

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE MICROSITE PADA MATA PELAJARAN PPKN DI SMP ISLAM SUNAN GUNUNG JATI

M. Khotibul Umam¹, Nurna Listya Purnamasari², Ajar Dirgantoro³

umammuhamad758@gmail.com¹, nurna@stkipggrita.ac.id²,

ajar.dirgantoro@stkipggritulungagung.ac.id³

Universitas Bhinneka PGRI

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media interaktif berbasis website microsite yang layak pada mata pelajaran PPKn pada kelas VIII. Prosedur yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan metode penelitian ADDIE. Produk yang dihasilkan adalah sebuah akses pada link website yang dapat digunakan siswa maupun guru dalam proses pembelajaran, cakupan materi dalam produk ini adalah kebangkitan nasional pada tahun 1908 dan sumpah pemuda. Uji kelayakan memperoleh hasil dari ahli media 92,8% dan dari ahli materi 92,5%. Tahap evaluasi melakukan uji coba kelompok kecil dengan nilai 92,5% dan uji coba kelompok besar 95,6%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan berupa website microsite pada pengembangan media pembelajaran pada kelas VIII di SMP Islam Sunan Gunung Jati "sangat layak" digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Website Microsite, Sekolah Menengah Pertama.

ABSTRACT

This research aims to explore the development of a suitable interactive microsite-based website media for Civics Education (PPKn) in Grade VIII. The procedure employed is research and development using the ADDIE research method. The resulting product is an accessible website link intended for use by both students and teachers in the learning process, covering content such as the Indonesian National Awakening in 1908 and the Youth Pledge. Feasibility testing received ratings of 92.8% from media experts and 92.5% from subject matter experts. Evaluation stages involved small group trials achieving a score of 92.5% and large group trials achieving 95.6%. Based on these findings, it can be concluded that the developed microsite website for media development in Grade VIII at SMP Islam Sunan Gunung Jati is "highly feasible" for use in the learning process.

Keyword: Learning Media, Mobile, Junior High School.

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman selalu mengikuti perkembangan pendidikan. Sesuai Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, tujuannya adalah untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran dimana siswa secara aktif mengembangkan potensinya. Perkembangan teknis dan kemajuan pemikiran manusia mendorong perkembangan ilmu pengetahuan. Seluruh institusi pendidikan mempunyai kesempatan untuk melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia. Salah satunya melakukan penelitian, khususnya pengajaran. Pendidikan tidak lepas dari permasalahan yang berkaitan dengan metode, media, model pembelajaran, materi dan metode pengajaran. Dalam konteks ini, inovasi dan inovasi pedagogi sangatlah penting (Rai et al., 2021). Oleh karena itu, peran pendidikan tidak hanya terbatas pada peningkatan kapasitas individu, tetapi juga pada pembentukan karakter yang kokoh dan tangguh. Dengan

demikian, diperlukan Pendidikan Pancasila menjadi tulang punggung bagi perkembangan etika dan moral dalam masyarakat, membentuk individu yang bertanggung jawab dan memperhatikan kepentingan bersama. Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang integral dalam sistem pendidikan. Pendidikan Pancasila berperan sebagai fondasi utama yang wajib dipelajari dan dipahami oleh setiap siswa dan mahasiswa untuk menciptakan generasi yang terdidik dan cinta tanah air (Risa Novita & Slamet Widodo, 2023). Sebelum adanya pendidikan Pancasila di Indonesia sendiri, sering terjadi perubahan kurikulum pada pendidikan di Tanah Air. Menurut (Nurfalah & Rahayu, 2023) memaparkan bahwa kemajuan pada ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki dampak yang signifikan terhadap semua aspek kehidupan umat manusia. Pendidikan termasuk dalam bagian penting dari proses pendewasaan manusia. Namun demikian, meskipun pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan kontribusi atau sumbangan yang signifikan, pendidikan juga harus memanfaatkannya untuk mencapai tujuannya. Oleh sebab itu, dalam kurikulum merdeka, guru tetap diharuskan untuk berinovasi dalam menciptakan dan menerapkan metode pembelajaran yang efektif selama sesi pembelajaran tatap muka di sekolah (Manik et al., 2022). Guru tetap diharapkan mampu berinovasi dalam menciptakan dan menerapkan metode pembelajaran yang efektif selama kegiatan belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan hasil observasi setiap tahun kualitas siswa yang dihasilkan baik secara nilai akademik, keterampilan, kompetensi, bakat minat siswa secara langsung harus peneliti katakan kualitasnya menurun di SMP Islam Sunan Gunung Jati, maka dari itulah penting sekali media pembelajaran berbasis website ini di kembangkan pada pembelajaran di kelas terutama pada mata pelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan untuk membentuk karakter setiap peserta didik. Ditunjang dengan sarana dan prasarana yang mendukung yakni tersedia laboratorium komputer yang baik di asrama putra maupun putri dengan jumlah total 65 unit komputer dan akses wifi yang memadai media pembelajaran berbasis website ini dapat berjalan meskipun peserta didik tidak disediakan akses laptop maupun smartphone. Sehingga tujuan yang harus kita capai adalah pemberdayagunaan media pembelajaran interaktif di dalam kelas demi tercapainya standar kompetensi siswa yang baik. Termotivasi untuk membuat development yang lebih baik dalam proses pembelajaran yang bertempat di SMP Islam Sunan Gunung Jati melalui media pembelajaran interaktif berbasis website karena melihat kondisi lingkungan sekolah yang tertutup dari dunia luar dan dalam peraturan Pondok Pesantren Hidayatul Mubtadi-ien yang didirikan oleh Al Maghfurlah KH. Muhammad Ali Shodiq Umman dan Al Maghfurlaha Ibu Nyai Hj. Siti Fatimatuz Zahro' pada tanggal 01 Januari 1967. Di dalam pondok pesantren ini siswa dan siswi dituntut untuk jauh dari fasilitas gawai atau smartphone, di dalam lingkungan sekolah baik siswa maupun siswi menerima materi pembelajaran yang lebih condong kepada pembentukan karakter individu yang lebih religius dan mampu memberikan kemanfaatan hidup setelah pulang dari sekolah berbasis pesantren ini. Adanya penelitian ini selain siswa dan siswi memperoleh ilmu agama yang dalam harus diimbangi dengan pengetahuan umum melalui media pembelajaran interaktif di sekolah formal untuk mengenalkan kepada peserta didik bahwa hari ini sudah sampai sinilah perkembangan zaman yang terjadi di dunia luar pondok pesantren. Agar mereka mengerti bagaimana nantinya ketika sudah menempuh pendidikan ke jenjang selanjutnya apa saja yang harus disiapkan untuk menyesuaikan diri pada lingkungan sekolah.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dianggap sangat krusial, karena memiliki sejumlah keunggulan yang mampu menyediakan interaksi yang lebih luas dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif memungkinkan pengalaman pembelajaran menjadi lebih individual dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan berbagai

strategi pembelajaran yang beragam. Selain itu, media pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan materi dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan (Rozie, 2018). Menurut Widiyanto (2021) Media pembelajaran adalah alat atau perangkat, baik hardware maupun software, yang berfungsi sebagai penunjang untuk mempermudah dan meningkatkan keberhasilan proses belajar peserta didik. Sedangkan Menurut Darmini dalam Purnamasari, (2019) Media pembelajaran adalah kumpulan alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa sebagai sumber belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa perlu adanya inovasi kreatif dalam pengembangan lingkungan belajar di SMP Islam Sunan Gunung Jati. Meskipun alat bantu pembelajaran tersedia, namun belum ada lingkungan pengajaran yang sepenuhnya sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa, sehingga guru dan siswa jarang memanfaatkan kesempatan ini. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis microsite yang interaktif dan menarik. Keunggulan ini memberikan kesempatan kepada Siswa/Siswi untuk mendalami pemahaman terhadap materi pada pembelajaran secara mandiri dan dengan pendekatan interaktif yang lebih baik. Diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam memahami kurikulum Pancasila. Dengan demikian tujuan pembelajaran pendidikan Pancasila dapat tercapai secara maksimal di SMP Islam Sunan Gunung Jati. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwasanya penelitian ini membahas rumusan masalah yaitu “Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis website microsite yang layak ipada mata pelajaran PPKn pada kelas VIII di SMP iIslam Sunan Gunung Jati Ngunut Tulungagung?”

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Salah satu media yang menetapkan tahapan-tahapan mendasar dalam rancangan pengembangan media yang simpel dan mudah dipahami adalah model ADDIE. Model ADDIE digunakan untuk menggambarkan metode sistematis dalam pengembangan pembelajaran. Robert Marie Brach dalam Sugiyono (2022) mengembangkan Instructional Design dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan ekstensi dari Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Analysis, terkait dengan proses analisis terhadap kondisi kerja dan lingkungan untuk mengidentifikasi produk yang perlu dikembangkan. Design, melibatkan pembuatan desain produk sesuai dengan kebutuhan yang ada. Development, adalah proses pembuatan dan pengujian produk tersebut. Implementation adalah penerapan produk tersebut, sedangkan Evaluation adalah evaluasi terhadap kesesuaian setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat dengan spesifikasinya (Sugiyono, 2022).

Metode pengumpulan data adalah strategi yang digunakan peneliti untuk menghimpun informasi yang mendukung proses pengembangan aplikasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan angket. Observasi dilakukan untuk mendapatkan data secara langsung dari lingkungan belajar, wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi mendalam dari subjek penelitian, dan angket digunakan untuk mengumpulkan data dari sampel yang lebih besar. Penyusunan instrumen penilaian dikelompokkan menjadi tiga jenis berdasarkan peran dan posisi subjek dalam penelitian ini, yaitu: (1) instrumen untuk ahli media, (2) instrumen untuk ahli materi, dan (3) instrumen evaluasi respon siswa. Setelah data diperoleh, data tersebut kemudian diolah untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penilaian dalam bentuk persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran Berbasis Website Microsite

Menurut Army Trilidia Devega & Ghea Paulina Suri, (2019) Diharapkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat mempertajam, menyederhanakan, dan menarik pesan pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka dan meningkatkan efisiensi proses pembelajaran. oleh karena itu peneliti membuat produk pada penelitian ini adalah media pembelajaran yang berbasis website. yang dimana media pembelajaran berbasis website merupakan inovasi penting dalam dunia pendidikan yang memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Dengan menggunakan perangkat seperti smartphone atau gawai, media ini memungkinkan akses yang lebih fleksibel dan interaktif bagi siswa.

Desain Rancangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran berbasis website microsite ini di implentasikan pada kelas VIII di SMP Islam Sunan Gunung Jati Ngunut Tulungagung dengan materi Kebangkitan Nasional pada tahun 1908 dan Sumpah Pemuda. Pada langkah pembuatan Media Pembelajaran, media pembelajaran menggunakan perangkat lunak Website serta menggunakan Adobe Photoshop yang digunakan untuk membuat gambar-gambar yang nantinya dimasukkan ke dalam website. Hasilnya yang berupa link yang bisa diakses oleh siapa saja termasuk guru dan murid menggunakan smartphone ataupun komputer.

Produk media pembelajaran ini terdiri, halaman pertama menampilkan opsi mulai dari judul produk sampai dengan profil yang keseluruhannya sudah tampil pada halaman pertama. Pada halaman menu utama ini menampilkan beberapa tombol opsi yang diantaranya adalah Identitas pelajaran, Silabus, Materi, Video Pembelajaran, Quiz, Petunjuk dan Profil.

Kelayakan Media Berbasis Mobile Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Hasil uji coba produk oleh ahli media dilakukan dalam dua tahap. Pada tahap pertama, produk mendapatkan skor persentase 61%. Saran yang diberikan pada tahap ini adalah untuk memperbaiki indikator pernyataan yang digunakan dalam evaluasi oleh ahli media. Selain itu, ahli media menyarankan revisi aplikasi dengan ketentuan bahwa warna harus disesuaikan dengan jenjang sekolah, ilustrasi gambar, materi, dan video harus disesuaikan untuk meningkatkan estetika. Setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran tersebut, produk kembali dinilai oleh ahli media dan mendapatkan skor persentase 92,8%, yang menunjukkan bahwa produk tersebut sangat layak untuk digunakan.

Hasil uji materi oleh ahli materi menunjukkan persentase nilai sebesar 92,5%, yang dikategorikan sebagai sangat layak. Uji materi ini dilakukan satu kali dengan tambahan beberapa masukan. Salah satu saran utama adalah untuk menambahkan materi tentang Kebangkitan Nasional dan Sumpah Pemuda, khususnya yang berkaitan dengan kenyataan yang terjadi pada zaman sekarang selain itu juga ditambahkan kolom LKPD pada produk dan manfaat-manfaat apa saja yang terkandung pada materi terhadap kehidupan siswa. Masukan ini bertujuan untuk meningkatkan relevansi dan kontekstualisasi materi pembelajaran agar lebih sesuai dengan lingkungan lokal siswa.

Setelah dilakukan uji oleh ahli media dan ahli materi, produk tersebut diimplementasikan terlebih dahulu pada kelompok kecil yang terdiri dari 5 peserta didik yang dipilih secara acak tanpa mempertimbangkan tingkat kepiharian mereka guna mendapatkan sampel yang representatif. Pada implementasi kelompok kecil, peserta didik dibagikan instrumen untuk menilai persentase kelayakan dan memberikan masukan untuk media tersebut. Hasil uji coba pada kelompok kecil menunjukkan persentase nilai 92,5% (sangat layak). Berdasarkan masukan dari kelompok kecil, peneliti merevisi media pembelajaran tersebut sesuai dengan instrumen yang telah dibagikan. Setelah revisi,

dilakukan uji coba pada kelompok besar yang terdiri dari satu kelas penuh. Hasil uji coba pada kelompok besar menunjukkan persentase nilai 95,6% (sangat layak). Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Masukan dari kedua tahap implementasi ini sangat berharga untuk memastikan bahwa media pembelajaran tidak hanya memenuhi standar kelayakan, tetapi juga relevan dan efektif dalam konteks pendidikan di SMP Islam Sunan Gunung Jati Tulungagung.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan website microsite untuk materi semangat kebangkitan nasional tahun 1908 dan sumpah pemuda dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika di SMP Islam Sunan Gunung Jati Ngunut Tulungagung dilakukan dengan menerapkan model ADDIE. Proses ini mencakup 5 tahapan yang pertama yakni analisis untuk mengidentifikasi permasalahan dan solusi yang tepat, perancangan produk berdasarkan hasil analisis dan menghasilkan flowchart, tahap ke dua pengembangan atau development membuat produk pada website microsite mengacu pada rancangan sebelumnya untuk menciptakan media pembelajaran, implementasi uji coba produk oleh ahli media dan ahli materi untuk mengevaluasi kesesuaian isi dengan materi pembelajaran, dan evaluasi akhir untuk menentukan kelayakan produk sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa produk setelah dievaluasi oleh ahli media, memperoleh nilai presentasi sebesar 92,8% dengan kualifikasi yang sangat layak, sedangkan dari ahli materi mendapatkan nilai presentasi sebesar 92,5% juga dengan kualifikasi yang sangat layak. Pada uji coba dengan kelompok kecil, produk mendapatkan presentasi sebesar 92,5% dan kualifikasi yang sangat layak. Selanjutnya, pada uji coba dengan kelompok besar, produk mencapai presentasi nilai sebesar 95,6% dengan kualifikasi yang sangat layak. Dengan demikian, media ini dapat dipergunakan untuk mendukung proses belajar mengajar oleh ipeserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Fachrur Rozie. (2018). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Pencapaian Tujuan Pembelajaran. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 1–12.
- Manik, H., C B Sihite, A., Sianturi, F., Panjaitan, S., & Hutauruk, A. J. B. (2022). Tantangan Menjadi Guru Matematika dengan Kurikulum Merdeka Belajar di Masa Pandemi Omicron Covid-19. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 328–332. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3048>
- Nurfalah, E., & Rahayu, P. (2023). 67-74) *Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika ISSN*. In *JRPIPM* (Vol. 7, Issue 1).
- Purnamasari, N. L. (2019). METODE ADDIE PADA PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF ADOBE FLASH PADA MATA PELAJARAN TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5 (1), 23–29.
- Rai, N., Pitriani, V., Gusti, I., Desy Wahyuni, A., Ketut, I., Gunawan, P., Tinggi, S., Hindu, A., Mpu, N., & Singaraja, K. (2021). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. 4(3). <http://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>
- Risa Novita, & Slamet Widodo. (2023). Sistematis Implementasi Inovatif Terhadap Pembelajaran Pendidikan Pancasila Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan*, 14(1), 87–94.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*.

Penerbit Alfabeta.

Widianto, E. (2021). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>.