu sendiri, pengajar (guru), fasilitas, lingkungan, media pendidikan serta metode pembelajaran yang digunakan. Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) peserta didik diharapkan mampu

mengembangkan potensi dalam dirinya untuk memenuhi kebutuhan dan tuntutan lingkungan. Peserta didik dalam proses belajar dibantu oleh seorang guru, tugas guru ialah membantu, membimbing dan memfasilitasi peserta didik untuk mencapai tujuannya. Adapun untuk kelancaran proses belajar mengajar guru dapat menggunakan media bantu, media bantu dapat berupa model, buku teks, film transparansi, kaset video, media berbasis komputer dan lainnya. Didalam proses belajar mengajar supaya efektif maka diperlukan suatu metode yang sesuai dengan karakter peserta didik, mata pelajaran yang disampaikan, suasana dan prasarana penunjang.

Dan selain pengembangan model pembelajaran maka dalam proses pembelajaran juga perlu adanya pengembangan bahan ajar yang relevan sesuai dengan tuntutan zaman. Pengertian bahan ajar (*instructional materials*) adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Sedangkan menurut Pannen (1995) Bahan ajar adalah bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan batasan tersebut (Hamidjojo dalam Arsyad, 2011) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Sehingga bahan ajar berbasis komputer dalam proses pembelajaran sangat diperlukan untuk mempermudah proses pembelajaran. Selain itu kesan dari proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan bahan ajar berbasis komputer dapat menarik minat belajar siswa dan dengan perkembangan IPTEK yang sangat pesat didalam dunia pendidikan maka seorang guru diharapkan dapat memanfaatkan perkembangan IPTEK tersebut untuk mendesain proses pembelajaran ke suasana yang lebih menarik. Sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Namun, realitanya proses pembelajaran yang terjadi dilapangan guru lebih cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional dan kurangnya penggunaan bahan ajar berbasis komputer dalam proses pembelajaran yang membuat suasana pembelajaran kurang menarik. Dan guru dalam memberikan materi lebih sering menggunakan cara ceramah atau disebut dengan transfer ilmu dari guru kesiswa tanpa adanya *feed back* dari siswa, oleh karena itu model pembelajaran seperti ini cenderung mengajarkan siswa hanya untuk mendengarkan tanpa adanya usaha untuk menggali pengetahuannya sendiri dan belajar untuk berpikir kritis dalam menghadapi suatu permasalahan karena materi yang diterima dalam proses pembelajaran seperti itu sarat dengan hafalan tanpa adanya makna yang berarti dari suatu proses yang telah

mereka lakukan. Sehingga dari hasil observasi awal pada mata pelajaran PKn di SMA Negeri 1 Puri Mojokerto dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa masih sangat rendah terbukti dengan banyaknya siswa yang belum tuntas atau belum mencapai KKM yang diterapkan disekolah tersebut. Adapun KKM yang diterapkan disekolah ini yaitu 7,8, dan dari 26 siswa yang belum tuntas atau masih dibawah KKM yaitu 13 siswa dan 13 siswa yang hanya baru memenuhi ketuntasan dan 2 dari 26 siswa kelas XI IPS4 yang mendapat nilai bagus dan mendekati sempurna. Ini menandakan bahwa hasil belajar PKn siswa dikelas XI IPS4 SMA Negeri 1 Puri Mojokerto masih rendah atau belum optimal.

Perpustakaan merupakan tempat dan sarana sebagai salah satu sumber belajar di sekolah. Sebagai tempat dan sumber belajar, perpustakaan hendaknya memiliki kumpulan buku dan materi yang dibutuhkan disekolah untuk kegiatan pembelajaran. Selain itu perpustakaan harus dapat menarik minat belajar siswa. Untuk dapat menarik minat belajar siswa hendaknya diperpustakaan tidak hanya berisi kumpulan buku, modul dan diktat, akan tetapi harus dilengkapi dengan media lain yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa, misalnya: Komputer, bahan ajar berbasis komputer, CD pembelajaran interaktif, dan lain-lain.

Berlakunya KTSP, menuntut suatu pembelajaran yang tidak hanya mempelajari konsep-konsep, prinsip-prinsip, yang telah ada, tetapi juga berorientasi pada proses serta aplikasi pada kehidupan sehari-hari (Trianto, 2007). SMA Negeri 1 Puri Mojokerto merupakan Sekolah Menengah Atas Negeri di Kabupaten Mojokerto yang menerapkan KTSP, sehingga dalam penyusunan rencana dan pengaturan tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara penggunaannya disusun oleh SMA Negeri 1 Puri Mojokerto itu sendiri.

Visi, Misi dan tujuan PKn merupakan sesuatu yang bersifat ideal yang harus diwujudkan dalam dunia pendidikan. Namun dalam hal strategi pembelajaran nampaknya untuk mencapai tujuan PKn masih sangat jauh. Kesan PKn dewasa ini adalah sarat dengan hafalan-hafalan konsep yang bersifat teoritis, padahal yang sangat urgen dalam pembelajaran PKn dewasa ini adalah penanaman makna dan nilai-nilai Kewarganegaraan. Dalam mewujudkan idealisme visi dan misi PKn tersebut dipandang perlu adanya rekonstruksi pemikiran baik menyangkut pengembangan model pembelajarannya maupun pengembangan kurikulum (standar isi, standar kompetensi, dan standar kelulusan) di Indonesia.

Observasi awal di SMA Negeri 1 Puri Mojokerto dilakukan pada bulan Januari 2013. Dari hasil observasi diperoleh data bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn rendah. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan karena: (1) kurangnya motivasi

siswa untuk belajar mengikuti proses belajar mengajar di dalam kelas; (2) kurangnya perhatian atau konsentrasi siswa terhadap apa yang disampaikan oleh guru; (3) penyampaian materi oleh guru kurang jelas sehingga siswa kurang menangkap materi pelajaran; (4) Pengembangan kata-kata dan gambar dari guru sebagai visualisasi materi pelajaran kurang jelas; (5) peran guru sebagai fasilitator dan moderator bagi terciptanya situasi belajar yang kondusif bagi siswa belum dilaksanakan secara optimal; (6) sebagian besar guru mengajar masih menggunakan metode ceramah dan menulis pada papan tulis yang tidak melibatkan siswa secara aktif; (7) belum adanya bahan ajar berbasis komputer yang sesuai untuk mata pelajaran PKn, sehingga tujuan kompetensi dasar dan KKM yang telah ditetapkan tidak dapat tercapai.

Media pendidikan sebagai salah satu sarana meningkatkan mutu pendidikan sangat penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pendidikan dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam poses belajar mengajar yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Ada beberapa alasan, mengapa media pendidikan dapat mempertinggi hasil belajar siswa. Alasan berkenaan dengan manfaat media pendidikan adalah: (1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa; (2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik; (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran; (4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain. Media pendidikan dapat berupa model/alat peraga, flowchart, tabel-tabel, dan media berbasis komputer.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat dan bersifat global. Dewasa ini memaksa penyelenggara pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajarannya secara terus-menerus untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas. Era globalisasi saat ini yang ditandai oleh semakin meluasnya penggunaan teknologi komputer di hampir seluruh segi kehidupan, khususnya di bidang pendidikan. Bahan ajar berbasis komputer dapat menggabungkan berbagai macam media baik untuk tujuan pembelajaran atau bukan. Keragaman media ini meliputi teks, gambar, audio, video, animasi bahkan simulasi. Bahan ajar berbasis komputer merupakan kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar dan teks atau kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat berupa audio, animasi, video, teks, grafik dan gambar atau merupakan alat yang dapat menciptakan

presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video.

Memfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (Information Berdasarkan uraian tersebut maka diharapkan pengembangan media and Communication Technology - ICT) khususnya teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat membantu memecahkan masalah belajar yang dihadapi. Pengajaran berbasis komputer dapat mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Selain itu, penggunaan bahan ajar berbasis komputer pada mata Pelajaran PKn di SMA Negeri 1 Puri Mojokerto dapat dijadikan alternatif memperbaiki mutu pembelajaran mata mata Pelajaran PKn.

Berdasarkan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan bahan ajar berbasis komputer yang dikemas dalam Powerpoint pada Mata Pelajaran PKn kelas XI pada SMA Negeri 1 Puri Mojokerto?
2. Apakah pembelajaran dengan bahan ajar berbasis komputer untuk Mata Pelajaran PKn kelas XI pada SMA Negeri 1 Puri Mojokerto dalam format *compact disc*, layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran?

Sehingga dalam penelitian pengembangan ini peneliti berusaha untuk :

1. Mengetahui prosedur atau langkah pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran PKn kelas XI pada SMA Negeri 1 Puri Mojokerto dengan menggunakan software Microsoft Powerpoint, yang layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran (berfungsi sebagaimana mestinya) sebagai sumber belajar.
2. Menghasilkan produk bahan ajar dalam bentuk Powerpoint untuk Mata Pelajaran PKn kelas XI pada SMA Negeri 1 Puri Mojokerto yang layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran (berfungsi sebagaimana mestinya) sebagai sumber belajar.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development/RD*) yang berorientasi pada produk. Metode Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009).

Metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan

suatu produk. Penelitian pengembangan merupakan “jembatan” antara penelitian dasar (*basic rsearch*) dengan penelitian terapan (*applied research*) dimana penelitian dasar bertujuan untuk “*to discover new knowledge about fundamental fenomena*” dan *applied research* bertujuan untuk menemukan pengetahuan yang secara praktis dapat diaplikasikan. Penelitian pengembangan juga bertujuan untuk menemukan, mengembangkan dan memvalidasi suatu produk.

Model pengembangan yang digunakan adalah model yang diadaptasi dari model pengembangan desain instruksional menurut Dick & Carey dan model penelitian pengembangan menurut Borg & Gall.

Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Analisis ini dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel. Dengan cara ini diharapkan akan mempermudah memahami data untuk proses analisis selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media yang dikembangkan.

Teknik analisis data yang dilakukan adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yaitu memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa bahan ajar berbasis komputer, menguji tingkat validasi dan kelayakan produk untuk diimplementasikan pada mata pelajaran PKn Materi Sistem Politik di Indonesia. Data yang terkumpul diproses dengan cara dijumlahkan, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase (Arikunto, 1996), atau dapat ditulis dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100 \%$$

Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan persentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Setelah penyajian dalam bentuk persentase, langkah selanjutnya mendeskriptifkan dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing indikator.

## PEMBAHASAN

Media berbasis komputer yang telah dibuat kemudian dilakukan validasi untuk mengetahui kelayakan media tersebut. Setelah media di validasi kemudian media diuji cobakan kepada siswa dalam bentuk uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Untuk mengetahui keefektifitasan produk media maka dilakukan uji coba

penerapan produk bahan ajar berbasis komputer. Berikut ini pembahasan dari masing-masing pengujian kelayakan media:

## 1. Pengujian Kelayakan Produk Bahan Ajar Berbasis Komputer

### a. Ahli Media

Hasil penilaian oleh ahli media ditinjau dari aspek: (1) Komunikasi 85,0%; (2) Desain teknis 91,6%; dan (3) Format Tampilan 81,2%. Secara keseluruhan, penilaian dari ahli multimedia terhadap produk bahan ajar berbasis komputer dengan Powerpoint pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebesar 86,6%. Sehingga tingkat validasi tampilan pada produk bahan ajar berbasis komputer dengan Powerpoint pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan diinterpretasikan layak digunakan.

### b. Ahli Materi

Hasil penilaian oleh ahli materi ditinjau dari aspek: (1) isi materi 87,0%; dan (2) strategi pembelajaran 75,0%. Secara keseluruhan, penilaian dari ahli materi terhadap produk bahan ajar berbasis komputer dengan Powerpoint pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebesar 85,%. Sehingga tingkat validasi tampilan pada produk bahan ajar berbasis komputer dengan Powerpoint pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan diinterpretasikan layak digunakan.

### c. Pengujian Kelompok Kecil

Hasil penilaian uji kelompok kecil ditinjau dari aspek: (1) efek strategi pembelajaran 83,3%; (2) komunikasi 80,5%; dan (3) desain teknis 80%. Secara keseluruhan, penilaian uji kelompok kecil terhadap produk bahan ajar berbasis komputer dengan Powerpoint pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebesar 81,0%. Sehingga, produk bahan ajar berbasis komputer dengan Powerpoint pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan diinterpretasikan layak digunakan.

### d. Pengujian kelompok besar

Hasil penilaian uji kelompok kecil ditinjau dari aspek: (1) efek strategi pembelajaran 86,5%; (2) komunikasi 78,2%; dan (3) desain teknis 88,6%. Secara keseluruhan, penilaian uji kelompok besar terhadap produk bahan ajar berbasis komputer dengan Powerpoint pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebesar 84,7%. Pada pengujian luas terjadi peningkatan penilaian oleh siswa, sehingga produk bahan ajar berbasis komputer dengan Powerpoint pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan diinterpretasikan layak digunakan.

## 2. Pengujian Validitas Soal

Soal yang diujikan adalah soal yang digunakan untuk uji coba penerapan produk bahan ajar berbasis komputer untuk Kelompok A dan Kelompok B. Soal yang diberikan disusun sesuai dengan kompetensi dasar dan kriteria keberhasilan yang sudah ditetapkan. Materi dan soal dalam produk bahan ajar berbasis komputer ini kemudian dikonsultasikan dengan guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMA N 1 Puri Mojokerto untuk mendapatkan saran atau perbaikan mengenai soal yang akan digunakan. Setelah mendapatkan saran dan masukan dari guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan maka soal kemudian direvisi dan dilakukan perbaikan. Menurut guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan soal yang akan digunakan untuk uji coba penerapan produk bahan ajar berbasis komputer untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen sudah baik namun diberikan saran dan masukan agar soal dibuat lebih sederhana sehingga mudah dipahami oleh siswa.

### 3. Penerapan produk bahan ajar berbasis komputer

Produk bahan ajar berbasis komputer untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan software Powerpoint diterapkan dalam pembelajaran pada Kelompok B, dan pada Kelompok A adalah kelompok yang tidak menggunakan bahan ajar dengan Powerpoint. Sebelum pembelajaran dimulai, baik pada Kelompok A dan Kelompok B keduanya diberikan pretest terlebih dahulu. Nilai rata-rata pretest Kelompok A dalam yaitu sebesar 36,26 sedangkan nilai rata-rata pretest pada Kelompok B yaitu sebesar 36,7. Berdasarkan hasil nilai rata-rata pretest kedua dapat ditarik kesimpulan kedua kelas tersebut layak untuk dibandingkan karena perbedaannya nilai rata-rata kedua kelas hampir sama.

Setelah pembelajaran pada masing-masing kelompok selesai dilakukan kemudian peneliti memberikan posttest pada kedua kelompok. Dari hasil posttest kedua kelas didapat data nilai rata-rata posttest Kelompok A yaitu 81,35 sedangkan nilai rata-rata posttest kelas Kelompok B yaitu 96,26. Jumlah siswa yang lulus pada Kelompok A sesuai nilai KKM sebanyak 12 siswa dan yang tidak lulus sebanyak 3 siswa. Sedangkan jumlah siswa yang lulus pada Kelompok B sesuai nilai KKM sebanyak 15 siswa dari jumlah total siswa 15 siswa.

Hasil dari peningkatan rata-rata nilai dari pretest ke posttest pada Kelompok A sebesar 45,10 atau sebesar 123,3 %, sedangkan peningkatan rata-rata nilai dari pretest ke posttest pada Kelompok B sebesar 59,5 atau sebesar 162,1%. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan rata-rata nilai pada masing-masing kelompok. Namun peningkatan rata-rata nilai yang terjadi lebih besar pada Kelompok B dibandingkan pada Kelompok A. Selain itu juga jumlah kelulusan pada Kelompok A hanya 12 anak dari total keseluruhan 15 siswa, sedangkan pada Kelompok B jumlah

kelulusan siswa sebanyak 15 siswa dari total keseluruhan 15 siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar berbasis komputer dengan Powerpoint untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Prosedur pengembangan produk bahan ajar berbasis komputer pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMA N 1 Puri, Mojokerto adalah: (1) menetapkan mata pelajaran yang akan dikembangkan medianya; (2) melakukan penelitian pendahuluan; (3) pembuatan desain software; (4) pengumpulan bahan; (5) mengembangkan bentuk produk; (6) validasi oleh ahli media dan ahli materi; (7) analisis; (8) revisi I/revisi produk awal; (9) evaluasi kelompok kecil; (10) analisis hasil kelompok kecil; (11) revisi II; (12) uji coba kelompok besar; (13) analisis hasil uji kelompok besar; (14) uji efektifitas/penerapan; dan (15) produk akhir. Proses perancangan produk bahan ajar berbasis komputer pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan terdapat dua tahap yaitu tahapan perancangan materi dan tahap pengembangan perangkat lunak media. Tahap perancangan materi pelajaran yang dilakukan adalah: (1) identifikasi tujuan; (2) analisis meliputi analisis kebutuhan pemakai dan analisis instruksional; (3) review instruksional; (4) merumuskan kompetensi dasar; dan (5) mengembangkan kriteria. Tahap perancangan pengembangan perangkat lunak yang dilakukan adalah: (1) analisis yang meliputi analisis spesifikasi teknis dan analisis kebutuhan; (2) desain program yang meliputi desain diagram alir, desain interface; (3) implementasi; dan (4) pengujian.
2. Bahan ajar berbasis komputer pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan Powerpoint yang dikembangkan layak digunakan untuk mendukung pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, karena telah diuji kelayakannya oleh ahli media dan ahli materi pembelajaran dengan hasil layak, dan telah dilakukan uji penerapan produk bahan ajar berbasis komputer dengan hasil dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sebesar 162,1%.

## **IMPLIKASI**

Pengembangan produk bahan ajar berbasis komputer pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan Powerpoint telah selesai dilakukan. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber pembelajaran untuk

mendukung proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMA N 1 Puri Mojokerto.

Bahan ajar berbasis komputer berbasis komputer pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini dapat dijadikan sebagai sarana belajar dalam proses pembelajaran di dalam kelas maupun perorangan, karena materi dalam media ini telah disusun sesuai dengan silabus dan telah divalidasi oleh ahli materi dari dosen dan guru mata pelajaran. produk bahan ajar berbasis komputer ini telah dibuat dengan dilengkapi gambar, dan video yang mana telah divalidasi oleh ahli media sehingga produk bahan ajar berbasis komputer ini dapat mempermudah guru dalam proses mengajar dan dapat mempermudah siswa dalam menyerap materi yang disampaikan oleh guru.

#### SARAN

Adapun saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan produk bahan ajar berbasis komputer yang lebih lanjut perlu ditambahkan lagi animasi-animasi baik teks, gambar maupun video yang lebih menarik. Begitu juga dengan memberikan suara yang lebih menarik, disesuaikan dengan tampilan dan materi.
2. Dalam menampilkan video akan lebih baik apabila tampilan-tampilannya berisikan contoh yang diambil secara langsung dari kondisi saat ini hingga materi yang ingin disampaikan lebih mengena sesuai dengan tujuan.
3. Pada pengembangan berikutnya diusahakan menggunakan fasilitas ruangan kelas yang ada penutup cahaya, sehingga tampilan penyajian media akan lebih jelas.
4. Pada pengembangan berikutnya seharusnya Instrumen harus dikembangkan dan divalidasi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, Agus Putra. 2011. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Tri Premana Dengan Siklus Sabda, Pratyaksa, dan Anumana (SPA) dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Analisis Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas X SMA Saraswati Singaraja Tahun Ajaran 2010/2011*. Tesis (tidak diterbitkan)., FIS UNDIKSA. Singaraja.
- Anderson, Ronald H. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. (edisi terjemahan oleh Yusufhadi Miarso, dkk). Jakarta : PU-UT dan Rajawali Press.
- Arif Sadiman., dkk. 2003. *Media Pendidikan (Pengertian Pengembangan dan Pemafaatannya)*. Jakarta: Rajawali.
- Azhar Arsyad. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Bachtiar Sjaiful Bachri. 2002. "Pengembangan Bahan Pembelajaran Berbantuan Komputer untuk Memfasilitasi belajar Mandiri dalam Mata Kuliah Desain Pesan pada Program S-1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya". Tesis (tidak diterbitkan). Surakarta: Program Pasca Sarjana Universitas Sebelas Maret.
- Borg, W.R & Gall, M.D. 1983. *Educational research*. New York: Longman. Brophy, J. Daryanto, 2010. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Belajar*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dick, W. & Cary, L. (2005). *The Sytematic Design Of Intruction*. (6th e.d). Boston: Scest Pearson A.B.
- Gordin, D.L. et.al. (1995). *Using the World Wide Web to Build Learning Communities*. Northwestern University Magazine.
- Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J.D. (1996). *Instructional media and the new technologies of instruction*. New York: Macmillan.
- Imam Mu'adin. (2009). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk Mata Pelajaran PKn SMP*. Thesis (tidak diterbitkan).
- Isroi. 2004. *Trik Efek Animasi pada PowerPoint*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Lateheru, John. (1988). *Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Tenaga Kependidikan*. Jakarta.
- Mahendri, Budi. 2009. *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dapat Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn Siswa*. Tesis (tidak diterbitkan). FIS Undiksa. Singaraja.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Nana Sudjana. (1991). *Teori-teori Belajar Untuk Pengajaran*. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.
- Putra, Agastya. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Ceramah Berbantuan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa*. Tesis (tidak diterbitkan)., FIS Undiksa. Singaraja.
- Santyasa, I W. 2006. *Metodologi Penelitian Peningkatan Kualitas Pembelajaran (PPKP) Research for Instructional Improvement (RII)*. Makalah. Disajikan dalam Pelatihan Para Dosen Universitas Pendidikan Ganesha tentang Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran Perguruan Tinggi Tanggal 2 November 2006, di Universitas Pendidikan Ganesha.
- Suharsimi Arikunto. (1996). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_ . (2006). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Trianto. 2007. *Model-model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik*. Surabaya: Prestasi Pustaka Publizher.
- Weda, Oka. 2009. *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar PKn Siswa*. Tesis (tidak diterbitkan), FIS Undiksa. Singaraja.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Singgih Trihastuti. 2006. *Pengembangan Multimedia Sains untuk Siswa SMP*. Laporan Tesis.
- Sungkono dkk. 2003. *Pengembangan Bahan Ajar*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Tim Penyusun Wahana Komputer. 2007. *MS Powerpoint 2007 untuk Menyusun Presentasi Bisnis*. Bandung: Salemba Infotek.