

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN IPS MATERI PERJUANGAN PARA TOKOH PEJUANG PADA MASA PENJAJAHAN BELANDA DAN JEPANG BAGI SISWA KELAS V SD NEGERI GULON 4 SALAM MAGELANG

THE DEVELOPMENT OF IPS LEARNING MULTIMEDIA STRUGGLE PEARLERS PURPOSE DUTCHING THE NETHERLANDS AND JAPANESE MATERIALS FOR STUDENT CLASS V SD NEGERI GULON 4 SALAM MAGELANG

Oleh:

Hilmi Andika Budiawan

Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta

hilmi.andika81@gmail.com

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi dan media hasil pengembangan multimedia pembelajaran IPS materi Perjuangan para Tokoh Pejuang pada masa Penjajahan Belanda dan Jepang bagi siswa kelas V SD Negeri Gulon 4 Salam Magelang. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (R&D) menurut Borg dan Gall. Subjek uji coba penelitian ini siswa kelas V SD Negeri Gulon 4 Salam Magelang. Pelaksanaan uji coba awal 4 orang siswa, uji coba lapangan 8 orang siswa dan uji lapangan 15 orang siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket. Analisis data hasil penelitian menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Kelayakan multimedia telah divalidasi oleh ahli media yang memperoleh skor 71 dari nilai tertinggi 85 masuk dalam kategori layak dan klasifikasi sangat baik. Validasi ahli materi mendapat skor 78 dari skor tertinggi 100 masuk dalam kategori layak dan klasifikasi baik. Uji coba awal, uji coba lapangan dan uji lapangan masuk dalam klasifikasi baik. Hasil keseluruhan penilaian terhadap multimedia pembelajaran IPS materi perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang adalah layak digunakan oleh siswa.

Kata kunci: pengembangan, multimedia pembelajaran, IPS

Abstract

This research development to produce multimedia learning IPS material Struggle of the Fighters during the Dutch and Japanese occupation that is feasible for students of grade V SD Negeri Gulon 4 Salam Magelang. This research uses research development (R & D) according to Borg and Gall. The subjects of this research are the students of grade V SD Negeri Gulon 4 Salam Magelang. Implementation of initial test 4 students, field trials 8 students and field test 15 students. Techniques data collection were conducted using a questionnaire. Data analysis of research result using quantitative descriptive method. The result of validation by a media expert which score 71 of the highest score 85 so as to include a very good classification, where as the material expert validation obtained 78 of the highest score 100 include category of good. The initial test the results, results of field trials, and field test results include in the good classification. The overall result of the assessment of multimedia learning IPS material Struggle leaders of the fighters during the Dutch colonialism and Japan for students of grade V SD Negeri Gulon 4 Salam Magelang is worthy of used by student.

Keyword: development, Learning multimedia, IPS.

PENDAHULUAN

Siswa merupakan salah satu komponen pembelajaran di samping pendidik, tujuan, media, dan metode pembelajaran. Menurut Ahmadi (2006: 2) siswa sebagai salah satu komponen pembelajaran, maka dapat dikatakan bahwa siswa merupakan suatu komponen yang penting. Pada dasarnya, siswa adalah unsur penentu dalam proses pembelajaran karena siswa

sebagai subjek pembelajaran, dimana tanpa adanya siswa maka sesungguhnya tidak akan terjadi proses pembelajaran. Sebagai subjek pembelajaran, siswa merupakan individu yang unik dimana setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda, tak terkecuali siswa kelas V SD.

Secara umum, siswa kelas V SD masuk ke dalam fase perkembangan kanak-kanak akhir.

Izzaty, dkk (2013: 114-115) menjelaskan bahwa perkembangan masa kanak-kanak akhir dibagi menjadi dua, yaitu masa kelas rendah Sekolah Dasar yang berlangsung pada usia 6/7 tahun – 9/10 tahun dan masa kelas tinggi Sekolah Dasar yang berlangsung pada usia 9/10 tahun – 12/13 tahun. Siswa yang duduk di kelas V SD biasanya masuk pada fase yang kedua, yaitu masa kelas-kelas tinggi Sekolah Dasar, dimana salah satu ciri khasnya yakni ingin tahu, ingin belajar, dan realistis. Sedangkan menurut Piaget (dalam Budiningsih, 2004: 34), secara kognitif, siswa kelas V SD termasuk ke dalam tahap operasional konkret (umur 7/8 tahun – 11/12 tahun) dimana salah satu ciri pokok pada tahap ini adalah anak telah memiliki kecakapan berpikir logis, namun hanya dengan benda-benda yang bersifat konkret. Dengan kata lain, pada tahap ini anak masih memiliki masalah mengenai berpikir abstrak.

IPS merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di Sekolah Dasar. IPS di Sekolah Dasar merupakan suatu mata pelajaran terpadu yang di dalamnya membahas ilmu sejarah, ekonomi, geografi, dan sosiologi. Menurut Chapin Messick (dalam Al-Lamri & Tuti, 2006: 15) tujuan pembelajaran IPS sekolah dasar yaitu dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial dan humaniora, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya, serta memiliki keterampilan mengkaji dan memecahkan masalah-masalah sosial tersebut.

Pemerintah dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjelaskan bahwa salah satu tujuan mempelajari IPS adalah untuk mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. Mata pelajaran ini biasanya didominasi dengan materi yang bersifat abstrak, seperti pada materi sejarah, ekonomi, dan sosiologi. Konsep-konsep pengetahuan tersebut merupakan sesuatu yang abstrak bagi siswa. Sesuai dengan karakteristik perkembangannya, siswa kelas V SD telah mampu berpikir logis, namun hanya dengan

sesuatu yang bersifat konkret. Oleh karena itu, pengetahuan dengan bentuk konsep-konsep yang bersifat abstrak seperti materi IPS ini menjadi hal yang cukup sulit dicerna oleh siswa.

Pelajaran IPS kelas V SD pada kompetensi dasar mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang adalah salah satu contoh materi IPS yang abstrak. Pada kompetensi dasar ini terdapat banyak materi tentang tokoh dan perannya serta tempat dan tanggal suatu kejadian sejarah. Dalam materi ini, siswa harus mampu menguasai pengetahuan yang tidak bisa mereka praktekkan dan tidak bisa mereka saksikan secara langsung, sehingga materi pada kompetensi dasar tersebut menjadi hal yang abstrak bagi siswa.

Mata pelajaran IPS di sekolah-sekolah dasar biasanya diajarkan dengan buku teks, tak terkecuali di SD Negeri Gulon 4. Selain buku teks, biasanya guru juga menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS). Buku teks atau buku paket digunakan guru sebagai acuan utama, sedangkan LKS digunakan sebagai sumber belajar tambahan yang mendampingi buku teks dan guru itu sendiri. Selain buku paket dan LKS tersebut, guru jarang menggunakan media lain sebagai pendukung dan pelengkap saat menyampaikan materi pelajaran IPS.

Pada dasarnya, buku paket dan LKS termasuk dalam jenis media yang sama, yaitu media cetak, dimana media tersebut bersifat statis (Seels & Richey, 1994: 65). Buku paket dan LKS sebagai media cetak biasanya juga memberikan informasi secara satu arah dan tidak interaktif, sehingga dapat dikatakan bahwa penyampaian materi IPS dengan menggunakan buku paket dan LKS ini membuat siswa menjadi pasif sebagai penerima pengetahuan. Selain itu, pemaknaan pada buku paket dan LKS biasanya juga dipengaruhi oleh tata letak dan desain penyajian materi. Apabila penyajiannya tidak menarik, maka pembaca yang dalam hal ini adalah siswa kelas V SD akan merasa cepat bosan.

Berdasarkan uraian masalah mengenai karakteristik siswa, karakteristik mata pelajaran

IPS, dan media pembelajaran yang biasa digunakan dalam pembelajaran IPS di atas, ada beberapa solusi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Salah satunya adalah dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yang tepat. Guru harus mulai menggunakan media yang bervariasi agar siswa tidak mengalami kesulitan dalam mencerna pengetahuan yang mereka dapatkan, terutama dalam pelajaran IPS pada kompetensi dasar mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang. Media yang dikembangkan juga harus sesuai dengan kebutuhan siswa kelas V di SD Negeri Gulon 4. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan sesuai dengan kebutuhan siswa tersebut ialah multimedia interaktif.

Multimedia berasal dari kata gabungan, yaitu 'multi' yang berarti banyak dan 'media' yang berarti sarana yang dipakai untuk menyampaikan informasi. Seels & Richey (dalam Warsita, 2008: 36) menjelaskan bahwa multimedia atau teknologi terpadu merupakan cara untuk mereproduksi atau menyampaikan bahan ajar dengan memadukan beberapa jenis media yang dikendalikan oleh komputer. Beberapa jenis media yang terintegrasi dalam multimedia ini antara lain berupa teks, gambar (visual), animasi, suara (audio), dan video (audio visual). Dalam kaitannya dengan pembelajaran, maka beberapa jenis media yang terintegrasi dan dikendalikan oleh komputer tersebut bertujuan untuk bersama-sama menampilkan suatu informasi yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan-pesan guna membantu proses pembelajaran.

Multimedia merupakan gabungan dari berbagai jenis media yang bersifat interaktif. Daryanto (2010: 53) menjelaskan bahwa salah satu karakteristik multimedia pembelajaran adalah bersifat interaktif, yaitu memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna. Kemampuan tersebut tidak dimiliki oleh jenis media lainnya, karena kebanyakan jenis media lain adalah media yang tidak

interaktif dan menyampaikan informasi secara satu arah. Sedangkan multimedia pembelajaran dapat memandu dan meminta siswa untuk memberikan respon, sehingga dengan menggunakan multimedia maka siswa tidak hanya pasif menjadi penerima informasi, siswa dapat memberikan *feedback* dan bersifat aktif terhadap pembelajaran.

Daryanto (2010: 53) juga menjelaskan bahwa multimedia memiliki lebih dari satu media konvergen. Multimedia adalah suatu media yang menggabungkan teks, gambar, suara, animasi, dan video menjadi satu kesatuan, sehingga informasi dapat disajikan dengan berbagai bentuk sesuai kebutuhan pengguna, termasuk sesuai dengan kebutuhan siswa kelas V di SD Negeri Gulon 4. Dengan multimedia, materi IPS kelas V SD pada kompetensi dasar mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang dapat disajikan kedalam berbagai format sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Materi yang awalnya disajikan dalam buku paket dan LKS yang didominasi dengan teks yang masih bersifat abstrak bagi siswa dapat divisualisasikan ke dalam multimedia, sehingga pengetahuan tersebut menjadi lebih konkret dan siswa dapat dengan mudah memahaminya.

Multimedia bagi siswa kelas V di SD Negeri Gulon 4 merupakan suatu hal yang baru karena sebelumnya mereka belum pernah menggunakan multimedia dalam pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran IPS. Dengan adanya multimedia yang dianggap sebagai sesuatu yang baru ini, maka sesuai dengan karakteristik perkembangannya siswa memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi dibandingkan belajar menggunakan buku teks atau belajar menggunakan media lain. Selain itu, belajar menggunakan multimedia juga dapat memotivasi siswa. Susanto (2013: 45) menjelaskan bahwa salah satu kelebihan multimedia adalah dapat memberikan motivasi belajar, yaitu dengan terakomodasinya kebutuhan siswa melalui berbagai format media yang ada dalam

multimedia, maka siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Winarno et al (2009: 6) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dapat membawa dampak dan manfaat bagi siswa dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif, efisien, dan menyenangkan. Terlebih di SD Negeri Gulon 4 ini juga telah tersedia laboratorium komputer yang memadai sehingga dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran. Selain itu, siswa kelas V di SD Negeri Gulon 4 juga sudah dapat mengoperasikan komputer, sehingga tidak akan ada hambatan saat menggunakan multimedia dalam pembelajaran, terutama pada mata pelajaran IPS materi perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (*research & development*) dengan menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Luaran dari penelitian ini menghasilkan multimedia pembelajaran IPS materi Perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang pada Mata Pelajaran IPS kelas V SD Negeri Gulon 4 Salam Magelang.

Prosedur

Dalam proses pembuatan multimedia pembelajaran ini tahap-tahap yang dilakukan adalah (1) analisis kebutuhan. (2) identifikasi materi, (3) pemrograman meliputi menentukan model pembelajaran, desain *flowchart*, penulisan *storyboard*, pengumpulan bahan grafis dan validasi ahli (4) uji coba awal, (5) revisi hasil uji coba awal, (6) uji coba lapangan, (7) revisi produk hasil ujicoba lapangan, (8) uji lapangan, (9) revisi produk akhir

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Gulon 4 Kecamatan Salam, Kabupaten Magelang pada bulan Juni sampai September 2017.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 23 siswa kelas V SD Negeri Gulon 4 Salam Magelang, yang terbagi menjadi uji coba awal 4 orang, ujicoba lapangan 8 orang, uji lapangan 15 orang.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara guru dan siswa, observasi, dokumentasi dan angket validasi ahli materi, validasi ahli media, uji coba perorangan, uji coba lapangan, uji lapangan.

Teknik Analisis Data

Analisis data untuk ahli materi dan ahli media menggunakan skala Likert sebagai pedoman pemberian skor yaitu dengan menggunakan kategori yang terdiri dari (1) sangat kurang, (2) kurang, (3) cukup, (4) baik, dan (5) sangat baik. Skor yang diperoleh dari penilaian kemudian dikonversikan menggunakan acuan konversi dari Sukardjo (2008: 52-53).

Rentang	Data Kualitatif
$X > X_i + 1,80SB_i$,	Sangat Baik
$X_i + 0,60SB_i < x \leq X_i + 1,80SB_i$	Baik
$X_i - 0,60SB_i < x \leq X_i + 0,60SB_i$	Cukup Baik
$X_i - 1,80SB_i < x \leq X_i - 0,60SB_i$	Kurang Baik
$X \leq X_i - 1,80SB_i$	Sangat Kurang Baik

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan

1. Pengumpulan Informasi Awal

Pengumpulan informasi dilakukan dengan cara wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Hasil yang didapat dapat dirumuskan sebagai berikut:

a) Proses pembelajaran IPS yang selama ini dilakukan masih menggunakan bahan ajar cetak berupa buku paket dan LKS b) Penggunaan media pembelajaran yang belum mengikuti perkembangan teknologi sehingga kurang diminati siswa dan dibutuhkan variasi media pembelajaran yang digunakan c) Adanya fasilitas komputer yang belum digunakan secara maksimal untuk keperluan belajar IPS d) Belum tersedia media pembelajaran interaktif khususnya mata pelajaran IPS kelas V untuk materi perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang.

Berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan tersebut dapat disimpulkan bahwa perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam memberikan pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS. Produk yang layak dan dirasa mampu untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah multimedia pembelajaran yang interaktif. Hal ini dikarenakan pada multimedia pembelajaran interaktif memiliki banyak kelebihan yaitu dapat menampilkan gambar, video, animasi yang dapat membantu siswa dalam mempelajari materi pembelajaran khususnya materi Perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang mata pelajaran IPS.

2. Hasil Perencanaan Pengembangan

Dari hasil penelitian dan pengumpulan informasi awal ditemukan beberapa masalah yang ada, selanjutnya dilaksanakan tahap perencanaan dengan tujuan memecahkan masalah tersebut. Hasil perencanaan dan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif meliputi beberapa hal sebagai berikut:

a) Merencanakan desain dan konsep multimedia pembelajaran b) Merencanakan isi materi multimedia pembelajaran materi Perjuangan para tokoh penjajah pada masa penjajahan Belanda dan Jepang mata pelajaran IPS yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator c) Pengumpulan materi sebagai bahan referensi, mencari gambar terkait dengan materi keragaman kenampakan alam d) Penyediaan alat dan bahan pengembangan multimedia pembelajaran diantaranya seperangkat laptop dengan aplikasi *Macromedia Flash* dan *Corel Draw x7*.

Desain

Pada tahap analisis, hasil yang diperoleh dijadikan dasar untuk membuat desain Media Pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan adalah menyusun materi dan latihan soal, menyusun Garis Besar Isi Media (GBIM), membuat *flowchart*, membuat *story board*, dan membuat instrumen penelitian. Berdasarkan desain atau rancangan yang telah dibuat kemudian dilakukan pengembangan multimedia pada tahap berikutnya.

Hasil Pengembangan Produk dan Implementasi

1. Pengembangan

Pada tahap ini dilakukan produksi multimedia interaktif. Kegiatan yang telah dilakukan pada tahap desain disusun dan dikembangkan menjadi produk multimedia.

Hasil produksi multimedia adalah sebagai berikut:

a) Halaman Awal, terdapat tombol mulai untuk memulai menggunakan multimedia b) Petunjuk, berisi cara penggunaan multimedia c) Tujuan, berisi tujuan yang akan dicapai oleh siswa setelah menggunakan multimedia d) Menu, berisi tombol pilihan untuk masuk ke dalam materi, rangkuman, dan latihan soal e) Materi, terdapat 3 bagian materi yaitu perjuangan penjajahan Belanda, perjuangan penjajahan Jepang, dan Peranan Sumpah Pemuda dalam mempersatukan bangsa f) Latihan soal, terdapat 20 soal yang

berfungsi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan g) Profil pengembang, berisi tentang pengembang multimedia.

Tampilan multimedia interaktif yang dikembangkan sebagai berikut:



Gambar 1. Tampilan Halaman Awal Multimedia



Gambar 2. Tampilan Menu Multimedia

Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menguji kelayakan multimedia. Validasi dilakukan dengan penilaian angket menggunakan skala Likert dengan penilaian skala 5 dan masukan atau saran dari validator untuk memperbaiki multimedia yang dikembangkan dan dapat diuji cobakan kepada siswa.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi meliputi aspek isi dan aspek pembelajaran. Pelaksanaan validasi oleh ahli materi adalah sebanyak 2 kali. Hasil akhir validasi oleh ahli materi memperoleh skor sebesar 78 dari skor maksimal 100, sehingga apabila diklasifikasikan berdasarkan tabel 1, maka hasil validasi ahli materi termasuk pada klasifikasi baik dan dinyatakan layak diuji cobakan kepada siswa.

b. Validasi Ahli Media

Validasi oleh ahli media meliputi aspek tampilan dan aspek pemrograman. Pelaksanaan validasi oleh ahli media adalah sebanyak 2 kali. Hasil akhir validasi oleh ahli media mendapatkan skor sebesar 71 dari skor maksimal 100, sehingga apabila diklasifikasikan berdasarkan tabel 2, maka hasil validasi ahli media termasuk dalam klasifikasi baik dan dinyatakan layak diuji cobakan kepada siswa.

2. Implementasi

Implementasi dilakukan setelah produk melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi. Implementasi dilakukan dengan uji coba kepada siswa SD Negeri Gulon 4 Salam Magelang kelas V terhadap multimedia interaktif yang telah dikembangkan.

Uji coba dilakukan sebanyak 3 kali dengan jumlah subjek 4 siswa pada uji coba awal 4 siswa, uji coba lapangan 8 siswa dan 15 siswa pada uji lapangan.. Hasil uji coba awal termasuk pada klasifikasi baik dan layak digunakan. Setelah dilakukan uji coba awal maka dilakukan uji coba lapangan dengan hasil klasifikasi penilaian siswa mayoritas termasuk klasifikasi sangat baik sehingga termasuk dalam kategori layak. Setelah itu dilakukan uji lapangan, hasil dari uji lapangan masuk klasifikasi sangat baik dan kategori layak.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian dan pengumpulan data awal dapat disimpulkan bahwa perlu dikembangkannya multimedia pembelajaran interaktif materi Perjuangan para Tokoh Pejuang pada masa Penjajahan Belanda dan Jepang mata pelajaran IPS kelas V. melalui multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru maupun digunakan sendiri oleh siswa. Seperti yang dikatakan Daryanto bahwa salah satu karakteristik multimedia adalah bersifat mandiri, artinya dalam memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga

pengguna bias menggunakan multimedia tanpa bimbingan orang lain. Dalam penyusunan pengembangan produk awal multimedia pembelajaran memperhatikan prinsip dasar penyusunan pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh Deni Darmawan pada bab II, yaitu meliputi analisis kebutuhan; identifikasi materi; pengembangan produk awal yang meliputi menentukan model pembelajaran, desain *flowchart*, penulisan *story board*, pengumpulan data grafis, pemrograman hingga *finishing*, proses selanjutnya yaitu proses uji coba kemudian diakhiri dengan melakukan revisi produk akhir.

Multimedia yang dikembangkan ini dianggap perlu bagi siswa kelas V karena multimedia ini berisi gambar dan video yang nyata atau konkret yang berkaitan dengan Perjuangan Para Tokoh Pejuang pada Masa Penjajahan Belanda dan Jepang. Multimedia ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi sesuai dengan kemampuan siswa, karena penelitian dan pengembangan ini ditujukan pada anak dengan masa kelas atas.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan multimedia pembelajaran yang layak digunakan dalam proses dalam pembelajaran IPS. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kelayakan produk diperoleh dengan data menggunakan penelitian responden yang diperoleh dari ahli materi, ahli media pembelajaran dan siswa sebagai pengguna multimedia. Data yang berkenaan dengan penilaian responden tentang kelayakan produk disertai instrument angket dan catatan komentar dan saran perbaikan produk. Penilaian angket didapat dari hasil penilaian ahli materi, ahli media dan siswa kelas V SD Negeri Gulon 4 Salam Magelang.

Uji kelayakan produk dalam penelitian pengembangan ini dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu 1) validasi ahli materi, 2) validasi ahli media, 3) uji coba awal, 4) uji coba lapangan, 5) Uji lapangan. Uji kelayakan produk dilakukan guna mendapatkan penilaian, masukan dan komentar sehingga multimedia pembelajaran

yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPS khususnya pada materi Perjuangan para Tokoh Pejuang pada masa Penjajahan Belanda dan Jepang. Sebelum dilakukan validasi, terlebih dahulu dilakukan perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari dosen pembimbing. Setelah itu baru dilakukan tahap validasi ahli dan uji coba terhadap produk pengembangan.

Pada tahap validasi materi, dosen ahli materi pelajaran IPS melakukan penilaian dan memberikan saran terkait aspek materi dan aspek pembelajaran. Kegiatan validasi ahli materi dilakukan melalui 2 tahap. Data hasil validasi tahap 1 memperoleh kategori "layak". Beberapa saran dan komentar yang diberikan ahli materi antara lain 1) Kesesuaian indikator dengan isi multimedia yang belum tepat, 2) Tampilan berbentuk teks nya dikurangi, 3) Penjelasan keterangan petunjuk penggunaan multimedia. Multimedia pembelajaran sudah diperbaiki sesuai saran dari ahli materi pembelajaran IPS yang disesuaikan dengan indikator yang ingin dicapai. Sebagaimana dikemukakan oleh Yudhi Munadi (2013:153) dalam merancang dan memproduksi program multimedia perlu memperhatikan kriteria kandungan kognisi yang harus memberikan pengalaman kognitif (pengetahuan) yang dibutuhkan siswa. Pada validasi ahli materi tahap 2 memperoleh kategori "layak" dan sudah tidak memberikan saran dan masukan, sehingga multimedia pembelajaran IPS materi Perjuangan para Tokoh Pejuang pada masa Penjajahan Belanda dan Jepang layak uji coba tanpa revisi.

Pada tahap validasi ahli media pembelajaran dilakukan dalam 2 tahap. Dosen ahli media pembelajaran melakukan penilaian dan memberikan masukan saran terkait dengan aspek tampilan dan aspek pemrograman. Dari hasil penilaian tahap 1 memperoleh kategori "layak". Namun masih ada perbaikan pada multimedia pembelajaran, diantaranya pemilihan warna *background*, dikurangi tampilan materi berbentuk teks, ditambahkan simulasi permainan, dan Tombol close, home,

petunjuk pemakaian dan tombol aturan volume ditampilkan disetiap scene. Pada penilaian ahli media tahap 2 memperoleh kategori “layak”. Ahli media sudah tidak memberikan saran dan komentar perbikan sehingga multimedia pembelajaran IPS materi Perjuangan para Tokoh Pejuang pada masa Penjajahan Belanda dan Jepang layak digunakan tanpa revisi dan siap untuk diujicobakan kepada siswa atau pengguna.

Pada tahap uji coba, peneliti melakukan 3 kali tahap uji coba dengan 7 indikator penilaian. Uji coba awal melibatkan 4 orang siswa, uji coba lapangan melibatkan 8 orang siswa, uji lapangan melibatkan 15 orang siswa. Dalam uji coba awal terdapat indikator yang tidak memperoleh skor maksimal pada jumlah jawaban dari siswa yaitu mengenai kemudahan mempelajari dan kemenarikan warna pada background. Uji lapangan merupakan tahap akhir penelitian untuk mengetahui kelayakan penggunaan produk multimedia pembelajaran IPS materi Perjuangan para Tokoh Pejuang pada masa Penjajahan Belanda dan Jepang. Hasil dari uji lapangan memperoleh kriteria penilaian “layak”.

Sebagian besar siswa terlihat antusias dalam menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dan memperhatikan penjelasan materi dalam multimedia. Dalam mengerjakan soal evaluasi yang ada pada multimedia tidak ada siswa yang mengalami kesulitan. Berdasarkan nilai rata-rata hasil penilaian produk melalui validasi ahli materi pelajaran IPS, ahli media pembelajaran, dan siswa kelas V SD Negeri Gulon 4 Salam Magelang selaku pengguna produk multimedia pembelajaran IPS materi Perjuangan para Tokoh Pejuang pada masa Penjajahan Belanda dan Jepang pengembangan dinyatakan “layak” dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS khususnya pada materi Perjuangan Para Tokoh Pejuang pada masa Penjajahan Belanda dan Jepang baik oleh guru maupun oleh siswa kelas V.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, multimedia pembelajaran IPS Perjuangan Para Tokoh Pejuang pada masa Penjajahan Belanda dan Jepang layak digunakan. Oleh karena itu, adapun saran pemanfaatan produk dari peneliti, yaitu:

1) Sebaiknya guru kelas V dapat memanfaatkan multimedia ini sebagai media pendukung dan pembantu penyampaian materi dalam pembelajaran IPS kelas V pada materi Perjuangan Para Tokoh Pejuang pada masa Penjajahan Belanda dan Jepang kepada siswa, karena multimedia sudah diketahui kelayakan materi dan media 2) Sebaiknya siswa kelas V dapat memanfaatkan multimedia ini sebagai media pembelajaran mandiri dan sumber informasi tambahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiputra, A.N. (2013). *Bimbingan dan Konseling Aplikasi di SD*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ahmad, Abu dkk. (2006). *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Al-Lamri, Hamadi, I., & Istanti, T. (2006). *Pengembangan Pendidikan Nilai dalam Pembelajaran Pengetahuan Ilmu Sosial di Sekolah Dasar*. Bandung: DEPDIKNAS.
- Arsyad, A. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Borg & Gall. (1983). *Education Research an Introduction Fourth Edition*. New York: Loncman Inc.
- Darmawan, D. (2012). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Grava Media.
- Herdiansyah, H. (2013). *Wawancara, Observasi & Focus Groups: sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Press
- Indrastuti, dkk. (2007). *Buana Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bogor: Yudhistira.
- Ismaniati, Ch. (2001). *Pengembangan Program Pembelajaran Berbasis Komputer*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan UNY.
- Izzaty, dkk. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.

- Januszewski, A. & Molenda M. (2009). *Educational Technology a Definition with commentary*. New York: Taylor & Francis Group.
- Kustandi, C. & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Laksmiwati, T. (1989). *Unsur-Unsur dan Prinsip-Prinsip Dasar Perancangan Interior*. Jakarta: CV. Rama. MG.
- Mayer, R.E. (2009). *Multimedia Learning: Prinsip-prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Miyarso, E. (2004). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Mata Kuliah Sinematografi Tesis*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Puskur. (2001). *Kurikulum Berbasis Kompetensi Mata Pelajaran Ilmu Sosial Sekolah Dasar*. Jakarta: Balitbang Depdiknas.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Samlawi, F. & Maftuh, B. (1999). *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Departemen Pendidikan.
- Sarpriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Seels, Barbara B & Richey, Rita C. (1994). *Teknologi Pembelajaran, Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Yogyakarta
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardjo. (2012). *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran*. Prodi Teknologi Pendidikan: Pps UNY
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: P.T Kharisma Utama Putra.
- Warsita, E. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Winarno, et al. (2009). *Teknik evaluasi multimedia pembelajaran*. Jakarta: Genius Prima Media

BIODATA PENULIS

Hilmi Andika Budiawan dilahirkan di Magelang, 09 Juni 1995. Anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Hasyim Rosidi dan Ibu Utik Sulistyati. Tamat SD Gulon 4 Salam Magelang 2007. SMP Negeri 1 Muntilan Magelang pada tahun 2010. SMA Negeri 1 Dukun Magelang pada tahun 2013. Melanjutkan pendidikan tinggi di Universitas Negeri Yogyakarta Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan.