

Penerapan media Si Kuper Nan Pasif dalam pembelajaran PPKn di Sekolah Menengah Kejuruan

Apriliana Istighfarini ^{a,1}, Mukhammad Murdiono ^{b,2},

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Negeri Yogyakarta, Sleman, Indonesia

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk (1) mengembangkan dan menganalisis kelayakan media pembelajaran berbasis *Powerpoint* interaktif untuk pembelajaran PPKn pada materi Sistem Hukum dan Peradilan Internasional, (2) menguji kelayakan media pembelajaran dan mendeskripsikan peningkatan pemahaman peserta didik pada materi Sistem Hukum dan Peradilan Internasional dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Powerpoint* interaktif. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan menerapkan prosedur pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Hasil penelitian menunjukkan (1) pengembangan media berbasis *Powerpoint* interaktif "Si Kuper Nan Pasif" memperoleh hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan praktisi sebesar 3,08 dan jika dipresentase sebesar 77% dan masuk dalam kategori "Layak". (2) media pembelajaran ini bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses pemahaman materi pembelajaran, hal ini dibuktikan berdasarkan indikator keberhasilan, uji coba produk "Si Kuper Nan Pasif" memperoleh persentase 70%, maka dari itu masuk dalam kriteria "Paham".

Kata kunci : Pengembangan, Media, Si Kuper Nan Pasif.

ABSTRACT

This research and development aims to (1) develop and analyze the feasibility of interactive Powerpoint-based learning media for Civics Education learning on the International Law and Justice System material, (2) test the feasibility of learning media and describe the increase in students' understanding of the International Law and Justice System material using interactive Powerpoint-based learning media. The development model used in this study is Research and Development (R&D) by applying the ADDIE development procedure (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results showed (1) the development of interactive Powerpoint-based media "Si Kuper Nan Passive" obtained validation results from media experts, material experts, and practitioners of 3.08 and if presented by 77% and included in the "Decent" category. (2) this learning media is useful for increasing students' understanding in the process of understanding learning material, this is evidenced by the success indicators, the product trial "Si Kuper Nan Passive" obtained a percentage of 70%, therefore it is included in the "Understanding" criteria.

Keywords: Development, Media, The Passive Kuper.

Sejarah Artikel

Diterima :

Disetujui :

Kata kunci:

Pengembangan, Media, Si Kuper Nan Pasif

Keywords:

Development, Media, The Passive Kuper.

Pendahuluan

Perubahan dan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era industri 4.0 memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap bidang pendidikan terkhusus pada proses pembelajaran. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat semakin maju dan berkembangnya berbagai model pembelajaran dan media pembelajaran. Dalam hal ini guru sebagai tenaga pendidik dalam kegiatan belajar mengajar dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan adanya banyak perkembangan dalam dunia pendidikan yang relatif cepat. Hal ini dimaksudkan untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang maksimal. Penggunaan model pembelajaran dapat dikatakan tepat apabila terdapat kesesuaian antara materi pembelajaran, kesiapan guru dalam melakukan

pembelajaran dan kondisi siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Efektivitas penggunaan metode dapat terjadi apabila ada kesesuaian antara metode dengan semua komponen pengajaran yang telah diprogramkan dalam satuan pembelajaran sebagai persiapan tertulis (Djamarah, 2002 : 87).

Berdasarkan hasil pra *survey* yang telah dilakukan di SMK Negeri 1 Nogosari yang beralamatkan di Jalan Ngangkruk – Demangan KM 2, Bendo, Nogosari, Boyolali, diperoleh sebuah hasil bahwa terdapat beberapa permasalahan dan kendala yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pertama kegiatan belajar mengajar yang kurang efektif dan kurang menarik sehingga memicu peserta didik mengalami kebosanan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan peserta didik di SMK Negeri 1 Nogosari dimana peserta didik di SMK tersebut menilai pembelajaran PPKn di sekolah tersebut masih monoton dan tidak pernah menggunakan media pembelajaran yang menarik, karena biasanya media pembelajaran yang digunakan hanya buku terbitan dari Kemendikbud ataupun modul, atau juga link video yang diambilkan dari Youtube hal ini tentunya juga berpengaruh terhadap rendahnya minat belajar peserta didik dalam proses belajar, termasuk juga pada mata pelajaran PPKn. Kedua, proses pembelajaran yang masih menggunakan media pembelajaran yang konvensional seperti halnya pada penggunaan buku paket dan modul saja sehingga peserta didik merasa monoton dan bosan dalam melaksanakan pembelajaran terlebih dalam masa Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) seperti saat ini. Peserta didik yang mengalami kebosanan dalam menjalani proses belajar mengajar akan berpengaruh terhadap tingkat pemahaman peserta didik, hal ini dapat dilihat dari jumlah keseluruhan dari peserta didik kelas XI yaitu sebanyak 171 peserta didik yang tersebar pada 4 teknik kejuruan yaitu TKR (Teknik Kendaraan Ringan), TPM (Teknik Permesinan), TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan), dan TB (Teknik Busana) yang mendapatkan nilai dibawah KKM yang ditetapkan dalam mata pelajaran PPKn di SMK Negeri 1 Nogosari yaitu 75 adalah sebanyak 98 peserta didik, sehingga jika diprosentase adalah sebesar 57,3% peserta didik belum tuntas KKM.

Hasil pengamatan tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi pada saat proses kegiatan belajar mengajar PPKn berlangsung yang mengakibatkan rendahnya minat belajar peserta didik dan rendahnya tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran ini masih bersifat konvensional, seperti buku, dan video yang hanya langsung diambilkan dari Youtube sehingga kurang menarik minat belajar peserta didik, dan mengakibatkan peserta didik merasa bosan saat mengikuti kegiatan belajar mengajar. Maka dari itu, media pembelajaran yang interaktif dan menarik perlu dikembangkan di sekolah ini. Maka sehubungan dengan hal itu, peneliti berusaha untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Power Point Presentation (PPT), dan diharapkan pengembangan media pembelajaran ini akan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dan akan juga mampu meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran PPKn. Pemilihan media pembelajaran berbasis Power Point ini juga didasarkan pada hasil diskusi antara guru mata pelajaran dan peneliti dengan mempertimbangkan beberapa alasan diantaranya yaitu alasan ketersediaan fasilitas penunjang, kondisi sumber daya manusia di SMK Negeri 1 Nogosari tersebut dan media berbasis power point ini dirasa sudah cukup dikenal baik dikalangan guru maupun peserta didik.

Berdasarkan penelitian terdahulu, menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar peserta didik, sebagaimana penelitian Naili Fikriyah (2017) tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Kalitidu” yang menunjukkan hasil penelitian berupa media pembelajaran berbasis *Power Point* mampu meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Kalitidu. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan pada hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan pada 35 peserta didik (Fikriyah, 2017 :112).

Penelitian Novi Yulia Indriyanti (2017) tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PPT untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya Studi Kasus :Siswa Kelas VB SDN Karangayu 02 Kota Semarang” juga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik setelah melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang interaktif dibuktikan dengan hasil rata-rata *pretest* sebesar 67,7 dan hasil rata-rata *posttest* sebesar 79,8 (Indriyanti, 2017 :196).

Hasil kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa *power point* efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan penelitian tersebut dan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, peneliti melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran berbasis *Power Point Presentation (PPT)* menjadi media pembelajaran PPKn untuk kelas XI di SMK Negeri 1 Nogosari. Perbedaan pengembangan media yang akan dilakukan peneliti yakni media pembelajaran berbasis *power point* pada penelitian ini dikembangkan dengan materi pembelajaran PPKn yang kemudian dijadikan sebagai sebuah video pembelajaran yang dikemas secara menarik disertai dengan animasi pendukung dan *dubbing* penjelasan materi pembelajaran. Sehingga, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi Sistem Hukum dan Peradilan Internasional. Selain itu, *power point* merupakan media pembelajaran yang sudah lumrah digunakan dalam kalangan pelajar tingkat menengah atas. Karena sudah tidak asing lagi dengan penggunaan media *Powerpoint* ini maka pengembangan dalam media *Powerpoint* ini dinilai tepat, hal ini juga dikarenakan *Powerpoint* yang biasa diciptakan hanya berbasis *Powerpoint* biasa tanpa adanya pengembangan dan tanpa adanya inovasi baru dari media tersebut. Maka pengembangan dalam media *Powerpoint* ini dinilai tepat dikarenakan media pembelajaran ini sudah tidak asing lagi bagi peserta didik dan bagi guru-guru di sekolah, sehingga pengembangan akan mudah untuk diterima dan diakses oleh peserta didik dan guru-guru yang ada di sekolah.

Materi Sistem Hukum dan Peradilan Internasional dipilih dikarenakan menjadi penting bagi peserta didik untuk mengenali, mengetahui dan memahami sistem hukum dan sistem peradilan yang diterapkan dalam dunia internasional. Selain itu, pemilihan materi Sistem Hukum dan Peradilan Internasional ini didasarkan pada saran yang diberikan oleh guru mata pelajaran PPKn di SMK Negeri 1 Nogosari tersebut, karena media berbasis *power point* dinilai cocok dan waktunya sesuai dengan proses penelitian ini berlangsung, dan juga belum adanya penelitian yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Powerpoint* interaktif pada mata pelajaran PPKn di SMK Negeri 1 Nogosari membuat peneliti berusaha untuk mengembangkannya pada mata pelajaran PPKn khususnya pada materi Sistem Hukum dan Peradilan Internasional guna menguji kelayakan dan peningkatan pemahaman peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif pada materi Sistem Hukum dan Peradilan Internasional ini bertujuan untuk (1) Mengembangkan dan menganalisis kelayakan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif untuk pembelajaran PPKn pada materi Sistem Hukum dan Peradilan Internasional. (2) Menguji kelayakan media pembelajaran dan mendeskripsikan peningkatan pemahaman peserta didik pada materi Sistem Hukum dan Peradilan Internasional dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif.

Melalui pengembangan media pembelajaran yang berbasis *Power Point Presentation (PPT)* interaktif ini diasumsikan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik, tidak membosankan, dan interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan khususnya pada materi Sistem Hukum dan Peradilan Internasional yang akan diajarkan di kelas XI sekolah lanjutan tingkat atas. Melalui pengembangan media pembelajaran yang interaktif ini diharapkan peserta didik mampu terbantu dalam proses belajar, proses memahami materi pembelajaran dikarenakan di dalam media pembelajaran berbasis *Power Point Presentation (PPT)* interaktif ini terdapat penjelasan materi pelajaran yang disertai dengan animasi, contoh gambar, video, serta audio yang dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang berbeda dari biasanya dan

tidak membosankan. Media pembelajaran ini juga diasumsikan akan mampu membantu guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran secara menarik, jelas, interaktif, dan tidak membosankan sehingga akan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, serta mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Metode

Model pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya dikenal dengan Research and Development (R & D). Metode penelitian dan pengembangan diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan untuk dapat menghasilkan produk tersebut digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan. (Sugiyono, 2006: 407). Tujuan penelitian perkembangan adalah untuk menyelidiki pola dan perurutan pertumbuhan dan perubahan sebagai fungsi waktu. (Suryabrata, 2015: 77). Prosedur pengembangan yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Branch, 2009:3). Teknik uji coba ini dilakukan dalam satu skala yaitu uji coba dalam skala kecil. Uji coba skala kecil ini dilakukan pada 10 peserta didik dengan jumlah soal 20 butir. Proses pengujian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik dan menguji kelayakan media pembelajaran berbasis Powerpoint interaktif pada materi Sistem Hukum dan Peradilan Internasional. Sedangkan peserta didik yang mengikuti uji coba dalam proses pengujian ini akan dipilih secara random atau acak. Subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini adalah peserta didik kelas XI SMK N 1 Nogosari. Subjek uji coba membutuhkan 10 peserta didik untuk uji coba skala kecil. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Nogosari yang beralamatkan di Jalan Ngangkruk – Demangan KM 2, Bendo, Nogosari, Boyolali 57378. Jangka waktu penelitian yang dilakukan adalah pada Bulan Januari 2021 sampai dengan Maret 2021, dalam jangka waktu tersebut peneliti melaksanakan penelitiannya, mengumpulkan data dan melakukan keabsahan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif Si Kuper Nan Pasif ini menggunakan teknik *non-test* yang meliputi observasi, wawancara, dan angket serta teknik *test* yang dilakukan dengan melihat kondisi awal peserta didik sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan produk baru (*pretest*) dan setelah memperoleh perlakuan dengan produk baru (*posttest*).

Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran yang telah dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan praktisi. Setelah itu dilanjutkan dengan uji coba produk skala kecil yang dilakukan kepada sepuluh peserta didik yang dipilih secara acak.

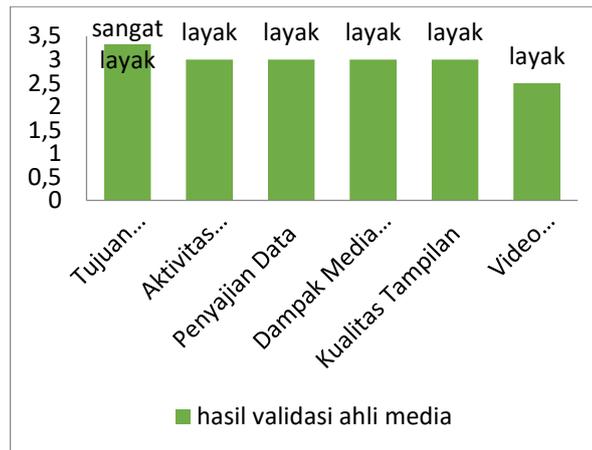
A. Hasil Validitas

1. Validitas Ahli Media

Validator media adalah Annisa Istiqomah, S.Pd., M.Pd, beliau merupakan dosen jurusan Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi media pembelajaran oleh ahli media ini bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli media sebagai dasar dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran dari aspek media. Validasi dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran untuk dilihat dan menyerahkan angket validasi kepada validator ahli media. Angket validasi terdiri dari 20 butir pertanyaan. Berikut hasil validasi dapat dilihat dalam gambar 1.

Gambar 1.

Diagram Data Validasi Ahli Media



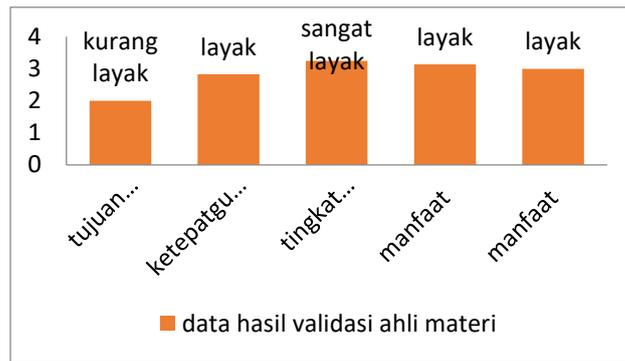
Dari hasil angket tersebut diperoleh nilai sebesar 59 untuk 20 butir pertanyaan dan diperoleh rata-rata sebesar 2,97 sehingga media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif “Si Kuper Nan Pasif” ini termasuk ke dalam kategori “layak” untuk digunakan dengan beberapa perbaikan dalam beberapa hal.

2. Validitas Ahli Materi

Validator materi adalah Chandra Dewi Puspitasari., SH., LLM, beliau merupakan dosen jurusan Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi media pembelajaran oleh ahli materi bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli materi sebagai dasar dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran dari aspek materi yang akan disampaikan. Kegiatan validasi ini dilakukan dengan memberikan media kepada ahli materi untuk dilihat dan menyerahkan angket validasi. Angket validasi ahli materi terdiri dari 20 butir pertanyaan. Berdasarkan angket validasi ahli materi diperoleh hasil sebagaimana dalam gambar 2 berikut.

Gambar 2.

Diagram Data Validasi Ahli Materi



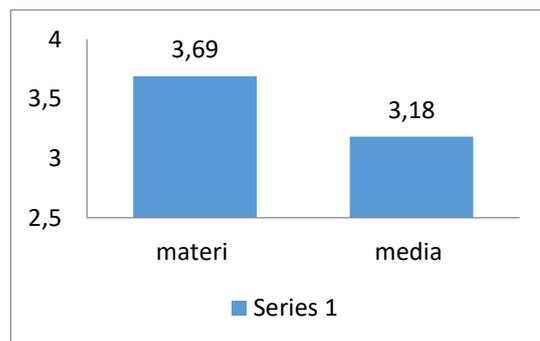
Dari hasil angket tersebut diperoleh nilai sebesar 60 untuk 20 butir pertanyaan dengan perolehan rata-rata sebesar 2,84 sehingga media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif “Si Kuper Nan Pasif” berdasarkan penilaian dari ahli materi termasuk dalam kategori “layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan beberapa perbaikan di beberapa bagian.

3. Validasi Praktisi (Guru PPKn)

Validator praktisi adalah Henny Triastoeti P, S.Pd, beliau merupakan guru mata pelajaran PPKn di SMK Negeri 1 Nogosari. Validasi praktisi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pendapat praktisi sebagai dasar dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran dari aspek praktisnya. Kegiatan validasi ini dilakukan dengan memberikan media kepada ahli materi untuk dilihat dan menyerahkan angket validasi. Angket validasi ahli materi terdiri dari 25 butir pertanyaan. Berdasarkan angket validasi praktisi diperoleh hasil sebagaimana dalam gambar 3 berikut.

Gambar 3.

Diagram Data Validasi Praktisi



Dari hasil angket tersebut diperoleh nilai sebesar 83 untuk 25 butir pertanyaan dengan perolehan rata-rata sebesar 3,43 sehingga media pembelajaran berbasis *powerpoint* “Si Kuper Nan Pasif” dari segi penilaian praktisi masuk ke dalam kategori “sangat layak”.

4. Kesimpulan Validasi Media Si Kuper Nan Pasif

Berdasarkan kesimpulan data hasil validasi media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif “Si Kuper Nan Pasif” masuk dalam kategori “layak” dari segi media dengan perolehan nilai sebesar 2,97. Lalu dari segi materi media pembelajaran tersebut mendapatkan nilai sebesar 2.84 yang masuk ke dalam kategori “layak”, dan dari segi praktisnya masuk ke dalam kategori “sangat layak” dengan perolehan nilai sebesar 3.43. Sehingga dapat diambil rata-rata sebagai berikut.

$$\text{Rata-rata validasi produk} = \frac{\text{nilai validasi media+materi+praktisi}}{\text{jumlah validator}}$$

$$= \frac{2,97+2,84+3,43}{3} = \frac{9,24}{3} = 3,08$$

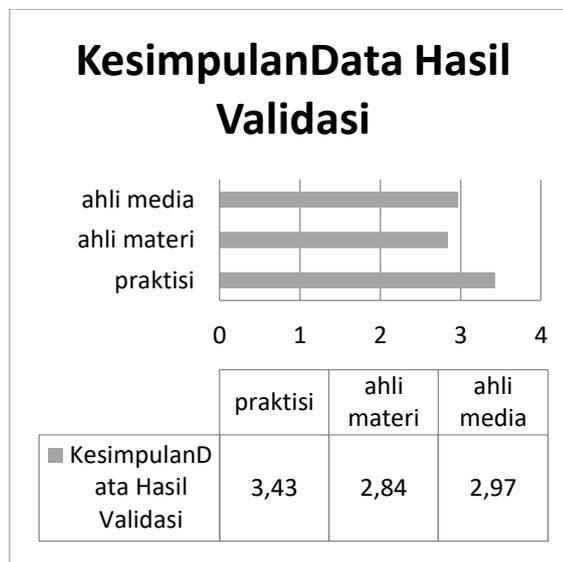
$$\text{Indikator keberhasilan produk} = \frac{\text{rata-rata nilai validasi produk}}{\text{nilai maksimal validasi}} \times 100\%$$

$$= \frac{3,08}{4} \times 100 \% = 77 \% \text{ (Layak)}$$

Maka dari itu dapat ditarik kesimpulan, pada tahap ini validasi media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif “Si Kuper Nan Pasif” dari ahli media, ahli materi, dan praktisi memperoleh presentase sebesar 77% sehingga masuk ke dalam kategori “Layak”. Kesimpulan hasil dari validasi media pembelajaran Si Kuper Nan Pasif dapat dilihat dalam gambar 4 berikut.

Gambar 4.

Diagram Kesimpulan Data Hasil Validasi Para Ahli



B. Hasil Uji Coba Produk

Uji coba produk media pembelajaran berbasis *Powerpoint* interaktif ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi kelas XI Bab Sistem Hukum dan Peradilan Internasional dengan dilakukannya *pretest* dan *posttest*. Uji coba produk ini dilakukan secara terbatas dengan mengambil subjek secara acak dan didapatkan sepuluh peserta didik dari kelas XI TKJ di SMK Negeri 1 Nogosari. Subjek uji coba ini diminta untuk melakukan *pretest* dan *posttest* yang dilakukan secara online melalui *google formulir* yang datanya dapat dilihat dalam tabel 1 berikut.

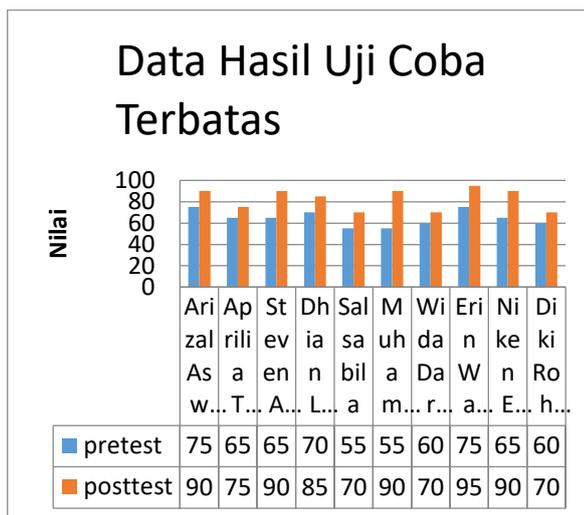
Tabel 1. Daftar Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No.	Nama Lengkap Peserta Didik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Arizal Aswar	75	90
2.	Aprilia Tri Wulandari	65	75
3.	Steven Andra Ardyan	65	90
4.	Dhian Lestari	70	85
5.	Salsabila	55	70
6.	Muhammad Syaifudin	55	90
7.	Wida Darmayanti	60	70
8.	Erin Wahyuningtias	75	95
9.	Niken Eka Ningsih	65	90
10.	Diki Rohmansyah	60	70
Rata-Rata		64,5	82,5

Dari tabel data *pretest* dan *posttest* di atas dapat dilihat bahwasanya sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif “Si Kuper Nan Pasif” diperoleh nilai rata-rata *pretest* adalah 64,5 dengan perolehan nilai terendah adalah 60 sedangkan nilai tertinggi adalah 75. Sedangkan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif “Si Kuper Nan Pasif” diperoleh nilai rata-rata sebesar 82,5 dengan nilai terendah sebesar 60 dan nilai tertinggi adalah 95. Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwasanya terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa. Peningkatan pemahaman peserta didik dapat dilihat pada gambar 5 berikut.

Gambar 5.

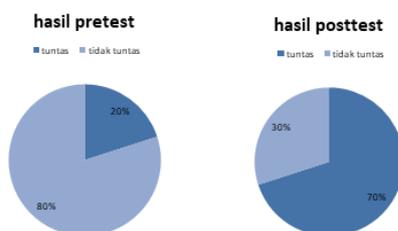
Diagram Data Hasil Uji Coba Terbatas



Berdasarkan gambar 5 di atas dapat diketahui bahwasanya hampir semua peserta didik mengalami peningkatan pemahaman yang dapat ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai dari hasil nilai *pretest* ke nilai *posttest* setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif “Si Kuper Nan Pasif”. Peningkatan pemahaman tersebut dapat diperjelas dengan melihat kuantitaas ketuntasan nilai hasil belajar peserta didik yang ditunjukkn pada gambar 6 berikut.

Gambar 6.

Diagram Data Hasil Pretest dan Posttest



Peserta didik akan dianggap tuntas apabila telah mencapai nilai ≥ 75 . Berdasarkan gambar 6 di atas dapat diketahui bahwasanya sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *Powerpoint* interaktif “Si Kupr Nan Pasif”, peserta didik yang memperoleh nilai tuntas dari KKM pada uji pretest hanya 20%. sedangkan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif “Si Kuper Nan Pasif” peserta didik yang memperoleh nilai diatas KKM atau tuntas dari KKM meningkat menjadi 70%. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwasanya uji coba produk media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif “Si Kuper Nan Pasif” untuk menguji pemahaman peserta didik mendapatkan nilai dengan presentase 70% dan masuk ke dalam kriteria “paham”.

C. Kajian Produk Akhir

Si Kuper Nan Pasif (Sistem Hukum dan Peradilan Internasional dengan *Powerpoint* Interaktif) merupakan sebuah media pembelajaran berbasis *Powerpoint* interaktif yang berisi video pembelajaran tentang materi kelas XI yakni Sistem Hukum dan Peradilan Internasional. Pada materi ini akan dibahas dua materi pokok yaitu tentang sistem hukum internasional dan tentang peradilan internasional. Media pembelajaran ini dikemas secara *online* yang kemudian dapat diakses secara mandiri melalui link <http://gg.gg/sikupernanpasif>.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Powerpoint* interaktif dengan produk bernama “Si Kuper Nan Pasif” (Sitem Hukum dan Peradilan Internasional dengan *Powerpoint* Interaktif) dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut : *Pertama*, Berdasarkan pada indikator keberhasilan, validasi media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif “Si Kuper Nan Pasif” dari ketiga validator tersebut yaitu validator ahli media, ahli materi dan praktisi memperoleh persentase sebesar 77% maka dengan hal tersebut media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif “Si Kuper Nan Pasif” masuk ke dalam kategori “Layak”. *Kedua*, Uji coba terbatas media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif “Si Kuper Nan Pasif” dilakukan pada 10 orang peserta didik SMK Negeri 1 Nogosari dengan menjawab soal yang diberikan melalui dua cara yaitu *pretest* dan *posttest* secara *online* melalui *google formulir* dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran ini bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses pemahaman materi pembelajaran, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya ketuntasan nilai peserta didik dalam hasil uji coba terbatas produk dari hasil test *pretest* 20% menjadi 70% pada hasil test *posttest*. Berdasarkan indikator keberhasilan, uji coba produk media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif “Si Kuper Nan Pasif” memperoleh persentase 70%, maka dari itu masuk dalam kriteria “Paham”.

Referensi

- Branch, R.M. (2009). *Instructional design : the addie approach*. USA. Springer.
- Djamarah, S.B. (2002). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Fikriyah, N. (2017). *Pengembangan media pembelajaran berbasis Powerpoint untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan agama islam di smp negeri 1 kalitidu*. Tesis, magister, tidak diterbitkan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- Indriyanti, N.Y. (2017). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis ppt untuk meningkatkan hasil belajar ips materi keragaman suku bangsa dan budaya studi kasus : siswa kelas vb sdn karangayu 02 kota semarang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung : Alfabeta..
- Suryabrata, S. (2014). *Metodologi penelitian cetakan ke 25*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.

LEMBAR PENGESAHAN JOURNAL

Judul : Penerapan Media Si Kuper Nan Pasif dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Menengah Kejuruan

Nama : Apriliana Istighfarini

NIM : 17401241042

Prodi : Pendidikan Kewarganegaraan

Yogyakarta, 22 Juni 2021

Reviewer,

Pembimbing,



Chandra Dewi Puspitasari, SH., LL.M

Dr. Mukhammad Murdiono, M.Pd.

NIP. 198007022005012002

NIP. 197806302003121002

Rekomendasi Pembimbing (mohon dilingkari salah satu)

1. Dikirim ke Journal Student
2. ~~Dikirim ke Journal Civic~~
3. ~~Dikirim ke Jurnal lain~~

