

## PENGEMBANGAN E-MATERI KONSEP DASAR PPKn MELALUI SPADA UNESA

Vicky Dwi Wicaksono, Mulyani, Hendrik Pandu Paksi  
Universitas Negeri Surabaya  
vickywicaksono@unesa.ac.id

### ABSTRAK

E-Materi melalui multimedia dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, mampu menyampaikan pesan-pesan historis melalui gambar dan video, menyemangatkan belajar mahasiswa melalui instrumentalia, mampu mengembangkan indra auditif atau pendengaran mahasiswa sehingga materi yang disampaikan lebih mudah di mengerti. Sumber belajar berupa E-Materi diharapkan dapat menarik perhatian dan minat mahasiswa sehingga termotivasi untuk belajar. Tujuan penelitian ini yakni mengetahui hasil pengembangan produk E-Materi Konsep Dasar PPKn melalui SPADA Unesa sesuai dengan ahli validasi dan uji coba terbatas mahasiswa. Model pengembangan yang digunakan yakni model ASSURE (*Analyze learner, State objectives, Select instructional methods, Utilize media and materials, Require learner participation, Evaluate and revise*). Skor yang diperoleh dari ahli materi mendapatkan 89,2% dinyatakan valid. Sedangkan pada ahli media pembelajaran mendapatkan skor 92,5% pada kategori valid. Hasil uji coba terbatas yang dilakukan pada mahasiswa mendapatkan skor 92,2% termasuk dalam kategori valid. E-materi dapat digunakan pada mahasiswa PGSD.

Kata kunci : E-Materi, Konsep Dasar PPKn, SPADA Unesa

### ABSTRACT

E-Material through multimedia can make the learning process more interesting, more interactive, able to convey historical message through images and videos, encourage student learning through instrumentalia, able to develop auditive senses or hearing students so that the material delivered is easier to understand. Learning resources in the form of E-Material are expected to attract the attention and interest of students so that they are motivated to learn. The purpose of this study is to find out the results of the development of PPKn's Basic Conceptual E-Material products through Unesa SPADA in accordance with expert validation and limited student testing. The development model used is the ASSURE model (*Analyze learner, State objectives, Select instructional methods, Utilize media and materials, Require learner participation, Evaluate and revise*). Scores obtained from material experts get 89.2% declared valid. While for experts, the learning process gets a score of 92.5% in the valid category. The results of limited trials conducted on students get a score of 92.2% included in the valid category. E-material can be used on PGSD students.

Keywords: E-Material, Basic Concepts of PPKn, Unesa SPADA

## PENDAHULUAN

Gaya hidup manusia mengalami perubahan signifikan dengan adanya teknologi. Alat perlengkapan kehidupan dipermudah melalui teknologi tepat guna. Salah satunya dengan menggunakan *handphone* atau *smartphone*, masyarakat dapat memperoleh atau memberikan informasi pada khalayak umum dalam waktu yang singkat. *Smartphone* merupakan alat komunikasi yang canggih dewasa ini dengan setuhan jari dapat merubah segalanya.

Perubahan perilaku masyarakat dapat mempengaruhi pada seluruh bidang yang ada, seperti ekonomi, sosial, budaya, politik, hukum, kesehatan, pendidikan, dan sebagainya. Percepatan informasi memberikan dampak positif dan negatif pada penggunaannya. Salah satu dampak positifnya yakni, tidak ada jarak antar manusia. Semua kegiatan dapat dilakukan dengan melalui teknologi, misalnya melakukan tindakan ekonomi dengan melakukan jual beli secara daring. Teknologi dapat menemukan pembeli dengan cara cepat, tanpa penjual menyewa tempat lokasi tempat berdagang. Efektif dan efisien merupakan tujuan utama yang hendak dicapai.

Kemudahan akses dalam kegiatan sehari-hari tidak berlaku pada seluruh bidang kehidupan. Salah satunya pembelajaran Konsep Dasar PPKn merupakan mata kuliah yang diajarkan pada semester ganjil/gasal di jurusan PGSD Unesa. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan cara konvensional dengan melakukan tatap muka secara langsung pada mahasiswa sebanyak 16 (enam belas) kali. Setiap pertemuan diisi sesuai dengan topik pembelajaran yang direncanakan dalam rencana pembelajaran semester (RPS). Setiap pertemuan dilakukan dengan berbagai metode dan model pembelajaran yang bervariasi, sehingga mahasiswa tidak mengalami kebosanan ketika belajar di dalam kelas. Hal tersebut memiliki kelemahan, dimana dosen tidak mampu mengawasi mahasiswa belajar secara mandiri. Dimana pembelajaran pada perguruan tinggi yang baik harus berimbang dengan kondisi yang ada, yakni pembelajaran di kelas, tugas, dan belajar mandiri.

Gaya belajar perlu dirubah, disesuaikan dengan kebutuhan jaman. Kegiatan pembelajaran saat ini menekankan pada keterampilan proses dan active learning, maka media pembelajaran menjadi semakin penting (Tejo Nursito, 2011:20). Pelaksanaan pembelajaran secara daring merupakan salah satu cara mengikuti perkembangan dan kemajuan teknologi.

Mahasiswa yang terletak pada generasi Z, dimana penggunaan *smartphone* yang tinggi seperti media sosial, aktivitas ekonomi, dan komunikasi. Perubahan perilaku ini dapat digunakan untuk menarik minat mahasiswa dalam pembelajaran melalui *smartphone*. Pembelajaran secara daring dapat dilakukan pada mahasiswa, penggunaan teknologi untuk kegiatan positif. Pembelajaran dapat dilakukan tanpa terbatas oleh waktu dan tempat.

Pembelajaran secara daring dengan membuat elektronik materi (e-materi), dimana materi perkuliahan dibuat secara sistem terbuka pada *learning management system* (LMS). E-Materi melalui multimedia dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, mampu menyampaikan pesan-pesan historis melalui gambar dan video, menyemangatkan belajar mahasiswa melalui instrumentalia, mampu mengembangkan indra auditif atau pendengaran mahasiswa sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dimengerti. Multimedia yang baik mampu menghadirkan berbagai macam peristiwa-peristiwa yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran layaknya sama dengan objek yang akan dihadirkan itu melalui berbagai manipulasi keadaan yang dapat disimulasikan. Dari semua objek yang digambarkan, agar dalam media penyampaiannya sesuai dengan keadaan nyata perlu adanya desain yang baik serta harus memperhatikan runtut peristiwa yang akan dihadirkan agar mahasiswa dapat memahami secara runtut dan menimbulkan pemahaman yang baik tentang konsep yang akan dijelaskan.

E-Materi menjadi sumber informasi yang mudah dipelajari dan digunakan. E-materi merupakan media dalam bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk

menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju (Arsyad, 2006:4). Media pembelajaran yang baik dapat digunakan oleh penggunanya melalui petunjuk penggunaan yang mudah dipahami. Penyajian E-Materi berimplikasi pada mahasiswa merasa nyaman dan termotivasi untuk mempelajarinya, karena mudah untuk mengakses.

Sumber belajar berupa E-Materi diharapkan dapat menarik perhatian dan minat mahasiswa sehingga termotivasi untuk belajar. Dengan demikian E-Materi diduga mampu untuk meningkatkan pemahaman mata kuliah Konsep Dasar PPKn. Pentingnya penelitian pengembangan E-Materi sebagai sumber belajar Konsep Dasar PPKn di PGSD Unesa.

## METODE PENELITIAN

Desain penelitian pengembangan yang digunakan ini adalah model ASSURE (*Analyze learner, State objectives, Select instructional methods, Utilize media and materials, Require learner participation, Evaluate and revise*). Rob Phillips (1997:38) mengatakan model pengembangan Multimedia Interaktif adalah model pengembangan program aplikasi multimedia interaktif untuk pembelajaran. Model pengembangan ini dipilih karena sesuai untuk memproduksi aplikasi multimedia interaktif yang berkualitas, selain itu model pengembangan ini cukup sederhana. Seluruh aspek dilakukan evaluasi secara 33 formatif lalu direvisi sampai pengembang proyek ini merasa puas dan cukup dengan kelayakan pada program. Model pengembangan multimedia interaktif terdiri dari tiga fase, yang dimulai pada segitiga kecil di sebelah kiri siklus (Analysis), lalu siklus produksi terdapat tahap perancangan (design), pengembangan (develop) dan evaluasi (evaluate) sampai proyek selesai diimplementasikan (implementation).

Prosedur pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah model pengembangan multimedia interaktif yang memiliki 3 (tiga) fase yakni:

### 1. Analisis

Pada tahap analisis dilakukan identifikasi pada 3 komponen yang akan diteliti yakni kondisi peserta didik, materi, dan sumber belajar. Peserta didik yakni kemampuan mahasiswa dalam menggunakan atau memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Usia peserta didik mempengaruhi dalam pemanfaatan teknologi. Materi pembelajaran menentukan pola pembelajaran yang akan direncanakan, karakteristik materi sebagai indikator penentuan pembelajaran dan dikembangkan. Sumber belajar berkaitan dengan keberadaan pendukung pembelajaran pada konsep ini yakni berkaitan dengan penunjang pembelajaran seperti listrik, kecepatan internet dan aksesibilitas situ yang dikembangkan. Data ini sebagai bentuk penentuan perencanaan selanjutnya.

### 2. Produksi

Kegiatan produksi memiliki 3 (tiga) tahapan yang harus dilakukan meliputi: perancangan (design), pengembangan (develop) dan evaluasi (evaluate). Perancangan dengan cara membuat *storyboard* pada materi pembelajaran dengan membuat jenis kegiatan yang dilaksanakan pada pembelajaran. Pengembangan merupakan proses pembuatan materi dan kegiatan penguploadan pada sistem pembelajaran daring Universitas Negeri Surabaya. Evaluasi merupakan proses penilaian media dan revisi produk yang sudah diujikan pada ahli materi, media pembelajaran dan mahasiswa. Kegiatan evaluasi menentukan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan secara daring.

### 3. Implementasi

Hasil produksi produk yang telah dikembangkan dapat diimplementasikan secara terbatas pada peserta didik. Implementasi produk sebagai tahap terakhir dalam pengembangan media pembelajaran. Kegiatan implementasi disesuaikan dengan tujuan pengembangan media pembelajaran yang menghasilkan E-Materi Konsep Dasar PPKn pada SPADA

Unesa yang digunakan oleh mahasiswa S-1 PGSD. Pada penelitian ini tidak pada tahap implementasi produk pengembangan, dikarenakan disesuaikan dengan jadwal mata kuliah Konsep Dasar PPKn yang keluar pada semester gasal.

Waktu penelitian dilaksanakan mulai bulan April sampai Nopember 2017. Pada kurun waktu tersebut, penelitian dibagi ke dalam beberapa tahapan antara lain sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan  
Tahap persiapan terdiri atas penyusunan proposal, seminar proposal, studi pendahuluan, pengembangan E-Materi, dan uji coba ahli. Tahap ini dilaksanakan pada bulan April 2017 sampai dengan bulan Mei 2017.
2. Tahap Pelaksanaan Penelitian  
Tahap pelaksanaan penelitian meliputi tahap uji coba kepada mahasiswa dan tahap pengumpulan data. Tahap ini dilaksanakan pada bulan Mei sampai bulan September 2017.
3. Tahap Penulisan Laporan  
Tahap penulisan laporan meliputi tahap pengolahan data, analisis data, revisi E-Materi dan penyusunan laporan secara lengkap. Tahap ini dilaksanakan pada bulan September sampai Nopember 2017.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan semua hasil uji coba ahli dan angket respon siswa Hasil akhir pada uji ahli, menggunakan konversi kriteria penilaian.

**Tabel 1 Kriteria Penilaian**

Persentase	Kualifikasi
80% - 100%	Sangat valid
60% - 79%	Valid
50% - 59%	Cukup valid
< 59%	Kurang valid

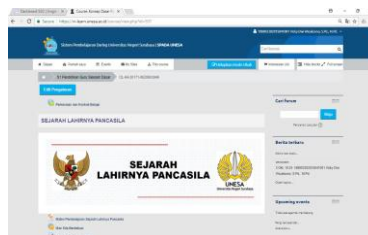
Sumber Sudjana (1990:45)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian data merupakan proses pengembangan produk yang dihasilkan. Kegiatan penyajian berdasarkan fase model pengembangan interaktif yakni analisis, produksi, dan implementasi. Pada penyajian data berdasarkan fase produksi.

Penyajian Perangkat yakni komputer dan perangkat tambahan Komputer merupakan alat yang digunakan untuk memproduksi e-materi bersarakan RPS dan *storyboard* yang telah dibuat. Komputer harus memiliki prosesor dan RAM yang mencukupi kegiatan produksi materi. Selain itu, memiliki *software* yang mendukung dalam pembuatan e-materi seperti camtasia studio dan Microsoft office yang terkoneksi dengan internet. Penggunaan perangkat tambahan digunakan, karena terbatasnya kemampuan komputer, penambahan kamera dan mic diperlukan untuk pembuatan beberapa e-materi. Kamera dan mic yang dimaksud yakni digunakan untuk mendapatkan video dalam pembelajaran pada materi tertentu.

Penyajian Tampilan Produk terdiri dari Halaman pengguna, tampilan isi, dan halaman admin. Pengguna dapat mengakses e-materi pada situs [www.vi-learn.unesa.ac.id](http://www.vi-learn.unesa.ac.id). Situs tersebut merupakan tempat khusus SPADA Unesa. Berikut ini tampilan halaman pengguna.



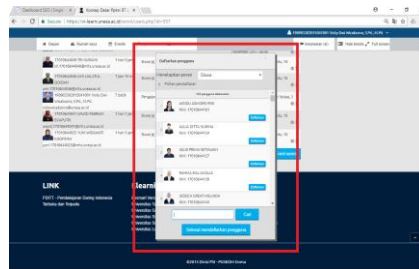
**Gambar 1 Tampilan isi**

Isi pada e-materi memiliki tampilan sebagai berikut, materi tersebut memiliki isi terdiri dari materi pembelajaran, diskusi, dan tes kemampuan. Berikut ini tampilan isi



**Gambar 2 Tampilan isi**

Peneliti sebagai admin dalam e-materi Konsep Dasar PPKn, memiliki kewenangan untuk mengelola pembelajaran sesuai dengan storyboard yang dikembangkan. Berikut tampilan admin:



**Gambar 3 Tampilan admin**

Skor yang diperoleh dari ahli materi mendapatkan 89,2% yang dinyatakan valid. Akan tetapi mendapatkan masukan ringan untuk memperbaiki alokasi waktu dan penyerderhanaan materi. Sedangkan pada ahli media pembelajaran mendapatkan skor 92,5% pada kategori valid. Adanya revisi kecil terkait perubahan pada petunjuk penggunaan e-materi, penggunaan *storyboard*, dan tata letak judul yang kurang tepat.

Data uji validasi ahli diperoleh dari ahli materi, media pembelajaran serta uji coba terbatas. Proses validasi kepada para ahli dengan menyerahkan e-materi dengan RPS dan storyboard. Para ahli atau validator menilai produk yang dikembangkan berdasarkan kriteria di dalam instrumen validasi.

**Tabel 2 Hasil Angket**

Ahli	Persentase (%)	Kualifikasi
Materi Pembelajaran	89,2	Valid
Media Pembelajaran	92,5	Valid
Uji Coba Terbatas	92,2	Valid

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa produk e-materi konsep dasar sudah layak. Persentase rata-rata hasil validasi ahli sebesar 90%, dengan kualifikasi valid dan masih membutuhkan revisi kecil di dalam e-materi.

Hasil uji ahli materi yakni Alokasi waktu pembelajaran yang tidak terbatas dan pada materi peraturan perundang-undangan terlalu mendalam, sedangkan pada uji ahli media terdiri petunjuk penggunaan pembelajaran daring kurang lengkap, materi persatuan dan kesatuan materi yang disusun tidak sesuai dengan *storyboard*, dan penggunaan judul dan tata letak pada *website* kurang tepat. Hasil uji ahli direvisi untuk menjadi produk yang baik.

## KESIMPULAN

### Simpulan

Hasil pengembangan e-materi Konsep Dasar PPKn yakni berupa materi elektronik yang dapat diakses oleh mahasiswa PGSD melalui [www.vi-learn.unesa.ac.id](http://www.vi-learn.unesa.ac.id) dengan melakukan pendaftaran secara daring atau *enroll* secara manual oleh admin. Pengembangan e-materi melibatkan ahli materi dan media pembelajaran. Skor yang diperoleh dari ahli materi mendapatkan 89,2% yang dinyatakan valid. Akan tetapi mendapatkan masukan ringan untuk memperbaiki alokasi waktu dan penyerderhanaan materi. Sedangkan pada ahli media pembelajaran mendapatkan skor 92,5% pada kategori valid. Adanya revisi kecil terkait perubahan pada petunjuk penggunaan e-materi, penggunaan *storyboard*, dan tata letak judul yang kurang tepat.

Hasil uji coba terbatas yang dilakukan pada mahasiswa mendapatkan skor 92,2% termasuk dalam kategori valid, dimana e-materi dapat digunakan mudah. Mahasiswa dapat menggunakan SPADA Unesa berulang kali selama satu se, ketika ia mengalami kebingungan dalam pembelajaran. Sistem SPADA akan memberikan timbal sebagai bentuk nyata yang dilakukan oleh sistem.

### Saran

Pembelajaran melalui SPADA Unesa dengan e-materi merupakan salah satu alternative solusi dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi dapat mempercepat informasi kepada mahasiswa dalam pembelajaran. Alternative ini yang dapat dimahasiswa dalam pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan dapat mempercepat informasi yang diberikan.

Pengembangan ini masih tahap awal, sehingga diperlukan pengembangan lanjutan yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membuat mahasiswa jenuh. Alternatif pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan untuk membuat banyak pilihan mahasiswa belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dwi Siswoyo, dkk. 2007. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Rob Phillips and Nick Jenkings. 1997. *The Developer's Handbook to Interactive Multimedia, a partical Guide for Education Aplications*. London: Kogan Page.
- Nana Sudjana. 1990. *Teori-teori Belajar Untuk Pengajaran*. Bandung: Fakultas. Ekonomi UI.
- Tejo Nurseto. 2011. *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. Jurnal Ekonomi dan Pendidikan. Volume: 8. Nomor 1: 19-35.