

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN BERBASIS
PENDIDIKAN BUDAYA DAN KARAKTER
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V**

**Oleh
NURUDIN**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *compact disc* interaktif pembelajaran berbasis budaya dan karakter, serta mengetahui efektivitas multimedia interaktif berbasis budaya dan karakter melalui media pada mata pelajaran IPS SD kelas V. Penelitian ini merupakan penelitian *research and development* Borg and Gall dengan langkah-langkah (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain Produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian (9) revisi produk, (10) pembuatan masal. Populasi penelitian adalah siswa SDN 1 Sumber Jaya berjumlah 33 siswa. Analisis data yang digunakan adalah uji beda (uji t). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif pembelajaran dikembangkan dengan memperhatikan potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi disain, revisi disain, uji coba produk dan revisi produk. Hasil analisis data menunjukkan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis budaya dan karakter efektif dipergunakan pada mata pelajaran IPS.

Kata kunci; karakter, budaya, IPS, dan media pembelajaran

This research aims to produce a *compact* interactive disct based learning culture and character, and know the effectiveness of interactive multimedia based on culture and character through the media on the Social Studies SD class V. This research *research and development of the* Borg and Gall with the steps (1) the potential and problems, (2) data collection, (3) , Product Design (4) validation design, (5) the revision of the design, (6) product test, (7) the revision of the product, (8) usage test (9) the revision of the product, (10) The making of the masses. The population of this research are the students at SDN 1 Sumber Jaya numbered 33 students. Analysis of the data that is used is a different test test (t). The results of the study showed that the interactive media and learning developed with attention to potential problems, data collection, product design validation design, revised design, test products and the revision of the product. The results of the analysis of the data showed that the learning using interactive media based on the culture and effective characters used in Social Studies lessons.

Key words; characters, culture, social studies, and learning media

Pendahuluan

Pengembangan karakter saat ini diemban oleh dua mata pelajaran pokok, yakni Pendidikan Agama dan Pendidikan Kewarganegaraan. Kedua mata pelajaran kepelajaran ini nampaknya belum dianggap mampu mengantarkan peserta didik memiliki karakter seperti yang diharapkan, sehingga sejak 2003 melalui Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional 2003 dan dipertegas dengan dikeluarkannya PP 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, pemerintah menetapkan, setiap kelompok mata pelajaran dilaksanakan secara holistik sehingga pembelajaran masing-masing kelompok mata pelajaran mempengaruhi pemahaman dan penghayatan peserta didik dalam mengembangkan karakter.

Budaya secara luas adalah proses kehidupan sehari-hari manusia dalam skala umum, mulai dari tindakan hingga cara berpikir. Budaya merupakan percampuran berbagai unsur yang ada dalam kehidupan bermasyarakat. Budaya adalah suatu cara

hidup yang berkembang, dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang, dan diwariskan dari generasi ke generasi (Wikipedia.com). Budaya, dikatakan oleh sebagian sosiolog, antropolog dan sejarawan tercipta dari hasil budi (akal) dan daya kekuatan, keinginan, ikhtiar (Aziz, 2011:59). Ketika seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya, dan menyesuaikan perbedaan-perbedaannya, membuktikan bahwa budaya itu dipelajari.

Berdasarkan kajian diatas maka yang dimaksud budaya pada penelitian ini adalah hasil pola pikir, cipta dan rasa manusia yang dikembangkan dalam kehidupan bermasyarakat. Budaya yang tercipta berupa berupa pikiran, akal budi dan adat istiadat yang dilestarikan dan dipelajari sehingga menjadi sebuah pembiasaan. Sebagai hasil karya manusia budaya dapat dipelajari melalui pendidikan dan pembelajaran yang terintegrasi melalui mata pelajaran disekolah.

Istilah karakter sering disamakan dengan istilah temperamen, tabiat, watak atau akhlak yang memberinya sebuah definisi sesuatu yang menekankan unsur psikososial yang dikaitkan dengan pendidikan dan konteks lingkungan. Secara etimologis, kata karakter (Inggris:*character*) berasal dari bahasa Yunani (*Greek*), yaitu *charassein* yang berarti *to engrave* (Ryan, 1999:5). Kata *to engrave* bisa diterjemahkan mengukir, melukis, memahatkan, atau menggoreskan. Dalam Kamus Bahasa Indonesia, kata “karakter” diartikan dengan tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain, dan watak.

Kata karakter merupakan kata serapan dari kata *character* yang digunakan untuk mengartikan watak, Kneller (dalam Siswoyo, 2011:53). Sedangkan menurut Wynne (dalam Zuchdi, 2009:10) istilah karakter diambil dari bahasa Yunani yang berarti ‘*to mark*’ (menandai), istilah ini lebih difokuskan pada bagaimana upaya

pengaplikasian nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah laku. Karakter juga bisa berarti huruf, angka, ruang, simbol khusus yang dapat dimunculkan pada layar dengan papan ketik (Pusat Bahasa Depdiknas, 2008:682). Dari sudut pandang behavioral yang menekankan unsur somatopsikis yang dimiliki sejak lahir, istilah karakter dianggap sebagai ciri atau karakteristik atau gaya atau sifat dari diri seseorang yang bersumber dari pola pergaulan yang diterima dari lingkungan.

Pusat pengembangan kurikulum kemendikbud mengembangkan nilai karakter bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional,

yaitu: (1) Religius, (2) Jujur, (3) Toleransi, (4) Disiplin, (5) Kerja keras, (6) Kreatif, (7) Mandiri, (8) Demokratis, (9) Rasa Ingin Tahu, (10) Semangat Kebangsaan, (11) Cinta Tanah Air, (12) Menghargai Prestasi, (13) Bersahabat/Komunikatif, (14) Cinta Damai, (15) Gemar Membaca, (16) Peduli Lingkungan, (17) Peduli Sosial, & (18) Tanggung Jawab (Puskur Pengembangan dan Pendidikan

Budaya & Karakter: Pedoman Sekolah 2009:9-10)

Berdasarkan kajian diatas, maka yang dimaksud pendidikan karakter adalah proses menyaturasikan sistem nilai kemanusiaan dan nilai-nilai budaya dalam dinamika kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Sebagai proses pembudayaan dan transformasi nilai-nilai kemanusiaan dan nilai-nilai budaya (Indonesia) untuk melahirkan insan atau warga negara yang ber peradaban tinggi, warga negara yang berkarakter. Yang dapat dimaknai sebagai proses penanaman nilai-nilai karakter kepada siswa yang meliputi pengetahuan (kognitif), komitmen dan kesadaran dan perilaku untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut terhadap Tuhan, terhadap dirinya sendiri, terhadap sesama hidup, terhadap lingkungan masyarakat, bahkan dalam kehidupan berbangsa.

Media adalah bentuk jamak dari medium yang berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah. Dalam bahasa Indonesia

kata medium diartikan sebagai antara atau sedang (Latuheru, 1988:14). Pengertian media pembelajaran menurut Latuheru (1988: 14) media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar).

Menurut Gagne (dalam Miarso, 2007:457) menyatakan bahwa Media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa/mahasiswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Briggs (dalam Miarso, 2007:457) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya proses belajar terjadi. Media pendidikan/pembelajaran berkembang sejalan dengan perkembangan ilmu dan teknologi. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang

membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap, hal ini diungkapkan oleh Ely (dalam Azhar, 2006:7). Sementara Sri Anitah mendefinisikan media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap (Anitah, 2008:2). Media merupakan alat bantu pembelajaran yang dimaksudkan untuk mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi ajar.

Aplikasi penggunaan *Compact Disc* interaktif dalam model pembelajaran memuat pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran. Peningkatan kualitas pendidikan dan pengetahuan dapat dilakukan salah satunya dengan adanya metode pembelajaran menggunakan *Compact Disc* interaktif, Transfield, (dalam Wulandari, 2013:264). Prastowo (dalam Wulandari, 2013:264) menyatakan *Compact Disc* interaktif

memiliki beragam bentuk variasi yaitu permainan, soal-soal, dan materi bahan ajar. Proses pembelajaran IPS dikelas lebih mudah dan bermakna dengan penggunaan *Compact Disc* interaktif.

Penggunaan media pembelajaran bertujuan membuat proses belajar akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar (Djamarah, 2006:124). Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2011:7). Penggunaan media, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa. Metode mengajar akan lebih bervariasi jika dipadu dengan media, terutama jika guru mengajar untuk setiap

jam pelajaran. Selain itu dengan menggunakan media, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan mendiskusikan materi pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbentuk *compact disc* berbasis budaya dan karakter diharapkan mampu memberikan kontribusi untuk pemahaman siswa terhadap materi serta pemahaman terhadap budaya dan karakter yang diajarkan dikarenakan dalam pendidikan peran media dapat membantu pembelajaran IPS menjadi efektif. Komputer sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam bentuk *compact disc* interaktif, sehingga perlu pengembangan media pembelajaran IPS berbentuk *compact disc* interaktif. *Compact disc* (CD) sebagai salah satu media adalah media tepat untuk mengembangkan pembelajaran berbasis karakter dan budaya. Penggunaan

Compact disc interaktif siswa memiliki ketertarikan untuk mengikuti pembelajaran. Proses belajar pun akan lebih bervariasi.

Melalui media interaktif pembelajaran IPS berbasis budaya dan karakter, siswa dihadapkan pada suatu animasi yang menunjang proses berpikir siswa, simulasi gerak yang membuat siswa lebih memahami tema kepahlawanan dan pemahaman karakter melalui pendekatan budaya. Dengan menggunakan media interaktif pembelajaran IPS berbasis budaya dan karakter, diharapkan percaya diri siswa meningkat, sehingga siswa mampu untuk belajar mandiri sesuai dengan kecepatan penguasaan materi masing-masing.

Diperlukan suatu media pembelajaran interaktif yang memiliki karakteristik *stand alone* yaitu program dikembangkan tidak bergantung pada media lain, dan mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, baik siswa

maupunguru/instruktur. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan *Compact disc* interaktif pembelajaran berbasis budaya dan karakter pada mata pelajaran IPS SD dan menguji efektivitas *Compact disc* interaktif pembelajaran berbasis budaya dan karakter pada mata pelajaran IPS.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu *research and development* atau penelitian dan pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa media interaktif berbasis budaya dan karakter pada materi pahlawan proklamasi (IPS kelas V), dan diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa untuk memahami materi pelajaran dengan menerapkan model pembelajaran terbimbing.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan yang diadaptasi dari prosedur pengembangan menurut Sugiyono (2013:298). Model

pengembangan tersebut meliputi sepuluh prosedur pengembangan produk dan uji produk, yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain Produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian (9) revisi produk, (10) pembuatan masal. Penelitian ini hanya mengadopsi 7 langkah pengembangan sajadikarenakan keterbatasan waktu dan pembiayaan.

Populasi adalah merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/subyek yang dimiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian (Arikunto, 2010:173). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 1 Sumber Jaya Kecamatan Waway Karya kabupaten Lampung Timur. Pada sekolah tersebut siswa kelas V memiliki satu rombongan belajar dengan jumlah siswa

sebanyak 33 siswa yang digunakan sebagai kelas eksperimen.

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya. Sampel adalah sebagai wakil dari populasi yang diteliti (Arikunto, 2010:174). Pengambilan sampel dari populasi yang ada dalam penelitian ini menggunakan teknik purposif, hal ini dilakukan karena sesuai dengan pertimbangan peneliti yaitu siswa kelas V.

Model media pembelajaran *compact disc* interaktif akan diterapkan pada subjek penelitian sebagai sumber data selama 3 tahap, yaitu: (1) tahap klarifikasi pakar, (2) uji coba awal, (3) uji coba sebenarnya berupa penelitian dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental research*) untuk mengetahui kedayagunaan media yang dikembangkan. Dalam penelitian pengembangan ini untuk

memperoleh data dilakukan melalui dua metode. Kedua metode tersebut adalah metode observasi dan metode angket.

Observasi hakikatnya merupakan kegiatan dengan menggunakan pancaindera, bisa penglihatan, penciuman, pendengaran, untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. Hasil observasi berupa aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi atau suasana tertentu, dan perasaan emosi seseorang. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran riil suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian.

Table 3.1 Kisi-kisi observasi karakter

N o	Aspek	Indikator	Nomor pernyataan
1	Relegius	<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa, • Dapat dipercaya, 	1, 2
2	Kerja keras	<ul style="list-style-type: none"> • Menyukai pelajaran, • Bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas, • Ulet dalam belajar, 	3, 6, 7, 10

3	Peduli lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> • Membuang sampah pada tempatnya, • Menyelesaikan tugas piket, • Menjaga kebersihan lingkungan, • Menjaga kelestarian taman sekolah, 	4, 8, 18
4	Peduli sosial	<ul style="list-style-type: none"> • Menghargai teman, • Kesediaan bergiliran, • Kesediaan bergantian 	12, 16, 19
5	Disiplin	<ul style="list-style-type: none"> • Taat terhadap peraturan dan tata tertib sekolah, • Taat terhadap kegiatan belajar di sekolah, • Taat dalam mengerjakan tugas-tugas pelajaran, 	5, 9, 11, 14
6	Toleransi	<ul style="list-style-type: none"> • Saling menghormati, • Menghargai hal orang lain, dan • Berpartisipasi. 	13, 15, 17, 20

diketahui bahwa hasil observasi siswa terhadap karakter yang dimiliki setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media interaktif adalah 41.06% memiliki kriteria sangat baik, 47.58% memiliki kriteria baik, 11.36% memiliki kriteria cukup dan 0% dengan kriteria kurang. Disini terlihat perbedaan dengan hasil observasi pada kelas kontrol dengan perolehan, 3.45% memiliki kriteria sangat baik, 32.76% memiliki kriteria baik, 37.24% memiliki kriteria cukup, dan 26.55% kriteria kurang.

Data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil tes siswa terhadap budaya yang dimiliki setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media interaktif adalah 73,64% memiliki kriteria benar dan 26,67% dengan kriteria salah. Disini terlihat perbedaan dengan hasil tes pada kelas kontrol dengan perolehan, 53,10% memiliki kriteria benar, dan 46,90% kriteria salah.

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai presentase hasil observasi dan (*Posttest*) dikelas kontrol dan kelas eksperimen jauh berbeda jika dilihat dari selisihnya bernilai. Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan eksperimen maka akan dilakukan uji beda (*uji t*).

Teknik analisis data disesuaikan dengan jenis data, yakni hasil observasi disajikan dalam bentuk deskripsi. Setelah memperoleh data hasil analisis kebutuhan dari guru dan siswa, data tersebut digunakan untuk menyusun latar belakang dan mengetahui tingkat kebutuhan produk yang dikembangkan. Data kesesuaian materi pembelajaran dan desain pada produk diperoleh dari ahli materi dan ahli desain melalui uji validasi ahli. Data kesesuaian tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dihasilkan. Data kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan produk diperoleh dari uji coba lapangan yang dilakukan secara langsung kepada siswa. Terakhir yaitu data

hasil belajar diperoleh melalui tes khusus setelah produk digunakan untuk menentukan tingkat efektivitas produk sebagai media pembelajaran.

Efektivitas adalah keaktifan daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. Makmur (2011: 5) mengungkapkan efektivitas berhubungan dengan tingkat kebenaran atau keberhasilan dan kesalahan. Efektivitas menurut Kurniawan (2005 :109) adalah kemampuan melaksanakan tugas, fungsi (operasi kegiatan program atau misi) daripada suatu organisasi atau sejenisnya yang tidak adanya tekanan atau ketengangan diantara pelaksanaannya. Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan eksperimen maka akan dilakukan uji beda (*uji t*), dengan menggunakan aplikasi pengolahan data SPSS. Dengan menggunakan uji hipotesis, peneliti dapat menguji berbagai teori yang berhubungan dengan masalah-masalah yang sedang

diteliti. Salah satu metode untuk menguji hipotesis adalah *sample t-Test*, yang dibagi menjadi tiga, yaitu *one sample t-Test*, *pairedsample t-Test* dan *independent sample t-Test*. Uji hipotesis t-Test adalah uji hipotesis yang digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan rata-rata dari sampel yang diambil.

Berdasarkan hal tersebut maka untuk mencari tingkat efektivitas dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Efektivitas} = \text{Output Aktual} / \text{Output Target} \geq 1$$

a. Jika output aktual berbanding output yang ditargetkan lebih besar atau sama dengan 1 (satu), maka akan tercapai efektivitas.

b. Jika output aktual berbanding output yang ditargetkan kurang daripada 1 (satu), maka efektivitas tidak tercapai.

Pembahasan

Uji validitas dilakukan instrument dengan oleh guru dan melalui pengolahan data pada SPSS diketahui bahwa dari 25

instrumen yang akan digunakan terdapat 5 instrumen yang dinyatakan tidak valid karena nilainya r tabel $< 0,396$. Tabel pengolahan data terlampir.

Instrumen tes dikatakan *reliable* (dapat dipercaya) jika memberikan hasil yang tetap atau konsisten apabila diteskan berkali-kali. Jika kepada responden diberikan tes yang sama pada waktu yang berlainan, maka setiap responden akan tetap berada dalam urutan yang sama dalam kelompoknya. Uji reliabilitas yang dilakukan menggunakan program komputer dengan melihat pada nilai *Cronbach's Alpha* berarti *item* soal tersebut reliabel. Pada program ini digunakan metode *Cronbach's Alpha* yang diukur berdasarkan skala *Cronbach's Alpha* 0 sampai 1. Suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,60.

Setelah dilakukan perhitungan reliabilitas bahan ajar menyimak berbasis multimedia

interaktif, diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,955. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tes yang digunakan memiliki kriteria reliabilitas yang sangat tinggi. Dengan demikian, bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada materi pahlawan proklamasi dapat digunakan dalam pembelajaran. Hasil perhitungan selengkapnya terdapat pada lampiran

Uji efektivitas produk dilakukan untuk melihat adanya perbedaan yang signifikan observasi terhadap siswa kelas eksperimen menggunakan multimedia interaktif dan kelas kontrol tanpa multimedia interaktif. Analisis yang dilakukan adalah dengan membandingkan kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan uji t-sample berpasangan (*Paired t-test*).

Sebelum dilakukan analisis uji-t, dilakukan uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas data. Uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Tes* menggunakan komputer dengan program SPSS 23, dengan kriteria uji :

- 1) Jika nilai probabilitas (p) $>$ 0,05, maka data berdistribusi normal atau kedua data homogen.
- 2) Jika nilai probabilitas (p) $<$ 0,05 maka data tidak berdistribusi normal atau kedua data tidak homogen.

Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel di bawah ini.

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas

Hasil analisis uji normalitas seperti terlihat

Hasil Belajar	Nilai Z-KS	Sig	Simpulan
Kontrol	0,095	0,200	Data berdistribusi normal
Eksperimen	0,133	0,200	Data berdistribusi normal

pada tabel diperoleh nilai sig padakelas kontrol adalah 0,200 dan nilai sig padakelas eksperimen adalah 0,200, signifikan observasi pada waktu kontrol dan eksperimen adalah $>$ 0,05, artinya data berdistribusi normal. Langkah selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Hasil uji homogenitas memperoleh nilai sig 0,000 yang artinya data kelas kontrol dan kelas

eksperimen mempunyai varian yang sama (Hasil perhitungan selengkapnya terdapat pada lampiran). Dengan demikian, uji efektivitas dengan menggunakan uji-t sampel berpasangan dapat digunakan.

Hipotesis pada uji ini adalah:

H_0 = Tidak terdapat perbedaan observasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan media interaktif berbasis budaya dan karakter pada pembelajaran IPS.

H_1 = Terdapat perbedaan perbedaan observasi pada kelas eksperimen dan kelas control menggunakan media interaktif berbasis budaya dan karakter pada pembelajaran IPS.

Dengan kriteria ujinya yaitu.

1) Jika nilai probabilitas (p) \leq 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima

2) Jika nilai probabilitas (p) $>$ 0,05, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada Tabel 4.9 dibawah ini.

Tabel 4.9 Hasil Uji Efektivitas

Menggunakan uji *t Paired*

Nilai t hitung	Sig	Simpulan
20,508	0,000	H_0 ditolak dan H_1 diterima

Pada Tabel 4.6 diperoleh nilai t-hitung = 20,508 sdengan nilai sig. $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti hasil uji coba terhadap siswa kelas eksperimen dengan menggunakan media interaktif berbasis budaya dan karakter pada pembelajaran IPS materi pahlawan proklamasi lebih baik daripada kelas kontrol yang tidak menggunakan media interaktif berbasis budaya dan karakter pada pembelajaran IPS.

Pembelajaran menggunakan media interkatif lebh efektif dan memberikan hasil yang berbeda dengan pembelajaran

IPS berkarakter yang dilaksanakan secara konvensional. Sebagaimana diungkapkan Saripudin (dalam Djamarah 2006:139) bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar dan dimanfaatkan untuk memfasilitasi kegiatan belajar. Sudjana dalam (Arsyad 2007:24) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu, pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Media pembelajaran yang digunakan berfungsi sebagai alat bantu pengajaran serta dapat meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam proses belajar-mengajar. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan media interaktif berbasis budaya dan karakter memiliki efektivitas terhadap pembelajaran IPS, dikarenakan

siswa mampu menganalisis nilai yang terkandung pada media. Zuchdi, (2010) menekankan bahwa pendidikan karakter tidak hanya melalui bidang studi tertentu, tetapi diintegrasikan ke dalam berbagai bidang studi. Sebagaimana dinyatakan Lickona (dalam Muslich, 2011) menyebutkan komponen karakter yang baik dalam proses pembelajaran yaitu *moral knowing, moral feeling, moral action*. Karakter individu tidak dapat terbentuk secara otomatis, tetapi melalui proses; pendidikan, pengajaran, peneladanan, serta belajar yang berlangsung sepanjang waktu. Tingkat pemahaman karakter dan budaya dikembangkan melalui soal/evaluasi yang bersifat interaktif. Model evaluasi yang dikembangkan pada pengembangan media interaktif IPS berbasis karakter dan budaya adalah model interaktif dimaksudkan agar siswa memahami konten karakter budaya yang berkaitan dengan materi pahlawan proklamasi.

Simpulan

Berdasarkan uraian tersebut diketahui bahwa pendidikan karakter belum dilaksanakan dengan baik. Pemahaman siswa tentang karakter dan budaya terbentuk dengan baik dibutuhkan media yang bersifat interaktif.

1. Media interaktif pembelajaran dikembangkan dengan indicator: 1) menyebutkan tokoh dalam proklamasi kemerdekaan, 2) menyebutkan jasa dan peranan tokoh proklamator kemerdekaan, 3) menyebutkan kebudayaan yang berasal dari daerah asal pahlawan proklamator, dan 4) menyebutkan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam budaya daerah. Media dibuat menggunakan aplikasi media *flash player* yang menampilkan gambar budaya yang berasal dari daerah pahlawan proklamator beserta karakter yang terkandung didalamnya.
2. Media interaktif berbasis budaya dan karakter terbukti efektif

digunakan karena hasil belajar pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar kelas kontrol pada mata pelajaran IPS materi pahlawan proklamator

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. 2008. *Media Pembelajaran*. Yuma Pustaka: Surakarta
- Arikunto, Suharsimi, 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Penerbit Rineka Cipta: Jakarta
- Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada: Jakarta
- Azhar, A. 2006. *Media Pengajaran*. PT Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Aziz, H. A. 2011. *Pendidikan Karakter Berpusat Pada Hati*. Al-Mawardi Prima: Jakarta.
- Hamalik, O. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Djamarah, S. 2006. *Strategi Belajar*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Kurniawan Agung. 2005. *Transformasi Pelayanan Publik*. Pembaruan: Yogyakarta
- Lasmawan, W. 2015. Pengembangan perangkat pembelajaran E-learning mata kuliah wawasan pendidikan dasar, Telaah kurikulum pendidikan dasar, pendidikan ips Sekolah dasar, perspektif global dan Problematika pendidikan dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia* Vol. 4, No.1, April 2015.

Latuheru, J. D. 1988. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. P2LPTK: Jakarta.

Makmur. 2011. *Efektivitas Kebijakan Pengawasan Kelembagaan*. Refika Aditama: Bandung

Miarso, Y. 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Cetakan Ketiga. Kencana Prenada Media Group: Jakarta.

Puskur. *Pengembangan Pendidikan Budaya & Karakter Bangsa: Pedoman Sekolah 2009*

Ryan, K. . 1999. *Building Character in Schools: Practical Ways to Bring Moral Instruction to Life*. Jossey Bass: San Fransisco.

Sadiman. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT. Raja Grafindo Persada: Jakarta.

Siswoyo Dwi, 2011. *Ilmu Pendidikan*. UNY Press: Yogyakarta

Soemantri. Muhammad Nukman, 2001. *Menggagas Pembaharuan pendidikan IPS*, Remaja Rosda, Bandung

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. CV. Alfabeta: Bandung.

Wulandari, F. R. 2013. Pengembangan Cd Interaktif Pembelajaran IPA Terpadu Tema Energi Dalam Kehidupan Untuk Siswa Smp. *Unnes Science Education Journal*.

Zuchdi, Darmiyati. 2010. *Pengembangan Model Pendidikan Karakter*

Terintegrasi Dalam Pembelajaran Bidang Studi Di Sekolah Dasar. Cakrawala Pendidikan, Th. XXIX, Edisi Khusus Dies Natalis UNY .