**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Peningkatan mutu pendidikan merupakan sasaran pembangunan di bidang Pendidikan Nasional dan merupakan bagian integral dari upaya peningkatan kualitas manusia Indonesia secara menyeluruh. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 menyatakan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia merupakan kebutuhan mendesak yang perlu diprioritaskan oleh pemerintah dalam menghadapi era globalisasi di mana perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) membawa pengaruh terhadap dunia pendidikan.Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Dengan berkembangnya penggunaan TIK maka wajah pembelajaran telah berubah yang semuladari pembelajaran tradisional yaitu interaksi tatap muka guru dengan peserta didik di kelas menjadi interaksi tatap muka antara guru dengan peserta didik baik di kelas maupun di luar kelas.

1

Sebagai upaya meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi mata pelajaran yang diberikan, tentunya pendidik membutuhkan media pembelajaran yang efektif. Karena semakin efektif media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik, maka semakin cepat pula peserta didik memahami materi pelajaran tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran mempunyai arti penting dan terdapat hubungan yang erat dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian kerumitan meteri pelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik, dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu pendidik sampaikan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan materi pelajaran dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian, anak didik lebih mudah memahami materi pelajaran dari pada tanpa bantuan media.

Materi mata pelajaran adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar. Materi pelajaran ini bertujuan untuk membantu siswa dalam mempelajari sesuatu, menyediakan berbagai jenis pilihan materi pelajaran, memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran, serta agar kegiatan pembelajaran akan lebih menarik.

Penggunaan media komputer sebagai salah satu media pembelajaran dapat mengoptimalkan fasilitas-fasilitas yang ada dan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan berupa slide animasi, audio, video, gambar-gambar maupun *hyperlink*, tampilan pembelajaran menjadi lebih bervariasi. *Microsoft*  dilengkapi dengan animasi yang bukan hanya berlaku pada teks saja tetapi juga pada gambar, garis, video, film dan sebagainya.

Rusman dkk (2011: 179) menyatakan bahwa adanya kebutuhan, seyogyanya menjadi dasar pijakan dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran, yang tentunya disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan karakteristik siswa, artinya tidak semua media cocok untuk segala situasi, melainkan harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa, usia siswa, interses siswa, tuingkatan dan jenjang pendidikan siswa dan seterusnya. Sebagai contoh penggunaan media komputer berbasis media animasicocok untuk anak tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), tapi belum tentu cocok untuk anak tingkat Taman Kanak-Kanak.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis media audio visual *microsoft* di sekolah-sekolah terutama di beberapa SMP di Kabupaten Sinjai sudah terlaksana dengan baik namun masih perlu ada pengembangan dari segi proses pemberian materi dan tampilan dari media itu sendiri. Karakteristik siswa SMP pada umumnya dengan umur antara 12 – 15 tahun senang memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu penerapannya adalah penggunaan media animasi apalagi jika dihubungkan dengan karakteristik Materi Pelajaran PKn yang termasuk kajian Ilmu-ilmu sosial terkait erat dengan media tersebut.

Merujuk dari kenyataan tersebut di atas dibutuhkan suatu usaha untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam mengikuti Proses Belajar Mengajar. Salah satu media yang digunakan guru untuk mengaktifkan siswa adalah dengan menggunakan media dengan *software* yang dilengkapi dengan beragam animasi. Dengan media atau *software* yang dapat mensupport berbagai animasi dengan baik diharapkan siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti Mata Pelajaran PKn sehingga siswa tersebut menjadi aktif bertanya, menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapat dalam pembelajaran. Selain menumbuhkan keaktifan siswa dengan menggunakan media animasi guru lebih mudah menyampaikan materi karena siswa dapat melihat langsung hal-hal yang berkaitan dengan penjelasan dari guru.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti, proses pembelajaran PKn selama ini belum mengoptimalkan media pembelajaran berbasis TIK sehingga penyampaian materi kurang interaktif dan kontekstual. Materi masih bersifat konseptual sehingga kemampuan siswa dalam memaknai dan menghubungkan konsep dan kondisi faktual masih rendah. Sehubungan dengan permasalahan tersebut, maka kami peneliti mengangkat judul Pengembangan media animasi pada pembelajaran PKn di SMPN 3 Sinjai Barat Kabupaten Sinjai

1. **Rumusan Masalah**

Permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut

1. Bagaimanakah gambaran kebutuhan pengembangan media animasi pada pembelajaran PKn di SMPN 3 Sinjai Barat ?
2. Bagaimanakah desain media animasi pada pembelajaran PKn di SMPN 3 Sinjai Barat ?
3. Bagaimanakah tingkat kevalidan dan kepraktisan media animasi pada pembelajaran PKn di SMPN 3 Sinjai Barat ?
4. Bagaimanakah tingkat keefektifan media animasi pada pembelajaran PKn di SMPN 3 Sinjai Barat ?
5. **Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka tujuan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut ;

1. Mengetahui gambaran kebutuhan pengembangan media animasi pada pembelajaran PKn di SMPN 3 Sinjai Barat.
2. Mengetahui desain media animasi pada pembelajaran PKn di SMPN 3 Sinjai Barat.
3. Mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media animasi pada pembelajaran PKn di SMPN 3 Sinjai Barat.
4. Mengetahui tingkat keefektifan media animasi pada pembelajaran PKn di SMPN 3 Sinjai Barat.
5. **Manfaat penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Siswa
	1. Meningkatkan kemandirian belajar siswa melalui pembelajaran aktif dengan menggunakan media.
	2. Memperoleh cara yang efektif untuk memecahkan persoalan yang terjadi di sekitarnya.
	3. Mengembangkan sikap dan mengasah kemampuan ingatan dengan media yang telah disediakan.
	4. Siswa lebih paham dan lebih antusias terhadap materi yang dajarkan melalui media.
2. Bagi guru

Bagi guru diharapkan hasil penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan atau kompetensi guru dalam menjalankan tugas sehari-hari, selain itu dapat memperkaya motivasi bagi guru yang berada di lingkup Sekolah Menengah Pertama pada umumnya dan guru Mata Pelajaran PKn pada khususnya untuk menggunakan metode dan media pembelajaran yang senantiasa mengalami perubahan seiring perkembangan zaman.

1. Bagi Kepala SMP Negeri 3 Sinjai Barat

Hasil penelitian ini mampu memberikan kontribusi bagi peningkatan mutu SMP Negeri 3 Sinjai Barat Kabupaten Sinjai dan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran PKN di SMPN 3 Sinjai Barat.

1. Bagi pendidikan pada umumnya.

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi wacana dan dapat dipertimbangkan untuk dijadikan acuan dalam meningkatkan hasil belajar pada sekolah-sekolah lain sehingga mutu pendidikan meningkat.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

**A. Media Pembelajaran**

* + 1. **Hakikat media pembelajaran**

Menurut Heinich dalam Rusman (2011:169) media merupakan alat komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “ *medium* “ yang secara harfiah berarti “ perantara “ yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (*messages*) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini terlihat hubungan antara media dengan pesan dan metode (*methods*).

Media salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya sangat bermnanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut disebut sebagai media pembelajaran. Heinich dalam Rusman (2011 : 169) mengemukakan media pembelajaran adalah sebagai batasan medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima, jadi televisi, film, foto, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran.

8

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran dan media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras, Rusman (2011;170).

Dari defenisi yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber pesan diteruskan pada penerima pesan secara terencana untuk mencapai tujuan pembelajaran atau sejumlah kompetensi yang ingin dicapai.

* + 1. **Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali, Miarso dalam Rusman (2011:170).

Fungsi media di dalam proses pembelajaran cukup penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama membantu siswa untuk belajar. Penentuan atau pemilihan media pembelajaran tidak serta merta digunakan dalam proses pembelajaran, perlua analisis terlebih dahulu sebelum media dipakai dalam proses pembelajaran.

Manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menurut Rusman (2011 : 170) adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahamai oleh para siswa dan memungkinkan siswa dapat menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
3. Metode pembelajaran akan lebih berfariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus 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.

Dengan demikian media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat besar dalam penyampaian pesan dalam proses pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

* + 1. **Klasifikasi dan karakteristik Media pembelajaran**

Rusman dkk (2011:181) mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan sifat, jangkauan dan teknik pemakaiannya.

1. Dari sifatnya, media dapat dibagi kedalam :
2. Media *auditif*, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang memiliki unsur suara.
3. Media *visual*, yitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara
4. Media *audiovisual*, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.
5. Dari kemampuan jangkauannya, media dapat dibagi kedalam :
6. Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak
7. Media yang mempunyai daya liput terbatas oleh ruang dan waktu.
8. Dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi kedalam :
9. Media yang diproyeksikan
10. Media yang tidak diproyeksikan

Arsyad (2006: 29) mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi menjadi empat kelas, antara lain:

1. Media hasil teknologi cetak.
2. Media hasil teknologi audio visual.
3. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.
4. Media hasil gabungan teknologi dan cetak.
	* 1. **Prosedur pengembangan media pembelajaran**

Langkah-langkah dalam melakukan desain atau rancangan pengembangan program media, Sadiman, dkk, memberikan urutan langkah-langkahnya berikut ini:

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa

Kebutuhan dalam proses belajar mengajar adalah kesenjangan antara apa yang dimiliki siswa dengan apa yang diharapkan. Contoh perlu dimulai dari latihan wudhu dari awal hingga akhir sebelum akhirnya mengaharapkan siswa dapat melakukan rukun shalat dengan baik dan benar. Setelah menganalisis kebutuhan siswa, maka perlu juga menganalisis karakteristik siswa, baik menyangkut kemampuan pengetahuan atau keterampilan yang telah dimiliki siswa sebelumnya.

1. Merumuskan tujuan instruksional dengan operasional dan khas

Untuk dapat merumuskan tujuan instruksional dengan baik, harus diingat bahwa tujuan instruksional harus berorientasi kepada siswa. Tujuan instruksional harus benar-benar menyatakan adanyaperilaku siswa yang dapat dilakukan atau diperoleh setelah proses belajar dilakukan. Tujuan yang ingin dicapai harus dinyatakan dengan kata kerja yang operasional, artinya kata kerja itu menujukkan suatu perilaku/perbuatan yang dapat diamati atau diukur.

1. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan

Penyusunan rumusan butir-butir materi adalah dilihat dari sub kemampuan atau keterampilan yang dijelaskan dalam tujuan khusus pembelajaran, sehingga materi yang disusun adalah dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan dari kegiatan proses belajar mengajar tersebut.

1. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan

Alat pengukur keberhasilan dikembangkan terlebih dahulu sebelum naskah program ditulis. Dan alat pengukur itu harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan dari materi-materi pembelajaran yang disajikan. Bentuk alat pengukurannya bisa dengan tes, pengamatan, penugasa atau cheklist perilaku.

1. Menulis naskah media

Naskah media adalah bentuk penyajian materi pembelajaran melalui media rancangan yang merupakan penjabaran dari pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik. Supaya materi pembelajaran itu dapat disampaikan melalui media, maka materi tersebut perlu dituangkan dalam tulisan atau gambar yang kita sebut sebagai naskah program media.

1. Mengadakan tes dan revisi

Tes adalah kegiatan untuk menguji atau mengtahui tingkat efektifitas dan kesesuaian media yang dirancang dengan tujuan yang diharapkan dari program tersebut. Program media yang dianggap baik oleh pembuatnya, belum tentu mudah dipahami atau tidak merangsang proses belajar bagi siswa yang ditujunya, maka program semacam ini tentu saja tidak dikatakan baik.

1. **Media animasi**
	1. **Pengertian media animasi**

 Menurut Wilkipedia dalam Ramli (2011), animasi atau lebih akrab disebut dengan film animasi adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak, dengan bantuan computer dan grafika computer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Sedangkan menurut Artawan dalam Ramli (2011), ada tiga jenis format animasi yaitu animasi tanpa sistem kontrol misalnya untuk pauuse, memperlambat kecepatan pergantian *frame*, *zoom in, zoom out* dan lain sebagainya, animasi dengan sistem kontrol dan animasi manipulasi langsung, dimana guru dapat berinteraksi langsung dengan ontrol navigasi.

 Media animasi termasuk jenis media audio visual, karena terdapat gerakan gambar dan suara, media animasi juga memiliki kemampuan untuk dapat memaparkna sesuatu yang rumit untuk dijelaskan dengan gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka media animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidal dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. Menurut Sudrajat dalam Ramli (2011), pembelajaran audio visual didefinisikan sebagai produksi dan pemanfaatan bahan yang berkaitan dengan pembelajaran melalui penglihatan dan pendengaran yang secara eksklusif tidak selalu harus bergantung kepada pemahaman kata-kata dan symbol-symbol sejenis. Sedangkan menurut Furoidah dalam Ramli (2011), media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media animasi pembelajaran dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapanpun digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran.

 Dari berbagai pendapat di atas tentang pengertian animasi, dapat disimpulkan bahwa media animasi merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang dapat dikontrol dan diolah sedemikian rupa sehinggan menghasilkan gerakan, juga dilengkapi degan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media animasi juga dapat memiliki kemampaun untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan dengan hanya gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka media animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan viualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan.

* 1. **Kelebihan dan kekurangan media animasi**

 Menurut Purwaningsih (2014) Kelebihan dan kekurangan media animasi yaotu sebagai berikut :

1. Kelebihan
2. Memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks dalam kehidupan;
3. Memperkecil ukuran objek yang cukup besar;
4. Memotivasi siswa untuk memperhatikan karena menghadirkan daya tarik bagi siswa terutama animasi yang dilengkapi dengan suara;
5. Memiliki lebih dari satu media yang *konvergen,* misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
6. Kelemahan
7. Memerlukan kratifitas dan kemampuan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektiff digunakan sebagai media pembelajaran;
8. Memerlukan *software* khusus untuk membukanya. Guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami siswanya, bukan memanjkan dengan berbagai pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu *frame* cenderung akan sulit dicerna siswa.

 Berdasarkan penyajian di atas tentang kelebihan dan kelemahan media animasi, yang paling penting diperhatikan di sini adalah dari segi kelemahannya yang dimana dalam proses pembelajaran guru harus mengetahui cara bagaimana untuk mengaplikasikan media animasi itu dan yang lebih penting lagi sebagai fasilitator guru harus memiliki kemampuan memahami karakteristik siswanya, sehingga dalam penyajian materi pelajaran mealui media animasi siswa dapat aktif dalam belajar.

1. **Pendidikan Kewarganegaraan**

Berdasarkan UU nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, mata pelajaran PPKn berubah menjadi PKn, dan dalam Kurikulum 2004 disebut mata pelajaran Kewarganegaraan (*citizenship*). Menurut Fajar (2009: 141) bahwa:

Mata pelajaran kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang mengfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosiokultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Fungsinya adalah sebagai wahana untuk membentuk warganegara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD.1945.

Pendidikan Kewarganegaraan atau sering disingkat PKn merupakan salah satu nama mata pelajaran sebagai muatan wajib dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah (Pasal 37 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Kemudian dalam Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi ditegaskan bahwa PKn termasuk cakupan kelompok mata pelajaran Kewarganegaraan dan Kepribadian yang dimaksudkan untuk peningkatan kesadaran dan wawasan siswa akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia.

Mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Oleh sebab itu visi PKn adalah terwujudnya suatu mata pelajaran yang berfungsi sebagai sarana pembinaan watak bangsa (*Nation and Character Building*) dan pemberdayaan warganegara. Dari visi ini maka lahirlah misi PKn yaitu Membentuk warga negara yang baik, yakni warga negara yang sanggup melaksanakan hak dan kewajibannya dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sesuai dengan UUD 1945.

Setiap mata pelajaran tentunya memiliki tujuan. Demikian halnya mata pelajaran PKn bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
2. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggungjawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi.
3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Selanjutnya bila kita tinjau ruang lingkup mata pelajaran PKn SMP maka meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

1. Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi : Hidup rukun dalam perbedaan, Cinta lingkungan, Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, Keutuhan NKRI, Partisipasi dalam pembelaan negara, Sikap positif terhadap NKRI, Keterbukaan dan jaminan keadilan.
2. Norma, hukum dan peraturan, meliputi : Tertib dalam kehidupan keluarga, Tata tertib sekolah, Norma yang berlaku di masyarakat, Peraturan-peraturan daerah, Norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, Sistem hukum dan peradilan nasional, Hukum dan peradilan internasional.
3. Hak Asasi Manusia (HAM), meliputi : Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan internasional HAM, Pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
4. Kebutuhan warga negara, meliputi : Hidup gotong royong, Harga diri sebagai warga masyarakat, Kebebasan berorganisasi, Kemerdekaan mengeluarkan pendapat, Menghargai keputusan bersama, Prestasi diri, Persamaan kedudukan warga negara.
5. Konstitusi negara, meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi.
6. Kekuasaan dan Politik, meliputi: Pemerintahan desa dan kecamatan, Pemerintahan daerah dan otonomi, Pemerintahan pusat, Demokrasi dan sistem politik, Budaya politik, Budaya demokrasi menuju masyarakat madani, Sistem pemerintahan, Pers dalam masyarakat demokrasi.
7. Pancasila, meliputi: Kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, Proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, Pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.
8. Globalisasi, meliputi: Globalisasi di lingkungannya, Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, Dampak globalisasi, Hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Bila ditinjau dari segi aspek kompetensi, maka aspek kompetensi PKn yang diharapkan untuk dimiliki siswa, yaitu :

1. Pengetahuan kewarganegaraan (*Civic Knowledge*)

Aspek ini menyangkut kemampuan akademik-keilmuan (ranah kognitif) yang dikembangkan dari berbagai teori atau konsep politik, hukum dan moral. Jadi Pendidikan Kewarganegaraan merupakan bidang kajian multidisipliner karena ruang lingkup isinya meliputi:

Tabel 2.1 Dimensi Keilmuan dan Materi Bidang Kajian PKn

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Dimensi Keilmuan | Materi |
| 1 | Politik | 1. Manusia sebagai makhluk sosial (*Zoon politicon*)
2. Proses terbentuknya masyarakat politik
3. Proses terbentuknya bangsa
4. Asal usul negara
5. Unsur-unsur negara, tujuan negara, dan bentuk-bentuk negara
6. Kewarganegaraan
7. Lembaga politik
8. Model-model sistem politik
9. Lembaga-lembaga negara
10. Demokrasi Pancasila
11. Globalisasi
 |
| 2 | Hukum | 1. Negara hukum (*Rule of law*)
2. Konstitusi
3. Sistem hukum
4. Sumber hukum
5. Subyek hukum, obyek hukum, peristiwa hukum, dan sanksi hukum
6. Pembidangan hukum
7. Proses hukum
8. Peradilan
 |
| 3 | Moral | 1. Pengertian nilai, norma, & moral
2. Hubungan antara nilai, norma dan moral
3. Sumber-sumber ajaran moral
4. Norma-norma dalam masyarakat
5. Implementasi nilai-nilai moral Pancasila
 |

1. Keterampilan kewarganegaraan (*Civic Skills*)

Aspek Keterampilan kewarganegaraan (*Civic Skills*) meliputi:

1. Keterampilan intelektual (*Intelectual Skills*). Contoh: Keterampilan dalam merespon berbagai persoalan politik, seperti merancang dialog dengan DPRD.
2. Keterampilan berpartisipasi (*Participatory Skills*) dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Contoh : Keterampilan menggunakan hak dan kewajiban di bidang hukum, seperti segera melapor kepada pihak berwajib atas terjadinya kejahatan yang diketahui.
3. Watak atau karakter kewarganegaraan (*Civic Dispositions*). Aspek ini merupakan dimensi yang paling substantif dan esensial karena merupakan muara dari pengembangan dimensi Pengetahuan kewarganegaraan (*Civic Knowledge*) dan Keterampilan kewarga-negaraan (*Civic Skills*). Maksudnya, Pengetahuan kewarganegaraan (*Civic Knowledge*) dan Keterampilan kewarganegaraan (*Civic Skills*) itu pada akhirnya akan membentuk suatu watak atau karakter yang mapan, sehingga menjadi sikap dan kebiasaan hidup sehari-hari yang mencerminkan warganegara yang baik, misalnya sikap religius, toleran, jujur, adil, demokratis, menghargai perbedaan, menghormati norma-norma yang berlaku, menghormati hak orang lain, memiliki semangat kebangsaan yang kuat, memiliki rasa kesetiakawanan sosial, dan lain-lain.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi (SI) bahwa Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran PKn untuk SMP kelas VIII adalah sebagai berikut

Tabel 2.2 Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran PKn untuk SMP kelas VIII

|  |  |
| --- | --- |
| Standar Kompetensi | Kompetensi Dasar |
| 1. Menampilkan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.
 | * 1. Menjelaskan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara.
	2. Menguraikan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara.
	3. Menunjukkan sikap positif terhadap Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.
	4. Menampilkan sikap positif terhadap Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat
 |
| 1. Memahami berbagai konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia.
 | * 1. Menjelaskan berbagai konstitusi yang pernah berlaku di Indonesia.
	2. Menganalisis penyimpangan– penyimpangan terhadap konstitusi yang berlaku di Indonesia.
	3. Menunjukkan hasil-hasil amandemen UUD 1945.
	4. Menampilkan sikap positif terhadap pelaksanaan UUD 1945 hasil amandemen.
 |
| 1. Menampilkan ketaatan terhadap perundang-undangan nasional.
 | * 1. Mengidentifikasi tata urutan peraturan perundang-undangan nasional.
	2. Mendeskripsikan proses pembuatan peraturan perundang-undangan nasional.
	3. Mentaati peraturan perundang-undangan nasional.
	4. Mengidentifikasi kasus korupsi dan upaya pemberantasan korupsi di Indonesia.
	5. Mendeskripsikan pengertian anti korupsi dan instrumen (hukum dan kelembagaan ) anti korupsi di Indonesia.
 |
| 1. Memahami pelaksanaan demokrasi dalam berbagai aspek kehidupan.
 | * 1. Menjelaskan hakikat demokrasi.
	2. Menjelaskan pentingnya kehidupan demokrasi dalam bermasyarakatberbangsa dan bernegara.
	3. Menunjukkan sikap positif terhadap pelaksanaan demokrasi dalam berbagai kehidupan.
 |
| 1. Memahami kedaulatan rakyat dalam sistem pemerintahan di Indonesia.
 | * 1. Menjelaskan makna kedaulatan rakyat.
	2. Mendeskripsikan sistem pemerintahan Indonesia dan peran lembaga negara sebagai pelaksana kedaulatan rakyat.
	3. Menunjukkan sikap positif terhadap kedaulatan rakyat dan sistem pemerintahan Indonesia.
 |

Sumber: Kemendikbud (2006: 9)

Pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang secara umum bertujuan untuk mengembangkan potensi individu warga Negara Indonesia, sehingga memiliki wawasan, sikap dan ketrampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai kehidupan bermasyarakat berbangsa dan bernegara.

SKL dan SI tidak digunakan secara utuh dalam penyusunan KTSP, namun dapat dimanfaatkan sebgai referensi. KTSP perlu memperhatikan kepentingan dan ke khasan daerah, sekolah dan peserta didik.Dengan menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, kemudian ditetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM untuk mata pelajaran satu dengan lainnya bisa berbeda.

1. **Kerangka pikir**

Mata Pelajaran

Pendidikan Pancasila dan Kewarganaegaraan

Pengembangan media animasi

- Cakupan materi

- Tampilan

- Menu

Gambar2.1 Kerangka pikir

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

**Jenis Penelitian**

Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan atau sering disebut dengan *Research and Development* (*R&D*) yaitu penelitian yang bermaksud menghasilkan produk tertentu dan sekaligus menguji kepraktisan dan keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan dapat berfungsi di masyarakat (Sugiyono, 2012: 407).

Penelitian dan pengembangan merupakan “jembatan” antara penelitian dasar *(basic research)* dengan penelitian terapan *(applied research),* dimana penelitian dasar bertujuan untuk “*to discover new knowledge abaut fundamental phenomena“* dan *applied research* bertujuan untuk menemukan pengetahuan yang secara praktis dapat diaplikasikan. Walaupun ada kalanya penelitian terapan juga untuk mengembangkan produk. Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menemukan, mengembangkan dan memvalidasi suatu produk. Selanjutnya untuk menguji produk yang masih bersifat hipotetik tersebut, digunakan eksperimen, atau *action research*. Setelah produk diuji maka produk dapat diaplikasikan.

Teori Pengembangan menurut Paul Edgan. 1997, pengembangan merupakan interaksi dari pembelajaran, pematangan, dan pengalaman.

***DEVELOPMENT***

***MATURATION***

***EXPERIENCES***

***LEARNING***

Gambar 3.1 Ilustrasi Pengembangan.

Penelitian ini menggunakan desain 4-D yang meliputi *Define, Design*, *Develop*, dan *Desseminate*. Dalam pelaksanaanya tahapan akan berakhir pada tahap *develop*, sebab pertimbangan keterbatasan waktu sehingga tidak dilakukan tahap *disseminate*. Luaran penelitian yang menjadi produk penelitian adalah media animasi pada pembelajaran PKn di SMPN 3 Sinjai Barat Kabupaten Sinjai. Model 4-D yang dimaksud, dapat dilihat gambar berikut :

Gambar 3.2 Modifikasi pengembangan media pembelajaran berbasis Animasi dengan pendekatan 4-D Thiagarajan

Analisis Awal

Analisis siswa

Analisis Materi

Analisis Tugas

Spesifikasi Tujuan Pembelajaran

**PENDEFINISIAN**

Perancangan media animasi

**PERANCANGAN**

Pemilihan Media

Pemilihan Format

Validasi Ahli

Revisi 1

Ujicoba

Analisis Data

Hasil Ujicoba

Revisi i, i 2

**PENGEMBANGAN**

praktis,efektif ?

Tdk

Ya

Penyebaran pada guru Pkn

Revisi i+1

**PENYEBARAN**

Valid ?

Tdk

Analisis Data Hasil Validasi

Ya

Ada revisi?

Ya

Tdk

Keterangan: : Urutan Kegiatan : Hasil Kegiatan

 :Jenis Kegiatan

**Waktu dan Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian pengembangan ini adalah di SMPN 3 Sinjai Barat Kabupaten Sinjai. Subjek penelitiannya adalah guru yang mengajarkan PKn di Kelas VIII semester genap Tahun Pelajaran 2015/2016. Peneliti memilih lokasi ini dengan alasan : (1) Guru masih menggunakan metode yang bersifat konvensional, cenderung monoton, (2) Peserta didik kurang termotivasi dalam proses pembelajaran, (3) Guru terkadang menggunakan media yang tampilannya kurang menyenangkan bagi peserta didik, (4) Guru tidak pernah melaksanakan pembelajaran PKn dengan menggunakan media animasi, (5) Peneliti sudah mengenal baik lingkungan sekolah SMPN 3 Sinjai Barat Kabupaten Sinjai.

**Definisi Operasional**

Media animasi merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang dapat dikontrol dan diolah sedemikian rupa sehinggan menghasilkan gerakan, juga dilengkapi degan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media animasi juga dapat memiliki kemampaun untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan dengan hanya gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka media animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan viualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan atau sering disingkat PKn merupakan salah satu nama mata pelajaran sebagai muatan wajib dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah (Pasal 37 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Kemudian dalam Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi ditegaskan bahwa PKn termasuk cakupan kelompok mata pelajaran Kewarganegaraan dan Kepribadian yang dimaksudkan untuk peningkatan kesadaran dan wawasan siswa akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia.

**Model dan rancangan penelitian**

* + 1. Penelitian Tahap I (Pendefinisian)

Tujuan pendefinisian

Tujuan pendefinisian dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan kondisi pembelajaran yang terjadi, serta program pembelajaran, khususnya media pembelajaran yang diperlukan.

Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada tahap ini adalah dengan melakukan analisis awal *(front analysis)*, analisis siswa *(learner analysis)*, analisis tugas *(task analysis)*, analisis konsep *(concept analysis)* dan perumusan tujuan pembelajaran *(specifying instructional objectives)* dalam bentuk diskusi (FGD) kepada sesama guru SMP yang mengajarkan Mata Pelajaran PKn pada Sekolah Menengah Pertama, dan wawancara kepada siswa sebagaimana yang diuraikan pada bab sebelumnya.

Teknik analisis data

Analisis awal *(front-end analysis)*

Menurut Thiagarajan, dkk (1974), analisis awal bertujuan untuk dapat memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, sehingga diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran. Dengan analisis ini akan didapatkan gambaran fakta, harapan dan alternatif penyelesaian masalah dasar, yang memudahkan dalam penentuan atau pemilihan media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Analisis siswa *(learner analysis)*

Menurut Thiagarajan, dkk (1974), analisis siswa merupakan telaah tentang karakteristik siswa yang sesuai dengan desain pengembangan media pembelajaran. Analisis siswa dilakukan untuk menelaah tentang karakteristik siswa. Karakteristik siswa yang dimaksud meliputi latar belakang pengetahuan siswa, dan perkembangan kognitif siswa serta kemampuan psikomotorik dalam menerima pembelajaran PKn menggunakan media belajar . Hasil telaah tersebut digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk mengembangkan media animasi dalam pembelajaran PKn.

Analisis konsep *(concept analysis)*

Analisis konsep menurut Thiagarajan, dkk (1974) dilakukan untuk dapat mengidentifikasi konsep pokok yang akan diajarkan dalam pembelajaran, kemudian menyusunnya dalam bentuk hierarki, dan merinci konsep-konsep individu ke dalam hal yang kritis dan yang tidak relevan. Analisis ini membantu mengidentifikasi kemungkinan contoh dan bukan contoh untuk digambarkan dalam mengantar proses pengembangan.

Analisis tugas *(task analysis)*

Analisis tugas atau peragaan menurut Thiagarajan, dkk (1974) bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan utama yang akan dikaji oleh peneliti dan menganalisisnya kedalam himpunan keterampilan tambahan yang mungkin diperlukan. Analisis ini memastikan ulasan yang menyeluruh tentang tugas dalam materi pembelajaran.

Perumusan tujuan pembelajaran *(specifying instructional objectives)*

Perumusan tujuan pembelajaran menurut Thiagarajan, dkk (1974) berguna untuk merangkum hasil dari analisis konsep dan analisis tugas untuk menentukan perilaku objek dalam penelitian. Kumpulan objek tersebut menjadi dasar dalam menyusun tes dan merancang model pembelajaran yang kemudian diintegrasikan ke dalam materi pengembangan perangkat pembelajaran yang digunakan oleh peneliti.

* + 1. Penelitian Tahap II (Perancangan)

Tujuan perancangan

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang media animasi dan perngkat pembelajaran dalam hal ini, terdiri dari atas (1) silabus; (2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran; (3) Lembar Kerja Peserta Didik; (4) Instrumen penilaian.

Teknik Analisis Data

Langkah yang telah dilakukan untuk mengumpulkan data pada tahap ini, yaitu: (1) kajian pustaka; dan (2) *Focus Group Discussion* (*FGD*).

Proses Perancangan

Teknik analisis data yang dilakukan pada tahap ini adalah analisis kualitatif yang ditinjau dari berbagai aspek, yakni sebagai berikut :

Penyusunan tes acuan patokan *(constructing criterion-referenced test)*

Menurut Thiagarajan, dkk (1974), penyusunan tes acuan patokan merupakan langkah yang menghubungkan antara tahap pendefinisian *(define)* dengan tahap perancangan *(design)*. Tes acuan patokan disusun berdasarkan spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisis siswa, kemudian selanjutnya disusun kisi-kisi tes hasil belajar. Sedangkan penskoran hasil tes menggunakan panduan evaluasi yang memuat kunci dan pedoman penskoran setiap butir soal/peragaan

Pemilihan media *(media selection)*

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi. Lebih dari itu, media dipilih untuk menyesuaikan dengan analisis konsep dan analisis tugas, karakteristik target pengguna, serta rencana penyebaran dengan atribut yang bervariasi dari media yang berbeda-beda. Hal ini berguna untuk membantu siswa dalam pencapaian kompetensi dasar. Artinya, pemilihan media dilakukan untuk mengoptimalkan penggunaan bahan ajar dalam proses pengembangan bahan ajar pada pembelajaran.

Pemilihan format *(format selection)*

Pemilihan format dalam pengembangan perangkat pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendesain atau merancang isi pembelajaran, pemilihan strategi, pendekatan, metode pembelajaran, dan sumber belajar. Format yang dipilih adalah yang memenuhi kriteria menarik, memudahkan dan membantu dalam pembelajaran PKn.

Rancangan awal *(initial design)*

Menurut Thiagarajan, dkk (1974: 7) *“initial design is the presenting of the essential instruction through appropriate media and in a suitable sequence.”*  Rancangan awal yang dimaksud adalah rancangan perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum ujicoba lapangan dilaksanakan. Hal ini juga meliputi berbagai aktivitas dalam pembelajaran yang terstruktur seperti membaca teks, wawancara, dan praktik kemampuan pembelajaran yang berbeda melalui praktik mengajar. Kegiatan yang dilaksanakan dalam perancangan awal ini adalah penulisan perangkat pembelajaran, yang terdiri atas: (1) silabus; (2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); (3) Bahan ajar siswa; (4) Lembar Kerja Siswa (LKS); (4) Instrumen penilaian. Semua perangkat pembelajaran Dasar dan media Pembelajaran PKn yang dihasilkan pada tahap ini disebut draft awal pembelajaran sebagaimana yang diuraikan pada bab sebelumnya.

* + 1. Penelitian Tahap III (Pengembangan)

Tujuan pengembangan

Tahap pengembangan merupakan tahap yang diharapkan menghasilkan produk final. Tujuan tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan bentuk akhir media animasi yang valid setelah melalui revisi berdasarkan masukan para pakar ahli/praktisi dan praktis serta efektif berdasarkan data hasil ujicoba.

Teknik pengumpulan data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data pada tahap ini adalah dilakukan langkah sebagai berikut.

Validasi ahli/praktisi *(expert appraisal)*

 Menurut Thiagarajan, dkk (1974: 8), *“expert appraisal is a technique for obtaining suggestions for the improvement of the material.”* Penilaian para ahli/praktisi terhadap media pembelajaran mencakup: format, bahasa, ilustrasi dan isi. Berdasarkan masukan dari para ahli, materi dari media tersebut direvisi untuk membuatnya lebih tepat, dan memiliki kualitas teknik yang tinggi.

 Setelah semua perangkat pembelajaran draft awal selesai ditulis pada tahap perancangan, selanjutnya dilakukan penilaian (divalidasi) oleh beberapa orang yang dipandang ahli *(expert judgment)*. Yang dimaksud ahli dalam hal ini adalah para validator yang berkompeten untuk melakukan penilaian terhadap perangkat pembelajaran khususnya dalam bidang Teknologi Pembelajaran. Saran dari para validator digunakan sebagai bahan untuk melakukan revisi media pengembangan yang dilakukan pada tahap perancangan (draft awal). Secara umum validasi ahli mencakup:

1. isi dari media animasi, apakah isi dari media animasi yang dikembangkan sesuai dengan materi serta tujuan yang akan diukur (validasi materi),
2. Bahasa: (1) apakah kalimat pada media animasi menggunakan bahasa yang sesuai kaidah bahasa Indonesia?, (2) apakah kalimat pada media animasi tidak menimbulkan penafsiran ganda?
3. Tampilan media: apakah tampilan yang berisi animasi pada media layar membuat siswa termotivasi dan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran?

Uji coba media animasi *(developmental testing)*

Uji coba media pembelajaran di kelas bertujuan untuk memperoleh data atau masukan dari guru, siswa para pengamat *(observer)* terhadap media pembelajaran yang telah disusun sebagai dasar untuk melakukan revisi (penyempurnaan) terhadap media pembelajaran tersebut. Bila tidak terjadi siklus maka hasil ini akan menjadi draft final. Subjek, pelaksanaan dan tujuan uji coba perangkat pembelajaran ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Subjek uji coba media pembelajaran animasi. Subjek uji coba media pembelajaran ini adalah siswa SMPN 3 Sinjai Barat kelas VIII. Pemilihan subjek ini dilakukan dengan mempertimbangkan perbedaan kemampuan Dasar belajar siswa, serta jenis kelamin siswa, sehingga terdapat keseimbangan antara siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah, serta antara laki-laki dan perempuan.
2. Pelaksanaan uji coba media pembelajaran animasi. Uji coba media animasi dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2015-2016 dengan melibatkan 2 (dua) orang pengamat. Untuk mengamati aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran ditunjuk satu orang guru Mata Pelajaran PKn yang mengajar di kelas VIII dan untuk mengamati kemampuan guru mengelola pembelajaran di kelas keterlaksanaan media pembelajaran juga dilakukan oleh satu orang guru senior mata Pelajaran PKn.

Tujuan pelaksanaan uji coba media pembelajaran animasi adalah untuk mengetahui keperaktisan media dan perangkat pembelajaran melalui pengamatan oleh observer dengan pelaksanaan 2 (dua) kali pertemuan di lapangan dan keefektifan perangkat pembelajaran melalui tes petik kinerja dan respon siswa pada akhir pertemuan. Dalam uji coba media pembelajaran ini, semua data berupa: komentar dan saran dari siswa dan pengamat serta beberapa kejadian penting selama pelaksanaan uji coba dicatat kemudian dianalisis sebagai masukan untuk melakukan revisi terhadap media pembelajaran.

Instrumen penelitian

Instrumen yang digunakan dalam tahap pengembangan ini adalah:

1. Lembar validasi perangkat pembelajaran dan media animasi

Lembar validasi digunakan untuk memperoleh informasi tentang kualitas media pembelajaran berdasarkan penilaian para ahli. Informasi yang diperoleh melalui instrumen ini digunakan sebagai masukan dalam merevisi semua media yang telah dikembangkan. Pada lembar validasi media dan perangkat pembelajaran, validator menuliskan penilaian terhadap masing-masing lembaran yang terdiri dari: silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, bahan ajar, dan LKS serta tes hasil belajar dan respon siswa terhadap proses pembelajaran. Penilaian pada lembar validasi ini terdiri dari 4 (empat) kategori, yaitu: (1) tidak baik (nilai 1); (2) kurang baik (nilai 2); (3) baik (nilai 3); dan (4) sangat baik (nilai 4).

1. Lembar observasi

Ada 3 (tiga) macam lembar observasi, yaitu: (1) keterlaksanaan media pembelajaran, (2) pengelolaan pembelajaran, dan (3) aktivitas siswa. Ketiga lembar observasi tersebut dijelaskan sebagai berikut:

Lembar Observasi keterlaksanaan media pembelajaran

Lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran digunakan untuk memperoleh data lapangan tentang kepraktisan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Data diperoleh melalui pengamat (observer) yang mengadakan pengamatan terhadap guru yang melaksanakan pembelajaran di dalam kelas. Data tentang keterlaksanaan mengenai media pembelajaran diperoleh dengan memberikan lembar observasi kepada observer untuk digunakan dalam mengamati keterlaksanaan aspek-aspek atau komponen-komponen media pembelajaran pada saat guru melaksanakan pembelajaran di kelas sesuai petunjuk yang diberikan pada lembar observasi tersebut.

Lembar observasi pengelolaan pembelajaran

Lembar observasi pengelolaan pembelajaran digunakan untuk memperoleh data tentang kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Data ini diperoleh melalui pengamatan yang dilakukan oleh pengamat (observer) dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan kategori pengamatan yang diamati. Kriteria penilaian pengelolaan pembelajaran terdiri dari 4 (empat) kriteria penilaian, yaitu: (1) 1 = tidak baik; (2) 2 = kurang baik; (3) 3 = baik; dan (4) 4 = sangat baik.

Lembar observasi aktivitas siswa

Lembar observasi aktivitas siswa digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Informasi yang diperoleh melalui instrumen ini digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk merevisi media animasi yang dikembangkan, yaitu: (1) silabus; (2) rencana pelaksanaan pembelajaran; (3) bahan ajar; (4) LKS; dan (5) tes hasil belajar. Pada lembar observasi aktivitas siswa, pengamat menuliskan nomor-nomor kategori aktivitas siswa yang dominan muncul pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dalam selang waktu 5 (lima) menit. Hal ini dimaksudkan untuk menjaring semua jenis aktivitas siswa yang mungkin terjadi selama pelaksanaan proses pembelajaran di kelas

1. Angket respons siswa terhadap kegiatan pembelajaran

 Angket digunakan untuk mengumpulkan data informasi tentang respons siswa terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan media pembelajaran PKn berbasis animasi. Respon diberikan oleh siswa dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom yang tersedia untuk setiap pertanyaan yang diajukan. Angket tersebut diberikan kepada siswa pada akhir kegiatan pembelajaran atau setelah terlaksananya seluruh rangkaian pembelajaran.

1. Teknik analisis data

Sesuai dengan tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan produk berupa perangkat atau media animasi pada pembelajaran PKn yang valid, praktis, dan efektif, maka analisis data dalam tahap ini dilakukan untuk memperbaiki atau merevisi media pembelajaran dari draft awal hingga draft akhir, sebagaimana dijelaskan secara singkat berikut ini.

Analisis data kevalidan

Kriteria yang digunakan untuk menyatakan media dan perangkat pembelajaran beserta instrumen penelitian memiliki derajat validitas yang memadai adalah nilai rata-rata validitas untuk keseluruhan aspek minimal berada pada kategori setiap aspek minimal berada dalam kategori valid. Jika tidak memenuhi kriteria tersebut, maka perlu dilakukan revisi berdasarkan saran dari para validator atau dengan melihat kembali aspek-aspek yang nilainya kurang.

Di samping menggunakan analisis kuantitatif, data kevalidan perangkat pembelajaran juga menggunakan analisis kualitatif. Analisis tersebut digunakan dalam bentuk narasi perbaikan atau hasil revisi media pembelajaran berdasarkan saran yang diberikan oleh validator.

Analisis data kepraktisan

Media animasi dikatakan praktis, jika memenuhi dua kriteria, yaitu (1) Media pembelajaran PKn berbasis animasi yang dikembangkan dapat diterapkan menurut penilaian para ahli dan praktisi; (2) Media pembelajaran PKn berbasis animasi yang dikembangkan dapat diterapkan secara riil pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di tingkatan Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Indikator kepraktisan tersebut adalah hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran pada kegiatan pembelajaran PKn, hasil pengamatan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, dan hasil pengamatan aktivitas siswa. Dalam hal tersebut media animasi dapat dianggap praktis jika seluruh kegiatan proses pembelajaran dapat terlaksana dengan waktu yang tersedia.

* + 1. Penelitian Tahap IV (Penyebaran)

Proses penyebaran merupakan suatu tahap akhir pengembangan. Tahap penyebaranbertujuan untuk mempromosikan produk pengembangan agar bisa diterima pengguna, baik individu, kelompok, atau sistem. Namun pada penelitian ini, tahap penyebaran tidak dilakukan mengingat keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti.

**Sumber Data**

Adapun yang menjadi sumber data/informan dalam subjek penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Peserta didik kelas VIII 28 orang
2. Guru Bidang Studi 2 orang
3. Kepala Sekolah 1 orang
4. Pakar ahli bidang studi 1 orang
5. Pakar media & desain pembelajaran 1 validator

**Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian ini yang kemudian dianalisis. Adapun teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah dengan cara :

* + - 1. Studi Pustaka

 Data diambil juga dari studi pustaka yang berhubungan dengan objek penelitian sehingga nantinya diharapkan akan dapat membantu peneliti untuk membuat suatu keputusan terhadap hasil dari penelitian yang akan penulis lakukan.

* + - 1. Observasi

Observasi dilaksanakan berdasarkan objek penelitian yang diharapkan dapat melengkapi data penelitian tentang relevansi objek dengan tujuan penelitian yang akan dicapai.

* + - 1. Kuisioner (Angket)

Kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu kuisioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuisioner dapat berupa pertanyaan / pernyataan tertutup atau terbuka yang diberikan kepada responden secara langsung.

Penyusunan butir-butir angket sebagai alat ukur didasarkan pada kisi- kisi angket yang telah dibuat sebelumnya. Setelah indikator ditetapkan, kemudian dituangkan kedalam butir-butir angket yang terdiri dari butir positif dan butir negatif. Angket yang telah terkumpul dari responden, diskor berdasarkan sistem penilaian yang telah ditetapkan.

* + - 1. Lembar Pengamatan

Instrumen dalam lembar pengamatan yaitu suatu daftar pernyataan yang harus ditanggapi oleh responden sendiri dengan memilih alternatif jawaban yang sudah ada. Dalam menyusun angket, terlebih dahulu dibuat konsep alat ukur yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan. Konsep alat ukur ini berupa komponen dan objek pengamatan. Konsep ini dijabarkan ke dalam variabel dan indikator yang dijadikan pedoman dalam menyusun item-item angket sebagai instrumen pengukuran.

Penyusunan butir-butir angket sebagai alat ukur didasarkan pada objek yang akan diteliti. Setelah indikator ditetapkan, kemudian dituangkan kedalam komponen dan aspek pengamatan yang terdiri dari lembar pengamatan keterlaksanaan media pembelajaran, aktifitas peserta didik dan LKS beserta rubriknya.

Prosedur yang peneliti tempuh dalam penyusunan angket selama penelitian adalah sebagai berikut ;

* + - * 1. Keterlaksanaan perangkat pembelajaran.

Tujuan penyusunan lembar pengamatan ini adalah untuk memperoleh data tentang kelayakan media pembelajaran alternatif dalam proses keterlaksanaan pembelajaran.

* + - * 1. Lembar pengamatan kemampuan pendidik dalam mengelolah pembelajaran PKn.

 Untuk memperjelas aspek yang ingin diungkap maka digunakan lembar pengamatan tersebut beserta rubriknya.

* + - * 1. Lembar pengamatan aktifitas peserta didik.

 Lembar pengamatan ini terdiri dari pernyataan-pernyataan yang dibuat dengan mengacu pada aktifitas peserta didik selama proses pembelajaran beserta rubriknya.

* + 1. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara dari berbagai sumber data untuk mendapatkan informasi tentang manfaat penggunaan media pembelajaran.

* + 1. Dokumentasi

Dokumentasi sangat membantu peneliti dalam meyakinkan produk penelitian dapat bermanfaat bagi pengguna yang memberi gambaran tentang objek penelitian. Dokumentasi dapat menuntun pembaca dan pengguna dalam memahami produk penelitian.

**Validasi Produk Media**

Uji validitas merupakan suatu langkah pengujian yang dilakukan terhadap isi (content) dari suatu instumen, dengan tujuan untuk mengukur ketepatan instrumen yang digunakan dalam suatu penelitian. Uji validitas dimaksudkan untuk menguji sejauh mana media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu media dalam pembelajaran setiap atau berbagai mata pelajaran di sekolah.

* + - 1. Aspek Substansi

Pada Aspek subtansi, indikator program yang akan dinilai meliputi:

Kebenaran Konsep

Tidak ada aspek yang menyimpang

Kelogisan dan sistematika uraian

Kesesuaian Materi dengan Silabus atau Kurikulum

Keterlaksanaan

Dapat digunakan dengan mudah

Sesuai dengan kompetensi dasar

Kesesuaian dengan jenis kegiatan yang digunakan

* + - 1. Aspek Media

Pada aspek media, indikator program yang akan dinilai meliputi:

Aspek rekayasa media animasi

Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran.

*Reliable* (handal)

*Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)

*Usabilitas* (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)

Ketepatan pemilihan jenis aplikasi*/software/tool* untuk pengembangan

Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi

Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: tutorial media (jelas, singkat, lengkap),

*Reusable* (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain)

* + - 1. Aspek Instruksional

Pada aspek intruksional, indikator program yang akan dinilai meliputi:

1. Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistis)
2. Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum
3. Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran
4. Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran
5. Interaktivitas
6. Pemberian motivasi belajar
7. Kontekstualitas dan aktualitas
8. Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
9. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
10. Kedalaman materi
11. Kemudahan untuk dipahami.
12. Sistematis, runut, alur logika jelas
13. Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan
14. Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran
15. Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi
16. Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi

Instrumen ini merupakan hasil adaptasi kriteria program menurut Romi S.W (2006: 1), dengan pengembangan lebih lanjut dari penulis. Validasi instrumen dilakukan secara logis karena diangap telah valid. Instrumen ini diberikan kepada tim penguji validasi yang meliputi uji materi, uji program dan uji intruksional. Setiap penguji melakukan penilaian terhadap semua indikator dengan kriteria penilaian Tidak Baik, Kurang Baik, Baik, dan Sangat Baik yang tertera dalam lembar validasi.

**Teknik Analisis Data**

Semua data yang sudah terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut sehingga nantinya dapat ditarik suatu kesimpulan melalui teknik analisis data. Mengingat penelitian ini bersifat penelitian Deskriptif kualitatif, maka data-data yang dihasilkan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik dan grafik. Statistik Deskriptif adalah bagian dari statistik yang berfungsi untuk mengumpulkan data, menemukan nilai-nilai statistik dan membuat diagram atau grafik agar dapat lebih mudah dibaca dan dipahami.

Menurut Arikunto (2006:239) menyatakan bahwa, data kuantitatif yang dikumpulkan dalam penelitian korelasional, komparatif, atau eksperimen diolah dengan rumus-rumus statistik yang sudah disediakan baik secara manual maupun dengan menggunakan jasa komputer. Metode penelitian ini adalah analisis diskriptif prosentatif yang sesuai dengan pendekatan penelitian tersebut.

1. Analisis data hasil validasi perangkat pembelajaran

Kegiatan analisis kevalidan perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti langkah-langkah (Nurdin, 2007).

1. Melakukan rekapitulasi data penilaian para ahli ke dalam tabel yang meliputi : 1) aspek (Ai) ; 2) Kriteria (Ki) ; dan 3) Hasil penilaian dari validator (Vij).
2. Mencari rerata tiap aspek dengan rumus :

Ᾱi = ∑nj=1Kij

 n

 keterangan :

 Ᾱi = rerata aspek ke-i

 Kij= rerata untuk aspek ke-i kriteria ke-j

 n = banyaknya kriteria dalam aspek ke-i

1. Mencari rerata hasil penilaian ahli untuk setiap kriteria dengan rumus :

Ki = ∑nj=1Vij

 n

 keterangan :

 Ki = rerata kriteria ke-i

 Vij= skor hasil penilaian validator ke-i terhadap kategori ke-j

 n = banyaknya penilai.

1. Mencari rerata total (X) dengan rumus :

(X) = ∑ni=1Ai

 n

 keterangan :

 (X) = rerata total

 Ai= rerata nilai untuk aspek ke-i

 n = banyaknya aspek.

Untuk menentukan kategori validitas setiap kriteria Ki atau rerata aspek total Ai atau rerata total (X) dengan kategori validasi yang telah ditetapkan. Kategori validitas yang dikutip Nurdin (2007) sebagai berikut :

Tabel 3.1 kategori Validitas.

|  |  |
| --- | --- |
| **Interval Skor** | **Kategori Kevalidan** |
| 3,5 ≤ M ≤ 4,0 | Sangat valid |
| 2,5 ≤ M ≤ 3,5 | Valid |
| 1,5 ≤ M ≤ 2,5 | Cukup valid |
| M ≤ 1,5 | Tidak valid |

Keterangan :

M = Ki untuk mencari validitas setiap kriteria

M = Ai untuk mencari validitas setiap aspek

M = X untuk mencari validitas keseluruhan aspek

Kriteria yang digunakan untuk memutuskan bahwa perangkat pembelajaran memiliki derajat validitas yang memadai adalah nilai X untuk keseluruhan aspek berada dalam kategori cukup valid dan nilai Ai untuk setiap aspek minimal berada dalam kategori valid. Jika tidak demikian perlu dilakukan revisi berdasarkan saran dari para validator atau dengan melihat kembali apek-aspek yang nilainya kurang. Selanjutnya dilakukan validasi ulang lalu dianalisis kembali. Demikian seterusnya sampai memenuhi nilai M minimal berada dalam kategori valid.

Selanjutnya dihitung reliabilitas perangkat pembelajaran dengan menggunakan rumus *percentage of agreements Grinnell* (Nurdin 2007:46) :

R = *agreements (A) X 100 %*

*Disagreements(D) + agreements (A)*

Keterangan :

A = besarnya frekuensi kecocokan antara data dua pengamat

D = besarnya frekuensi tidak cocok antara data dua pengamat

R = koefisien (derajat) reliabilitas instrumen.

“kriteria lembar pengamatan perangkat pembelajaran dikatakan reliabel jika nilai reliabilitasnya R ≥ 0,75” (Borich, 1994 dalam Nurdin 2007).

1. Analisis Data Kepraktisan dan keefektifan media Pembelajaran

Analisis kepraktisan perangkat dan media diperoleh dari data dua pengamat keterlaksanaan media pembelajaran adalah sebagai berikut :

Melakukan rekapitulasi data pengamatan keterlaksanaan perangkat pembelajaran yang meliputi : 1) aspek (Ai), 2) Kriteria (Ki).

Mencari rerata tiap aspek dengan rumus :

Ami  = ∑nj=1 Kij

keterangan :

Ami = rerata aspek ke-i pertemuan ke-m

Kij =hasil pengamatan untuk aspek ke-i kriteria ke-j

N = banyaknya kriteria dalam aspek ke-i.

* + - * 1. Mencari rerata tiap aspek pengamatan untuk t kali pertemuan dengan rumus

Ai  = ∑nj=1 Ami

t

keterangan :

Ai =rerata aspek ke-i

Ami = rerata untuk aspek ke-i pertemuan ke-m

t = banyaknya pertemuan

1. Mencari rerata total (X) dengan rumus :

Xi  = ∑ni=1 Ai

t

keterangan :

Xi =rerata total

Ai = banyaknya aspek ke-i

t = banyaknya aspek

* + - * 1. Menentukan kategori- kategori keterlaksanaan setiap aspek atau keseluruhan aspek dengan mencocokkan rerata setiap aspek (Ai) dan total (X) dengan kategori yang telah ditetapkan.

Kategori keterlaksanaan setiap aspek atau keseluruhan aspek keterlaksanaan perangkat yang dikutip Nurdin (2007) sebagai berikut :

Tabel 3.2 kategori keterlaksanaan perangkat pembelajaran.

|  |  |
| --- | --- |
| 1,5 ≤ M ≤ 2,0 | Terlaksana seluruhnya |
| 0,5 ≤ M ≤ 1,49 | Terlaksana sebagian |
| 0,0 ≤ M ≤ 0,49 | Tidak Terlaksana |

Keterangan :

M = A, untuk mencri validitas setiap aspek

M =X, untuk mencri validitas keseluruhan aspek.

Kriteria yang digunakan untuk memutuskan bahwa perangkat pembelajaran memiliki derajat keterlaksanaan yang memadai adalah Ai dan Xi minimal berada dalam kategori keterlaksanaan sebagian, berarti perangkat pembelajaran tidak direvisi.apabila nilai M di dalam kategori lainnya, maka perlu dilakukan revisi dengan melihat aspek yang nilainya kurang.

Reliabilitas lembar pengamatan keterlaksanaan perangkat pembelajaran menggunakan rumus :

R = *agreements (A) X 100 %*

*Disagreements(D) + agreements (A)*

Keterangan :

A = besarnya frekuensi kecocokan antara data dua pengamat

D = besarnya frekuensi tidak cocok antara data dua pengamat

R = koefisien (derajat) reliabilitas instrumen.

Kriteria lembar pengamatan perangkat pembelajaran dikatakan reliabel jika nilai reliabilitasnya R ≥ 0,75” (Grinnell, 1988 dalam Nurdin 2007).

Analisis data keefektifan media pembelajaran didukung oleh hasil analisis data dari 2 komponen keefektifan, yaitu : (a) hasil analisis kemampuan pendidik dalam mengelolah kegiatan pembelajaran (b) respon peserta didik terhadap media dan kegiatan pembelajaran.

hasil analisis kemampuan pendidik dalam mengelolah kegiatan pembelajaran.

Penilaian yang diberikan untuk mengetahui kemampuan pendidik dalam mengelolah kegiatan pembelajaran PKn berdasarkan hasil pengamatan kegiatan pendidik. Aspek yang dimaksud meliputi kegiatan pendahuluan, inti, penutup, pengelolaan waktu dan pengamatan suasana kelas diukur dengan instrumen lembar pengamatan kemampuan pendidik mengelola pembelajaran. Kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran dikutip dalam Nurdin (2007) dihitung dengan menggunakan rumus :

 NKG = Q x 100 %

 R

 Keterangan :

NKG : Persentase kemampuan pendidik mengelola pembelajaran

Q : jumlah skor yang dicapai.

R : jumlah skor maksimal.

Untuk pengkategorian kemampuan pendidik tersebut digunakan kategori pada tabel.

Tabel 3.3. Kategori Kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran berikut :

|  |  |
| --- | --- |
| Kemampuan pendidik (KG) | Kriteria |
| KG ≤ 1,5 | Sangat Rendah |
| 1,5 KG ≤ 2,5 | Rendah |
| 2,5 ≤ KG ≤ 3,5 | Sedang |
| 3,5 ≤ KG ≤ 4,5 | Tinggi |
| 4,5 ≤ KG ≤ 5 | Sangat Tinggi |

Kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran dikatakan efektif jika rata-rata skor setiap pertemuan minimal berada pada kategori tinggi.

1. Analisis Respon peserta didik terhadap media dan kegiatan pembelajaran.

Kegiatan peserta didik terhadap penerapan perangkat pembelajaran PKn adalah menghitung besarnya persentase peserta didik yang memberi rerspon positif. Kriteria yang ditetapkan untuk menyatakan bahwa peserta didik memiliki respon positif terhadap perangkat pembelajaran adalah lebih dari 50% dari mereka yang memberi respon terhadap minimal 70% jumlah aspek yang ditanyakan. Komponen yang dimaksud meliputi: modul peserta didik dan kegiatan pembelajaran. Analisis respon peserta didik dapat dihitung dengan rumus:

 Pr = n x 100 %

 N

Keterangan :

Pr : Persentase respon

n : banyaknya peserta didik yang memberikan respon positif.

N : banyaknya peserta didik yang mengisi angket respon peserta didik.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil penelitian**
2. **Gambaran kebutuhan pengembangan media animasi pada Mata Pelajaran PKn di SMP Negeri 3 Sinjai Barat Kabupaten Sinjai. (Tahap pendefinisian)**

Gambaran kebutuhan pengembangan media animasi, dapat diperoleh melalui deskripsi tentang penggunaan media animasi pada pembelajaran PKn di kelas VIII SMPN 3 Sinjai Barat. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis materi, analisis tugas, dan spesifikasi tujuan pembelajaran melalui kegiatan pengamatan, diskusi dengan guru Mata Pelajaran PKn, analisis kurikulum dan materi pembelajaran. Hasil setiap kegiatan pada tahap ini diuraikan sebagai berikut :

**a. Analisis awal – akhir**

Analisis awal – akhir bertujuan menganalisis kebutuhan dan masalah-masalah yang dihadapi oleh pendidik yang perlu mendapat perhatian, khususnya dalam kaitan penggunaan media pembelajaran PKn.

1. Hasil kajian teoritis

Langkah awal pada tahap analisis awal – akhir adalah dengan melakukan telaah teoritis/mengkaji secara teori pembelajaran yang inovatif yang mampu mengakomodir kebutuhan pendidik dan peserta didik. Untuk kajian ini langkah yang penulis lakukan di antaranya adalah dengan melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan pendidik yang mengajarkan Mata Pelajaran PKn di SMPN 3 Sinjai Barat Kabupaten Sinjai.

55

Hasil analisis awal diperoleh melalui wawancara dengan kepala sekolah dan pendidik Mata Pelajaran PKn yang dilaksanakan pada hari Selasa taggal 5 April 2016. Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah diperoleh informasi bahwa saat ini guru-guru di sekolah tempat penelitian sangat membutuhkan adanya media pembelajaran yang bersifat inovatif sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif. Alasan Kepala Sekolah mengutarakan hal ini dikarenakan secara umum media pembelajaran yang digunakan oleh guru Mata Pelajaran di setiap kelas merupakan media yang telah digunakan secara terus menerus selama beberapa tahun terakhir, semenjak berlakunya kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, kemudian digantikan oleh Kurikulm 2013 dan kembali ke Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, artinya selama ini belum ada inovasi berarti dari media dan perangkat pembelajaran yang digunakan pendidik baik dari segi muatan materi ataupun dari segi proses pembelajarannya. Media pembelajaran yang dirancang dan digunakan dalam pembelajaran pada umumnya terbatas pada pemanfaatan buku paket, media gambar sederhana, media yang tampilannya masih sangat sederhana. Menurut penuturan Kepala Sekolah, di sekolah terdapat berbagai sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di antaranya kit IPA, kit matematika, kit Bahasa Indonesia, alat peraga IPS, Seni budaya, alat-alat olah raga dan juga media pembelajaran DLP (*Digital Light projektor*), namun hanya beberapa alat peraga dan media belajar yang dapat digunakan pendidik karena terbatasnya pemahaman dan kemampuan pendidik dalam menggunakan sumber belajar tersebut. Harapan kepala sekolah, para pendidik nantinya mampu menyusun, memanfaatkan dan menggunakan sumber dan media pembelajaran secara mandiri dengan menerapkan berbagai model pembeajaran inovatif yang dapat membantu kegiatan pembelajaran, di samping itu akan menambah wawasan dan pengetahuan khususnya yang menyangkut kompetensi pedagogik pendidik.

Hasil wawancara dengan pendidik pada hari Rabu tanggal 6 April 2016 diperoleh informasi bahwa pendidik masih merasa sangat sulit dalam menyusun dan memanfaatkan media pembelajaran mata Pelajaran PKn yang inovatif dan bersifat konsektual. Penyusunan perangkat pembelajaran PKn khususnya silabus dan RPP pun lebih sering didapatkan lebih cepat dari internet. Selain itu, menurut pendidik sangat dibutuhkan media pembelajaran yang berbasis aktifitas peserta didik sehingga dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang lebih terarah dan mengaktifkan peserta didik . Alasan pendidik tidak membuat dan menggunakan media pembelajaran berbasis aktifitas peserta didik dikarenakan masih kurangnya pemahaman akan model ataupun pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan sehingga berdampak pada kegiatan pembelajaran yang lebih didominasi oleh pendidik dan peserta didik hanya duduk dan mendengarkan penjelasan guru tanpa adanya praktek ataupun kerja kelompok.

Kegiatan pembelajaran PKn yang dilakukan pendidik tersebut tentunya tidak sesuai dengan prinsip pengajaran PKn di kelas yakni mengembangkan kognitif, afektif, psikomotorik, kreatif serta berfikir kritis peserta didik dan paradigma Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang orientasi pembelajaran berpusat kepada peserta didik. Olehnya itu dibutuhkan suatu Media pembeleajaran yang dapat mengakomodir hal tersebut. Salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran animasi. Pendekatan pembelajaran berbasis multi media animasi adalah kegiatan belajar-mengajar yang menggunakan media teknologi komputer dan DLP (*Digital Light Projector*) yang berfokus pada pelibatan peserta didik secara aktif dan kreatif dalam proses pemerolehan hasil belajar.

1. Kajian empirik

Kajian empirik artinya kajian yang bergantung pada bukti atau hal-hal yang dapat dilihat dan terjadi di lapangan. Berikut ini paparan temuan hasil pengamatan yang menjadi dasar pertimbangan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi pada proses pembelajaran pada mata pelajaran PKn kelas VIII.

1. Orientasi pembelajaran di kelas masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*) dan tidak berpusat pada peserta didik (*student centered*). Proses pembelajaran cenderung satu arah (pendidik lebih dominan dalam kegiatan pembelajaran) sehingga waktu yang tersedia untuk pembelajaran lebih banyak digunakan oleh pendidik untuk menjelaskan dengan ceramah yang mengakibatkan peserta didik merasa jenuh.
2. Hanya buku paket yang digunakan sebagai sumber belajar. Pendidik dan peserta didik menggunakan buku paket yang diterbitkan oleh penerbit tertentu yang urutan materi dan kegiatan pembelajarannya berbeda dengan RPP, sementara LKS yang diberikan kepada peserta didik adalah latihan soal yang terdapat dalam buku paket peserta didik.
3. Kegiatan pembelajaran tidak dikemas untuk keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang sering digunakan adalah metode caramah, latihan soal dan pemberian tugas. Sementara untuk metode yang lain misalnya demonstrasi, diskusi, percobaan jarang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran.
4. Tidak dimanfaatkannya dengan baik media pembelajaran yang ada di sekolah, seperti DLP (*Digital Light Projector*), sehingga kondisi proyektor semenjak berada di sekolah tidak terurus bahkan ada beberapa yang rusak sebelum sempat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan temuan yang diperoleh di lapangan, maka diperoleh gambaran bahwa media maupun perangkat pembelajaran yang digunakan pendidik belum mampu menciptakan suasana pembelajaran yang melibatkan peserta didik aktif dalam pembelajaran sehingga membuat peserta didik merasa jenuh dan pasif dalam belajar, untuk itu diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang dapat menciptakan suasana dan kondisi kelas yang kondusif agar proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Melihat permasalahan tersebut, maka perlu untuk mengembangkan media pembelajaran PKn bebasis multi media animasi.

1. Kebutuhan pengembangan

Analisis kebutuhan pengembangan dimaksudkan untuk melihat kebutuhan dasar yang diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat mengakomodir keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil kajian teoritis dan kajian empiris, maka diperoleh gambaran bahwa keberadaan media animasi pada pembelajaran PKn sangat dibutuhkan oleh pendidik dan peserta didik. sehingga sangat perlu untuk mengembangkan media pembelajaran PKn berbasis animasi. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan meliputi silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), modul, lembar kerja siswa (LKS), tes hasil belajar dengan produk media animasi. Melalui media pembelajaran ini diharapkan akan tercipta suasana pembelajaran yang lebih bermakna serta dapat melibatkan peserta didik secara aktif, kreatif dalam belajar dan mengasah keterampilan serta memiliki semangat belajar yang tinggi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

1. **Analisis Peserta Didik**

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik agar sesuai dengan rancangan media pembelajaran. Karakteristik peserta didik meliputi latar belakang pengetahuan, lingkungan, dan perkembangan kognitif peserta didik. Hasil telaah ini digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk mengembangkan media pembelajaran. berdasarkan informasi dari pihak sekolah dan pantauan peneliti, maka hasil analisis peserta didik diperoleh sebagai berikut:

1. Kemampuan akademik peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran PKn pada Tahun Pelajaran 2015/2016 semester Ganjil berdasarkan hasil rekapitulasi nilai raport memiliki kemampuan yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Sebanyak 4 orang peserta didik memperoleh nilai pada kategori tinggi, 12 orang memperoleh nilai pada kategori sedang, dan 12 orang berada pada kategori rendah.
2. Rata-rata usia peserta didik yang menjadi subjek penelitian adalah 13-14 tahun. Menurut teori kognitif piaget (Gunarsa, 2011: 161), bahwa anak dalam kelompok usia seperti ini berada dalam tahap “konkrit-operasional” artinya peserta didik pada tahap ini mencapai kemampuan untuk berpikir sistematik terhadap hal-hal atau objek yang konkrit. Jadi pada tahap ini yang harus kita pahami adalah peserta didik mulai mengembangkan kemampuan berpikir logis, tetapi kemampuan berpikirnya masih terikat kepada objek-objek atau aktivitas-aktivitas yang nyata. Sehingga isi materi pelajaran dengan sendirinya harus berisikan objek atau benda-benda yang nyata.
3. Secara umum peserta didik belum pernah mengikuti pembelajaran yang menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis multi media animasi pada pembelajaran Mata Pelajaran PKn.
4. Peserta didik kelas VIII SMPN 3 Sinjai Barat memiliki latar belakang suku bugis. Bahasa percakapan yang digunakan peserta didik baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah adalah bahasa bugis dan bahasa indonesia dalam proses pembelajaran.
5. Kurangnya minat belajar belajar peserta didik, hal ini dikarenakan pembelajaran tidak dikemas secara efektif dengan melibatkan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, selain itu kurangnya tersedia perangkat pembelajaran pendukung yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil analisis peserta didik ini menjadi acuan diperlukannya suatu langkah pengembangan media aniamasi pada pembelajaran PKn yang dapat menjadi solusi pemecahan masalah yang dihadapi peserta didik dalam proses pembelajaran.

1. **Analisis Materi**

Analisis materi bertujuan untuk mengidentifikasi, merinci dan menyusun kembali secara sistematis materi-materi relevan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Analisis ini merupakan dasar dalam menyusun tujuan pembelajaran. Materi pelajaran yang akan dikembangkan media pembelajarannya adalah kedaulatan rakyat dalam sistem pemerintahan di Indonesia, yakni pada standar kompetensi : “Memahami kedaulatan rakyat dalam sistem pemerintahan Indonesia” dengan kompetensi dasarnya yaitu “Mendeskripsikan sistem penerintahan Indonesia dan peran lembaga negara sebagai pelaksana kedaulatan rakyat”. Pemilihan materi ini berdasarkan analisis kurikulum kelas VIII dan berdasarkan kebutuhan pendidik. Dalam kurikulum semester II, terdapat 2 (dua) Kompetensi Dasar yang akan diajarkan, namun materi kedaulatan rakyat dalam sistem pemerintahan di Indonesia dianggap sesuai dengan penerapan proses pembelajaran dengan memanfaatkan media animasi sehingga materi yang dipelajari tidak sebatas pemahaman konsep tetapi berdasarkan fakta dengan langsung mengikuti materi pembelajaran secara audio visual dengan dilengkapi slide animasi.

1. **Analisis Tugas**

Berdasarkan hasil dari analisis materi, maka dilakukanlah analisis tugas yang merupakan tugas/keterampilan mengerjakan soal yang dilakukan selama dan setelah pembelajaran berlangsung. Adapun yang menjadi analisis tugas adalah kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelaksanaan kedaulatan rakyat dalam sistem pemerintahan di Indonesia yang dilakukan melalui beberapa tahapan mengerjakan soal-soal baik secara individu maupun secara berkelompok yang dipersiapkan oleh peneliti dan pendidik. Hasil analisis tugas merupakan acuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran dan keterampilan yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran.

1. **Spesifikasi Tujuan Pembelajaran**

Tahap spesifikasi tujuan pembelajaran ditujukan untuk mengkonversi tujuan dari hasil analisis materi dan analisis tugas menjadi tujuan-tujuan pembelajaran khusus. Tujuan pembelajaran khusus disusun berdasarkan standar kompetensi (memahami kedaulatana rakyat dalam sistem pemerintahan di Indonesia) dan kompetensi dasar (mendeskripsikan sistem pemerintahan Indonesia peran lembaga negara sebagai pelaksana kedaulatan rakyat).

Berdasarkan pokok pembahasan yang dipilih, maka rumusan tujuan pembelajaran khusus pada materi kedaulatan rakyat dalam sistem pemerintahan di Indonesia dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Melalui kegiatan memperhatikan media slide, membaca bahan ajar dan mengerjakan tugas, peserta didik kelas VIII akan dapat menjelaskan makna kedaulatan rakyat dengan benar dan tepat.
2. Melalui kegiatan memperhatikan media slide, membaca bahan ajar dan mengerjakan tugas, peserta didik kelas VIII akan dapat menyebutkan macam-macam teori kedaulatan dengan benar dan tepat.
3. Melalui kegiatan memperhatikan media slide, membaca bahan ajar dan mengerjakan tugas, peserta didik kelas VIII akan dapat menyebutkan lembaga-lembaga pelaksana kedaulatan rakyat dengan benar dan tepat.
4. Melalui kegiatan memperhatikan media slide, membaca bahan ajar dan mengerjakan tugas, peserta didik kelas VIII akan dapat menyebutkan lembaga-lembaga pemegang kedaulatan rakyat di pusat dan di daerah dengan benar dan tepat.
5. Melalui kegiatan memperhatikan media slide, membaca bahan ajar dan mengerjakan tugas, peserta didik kelas VIII akan dapat menjelaskan peranan lembaga pemegang kedaulatan rakyat dengan benar dan tepat.
6. **Gambaran Desain media animasi pada pembelajaran PKn di SMP Negeri 3 Sinjai Barat Kabupaten SInjai. (Tahap Perancangan)**

Merujuk pada analisis pendefinisian maka dipandang penting untuk mengembangkan media animasi dalam pembelajaran PKn yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk merancang prototipe media pembelajaran untuk pemecahan masalah.

1. **Landasan Filosofis**

Landasan filosofis bertujuan sebagai acuan dalam penyusunan media pembelajaran animasi pada pembelajaran PKn. Adapun komponen filosofis yang melandasai penyusunan media animasi pembelajaran PKn : rasional, tujuan, ruang lingkup, peran pendidik, peran peserta didik dan pendukung sistem layanan. Komponen tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Rasional merupakan pertimbangan yang berdasarkan pada analisis teoritis dan kondisi rill dimana belum tersedianya media pembelajaran yang mampu membawa suasana pembelajaran yang melibatkan peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Tujuan merupakan sasaran yang diharapkan dalam implementasi media pembelajaran berbasis media animasi. Tujuan yang diharapkan bagi pendidik yaitu (a) membantu terlaksananya proses pembelajaran yang lebih terarah sehingga tercapainya tujuan pembelajaran, (b) sebagai bahan pembelajaran bagi pendidik khususnya dalam mengembangkan media beserta perangkat pembelajaran PKn berbasis media animasi. Sementara tujuan yang diharapkan bagi peserta didik yakni terciptanya suasana kegiatan belajar yang membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dan memudahkan memahami materi pelajaran.
3. Ruang lingkup pengembangan media pembelajaran PKn berbasis media animasi diformulasikan untuk peserta didik kelas VIII SMPN 3 Sinjai Barat Kabupaten Sinjai.
4. Peranan pendidik merupakan hal–hal yang dilakukan dalam mengimplementasikan media pembelajaran yang telah dibuat. Dimana pendidik sebagai praktisi dalam mengimplementasikan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Pendidik harus menjalankan fungsi utamanya sebagai fasilitator dan motivator dalam mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.
5. Peranan peserta didik sebagai subjek penelitian. Peserta didik megikuti proses pembelajaran PKn berbasis media animasi dengan menggunakan media pembelajaran dan perangkat-perangkat pendukung pembelajaran yang telah dibuat.
6. Pendukung sistem layanan merupakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media yang memerlukan dukungan dari kepala sekolah dan pendidik sehingga apa yang diharapkan dapat terwujud. Media pembelajaran animasi dapat digunakan jika didukung dengan fasilitas sarana dan prasarana berupa unit *personal computer* (*PC*)/laptop, DLP, alat dan bahan-bahan pendukung lainnya dalam setiap pertemuan yang mana alat/bahan tersebut telah dipersiapkan peneliti dan pendidik.
7. **Landasan Operasional**

Landasan operasional adalah prosedur pelaksanaan yang merupakan penahapan atau langkah kerja dan jenis kegiatan yang dilakukan dalam mengimplementasikan media pembelajaran. Komponen-komponen tersebut secara operasional diwujudkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang tertuang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran terdiri dari tiga tahap, yakni tahap pendahuluan, tahap inti dan tahap akhir.

Pada tahap pendahuluan, guru membuka kegiatan pembelajaran dengan bersama-sama membaca doa sebelum belajar dan mengecek kehadiran peserta didik dan mengarahkan peserta didik menyiapkan buku teks dan alat tulis. Selanjutnya pendidik melakukan Apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

Pada tahap inti, terbagi kedalam tiga tahap yakni tahap ekplorasi, elaborasi dan konfirmasi. Pada tahap eksplorasi, pendidik mengelompokkan peserta didik ke dalam lima kelompok heterogen, selanjutnya memberikan penjelasan singkat dari materi pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dan meminta peserta didik mendemonstrasikan beberapa kegiatan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari, pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik membaca buku teks atau bahan ajar dan melakukan aktifitas tanya jawab untuk hal-hal yang kurang dipahami oleh peserta didik. Pada tahap elaborasi, pendidik membagikan tugas berupa soal-soal pada tiap peserta didik dalam kelompok untuk. Selama kegiatan mengerjakan tugas berlangsung pendidik senantiasa harus memantau aktifitas belajar tiap kelompok dan memberi bantuan apabila ada kelompok yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal. Pendidik memberikan arahan kepada peserta didik untuk menuliskan jawaban dalam soal berdasarkan hasil diskusi dan tugas kelompoknya. Setelah kegiatan mengerjakan tugas selesai, pendidik memberi kesempatan kepada perwakilan tiap kelompok memaparkan hasil diskusi kelompoknya dan memberikan kesempatan kelompok lain untuk memberikan tanggapan. Pada tahap konfirmasi, pendidik melakukan aktifitas tanya jawab untuk mengecek pemahaman peserta didik dan memberikan penghargaan kepada peserta didik yang mampu menjawab pertanyaan dengan tepat dan benar. Selanjutnya pendidik memberikan penguatan materi dan membimbing peserta didik menyimpulkan materi pelajaran.

Pada tahap penutup, pendidik memberikan refleksi dan motivasi kepada peserta didik lebih tekun dan banyak memanfaatkan waktu untuk belajar kemudian dilanjutkan dengan menutup kegiatan pembelajaran.

Rancangan awal media dan perangkat pembelajaran ini merupakan prototipe yang akan dikembangkan, dari hasil desain ini maka diperoleh prototipe awal media pembelajaran dan beberapa perangkat pembelajaran PKn berorientasi media animasi, proses dan instrumen pendukungnya yang kemudian akan dikembangkan melalui tahapan validasi, revisi dan uji coba terbatas.

1. Rancangan awal produk perangkat pembelajaran diuraikan sebagai berikut:
2. Silabus

Silabus yang disusun bertujuan sebagai acuan pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran dan memuat beberapa komponen-komponen kegiatan pembelajaran yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan penguasaan kompetensi dasar. Format silabus disesuaikan dengan format silabus dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan yakni terdiri dari identitas mata pelajaran atau tema pelajaran, SK, KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar.

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan kegiatan yang lebih rinci yang perencanaanya jangka pendek. Rencana pelakasanaan pembelajaran dibuat untuk satu kali pertemuan di mana menerapkan proses pembelajaran berorientasi penayangan slide media. Di dalam RPP tercantum: Identitas mata pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran yang meliputi kegiatan pendahuluan/awal, kegiatan inti (eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi) dan kegiatan penutup, penilaian hasil belajar, dan sumber belajar.

1. Bahan ajar Peserta Didik

Bahan ajar peserta didik merupakan bahan yang telah disusun secara sistematis sesuai dengan urutan materi pembelajaran. Materi yang dikembangkan adalah materi memahami kedaulatan rakyat dalam sistem pemerintahan. Adapun komponennya dituangkan dengan format sebagai berikut:

1. Sampul modul peserta didik
2. Peta konsep, berisi skema garis besar pokok-pokok materi yang terdapat dalam modul peserta didik
3. Tujuan pembelajaran, berisi tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik
4. Isi modul, berisi materi pelajaran yang akan dipelajari peserta didik selama setiap kali pertemuan
5. Latihan soal, berisi contoh-contoh soal dari materi pelajaran
6. Daftar pustaka
7. Lembar kerja siswa

LKS merupakan lembaran yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik secara berkelompok. Lembar kerja siswa dikembangkan untuk satu kali pertemuan dalam proses pembelajaran. Lembar kerja siswa terdiri dari pengantar, tujuan kegiatan, alat dan bahan, langkah kegiatan, pertanyaan dan kesimpulan.

1. Tes hasil belajar

Tes hasil belajar yang disusun merupakan tes hasil belajar kognitif yang bertujuan untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kisi-kisi tes hasil belajar terdiri dari 20 soal pilihan ganda.

1. Media animasi

Media animasi yang dikembangkan merupakan media pembelajaran yang telah disusun secara sistematis sesuai dengan materi pembelajaran. Materi yang dikembangkan adalah materi memahami kedaulatan rakyat dalam sistem pemerintahan. Adapun pembelajarannya dilakukan dengan berorientasi pada penayangan media slide. Bentuk media dan langkah-langkah penggunannya selengkapnya sebagai berikut :

*Software* yang digunakan dalam media animasi ini adalah :

1. ***Sparkol Video Scribe***: Untuk membat video yang berisi materi pelajaran dengan efek *hand write* (tangan menulis).
2. ***Wondershare Filmora*** : Untuk mengedit video yang telah dibuat, menyisipkan musik dan efek-efek tambahan lainnya.
3. ***Focusky*** : Untuk membuat tampilan presentasi sebagai tempat melekatnya video materi pelajaran.

 Petunjuk penggunaan media animasi :

Langkah pertama yaitu mengoperasikan laptop atau Personal Computer dengan membuka *file* yang sudah tersedia, maka muncul di layar gambar sebagai berikut :



Gambar 4.1 Media animasi *software focusky*

Petunjuk penggunaan media dapat dilihat pada tabel :

Tabel 4.1a Petunjuk penggunaan media

|  |  |
| --- | --- |
| Petunjuk | Gambar tampilan |
| 1. Menuju slide selanjutnya silahkan klik tombol navigasi kanan atau tekan tombol arah kanan pada keyboard. Begitu pulah sebaliknya jika ingin kembali ke slide sebelumnya
 |  |
| 1. Menampilkan tampilan secara fullscreen atau tidak dengan mengklik tombol ditengah pada navigasi yang muncul dilayar.
 |  |
| 1. Memperbesar atau memperkecil tampilan dengan mengklik tombol pembesar dan pengecil
 |  |
| 1. Arahkan cursor kearah kanan layar makan akan muncul tombol navigasi. Icon pencil untuk memasukkan coretan atau garis pada presentasi
 |  |
|  |  |
| 1. Klik tombol kotak-kotak untuk memunculkan slide secara keseluruhan
 |  |
| 1. Klik tombol play untuk memulai presentasi secara otomatis
 |  |

1. Rancangan awal instrumen kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran.
2. Lembar pengamatan keterlaksanaan media pembelajaran

Merupakan instrumen yang disusun untuk mengukur tingkat kepraktisan media pembelajaran. Di dalam instrumen ini terdiri dari aspek sintaks/tahapan pembelajaran, aspek interaksi/sistem sosial, prinsip reaksi dan Sistem Pendukung (perangkat pembelajaran dan media pembelajaran)

1. Lembar pengamatan kemampuan pendidik dalam mengelolah PBM

Instrumen ini digunakan untuk mengukur keefektifan media pembelajaran berorientasi multi media animasi. Di dalam instrumen ini terdiri dari tahapan pembelajaran (meliputi kegiatan pendahuluan, inti dan penutup), pengelolaan waktu dan suasana kelas.

1. Lembar pengamatan aktivitas peserta didik.

Instrumen ini digunakan untuk mengukur keefektifan media pembelajaran multi media media animasi dalam proses pembelajaran. Data yang diperoleh tentang aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

1. Angket respon peserta didik

Instrumen ini digunakan untuk mengukur keefektifan media pembelajaran berorientasi multi media animasi. Data yang diperoleh mengenai pendapat peserta didik terhadap media dan kegiatan pembelajaran

Pada tahap ini dihasilkan instrumen media pembelajaran pengembangan media animasi beserta 5 produk perangkat pembelajaran, yakni silabus, RPP, Modul, LKS dan tes hasil belajar beserta instrumen pendukungnya. Semua hasil penyusunan dan pengembangan perangkat pembelajaran ini selanjutnya disebut rancangan awal *prototype draf I*. *Prototype* perangkat pembelajaran ini masih bersifat hipotetik yang selanjutnya akan divalidasi oleh para pakar.

1. **Tingkat Validitas dan kepraktisan media animasi pada pembelajaran PKn di kelas VIII SMP Negeri 3 Sinjai Barat Kabupaten Sinjai. (Tahap Pengembangan)**
2. **Analisis Data Kevalidan Media pembelajaran**

Validasi ahli bertujuan untuk melihat validitas media pembelajaran mencakup semua aspek dan kriteria media dan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil validasi dari para ahli digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan media pembelajaran berdasarkan saran dan masukan para validator untuk selanjutnya diujicobakan. Hasil dari validasi ahli ini selanjutnya disebut *Prototype Draf II*. Adapun Nama-nama validator sebagai berikut:

1. Dr. Imam Suyitno, M.Si sebagai Validator 1 (V1). Dosen PPKn dan Sosiologi UNM. Beliau dipilih sebagai validator ahli materi karena: Kompoten pada materi Pendidikan Kewarganegaraan, dan
2. Dr. Hasaruddin Hafid, M.Ed sebagai validator 2 (V2). Dosen dijurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan pada FIP UNM. Beliau dipilih sebagai validator ahli desain dan media pembelajaran karena Kompeten pada teknologi pembelajaran.

Validasi ahli materi dilaksanakan tanggal 15 dan 28 April 2016 dan validasi ahli desain dan media pembelajaran tanggal 15 dan 28 April 2016. Berikut hasil validasi ahli terhadap media dan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan meliputi silabus, RPP, produk media, LKS, tes hasil belajar beserta instrumennya.

1. Silabus

Aspek-aspek yang diperhatikan dalam memvalidasi silabus adalah format silabus, isi yang disajikan dan bahasa. Rangkuman hasil validasi ahli mengenai silabus dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1 Hasil validasi silabus

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek Penilaian | $$\overbar{x}$$ | Ket |
| 1 | Format silabus | 4 | S. Valid |
| 2 | Bahasa | 4 | S. Valid |
| 3 | Isi yang disajikan | 3,64 | S. Valid |
| Rata-rata total penilaian aspek | 3,88 | S. Valid |
| Reliabilitas | 0,90 | Reliabel |

Sumber: Data validasi silabus

Hasil analisis yang ditunjukkan pada tabel 4.1 di atas, dapat dijelaskan bahwa keseluruhan nilai rata-rata total aspek penilain silabus oleh tim validasi telah memenuhi kriteria kevalidan dengan skor rata-rata total 3,88 yakni berada dalam kategori sangat valid (3,6$\overline{<}$ M $\overline{<}$ 4,0) dengan nilai reliabilitas dari dua validator sebesar 0,90. Kesimpulan dari validator adalah silabus baik dan dapat digunakan dengan revisi kecil.

1. **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

Aspek-aspek yang diperhatikan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran adalah: format, bahasa dan isi yang disajikan. Rangkuman hasil validasi ahli mengenai rencana pelaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2 Hasil validasi RPP

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek Penilaian | $$\overbar{x}$$ | Ket |
| 1 | Format RPP | 3,84 | S. Valid |
| 2 | Bahasa | 3,88 | S. Valid |
| 3 | Isi | 3,88 | Valid |
| Rata-rata total penilaian aspek | 3,86 | S. Valid |
| Reliabilitas | 0,75 | Reliabel |

Sumber: data validasi RPP

Hasil analisis yang ditunjukkan pada tabel 4.2 di atas, dapat dijelaskan bahwa secara keseluruhan nilai rata-rata total aspek penilain RPP oleh pakar telah memenuhi kriteria kevalidan dengan skor rata-rata total 3,86 yakni berada dalam kategori sangat valid dengan nilai reliabilitas dari dua validator sebesar 0,75. Kesimpulan dari validator adalah RPP baik dan dapat digunakan dengan revisi kecil.

1. **Media pembelajaran**

Aspek-aspek yang diperhatikan dalam kevalidan produk media adalah: format, isi yang disajikan, ilustrasi, bahasa dan penulisan. Rangkuman hasil validasi ahli mengenai produk media dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3 Hasil validasi produk media pembelajaran

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek Penilaian | $$\overbar{x}$$ | Ket |
| 1 | Format  | 3,92 | S. Valid |
| 2 | Isi yang disajikan | 3,57 | S. Valid |
| 3 | Ilustrasi  | 3,8 | S. Valid |
| 4 | Bahasa dan penulisan | 3,88 | S. Valid |
|  |  |  |  |
| Rata-rata total penilaian aspek | 3,79 | S. Valid |
| Reliabilitas | 0,77 | Reliabel |

Sumber: Data validasi media

Hasil analisis yang ditunjukkan pada tabel 4.3, dapat dijelaskan bahwa secara keseluruhan nilai rata-rata total aspek penilaian media oleh tim validasi telah memenuhi kriteria kevalidan dengan skor 3,79 yakni berada dalam kategori sangat valid dengan nilai reliabilitas dari dua validator sebesar 0,77. Kesimpulan dari validator adalah media dapat digunakan dengan revisi kecil.

1. **Lembar Kerja Siswa (LKS)**

Aspek-aspek yang diperhatikan dalam kevalidan LKS adalah: format, bahasa dan isi yang disajikan. Rangkuman hasil validasi ahli mengenai LKS dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4 Hasil validasi LKS

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek Penilaian | $$\overbar{x}$$ | Ket |
| 1 | Format  | 3,7 | S. Valid |
| 2 | Bahasa  | 3,7 | S. Valid |
| 3 | Isi  | 3,8 | S. Valid |
| Rata-rata total penilaian aspek | 3,72 | S. Valid |
| Reliabilitas | 0,81 | Reliabel |

Sumber: Data validasi LKS

Hasil analisis yang ditunjukkan pada tabel 4.4, dapat dijelaskan bahwa secara keseluruhan nilai rata-rata total aspek penilain LKS oleh tim validasi telah memenuhi kriteria kevalidan dengan skor 3,72 yakni berada dalam kategori sangat valid dengan nilai reliabilitas dari dua validator sebesar 0,81. Kesimpulan dari validator adalah LKS dapat digunakan dengan revisi kecil.

1. **Tes Hasil Belajar**

Aspek-aspek yang diperhatikan dalam memvalidasi tes hasil belajar secara garis besar adalah materi soal, konstruksi, bahasa dan waktu. Hasil analisis validasi tes hasil belajar dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5 Hasil validasi tes hasil belajar

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek Penilaian | $$\overbar{x}$$ | Ket |
| 1 | Materi soal | 3,83 | S. Valid |
| 2 | Konstruksi | 4 | S. Valid |
| 3 | Bahasa  | 3,83 | S. Valid |
| 4 | Waktu  | 3 | Valid |
| Rata-rata total penilaian aspek | 3,67 | Valid |
| Reliabilitas | 0,80 | Reliabel |

Sumber: Data validasi tes hasil belajar

Berdasarkan hasil validasi instrumen tes hasil pada tabel 4.5, keempat aspek penilaian yakni materi soal, konstruksi, bahasa berada pada kategori sangat valid dengan rata-rata total penilaian masing-masing aspek sebesar 3,83, 4 dan 3,83 (kategori sangat valid) kecuali aspek waktu berada pada kategori dengan nilai rata-rata sebear 3 dan nilai reliabilitas sebesar 0,80 (reliabel). Kesimpulan penilaian ahli adalah tes hasil belajar baik digunakan revisi kecil.

1. **Analisis Data Validasi Instrumen Penelitian**
2. Lembar Pengamatan Keterlaksanaan media animasi pada pembelajaran PKn

Aspek-aspek yang diperhatikan dalam memvalidasi lembar pengamatan keterlaksanaan media pembelajaran secara garis besar adalah aspek petunjuk, aspek cakupan unsur pembelajaran berorientasi media media animasi dan aspek bahasa. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6 Rangkuman hasil validasi lembar pengamatan keterlaksanaan media animasi

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek Penilaian | $$\overbar{x}$$ | Ket |
| 1 | Petunjuk | 3,75 | S. Valid |
| 2 | Unsur pembelajaran | 4 | S. Valid |
| 3 | Bahasa  | 3,80 | S. Valid |
| Rata-rata total penilaian aspek | 3,85 | S. Valid |
| Reliabilitas | 0,80 | Reliabel |

Sumber: Data validasi lembar pengamatan keterlaksanaan media pembelajaran

Berdasarkan hasil validasi pada tabel 4.6, penilaian dua validator untuk kriteria aspek penilaian pada lembar pengamatan keterlaksanaan media pembelajaran PKn berbasis multi media animasi, maka diperoleh rata-rata total penilaian aspek sebesar 3,85 yaitu berada dalam kategori sangat valid dengan nilai Reliabilitas 0,80. Kesimpulan penilaian oleh para ahli yaitu baik dan dapat digunakan dengan revisi kecil. Adapun saran perbaikan dari validator adalah dengan tetap memperhatikan keterlibatan siswa secara personal, profesional, sosial-kultural dan menambahkan keterangan rubrik penilaian untuk tiap aspek agar memudahkan dalam penilaian lembar pengamatan. Rubrik penilaian dapat dilihat pada lampiran.

1. Lembar Pengamatan Kemampuan Pendidik Dalam Mengelolah Pembelajaran PKn Berbasis media animasi

Aspek-aspek yang diperhatikan dalam memvalidasi lembar observasi kemampuan pendidik dalam mengelolah kegiatan pembelajaran PKn adalah aspek petunjuk, aspek kegiatan pembelajaran, suasana pembelajaran dan aspek bahasa. Hasil analisis validasi dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7 Rangkuman hasil validasi lembar pengamatan kemampuan pendidikdalam mengelolah pembelajaran PKn berbasis media animasi

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek Penilaian | $$\overbar{x}$$ | Ket |
| 1 | Petunjuk | 3,75 | S. Valid |
| 2 | Kegiatan pembelajaran dan suasana pembelajaran | 4 | S. Valid |
| 3 | Bahasa  | 4 | S. Valid |
| Rata-rata total penilaian aspek | 3,90 | S. Valid |
| Reliabilitas | 0,88 | Reliabel |

Sumber: data validasi lembar pengamatan kemampuan pendidik dalam mengelolah pembelajaran PKn

Berdasarkan hasil validasi pada tabel 4.7, penilaian dua validator untuk kriteria aspek penilaian pada lembar pengamatan kemampuan pendidik dalam mengelolah pembelajaran, maka diperoleh rata-rata total penilaian aspek sebesar 3,9 yaitu berada dalam kategori sangat valid dengan nilai Reliabilitas 0,88. Kesimpulan penilaian oleh para ahli tersebut untuk lembar observasi kemampuan pendidik dalam mengelolah pembelajaran PKn yaitu baik dan dapat digunakan dengan revisi kecil Adapun saran perbaikan dari validator adalah dengan menambahkan keterangan indikator/rubrik penilaian untuk tiap aspek agar memudahkan dalam pengisian lembar pengamatan. Rubrik penilaian dapat dilihat pada lampiran.

1. Lembar Pengamatan Aktivitas Peserta Didik

Aspek-aspek yang diperhatikan dalam memvalidasi lembar pengamatan aktivitas peserta didik adalah aspek petunjuk, aspek cakupan aktivitas dan aspek bahasa. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.8 Rangkuman hasil validasi lembar pengamatan aktivitas peserta didik

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek Penilaian | $$\overbar{x}$$ | Ket |
| 1 | Petunjuk | 4 | S. Valid |
| 2 | Cakupan aktivitas | 3,16 | Valid |
| 3 | Bahasa  | 4 | S. Valid |
| Rata-rata total penilaian aspek | 3,72 | S. Valid |
| Reliabilitas | 0,83 | Reliabel |

Sumber: Data validasi lembar pengamatan aktivitas peserta didik

Berdasarkan hasil validasi pada tabel 4.8, penilaian dua validator untuk kriteria aspek penilaian pada lembar pengamatan aktivitas peserta didik, maka diperoleh rata-rata total penilaian aspek sebesar 3,75 yaitu berada dalam kategori sangat valid dengan nilai reliabilitas 0,83. Kesimpulan penilaian oleh ahli untuk lembar pengamatan aktivitas peserta didik yaitu baik dan dapat digunakan dengan revisi kecil. Adapun saran perbaikan dari validator adalah dengan menambahkan keterangan indikator/rubrik penilaian untuk tiap aspek agar memudahkan dalam pengisian lembar pengamatan. Rubrik penilaian dapat dilihat pada lampiran.

1. Angket Respon Peserta Didik Terhadap media dan Kegiatan Pembelajaran

Aspek-aspek yang diperhatikan dalam memvalidasi angket respon peserta didik terhadap media dan kegiatan pembelajaran secara garis besar adalah aspek petunjuk, aspek cakupan aktivitas dan aspek bahasa. Hasil validasi angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut:

Tabel 4.9 Rangkuman hasil validasi angket respon peserta didik

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek Penilaian | $$\overbar{x}$$ | Ket |
| 1 | Petunjuk | 4 | S. Valid |
| 2 | Cakupan aktivitas | 3,75 | S. Valid |
| 3 | Bahasa  | 4 | S. Valid |
| Rata-rata total penilaian aspek | 3,91 | S. Valid |
| Reliabilitas | 0,875 | Reliabel |

Sumber : Data validasi angket respon peserta didik

Berdasarkan hasil validasi pada tabel 4.9, penilaian dua validator untuk kriteria aspek penilaian angket respon peserta didik, diperoleh rata-rata total penilaian aspek sebesar 3,91 yaitu berada dalam kategori sangat valid dengan nilai reliabilitas 0,875. Kesimpulan penilaian para ahli untuk angket peserta didik yaitu baik dan dapat digunakan dengan revisi kecil Adapun saran perbaikan dari validator adalah mengelompokkan pernyataan tentang perangkat pembelajaran dan kegiatan pembelajaran.

1. **Hasil Revisi/Perbaikan Perangkat Pembelajaran**

Perangkat pembelajaran dan instrumennya secara umum dinyatakan valid dengan syarat perangkat dapat diterapkan dengan revisi kecil maka dilakukanlah revisi atau perbaikan berdasarkan saran ahli sebagai berikut :

1. Hasil revisi silabus

Terdapat beberapa saran dan arahan dari validator yang perlu diperhatikan untuk kesempurnaan silabus. Hasil revisi dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut.

Tabel 4.10 Revisi silabus berdasarkan hasil validasi

1. Ahli materi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Bagian yang direvisi | Sebelum direvisi | Sesudah direvisi |
|  |  |  |
|  | Tidak ada revisi dan dapat digunakan |  |
|  |  |

1. Ahli desain dan media pembelajaran

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Bagian yang direvisi | Sebelum direvisi | Sesudah direvisi |
| Sumber belajar | Sumber belajar hanya mencantumkan buku teks dan buku UUD 1945 | Sumber belajar dilengkapi yakni buku teks, buku UUD 1945, modul peserta didik, dan LKS  |

Silabus yang telah direvisi selanjutnya dikembalikan kepada validator untuk diberikan penilaian apakah telah sesuai dengan kriteria yang disarankan atau tidak. Kesimpulan validator terhadap hasil revisi silabus adalah silabus baik dan dapat diujicobakan.

1. Hasil revisi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)

Beberapa saran dan arahan dari validator yang perlu diperhatikan untuk kesempurnaan RPP revisi dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut.

Tabel 4.11 Revisi RPP berdasarkan hasil validasi

1. Ahli materi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Bagian yang direvisi | Sebelum direvisi | Sesudah direvisi |
|  |  |  |
|  | Tidak ada revisi dan dapat digunakan |  |
|  |  |

1. Ahli desain dan media pembelajaran

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Bagian yang direvisi | Sebelum direvisi | Sesudah direvisi |
| Penilaian hasil belajar | Tes hasil belajar dan pedoman penskoran tidak dilampirkan | Tes hasil belajar dan pedoman penskoran dilampirkan |

RPP yang telah direvisi selanjutnya dikembalikan kepada validator untuk diberikan penilaian apakah telah sesuai dengan kriteria yang disarankan atau tidak. Kesimpulan validator terhadap hasil revisi RPP adalah RPP telah dapat diujicobakan.

1. Hasil revisi modul peserta didik

Beberapa saran dan arahan dari validator yang perlu diperhatikan untuk kesempurnaan modul dapat dilihat pada tabel 4.12 berikut

Tabel 4.12 Revisi modul berdasarkan hasil validasi

1. Ahli materi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Bagian yang direvisi | Sebelum direvisi | Sesudah direvisi |
|  |  |  |
|  | Tidak ada revisi dan dapat digunakan |  |
|  |  |  |

1. Ahli desain dan media pembelajaran

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Bagian yang direvisi | Sebelum direvisi | Sesudah direvisi |
|  |  |  |
|  | Tidak ada revisi dan dapat digunakan |  |
|  |  |  |

Modul yang telah direvisi selanjutnya dikembalikan kepada validator untuk diberikan penilaian apakah telah sesuai dengan kriteria yang disarankan atau tidak. Kesimpulan validator terhadap hasil revisi modul adalah baik dan dapat diujicobakan

1. Hasil revisi lembar kerja siswa (LKS)

Beberapa saran dan arahan dari validator yang perlu diperhatikan untuk kesempurnaan LKS dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.13 Revisi LKS berdasarkan hasil validasi

1. Ahli materi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Bagian yang direvisi | Sebelum direvisi | Sesudah direvisi |
|  | Tidak ada refisi dan dapat digunakan |  |
|  |  |  |

1. Ahli desain dan media pembelajaran

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Bagian yang direvisi | Sebelum direvisi | Sesudah direvisi |
| Ruang untuk menjawab tiap soal dalam LKS | Ruang untuk menjawab soal dalam LKS agak sempit | Ruang untuk menjawab soal dalam LKS telah diperbesar |

LKS yang telah direvisi selanjutnya dikembalikan kepada validator untuk diberikan penilaian apakah telah sesuai dengan kriteria yang disarankan atau tidak. Kesimpulan validator terhadap hasil revisi LKS adalah baik dan dapat diujicobakan

1. Hasil revisi tes hasil belajar

Beberapa saran dan arahan dari validator yang perlu diperhatikan untuk kesempurnaan tes hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.14 berikut.

Tabel 4.14 Revisi tes hasil belajar berdasarkan hasil validasi

1. Ahli materi

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Bagian yang direvisi | Sebelum revisi | Setelah revisi |
|  |
|  |  | Tidak ada refisi dan dapat digunakan |  |

1. Ahli desain dan media pembelajaran

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Bagian yang direvisi | Sebelum revisi | Setelah revisi |
|  |
|  |  | Tidak ada refisi dan dapat digunakan |  |

Tes hasil belajar yang telah direvisi selanjutnya dikembalikan kepada validator untuk diberikan penilaian apakah telah sesuai dengan kriteria yang disarankan atau tidak. Kesimpulan validator terhadap hasil revisi tes hasil belajar adalah baik dan dapat diujicobakan

1. **Deskripsi Hasil Uji Coba**

Uji coba lapangan dilakukan untuk melihat kepraktisan dan keefektifan media dan perangkat pembelajaran yang telah melalui tahapan validasi. Dalam uji coba ini, yang diamati adalah keterlaksanaan merdia pembelajaran, kemampuan pendidik dalam mengelolah pembelajaran, aktivitas peserta didik, hasil tes belajar peserta didik dan respon peserta didik terhadap media dan kegiatan pembelajaran.

Uji coba dilaksanakan selama 2 kali pertemuan yaitu pada tanggal 26 April 2016 dan pada tangggal 3 Mei 2016. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan oleh guru kelas VIII yaitu ibu Herniwati, S.Pd dan dibantu 2 orang observer yaitu peneliti sendiri (Akmal Juhaepa, S.Pd) dan ibu Syamsinar, S.Pd. Rincian pelaksanaan ujicoba dapat dilihat pada berikut:

Tabel 4.15 Rincian waktu pelaksanaan uji coba perangkat pembelajaran

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Waktu** | **Pukul** | **RPP** | **LKS** | **Modul** |
| 1 | Selasa, 26 April 2016 | 08.50 – 10.10 | RPP 04 | LKS 5.1 | Hal 3 |
| 2 | Selasa, 3 Mei 2016 | 08.50 – 10.10 | RPP 04 | LKS 5.1 | Hal 3 |
|  |  |  |  |

1. **Analisis Kepraktisan media Pembelajaran**

Tujuan utama analisis data keterlaksanaan media pembelajaran hasil uji coba lapangan adalah untuk melihat tingkat kepraktisan media pembelajaran. Namun demikian, untuk lebih memberikan penekanan bahwa lembar pengamatan keterlaksanaan media yang digunakan memenuhi reliabilitas secara empiris, maka terlebih dahulu dilakukan perhitungan reliabilitas instrumen berdasarkan data hasil uji coba. Jika hasil perhitungan reliabilitas memberikan kesimpulan bahwa instrumen tersebut tidak reliabel, maka data hasil uji coba belum layak dipergunakan untuk menilai kepraktisan media pembelajaran.

Data kepraktisan media pembelajaran diperoleh oleh dua orang pengamat keterlaksanaan media dan perangkat pembelajaran, yaitu peneliti sendiri (observer 1) dan Ibu Syamsinar, S.Pd (observer 2). Adapun rangkuman hasil analisis data keterlaksanaan media pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 4.16 berikut

Tabel 4.16 Hasil analisis keterlaksanaan media pembelajaran

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek Pengamatan | Rata-rata hasil pengamatan | Kategori | Percentage of Agreements | Kategori |
| 1 | Sintaks/Tahapan Pembelajaran (RPP) | 1,90 | Terlaksana Seluruhnya | 0,90 | Reliabel |
| 2 | Interaksi Sosial (Modul dan LKS) | 1,75 | Terlaksana Seluruhnya | 0,75 | Reliabel |
| 3 | Prinsip Reaksi (RPP, Modul dan LKS) | 1,79 | Terlaksana Seluruhnya | 0,75 | Reliabel |
| 4 | Sistem Pendukung | 1,92 | Terlaksana Seluruhnya | 0,81 | Reliabel |
| Rata-Rata Total | 1,84 | Terlaksana Seluruhnya | 0,81 | Reliabel |
|  Sumber : Data keterlaksanaan media pembelajaran |

Berdasarkan tabel 4.16 di atas, dapat diuraikan bahwa keterlaksanaan media pembelajaran pada uji coba diperoleh nilai rata-rata pada aspek sintaks/tahapan pembelajaran (RPP) adalah $\overbar{x}$ **=** 1,90, nilai rerata pada aspek interakasi sosial $\overbar{x}$ **=** 1,75 yang berarti berada pada kategori terlaksana seluruhnya. Nilai rerata pada aspek prinsip reaksi $\overbar{x}$ **=** 1,79 yang berada pada pada kategori terlaksana seluruhnya serta nilai rerata sistem pendukung 1,92 yang juga berada pada kategori terlaksana seluruhnya. Nilai rata-rata total dari 2 orang observer keterlaksanaan media pembelajaran adalah 1,84 yang berarti berada pada kategori terlaksana seluruhnya (M>2) dengan nilai reliabilitas = 0,81 yang berarti reliabel (dapat dipercaya).

1. **Hasil Analisis Kemampuan Pendidik Dalam Mengelolah Pembelajaran**

Tujuan utama analisis data kemampuan pendidik pengelolaan pembelajaran adalah untuk melihat kemampuan pendidik dalam mengelolah proses pembelajaran. Data pengelolaan pembelajaran diperoleh dari dua orang observer yaitu peneliti (Akmal Juhaepa, S.Pd) dan dibantu oleh ibu Syamsinar S.Pd.

Observasi kemampuan pendidik dalam mengelolah pembelajaran dilakukan sebanyak dua kali pertemuan pada uji coba lapangan. Pengamatan dilakukan pada aspek yang meliputi 1) kegiatan pembelajaran (kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup), 2) pengelolaan waktu dan suasana kelas.

Data hasil analisis tentang kemampuan pendidik mengelolah pembelajaran PKn berbasias media animasi dapat dilihat secara lengkap pada Lampiran. Rangkuman data hasil analisis kemampuan pendidik dalam mengelolah pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.17 berikut

Tabel 4.17 Hasil analisis kemampuan pendidik dalam mengelolah pembelajaran PKn

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek Pengamatan | Rata-rata hasil pengamatan | Kategori | Percentage of Agreements | Kategori |
| 1 | Kegiatan Pembelajaran |  |  |  |  |
|  | * + 1. Kegiatan Pendahuluan
 | 3,75 | Tinggi | 0,83 | Reliabel |
|  | * + 1. Kegiatan Inti (eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi)
 | 3,64 | Tinggi | 0,94 | Reliabel |
|  | * + 1. Kegiatan Penutup
 | 4,00 | Tinggi | 100 | Reliabel |
| 2 | Pengelolaan waktu dan suasana kelas | 3,58 | Tinggi | 0,83 | Reliabel |
| Rata-Rata Total | 3,74 | Tinggi | 0,90 | Reliabel |

Sumber : Data kemampuan pendidik dalam mengelolah pembelajaran

Berdasarkan tabel 4.17 di atas dapat dijelaskan bahwa kemampuan pendidik dalam mengelolah pembelajaran untuk uji coba lapangan pada aspek kegiatan pendahuluan diperoleh rata-rata nilai $\overbar{x}$ = 3,75, kegiatan inti diperoleh nilai rata-rata $\overbar{x}$ = 3,64, kegiatan penutup diperoleh nilai rata-rata $\overbar{x}$ = 4,00 yang berarti berada pada kategori tinggi. Sementara aspek pengelolaan waktu dan suasana kelas diperoleh nilai rata-rata $\overbar{x}$ = 3,58 yang berada pada kategori tinggi.

Secara umum hasil pengamatan dari dua observer pada uji coba lapangan diperoleh nilai rata-rata total untuk 2 kali pertemuan yaitu $\overbar{x}$ =3,74 (berada pada kategori tinggi) dengan nilai reliabilitas sebesar R= 90% atau 0,90.

Pada uji coba lapangan ini hasil analisis yang diperoleh berada pada kategori tinggi. Hal ini disebabkan karena kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran berbasis media animasi dan masih asing bagi mereka sehingga menimbulkan suasana baru bagi peserta didik. Mereka antusias mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik secara individual maupun berkelompok.

1. **Hasil Analisis Data Aktivitas Peserta Didik**

Data aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung diamati oleh dua orang pengamat yaitu peneliti dan dibantu oleh Ibu Syamsinar S.Pd. Rangkuman data hasil analisis disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.18 Rekapitulasi hasil pengamatan aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Kategori Aktivitas Peserta didik | Persentase Pertemuan | $$\overbar{X}$$ | Kategori |
| **Uji Terbatas** | **Uji Luas** |  |  |
| 1 | Memperhatikan penjelasan pendidik | 100 | 95 | 97,4 | S. Baik |
| 2 | Membaca modul peserta didik | 100 | 94 | 97,1 | S. Baik |
| 3 | Berdiskusi/bekerjasama dengan anggota kelompok | 80 | 91 | 85,3 | S. Baik |
| 4 | Melakukan percobaan | 80 | 94 | 87,2 | S. Baik |
| 5 | Melakukan pengamatan  | 100 | 86 | 93 | S. Baik |
| 6 | Menggolongkan  | 80 | 89 | 84,3 | S. Baik |
| 7 | Melakukan pengukuran | 93 | 93 | 93,1 | S. Baik |
| 8 | Menyimpulkan hasil percobaan  | 93 | 89 | 91 | S. Baik |
| Jumlah Presentase Rata-Rata | 90,8 | 91,4 | 91,1 |  |

Sumber : Data pengamatan aktivitas peserta didik

Gambar 4.1 Diagram batang aktivitas peserta didik pada uji coba lapangan

Berdasarkan data pada tabel 4.18, terdapat 8 kategori aktivitas peserta didik yang diamati selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kedelapan kategori aktivitas peserta didik dapat djelaskan sebagai berikut:

1. Kategori pertama, kedua dan ketiga adalah memperhatikan penjelasan pendidik, membaca modul peserta didik, berdiskusi dan bekerjasama dengan anggota kelompok. Dari dua kali pertemuan, rata-rata total kategori ini sebesar $\overbar{x}$ =97,4, $\overbar{x}$ =97,1 dan $\overbar{x}$ =85,3 (berada pada kategori sangat baik) hal ini menunjukkan antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sangat tinggi.
2. Kategori kempat adalah melakukan percobaan. Nilai persentase rata-rata aktivitas peserta didik dalam melakukan percobaan dari dua kali pertemuan adalah $\overbar{x}$ = 87,2 (berada pada kategori baik). Keterampilan peserta didik dalam melakukan percobaan diamati ketika peserta didik mengerjakan LKS dengan anggota kelompoknya.
3. Kategori kelima adalah melakukan pengamatan. Nilai persentase rata-rata aktivitas peserta didik dalam melakukan pengamatan berdasarkan masalah yang disajikan dalam LKS dari dua kali pertemuan adalah $\overbar{x}$ =93,0 (berada pada kategori sangat baik). Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik telah mempu melakukan pengamatan dengan sangat baik berdasarkan fakta yang terjadi dalam melakukan percobaan pada tiap pertemuan pembelajaran.
4. Kategori aktivitas peserta didik yang keenam adalah menggolongkan dan melakukan pengukuran. Nilai persentase rata-rata aktivitas peserta didik dalam melakukan keterampilan menggolongkan adalah $\overbar{x}$ =84,3 (berada pada kategori baik). dan aktivitas peserta didik yang ketujuh adalah mengukur dengan nilai rata-rata adalah $\overbar{x}$ =91,3 (berada pada kategori sangat baik). Hal ini menunjunjukkan bahwa peserta didik telah terampil dalam menggolongkan suatu objek berdasarkan apa yang mereka amati dalam mengerjakan LKS.
5. Kategori aktivitas peserta didik yang kedelapan adalah menyimpulkan hasil percobaan. Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas peserta didik dan hasil dari LKS peserta didik selama dua kali pertemuan, Nilai persentase rata-rata adalah $h \overbar{x}$ =91,0 (berada pada kategori sangat baik). Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik telah mampu menarik suatu kesimpulan yang dilakukan dengan berdiskusi dengan anggota kelompok berdasarkan fakta-fakta percobaan yang mereka temui selama mengerjakan tugas.
6. **Hasil Analisis Data Respon Peserta Didik Terhadap media Pembelajaran dan Kegiatan Pembelajaran**

Data respon peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menerapkan pendekatan keterampilan proses diperoleh dari angket respon peserta didik meliputi respon terhadap modul peserta didik, media pembelajaran dan kegiatan pembelajaran. Rangkuman datarespon peserta didik sebagai berikut:

Tabel 4.19 Hasil analisis angket respon peserta didik

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kategori Respon** | **Modul** | **Media** | **KBM** |
| Responden | % | Responden | % | Responden | % |
| 1 | Positif | 15 | 89,92 | 15 | 89,71 | 15 | 90,37 |
| 2 | Negatif | 2 | 10,08 | 2 | 10,29 | 2 | 9,63 |
| Jumlah | 17 | 100% | 17 | 100% | 17 | 100% |

Sumber : Data respon peserta didik

Hasil respon peserta didik pada Tabel 4.19 dianalisis sebagai berikut;

1. Hasil respon peserta didik terhadap modul peserta didik yaitu sebanyak 89,92% (15 peserta didik) yang memberikan respon positif dan 10,08% (2 peserta didik) yang memberikan respon negatif.
2. Hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran sebanyak 89,71% (15 peserta didik) yang memberikan respon positif dan 10,29% (2 peserta didik) yang memberikan respon negatif.
3. Hasil respon peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran yaitu diperoleh sebanyak 90,37% (15 peserta didik) yang memberikan respon positif dan 9,63% (2 peserta didik) yang memberikan respon negatif.

Berdasarkan hasil analisis respon peserta didik pada tabel 4.19, maka dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap perangkat pembelajaran berupa modul, media dan kegiatan pembelajaran berbsis media animasi pada pembelajaran PKn adalah sangat baik (positif).

1. **Tingkat keefektifan media animasi pada pembelajaran PKn di SMP Negeri 3 Sinjai Barat Kabupaten Sinjai. (Tahap Pengembangan)**

Penilaian hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari tes hasil belajar peserta didik. :

1. Hasil belajar kelompok (LKS)

Hasil belajar kelompok merupakan hasil diskusi belajar yang dilakukan peserta didik secara berkelompok setiap pertemuan. Untuk mengetahui hasil belajar kelompok peserta didik dapat dilihat pada lampiran C.19. Rangkuman hasil belajar kelompok dapat dilihat pada tabel 4.20 dan gambar 4.2 berikut

Tabel 4.20 Rekapitulasi Hasil Belajar LKS

|  |  |
| --- | --- |
| **KLPK** | **Kegiatan 1.1** |
| Uji Terbatas | 88 |
| Klpk I (Uji Luas) | 93 |
| Klpk II (Uji Luas) | 77 |
| Klpk III (Uji Luas) | 90 |
| Klpk IV (Uji Luas) | 100 |
| Klpk V (Uji Luas) | 75 |
| Rata-Rata | 87 |

Sumber : Data Hasil Belajar LKS

Gambar 4.2 Diagram batang Hasil Belajar Kelompok

Berdasarkan data tabel 4.20 di atas, perolehan nilai rata-rata hasil belajar kelompok peserta didik melampaui batas ketuntasan minimal (KKM) dari Kompetensi dasar mata pelajaran PKn yaitu 75. Hal ini disebabkan karena secara umum peserta didik telah mampu berdiskusi dengan baik dengan anggota kelompoknya dalam memecahkan masalah yang disajikan dalam LKS.

1. Hasil tes belajar peserta didik

Data hasil belajar setelah ujicoba diperoleh dengan menggunakan tes hasil belajar yang terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda. Tes hasil belajar yang disusun harus dapat mengukur penguasan peserta didik terhadap materi setelah proses pembelajaran. Hasil analisis data hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada lampiran. Rangkuman dari data tersebut dapat disajikan pada tabel 4.21 berikut:

Tabel 4.21 Frekuensi skor hasil belajar peserta didik

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Interval** | **Kategori** | **Pre-test** | **Post-test** |
| **f** | **%** | **f** | **%** |
| 0 – 34 | Sangat rendah | 0 | 0 % | 0 | 0 % |
| 35 – 54 | Rendah | 3 | 11 % | 0 | 0 % |
| 55 – 69 | Sedang | 14 | 50 % | 1 | 3 % |
| 70 – 84 | Tinggi | 11 | 39 % | 12 | 43 % |
| 85 – 100 | Sangat Tinggi | 0 | 0 % | 15 | 54 % |
| Jumlah | 28 | 100 % | 28 | 100 % |
| Tuntas | 9 | 32 % | 27 | 96 % |
| Tidak Tuntas | 19 | 68 % | 1 | 3,6 % |
| Nilai Rata-Rata | 64,3 | 82,5 |
| Nilai Maksimum | 80 | 95 |
| Nilai Minimum | 45 | 60 |

Sumber : Data hasil belajar peserta didik

Berdasarkan data tabel 4.21, dapat dijelaskan bahwa semua nilai peserta didik yang mengikuti pembelajaran PKn berbasis media animasi untuk materi kedaulatan rakyat dalam sistem pemerintahan di Indonesia berada dalam batas tuntas secara individu dengan batas KKM sebesar 75. Sebaran hasil belajar peserta didik yaitu pada tahap pre-test yakni sebanyak rendah, 3 orang (11%) memperoleh nilai pada kategori sedang, 14 orang (50%) memeperoleh nilai pada kategori tinggi, 11 orang (39%) dan tidak seorangpung yang memperoleh nilai kategori sangat rendah dan sangat tinggi. Nilai maksimum yang diperoleh peserta didik pada tahap ini sebesar 80 dan nilai terendah sebesar 45 dengan nilai rata-rata kelas sebesar 64,3%. Persentase ketuntasan belajar sebesar 67,9% (19 peserta didik) dan persentase ketidaktuntasan sebesar 32,1% (9 peserta didik).

Sementara sebaran hasil belajar pada tahap post-tes yaitu untuk kategori sangat rendah dan rendah sudah tidak ada peserta didik yang memperoleh nilai tersebut (0%), 1 orang (3%) memperoleh nilai pada kategori sedang, 12 orang (43%) berada pada kategori tinggi dan 15 orang (54%) memperoleh nilai pada kategori sangat tinggi. Nilai maksimum yang diperoleh peserta didik pada tahap ini sebesar 95 dan nilai terendah sebesar 60 dengan nilai rata-rata kelas sebesar 82,5%. Persentase ketuntasan belajar sebesar 96,4% (27 peserta didik) dan persentase ketidaktuntasan sebesar 3,6% (1 peserta didik). Dengan nilai tersebut, berarti hasil belajar peserta didik telah mencapai ketuntasan secara klasikal yakni minimal 85% peserta didik mencapai nilai KKM sebesar 75 sesuai yang ditetapkan di SMPN 3 Sinjai Barat. Rangkuman hasil analisis persentase ketuntasan dan ketidaktuntasan hasil belajar peserta didik dapat lihat pada diagram berikut:

Gambar 4.3 Diagram batang ketuntasan dan ketidaktuntasan hasil belajar

Berdasarkan gambar diagram 4.3, terlihat bahwa skor rata-rata hasil belajar peserta didik setelah pembelajaran lebih besar dari skor rata-rata yang diperoleh sebelum pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik menjawab dengan baik seluruh soal yang diberikan. Dengan demikian, penerapan pembelajaran berbasis media animasi memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil pengolahan data dengan menggunakan software statistik “IBM SPSS Statistics 22”maka diperoleh data sebagai berikut.

|  |
| --- |
|  Tabel 4.21 *Paired Samples Statistics* |
|  | **Mean** | **N** | **Std. Deviation** | **Std. Error Mean** |
| Pair 1 | Posttest | 82,50 | 28 | 7,136 | 1,349 |
| Pretest | 64,29 | 28 | 9,880 | 1,867 |

Sumber : IBM SPSS Statistics 22

 Dari data pada tabel 4.21 siswa yang diamati, terlihat bahwa rata-rata (mean) hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) adalah 64,29, dan rata-rata hasil belajar siswa sesudah perlakuan (*postest*) adalah 82,50. *Standar deviation* yang menunjukkan keheterogenan yang terjadi dalam data yaitu *pretest*s sebesar 9,880 dan *psostest* sebesar 7,136. *Standar error mean* menunjukkan sebaran rata-rata sampel terhadap rata-rata keseluruhan yaitu *pretest* 1,867 dan *postest* sebesar 1,349.

Nilai rata-rata tersebut perlu pengujian untuk mengetahui apakah terjadi perbedaan yang signifikan sebelum diberikan perlakuan pemanfaatan media animasi dan sesudah diberikan perlakuan yaitu pemanfaatan media animasi pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas VIII SMPN 3 Sinjai Barat Kabupaten Sinjai, maka dilakukan uji t yang terlihat pada tabel berikut.

|  |
| --- |
|  Tabel 4.22 *Paired Samples Test* |
|  | Paired Differences | T | Df | Sig.(2-tailed) |
| Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |
| Lower | Upper |
| Pair1 | Postest– Pretest | 18,214 | 9,049 | 1,710 | 14,706 | 21,723 | 10,651 | 27 | ,000 |

Sumber : IBM SPSS Statistics 22

Hasil uji t berpasangan tersebut terlihat bahwa rata-rata perbedaan hasil belajar antara *pretest* dan *postest* adalah 18,214. Perbedaan tersebut berkisar 14,706 sampai 21,723 seperti yang terlihat pada tabel *lower* dan *upper*.*Standar deviation* yang menunjukkan kegeterogenan yang terjadi dalam data yaitu 9,049. *Standar error mean* menunjukkan sebaran rata-rata sampel terhadap rata-rata yaitu 1,710. Dari data tersebut terlihat hasil belajar sesudah diberikan perlakuan lebih tinggi dari pada hasil belajar sebelum dilakukan perlakuan. Artinya ada peningkatan hasil belajar sesudah diberikan perlakuan dengan rata-rata peningkatan tersebut adalah 18,214.

Hasil perhitungan nilai “t” adalah sebesar 10,651 dengan derajat kebebasan (df) 27 dan nilai signifikansi 0,000 (< 0,05). ada peningkatan hasil belajar setelah menerapkan media animasi pada pembelajaran PKn kelas VIII di MPN 3 Sinjai Barat kabupaten sinjai. hal ini menunjukkan bahwa media animasi yang dikembangkan ini efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

1. **Pembahasan Hasil Penelitian**

Pada bagian ini dikemukakan pembahasan hasil penelitian yang meliputi; media animasi pada pembelajaran PKn di SMPN 3 Sinjai Barat, temuan-temuan khusus, keunggulan dan kelemahan produk media pembelajaran dan keterbatasan dalam penelitian. Keempat hal tersebut dapat diuraikan sebagai berikut ;

* 1. **Media animasi pada pembelajaran PKn di SMPN 3 Sinjai Barat**

Berdasarkan hasil validasi ahli (*expert review*), kriteria kevalidan perangkat dan media pembelajaran dalam penelitian ini telah sesuai dengan kriteria yang diajukan Akker (1999) dalam Rochmad (2012: 69) yakni media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan valid jika media dan perangkat pembelajaran didasarkan pada rasional teoritis yang kuat (validitasisi) dan semua komponen perangkat pembelajaran satu sama lain berhubungan secara konsisten (validitas konstruk).

Indikator yang digunakan untuk menyatakan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan adalah valid, dapat digunakan indikator sebagai berikut. Nieveen (1999) dalam Rochmad (2012: 69).

* + 1. Validitas isi. Validasi isi menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran didasarkan pada kurikulum atau model pembelajaran yang dikembangkan berdasar pada rasional teoritik yang kuat. Teori yang melandasi perangkat pembelajaran diuraikan dan dibahas secara mendalam. Sebagai contoh dalam penelitian pengembangan ini, memerlukan teori-teori pembelajaran yang mendukung, seperti teori pengembagan instruksional, teori tentang perangkat pembelajaran, teori pendekatan keterampilan proses, teori mengenai pembelajaran PKn di Sekolah Menengah Pertama
		2. Validitas konstruk. Validasi konstruk menunjukkan konsistensi internal antar komponen-komponen perangkat pembelajaran. Misalnya dalam penelitian ini, komponen-komponen yang dikembangkan adalah: (1)sintaks/tahapan pembelajaran; (2) interaksi sosial; (3) prinsip reaksi; dan (4) sistem pendukung;

Hasil uji kevalidan yang dilakukan oleh dua orang validator, diperoleh hasil secara umum, seluruh komponen media dan perangkat pembelajaran yang dikembangkan (*prototype draf I*) dan instrumennya dinyatakan dalam kategori sangat valid. Meskipun terdapat beberapa saran dan masukan para ahli untuk merivisi dan menyempurnakan media dan perangkat pembelajaran dan instrumen yang telah dirancang.

Berdasarkan saran ahli tersebut, setelah dilakukan revisi media dan perangkat pembelajaran berupa silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, modul peserta didik, LKS, tes hasil belajar serta instrumen pengamatan maka diperoleh perangkat pembelajaran *prototipe II* yang selanjutnya diujicobakan di kelas yang menjadi subjek penelitian.

Kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat dari syarat kevalidan dan tingkat keterlaksanaan media pada saat pembelajaran berlangsung. Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, indikator untuk menyatakan bahwa keterlaksanaan media pembelajaran dikatakan baik adalah dengan melihat apakah komponen-komponen media pembelajaran dapat dilaksanakan oleh pendidik di kelas, apakah peserta didik dapat mengikuti pembelajaran. Fokus pengamatan pada komponen sintaks, apakah dapat dilaksanakan sepenuhnya oleh pendidik, komponen sistem sosial dan prinsip reaksi yang ditetapkan apakah terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, dan komponen sistem pendukung apakah mendukung kelancaran berlangsungnya pembelajaran.

Data kepraktisan media pembelajaran diperoleh dari analisis data keterlaksanaan perangkat pembelajaran hasil ujicoba serta kemampuan pendidik dalam mengelolah pembelajaran dengan menggunakan media animasi yang diamati oleh dua orang pengamat. Secara umum hasil ujicoba meda pembelajaran telah memenuhi kriteria kepraktisan.

Bukti yang dapat ditunjukkan dari segi pelaksanaan, adalah bahwa setiap tahap pembelajaran mampu dilaksanakan dengan baik oleh pendidik untuk mengarahkan pelaksanaan pembelajaran PKn berbasis media animasi dengan baik. Selain itu nampak bahwa media dan perangkat pembelajaran yang dikembangkan mampu mengarahkan peserta didik untuk berinteraksi dengan temannya melalui proses diskusi ataupun berinteraksi dengan pendidik untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya sehingga memungkinkan timbulnya rasa untuk saling memahami dan menerima perbedaan pendapat, sekaligus memberikan pemahaman konsep yang benar terhadap materi yang dipelajari.

Media pembelajaran yang dikembangkan ini juga dianggap mampu mengakomodasi pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran sehingga mempermudah pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Sehingga dari segi kepraktisannya, perangkat pembelajaran baik dari segi silabus, RPP, LKS, modul peserta didik dapat digunakan pada materi kedaulatan rakyat dalam sistem pemerintahan di Indonesia sangat praktis digunakan dengan pendekatan media animasi karena telah merinci kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan oleh peserta didik dan pendidik.

Perangkat dan media pembelajaran dikatakan efektif jika memenuhi kriteria keefektifan yaitu; (1) ketuntasan belajar peserta didik secara individu minimal memperoleh nilai sebesar 65 dan secara klasikal jika minimal 85% peserta didik mencapai skor minimal 75 sesuai KKM, (2) Hasil belajar dan respon peserta didik terhadap perangkat dan kegiatan pembelajaran, dimana lebih dari 50% peserta didik memberi respon positif terhadap minimal 70 % dari jumlah aspek yang ditanyakan. Penjelasan tentang data keefektifan media pembelajaran selama ujicoba sebagai berikut:

* + - * 1. **Respon Peserta Didik**

Berdasarkan hasil analisis data tentang respon peserta didik terhadap media dan kegiatan pembelajaran, pada umumnya respon yang diberikan peserta didik terhadap media dan kegiatan pembelajaran adalah positif. Artinya peserta didik menganggap bahwa kegiatan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan keterampilan berbasis ITC media nimasi dalam pembelajaran PKn dapat membuat peserta didik lebih aktif, kreatif dan mampu bekerjasama dengan baik dalam pemrolehan hasil belajar yang akan berdampak positif pada hasil belajar peserta didik. Selain itu tampak bahwa peserta didik lebih senang belajar secara berkelompok dengan melakukan tugas-tugas secara berkelompok dalam pembelajaran PKn.

* + - * 1. **Hasil belajar**

Untuk melihat ketercapaian kompetensi dasar dan indkator pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran berbasis media animasi, maka dilakukan tes hasil belajar. Hasil tes belajar yang dibandingkan dengan kemampuan awal peserta didik. Kriteria keefektifan jika ditinjau dari hasil belajar adalah nilai yang diperoleh memenuhi kriteria ketuntasan minimal yaitu sebesar 75.

Hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari tahap ujicoba, secara keseluruhan menunjukkan persentase ketuntasan belajar peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal, yakni minimal 85% peserta didik mencapai nilai KKM. Dengan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media animasi yang telah dikembangkan berhasil digunakan secara optimal oleh peserta didik yang berdampak pada capaian hasil belajarnya.

Berdasarkan uraian ketercapaian tujuan penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran PKn berbasis media animasi yang telah dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan sehingga media pembelajaran yang telah diujicobakan dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai *prototype final* dan cocok digunakan dalam pembelajaran PKn khususnya untuk materi kedaulatan rakyat dalam sistem pemerintahan Indonesia di kelas VIII SMPN 3 Sinjai Barat.

* + - 1. **Temuan-temuan khusus**

Beberapa temuan yang diperoleh peneliti selama pelaksanaan uji coba media pembelajaran PKn berbasis media animasi dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Dengan menerapkan pendekatan media animasi dalam proses pembelajaran PKn, orientasi kegiatan pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik (*students centered*) dan tidak berpusat pada pendidik (*teachers centered*). Peran pendidik hanya sebagai fasilitator dan motivator bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Dengan menerapkan media pembelajaran berbasis media animasi, peserta didik dilatih untuk bersikap ilmiah dalam memproses materi pelajaran melalui kegiatan mengamati tayangan dan mengumpulkan fakta-fakta dalam permasalahan kemudian menyimpulkan dalam mengerjakan tugas yang ada pada LKS.
3. Penerapan media pembelajaran berbasis media animasi membantu peserta didik menemukan makna dalam proses pembelajaran karena peserta didik menemukan sendiri konsep materi pelajaran.
4. Aktivitas belajar peserta didik lebih dinamis, karena peserta didik belajar dalam kelompok yang menuntut mereka harus teliti, kreatif, bekerja sama, belajar mengungkapkan ide/pendapat, menghargai perbedaaan, percaya diri dan bertanggung jawab.
5. Peserta didik umumnya lebih santai, senang, dan antusias mengikuti pembelajaran karena mereka belajar sambil melihat dan mendengarkan langsung materi yang diberikan.
	* + 1. **Keunggulan dan Kelemahan Produk media animasi dalam Pembelajaran PKn**

Berikut ini dipaparkan keunggulan dan kelemahan media pembelajaran PKn berbasis media animasi yang telah kembangkan dengan media pembelajaran yang telah ada sebelumnya. Adapun keunggulannya diuraikan sebagai berikut.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

1. RPP dikembangkan dengan mengacu kepada pendekatan berbasis media animasi dihubungkan dengan jiwa karakter peserta didik sehingga sangat cocok digunakan untuk materi memahami kedaulatan rakyat dalam sistem pemerintahan Indonesia
2. RPP yang telah dikembangkan mempunyai urutan materi dan kegiatan pembelajaran yang jelas dan sesuai dengan bahan ajar peserta didik.
3. RPP yang dikembangkan memberikan proporsi waktu dan aktivitas peserta didik yang lebih dominan dalam pembelajaran. Sehingga model pembelajaran yang selama ini berpusat pada pendidik diubah menjadi model pembelajaran kooperatif yang berpusat pada peserta didik.
4. RPP yang dikembangkan mengkolaborasikan beberapa metode pembelajaran seperti, ceramah, demonstrasi, tanya jawab, diskusi kelompok dan mengerjakan tugas, sehingga ada variasi metode di setiap tahapan pembelajaran.
5. Media pembelajaran yang telah dikembangkan mengakomodasi pemanfaatan media pembelajaran yang sudah ada di sekolah, sehingga keberadaaan DLP*/Proyektor* di sekolah dapat termanfaatkan dengan baik dalam pembelajaran
6. Bahan ajar peserta didik
	* + 1. Bahan peserta didik yang dikembangkan disusun berdasarkan kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran serta sangat sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran.
			2. Dari segi penyajiannya, bahan peserta didik dilengkapi dengan peta konsep berdasarkan urutan materi yang terstruktur dan jelas sehingga mudah digunakan oleh peserta didik karena adanya batasan materi yang harus dipelajari, berbeda dengan buku peserta didik yang selama ini beredar dan terkesan instan tanpa penyajian peta konsep dan urutan materi yang terstruktur.
			3. Bahasa yang digunakan dalam modul peserta didik telah disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik dan disusun lebih komunikatif sehingga memudahkan peserta didik memahami konsep yang disajikan dalam modul.
			4. Dari segi isi, bahan ajar peserta didik yang dikembangkan dilengkapi dengan lembar kerja siswa, di mana LKS ini merupakan tugas yang esensial dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam proses pembelajaran.
7. Lembar kerja siswa

Perbedaan yang mendasar antara LKS yang dikembangkan dengan LKS yang digunakan peserta didik saat ini adalah dari kegiatan yang akan dilakukan peserta didik. Dalam LKS yang dikembangkan, kegiatan-kegiatan yang dilakukan peserta didik adalah kegiatan yang akan melatih keterampilan dasar peserta didik pada pembelajaran PKn. Keterampilan yang dimaksud meliputi keterampilan melakukan mengamati, menggolongkan, mengukur dan menyimpulkan, serta mengerjakan tugas secara bersama.

1. Tes hasil belajar

Produk tes hasil belajar yang telah dikembangkan adalah tes kemampuan kognitif peserta didik yang berbentuk pilihan ganda dan telah disesuaikan dengan indikator dan tujuan pembelajaran sehingga dalam penerapannya dapat membantu pendidik dalam mengukur tingkat keberhasilan proses pembelajaran.

Selain mempunyai keunggulan, perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan ini jugamemiliki kelemahan, antara lain:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya cocok untuk diterapkan pada mata pelajaran PKn khususnya pada materi memahami kedaulatan rakyat dalm sistem pemerintahan Indonesia di SMP kelas VIII semester ganjil.
2. Setiap kegiatan peserta didik yang dirancang dalam LKS membutuhkan pendampingan oleh pendidik, sehingga bantuan pendidik masih dirasa sangat perlu dalam mengerjakan tugas LKS oleh peserta didik agar hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan.
	* + 1. **Keterbatasan Penelitian**

Selama penelitian terdapat beberapa keterbatasan yang dialami peneliti. Terutama dalam kegiatan ujicoba. Keterbatasan yang dimaksud sebagai berikut:

* + 1. Pengembangan media pembelajaran PKn berbasis media animasi yang dikembangkan peneliti mengadaptasi model pengembangan 4-D (*Four D Models*) Thiagarajan & Semmel (1974) yang terdiri dari 4 tahap yakni *define*, *design*, *develompment, dissemination*. Namun penelitian ini hanya sampai pada tahap *develompment* karena keterbatasan sumber daya, waktu, tenaga dan biaya oleh peneliti.
		2. Terbatasanya waktu yang diberikan sekolah. Hal ini disebabkan waktu penelitian berada pada bulan April dimana pada saat itu kegiatan di sekolah banyak kegiatan persiapan menjelang Ujian Sekolah dan Ujian Nasional sehingga kegiatan dan waktu peneliti banyak tersita untuk kegiatan tersebut.
		3. Pengamat (observer) merasa kesulitan melakukan dua kegiatan pengamatan dalam waktu yang bersamaan, walaupun sebelum ujicoba dilaksanakan observer telah diberikan pemahaman terhadap instrumen penelitian dan telah dilatih dalam melakukan pengamatan.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

**A. Kesimpulan**

1. Penggunaan media animasi pada pembelajaran PKn di kelas VIII SMPN 3 Sinjai Barat berdasarkan hasil analisis kebutuhan diperoleh gambaran bahwa pendidik sangat membutuhkan media animasi sehingga dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang lebih terarah dan menciptakan pembelajaran bermakna bagi peserta didik.
2. Gambaran desain media dan perangkat pembelajaran PKn berbasis media animasi merupakan rancangan yang masih bersifat sementara *(hipotetik)* yang menghasilkan *prototype draf I* . Adapun *prototype* yang dihasilkan pada tahap ini meliputi : a) Silabus, b) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), c) Media animasi pembelajaran, d) Modul/bahan ajar peserta didik, e) LKS dan f) Tes hasil belajar.
3. Hasil pengujian validitas oleh pakar menunjukkan bahwa perangkat ataupun media animasi pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat valid dan hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa media animasi yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kepraktisan.

118

1. Hasil tes belajar kepada peserta didik menunjukkan bahwa ada peningkatan nilai dari free test ke hasil nilai post test sehingga telah memenuhi kriteria keefektifan
	1. **Saran**

Berdasarkan hasil dan temuan yang diperoleh dari penelitian ini, maka dapat diajukan saran-saran yang perlu dipertimbangkan bagi semua pihak yang berkepentingan terkait hasil penelitian ini sebagai berikut :

Penelitian ini telah menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif,oleh karena itu diharapkan kepada pendidik menjadikan pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran terutama pada materi kedaulatan rakyat dalam sistem pemerintahan di Indonesia.

Bagi Kepala sekolah diharapakn untuk senantiasa lebih banyak memberi motivasi dan memediasi kegiatan peningkatan kompetensi guru di antaranya dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis DLP untuk peningkatan mutu dan hasil proses pembelajaran.

Bagi peneliti lain, hasil peneitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu acuan dalam pelaksanaan penelitian yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran animasi.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur penelitian. Suatu pendekatan praktis*. Jakarta : Reneka Cipta

Arsyad, Azhar. 2006. *Media pengajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo persada.

Junaidi. 2011. *Model pengembangan ICT (Informatioan And Communication Technology).* Jakarta : Kementerian Agama Republik Indonesia.

Mulyana, E. 2009. *Menjadi guru profesional (Menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan).* Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

Nana Sudjana, Ahmad Rivai, 2007. *Teknologi pengajaran*. Bandung : Sinar baru Algensido.

Nurdin. 2007. *Pengembangan model pembelajaran matematika yang menumbuhkembangkan metokognitif*: Pustaka Ramadhan. Bandung.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2007 tentang *Standar penilaian pendidikan*. Badan Nasional Standar Pendidikan (BNSP)

Purwaningsi, Nining, 03 Januari 2014. Media pembelajaran audio, visual dananimasi. *Media pembelajaran (Online*), (http://niningpurwaningsih18.blogspot.com. diakses bulan April 2016

Ramli, Kamrianti. 28 Februari 2011. Kelebihan dan kekurangan media animasi. *Media animasi, (online),* (http:/kamriantiramli.wordpress.com. diakses bulan April 2016

Rochmad, 2012. Desain model pengembangan pembelajaran matematika. Jurnal kreano.Diterbitkan oleh jurusan Matematika FMIPA UNNES.

Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana. 2011 *Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : PT. Rajagrafindo persada

Sadiman A, Rahardjo R, Haryono A, dan Rahardjito. 2009. *Media pendidikan (Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya).* Jakarta : PT. Raja Grafindo persada

Sadiman Arif S. 2002. *Media Pendidikan*. Jakarta : Pustekkom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada.

Sudjana, Nana. 2001. *Media pembelajaran (Pembuatan dan penggunaannya).* Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Sunaryo. 1989. *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Kewarganegaraan*. Malang: IKIP Malang.

Thiagarajan, S.Sammel, DS.Sammel.M. 1974. *Instuctional Development Training Teachers of Exceptional Children a Source book* Blomigton : Central of inovation on training the handicep

Tim penyusun kamus pusat pembinaan dan pengembangan bahasa, *kamus besar Bahasa Indonesia*. 1989. Jakarta : Balai pustaka