

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model Drill pada Mata Pelajaran PKN Kelas X

DEVELOPMENT OF COMPUTER-BASED LEARNING MEDIA DRILL MODEL ON THE SUBJECT PKN CLASS X

Joko Kuswanto^{*1}, Ismawati²

Universitas Baturaja: Alamat: Jl. Ki Ratu Penghulu No. 02301
Karang Sari, Baturaja – 32113 OKU Sumatera Selatan
Jurusan Teknologi Pendidikan, Universitas Baturaja
e-mail: ko8515@gmail.com

Abstrak

Hasil belajar siswa yang saat ini dinilai masih sangat rendah, hal ini disebabkan guru masih menggunakan sistem pembelajaran konvensional dengan berpusat pada guru. Jenis media pembelajaran yang diterapkan oleh guru mata pelajaran PKn yaitu media berbasis cetak (buku teks), belum dimanfaatkan media pembelajaran berbasis komputer sebagai media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer model drill pada mata pelajaran PKn kelas X. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan yang merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk tersebut. Subjek uji coba adalah ahli media, ahli desain, ahli materi, dan siswa kelas X. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah model prosedural dengan teknik pengumpulan data berupa kuisioner dengan alat berupa angket, sedangkan teknik analisa data menggunakan persentase. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa produk layak untuk dijadikan sebagai media bahan ajar karena mampu menyajikan materi ajar yang menarik dan menyenangkan.

Kata kunci— drill, pengembangan, PKn, media pembelajaran berbasis komputer

Abstract

Student learning outcomes that are currently assessed are still very low, this is because teachers are still using the conventional learning system with teacher-centered. Types of instructional media applied by teachers of PKn subjects ie printed media (textbook), not yet used computer-based learning media as instructional Media. The purpose of this research is to develop the media of computer-based learning media drill model on the subjects of PKn class X. The type of research used is research development which is a research method used to produce a particular product, and test the feasibility of the product. The experimental subjects are Media Expert, Design Expert, Material Expert, and X class student. The method used in this research is procedural model with data collection technique in the form of questionnaire with questionnaire and data analysis using percentage. Overall it can be concluded that the product deserves to be made as a medium of teaching materials because it is able to present interesting and fun teaching materials.

Keywords—drill, development, PKn, computer based learning

1. PENDAHULUAN

Pendidikan yang ada sekarang ini tidak dapat terlepas dari kemajuan teknologi, khususnya teknologi komputer. Pemanfaatan komputer dalam pendidikan telah meluas dan menjangkau berbagai kepentingan, diantara pemanfaatanya adalah untuk kepentingan pembelajaran yaitu untuk membantu guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Terkait dengan peningkatan mutu pembelajaran, secara garis besar komputer dimanfaatkan dalam dua macam penerapan yaitu dalam bentuk pembelajaran dengan bantuan komputer (*Computer Assisted Instruction - CAI*) dan pembelajaran berbasis komputer (*Computer Based Instruction - CBI*)[1].

Pembelajaran berbasis komputer tidak saja mampu melibatkan anak didik dalam proses pembelajaran secara aktif tetapi juga mampu memberikan berbagai alternatif percabangan jawaban terhadap respon tertentu. Hal tersebut dapat ditemukan dalam beberapa model penyajian yaitu melalui latihan dan praktik (*drill and practice*), program bimbingan (tutorial), penciptaan tiruan (*simulation*), maupun melalui permainan (*instructional game*)[2].

Model *drills* pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkrit melalui latihan-latihan soal yang bertujuan untuk menguji penampilan siswa melalui kecepatan menyelesaikan soal-soal latihan yang diberikan program.

Hasil survei menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran di kelas X pada mata pelajaran PKn adalah guru masih menggunakan sistem pembelajaran konvensional dengan berpusat pada guru, yaitu menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa, jenis media pembelajaran yang diterapkan oleh guru mata pelajaran PKn yaitu media berbasis cetak (buku teks), serta belum dimanfaatkan media pembelajaran berbasis komputer sebagai media pembelajaran. Berdasarkan pada kendala dan keadaan tersebut maka tujuan pembelajaran sulit terwujud, dikarenakan guru tidak menyediakan media pembelajaran lain selain media berbasis cetakan.

Masalah yang diuraikan diatas menunjukkan bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis komputer untuk siswa kelas X pada mata pelajaran PKn. Pengembangan tersebut berdasar beberapa pertimbangan yaitu dapat dijadikan media belajar mandiri bagi peserta didik baik disekolah maupun diluar sekolah, serta dapat digunakan oleh pendidik sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer model *drill* pada mata pelajaran PKn dan mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

2. METODE PENELITIAN

a. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian pengembangan (*research and development*) berorientasi pada pengembangan produk media pembelajaran[3]. Penelitian dan Pengembangan (*research and development*) merupakan sebuah metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencaritemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.

b. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan adalah model prosedural karena pengembangan ini berkaitan dengan langkah-langkah pengembangan sistem instruksional[4]. Pengembangan sistem instruksional adalah proses yang sistematis dan terus menerus yang akan membantu para pendidik dalam mengembangkan pengalaman-pengalaman belajar yang paling efektif dan efesien bagi peserta didik [5].

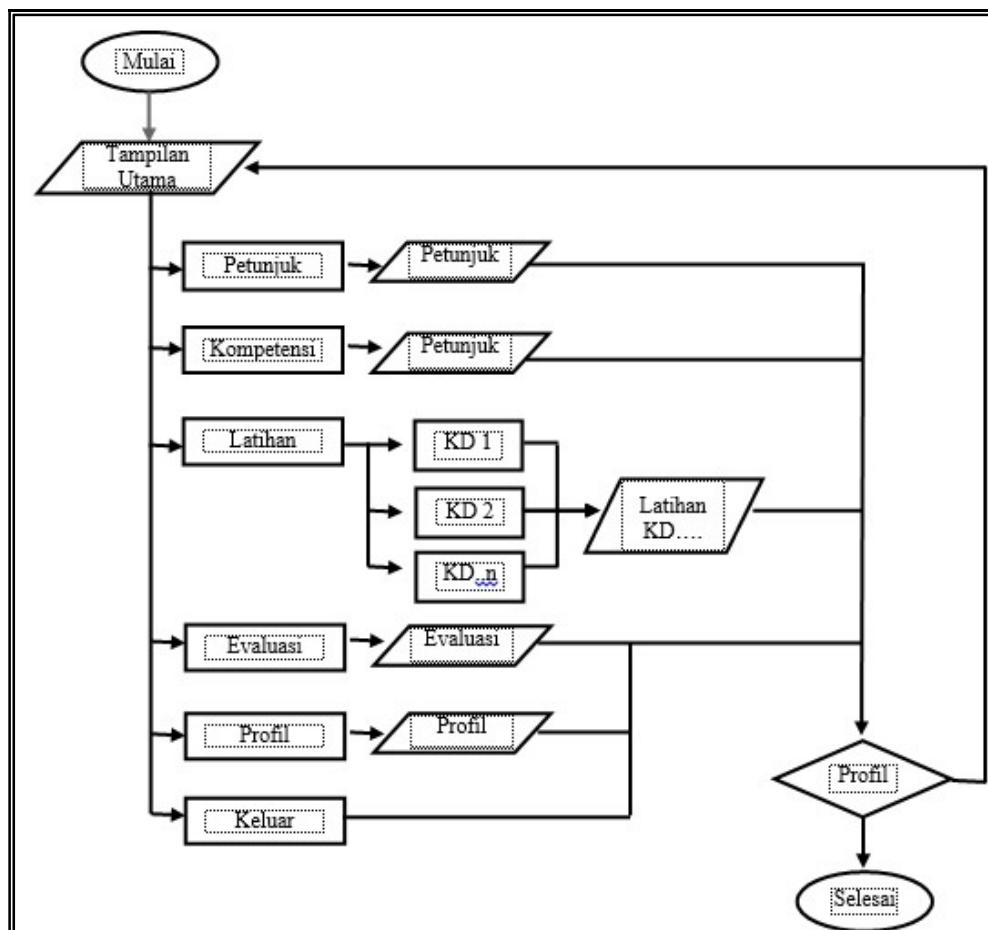
c. Teknik Analisa Data

Analisis data ini digunakan untuk mengukur kelayakan produk yang dihasilkan pada tahap uji coba lapangan skala besar. Adapun cara menganalisis data tersebut adalah:

1. Angket yang telah diisi responden, diperiksa kelengkapan jawabannya, kemudian disusun sesuai dengan urut absen responden.
2. Mengkuantitatifkan jawaban setiap pertanyaan dengan memberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya.
3. Membuat tabulasi data dengan perhitungan persentase untuk skala empat.
4. Menghitung persentase dari tiap-tiap instrument.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk akhir dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer model drill yang berisi latihan-latihan soal dan pembahasan yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam belajar. Produk dikembangkan diawali dengan langkah perancangan. Langkah perancangan yaitu dengan membuat bagan pengembangan produk media pembelajaran berbasis komputer model drill, perancangan pengembangan produk dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Perancangan Pengembangan produk media pembelajaran berbasis komputer model drill

Tahap berikutnya adalah membuat aplikasi sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Adapun tampilan dari aplikasi yang telah dibuat adalah sebagai berikut:

1. Tampilan halaman utama



Gambar 2. Halaman Utama

Halaman utama berisi beberapa tombol menu yang berfungsi untuk mengakses halaman yang diinginkan. Tombol-tombol menu yang berada di halaman menu utama tersebut antara lain tombol menu Petunjuk, Kompetensi, Materi, Latihan, Evaluasi, Profil, dan Keluar.

2. Halaman Latihan

Halaman latihan ini merupakan sub menu dari halaman menu utama. Pada halaman ini terdapat tombol-tombol menu untuk menghubungkan ke latihan-latihan soal berdasarkan kompetensi dasar. Untuk masuk ke latihan dengan cara klik menu kompetensi dasar. Halaman latihan dapat dilihat pada gambar 2 berikut:



Gambar 2 Halaman latihan

Halaman ini diawali dengan petunjuk penggerjaan latihan dan perintah untuk mengisi kolom identitas pengguna. Serta Latihan pilihan ganda dimana berisi latihan bentuk soal dengan jawaban berupa pilihan ganda.



Gambar 3 Halaman petunjuk dan input nama pengguna

Setelah siswa mengisi kolom identitas, siswa dapat mengklik tombol masuk untuk mulai mengerjakan soal latihan pilihan ganda. Setelah masuk ke soal latihan pilihan ganda, siswa/pengguna memilih jawaban jawaban a, b, c, d, atau e yang telah disediakan. Setelah memilih jawaban a, b, c, d, atau e pengguna dilanjutkan dengan mengklik cek jawaban untuk menampilkan jawaban yang benar beserta pembahasan soal. Pada akhir latihan akan ditampilkan perolehan skor atas soal yang telah dikerjakan dan tombol coba lagi.



Gambar 4 Halaman soal latihan pilihan ganda



Gambar 5 Halaman nilai skor hasil akhir latihan

Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer model *drill* atau latihan ini dibuat sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar pada mata pelajaran PKn kelas X. Media pembelajaran berbasis komputer model *drill* ini sudah melalui tahap validasi oleh para ahli, yaitu ahli media, ahli desain, dan ahli materi, kemudian dilakukan uji coba kelapangan yaitu uji coba perorangan. Serta uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Data hasil uji coba produk media pembelajaran ini adalah

1. Hasil uji coba ahli media

Dari hasil uji coba ahli media diperoleh rata-rata persentase secara keseluruhan dari angket pengujian sebesar 78,94 % dengan predikat baik

2. Hasil uji coba ahli desain

Dari hasil uji coba ahli desain diperoleh rata-rata persentase secara keseluruhan dari angket pengujian sebesar 79,87 % dengan predikat baik.

3. Hasil uji coba ahli materi

Dari hasil uji coba ahli materi diperoleh rata-rata persentase secara keseluruhan dari angket pengujian sebesar 85 % dengan predikat baik.

4. Hasil uji coba skala perorangan

Dari hasil uji coba perorangan diperoleh rata-rata persentase secara keseluruhan dari angket pengujian sebesar 84,62 % dengan predikat baik.

5. Hasil uji coba skala kecil

Hasil uji coba skala kecil diperoleh rata-rata persentase secara keseluruhan dari angket pengujian sebesar 85 % dengan predikat baik.

6. Hasil uji coba skala besar

Hasil uji coba skala besar diperoleh rata-rata persentase secara keseluruhan dari angket pengujian sebesar 85,48 % dengan predikat baik.

Berdasarkan data hasil uji coba yang diperoleh maka media pembelajaran berbasis komputer model *drill* pada mata pelajaran PKn kelas X dapat dikatakan layak untuk diterapkan di sekolah. Secara umum media pembelajaran berbasis komputer model *drill* ini memiliki beberapa kelebihan yaitu menarik dan menyenangkan karena disajikan dengan menyesuaikan karakteristik siswa. Mulai dari penggunaan warna tampilan, gambar, efek animasi sederhana, sehingga tidak membosankan pengguna dalam menggunakan program. Program ini dapat dijalankan dengan perintah-perintah dan tombol-tombol yang bersifat sederhana, sehingga mudah dioperasikan oleh pengguna dan pengguna secara aktif dapat memilih menu yang diinginkan. Serta materi dan video yang terdapat dalam program ini dibuat berdasarkan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan Indikator yang ada dalam silabus sehingga program ini benar-benar dapat membantu memahami materi yang seharusnya mereka pelajari.

4. KESIMPULAN

Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berbasis komputer model *drill* pada mata pelajaran PKn kelas X. Keseluruhan produk media pembelajaran terdiri dari teks, gambar, animasi, suara, dan video sehingga sangat menarik dan interaktif untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran berbasis komputer model *drill* ini sebelumnya telah melakukan tahap evaluasi oleh para ahli, yaitu ahli media, ahli desain, dan ahli materi yang memperoleh kriteria kelayakan “baik”. Kemudian uji coba yang dilakukan pada siswa dengan skala perorangan memperoleh kriteria kelayakan “baik”, uji coba skala kecil memperoleh kriteria kelayakan “baik”, dan uji coba skala besar memperoleh kriteria kelayakan “baik”. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis komputer model *drill* ini memiliki tingkat kelayakan produk pada kriteria baik, hal ini

dibuktikan dengan hasil pengumpulan data melalui angket terdapat rata-rata persentase butir intstrumen dalam kriteria baik sebesar 85,48%. Berdasarkan data hasil yang diperoleh maka pengembangan media pembelajaran berbasis komputer model *drill*pada mata pelajaran PKn kelas X dapat dikatakan layak untuk diterapkan di sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ini, penulis sampaikan yang sebesar-besarnya kepada Kepala sekolah yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian ini. Guru-guru serta staf tata usaha yang telah banyak memberikan informasi dan dukungan selama penelitian. Serta Rekan-rekan yang telah banyak memberikan informasi dan dukungan yang bermanfaat dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rusman, “Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru”. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011.
- [2] Darmawan, Deni, “Teknologi Pembelajaran”. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2011.
- [3] Rusdewanti, Panca Putri, Abdul Gafur, “Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Seni Musik untuk Siswa SMP”. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, Vol.1, No.2, 2014.
- [4] Putra, Nusa, “Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar”. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- [5] Warsita, Bambang, “Teknologi Pembelajaran landasan dan Aplikasinya”. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.