



## Pengembangan Aplikasi Media Graha Pancasila Untuk Pembelajaran PPKn Kelas X SMA Semester Ganjil

Sinta Yuliani<sup>1</sup>, Ida Putri Rarasati<sup>2</sup>, M. Iqbal Baihaqi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Islam Balitar

E-mail: sintayulia039@gmail.com

**Abstract.** *Based on the results of interviews with Civics teachers at SMAN 1 Blitar, SMAN 3 Blitar, and SMAN 4 Blitar, there are obstacles experienced by teachers during the learning process, namely the lack of student enthusiasm, there are active students who always pay attention to the teacher, there are also passive students who are indifferent to learning. This has an impact on learning outcomes as well as student understanding of the material. The results of distributing student needs questionnaires show that students are more interested in using android-based learning media. This research aims to find out the development of Graha Pancasila media in Civics class X SMA semester ganjil and find out the teacher's readability of Graha Pancasila media. This research is a Design and Development. on this development is limited to the Zth. stage. i.e. product revision and uses a quantitative description approach. The research subjects were Civics teachers and grade X students at SMAN 1 Blitar City in the 2022/2023 academic year. Data collection techniques using questionnaire distribution and wawacara Researchers develop learning media in the form of applications in which there are material, learning videos, problem analysis quizzes and money disks. Based on the results of the study showed that the student readability test was 04% and the guu readability ji was 88% including in the range >81% with "very good" criteria, atina Graha Pancasila learning media has reached the criteria readable.*

**Keywords:** *Learning Media, Pancasila Graha Media, Mobile Leaming*

### I. Pendahuluan

Pendidikan merupakan mengembangkan potensi diri dan kepribadian melalui pembelajaran antara pendidik dengan peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan (Syaodih Sukmadinata, 2017). Dalam aspek pendidikan, terdapat adanya perubahan tidak terkecuali kurikulum sebagai kerangka program dalam melaksanakan proses pendidikan (Muhammad Irsad, 2016).

Kurikulum ialah cara terpenting dalam pembelajaran untuk memecahkan masalah secara ilmiah dan sebagai cara belajar yang terprogram (Suryaman, 2020). Perubahan kurikulum dari kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka merupakan upaya untuk mengatasi krisis pembelajaran pasca pandemi Covid-19 (Tono, 2022). Kurikulum merdeka berfokus pada penggunaan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan pembelajaran pasca pandemi Covid-19. Penerapan kurikulum merdeka ini adalah untuk siswa SMA kelas X.



Peneliti melakukan wawancara awal yang dilakukan kepada tiga guru PPKn di SMAN 1 Kota Blitar, SMAN 3 Kota Blitar dan SMAN 4 Kota Blitar, secara garis besar memiliki persamaan dalam proses pembelajaran yaitu dalam mengajar guru memanfaatkan LCD dan komputer. Sebelum memulai pembelajaran persiapan yang dilakukan guru adalah menyiapkan perangkat pembelajaran seperti modul ajar, media, serta bahan ajar yang akan digunakan dalam proses belajar. Dalam proses kegiatan pembelajaran guru menerapkan metode ceramah, *problem solving*, *jigsaw*, *discovery learning* dan diskusi.

Bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah buku paket, LKS, *youtube* dan juga internet. Dalam menunjang pembelajaran pada kurikulum merdeka guru menggunakan media pembelajaran seperti LCD, *smartphone*, komputer, *power point*, dan video pembelajaran. Permasalahan yang dihadapi guru selama proses pembelajaran yaitu kurangnya antusias siswa, ada siswa yang aktif selalu memperhatikan guru, ada juga siswa yang pasif acuh terhadap pembelajaran. Hal ini berdampak pada hasil pembelajaran serta pemahaman siswa terhadap materi.

Berdasarkan hasil penyebaran angket kebutuhan siswa yang dilakukan di tiga sekolah yang ada di Kota Blitar yaitu SMAN 1 Blitar, SMAN 3 Blitar, dan SMAN 4 Blitar, diketahui bahwa 59% dari 143 siswa ada 84 siswa sulit untuk memahami materi PPKn karena kurangnya bahan ajar, media pembelajaran dan banyaknya materi pada mata pelajaran PPKn. Siswa kurang bisa menangkap materi yang disampaikan apabila guru hanya menggunakan ceramah saja. Adanya media pembelajaran multimedia (gambar, suara, video) dapat membuat siswa lebih tertarik dengan pembelajaran. 70,6% dari 143 siswa ada 102 siswa yang tertarik menggunakan media pembelajaran multimedia sebagai penunjang dalam pembelajaran PPKn.

Menurut Fita Fatria (2017: 139) Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi agar lebih menarik. Sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan meningkatkan mutu pendidikan. Media pembelajaran merupakan teknologi yang digunakan dalam proses pembelajar agar terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien. Diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Menurut Arief Sadiman (2014:7) media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang berguna untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa. Sehingga terjadi interaksi antara guru dan siswa secara efektif agar dapat meningkatkan pemahaman siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Manfaat media pembelajaran menurut Nana Sudjana & Ahmad Rivai, (2002:2) manfaat media pembelajaran yang digunakan guru dan siswa agar proses belajar lebih menarik dan dapat menarik perhatian siswa, materi akan tersampaikan dengan baik dan jelas sehingga memudahkan siswa. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan memiliki manfaat yang sangat membantu siswa dalam memperjelas dan memahami materi yang disampaikan. Dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran baik didalam kelas maupun diluar kelas.

Kriteria media pembelajaran menurut Azhar Arsyad (2013:74) yang perlu diperhatikan adalah pertama sesuai dengan tujuan yaitu media pembelajaran harus berdasarkan dengan tujuan pembelajaran yang mengacu setidaknya dua atau tiga ranah, diantaranya ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Hal ini bertujuan agar media sesuai dengan arah tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran. Kedua praktis luwes dan bertahan yaitu media pembelajaran tidak harus mahal. Pemanfaatan lingkungan serta sesuatu yang



seederhana tetapi tepat guna akan lebih efektif. Simple dan mudah dalam penggunaan serta dapat digunakan secara terus-menerus. Ketiga mampu dan terampil menggunakan yaitu media pembelajaran yang baik memiliki nilai dan manfaat bagi pengguna media. Nilai dan manfaat itu ditentukan oleh keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran tersebut.

Keempat keadaan peserta didik yaitu media apapun yang dipilih dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan keadaan peserta didik, baik keadaan secara psikologis, filosofis, maupun sosiologis anak. Kelima ketersediaan yaitu meskipun suatu media dinilai sangat tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, tetapi media tersebut tidak dapat digunakan maka semua itu akan terbuang sia-sia. Jadi seorang guru dalam menentukan media sebagai alat dalam proses pembelajaran harus sesuai dengan ketersediaan disekolah.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukannya inovasi baru mengenai media pembelajaran berbasis *Mobile learning* untuk mempermudah proses belajar mengajar yang dilakukan didalam kelas ataupun diluar kelas, dapat menarik perhatian siswa juga dapat menumbuhkan semangat serta dapat motivasi siswa dalam pembelajaran sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Media yang dikembangkan dilengkapi juga dengan video pembelajaran yang dapat menarik siswa serta adanya ruang diskusi yang memudahkan siswa untuk bertanya dimanapun dan kapanpun tanpa harus bertatap muka dengan guru.

Keterkaitan hasil pengembangan media *Mobile Learning* Graha Pancasila dengan penelitian relevan adalah pengembangan penelitian pertama menurut Dita Putri Lestari, Ida Putri Rarasati, M.Iqbal Baihaqi pada tahun 2022 dengan judul penelitian Pengembangan Media Berbasis Adroid Ilmu Kita Pada Pembelajaran PPKn Kelas X SMA dengan hasil dari media ini adalah layak digunakan sebagai media pembelajaran PPKn di kelas X yang dilengkapi dengan video pembelajaran. Dari penelitian ini, peneliti terinspirasi untuk mengembangkan media *Mobile Learning* Graha Pancasila pada mata pelajaran PPKn kelas X semester ganjil dilengkapi dengan video pembelajaran yang berupa link video supaya aplikasi tidak terlalu berat, tetapi dalam mengaksesnya membutuhkan internet. Serta dilengkapi dengan ruang diskusi agar siswa dapat berdiskusi diluar kelas. Pengembangan penelitian kedua menurut Andika Bagus Rahmadila, Rosyid Al Atok, Rista Ayu Mawarti pada tahun 2022 dengan judul penelitian Pengembangan media pembelajaran m-learning berbasis android pada mata pelajaran PPKn materi lembaga-lembaga Negara kelas X dengan hasil dari media pembelajaran ini memuat materi lembaga-lembaga Negara yang masih menggunakan kurikulum 2013.

Dari penelitian tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media *Mobile learning* Graha Pancasila yang didalamnya terdapat materi PPKn kelas X semester ganjil mengacu pada kurikulum merdeka. Pengembangan penelitian ketiga menurut Aprita Subiyantoro, Listyaningsih pada tahun 2020 dengan judul penelitian Pengembangan Media *Mobile Learning* Dengan BOT API Aplikasi Telegram Pada Mata Pelajaran PPKn Di SMAN 12 Surabaya hasil dari media pembelajaran mobile learning dengan BOT API Telegram digunakan untuk pembelajaran PPKn materi sistem dan dinamika demokrasi Pancasila sesuai UUD 1945. Dari penelitian tersebut, peneliti membuat media *Mobile learning* Graha Pancasila tidak hanya mencakup satu materi saja melainkan materi-materi yang terdapat pada mata pelajaran PPKn kelas X semester ganjil.

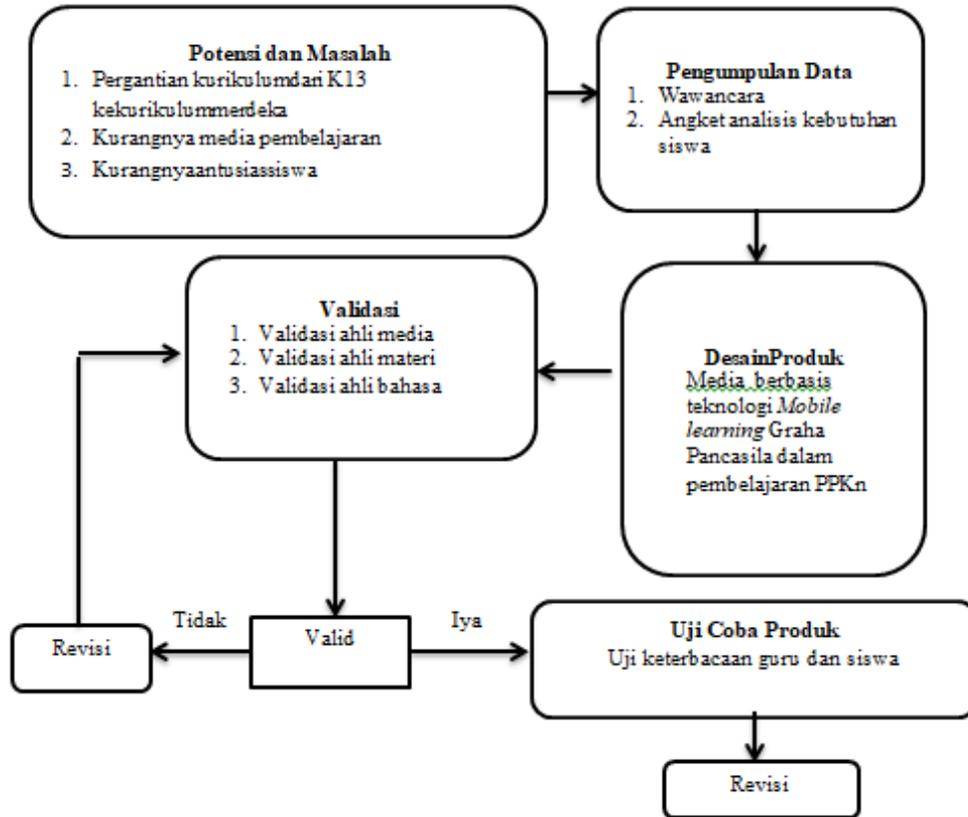


Berdasarkan penelitian relevan di atas penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan aplikasi *Mobile Learning* Graha Pancasila untuk pembelajaran PPKn SMA kelas X pada semester ganjil. Perbedaan produk yang dikembangkan peneliti dengan penelitian terdahulu yaitu media graha pancasila yang juga terfokus pada penyampaian materi PPKn semester ganjil lebih mudah dipahami dengan tampilan yang menarik, media pembelajaran Graha Pancasila yang lebih menampilkan pembahasan yang lengkap namun ringan dan mudah dipahami oleh pengguna, dan materi yang akan dibuat per bab sehingga lebih mudah dalam belajar serta dilengkapi juga dengan fitur ruang diskusi yang dapat digunakan proses pembelajaran tanpa adanya pembelajaran didalam kelas. Menurut Hamalik (Arsyad, 2013:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Berdasar hasil yang telah dijelaskan di atas, peneliti berminat untuk membuat pengembangan media pembelajaran elektronik yang berfokus pada materi PPKn serta bisa diakses secara offline tanpa memerlukan kuota dan sinyal dan juga yang diakses secara online yaitu seperti video pembelajaran dan ruang diskusi. Aplikasi Graha Pancasila ini dapat diakses untuk perangkat *Smartphone* yang memiliki spesifikasi rendah tanpa ada kendala ukuran aplikasi yang terlalu besar sehingga memenuhi ruang penyimpanan *Smartphone*. Alasan kenapa perlunya media Graha Pancasila yang berbasis android bagi pelajar diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran PPKn serta dapat menambah antusias siswa dalam pembelajaran serta menambah keragaman media dalam proses pembelajaran, dan tentunya dapat kemudahan dimanapun dan kapanpun bahkan diluar jam sekolah sebagai media pendukung dalam pemahaman materi PPKn. Kemudian dapat digunakan di *Smartphone* yang menggunakan basis Android, karena secara umum *Smartphone* yang menggunakan sistem operasi android sangat mudah ditemui dan harganya lumayan terjangkau oleh menengah kebawah. Dengan ini Peneliti tertarik untuk memberi judul penelitian sebagai berikut "Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Graha Pancasila PPKn Kelas X SMA Semester Ganjil"

## II. Metode Penelitian

Metode pengembangan media Graha Pancasila ini adalah menggunakan rancangan penelitian *Research and Development*. Pendekatan penelitian, pengembangan, serta pengujian suatu media untuk memperoleh produk tertentu diperlukan penelitian berdasarkan analisis kebutuhan. Berikut ini prosedur penelitiannya:



Berdasarkan prosedur penelitian dan kerangka kerja penelitian yaitu penggalan potensi dan masalah dapat dilakukan di tiga sekolah yang berada di Kota Blitar yaitu SMAN 1 Kota Blitar, SMAN 3 Kota Blitar dan SMAN 4 Kota Blitar. Terdapat potensi masalah yang ditemukan dari tiga sekolah tersebut antara lain dibutuhkan media pembelajaran yang bervariasi. Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu dengan angket validasi kepada ahli materi, ahli bahasa dan ahli media serta angket keterbacaan guru dan siswa. Pada tahap awal pembuatan produk, peneliti mendesain Graha Pancasila. Setelah desain selesai dibuat, peneliti melakukan validasi kepada ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Produk yang divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media akan direvisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator. Apabila produk belum dinyatakan valid, maka harus diperbaiki dan divalidasi kembali hingga mendapatkan pernyataan valid dari validator.

Teknik analisis data validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut. Menghitung persentase hasil skor Skala Likert yang diperoleh dari instrumen validasi seperti tabel berikut ini:

Tabel 1. Ukuran skor skala likert angket validasi

| Skor | Kriteria    |
|------|-------------|
| 1    | Tidak Baik  |
| 2    | Kurang Baik |
| 3    | Cukup Baik  |
| 4    | Baik        |
| 5    | Sangat Baik |

Skor penilaian total yang diperoleh dimasukkan ke dalam kategori skala likert dengan rumus:

$$PK = \frac{S}{N} \times 100$$

Keterangan:

PK: Nilai kategori keektifan

S : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor ideal

#### A. Kriteria Validasi Dan Item pada Instrumen Validasi

Penentuan tingkat kevalidan dan revisi produk seperti tabel berikut ini :

Tabel 2. Presentase nilai angket validasi

| Tingkat Pencapaian | Kategori     | Keterangan         |
|--------------------|--------------|--------------------|
| 80%-100%           | Sangat valid | Tidak perlu revisi |
| 61%-80%            | Valid        | Tidak perlu revisi |
| 41%-60%            | Cukup valid  | Direvisi           |
| 21%-40%            | Kurang valid | Direvisi           |
| 0%-20%             | Tidak valid  | Direvisi           |

Berikut persentase skor skala likert yang diperoleh dari angket keterbacaan:

Tabel 3. Ukuran *alternative* jawaban

| Skor | Kriteria Skor     |
|------|-------------------|
| 5    | Sangat baik       |
| 4    | Baik              |
| 3    | Cukup baik        |
| 2    | Kurang baik       |
| 1    | Sangat tidak baik |

Skor penilaian total yang diperoleh dimasukkan dalam kategori skala likers dengan rumusan:

$$PK = \frac{S}{N} \times 100$$

Keterangan:

PK: Nilai kategori keektifan

S : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor ideal

Tabel 4. Ukuran *alternative* jawaban penggunaan guru dan siswa

| Persentase | Kriteria Keefektifan |
|------------|----------------------|
| 81%-100%   | Sangat baik          |
| 61%-80%    | Baik                 |
| 41%-60%    | Cukup baik           |
| 21%-40%    | Kurang baik          |
| 0%-20%     | Tidak baik           |

Rumus persentase yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\text{Skor akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

### III. Hasil Dan Pembahasan

Peneliti melakukan observasi di 3 sekolah yaitu SMA Negeri 1 Blitar, SMA Negeri 3 Blitar, dan SMA Negeri 4 Blitar secara garis besar memiliki persamaan dalam proses pembelajaran yaitu dalam mengajar guru memanfaatkan LCD dan komputer. Sebelum memulai pembelajaran persiapan yang dilakukan guru adalah menyiapkan perangkat pembelajaran seperti modul ajar, media, serta bahan ajar yang akan digunakan dalam proses belajar. Dalam proses kegiatan pembelajaran guru menerapkan metode ceramah, *problem solving*, *jigsaw*, *discovery learning* dan diskusi. Bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah buku paket, LKS, *youtube* dan juga internet. Dalam menunjang pembelajaran pada kurikulum merdeka guru menggunakan media pembelajaran seperti LCD, *smartphone*, komputer, *power point*, dan video pembelajaran. Permasalahan yang dihadapi guru selama proses pembelajaran yaitu kurangnya antusias siswa, ada siswa yang aktif selalu memperhatikan guru, ada juga siswa yang pasif acuh terhadap pembelajaran. Hal ini berdampak pada hasil pembelajaran serta pemahaman siswa terhadap materi.

Adapun langkah-langkah pembuatan media Graha Pancasila adalah menyusun materi pembelajaran, video pembelajaran, kuiz, analisis masalah dan ruang diskusi, kemudian peneliti menyusun konten pada media dengan menggunakan CorelDrawX5, kemudian melakukan tahap development atau pengembangan produk hasil dari analisis menjadi produk jadi menggunakan kodular.io. Berikut ini tampilan awal media:



Gambar 1. Tampilan Awal

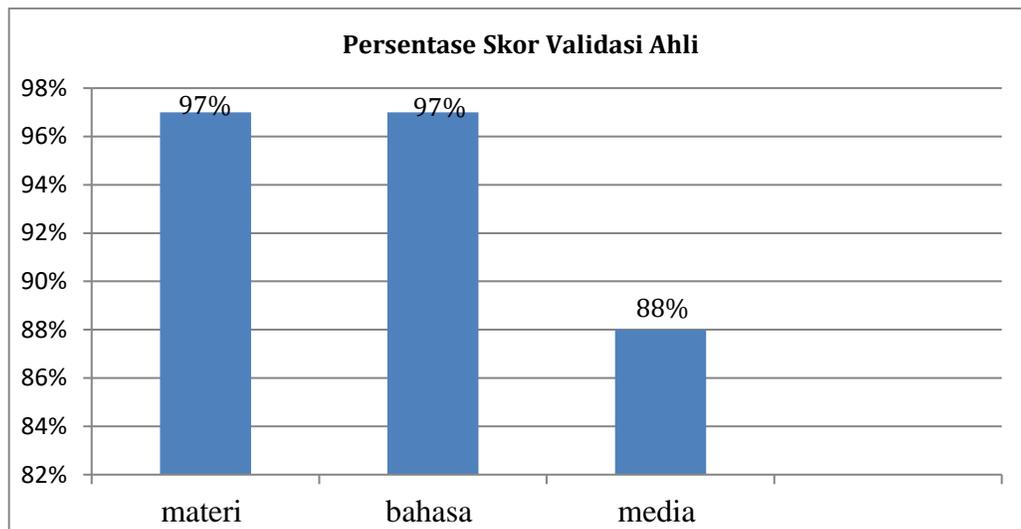


Gambar 2. Menu Materi



Gambar 3. Fitur Media

Setelah desain sudah jadi, tahap selanjutnya adalah melakukan validasi pada ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Hasil persentase penilaian oleh 9 validator yang meliputi penilaian dari tiga validator ahli materi mendapat persentase rata-rata 97% sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Baik”, kemudian hasil penilaian tiga validator ahli bahasa mendapat rata-rata persentase 97% sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Baik”, dan kemudian hasil dari tiga validator ahli media mendapat persentase rata-rata 88% sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Baik”, sehingga bisa dikatakan bahwa media Graha Pancasila untuk pelajaran PPKn kelas X layak di gunakan sebagai media pembelajaran PPKn di kelas X semester ganjil.



Gambar 4. diagram hasil validasi para Ahli

### A. Validasi Ahli Materi

Validator dari ahli materi diantaranya Bapak Arik Cahyani, S.Pd., M.Pd, Ibu Dr. Ida Zubaidah., M.Pd dan Ibu Nita Nuswatun Khasanah., S.Pd. Validasi ahli materi dilakukan dengan mengisi lembar angket validasi. Berikut saran oleh validator ahli materi pada tabel berikut:

Tabel 5. Saran atau masukan Ahli Materi

| Nama Validator              | Saran  |
|-----------------------------|--|
| Arik Cahyani, S.Pd., M.Pd   | Media sudah cukup baik, semoga nantinya mampu diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar. |
| Dr. Ida Zubaidah, M.Pd      | Kurangnya sumber buku yang digunakan.  |
| Nita Uswatun Khasanah, S.Pd | Media sudah cukup baik untuk digunakan.  |

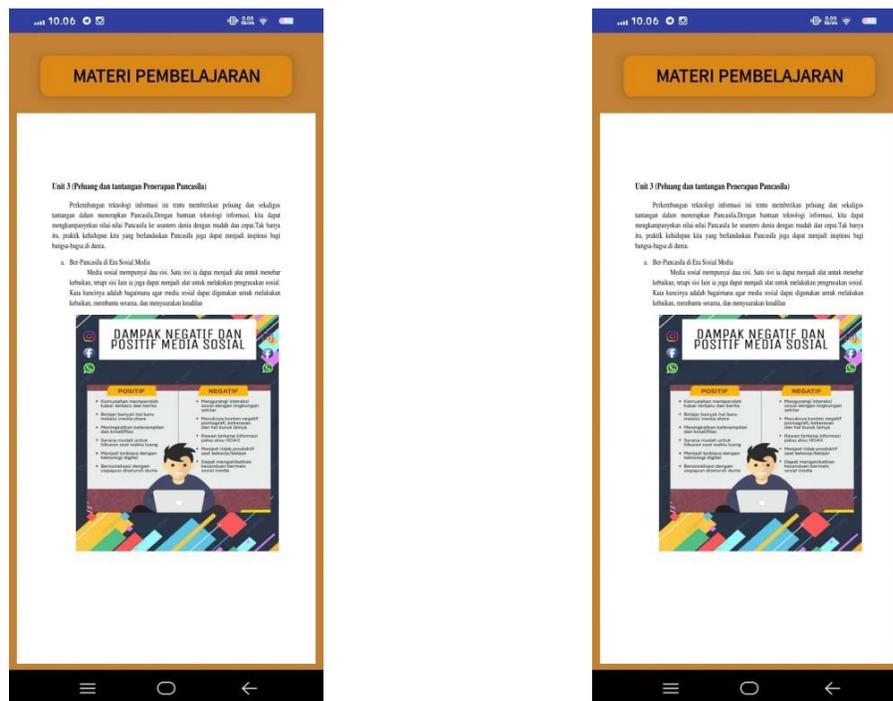
## B. Validasi Ahli Bahasa

Validator dari ahli bahasa diantaranya Bapak Drs. Setiawan Adi., M.Pd, Bapak Adin Fauzi., M.Pd. dan Bapak Irfan Validasi ahli bahasa dilakukan dengan mengisi lembar angket validasi. Berikut saran oleh validator ahli bahasa pada tabel berikut:

Tabel 6. Saran atau masukan Ahli Bahasa

| Nama Validator              | Saran  |
|-----------------------------|--|
| Drs. Setiawan Adi S, M.Pd.. | Konsisten dengan menggunakan bahasa baku dan kesesuaian tanda hubung.  |
| Bapak Adin Fauzi, M.Pd.     | Bahasa yang digunakan sudah baku, perlu diperbaiki dari aspek mekanik (teknik) penulisan.                        |
| Bapak Irfan Wahyu P, S.Pd   | Perlu perbaikan dalam penulisan kalimat. Missal penggunaan huruf capital diawal kalimat dan spasi setelah titik. |

Peneliti melakukan revisi berdasarkan saran dan masukan dari ahli bahasa. Saran dan masukan dari ahli bahasa yaitu penulisan pada bagian materi, berikut revisi pada bagian materi:



Gambar 5. Sebelum dan sesudah revisi pada bagian materi

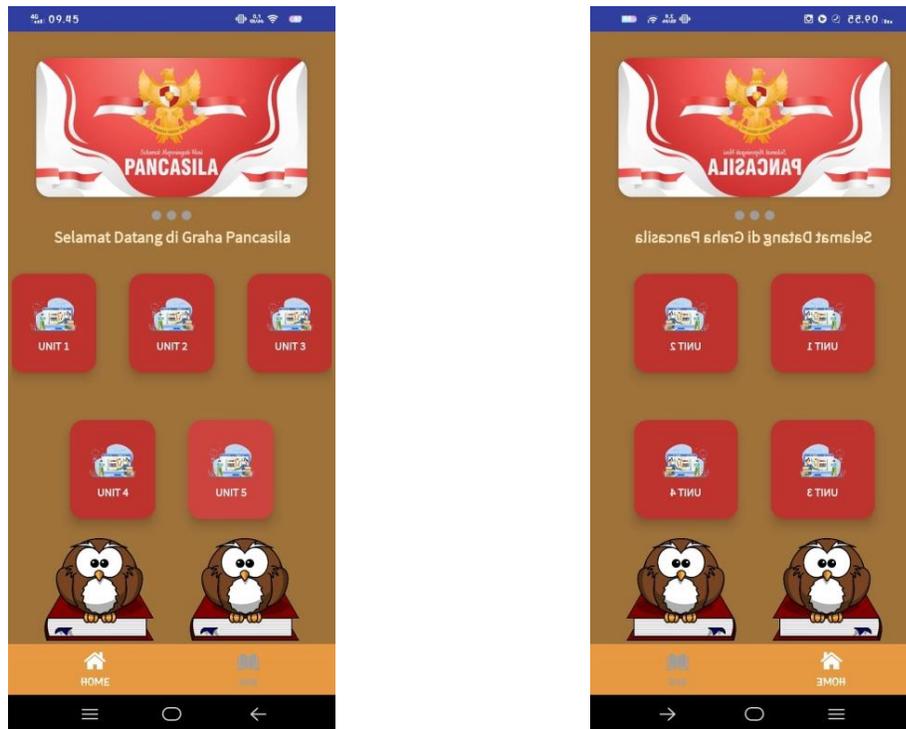
### C. Validasi Ahli Media

Validator dari ahli media diantaranya Bapak Drs. Eko Himawan., M.Pd, Bapak Abd. Charis Fauzan, M.Kom dan Bapak Fuad Hassan, S. Kom. Validasi ahli media dilakukan dengan mengisi lembar angket validasi. Berikut saran oleh validator ahli media pada tabel berikut:

Tabel 7. Saran atau masukan Ahli Media

| Nama Validator            | Saran  |
|---------------------------|--|
| Drs. Eko Himawan, M.Pd    | Usahakan media bisa digunakan oleh semua siswa |
| Abd. Charis Fauzan, M.Kom | Media layak diuji cobakan                      |
| Fuad Hassan, S. Kom       | Hapus tombol video yang tidak perlu            |

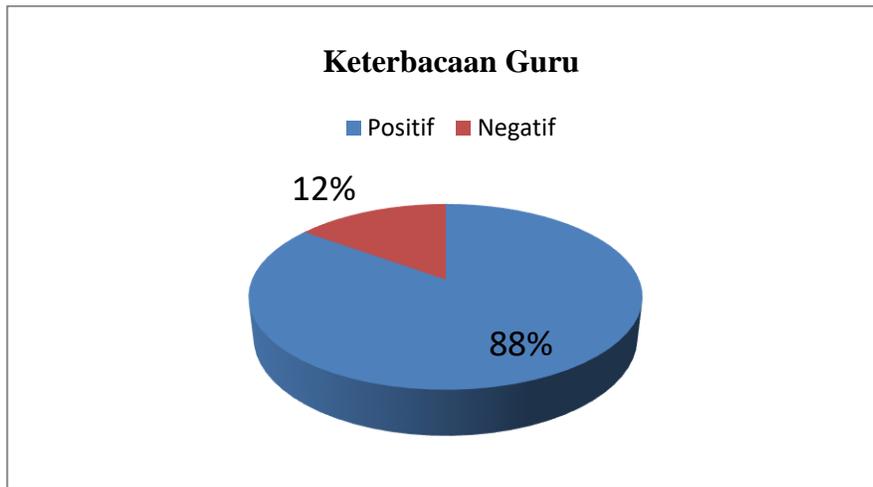
Peneliti melakukan revisi berdasarkan saran dan masukan dari ahli media. Saran dan masukan dari ahli bahasa yaitu penulisan pada bagian materi, berikut revisi pada bagian icon tombol video pembelajaran:



Gambar 6. Sebelum dan sesudah revisi pada bagian icon tombol video pembelajaran

Jika produk sudah dinyatakan valid dari 9 validator. Selanjutnya adalah uji coba produk ini hanya sampai pada uji keterbacaan yang dilakukan oleh 2 guru mata pelajaran PPKn serta 7 siswa kelas X di SMAN 1 Blitar. Uji keterbacaan dilakukan untuk menilai hasil keterbacaan terhadap produk media yang di kembangkan dengan mengisi angket yang disediakan oleh peneliti.

Pada tahap uji coba media, dilakukan uji keterbacaan guru terhadap media Graha Pancasila untuk pembelajaran PPKn kelas X SMA semester ganjil. Hasil nilai angket keterbacaan guru dengan persentase 88% dari total 100% . Nilai presentase 88% termasuk dalam rentang >80% dengan kriteria “Sangat Tinggi” yang berarti aplikasi Graha Pancasila sudah mencapai kriteria dapat terbaca dengan baik.



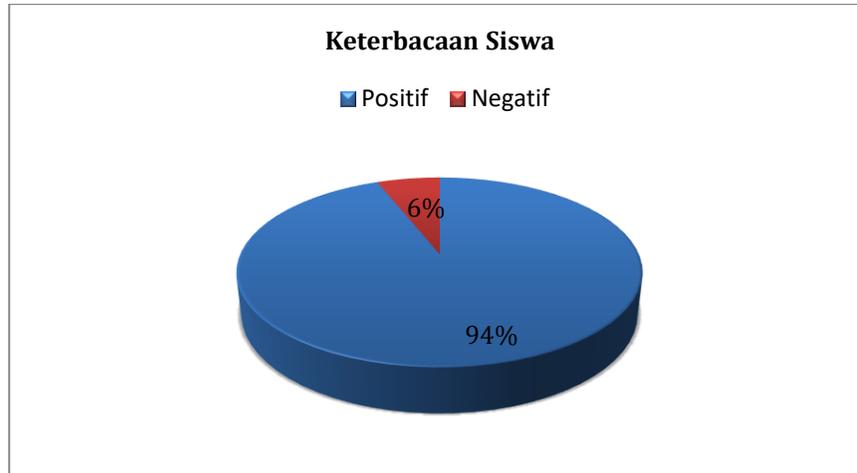
Gambar 7. Diagram hasil keterbacaan Guru

Hasil dari angket keterbacaan guru terhadap media terdapat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil angkat keterbacaan Guru

| No Soal              | Guru |   | Rata-rata   |
|----------------------|------|---|-------------|
|                      | 1    | 2 |             |
| 1                    | 5    | 4 | 4,5         |
| 2                    | 5    | 4 | 4,5         |
| 3                    | 5    | 4 | 4,5         |
| 4                    | 4    | 4 | 4           |
| 5                    | 4    | 4 | 4           |
| 6                    | 5    | 4 | 4,5         |
| 7                    | 5    | 4 | 4,5         |
| 8                    | 5    | 4 | 4,5         |
| 9                    | 5    | 4 | 4,5         |
| 10                   | 5    | 4 | 4,5         |
| 11                   | 5    | 4 | 4,5         |
| <b>Jumlah</b>        |      |   | <b>48,5</b> |
| <b>Skor Maksimal</b> |      |   | <b>55</b>   |
| <b>Persentase</b>    |      |   | <b>88%</b>  |

Hasil dari skor angket keterbacaan guru diperoleh persentase 88% dari total 100%. Nilai persentase 88% termasuk dalam rentang >80% dengan kriteria “Sangat Tinggi” yang berarti aplikasi Graha Pancasila sudah dapat terbaca dengan baik.



Gambar 8. Diagram hasil keterbacaan Siswa

Hasil dari angket keterbacaan siswa terhadap media Graha Pancasila dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 9. Hasil angket keterbacaan Siswa

| Soal                 | Siswa |   |   |   |   |   |   | Rata-Rata   |
|----------------------|-------|---|---|---|---|---|---|-------------|
|                      | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |             |
| 1                    | 5     | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5           |
| 2                    | 5     | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4,4         |
| 3                    | 4     | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4,5         |
| 4                    | 5     | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4,4         |
| 5                    | 4     | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4,7         |
| 6                    | 5     | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4,5         |
| 7                    | 5     | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5           |
| 8                    | 5     | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4,8         |
| 9                    | 5     | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5           |
| <b>Jumlah</b>        |       |   |   |   |   |   |   | <b>42,5</b> |
| <b>Skor Maksimal</b> |       |   |   |   |   |   |   | <b>45</b>   |
| <b>Persentase</b>    |       |   |   |   |   |   |   | <b>94%</b>  |

Hasil dari skor angket keterbacaan siswa diperoleh persentase 94% dari total 100% . Nilai persentase 94% termasuk dalam rentang >80% dengan kriteria “Sangat Tinggi” yang berarti aplikasi Graha Pancasila sudah dapat terbaca dengan baik.



Menurut Azhar Arsyad (2013) kriteria media pembelajaran yaitu sesuai dengan tujuan, praktis, luwes, berbobot, mampu dan terampil menggunakan. Berdasarkan hasil validasi dan uji keterbacaan guru dan siswa media pembelajaran yang dikembangkan sudah sesuai dengan kriteria media pembelajaran yaitu:

1. Sesuai dengan tujuan yakni materi dan soal yang disajikan dalam media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran PPKn.
2. Praktis, luwes, dan bertahan yakni secara penggunaan media yang dikembangkan praktis digunakan karena dengan satu kali mengakses media tersebut peserta didik maupun guru bisa memulai pembelajaran dengan mudah dan efektif dan dilengkapi dengan ruang diskusi dimana peserta didik dapat bertanya mengenai materi yang belum faham meskipun tanpa adanya pembelajaran diluar kelas.
3. Mampu dan terampil menggunakan yakni dimana media tersebut mudah digunakan oleh guru dan siswa karena didalamnya ada petunjuk penggunaannya.
4. Keadaan peserta didik yaitu media yang dikembangkan sesuai dengan keadaan siswa.
5. Ketersediaan yaitu media dikembangkan dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran.

Media yang dikembangkan juga sesuai dengan fungsi media pembelajaran yakni mempermudah proses belajar sehingga membantu siswa mendapatkan informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan meningkatkan perhatian siswa dalam pembelajaran.

Menurut Karnaen (1980) macam-macam media pembelajaran antara lain audio tape, chalk board, computer, film, overhead transparency, printed materials. Keterkaitan macam-macam media pembelajaran menurut Kaernan dengan yang dikembangkan peneliti adalah media pembelajaran yang digunakan salah satunya adalah audio tape yakni suara pita yang merekam suara untuk dibunyikan kembali dengan mempermudah alat khusus. Dalam media yang dikembangkan ini dilengkapi dengan video pembelajaran yang disesuaikan dengan materi agar peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan.

Menurut Warsita B (2018:14) *Mobile Learning* merupakan model pembelajaran yang mengembangkan teknologi seluler dan perangkat *smartphone* sebagai media pembelajaran. Media Graha Pancasila ini berbasis *Mobile Learning* dapat diakses melalui *smartphone* yang memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran tanpa harus didalam kelas. Dalam media ini juga sudah dilengkapi dengan model pembelajaran yaitu visual, audiotori, dan kinestetik yang mana dalam sekali mengakses guru dan siswa dapat menggunakan berbagai macam model pembelajaran tersebut.

Keterkaitan hasil pengembangan media dengan penelitian relevan adalah penelitian dari Dita Putri Lestari, Ida Putri Rarasati, dan M. Iqbal Baihaqi dengan judul penelitian Pengembangan Media Berbasis Android Ilmu Kita Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas X SMA dengan hasil media Ilmu Kita layak digunakan sebagai media pembelajaran PPKn di kelas X yang dilengkapi dengan video pembelajaran. Dari hasil penelitian ini peneliti mengembangkan media Graha Pancasila berbasis *Mobile learning* untuk pembelajaran PPKn kelas X semester ganjil yang dilengkapi juga dengan video pembelajaran dengan adanya ruang diskusi yang memudahkan siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami tanpa harus adanya pembelajaran di dalam kelas. Selanjutnya penelitian menurut



Andika Bagus Rahmadila, Rosyid Al Atok, dan Ayu Mawarti dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran M-Learning Berbasis Android pada Mata Pelajaran PPKn Materi Lembaga-Lembaga Negara Kelas X dengan hasil penelitian yaitu media pembelajaran ini memuat materi lembaga-lembaga Negara yang masih menggunakan kurikulum 2013, dari penelitian tersebut peneliti mengembangkan media Graha Pancasila yang didalamnya memuat materi-materi yang terdapat dalam kurikulum merdeka dan disertai dengan model pembelajaran visual, auditori, dan kinestetik.

Pengembangan penelitian yang ketiga yaitu dari Aprita Subiyantoro, dan Listyaningsih dengan judul penelitian Pengembangan Media Mobile Learning Dengan BOT API Aplikasi Telegram pada Mata Pelajaran PPKn di SMAN 12 Surabaya dengan hasil penelitian yaitu media pembelajaran mobile learning dengan BOT API aplikasi telegram layak digunakan untuk pembelajaran PPKn materi sistem dan dinamika demokrasi Pancasila sesuai UUD 1945. Dari penelitian ini peneliti mengembangkan media Graha Pancasila yang tidak hanya memuat satu materi saja melainkan materi-materi yang ada pada semester satu yaitu BAB Pancasila dan BAB Undang-Undang Dasar NKRI Tahun 1945.

#### IV. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan produk media yang berbentuk aplikasi *mobile learning* Graha Pancasila menggunakan *Research and Development* (R&D) pada pengembangan ini dibatasi sampai pada tahap ke-7 yaitu revisi produk. Peneliti melakukan penggalan potensi dan masalah di tiga sekolah yaitu SMAN 1 Kota Blitar, SMAN 3 Kota Blitar dan SMAN 4 Kota Blitar yang memerlukan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik agar siswa dapat memahami materi pembelajaran PPKn kelas X SMA pada materi pembelajaran Bhinneka Tunggal Ika. Hasil persentase dari 9 validator memperoleh penilaian dari ahli materi persentase sebanyak 97% dengan kategori sangat valid, ahli bahasa memperoleh persentase sebanyak 97% dengan kategori sangat valid dan ahli media memperoleh persentase sebanyak 88% dengan kategori sangat valid.

Berdasarkan tahap uji coba keterbacaan guru media Graha Pancasila pada pembelajaran PPKn kelas X di SMA memperoleh nilai persentase sebanyak 88% termasuk dalam rentang >81% dengan kriteria "sangat baik". Serta hasil keterbacaan pada siswa memperoleh nilai persentase sebanyak 94% termasuk dalam rentang >81% dengan kriteria "sangat baik", artinya media pembelajaran Graha Pancasila sudah mencapai kriteria dapat terbaca.

#### Daftar Pustaka

Azhar Arsyad.(2013) Media Pembelajaran. Jakarta : PT.Raja Grafindo Persada

Fita Fatria. 2017. "*Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.*" Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra, Vol. ii.No. 1, 2017. H, 139.

Gagne, Robert M., Walter W. Wager, Katharine C. Golas, dan John M. Keller. 2005. Principles of Instructional Design. 5 ed. United State: Wardsworth Thomson Learning



- Indriani, D. E. (2017). Cooperative Scripts Model in Civic Education for Elementary School Students. *Humaniora*, 8(2), 105-112.
- Lestari, D. P., Rarasati, I. P., & Baihaqi, M. I. (2022). Pengembangan Media Berbasis Android Ilmu Kita Pada Pembelajaran PPKn Kelas X SMA. *Jurnal Ilmu Pendidikan PkN dan Sosial Budaya*, 598-614.
- Nugraha, T. S. 2022. Kurikulum Merdeka untuk Pemulihan Krisis Pembelajaran. *JURNAL UPI*, 251-262
- Rahmadani, A. B., Atok, R. A., & Mawarti, R. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran M-Learning Berbasis Android Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Lembaga-Lembaga Negara Kelas X. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 1120-1131.
- Sadiman, Arief S., R. Rahardjo, dan Anung Haryono. 2014. *Media pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Subiyantoro, A., & Listyaningsih. (2020). Pengembangan Media Mobile Learning Dengan BOT API Aplikasi Telegram Pada Mata Pelajaran PPKn Di SMAN 12 Surabaya. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 856-870.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2002. *"Media Pengajaran"*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Syadiah Sukmadinata, Nanah. 2017. *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryaman. 2020. *"Orientasi Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar"*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.