

## PENERAPAN MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN PPKn

**Fransiska Dionisia Rehi<sup>1)</sup>, Nur Chotimah<sup>2)</sup> Petrus Kpalet<sup>3)</sup>**

*Program Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*

*Fakultas Pendidikan Sosial dan Humaniora*

*IKIP Muhammadiyah Maumere*

Email : devirehi@gmail.com

### Abstrak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menjelaskan tentang penerapan multimedia dalam pembelajaran PPKn di SMK Negeri Kabupaten Sikka. Informan dalam penelitian ini berjumlah 10 informan yang terdiri dari tenaga pengajar dan peserta didik di sekolah. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan alat ukur pengambilan data penelitian menggunakan wawancara terstruktur, semi terstruktur dan observasi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan multimedia dalam pembelajaran PPKn di SMK Negeri Kabupaten Sikka dengan kategorikan sangat efektif. Hal ini dapat diketahui dari hasil motivasi dan antusias sehingga proses kegiatan belajar mengajar berlangsung secara aktif dan interaksi antara peserta didik dan tenaga pengajar. Namun, penerapan multimedia juga memiliki kendala tersendiri yaitu kurangnya fasilitas yang dapat berpengaruh terhadap proses kegiatan belajar mengajar dikelas.

**Kata kunci:** *penerapan multimedia, pembelajaran PPKn*

### *Application of Multimedia in Learning PPKn*

#### Abstract

*This study aims to find out and explain the application of multimedia in learning PPKn in the State Vocational School in Sikka Regency. The informants in this study were 10 informants consisting of teaching staff and students in schools. The sampling technique used in this study was purposive sampling. This study uses a qualitative approach to measuring research data collection using structured, semi-structured interviews and observations. Based on the results of the study it can be concluded that the application of multimedia in learning PPKn in the State Vocational School in Sikka Regency is categorized as very effective. This can be known from the results of motivation and enthusiasm so that the process of teaching and learning activities take place actively and the interaction between students and teaching staff. However, the application of multimedia also has its own constraints namely the lack of facilities that can affect the teaching and learning process in class.*

**Keywords:** *application of multimedia, learning PPKn*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting bagi setiap manusia, karena dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi dirinya untuk mencapai kesejahteraan hidup. Sama halnya yang dikatakan oleh Godfrey Thompson bahwa pendidikan merupakan pengaruh lingkungan atas individu untuk melahirkan perubahan-perubahan yang tetap berdasarkan tingkahlaku, pikiran, dan sikapnya (muhammad A, 2015). Dalam pendidikan tentunya kita harus mengikuti prosedur pembelajaran. Komalasari (2013), menjelaskan Pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses membelajarkan pembelajar yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Oemar Hamalik (2010) berpendapat bahwa Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

Pendidikan tentunya dapat merubah seseorang dari tidak tahu menjadi tahu, sehingga dalam pendidikan guru mempunyai banyak strategi yang dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam mendalami suatu ilmu pengetahuan, salah satu strategi itu yakni pengembangan media ajar berbasis multimedia. Rosch, dalam Munir (2012), mengatakan Multimedia adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik. Selain itu Vaughan, dalam Iwan Binanto (2010), mengatakan Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif. Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2013), mengatakan Pembelajaran dengan menggabungkan dua elemen atau lebih media, meliputi teks, gambar, grafik, foto, suara, video, animasi, dan film secara terintegrasi. Metode multimedia dapat diterapkan dalam semua ilmu pengetahuan salah satunya pendidikan kewarganegaraan. Pendidikan

Kewarganegaraan pada hakikatnya merupakan pendidikan yang mengarah pada terbentuknya warga negara yang baik dan bertanggung jawab berdasarkan nilai-nilai dasar Pancasila. Atau dengan perkataan lain merupakan pendidikan Pancasila dalam praktek. Secara konseptual-epistemologis, pendidikan Pancasila dapat dilihat sebagai suatu *intergrated knowledge* yang memiliki misi menumbuhkan potensi peserta didik agar memiliki "*civic intelligence*" dan "*civic participation*" serta "*Civic Responsibility*" sebagai warga negara Indonesia dalam konteks watak dan peradapan bangsa Indonesia yang ber-Pancasila (Depdiknas, 2007).

Pendidikan kewarganegaraan adalah konsep multidimensional yang dimaksudkan untuk meletakkan dasar pengetahuan tentang masyarakat politik, tentang persiapan yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam proses politik secara menyeluruh, dan secara umum tentang apa definisi dan bagaimana menjadi warga negara yang baik (Lembaga Penelitian dan Pengembangan pendidikan, 2003), pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban seorang warga negara, sehingga segala sesuatu yang dilakukan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa. Tujuan pendidikan kewarganegaraan tidak lain adalah membentuk warga negara yang baik (Egout Citizen) dan mempersiapkan untuk masa depan (Ningsi, 2013), selain itu dapat menumbuhkan wawasan kesadaran akan negara, sikap dan perilaku cinta tanah air, membangun budaya, wawasan kepeluaan dan pertahanan negara (Ismail, dkk, 2020).

Pendidikan kewarganegaraan di SMK bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan membentuk sikap positif terhadap kepribadian diri dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan keluarga, masyarakat dan negara, memupuk sikap ilmiah yang jujur, objektif, terbuka, kritis dan dapat bekerja sama dengan orang lain. Melalui mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PPKn) diharapkan pembelajaran dapat memahami konsep dan prinsip pendidikan kewarganegaraan serta keterkaitan dan penerapannya untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan kewarganegaraan merupakan pelajaran yang mengajarkan berbagai pengetahuan yang dapat mengembangkan daya nalar, analisa, sehingga hampir semua persoalan yang berkaitan dengan alam dapat dimengerti. Untuk dimengerti secara luas maka harus dimulai dengan kemampuan pemahaman konsep dasar yang ada pada pendidikan kewarganegaraan.

Dalam dunia pendidikan seperti di zaman modern, banyak sekolah bersaing untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan

memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Banyak tujuan antara lain meningkatkan semangat belajar peserta didik, membantu tenaga pendidik dalam mengajar dan meningkatkan mutu serta kualitas pendidikan di sekolah itu sendiri. Sesuai dengan tuntutan digitalisasi di dunia pendidikan, maka penerapan multimedia sebagai sarana untuk menjadi media pembelajaran di kelas sangatlah efektif. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yakni (1) Bagaimana penerapan multimedia dalam pembelajaran PPKn di SMK Negeri 3 Maumere ? (2) Apa kendala penggunaan multimedia dalam pembelajaran PPKn di SMK Negeri 3 Maumere ?

Keefektifan penerapan multimedia dalam proses KBM juga sudah pernah di buktikan (Oktaviany, 2013), dalam penelitiannya yang mengatakan bahwa penerapan multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran membaca nyaring pada anak usia disleksia di lembaga bimbingan belajar studio center dilakukan dengan cara beberapa tahap, pengajaran dimulai dari tahap awal, tahap inti, dan tahap akhir. Tahap awal berisi persiapan alat – alat pendukung multimedia, dialog ringan, duduk siap, berdoa, review pembelajaran sebelumnya. Tahap inti berisi pembelajaran sesuai materi yang akan dipelajari hari itu. Tahap akhir berisi tes membaca sesuai dengan yang dipelajari hari itu dan terakhir berdoa untuk pulang.

Pada proses pembelajaran, media adalah alat atau bahan yang membantu peserta didik dalam memahami suatu konsep atau prinsip. Seperti yang dikemukakan Hamalik dalam (Arsyad, 2015) "Bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa".

Proses belajar mengajar juga merupakan suatu proses yang mengandung tiga unsur yang dapat dibedakan, yakni tujuan pengajaran (instruksional), pengalaman (proses) belajar mengajar, dan hasil belajar (Sudjana, 2016). Dari uraian tersebut, dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan komputer multimedia merupakan bagian dari metode pembelajaran di sekolah yang sangat membantu siswa dalam meningkatkan kualitas belajar. Sehingga jelas tujuan penelitian ini (1) Untuk mengetahui dan menjelaskan tentang penerapan multimedia dalam pembelajaran PPKn di SMK Negeri 3 Maumere (2) Untuk mengetahui apa saja kendala penerapan multimedia dalam pembelajaran PPKn di SMK Negeri 3 Maumere.

Berdasarkan temuan yang dilakukan bahwa, pada waktu kegiatan belajar mengajar, guru menyampaikan materi pelajaran secara klasikal dengan metode ceramah, pemberian

tugas dan latihan, dan kegiatan tanya jawab. Hal ini cenderung membuat siswa jenuh atau bosan yang pada akhirnya menjadi pasif dalam menerima pelajaran. Padahal, jika siswa mempunyai motivasi untuk belajar sangatlah bermanfaat untuk menguasai materi pelajaran. Hasil belajar akan menjadi optimal jika ada motivasi. Motivasi ini sangat penting dalam proses belajar, baik motivasi yang berasal dari dalam diri siswa (intrinsik) maupun motivasi dari luar (ekstrinsik). Hal ini juga diperkuat melalui penelitian (Anang, 2016), yang menjelaskan bahwa siswa memanfaatkan multimedia pembelajaran prestasi belajar pada nilai rata – rata kelas ( klasikal ) peserta didik ( kelas Eksperimen ) yang telah memanfaatkan multimedia dalam proses belajar mengajar yang memperoleh nilai rata – rata kelas ( klasikal ) yang juga lebih baik dengan nilai rata – rata 82,38 dengan presentase 82,38% dan dengan kriteria baik sekali apabila dibandingkan dengan peserta didik ( kelas normal ) yang belum memanfaatkan multimedia dalam proses belajar mengajarnya dengan nilai rata – rata & 4,92 dengan presentase 79% dan dengan kriteria baik, sedangkan keaktifan siswa yang telah memanfaatkan multimedia selama proses pembelajaran memiliki kriteria sangat tinggi. Hal inilah yang menjadikan dasar penelitian ini, sehingga adapun manfaatnya (1) Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan wawasan ilmu pengetahuan tentang arti penting penggunaan multimedia terhadap motivasi belajar siswa guna meningkatkan prestasinya dalam belajar dan diharapkan dalam penelitian ini dapat sebagai bahan bacaan bagi guru dan agar lebih memahami betapa pentingnya penggunaan multimedia terhadap motivasi belajar siswa guna meningkatkan prestasinya dalam belajar. (2) Penelitian ini merupakan pengalaman yang sangat berharga bagi peneliti dalam menambah kemampuan menganalisis permasalahan pengaruh penggunaan multimedia terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 3 Maumere secara ilmiah dengan melakukan pengkajian masalah secara detail yang akan disusun dalam hasil penelitian.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan atau metode kualitatif, lihat (Sugiyono, 2017). Teknik pengambilan data yang digunakan adalah purposive sampling dengan sumber data 10 informan, yang sampelnya adalah guru dan siswa di SMK Negeri Kabupaten Sikka. Masalah penelitian bergantung pada keakuratan data yang diperoleh. Dalam penelitian ini sumber data primer dan data sekunder (Sugiyono, 217). Sumber data primer dalam penelitian ini adalah wawancara tenaga pengajar dan peserta didik di SMK Negeri Kabupaten Sikka, dengan jumlah sampel sebanyak 10 informan. Sedangkan data

sekunder dengan menggunakan metode dokumentasi. Pemanfaatan data sekunder akan menghemat waktu karena tidak menyusun instrument penelitian, mencari sumber data yang diperlukan.

## 3. PEMBAHASAN dan HASIL

Pembahasan dan Hasil berisi hasil-hasil temuan penelitian dan pembahasannya secara ilmiah. Tuliskan temuan-temuan ilmiah (*scientific finding*) yang diperoleh dari hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan tetapi harus didukung oleh data-data yang memadai. Temuan ilmiah yang dimaksud di sini adalah bukan data-data hasil penelitian yang diperoleh. Temuan-temuan ilmiah tersebut harus dijelaskan secara saintifik meliputi: Apakah temuan ilmiah yang diperoleh? Mengapa hal itu bisa terjadi? Mengapa trend variabel seperti itu? Semua pertanyaan tersebut harus dijelaskan secara saintifik, tidak hanya deskriptif, bila perlu ditunjang oleh fenomena-fenomena dasar ilmiah yang memadai. Selain itu, harus dijelaskan juga perbandingannya dengan hasil-hasil para peneliti lain yang hampir sama topiknya. Hasil-hasil penelitian dan temuan harus bisa menjawab hipotesis penelitian di bagian pendahuluan.

## HASIL

### Penerapan Multimedia Dalam Pembelajaran PPKn di SMK Negeri Kabupaten Sikka.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa, Penerapan Multimedia dalam pembelajaran PPKn sangat membantu peserta didik sebagai sumber belajar, selain itu peserta didik merasa sangat termotivasi dan antusias sehingga proses KBM juga berlangsung secara aktif, dimana adanya interaksi antara peserta didik dan tenaga pengajar. Penelitian ini sejalan dengan, penelitian yang dilakukan oleh Anang Budhi Nugroho, (2015) yang menyatakan tentang peran multimedia dalam proses pembelajaran yang bahwa pemanfaatan multimedia sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian dan observasi yang dilakukan di SMK Negeri Kabupaten Sikka ,bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan memanfaatkan multimedia sebagai media belajar, yang dimana terdapat perubahan prestasi dan hasil belajar peserta didik, keaktifan peserta didik dalam kegiatan KBM berlangsung serta indeks prestasi peserta didik yang meningkat dan berkembang disetiap semester.

Multimedia yang dimanfaatkan memiliki posisi sebagai alat bantu guru dalam mengajar, guru sebagai fasilitator hendaknya mampu mengusahakan sumber belajar yang kiranya berguna serta dapat menunjang pencapaian tujuan

dan proses belajar mengajar, guru dapat memfasilitasi semua yang berkaitan dengan belajar mengajar. Penelitian ini sejalan dengan, penelitian yang dilakukan oleh Wina Senjaya, (2008), menyebutkan bahwa sebagai fasilitator, guru bereperan memberikan pelayanan untuk memudahkan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran. Berkaitan dengan sumber belajar guru hendaknya mampu memaksimalkan secara baik penerapan multimedia dalam proses pembelajaran di SMK Negeri Kabupaten Sikka, selain memaksimalkan penerapan multimedia dalam proses pembelajaran guru juga di harapkan dapat menjadi pengawas yang baik sehingga bisa mengawasi semua peserta didik disaat proses KBM berlangsung. Harapan besar terhadap tenaga pengajar dengan diterapkannya multimedia dalam proses pembelajaran ini adalah bisa menghasilkan output yang mempunyai kualitas serta mempunyai karakter yang baik. Sejauh ini peran guru sebagai fasilitator sudah maksimal baik dilihat dari antusias peserta didik yang aktif disaat kegiatan KBM berlangsung, tetapi tidak sedikit juga peserta didik yang secara keseluruhan merasa tidak nyaman dengan sistem pembelajaran menggunakan multimedia ini, mungkin dikarenakan oleh kekurangan fasilitas pendukung pembelajaran ataukah pembawaan karakter peserta didik yang kurang proaktif dalam kegiatan KBM berjalan.

Penerapan multimedia dalam proses pembelajaran di SMK Negeri Kabupaten Sikka, sejauh ini sudah diterapkan dalam mata pelajaran PPKn, dimana semua peserta didik diwajibkan menggunakan laptop dan handphone dalam mengakses dan mencari informasi yang akan digunakan pada proses pembelajaran. Penerapan multimedia dalam mata pelajaran PPKn sejauh ini mendapatkan respon yang baik dari peserta didik karena banyak peserta didik sangat aktif dan semangat dalam KBM berlangsung. Hal ini berkaitan langsung dengan bagaimana peran guru dalam mengelola kelas dan mengembangkan media belajar interaksi dalam pembelajaran multimedia dengan beberapa item pendukung seperti teks, gambar (Image atau Visual Diam), video (visual Gerak), animasi, audio (suara, bunyi) dan interaktivitas itu sendiri sehingga ada stimulus yang menciptakan respon para murid.

#### **Kendala Penerapan Multimedia Dalam Pembelajaran PPKn Di SMK Negeri 3 Maumere.**

Berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan oleh peneliti, dengan metode wawancara bersama peserta didik dan pengamatan langsung yang dilakukan oleh peneliti bahwa masih banyak peserta didik yang mengeluh dengan kurangnya fasilitas pendukung dalam proses pembelajaran. Keadaan ini juga berdampak pada semangat belajar peserta didik karena tolak ukur

keberhasilan penerapan multimedia sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PPKn di SMK Negeri Kabupaten Sikka, harus didukung juga dengan fasilitas pendukung yang baik sehingga tujuan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan visi dan misi sekolah.

Di balik keberhasilan penerapan multimedia sebagai media pembelajaran di SMK Negeri Kabupaten Sikka, masih terdapat kendala dalam proses pembelajaran. Keadaan ini tentu sangat tidak di harapkan oleh pihak sekolah serta semua peserta didik. Dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran dengan peran multimedia sebagai media pembelajaran, tentunya harus di dukung dengan fasilitas yang dapat menjamin keberhasilan penerapan sistem pembelajaran ini. Kekurangan fasilitas ini sangat berpengaruh terhadap output yang di hasilkan oleh sekolah, baik di masyarakat maupun di dunia kerja dan perguruan tinggi. Dalam menyikapi setiap kekurangan ini, pihak sekolah harus peka dalam mengedepankan pembangunan fasilitas demi tercapainya visi dan misi sekolah sehingga terciptanya proses KBM yang efektif dan efisien.

Dalam mendukung proses pembelajaran terkhusus bagi pihak sekolah harus lebih proaktif dalam membenahi semua fasilitas pendukung pembelajaran. Karena minimnya fasilitas seperti komputer atau laptop sebagai media pendukung pembelajaran, serta ruangan yang dimana akan digunakan sebagai laboratorium. Keadaan ini sangat disayangkan oleh peneliti, karena bisamengganggu proses pembelajaran, terkhusus pada kelas multimedia yang dimana menjadi salah satu tolak ukur keberhasilan penerapan multimedia dalam proses pembelajaran PPKn di SMK Negeri Kabupaten Sikka.

Selain kekurangan akan fasilitas pendukung pembelajaran ada juga kendala yang di temukan peneliti seperti kurang aktifnya peserta didik dalam kegiatan KBM berlangsung. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti, ada juga penyebab lain yang ditemukan yaitu pembawaan karakter setiap peserta didik, seperti peserta didik yang kurang tertib dalam mengikuti proses KBM. Sehingga peneliti juga mengaharapkan pihak sekolah harus fokus dalam pembinaan karakter peserta didik sehingga menghindari hal-hal yang tidak diinginkan seperti diatas demi keberhasilan proses pembelajaran dengan penerapan multimedia sebagai media belajar di SMK Negeri Kabupaten Sikka.

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa ;

1. SMK Negeri 3 Maumere telah diterapkan multimedia dalam pembelajaran PPKn
2. Penerapan multimedia sebagai sumber belajar untuk peserta didik karena dapat

menciptakan interaksi antara peserta didik dan tenaga pengajar.

3. Kendala pada penerapan multimedia dalam pembelajaran PPKn SMK Negeri di Kabupaten Sikka yaitu kurangnya fasilitas pendukung.

#### DAFTAR PUSTAKA/REFERENSI

- Anang. (2013). "Multimedia Literacy. Third edition. McGraw-Hill International Edition". New York.
- Arsyad, A. (2015). Pengembangan Media Presentasi dalam Pembelajaran Online. (online). Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Cecep Kustandi, dan Bambang Sutjipto. (2013). Media Pembelajaran : Manual dan Digital. Bogor; Ghalia Indonesia
- Depdiknas. (2007). Naskah akademik kajian kebijakan kurikulum mata pelajaran PPKn. Jakarta : Badan Penelitian dan Pengembangan Kurikulum.
- Ismail, dkk. (2020). Pendidikan Kewarganegaraan. Cv: Penerbit Qiara Media : Pasuruan, Jawa Timur.
- Iwan Bintu. (2010). Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: Andi.
- Kokom, Komalasari (2013). Pembelajaran Konsektual. Bandung :Refika Adiatama
- Munir. (2012). Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung : Alfabeta.
- Ningsih, Nuroktya. (2013). Hambatan Guru Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Di SMAN 1 Sanden, Jurnal Citizenship 1.2
- Oemar, Hamalik. (2010). Proses Belajar Mengajar. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Oktaviani, Raras. (2013). Penerapan multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran membaca nyaring pada anak disleksia di lembaga bimbingan belajar study center, UIN Syarif Hidayatullah : Jakarta.
- Sanjaya, Wina. (2008). Perencanaan dan desain sistem pembelajaran. Kencana Prenada Media Group: Jakarta.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana. (2016). Multimedia : making it work, Edisi ke – 6. Tim Penerjemah ANDI, Tim Penerbit ANDI, Yogyakarta.
- Muhammad , Anwar. (2015). Filsafat Pendidikan. Kencana : Jakarta.