

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PKn BERBASIS
LECTORA INSPIRE PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI PENDULAN
SUMBERSARI MOYUDAN SLEMAN TAHUN AJARAN 2015/2016**

Hervandha Ris Daniarti Fadlilah
Universitas PGRI Yogyakarta
hervandhardf@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk, (1) mengetahui kualitas rancangan pengembangan media pembelajaran PKn berbasis *Lectora Inspire* pada siswa kelas IV SD Negeri Pendulan tahun ajaran 2015/2016, (2) mengetahui daya tarik siswa terhadap media pembelajaran PKn berbasis *Lectora Inspire* pada siswa kelas IV SD Negeri Pendulan tahun ajaran 2015/2016, (3) mengetahui keefektifan media pembelajaran PKn berbasis *Lectora Inspire* pada siswa kelas IV SD Negeri Pendulan tahun ajaran 2015/2016.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Pendulan pada semester gasal tahun ajaran 2015/2016. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Pendulan sebanyak 25 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi, angket respon siswa, pedoman wawancara, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah rata-rata, nilai persentase, dan uji t.

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan: (1) Bahwa produk media pembelajaran PKn memiliki kualitas yang baik. Hal ini ditunjukkan oleh hasil penilaian ahli materi ditinjau dari aspek pembelajaran dan aspek isi menunjukkan skor rata-rata 3.9 dengan kriteria *baik*. Hasil penilaian ahli media ditinjau dari aspek desain aplikasi dan komunikasi visual dan aspek rekayasa perangkat lunak menunjukkan skor rata-rata 3.76 dengan kriteria *baik*. (2) Hasil angket respon siswa uji coba terbatas diperoleh persentase 95.83% dengan kriteria *sangat baik* dan uji coba lapangan diperoleh persentase 86.84% dengan kriteria *sangat baik*. Hasil wawancara pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. (3) Keefektifan media berdasarkan hasil *Paired Sample T-test* bahwa t hitung 10.456 > t tabel 2.093 perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* signifikan dengan signifikansi $0.000 < 0.05$ maka ada perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran PKn berbasis *Lectora Inspire* ditinjau dari nilai *pre-test* dan *post-test* siswa kelas IV SD Negeri Pendulan.

Kata Kunci: Pengembangan, media pembelajaran, PKn, *Lectora Inspire*

Abstract

This study aims to (1) determine the quality of the design development of civic instructional media based on *Lectora Inspire* of fourth grade of Pendulan Elementary School in the Academic Year 2015/2016, (2) determine the attraction of students to civic instruction media based on *Lectora Inspire* of fourth grade of Pendulan Elementary School in the Academic Year 2015/2016, (3) determine the effectiveness of civic media-based learning based on *Lectora Inspire* of fourth grade of Pendulan Elementary School in the Academic Year 2015/2016.

This study was conducted in Pendulan Elementary School in odd semester of Academic Year 2015/2016. Subjects were 25 students. The technique of collecting data used validation questionnaire, student questionnaire responses, interview guides, and tests. The data analysis technique used the average, percentage, and t-test.

The development of research result show that: (1) the Civics instructional media products are of good quality. This was demonstrated by the results of expert assessment of the material terms of the learning aspect and the content aspect indicates an average score of 3.9 with good criteria. Media expert assessment result in terms of aspects of design and visual communication applications and software engineering aspects showed an average score of 3.76 with good criteria. (2) The students questionnaire responses limited trial percentage of 95.83 % is obtained with very good criteria and field trials the percentage of 86.84 % is obtained with very good criteria. Result of interviews on limited testing and field trials that developed viable media used in teaching in Elementary School. (3) The effectiveness of media based on the results of *Paired Sample T-test* that count 10.456 > t table 2.093 difference in value of the *pre-test* and *post-test* was significant with significance $0.000 < 0.05$ then was a significant difference in student achievement used instructional media based on *Lectora Inspire* term of the score of the *pre-test* and *post-test* of Pendulan Elementary School.

Keywords: Development, Instructional Media, Civic, *Lectora Inspire*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sehingga dalam melaksanakan prinsip penyelenggaraan pendidikan harus sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu; mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Belajar merupakan proses belajar aktif yaitu proses mereaksi terhadap semua situasi di sekitar siswa. Mengajar merupakan suatu aktivitas mengatur dan mengorganisasikan lingkungan sehingga mendorong siswa untuk belajar (Sanjaya, 2007;102). Persoalan yang sering muncul dalam proses belajar mengajar adalah bagaimana seorang guru mengembangkan, menciptakan serta mengontrol situasi yang memungkinkan siswa melakukan proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Dalam proses pembelajaran guru sekurang-kurangnya harus dapat menggunakan alat murah dan efisien meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan daripada pembelajaran. Guru juga dituntut untuk mampu mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran apabila belum tersedia agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Di era yang sudah maju ini perkembangan di bidang pendidikan sudah sangat maju. Hal itu di tandai dengan banyaknya metode-metode dalam penyampaian di bidang pendidikan. Selain itu perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat mendorong berbagai lembaga pendidikan memanfaatkan sistem *Electronic Learning* untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran. Melalui *Electronic Learning* materi pembelajaran dapat di akses kapan saja dan darimana saja, di samping itu materi yang dapat di perkaya dengan berbagai sumber belajar termasuk multimedia dengan cepat dapat diperparui oleh pendidik.

Perkembangan Teknologi Informasi sekarang ini pendidik sangat dipermudah dalam membuat media pembelajaran berbasis IT. Dengan alat bantu ini diharapkan mampu menarik minat siswa dalam mempelajari suatu materi mampu menstimulus siswa, mampu mengikuti kemajuan Teknologi Informasi, membantu pemahaman siswa mempelajari suatu materi yang dapat memuat teks, gambar, suara, video atau animasi yang dapat mempermudah pendidik dalam

melakukan pengajaran di kelas dan menumbuhkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Pada penyampaian materi pembelajaran PKn di sekolah guru masih menggunakan metode pembelajaran yang monoton tidak banyak metode yang digunakan. Hal ini tentu membuat siswa menjadi tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran. Disini guru masih cenderung memberikan ceramah. Selain itu, belum dimanfaatkan secara maksimal media pembelajaran yang tersedia di sekolah seperti penggunaan media komputer dalam kegiatan pembelajaran PKn. Sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan.

RUMUSAN MASALAH

Bagaimana kualitas rancangan pengembangan media pembelajaran, daya tarik siswa terhadap media, dan keefektifan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada siswa kelas IV SD Negeri Pendulan tahun ajaran 2015/2016?

MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam dunia pendidikan di Sekolah Dasar, khususnya bagi siswa, guru, dan sekolah.

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

Menurut Cecep. K & Bambang. S (2011:8) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Menurut Sukiman (2012: 29) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Menurut Wina Sanjaya (2012: 73) penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai berikut:

1. *Fungsi komunikatif.* Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.
2. *Fungsi Motivasi.* Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar.
3. *Fungsi Kebermaknaan.* Melalui penggunaan media, pembelajaran dapat lebih bermakna.
4. *Fungsi Penyamaan Persepsi.* Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

5. *Fungsi Individualitas*. Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

B. *Lectora Inspire*

Menurut Menurut Muhamad Mas'ud (2012: 1-2) mengatakan *Lectora Inspire* adalah *Authoring Tool* untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation. *Lectora Inspire* mampu membuat kursus pelatihan online, penilaian, dan presentasi dengan cepat dan sederhana. Pendirinya adalah Timothy D. Loudermilk di Cincinnati, Ohio, Amerika tahun 1999.

Tahun 2011, *Lectora Inspire* memperoleh 5 penghargaan dalam bidang produk *E-learning* inovatif, *Authoring Tool*, tool presentasi terbaik, dan teknologi *e-learning* terbaik. Sehingga wajar lebih dari 50 perusahaan atau instansi di dunia memilih *Lectora*. Cakupan *Lectora Inspire* yaitu:

1. Flypaper for *Lectora* dapat membuat pembelajaran lebih kreatif dan melibatkannya dengan menambah animasi flash, transisi dan efek spesial.
2. Camtasia for *Lectora* dapat membuat tutorial profesional dengan mudah meng-capture video, Animasi Flash atau software desain 3D. Mengedit video, audio, transisi, dan lain-lain.
3. Snagit for *Lectora* dapat meng-capture apa yang di desktop untuk membuat image dilengkapi dengan callout.

Produk tambahan (Add-ons) yaitu *Lectora Integrator for Microsoft PowerPoint*. Dengan menambahkan *Lectora Integrator* maka pengguna dapat secara langsung mengubah presentasi pada *PowerPoint* menjadi *Lectora*.

C. Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan adalah program pendidikan berdasarkan nilai-nilai pancasila sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari. Maka pembelajaran 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 (Walfarianto & Sri Rejeki, 2009: 16-24).

Seperti halnya mata pelajaran yang lain, PKn juga memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik agar dapat tumbuh menjadi warga negara yang baik (*good citizen*). Sesuai dengan yang ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), tujuan mata pelajaran PKn adalah untuk memberikan kompetensi-kompetensi kepada siswa sebagai berikut menurut Wury. W & Fathurohman (2012: 9-10):

1. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
2. Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada 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.

Dengan melihat tujuan mata pelajaran PKn di atas dapat disimpulkan bahwa di dalamnya memuat aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Untuk dapat mencapai tujuan mata pelajaran PKn tersebut secara maksimal, maka guru perlu menyusun strategi pembelajaran yang digunakan di kelas yang sesuai dengan masing-masing aspek pembelajaran.

D. Efektifitas dan Prestasi Belajar PKn

Menurut Slamet Soewandi, (2005: 50) efektifitas adalah ukuran keberhasilan suatu perlakuan dengan tujuan pembelajaran, dalam hal ini diharapkan siswa mengerti dan memahami konsep yang diberikan oleh guru sehingga siswa tersebut dapat mengingat terus konsep tersebut dalam waktu yang relatif lama.

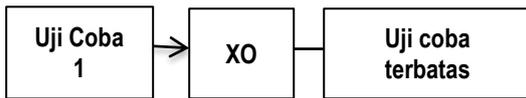
Menurut Djamarah (2012: 21) prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang dikerjakan, diciptakan, yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja, baik secara individual maupun kelompok dalam bidang kegiatan tertentu. Sedangkan devinisi belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman-pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010: 2). Berdasarkan devinisi diatas, prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar (Djamarah, 2012: 23).

METODE PENELITIAN

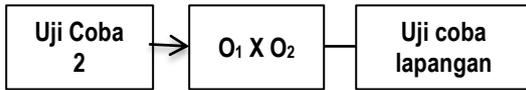
Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau yang disebut R & D (*Research and Development*), yang merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013: 297). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran PKn berbasis *Lectora Inspire* pada siswa kelas IV SD Negeri Pendulan.

Subjek penelitian ini adalah 25 siswa kelas IV SD Negeri Pendulan. Siswa yang terlibat sebagai subjek penelitian terdiri atas dua bagian yaitu:

1. Uji coba terbatas 6 siswa yang terdiri atas 3 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan.



2. Uji coba lapangan 19 siswa yang terdiri atas 9 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.



- X : *Treatment* berupa penerapan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*
 O : Observasi/hasil dari penerapan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*
 O₁ : *Pre-test*
 O₂ : *Post-test* (Sumber: Sugiyono, 2013: 435)

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2015/2016 pada bulan Juli - September 2015. Prosedur penelitian dalam penelitian pengembangan media pembelajaran PKn berbasis *Lectora Inspire* pada siswa kelas IV SD Negeri Pendulan dengan memuat serangkaian prosedur yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba terbatas, revisi desain, uji coba lapangan, revisi produk, produk akhir.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, pedoman wawancara, dan tes. Sedangkan instrument pengumpulan data yaitu lembar validasi ahli materi dan media, pedoman wawancara, lembar angket respon siswa, dan lembar soal tes.

Menurut Sunarti dan Selly Rahmawati, (2012: 180) PAP adalah penilaian dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan patokan yang sudah ditetapkan sebelumnya. Kriteria nilai yang dijadikan batas valid dari media *Lectora Inspire* yang dikembangkan adalah B atau baik. Prosedur mengubah skor menjadi nilai berdasarkan PAP adalah:

- Menghitung \bar{x} ideal dan SD ideal
 Rumus yang digunakan adalah:
 \bar{x} ideal = 60% x kemungkinan skor tertinggi
 SD ideal = $\frac{1}{4}$ dari \bar{x} ideal
 Berdasarkan rumus di atas, maka perhitungannya adalah:
 Skor tertinggi = 5
 \bar{x} ideal = 60% x kemungkinan skor tertinggi
 = 60% x 5
 = 3
 SD ideal = $\frac{1}{4}$ dari \bar{x} ideal
 = $\frac{1}{4}$ x 3
 = 0,75
- Membuat tabel konversi nilai yang diadaptasi dari Sunarti dan Selly Rahmawati (2012: 182). Dalam penelitian ini menggunakan skala 5 dengan nilai A sebagai nilai tertinggi dan nilai E sebagai nilai terendah.

Tabel 11. Pedoman Penilaian Lembar Validasi

Rumus	Perhitungan	Hasil	Interval	Kriteria
$\bar{x} + 1,50$ Sdi	3+1,5 (0.75)	4,125	> 4,13	Sangat baik (A)
$\bar{x} + 0,50$ Sdi	3+0,5 (0.75)	3,375	3,38-4,12	Baik (B)
$\bar{x} - 0,50$ SDi	3- 0,5 (0.75)	2,625	2,63-3,37	Cukup (C)
$\bar{x} - 1,50$ SDi	3- 1,5 (0.75)	1,875	1,88-2,62	Kurang (D)
			<1,87	Sangat Kurang (E)

Untuk menghitung daya tarik siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai persentase} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Nilai persentase yang didapat, kemudian diubah dalam bentuk nilai. Dalam mengubah nilai persentase mengacu pada konversi persentase 5 menurut Sunarti dan Selly Rahmawati (2012: 184) sebagai berikut.

Tabel 12. Pedoman Penilaian Respon Siswa

Persentase (%)	Skala Nilai	Keterangan
85% – 100%	A	Sangat baik
75% – 84%	B	Baik
60% – 74%	C	Cukup
40% – 59%	D	Kurang
0% – 39%	E	Sangat Kurang

Untuk menghitung ketuntasan belajar siswa, harus dicari terlebih dahulu skor rata-ratanya.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

- \bar{x} : skor rata-rata
 $\sum x$: jumlah nilai seluruh peserta didik
 N : jumlah peserta didik

$$\text{Nilai persentase keseluruhan} = \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Selanjutnya nilai persentase yang didapat, kemudian dapat diubah dalam bentuk nilai. Dalam mengubah nilai persentase mengacu pada konversi persentase 5 menurut Sunarti dan Selly Rahmawati (2012: 184).

Tabel 13. Pedoman Penilaian Ketuntasan Belajar Siswa

Persentase (%)	Skala Nilai	Keterangan
85% – 100%	A	Sangat baik
75% – 84%	B	Baik
60% – 74%	C	Cukup
40% – 59%	D	Kurang
0% – 39%	E	Sangat Kurang

Untuk menghitung keefektifan media pembelajaran menggunakan uji prasyarat sebelum pengujian hipotesis. Uji prasyarat yang harus dilakukan yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan *paired sample T-test*.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Hasil Kualitas Media Oleh Ahli

Data validasi produk diperoleh dari ahli materi dan ahli media. Ahli materi yaitu orang yang ahli dalam bidang PKn khususnya dalam pembelajaran PKn SD kelas IV. Sedangkan ahli media yaitu orang yang ahli dalam bidang IT khususnya *Lectora Inspire*.

1. Hasil Penilaian Ahli Materi

Aspek yang dinilai oleh ahli materi meliputi 2 aspek yaitu aspek pembelajaran dan aspek isi.

Tabel 14. Hasil Penilaian Media Oleh Ahli Materi

Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor	Rerata	Kriteria
Aspek pembelajaran dan aspek isi	75	3.9	Baik

Tabel di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran PKn berbasis *Lectora Inspire* berdasarkan aspek pembelajaran dan aspek isi memiliki kriteria *baik*. Berdasarkan data hasil penilaian tersebut ahli materi memberikan komentar dan saran untuk memberikan bagan struktur organisasi pemerintahan desa dan kelurahan, peta konsep, dan urutan materi sebaiknya disusun secara benar.

2. Hasil Penilaian Ahli Media

Aspek yang dinilai oleh ahli media meliputi 2 aspek yaitu aspek desain aplikasi dan komunikasi visual dan aspek rekayasa perangkat lunak.

Tabel 15. Hasil Penilaian Media Oleh Ahli Media

Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor	Rerata	Kriteria
Aspek desain aplikasi dan komunikasi visual dan aspek rekayasa perangkat lunak	64	3.76	Baik

Tabel di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran PKn berbasis *Lectora Inspire* berdasarkan aspek desain aplikasi dan komunikasi visual dan aspek rekayasa perangkat lunak memiliki kriteria *baik*. Berdasarkan data hasil penilaian tersebut ahli media memberikan komentar dan saran mengenai tampilan halaman depan diperbaiki, tombol next diganti yang lain, dan berikan animasi suara pada media.

B. Hasil Daya Tarik Media Pembelajaran

Berdasarkan angket respon siswa dengan media pembelajaran PKn pada uji coba terbatas

dengan keseluruhan skor dengan jumlah 46 dari jumlah maksimal 48 maka diperoleh persentase 95.83% sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan memiliki kriteria yang *sangat baik*. Sedangkan berdasarkan angket respon siswa pada uji coba lapangan dengan keseluruhan skor dengan jumlah 132 dari jumlah maksimal 152 maka diperoleh persentase 86.84% sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan memiliki kriteria yang *sangat baik*.

Berdasarkan hasil wawancara guru pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan, guru mengungkapkan bahwa media yang dikembangkan mudah untuk digunakan dan dioperasikan oleh siswa dalam pembelajaran. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.

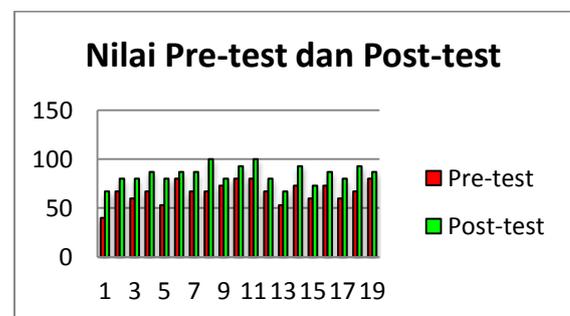
C. Hasil Keefektifan Media Pembelajaran

Hasil keefektifan media pembelajaran dilihat dari hasil nilai *pre-test* dan *post-test*. Hasil ketuntasan belajar siswa pada uji coba terbatas yang diukur dengan soal tes evaluasi menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh mencapai 79% dengan kriteria *baik*. Seluruh siswa yang mengikuti uji coba terbatas sebagian besar mencapai $\geq 75\%$.

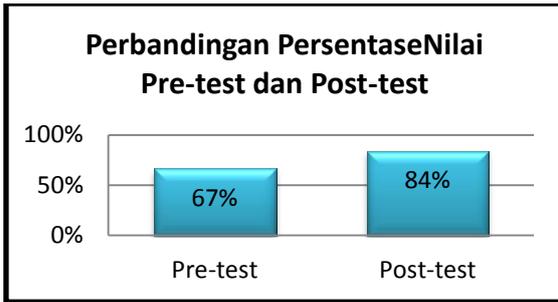


Gambar 15. Diagram Batang Nilai Siswa Uji Coba Terbatas

Sedangkan, hasil ketuntasan belajar siswa pada uji coba lapangan dengan menggunakan soal *pre-test* dan *post-test* mengalami peningkatan yaitu dari persentase 67% dengan kriteria *cukup* meningkat menjadi 84% dengan kriteria *baik*.



Gambar 16. Diagram Batang Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Siswa



Gambar 17. Diagram Batang Perbandingan Persentase Rata-rata Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

Hasil signifikan perbedaan *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan uji prasyarat yang terdiri atas uji normalitas dan uji homogenitas menunjukkan bahwa berdasarkan hasil tabel uji normalitas menggunakan SPSS 16.0 melalui uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov* diketahui bahwa nilai signifikansi *pre-test* sebesar 0.459 dan *post-test* sebesar 0.662. Dari hasil tersebut diketahui signifikansi *pre-test* dan *post-test* > 0.05 maka, dapat disimpulkan data yang diuji berdistribusi normal.

Tabel 20. Hasil Uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov*
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		pretest	posttest
N		19	19
Normal Parameters ^a	Mean	66.68	84.26
	Std. Deviation	10.672	9.409
Most Extreme Differences	Absolute	.196	.167
	Positive	.120	.148
	Negative	-.196	-.167
Kolmogorov-Smirnov Z		.854	.729
Asymp. Sig. (2-tailed)		.459	.662

a. Test distribution is Normal.

Hasil uji homogenitas menggunakan SPSS 16.0 melalui uji *One-way ANOVA (Analysis of Variance)*. Berdasarkan hasil diketahui bahwa nilai signifikansi variabel *post-test* yang berdasarkan pada variabel *pre-test* adalah 0.787. Jadi, nilai signifikansi $0.787 \geq 0.05$ maka varian variabel adalah sama.

Tabel 21. Hasil Uji *One-Way ANOVA*
Test of Homogeneity of Variances

Posttest			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.427	4	13	.787

Setelah dilakukan uji prasyarat yang terdiri atas uji normalitas dan uji homogenitas maka dilakukan uji hipotesis. Berdasarkan hasil uji prasyarat diketahui bahwa data yang diuji berdistribusi normal dan memiliki varian variabel yang sama maka uji

hipotesis dilakukan dengan alat statistik parametrik. Uji statistik parametrik pada penelitian ini digunakan uji *Paired Sample T-test* menggunakan SPSS 16.0.

Berdasarkan tabel Kritis t dengan derajat kebebasan 18 (n-1) dimana n adalah untuk jumlah peserta yaitu 19 dan taraf signifikan 5% = 2.093 dilihat pada tabel (Sunarti dan Selly Rahmawati, 2012: 219). Menurut Sunarti dan Selly Rahmawati (2012: 72) jika hasil t hitung > dari t tabel, maka perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* signifikan. Berdasarkan hasil karena t hitung 10.456 > t tabel 2.093 maka perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* signifikan.

Kriteria pengambilan keputusan dan penarikan kesimpulan terhadap uji hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0.05$). Karena nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $0.000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi, ada perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran Pkn berbasis *Lectora Inspire* ditinjau dari nilai *pre-test* dan *post-test* siswa kelas IV SD Negeri Pendulan.

Tabel 22. Hasil Uji *Paired Sample T-test*

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	5% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	pretest - posttest	-17.579	7.328	1.681	-17.686	-17.472	-10.456	18	.000

KESIMPULAN

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran layak untuk dikembangkan. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penilaian ahli materi ditinjau dari aspek pembelajaran dan aspek isi memiliki kriteria *baik* dengan rerata 3.9. Hasil penilaian ahli media ditinjau dari aspek desain aplikasi dan komunikasi visual dan aspek rekayasa perangkat lunak memiliki kriteria *baik* dengan rerata 3.76.

Hasil angket respon siswa pada uji coba terbatas diperoleh persentase 95.83% dengan kriteria *sangat baik* dan uji coba lapangan diperoleh persentase 86.84% dengan kriteria *sangat baik*. Berdasarkan hasil wawancara guru pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan, guru mengungkapkan bahwa media yang dikembangkan mudah untuk digunakan dan dioperasikan oleh siswa dalam pembelajaran Pkn. Maka, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Hasil keefektifan media pembelajaran berdasarkan hasil analisis *Paired Sample T-test* diketahui bahwa t hitung 10.456 > t tabel 2.093 maka perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* signifikan dengan signifikansi $0.000 <$

0.05 maka ada perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran PKn berbasis *Lectora Inspire* ditinjau dari nilai *pre-test* dan *post-test* siswa kelas IV SD Negeri Pendulan.

DAFTAR PUSTAKA

- Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Muhamad Mas'ud. 2012. *Tutorial Lectora 1 Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*. Yogyakarta: Pustaka Shonif.
- Slamet Soewandi, dkk. 2005. *Perspektif Pembelajaran Berbagai Bidang Studi*. Yogyakarta: USD.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukirman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Sunarti dan Selly Rahmawati. 2012. *Penilaian Hasil Belajar untuk SD, SMP, dan SMA*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2012. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Walfarianto & Sri Rejeki. 2009. *Pendidikan PKn SD*. Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta.
- Wina Sanjaya. 2007. *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wuri Wuryandani & Fathurrohman. 2012. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Ombak.