



**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CAI  
 (COMPUTER ASSITED INSTRUCTION) PADA MATA PELAJARAN PPKn  
 SEKOLAH DASAR**

**Sri Widoyoningrum, Iskandar Wiryokusomo, Sugito**

[wiwid.jurnalis@gmail.com](mailto:wiwid.jurnalis@gmail.com), [wiryokusumoiskandar@gmail.com](mailto:wiryokusumoiskandar@gmail.com), [soegito@gmail.com](mailto:soegito@gmail.com)

Fakultas Teknologi Pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya,  
 Surabaya, Indonesia

**ABSTRACT**

The purpose of this development research is to develop a CAI (Computer Assited Instruction) based learning product for PPKn (Pancasila and Citizenship Education) students in grade 1 and 2 elementary schools. The main discussion of PPKn learning materials includes the Pamcasila symbol and the values contained in Pancasila. This development research method uses the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Learning media development instrument products are in the form of validation results for material experts, validation sheets for media experts, validation sheets for field experts (class teachers) and questionnaires for students. The results of the development research resulted in the PPKn learning product being declared to be very suitable for use. It can be seen the results of the percentage acquisition per validator, the results of the validation of media experts obtained 83.33%, the results of the material expert validator obtained 86.67% and the results of the field expert validator (teacher) gained 87.50%. Based on the results of the trial product development of learning media to students is divided into small groups and large groups. CAI (Computer Assited Instruction) based learning media assessment related to the attractiveness of learning media. In the small group the percentage was 88% and in the large group the percentage was 92.44%. It can be concluded that the CAI (Computer Assited Instruction) learning media based on PPKn subjects are declared suitable to be used to support the learning process in Primary Schools.

**Keywords:** learning media, PPKn, ADDIE model, computer assited instruction

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian pengembangan ini mengembangkan produk pembelajaran berbasis CAI (Computer Assited Instruction) pada mata pelajaran PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) siswa kelas 1 dan 2 Sekolah Dasar. Pokok pembahasan materi pembelajaran PPKn mencakup symbol Pamcasila dan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Metode penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Produk instrument pengembangan media pembelajaran berupa lembar hasil validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli lapangan (guru kelas) dan angket untuk siswa. Hasil penelitian pengembangan menghasilkan produk pembelajaran PPKn dinyatakan sangat layak untuk dipergunakan. Hal ini dapat dilihat hasil perolehan persentase dari per validator, hasil validasi ahli media memperoleh 83,33%, hasil validator ahli materi memperoleh 86,67% dan hasil validator ahli lapangan (guru) memperoleh 87,50%. Berdasarkan hasil uji coba produk pengembangan media pembelajaran kepada siswa terbagi menjadi kelompok kecil dan kelompok besar. Penilaian media pembelajaran berbasis CAI (Computer Assited Instruction) terkait kemenarikan media pembelajaran. Pada kelompok kecil memperoleh persentase 88% dan pada kelompok besar memperoleh persentase 92,44%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis CAI (Computer Assited Instruction) mata pelajaran PPKn dinyatakan layak untuk digunakan mendukung proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, PPKn, model ADDIE, computer assited instruction

Submitted	Accepted	Published
4 September 2019	29 Oktober 2019	12 November 2019

<b>Citation</b>	:	Widoyoningrum, S., Wiryokusomo, I., & Sugito. (2019). Media Pembelajaran Berbasis CAI (Computer Assited Instruction) pada Mata Pelajaran PPKn Sekolah Dasar. <i>Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)</i> , 3(6), 1216-1225. DOI : <a href="http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v3i6.7879">http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v3i6.7879</a> .
-----------------	---	---

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara

aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan,

akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (UU No.20, 2003).

Pembelajaran Kurikulum 2013 adalah bentuk pembelajaran yang diharapkan sebagai akibat kebijakan pemberlakuan kurikulum 2013. Kebijakan tentang pembelajaran kurikulum 2013 ini tercantum dalam dokumen regulasi Permendikbud No. 81A tahun 2013 yang diperbaharui dengan Permendikbud No. 104 tahun 2014 tentang pembelajaran.

Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah menuturkan bahwa “Pelaksanaan Kurikulum 2013 pada Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik terpadu dari kelas I sampai kelas VI”.

Pembelajaran tematik terpadu adalah Pembelajaran menggunakan tema. pelajaran-pelajaran yang ada telah diintegrasikan dengan tema-tema yang telah ditentukan. Pembelajaran tematik diterapkan pada siswa kelas I hingga kelas VI, sedangkan pada KTSP Pembelajaran tematik diterapkan pada siswa kelas I sampai kelas III.

Siswa merupakan subjek didik yang perlu menumbuhkan dan membangun sendiri (membimbing dan mengembangkan pribadi) yang secara terus menerus untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan yang akan dijumpainya. Siswa yang merupakan subjek pendidikan terdiri dari beragam usia, salah satunya yaitu usia sekolah dasar. Karakter Siswa pada usia sekolah dasar memiliki ciri belajar yaitu : (1) konkret (dapat dilihat, didengar, dibau, dikecap, diraba, dan diotak-atik), (2) integratif (merupakan segala sesuatu yang dijadikan menjadi satu kesatuan secara utuh), (3) hierarkis (urut, logis, keterkaitan antar materi) (Nur, 2014:55).

Pembelajaran tematik merupakan sebuah usaha memadukan atau mengintegrasikan antara pengetahuan, ketrampilan, nilai maupun sikap pembelajaran, mau pun pemikiran yang kreatif dan inovatif menggunakan tema (Sutirjo dan Istuti, 2004:6).

Demi tercapainya pembelajaran yang bermakna maka diperlukan sebuah sarana dan prasarana yang mendukung, salah satunya yaitu

media. Media merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”. Medium dalam bahasa latin yang memiliki arti “antara”. Sehingga medium dapat diartikan segala sesuatu yang membawa informasi lebih dari suatu sumber ke penerima (Heinich, 1993) menurut Arsyad media memiliki arti yang lebih khusus di bidang pembelajaran, yakni segala sesuatu yang membawa pesan atau informasi untuk tujuan belajar dari sumber ke penerima.

Bretz (1977) klasifikasi ciri utama media pembelajaran pada tiga unsur pokok, yaitu suara, visual dan gerak. Bentuk visual itu sendiri dibedakan lagi pada tiga bentuk, yaitu gambar visual, garis, dan simbol. Usaha-usaha ke arah taksonomi media tersebut telah dilakukan oleh beberapa ahli. Bretz juga mengklasifikasikan media berdasarkan unsur pokoknya yaitu suara, visual (berupa gambar, garis, dan simbol), dan gerak. Di samping itu juga, Bretz membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*). Dengan demikian, media menurut taksonomi Bretz dikelompokkan menjadi 8 kategori: 1) media audio visual gerak, 2) media audio visual diam, 3) media audio semi gerak, 4) media visual gerak, 5) media visual diam, 6) media semi gerak, 7) media audio dan 8) media cetak. (Azhar, 2009).

Mata pelajaran PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) pada kelas 1 dan 2 Sekolah Dasar tentang lambang sila Pancasila dan hubungan pengamalan yang terdapat pada sila-sila Pancasila yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Begitu pentingnya pemahaman dan pengamalan tentang sila-sila Pancasila yang wajib kita tanamkan pada generasi penerus bangsa khususnya pada siswa-siswi sekolah dasar. Pancasila sebagai ideologi bangsa Indonesia dan lambang negara Indonesia sangat penting kita tanamkan pada para siswa untuk menumbuhkan rasa nasionalisme yang tinggi oleh generasi penerus bangsa. Adapun kesulitan yang dihadapi oleh guru dalam proses menjelaskan dan mengajarkan suatu materi tematik sub tema hidup rukun tentang pemahaman dan pengamalan sila Pancasila dapat diatasi dengan penggunaan multimedia dengan melibatkan antara teks, suara, gambar, animasi maupun video dengan mengaitkan materi sub tema hidup rukun

pemahaman dan pengamalan Pancasila sesuai kondisi fakta dalam kehidupan serta lingkungan sekitar.

Perkembangan sains dan teknologi mulai merambah dunia pendidikan. Hal ini memungkinkan pengembangan pembelajaran menyimak dengan berbasis multimedia interaktif. Media pembelajaran ini akan menjadi sarana atau alat bantu pembelajaran yang lebih efektif dalam penyampaian materi dan efisien dalam penggunaan waktu dan tenaga. Beberapa alasan penggunaan media komputer dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran yaitu: 1) memungkinkan terjadi sebuah interaksi secara langsung antara peserta didik terhadap materi pelajaran, 2) Proses belajar dapat berlangsung secara individual sesuai dengan kemampuan belajar peserta didik, 3) Mampu mempresentasikan elemen audio visual yang berguna untuk menumbuhkan minat belajar, 4) Mampu menghasilkan suatu proses belajar yang selalu berkelanjutan.

Pemanfaatan komputer yang menjadi peranti pembelajaran di dalam mekanisme pendidikan menyimak semakin relevan mengingat objek kajian menyimak yang bersifat abstrak. Penggunaan media pada tingkat sekolah dasar merupakan hal yang utama, dengan mempertimbangkan bahwa usia siswa sekolah dasar terlibat di dalam tahapan operasional konkret. Perkembangan kognitif dipelajari melalui proses mental dan persepsi sensorik. Kemampuan berkomunikasi, interaksi mendukung orang lain dan kemampuan memaksimalkan sensorik seperti melihat, mendengar, menyentuh, mencicipi dan mencium yang diperlukan untuk pengembangan maksimum dari pembentukan mental atau kognitif.

## KAJIAN TEORETIS

Media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual untuk memberikan stimulus pada siswa agar terjadi proses belajar. Media pembelajaran meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran terencana.

Media komputer pembelajaran atau CAI (*Computer Assited Instruction*) merupakan media

Perkembangan anak berkualitas tinggi selalu menempatkan prioritas pada pembelajaran intelektual anak-anak.

SDIT Ar Ruhul Jadid Jombang merupakan sekolah dasar Islam terpadu yang memiliki fasilitas dan sarana Lab. Komputer dan tersedia LCD, Proyektor yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran berbasis teknologi di kelas. Guru mempunyai peran penting dalam fasilitator dalam proses pembelajaran.

Refleksi dengan guru kelas I dan kelas II SDIT Ar Ruhul Jadid, tentang proses kegiatan pembelajaran PPKn pada pembelajaran tematik tema pengalamanku dan hidup rukun, didapatkan hasil bahwa guru sedikit kesulitan dalam menjelaskan kepada siswa tentang pengalamanku dan hidup rukun pada pembelajaran PPKn tentang pengamalan sila-sila Pancasila dan hubungan pengamalan Pancasila. Pada materi tema pengalamanku dan tema hidup rukun pembelajaran PPKn tentang lambang sila-sila Pancasila dan hubungan pengamalan sila-sila Pancasila yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, Hasil wawancara dengan guru kelas I dan kelas II yang terdiri dari 2 guru utama dan media pembelajaran yang dapat diulang-ulang dan dapat digunakan secara mandiri baik di sekolah maupun di rumah.

Maka dari itu akan dikembangkan piranti pembelajaran media pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada peserta didik kelas 1 dan kelas 2 sekolah dasar merupakan pembelajaran yang memahami ideologi negara Republik Indonesia serta pemahaman lambang negara Garuda Pancasila dan pengamalan Pancasila disertai nilai yang terkandung didalamnya pada kehidupan sehari-hari.

pembelajaran secara langsung bagi peserta didik (Anderson,1987:199). Selain itu sistem pengajaran dan pembelajaran CAI (*Computer Assited Instruction*) merupakan sistem pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan peralatan komputer sebagai alat bantu bersama-sama dengan *knowledge base* (dasar pengetahuannya). CAI merupakan pengembangan teknologi

informasi terpadu yaitu komunikasi (*interaktif*), audio, video, penampilan citra (*image*) yang dikemas dengan sebutan teknologi multimedia.

Tujuan dari program komputer pembelajaran diharapkan dapat memberikan perubahan dalam metode pembelajaran guru, yang awalnya hanya terpusat oleh guru bisa menjadi pembelajaran yang berpusat kepada siswa. Sehingga penggunaan media pembelajaran dirancang sesuai kebutuhan guna memotivasi siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran yang lebih baik (Sudjana & Rivai, 2011).

Perancangan media pembelajaran berbasis CAI (*Computer Assited Instruction*) dengan memahami karakteristik siswa kelas 1 dan siswa kelas 2 sekolah dasar dengan pendekatan saintifik pada kurikulum 2013. Pengembangan media pembelajaran berbasis CAI dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implement, Evaluation*) berprinsip mengidentifikasi karakteristik siswa, menyusun desain pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, membuat produk pengembangan media pembelajaran sesuai dengan desain pembelajaran,

## METODE PENELITIAN

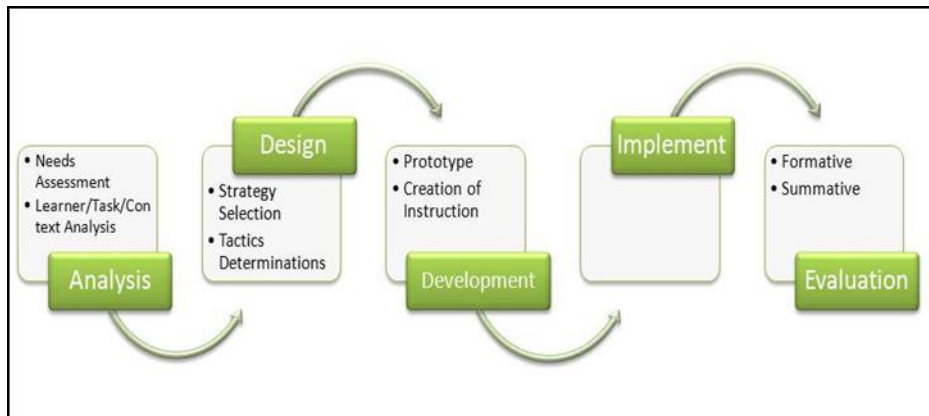
Metode yang diterapkan dalam pengembangan produk media pembelajaran materi mata pelajaran pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang diperuntukan bagi siswa kelas 1 dan kelas 2 sekolah dasar menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE sering digunakan pada penelitian pengembangan lainnya, dan terbukti dapat memberikan dampak hasil yang baik, penerapan model ADDIE lebih efektif dan efisien serta dalam prosesnya bersifat

penerapan produk media pembelajaran dengan menyiapkan guru dan siswa dalam pembelajaran dan evaluasi hasil perancangan produk pengembangan media pembelajaran dengan kriteria penilaian produk media pembelajaran diharapkan dapat mengakomodasi pembelajaran Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan (PPKn) yang akan dilakukan untuk guru di kelas 1 dan kelas 2 sekolah dasar.

Pengembangan media pembelajaran materi PPKn berisi teks, gambar, suara dan video dengan beberapa aspek terkait kelayakan produk pengembangan media pembelajaran berbasis CAI (*Computer Assited Instruction*). Aspek produk pengembangan media pembelajaran tentang media yaitu tampilan dan pemrograman sedangkan tentang materi mencakup isi dan pembelajaran sebagaimana yang ditampilkan pada tabel 1 dan 2 tentang kisi-kisi validasi penilaian produk pengembangan media pembelajaran yang diperuntukan untuk guru kelas 1 dan kelas 2 sekolah dasar, sehingga materi PPKn dapat mudah dipahami dan diterapkan nilai-nilai pengamalan Pancasila oleh siswa kelas 1 dan kelas 2 sekolah dasar.

menyatu, sehingga hasil evaluasi pada tiap fase dapat menuntun pengembangan pembelajaran ke fase sebelumnya. Hasil evaluasi setiap fase dapat menunjukkan suatu pengembangan pembelajaran pada fase sebelumnya.

Metode model ADDIE meliputi lima tahapan yaitu tahap analisa (*Analyze*); tahap desain (*Design*); tahap pengembangan (*Development*); tahap implementasi (*Implementation*); dan tahap evaluasi (*Evaluation*).



**Gambar 1. Instructional Design The ADDIE Approach**

Tahapan *pertama* dalam pengembangan media pembelajaran PPKn adalah tahap analisis dengan melakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas di kelas 1 dan kelas 2 di SDIT Ar Ruhul Jadid Jombang. Observasi dan wawancara di kelas untuk mengetahui penggunaan media yang diterapkan dalam proses pembelajaran materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) ketika dalam mekanisme pembelajaran yang berjalan di kelas.

Pada tahap *kedua* desain yaitu tahap merancang produk pengembangan produk media pembelajaran adalah tahap desain. Media pembelajaran didesain berdasarkan hasil tahap analisis terhadap model media pembelajaran yang berbasis CAI (*computer assisted instruction*).

Pada tahap *ketiga development* yaitu tahap pengembangan ini merupakan suatu langkah mengonverasikan desain atau sketsa yang telah dirancang dalam bentuk wujud berupa sebuah hasil produk piranti pembelajaran. Pada tahap pengembangan terjadi suatu prosedur pembuatan dan penggabungan yang terdiri dari beragam

media tulisan atau teks, gambar dan animasi. Sedangkan audio, video, game, materi pembelajaran dan evaluasi yang berada didalam suatu produk berupa produk multimedia interaktif. Tahap ini dilaksanakan sesuai dengan desain yang telah dirancang dan dipersiapkan dengan menggunakan aplikasi *microsoft powerpoint 2016*. Media pembelajaran yang telah dikembangkan akan diuji validasi oleh tiga validator diantaranya ahli media pengkajian dalam pembelajaran, ahli materi, dan ahli lapangan atau pembelajaran tematik di kelas.

Pada tahap *keempat* implementasi yaitu tahap implementasi produk media pembelajaran yang meliputi validasi, revisi dan uji coba produk. Dalam tahap ini terkait lembar validasi yang terdiri dari beberapa aspek penilaian media media pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) kelas 1 dan kelas 2 sekolah dasar. Berikut ini tabel kisi-kisi validasi produk media pembelajaran yang telah dikembangkan.

**Tabel 1. Kisi-Kisi Validasi Penilaian Media**

Aspek	Komponen	Indikator
Tampilan	Desain Layout/Tata Letak	Ketepatan pemilihan <i>background</i> dengan materi dan proporsi layout.
	Teks/Tipografi	Ketepatan pemilihan font dan ukuran huruf agar lebih mudah dibaca
		Ketepatan warna teks agar lebih serasi dengan <i>background</i>
	Image	Komposisi gambar, ukuran gambar, dan kualitas tampilan gambar
	Animasi	Kesesuaian animasi dengan materi dan kemenarikan animasi.
	Audio	Ketepatan <i>background</i> dan <i>sound effect</i> dengan materi dan animasi
	Video	Ketepatan pemilihan video dan kualitas video dengan materi
Pemrograman	Kemasan	Kemenarikan cover depan, kesesuaian tampilan dengan isi, dan keawetan media.
	Penggunaan Navigasi dan <i>interactive link</i>	Kesesuaian dengan pengguna, fleksibilitas, kelengkapan dan tampilan petunjuk penggunaan, menyajikan tolak ukur keberhasilan pembelajaran. Ketepatan penggunaan tombol navigasi dan kinerja <i>interactive link</i>

**Tabel 2. Kisi-kisi Validasi Penilaian Materi**

Aspek	Komponen	Indikator
Isi	Kurikulum	Kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi dan kesesuaian materi terhadap lingkup tematik terpadu.
	Pengguna	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa, memperhatikan perbedaan individu.
Pembelajaran	Pembukaan	Kemenarikan judul, kesesuaian apersepsi dengan tujuan dan materi pembelajaran.
	Inti	Keruntutan penyajian materi, kebenaran, kejelasan, kedalaman, keluasan materi, kemenarikan penyajian materi, kesesuaian penyajian contoh, kesesuaian bahasa dnegan EYD dan pengguna
	Penutup	Kesesuaian soal latihan dengan indikator, sistematika dan proposioanl sola latihan, kualitas umpan balik.

Tahap implementasi merupakan suatu proses penerapan hasil produk yang telah dikembangkan dan telah tervalidasi oleh para ahli validator. Instrumen yang digunakan dalam tahap ini adalah lembar validasi dari para ahli validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli lapangan. Pada tahap validasi proses pengumpulan data hasil *review* dari para validator menggunakan lembar validasi terkait produk yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan oleh dua orang validator yaitu ahli media dan ahli materi. Validasi diperlukan untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaranditinjau dari aspek tampilan, aspek materi dan aspek pembelajaran.

Pada tahap *kelima evaluation* yaitu tahap evaluasi yang merupakan suatu proses kegiatan untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan. Dalam tahap evaluasi untuk mengetahui kualitas media dengan lembar angket yang berisi aspek penilaian tampilan dan aspek pemrograman yang terdapat pada media tersebut. Proses model pengembangan ADDIE dalam tahap evaluasi melibatkan evaluasi formatif pada tahap pengembangan. Pada tahap evaluasi, model akhir untuk mengetahui kelayakan suatu produk multimedia interaktif. Penilaian atau proses evaluasi dilakukan ketika tahap implementasi dengan dibantu para pengajar dan siswa. Ada pun

data yang telah didapat dalam tahap evaluasi akan digunakan sebagai acuan dalam menyempurnakan media yang telah dikembangkan.

Instrumen penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis CAI (*computer Assited Instruction*) berupa instrumen penelitian untuk menilai produk yang dikembangkan.

Adapun instrumen penilaian berupa angket lembar evaluasi yang diperuntukan untuk ahli media, ahli materi, ahli lapangan dan siswa. Dalam lembar evaluasi untuk pemberian skor angket disusun berdasarkan *skala likert*. Pedoman pemberian skor digunakan *skala likert* dengan lima (pilihan) berdasarkan tabel 3.

**Tabel 3. Pedoman Pemberian Skor Angket untuk Ahli dan Guru dengan Skala Likert**

Kategori	skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat kurang	1

(Arikunto, 2010:35)

Instrumen penelitian pengembangan untuk uji coba penilaian respon yang diperuntukan oleh siswa dengan menggunakan skala Guttman

dengan dua (dua) berdasarkan tabel 4 (Sugiyono, 2017:139).

**Tabel 4. Pedoman Pemberian Skor Angket untuk Responden dengan Skala Guttman**

Kategori	Skor
Ya	1
Tidak	0

(Sugiyono, 2017:139)

Bagian metode harus ditulis singkat, padat, jelas, tetapi mencukupi. Ia menjelaskan penggunaan metode penelitian, subjek penelitian, tempat penelitian, prosedur pelaksanaan, alat,

bahan, atau instrumen harus dijelaskan dengan baik, namun bukan berupa teori.

Jika dipandang perlu, ada lampiran mengenai kisi-kisi instrumen atau penggalan bahan yang digunakan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan produk media pembelajaran berbasis CAI (*Computer Assited Instruction*). Data dan informasi yang terdapat pada riset ini berupa hasil pengembangan media pembelajaran sebagai media pembelajaran merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan mutu Pendidikan. salah satu contoh penerapan penggunaan suatu piranti pada mekanisme pembelajaran dalam dunia pendidikan adalah media pembelajaran berbasis CAI (*Computer Assited Insruction*) dengan software *Microsoft*

*Powerpoint* 2016. Penggunaan media pembelajaran ini dapat mempermudah proses pembelajaran dan sehingga mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa khususnya pada materi pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Media pembelajaran media pembelajaran berbasis CAI (*Computer Assited Insruction*) pada materi pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di kelas 1 dan kelas 2 di SDIT Ar Ruhul Jadid Jombang. Media

pembelajaran ini juga sudah mendapatkan validasi dari Ahli Media dan Ahli Materi merupakan Dosen Media Pembelajaran dan Dosen Materi PPKn, sedangkan Ahli Lapangan yaitu guru kelas 1 dan kelas 2 sekolah dasar di SDIT Ar Ruhul Jadid Jombang.

Penelitian dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) kelas 1 dan kelas 2 Sekolah Dasar, penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis CAI model ADDIE sebagai media pembelajaran PPKn dilakukan di SDIT Ar Ruhul Jadid Jombang. Pemberi informasi atau responden dalam penelitian ini yaitu sampel

siswa kelas 1 dan kelas 2 tahun pelajaran 2018/2019 berjumlah 10 siswa untuk kelompok kecil dan 30 siswa untuk kelompok besar.

Produk penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis CAI (*Computer Assited Instruction*) telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli lapangan dan respon pengguna.

Dari hasil validasi ahli media berdasarkan penilaian aspek tampilan dan pemrograman diperoleh dengan persentase 83.33% dengan kategori sangat layak. Adapun hasil dari validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 5.

**Tabel 5. Hasil Analisis Validasi Ahli Media**

No	Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase (%)
1	Tampilan	70	85	82.35
2	Pemrograman	30	35	85.71

Dari hasil validasi ahli materi berdasarkan penilaian aspek isi materi dan desain pembelajaran diperoleh dengan persentase

86.67% dengan kategori sangat layak. Ada pun hasil dari validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 6.

**Tabel 6. Hasil Analisis Ahli Materi**

No	Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase (%)
1	Isi Materi	35	40	87.50
2	Desain Pembelajaran	69	80	86.25

Dari hasil validasi ahli lapangan berdasarkan penilaian aspek isi tampilan dan desain pemrograman diperoleh dengan persentase

87.50% dengan kategori sangat layak. Adapun hasil dari validasi ahli lapangan dapat dilihat pada tabel 7.

**Tabel 7. Hasil Analisis Ahli Lapangan**

No	Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase (%)
1	Isi Tampilan	74	85	87.05
2	Desain Pemrograman	31	35	88.57

Untuk ujicoba produk pengembangan media pembelajaran ini terdiri dari siswa yang terbagi dengan kelompok kecil dan kelompok besar. Ada pun kriteria aspek penilaian oleh responden yaitu aspek media, materi dan pembelajaran. Pada kelompok kecil terdiri dari 10 siswa dan kelompok besar 30 siswa.

Dari hasil ujicoba produk pada kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa diperoleh persentase 88% dengan kategori sangat layak. Adapun hasil ujicoba responden dapat dilihat pada tabel 8.



**Tabel 8. Hasil Uji Responden Kelompok Kecil**

No	Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase (%)
1	Media	45	50	90
2	Penyajian Materi	35	40	87.50
3	Pembelajaran	35	40	88

Dari hasil ujicoba pada kelompok besar yang terdiri dari 30 siswa diperoleh persentase

92.44% dengan kategori sangat layak. Adapun hasil ujicoba responden dapat dilihat pada tabel 9.

**Tabel 9. Hasil Uji Responden Kelompok Besar**

No	Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase (%)
1	Media	136	150	90.67
2	Penyajian Materi	109	120	90.83
3	Pembelajaran	115	120	95.83

Media pembelajaran berbasis CAI (*Computer Assited Instruction*) merupakan perangkat pembelajaran yang terdiri dari teks, gambar, suara, video dan animasi. Dalam media pembelajaran ini berisi materi pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang diperuntukan oleh Guru dalam membantu proses pembelajaran di kelas 1 dan kelas 2 Sekolah Dasar. Uji validasi media pembelajaran media pembelajaran berbasis CAI (*Computer Assited Instruction*) dilakukan oleh dua orang ahli materi dan media, kemudian produk diujicobakan kepada ahli lapangan yaitu guru kelas dan yang terakhir diujicobakan kepada siswa atau responden untuk mengetahui kelayakan media.

Hasil validasi dari ahli media pembelajaran memperoleh 83.33% (kategori sangat layak) dengan masukan memperhatikan kualitas gambar dan kemenarikan cover media agar media dapat bekerja secara maksimal. Respon dari ahli materi terhadap media pembelajaran berbasis CAI (*Computer Assited Instruction*) yang mencakup aspek materi dan pembelajaran memperoleh 86.67% (kategori sangat layak) dengan masukan untuk lebih memperhatikan singkatan PKN dengan PPKn. Respon uji dari ahli lapangan terhadap kelayakan media pembelajaran mata pelajaran PPKn di sekolah memperoleh persentase 87.50% (kategori sangat layak) dengan masukan jumlah soal latihan diperbanyak untuk nilai sebagai tolok ukur yang lebih valid. Ujicoba kepada responden

yang terdiri dari kelompok kecil (10 siswa) dan kelompok besar (30 siswa) kelayakan media pembelajaran pada mata pelajaran PPKn adalah 88% oleh kelompok kecil dan 92.44% oleh kelompok besar (kategori sangat layak).

Siswa sangat tertarik dan merespon baik terhadap media pembelajaran media pembelajaran berbasis CAI (*Computer Assited Instruction*) pada mata pelajaran PPKn khususnya materi tentang Pancasila dan pengamalan Pancasila yang dapat diterapkan dalam kehidupan di sekolah, di rumah maupun di masyarakat karena pada multimedia interatif tersebut telah digabungkan antara teks, gambar, suara, video dan animasi sehingga siswa dapat mudah memahai materi PPKn yang diajarkan oleh guru di kelas.

Pada penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa CD pembelajaran media pembelajaran dan buku teks media pembelajaran berbasis CAI (*Computer Assited Instruction*) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) untuk siswa kelas 1 dan kelas 2 Sekolah Dasar yang telah divalidasi, diujicobakan dan dilakukan perbaikan. Produk final dari media pembelajaran ini terdiri dari CD pembelajaran media pembelajaran disertai tombol-tombol navigasi dan interaktif antar tampilan dan buku teks media pembelajaran interaktif yang berisi buku petunjuk penggunaan media pembelajaran beserta perawatan dan pemanfaatan media pembelajaran.

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis CAI (*Computer Assited Instruction*) pada mata pelajaran PPKn untuk siswa kelas 1 dan kelas 2 sekolah dasar. Produk penelitian berupa CD pembelajaran dan buku panduan petunjuk penggunaan media dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Powerpoint* 2016. Dari hasil data analisis ahli media, ahli materi dan ahli lapangan serta uji responden yang telah di review oleh ahli media dan ahli materi, dengan revisi pada beberapa bagian desain, isi materi, diperoleh bahwa hasil pengembangan media pembelajaran berbasis CAI (*Computer Assited Instruction*) pada materi PPKn kelas 1 dan kelas 2 sekolah dasar

memiliki skor rata-rata 87.58% yaitu berada dalam kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis CAI (*Computer Assited Insruction*) mata pelajaran PPKn kelas 1 dan kelas 2 sekolah dasar sudah layak dipergunakan di sekolah dasar karena telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media terkait serta sudah diujicobakan pada siswa sekolah dasar. Media pembelajaran berbasis CAI (*Computer Assited Instruction*) bersifat secara interaktif menggabungkan antara teks, gambar, suara, animasi video serta adanya Quis pada media tersebut. Sehingga dapat mengatasi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran PPKn di kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cinta.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Astuti, I. M. (2018). *Buku Siswa Tematik Terpadu Kurikulum 2013 untuk SD/MI Kelas II*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Branch, M. R. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. USA: University Of Georgia. From <https://books.google.co.id>.
- Carmelita, Y. R. (2008). A Comparison of Computer-Assisted Instruction and the Traditional Method of Teaching Basic Statistics. *Journal of Statistics Education*, 16, 15-20.
- Hua, G. (2018). Application of a *Computer-Assisted Instruction System Based on Constructivism*. *iJET*, 13(04), 33-44. From <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i04.8468>.
- Idris, H., Nurhayati, N., & Satriani, S. (2018). Developing Computer-Assisted Instruction Multimedia For Educational Technology Course of Coastal Area Students. *ICFSS*, 1-10.
- Kurniawan, D. (2014). *Pembelajaran Terpadu TEMATIK*. Bandung: Alfabeta
- Nur, A. A. (2014,55). *Pendidikan Karakter untuk Siswa SD dalam Perspektif Islam*. [Jurnal.upi.edu/mimbarsekolah-dasar](http://Jurnal.upi.edu/mimbarsekolah-dasar).
- Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 dan Permendikbud Nomor 22 tahun 2016. (20 Juli 2019) from <https://akhmadsudrajat.wordpress.com>
- Sadiman, A. (2008). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2017). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.