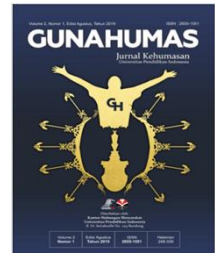




Jurnal Gunahumas

Journal homepage

<https://ejournal.upi.edu/index.php/gunahumas/index>



Penggunaan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Dasar Peraturan Baris-berbaris Peserta Didik

Safira Arum Nisa¹, Laksmi Dewi², Dadi Mulyadi³

Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2,3}

Email: safiraarumnisa@upi.edu

ABSTRACT	ARTICLE INFO
<p>Abstract: <i>The training process for students participating in the Paskibra (National Flag Hoisting Troop) extracurricular activities faces challenges such as limitations in space and time. Therefore, efforts are needed to enable students to learn independently through the effective use of media integrated with technology. This research aims to analyze and describe the use of interactive multimedia to improve the basic competencies of drill commands (PBB) in the Paskibra extracurricular activities. The research question is whether the use of interactive multimedia can improve students' basic competencies in drill commands (PBB) related to commands, movements, and changes in direction within the Paskibra extracurricular activities. This research uses a quasi-experimental method with a basic time-series design. The sample consisted of 24 students who actively participated in Paskibra activities. Data collection involves a 24-item multiple-choice test covering aspects of commands, movements, and changes in direction. Data was collected three times for both pre-tests and post-tests. The data analysis techniques included descriptive and parametric statistics using the paired sample t-test. The results indicate that the use of interactive multimedia can improve students' basic competencies in drill commands (PBB) within the Paskibra extracurricular activities. The improvement can be proven by the results of statistical tests that the average post-test score has a higher score, also in each aspect, including command, movements, and changes of direction aspects.</i></p> <p>How to cite article Nisa, S.A., Dewi, L., Mulyadi, D. (2024). Penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan dasar peraturan baris-berbaris peserta didik. <i>Jurnal Gunahumas</i>, 7(1), 51-62.</p>	<p>Article History: Received 28 Juli 2024 Revised 26 Agustus 2024 Accepted 29 Agustus 2024</p> <p>Keyword: Drill Commands, Interactive Multimedia, Paskibra.</p> <p>Paper Type: Research Paper</p>
ABSTRAK	ARTICLE INFO

Proses pelatihan peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler Paskibra (Pasukan Pengibar Bendera) dapat terjadi kendala, contohnya keterbatasan ruang dan waktu, sehingga diperlukan upaya bagi peserta didik belajar secara mandiri melalui pemanfaatan suatu media yang terintegrasi dengan teknologi secara efektif. Penelitian ini bertujuan menganalisis dan mendeskripsikan penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan dasar Peraturan Baris-berbaris (PBB) peserta didik di ekstrakurikuler Paskibra. Rumusan masalahnya, yakni apakah penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan dasar Peraturan Baris-berbaris (PBB) peserta didik terhadap aspek aba-aba, aspek gerakan, dan aspek perubahan arah di ekstrakurikuler Paskibra. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain penelitian yang digunakan adalah basic time-series design. Sampel penelitian berjumlah 24 peserta didik yang aktif mengikuti kegiatan Paskibra. Teknik pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda berjumlah 24 butir soal yang mencakup aspek aba-aba, gerakan, dan perubahan arah. Pengumpulan data dilakukan sebanyak tiga kali pada setiap pre-test dan post-test. Teknik analisis data yakni statistik deskriptif dan parametris menggunakan uji hipotesis paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan dasar Peraturan Baris-berbaris (PBB) peserta didik di ekstrakurikuler Paskibra. Peningkatan tersebut dapat dibuktikan dengan hasil uji statistik bahwa rata-rata skor post-test memiliki skor lebih tinggi. Peningkatan juga terjadi pada setiap aspek meliputi aspek aba-aba, gerakan, dan perubahan arah.

How to cite article

Nisa, S.A., Dewi, L., Mulyadi, D. (2024). Penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan dasar peraturan baris-berbaris peserta didik. *Jurnal Gunahumas*, 7(1), 51-62.

Article History:

Received 28 Juli 2024

Revised 26 Agustus 2024

Accepted 29 Agustus 2024

Keyword:

Multimedia Interaktif, Paskibra, Peraturan Baris-berbaris.

Paper Type:

Research Paper

1. INTRODUCTION

Pendidikan merupakan sarana pengembangan potensi individu guna memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) menuntut pembaharuan sistem pendidikan konvensional menjadi pendidikan modern dengan mengaplikasikan teknologi, contohnya pemanfaatan komputer untuk proses pembelajaran secara elektronik. [Collins & Halverson \(2018\)](#) mengungkapkan bahwa revolusi digital telah memengaruhi sekolah di Amerika dan beberapa negara berkembang termasuk Indonesia. Revolusi digital di Indonesia, seperti penggunaan multimedia interaktif model tutorial dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik SMP ([Noverdika, 2021](#)). Lebih lanjut, menurut [Smaldino dkk. \(2011\)](#) pemanfaatan teknologi dan media dapat digunakan peserta didik untuk meningkatkan kualitas belajar.

Kegiatan pendidikan di sekolah perlu memenuhi kebutuhan peserta didik yang mencakup pengembangan secara holistik, tidak hanya berfokus pada pengembangan akademik. Upaya pemerintah memantik potensi peserta didik dikemukakan oleh [Shilviana & Hamami \(2020\)](#) bahwa terdapat tiga jenis kegiatan di sekolah yakni intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler: 1) Intrakurikuler dalam proses pembelajaran berhubungan dengan mata pelajaran yang utama, 2) Kokurikuler dilakukan pada luar jam pelajaran yang bertujuan agar peserta didik mendalami materi dalam kegiatan intrakurikuler, 3) Ekstrakurikuler dilaksanakan

pada luar jam pelajaran dan di luar kelas untuk membantu mengembangkan potensi dan minat bakat peserta didik.

Penulis mengkaji salah satu kegiatan ekstrakurikuler dalam penelitian ini, yakni ekstrakurikuler Paskibra (Pasukan Pengibar Bendera). Paskibra merupakan Pasukan Pengibar Bendera yang bertugas sebagai pengibar dan/atau penurun bendera merah putih di tingkat sekolah atau di suatu instansi. [Marliani dkk. \(2020\)](#) menyatakan bahwa pendidikan ekstrakurikuler Paskibra merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan karakter peserta didik yang lebih baik dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Ekstrakurikuler Paskibra membentuk peserta didik menjadi manusia yang baik dan mempunyai jiwa kepemimpinan yang tangguh ([Putra, 2018](#)). Ekstrakurikuler Paskibra mengajarkan peserta didik rasa tanggung jawab, memperkenalkan nilai-nilai patriotisme, meningkatkan kemampuan koordinasi dan fisik, serta mengembangkan disiplin. Materi pelatihan Paskibra mencakup pemahaman terkait 1) Peraturan Baris-berbaris (PBB), 2) Tata Upacara Bendera (TUB), 3) sejarah dan makna simbol-simbol nasional, 4) kepemimpinan dan disiplin, 5) keterampilan komunikasi dan negosiasi.

Pelaksanaan pelatihan Paskibra di sekolah terdapat permasalahan yang memengaruhi kelancaran. Penelitian yang dilakukan oleh [Saylendra dkk. \(2020\)](#) khususnya di ekstrakurikuler Paskibra menyebutkan bahwa beberapa faktor penghambat kegiatan Paskibra, yaitu masih banyak peserta didik yang sibuk dalam dunia bermain, kurangnya dukungan dari orang tua, keterbatasan waktu dengan orang tua, kurangnya kerja sama peserta didik yang satu dengan peserta didik yang lain, dan adanya perbedaan pendapat antara peserta didik. Proses pembelajaran Paskibra lebih banyak secara praktik dilakukan di lapangan, hal tersebut membuat peserta didik cenderung menyita waktu. Keadaan ini sependapat dengan penelitian di 11 lokasi SMA se-Kota Pontianak oleh [Hasanah \(2019\)](#) yang mengungkapkan bahwa salah satu kendala peserta didik mengikuti kegiatan ekstrakurikuler adalah metode pemberian materi yang disampaikan oleh pelatih. Peserta didik cenderung bosan dengan materi, hal tersebut menyebabkan peserta didik tidak dapat menyerap materi dengan baik.

Minimalisir kelemahan dari metode pengajaran pada proses pembelajaran dapat diaplikasikan melalui berbagai media yang inovatif dan menarik. Menurut [Sulistiani dkk. \(2021\)](#) metode mengajar dan media pembelajaran merupakan dua komponen utama yang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran, salah satunya karena dapat mengaktifkan berbagai jenis alat indra peserta didik ([Batubara, 2020](#)). Penulis dalam penelitian ini membuat suatu multimedia interaktif sebagai media pembelajaran Paskibra. Menurut [Surjono \(2017\)](#) multimedia Pembelajaran Interaktif atau disebut MPI adalah program pembelajaran yang melibatkan kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi dengan bantuan perangkat komputer dan sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu secara terpadu dan kolaboratif, pengguna dapat berinteraksi secara aktif dengan program. Multimedia interaktif yang diberi nama PASKIBRAKU ini bertujuan meningkatkan pemahaman terkait Paskibra khususnya dasar Peraturan Baris-berbaris (PBB).

Penelitian terdahulu terkait penggunaan multimedia interaktif di ekstrakurikuler Paskibra, yakni [Prihany \(2016\)](#) dalam penelitiannya yang berjudul “Analisis dan Pembuatan Media Pembelajaran Paskibra Kabupaten Gunungkidul” mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang telah dibuat dapat mendampingi proses belajar peserta didik untuk mempersiapkan diri mengikuti seleksi Paskibra di tingkat kabupaten, provinsi maupun

nasional, serta meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti seleksi calon Paskibra. Fakhruzzaini dkk. (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Media Pembelajaran Aba-aba Baris-berbaris Tiga Bahasa (Arab, Inggris, Indonesia) Menggunakan Media Audio Visual Berbasis Android” mendapatkan respons baik dari responden dan menerima media tersebut dijadikan pendukung pembelajaran. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Peraturan Baris-berbaris Blended Learning di Pusdik Bimnas Polri” oleh Mulyoto (2019) menyatakan bahwa pengembangan alat pembelajaran tersebut layak, praktis, serta efektif dari segi prestasi dan skor motivasi belajar peserta didik.

2. METHOD

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain penelitian *basic time-series design*. Menurut Johnson & Christensen (2019) *basic time-series design* dilakukan kepada satu kelompok sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*). Kelompok kontrol tidak digunakan dalam penelitian ini untuk mengeliminasi permasalahan terkait perilaku suatu kelompok dan menganalisis hasil yang fokus pada kelompok eksperimen.

Tabel 1. Desain Penelitian Basic Time-Series

O ₁	O ₂	O ₃	X	O ₄	O ₅	O ₆
----------------	----------------	----------------	---	----------------	----------------	----------------

Keterangan:

O₁, O₂, O₃ : *Pre-test* sebelum perlakuan (*treatment*)

X : Perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media pembelajaran interaktif

O₄, O₅, O₆ : *Post-test* setelah diberikan perlakuan (*treatment*)

Pada penelitian ini, kelompok eksperimen terlebih dahulu diberikan *pre-test* sebanyak tiga kali agar data yang didapatkan stabil, kemudian diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan multimedia interaktif, setelahnya dilakukan *post-test*.

Populasi penelitian ini adalah peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler Paskibra di SMPN 3 Ngamprah yang beralamat di Jalan Bukit Permata Raya, Cilame, Kec. Ngamprah, Kab. Bandung Barat, Prov. Jawa Barat. Jumlah peserta didik sebanyak 50 orang yang terdaftar mengikuti ekstrakurikuler Paskibra. Sampel penelitian berjumlah 24 peserta didik yang ditentukan berdasarkan teknik *purposive sampling*. Sebelum melaksanakan penelitian kepada sampel, telah dilaksanakan validasi instrumen kepada ahli materi dan ahli media untuk *expert judgement*, serta uji coba instrumen penelitian kepada 30 peserta didik di luar kelompok sampel.

Instrumen dalam penelitian ini adalah tes objektif yang bentuknya pilihan ganda (*multiple-choice*). Tes yang diberikan kepada peserta didik, yaitu *pre-test* dan *post-test*. Dilakukan *pre-test* untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan (*treatment*), selanjutnya *post-test* untuk mengetahui peningkatan kemampuan dasar peraturan baris-berbaris yang dialami peserta didik setelah menggunakan multimedia interaktif. Instrumen yang digunakan adalah soal pilihan ganda aspek aba-aba, aspek gerakan, dan aspek perubahan arah yang terdiri dari 8 soal aspek aba-aba, 10 soal aspek gerakan, dan 6 soal aspek perubahan arah, total keseluruhannya adalah 24 soal.

Penelitian ini terdapat tiga variabel terikat (Y) dan satu variabel bebas (X). Variabel terikat pada penelitian ini, yaitu 1) Peningkatan kemampuan dasar baris-berbaris aspek aba-aba (Y1), 2) Peningkatan kemampuan dasar baris-berbaris aspek gerakan (Y2), dan 3) Peningkatan kemampuan dasar baris-berbaris aspek perubahan arah (Y3). Variabel bebasnya adalah multimedia interaktif (X). Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif serta statistik parametrik dengan menggunakan uji hipotesis *paired sample t-test* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 23. *Paired sample t-test* digunakan untuk mengukur dua set data pada subjek yang sama sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) (Syafriani dkk. 2023).

3. RESULTS AND DISCUSSION

Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Peningkatan Dasar Peraturan Baris-berbaris (PBB) Peserta Didik

Pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* dilakukan dengan memberikan tes objektif yang bentuknya pilihan ganda (*multiple-choice*) kepada 24 peserta didik kelas eksperimen yang aktif mengikuti ekstrakurikuler Paskibra. Menurut Ningsih dkk. (2024) jawaban dari soal pilihan ganda dapat diperiksa dengan akurat, cepat, dan memiliki tingkat ketepatan yang tinggi. Soal ini dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar PBB terkait baris-berbaris, aba-aba, gerakan, dan perubahan arah yang membutuhkan jawaban tepat dan objektif.

Tabel 2 menampilkan perbandingan skor rata-rata *pre-test* dan *post-test* peraturan baris-berbaris yang dilakukan dalam tiga kali observasi guna memperoleh hasil penggunaan multimedia interaktif (X) untuk meningkatkan kemampuan dasar peraturan baris-berbaris peserta didik (Y).

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis (Sumber: Penelitian Penulis)

Aspek	t-hitung	df	t-tabel
Peraturan Baris-berbaris	5,756	23	1,714
Aba-aba	4,242	23	1,714
Gerakan	4,292	23	1,714
Perubahan Arah	2,882	23	1,714

Tabel 2. merupakan rekapitulasi hasil uji hipotesis pada penelitian ini. Aspek Peraturan Baris-berbaris (PBB) merupakan hipotesis umum. Berdasarkan Tabel 2, Peraturan Baris-berbaris memiliki nilai t-hitung sebesar 5,756, sedangkan nilai t-tabel dengan $df=23$ adalah 1,714 pada tingkat kepercayaan 95%. Hasil ini menunjukkan nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($5,756 > 1,714$) yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan uji hipotesis, disimpulkan bahwa kemampuan dasar peraturan baris-berbaris peserta didik setelah menggunakan multimedia interaktif terdapat peningkatan.

Penggunaan multimedia interaktif secara teoritis dan praktis terbukti dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami suatu materi pembelajaran. Hal ini dikarenakan multimedia untuk pembelajaran mengandung kata dan gambar. Kata dapat berbentuk lisan atau tertulis, dan gambar dapat berbentuk statis (seperti ilustrasi, grafik, foto) atau dinamis (seperti

animasi atau video), dapat disajikan dalam bentuk buku, presentasi langsung, *e-learning* di komputer, atau bahkan dalam *video game* atau realitas virtual (Mayer, 2019). Pembelajaran ekstrakurikuler Paskibra yang berisi tentang berbagai peraturan baris-berbaris tentunya akan lebih dapat dipahami apabila pembelajaran terlaksana dengan menarik, jelas, dan mudah dimengerti. Penggunaan multimedia interaktif diharapkan dapat menjadi alternatif sarana terciptanya pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik Paskibra.

Penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap kemampuan dasar baris-berbaris juga didasarkan pada penyajian media yang menarik serta dapat diulang-ulang tanpa batasan ruang dan waktu. Pembelajaran Paskibra biasanya didasarkan pada pembelajaran langsung dan *real-time*, sehingga terpusat pada penghabisan waktu dan tenaga. Tentunya hal ini kurang efektif untuk peserta didik jenjang sekolah di mana pengulangan materi secara terus menerus dibutuhkan dalam membelajarkan peserta didik. Thorndike (dalam Schunk, 2012) menyatakan dalam teori belajar behavioristik bahwa belajar adalah pembentukan hubungan antara *stimulus-respons*, serta berlatih adalah hal yang penting saat proses pembelajaran yang dapat menimbulkan respons benar.

Hasil *pre-test* dan *post-test* mengenai pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran peraturan dasar baris-berbaris menunjukkan hasil yang positif berupa peningkatan pemahaman peserta didik terhadap tiga aspek yang diujikan, yakni berupa aspek aba-aba, gerakan, dan perubahan arah. Hal ini menunjukkan penggunaan multimedia interaktif dapat membantu peserta didik memahami kemampuan dasar peraturan baris-berbaris. Hasil peningkatan tersebut tertuang dalam keefektifan media ini dalam mengemas materi dengan lebih menarik, sesuai dengan kebutuhan zaman yang sarat akan digitalisasi, serta dekat dengan kesukaan peserta didik berupa penggunaan alat elektronik. Dolot (2018) mengungkapkan bahwa Generasi Z memiliki akses internet, *new technology* merupakan *natural environment* bagi mereka.

Multimedia interaktif yang digunakan dalam penelitian ini tentunya sudah memenuhi aspek pengembangan media dan aspek materi yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, serta dapat diakses melalui perangkat elektronik. Sesuai dengan penelitian oleh Pertiwi & Wahyudi (2022) bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan perangkat yang mudah digunakan oleh peserta didik seperti gawai atau laptop/internet—di mana perangkat ini sering digunakan oleh peserta didik—membuat nilai tambah terhadap aspek kemudahan dan kepraktisan suatu media. Disimpulkan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan dasar Peraturan Baris-Berbaris (PBB) peserta didik di ekstrakurikuler Paskibra.

Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Peningkatan Kemampuan Aba- aba Peserta Didik

Tabel 3 menyajikan perbandingan skor rata-rata *pre-test* dan *post-test* aspek aba-aba yang dilakukan dalam tiga kali observasi untuk mengkaji penggunaan multimedia interaktif (X) untuk meningkatkan kemampuan dasar peraturan baris-berbaris peserta didik terhadap aspek aba-aba (Y1).

Tabel 3. Perbandingan Skor Rata-rata *Pre-test* dan *Post-test* Aspek Aba-aba (Sumber: Penelitian Penulis)

Seri	Rata-rata <i>Pre-test</i>	Rata-rata <i>Post-test</i>	Selisih
------	------------------------------	-------------------------------	---------

1	3,5	4,58	1,08
2	3,62	4,75	1,13
3	4,08	5,45	1,37
Rata-rata	3,73	4,92	1,19

Berdasarkan Tabel 3, nilai selisih pada setiap seri bernilai positif dengan rata-rata 1,19. Nilai ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan dasar Peraturan Baris-berbaris (PBB) Aspek Aba-aba peserta didik yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler Paskibra setelah diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan multimedia interaktif.

Berdasarkan Tabel 2, aspek aba-aba memiliki nilai t-hitung sebesar 4,242, sedangkan nilai t-tabel dengan $df=23$ adalah 1,714 pada tingkat kepercayaan 95%. Hasil ini menunjukkan nilai t-hitung > t-tabel ($4,242 > 1,714$) yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan uji hipotesis, disimpulkan bahwa kemampuan dasar peraturan baris-berbaris peserta didik aspek aba-aba setelah menggunakan multimedia interaktif terdapat peningkatan.

Materi aba-aba wajib diketahui, dipahami, dan diamalkan oleh setiap anggota Paskibra. Menurut Peraturan Panglima Tentara Nasional Indonesia Nomor 58 Tahun 2018 Tentang Peraturan Baris Berbaris Tentara Nasional Indonesia, aba-aba terdiri atas aba-aba petunjuk, aba-aba peringatan, dan aba-aba pelaksana. Pemahaman atas aspek aba-aba dalam peraturan baris-berbaris perlu dilakukan dengan tiga tahapan meliputi tahapan audio, visual, dan kinestetik. Pada tahap audio, peserta didik harus mendengar secara saksama serta menghafal berbagai jenis aba-aba yang diserukan. Selanjutnya, pada tahapan visual, peserta didik melihat bagaimana aba-aba tersebut dijalankan sesuai dengan peraturan baris-berbaris. Kemudian, pada tahap kinestetik peserta didik memperagakan sendiri pengetahuan tentang aba-aba secara mandiri, tepat, dan sesuai.

Pembelajaran PBB secara konvensional, sumber belajar utama adalah latihan di lapangan yang terjadwal dan tidak terus menerus. Oleh sebab itu, untuk lebih memahami materi aba-aba, peserta didik memerlukan media untuk belajar yang bisa diputar/didengar sepanjang waktu sesuai dengan keinginan mereka dan memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk belajar. Hal ini dapat diberikan melalui adanya multimedia interaktif untuk pembelajaran. Wibawanto (2017) mengungkapkan bahwa media pembelajaran mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera, misalnya objek yang terlalu besar, objek yang kecil, gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dan kejadian yang terjadi di masa lampau.

Multimedia interaktif yang digunakan dalam penelitian ini mendukung terciptanya atmosfer belajar PBB yang dapat diakses dengan mudah bagi peserta didik. Media ini mengakomodasi kebutuhan peserta didik akan materi aba-aba beserta audio yang memungkinkan optimalisasi pemahaman bagi peserta didik. Menurut Rusman dkk. (2011) media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Pentingnya suatu media untuk membawa aspek kontekstual dalam media dan kaitannya dengan materi amatlah penting, karena dengan materi dan media yang kontekstual, maka pemahaman, motivasi, dan minat belajar peserta didik akan lebih meningkat.

Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Peningkatan Kemampuan Gerakan Peserta Didik

Tabel 4 menyajikan perbandingan skor rata-rata *pre-test* dan *post-test* aspek gerakan yang dilakukan dalam tiga kali observasi guna mengkaji penggunaan multimedia interaktif (X) untuk meningkatkan kemampuan dasar peraturan baris-berbaris peserta didik terhadap aspek gerakan (Y2).

Tabel 4. Perbandingan Skor Rata-rata *Pre-test* dan *Post-test* Aspek Gerakan (Sumber: Penelitian Penulis)

Seri	Rata-rata <i>Pre-test</i>	Rata-rata <i>Post-test</i>	Selisih
1	6,25	7,66	1,41
2	6,66	7,58	0,92
3	6,62	7,54	0,92
Rata-rata	6,51	7,59	1,08

Berdasarkan Tabel 4, nilai selisih pada setiap seri bernilai positif dengan rata-rata 1,08. Nilai ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan dasar Peraturan Baris-berbaris (PBB) Aspek Gerakan peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler Paskibra setelah diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan multimedia interaktif.

Berdasarkan Tabel 2, aspek aba-aba memiliki nilai t-hitung sebesar 4,292, sedangkan nilai t-tabel dengan $df=23$ adalah 1,714 pada tingkat kepercayaan 95%. Hasil ini menunjukkan nilai t-hitung $>$ t-tabel ($4,292 > 1,714$) yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan uji hipotesis, disimpulkan bahwa kemampuan dasar peraturan baris-berbaris peserta didik aspek gerakan setelah menggunakan multimedia interaktif terdapat peningkatan.

Gerakan dalam PBB merupakan gerak yang dilakukan oleh tubuh pasca diserukannya aba-aba. Gerakan ini merupakan aspek yang krusial dalam PBB. Apabila terdapat kesalahan dalam gerakan, maka hal tersebut akan menjadikan kesalahan fatal dalam kegiatan baris-berbaris. Kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik dalam mempelajari gerakan PBB ini adalah jadwal latihan serta waktu belajar yang terbatas. Padahal aspek gerakan ini memerlukan pengulangan aktivitas atau latihan yang tidak sebentar. Oleh sebab itu, multimedia interaktif memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk dapat berlatih di mana saja karena materi bisa dengan mudah diakses sehingga pengulangan gerakan untuk latihan gerakan PBB dapat dilakukan secara fleksibel. Lebih lanjut, Hanifa & Astuti (2022) mengemukakan bahwa adanya multimedia interaktif yang di dalamnya terdapat elemen audio-visual memberikan dampak positif dalam hal membantu peserta didik untuk belajar terutama pembelajaran yang sifatnya membutuhkan latihan gerak kinestesis. Multimedia interaktif dapat membantu peserta didik untuk meniru serta mengulang kembali contoh gerakan yang baik dan sesuai pengalaman lebih nyata pada peserta didik melalui adanya contoh dan relasi antara contoh dan realita.

Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Peningkatan Kemampuan Perubahan Arah Peserta Didik

Tabel 5 menyajikan perbandingan skor rata-rata *pre-test* dan *post-test* aspek perubahan arah yang dilakukan dalam tiga kali observasi guna mengkaji penggunaan multimedia interaktif (X) untuk meningkatkan kemampuan dasar peraturan baris-berbaris peserta didik terhadap aspek perubahan arah (Y3).

Tabel 5. Perbandingan Skor Rata-rata *Pre-test* dan *Post-test* Aspek Perubahan Arah (Sumber: Penelitian Penulis)

Seri	Rata-rata Pre-test	Rata-rata Post-test	Selisih
1	3,12	4,16	1,04
2	3,29	4,16	0,87
3	4,08	4,12	0,04
Rata-rata	3,49	4,14	0,65

Berdasarkan Tabel 5, nilai selisih pada setiap seri bernilai positif dengan rata-rata 0,65. Nilai ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan dasar Peraturan Baris-berbaris (PBB) Aspek Perubahan Arah peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler Paskibra setelah diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan multimedia interaktif.

Berdasarkan Tabel 2, aspek perubahan arah memiliki nilai t-hitung sebesar 2,882, sedangkan nilai t-tabel dengan $df=23$ adalah 1,714 pada tingkat kepercayaan 95%. Hasil ini menunjukkan nilai t-hitung $>$ t-tabel ($2,882 > 1,714$) yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan uji hipotesis, disimpulkan bahwa kemampuan dasar peraturan baris-berbaris peserta didik aspek perubahan arah setelah menggunakan multimedia interaktif terdapat peningkatan.

Peserta didik mempelajari aspek perubahan arah dalam PBB memerlukan kejelian dan pemahaman yang tepat. Menurut Peraturan Panglima Tentara Nasional Indonesia Nomor 58 Tahun 2018 Tentang Peraturan Baris Berbaris Tentara Nasional Indonesia, gerakan perubahan arah terdiri atas hadap kanan dan hadap kiri, hadap serong kanan dan hadap serong kiri, serta balik kanan. Pembelajaran PBB secara konvensional tentunya akan menghabiskan lebih banyak waktu untuk memperdalam pemahaman ini kepada peserta didik. Oleh sebab itu, diperlukan multimedia interaktif untuk pembelajaran yang dapat menyimpan materi berupa video/audio-visual, penjelasan yang rinci, serta memiliki aspek kemudahan dan efisiensi yang baik dalam mendukung pemahaman materi aspek perubahan arah bagi peserta didik. Hadirnya multimedia interaktif untuk pembelajaran tentunya menjadi pendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.

Aspek desain perlu diperhatikan agar fungsi multimedia interaktif dapat digunakan dengan baik. Menurut Munadi (2013) multimedia interaktif diprogram atau dirancang untuk pembelajaran mandiri harus bisa dikontrol oleh penggunaannya. Multimedia interaktif diprogram atau dirancang untuk digunakan oleh peserta didik secara mandiri. Ketika peserta didik mengaplikasikan program ini, secara otomatis terlibat secara auditif, visual, dan kinetik, sehingga informasi atau pesannya mudah dimengerti.

Multimedia interaktif membantu guru/pelatih dalam memperjelas tampilan dan contoh dari gerakan perubahan arah dengan lebih atraktif dan menarik. Pembelajaran akan lebih hidup, bervariasi, serta mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran berupa pemahaman materi perubahan arah PBB bagi peserta didik. Hal ini sesuai dengan Sanjaya (2016) yang menyatakan bahwa video dalam multimedia pembelajaran dapat memvisualisasikan suatu kegiatan atau peristiwa secara lebih realistis.

Proses pembelajaran Peraturan Baris-berbaris (PBB) dengan menggunakan multimedia interaktif kepada peserta didik Paskibra dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, memotivasi peserta didik untuk lebih giat belajar, mengonseptualisasi materi secara

lebih kontekstual dan konkret, sehingga membantu peserta didik dalam penguasaan materi dan kemampuan dasar baris-berbaris. Kemudahan yang ditawarkan oleh multimedia interaktif, selain membantu peserta didik, juga membantu pelatih dalam proses pembelajaran Paskibra. Pelatih dapat lebih terbantu dalam menciptakan suasana belajar yang variatif bagi peserta didik, serta mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

4. CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, disimpulkan bahwa terdapat peningkatan antara sebelum dan sesudah penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan dasar Peraturan Baris-Berbaris (PBB) peserta didik di ekstrakurikuler Paskibra. Peningkatan tersebut dapat dibuktikan dengan hasil uji statistik yang membuktikan bahwa rata-rata skor *post-test* memiliki skor lebih tinggi daripada skor *pre-test*.

Peningkatan kemampuan dasar Peraturan Baris-Berbaris (PBB) peserta didik juga terjadi pada setiap aspek meliputi aspek aba-aba, aspek gerakan, dan aspek perubahan arah dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai selisih pada setiap aspek setelah diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan multimedia interaktif.

Terdapat tiga rekomendasi untuk beberapa pihak guna memaksimalkan penggunaan multimedia interaktif untuk proses pembelajaran Paskibra yang dapat meningkatkan kemampuan dasar Peraturan Baris-Berbaris (PBB). Penulis merekomendasikan kepada pihak sekolah hasil penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi atau pertimbangan pihak sekolah untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam program pembelajaran ekstrakurikuler dan memberdayakan beragam media pembelajaran, serta menjamin ketersediaan fasilitas di sekolah saat keadaan tidak memungkinkan peserta didik berlatih di lapangan. Bagi pelatih Paskibra dapat menyusun program pelatihan Paskibra dengan memasukkan media pembelajaran yang lebih bervariasi, misalnya menggunakan multimedia interaktif. Penggunaan multimedia interaktif penting memerhatikan fleksibilitas dan aksesibilitas, sehingga peserta didik dapat menggunakan media secara mandiri. Bagi peneliti selanjutnya yang akan melaksanakan penelitian dengan topik serupa, peneliti merekomendasikan a) pengembangan audio dan video dalam multimedia interaktif diperlukan kualitas tinggi atau jernih, karena peraturan baris-berbaris memerhatikan detail terkait aba-aba atau perintah yang lugas, gerakan dengan tempo dan derajat langkah yang tepat; b) konten yang terdapat dalam multimedia interaktif untuk pembelajaran Paskibra lebih bervariasi, tidak terbatas pada materi dasar Peraturan Baris-Berbaris (PBB), contohnya terkait kepemimpinan, tata upacara bendera, dan variasi baris-berbaris.

5. REFERENCES

- Batubara, H. H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Collins, A., & Halverson, R. (2018). *Rethinking education in the age of technology: The digital revolution and schooling in America*. New York, NY: Teachers College Press.
- Dolot, A. (2018). *The characteristic of Generation Z. e-mentor*, 2(74), 44-50. <https://doi.org/10.15219/em74.1351>
- Fakhruzzaini, M., Pradhana, F. R., & Putra, O. V. (2022). Media pembelajaran aba-aba baris berbaris tiga bahasa (Arab, Inggris, Indonesia) menggunakan media audio visual berbasis android. *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 1-

14. <https://doi.org/10.21831/diklus.v6i1.35205>

- Hanifa, I., & Astuti, F. (2022). Perbedaan hasil belajar seni tari menggunakan multimedia interaktif dengan media konvensional pada siswa di SMP N 1 Talamau. *Jurnal Sendratasik*, 11(3), 391-401. <https://doi.org/10.24036/js.v11i3.117813>
- Hasanah, S. U. (2019). Kegiatan ekstrakurikuler Paskibra dalam rangka pembinaan karakter semangat kebangsaan peserta didik. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 3(2), 211-225. <https://doi.org/10.31571/pkn.v3i2.1443>
- Ningsih, I. S., Srinanda, S., & Widyanti, E., (2024). Pemeriksaan dan panskoran tes. *Harmoni: Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Sosial*, 2(3), 211–219. <https://doi.org/10.59581/harmoni-widyakarya.v2i3.3810>
- Johnson, R. B., & Christensen, L. B. (2024). *Educational research: Quantitative, qualitative, and mixed approaches*. Los Angeles, CA: Sage Publications.
- Marliani, W., Mulyadi, Y., & Suhendar, I. F. (2019). Peranan pendidikan ekstrakurikuler Paskibra dalam pembinaan karakter peserta didik di MA Negeri 1 Cianjur. *Jurnal Pendidikan Politik, Hukum Dan Kewarganegaraan*, 9(2). <https://doi.org/10.35194/jpphk.v9i2.890>
- Mayer, R. E. (2019). How multimedia can improve learning and instruction. In J. Dunlosky & K. A. Rawson (Eds.), *The Cambridge Handbook of Cognition and Education* (pp. 460–479). chapter, Cambridge: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108235631.019>
- Mulyoto, M., Sumardjoko, B., & Supriyanto, E. (2019). *Pengembangan perangkat pembelajaran peraturan baris-berbaris berbasis blended learning di Pusdik Binmas Lemdiklat Polri* (Tesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta). <http://eprints.ums.ac.id/79527/>
- Munadi, Y. (2013). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Referensi.
- Noverdika, Y. (2021). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif model tutorial dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 17 Padang. *Jurnal Literasiologi*, 5(1), 105-122. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v5i1.181>
- Panglima Tentara Nasional Indonesia. (2018). *Peraturan Panglima Tentara Nasional Indonesia Nomor 58 Tahun 2018 tentang Peraturan Baris Berbaris Tentara Nasional Indonesia*.
- Pertiwi, N. P. N., & Wahyudi. (2022). Media pembelajaran digital berbasis Instagram untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 402-414. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i2.51805>
- Prihany, N. N. (2016). *Analisis dan pembuatan media pembelajaran Paskibraka Kabupaten Gunungkidul*. (Skripsi, Universitas AMIKOM Yogyakarta). <https://eprints.amikom.ac.id/id/eprint/7888/>

- Putra, N. L. J. (2018). Upaya pembentukan jiwa kepemimpinan peserta didik melalui kegiatan Paskibra. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 10(1), 32-50. <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/jip/article/view/4>
- Rusman., Kurniawan, D., & Riyana, C., (2011). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, H. W. (2016). *Media komunikasi pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Saylendra, N. P., Sanusi, A. R., & Adha, M. M. (2020). Faktor penghambat kegiatan ekstrakurikuler Paskibra dalam menerapkan karakter disiplin peserta didik. *CIVICS: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(1), 79-86. <https://doi.org/10.36805/civics.v5i1.1332>
- Schunk, D. H. (2012). *Learning theories: An educational perspective (teori-teori pembelajaran: Perspektif pendidikan)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Shilviana, K., & Hamami, T. (2020). Pengembangan kegiatan kokurikuler dan ekstrakurikuler. *Palapa*, 8(1), 159-177. <https://doi.org/10.36088/palapa.v8i1.705>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russel, J. D. (2011). *Instructional technology & media for learning: Teknologi pembelajaran dan media untuk belajar*. Jakarta: Kencana.
- Sulistiani, H., Putra, A. D., Rahmanto, Y., Fahrizqi, E. B., & Setiawansyah, S. (2021). Pendampingan dan pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif dan video editing di SMKN 7 Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 160-166. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i2.1375>
- Surjono, D. H. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif konsep dan pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Syafriani, D., Darmana, A., Syuhada, F. A., & Sari, D. P. (2023). *Buku ajar statistik: Uji beda untuk penelitian pendidikan (cara dan pengolahannya dengan SPSS)*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif Publisher.