

## **IMPLEMENTASI MEDIA BERBASIS WEB PADA MATA PELAJARAN PPKN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA II SD MUHAMMADIYAH 1 CANDI**

Leily Salsabillah Agustina<sup>1</sup>, Rahmania Sri Untari<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> PGSD Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

<sup>1</sup>leilysalsabillah12@gmail.com, <sup>2</sup>rahmania.sriuntari@umsida.ac.id

### **ABSTRACT**

*Learning outcomes can be said to be successful from the learning process of each individual which is influenced by various characteristics of student behavior and their abilities by internal and external factors. The PPKn learning process at SD Muhammadiyah 1 Candi is also very traditional, with teachers still being the main source of teaching. During learning, teachers still use the lecture method. The purpose of this study is to visualize with website-based interactive multimedia. This research is expected to improve the academic community, especially in grade II students of SD Muhammadiyah 1 Candi. Using quasi-experimental research methods (pseudo-expression), this quantitative quasi-experimental research will be carried out at SD Muhammadiyah 1 Candi. A quasi-experimental study is one in which not all variables or factors affecting research activities are controlled.*

**Keywords:** *learning outcomes, multimedia, PPKn*

### **ABSTRAK**

Hasil belajar dapat dikatakan berhasil dari proses pembelajaran masing-masing individu yang dipengaruhi oleh berbagai karakteristik perilaku siswa dan kemampuannya oleh faktor internal dan eksternal. Proses pembelajaran PPKn di SD Muhammadiyah 1 Candi juga sangat tradisional, dengan guru masih menjadi sumber utama pengajaran. Selama pembelajaran, guru masih menggunakan metode ceramah. Tujuan penelitian ini memvisualisasikan dengan multimedia interaktif berbasis *website*. Penelitian ini diharapkan meningkatkan *civitas academica* terutama pada siswa kelas II SD Muhammadiyah 1 Candi. Dengan menggunakan metode penelitian kuasi eksperimental (pseudo-ekspreksi), penelitian kuasi eksperimen kuantitatif ini akan dilakukan di SD Muhammadiyah 1 Candi. Studi kuasi-eksperimental adalah studi di mana tidak semua variabel atau faktor yang mempengaruhi kegiatan penelitian dikendalikan.

**Kata Kunci:** hasil belajar, multimedia, PPKn

## **A. Pendahuluan**

Hasil belajar dapat dikatakan berhasil dari proses belajar tiap individu yang di pengaruhi bermacam karakteristik. Hal tersebut merujuk pernyataan (Isnanto, 2022) bahwa perilaku siswa beserta kemampuannya oleh faktor internal dan eksternal (Isnanto 2022). Sekolah Pancasila dan Kota (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran utama. Hal ini sesuai dengan penegasan (Santoso dan Wuryadani, 2022) sebagaimana akan dianggap wajar jika memiliki pilihan untuk membentuk watak dan karakter setiap anggota pengganti dalam membina kepribadian kasih sayang terhadap negara (Santoso and Wuryadani 2020). Seperti yang disampaikan (Hasyim dan Umar, 2019) dalam pembelajaran PPKn, diperlukan adanya pengembangan kognitif siswa yang dikembangkan dengan metode atau teknik yang mendidik siswa dalam menciptakan suasana belajar siswa secara individual (Hasyim and Umar 2019).

Dalam PPKn pengalaman yang berkembang di SD Muhammadiyah 1 Candi juga masih sangat biasa, khususnya pendidik belum menjadi titik fokus pembelajaran. Pendidik juga tetap menggunakan strategi bicara

saat belajar. Hal ini menyebabkan siswa juga sering merasa lelah tanpa henti selama belajar, sehingga materi yang ditunjukkan oleh pendidik tidak idealnya dikonsumsi oleh siswa dan materi tidak cukup dirasakan oleh siswa. Prestasi tersebut belum memenuhi KKM untuk 65 dari 27 siswa kelas II, yang kurang dari setengahnya (Ppkn 2020).

Menurut Della dkk (2022), untuk mencapai Kemampuan Fundamental tersebut, para siswa diharapkan menyadari dan memahami keterkaitan gambar dan ketetapan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari secara teratur (Della et al. 2022). Siswa dapat merasakan materi pembelajaran, sehingga diperlukan keterampilan eksekutif wali kelas yang sangat baik. Sesuatu yang harus dilihat dalam memilih strategi adalah fokus dan menyesuaikan diri dengan kualitas siswa yang diungkapkan oleh Widiyastuti dkk (2018) (Widiyastuti, Slameto, and Radia 2018). Masalah-masalah dalam pembelajaran yang dirasakan oleh pendidik mencakup berbagai macam perilaku yang kurang baik. Hal ini menyinggung penegasan (Hendriana, 2018) bahwa fokus understudy kurang berkenaan dengan, mendidik kurang imajinatif,

kurang koneksi dalam belajar dan hasil belajar paling ekstrem yang diperoleh oleh siswa (Hendriana 2018). Hambatan yang dihadapi pendidik dalam mengembangkan hasil belajar siswa lebih lanjut. Model pembelajaran yang diusulkan Wati (2022) harus membantu dalam hal ini (Wati 2022).

Saat ini, guru harus mampu mengintegrasikan teknologi. Hal ini sesuai dengan penegasan (Rofiq et al, 2019) bahwa dalam pembelajaran salah satunya media pembelajaran, hal ini sesuai penegasan (Rofiq, Mahadewi, and Parmiti 2019). Menurut Tinambunan dkk (2020), Media pembelajaran bekerja pada sifat pengajaran dan pengalaman pendidikan. Secara aturan, hasil belajar yang memanfaatkan media pembelajaran akan kuat dengan tujuan agar hakikat pembelajaran memiliki nilai yang tinggi (Tinambunan, Mursid, and Tambunan 2020).

Multimedia, menurut Okta Faizah dkk. (2020), juga merupakan kombinasi gambar, teks, grafik, audio, dan video yang mendukung proses pembelajaran menggabungkan link dan tools. Dalam pendidikan, multimedia melayani tiga tujuan: menarik perhatian, instruksional, dan

praktik (Faizah, Wawan Sudatha, and Hamonangan Simamora 2020). Menurut Dwiqi et al (2020), pemanfaatan penglihatan dan suara dalam maju secara positif menikmati manfaat termasuk (1) kerangka belajar yang lebih imajinatif dan intuitif; (2) guru diharapkan terus berinovatif dan kreatif dalam melacak lompatan pembelajaran ke depan; (3) siap mengkonsolidasikan teks, gambar, suara, musik, gerakan gambar, atau video dalam solidaritas yang saling menjunjung tinggi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Dwiqi, Sudatha, and Sukmana 2020).

Menurut Ilmiah dan Sumbawati (2021), kegiatan belajar mengajar dibarengi dengan pembentukan dan perubahan perilaku sebagaimana ditanyakan dalam simbol, huruf, atau kalimat. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai prestasi yang dicapai oleh siswa setelah proses tersebut (Ilmiah and Sumbawati 2021). Hasil belajar juga merupakan konsekuensi dari proses penilaian understudy (Mustani et al, 2022) yang mengungkap bahwa hal tersebut mencakup tiga sudut pandang, khususnya emosional, mental, dan psikomotorik setelah siswa mengikuti kesadaran dimana hasil pembelajaran

ini dapat diperkirakan dengan instrumen yang signifikan (Mustanil, Hady, and Kawakip 2022). Mengingat penggambaran tersebut, alasan peninjauan kembali ini adalah untuk melaksanakan pelaksanaan media elektronik pada subjek ppkn terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Muhammadiyah Candi.

Penelitian ini mengambil kasus di SD Muhammadiyah 1 Candi. Pemeriksaan ini digambarkan dengan media intuitif yang terlihat dari situs tersebut. Eksplorasi ini seharusnya bekerja pada daerah skolastik, khususnya di kelas II SD Muhammadiyah 1 Candi.

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan teknik eksplorasi kuantitatif dengan rencana eksplorasi yang akan digunakan adalah Pre-exploratory plan tipe satu gathering pretest-posttest design (Elmawati, Musfirah, and Pasinggi 2021). Dalam penelitian ini, peneliti hanya memanfaatkan kelas eksploratif tanpa kelas kontrol yang ditentukan untuk melihat hasil pre-test dan post-test sebagai patokan sebelum pengobatan dan setelah pengobatan kemudian dibedah menggunakan *T-Test* (uji-t). Sebelum

menerima perawatan, siswa dalam desain penelitian ini akan mengambil pretest untuk menentukan keadaan awal mereka. Posttest kemudian diberikan setelah perawatan pretest baru. Terakhir, untuk menentukan hasil perlakuan, bandingkan nilai pretest dan posttest. Tabel 1 berikut menjelaskan desain penelitian yang digunakan peneliti.

**Tabel 1. Eksperimen Desain Pretest-Postes Satu Kelompok**

---

$O_1$	$X$	$O_2$
-------	-----	-------

---

#### **Keterangan:**

**$O_1$**  : Nilai Pretest (Pengamatan Awal)

**$O_2$**  : Nilai Posttest (Pengamatan Akhir)

**$X$**  : Treatment (saat diberikan perlakuan menggunakan Media materi pancasila berbasis web)

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 1 Candi. Peserta penelitian ini adalah siswa kelas II SD Muhammadiyah 1 Candi. Menurut informasi yang dikumpulkan dari sekolah 27 siswa. Penelitian ini menggunakan model sampling jenuh dan Non-Probability Sampling sebagai metode sampling. Karena populasi dibatasi tidak lebih dari 30 siswa, pengambilan sampel jenuh ini

mengacu pada praktik menggunakan populasi penelitian sebagai sampel penelitian (Sugiyono 2015). Terdapat dua jenis variabel dalam penelitian ini: variabel dependen (prestasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila SD) dan variabel independen (media pancasila berbasis web). Tes yang digunakan dalam terdiri dari 10 soal uraian. Uji T (*t-test*) dengan SPSS 26 digunakan untuk analisis data penelitian. Karena mampu mengetahui ada pengaruh potensial terkait implementasi media pancasila berbasis web terhadap capaian pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas II SD Muhammadiyah 1 Candi, maka desain penelitian yang digunakan memiliki hasil perlakuan yang diketahui lebih akurat.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil penelitian ini diperoleh atas pengambilan data yang dilaksanakan pada SD Muhammadiyah 1 Candi. Dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas, dengan adanya kegiatan pendahuluan, inti dan kegiatan penutup. Peneliti mengimplementasikan pembelajaran seperti biasanya lalu diberikan latihan soal pretest. Soal pretest ini diberikan

dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi pancasila. Penelitian menghasilkan hasil belajar siswa tentang pancasila yang dilakukan untuk membantu siswa dalam memahami mata pelajaran PKN, bukan hanya menekankan penguasaan konsep dan pencapaian nilai semata, namun hakekatnya keberhasilan pembelajaran PKN terletak pada penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan, baik pada lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga dan masyarakat.

Penelitian ini menggunakan uji paired sampel t test bertujuan untuk mengetahui terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan. Sampel berpasangan ini adalah sampel atau subjek yang sama namun memiliki dua data yang berbeda. Dalam penelitian ini sampelnya adalah seluruh siswa kelas II SD Muhammadiyah 1 Candi, sedangkan dua datanya adalah data pretest dan data posttest. Hasil perhitungan uji paired sampel t test pada hasil pretest dan posttest dapat dilihat dari SPSS di bawah ini.

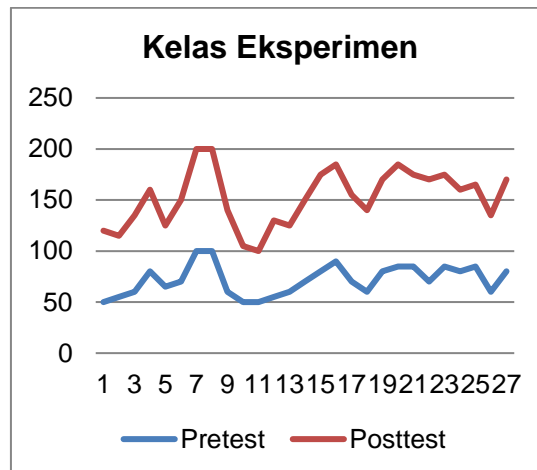
**Tabel 2. Hasil Uji Sample Paired T-Test**

Score	N	SD	Mean	T-Test
Pretest	27	17,41	74,25	-5,373
Posttest	27	17,79	73,70	

**Tabel 3. Paired Sample Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
<b>Paired Sample 1</b>				
Pre-test	74,25	27	17,41483	3,35149
Post-test	73,70	27	17,79113	3,42390

Setelah peneliti mengetahui kemampuan awal para siswa, tahap selanjutnya adalah memberikan materi pancasila dengan media web. Para siswa memahami isi dari materi pancasila dengan fokus, Setelah itu siswa kelas II diberikan instruksi terlebih dahulu untuk mengerjakan soal posttest. Peneliti memberikan posttest pada hari berikutnya mengenai materi Pancasila dengan menggunakan soal yang sama saat pretest.



**Gambar 1. Hasil Eksperimen**

Berdasarkan hasil analisis Tabel 1 menunjukkan bahwa mean dari nilai pretest sebelum ada perlakuan adalah 74,25 dengan standar deviasi 17,41. Nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 100. Berdasarkan posttest diperoleh nilai rata-rata 73,70 standar deviasi 17,79 dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 100. Hasil *paired sample* terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pretest dan posttest setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan media web dengan nilai signifikan  $0,000 < 0,05$ . Hal ini sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya, menggunakan web memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PKN (Hastuti, 2017). Pemanfaatan media bertujuan untuk meningkatkan proses interaksi antara guru dan siswa dengan lingkungan

belajar sehingga hasilnya dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

#### **D. Kesimpulan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media berbasis web pada mata pelajaran pkn terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Muhammadiyah 1 Candi telah mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan PKn. Tujuan PKn adalah membentuk seseorang menjadi pribadi baik, bertanggung jawab, selaras dengan cita-cita bangsa. Saran-saran antara lain, guru terus meningkatkan kompetensi diri dalam model pembelajaran inovatif. Motivasi peserta didik yang telah muncul dalam pembelajaran tetap dipelihara melalui pemberian *reward* yang relevan. Keberhasilan implementasi media berbasis web dapat dijadikan model pembelajaran alternatif untuk mengembangkan berbagai model-model pembelajaran oleh para guru.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Della, Astrina, Harwitantri Putri, Abdul Aziz Hunaifi, and Frans Aditia Wiguna. 2022. "Pengembangan Media 3D Hologram Pada Pembelajaran PPKn Materi Hubungan Antara Simbol Dan

Sila-Sila Pancasila Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6(1):849–56.

Dwiqi, Gede Cris Smaramanik, I. Gde Wawan Sudatha, and Adrianus I. Wayan Iliya Yuda Sukmana. 2020. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V." *Jurnal Edutech Undiksha* 8(2):33. doi: 10.23887/jeu.v8i2.28934.

Elmawati, Priskilah, Musfirah, and Yonathan S. Pasinggi. 2021. "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Powtoon The Effect of Using Powtoon Animation Video Media on the Learning Outcomes of Fifth Grade Elementary School Students in Barru Regency." *Pinisi Journal of Education* 1(3):9–19.

Faizah, Nivia okta, I. Gde Wawan Sudatha, and Alexander Hamonangan Simamora. 2020. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar." *Journal of Education Technology* 4(1):52. doi: 10.23887/jet.v4i1.24091.

Hasyim, Rustam, and Sitirahia Hi Umar. 2019. "Peranan Guru Ppkn Dalam Mengembangkan Model Pembelajaran (Bahan Ajar) Abad 21 Di Smp Negeri 2 Kota Ternate." *Jurnal Geocivic* 2(1):184–92. doi: 10.33387/geocivic.v2i1.1469.

Hendriana, Evinna Cinda. 2018. "Pengaruh Model Pembelajaran

- Problem Based Learning Dan Gaya Belajar Auditorial Terhadap Hasil Belajar Ips Di Sekolah Dasar.” *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)* 3(1):1. doi: 10.26737/jpdi.v3i1.484.
- Ilmiah, Nur Hafidhotul, and Meini Sondang Sumbawati. 2021. “Pengaruh Media Kahoot Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Journal of Information Engineering and Educational Technology* 3(1):46–50. doi: 10.26740/jieet.v3n1.p46-50.
- Isnanto, Isnanto. 2022. “Hasil Belajar Siswa Ditinjau Dari Gaya Belajar.” *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8(1):547. doi: 10.37905/aksara.8.1.547-562.2022.
- Mustanil, Mustanil, M. Samsul Hady, and A. Nurul Kawakip. 2022. “Efektivitas Penggunaan Model Blended Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa MI Darul Hikmah Bone.” *Jurnal Basicedu* 5(6):6453–63. doi: 10.31004/basicedu.v5i6.1687.
- Ppkn, Belajar. 2020. “Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Tahun 2020.” 63–68.
- Rofiq, Abdul, Luh Putu Putrini Mahadewi, and Desak Putu Parmiti. 2019. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu.” *Journal of Education Technology* 3(3):126. doi: 10.23887/jet.v3i3.21732.
- Santoso, Ridwan, and Wuri Wuryandani. 2020. “Pengembangan Bahan Ajar PPKn Berbasis Kearifan Lokal Guna Meningkatkan Ketahanan Budaya Melalui Pemahaman Konsep Keberagaman.” *Jurnal Ketahanan Nasional* 26(2):229. doi: 10.22146/jkn.56926.
- Sugiyono. 2015. *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D*. 22nd ed. Bandung: ALFABETA, cv.
- Tinambunan, Roy Fikri, R. Mursid, and Hamonangan Tambunan. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.” *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* 6(2):217. doi: 10.24114/jtikp.v6i2.16964.
- Wati, Ni Nyoman Kurnia. 2022. “Dampak Model Pembelajaran Mind Mapping Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.” *Journal of Education Action Research* 5(4):440. doi: 10.23887/jear.v5i4.43652.
- Widiyastuti, Nia, Slameto Slameto, and Elvira Hoesein Radia. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Adobe Flash Materi Bumi Dan Alam Semesta.” *Perspektif Ilmu Pendidikan* 32(1):77–84. doi: 10.21009/pip.321.9.