

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA DI INDONESIA KELAS V DI SD NEGERI SLEMAN 1

THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA LEARNING SUBJECT IPS MATERIAL OF ETHNIC AND CULTURAL DIVERSITY IN INDONESIA OF THE CLASS V IN SD NEGERI SLEMAN 1

Deni Saryanto

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
donalck15@gmail.com

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia yang layak dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia bagi siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang diadaptasi dari Borg & Gall. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Sleman 1 yang terdiri dari 32 siswa. Objek penelitian ini adalah multimedia berbasis adobe flash dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar pengamatan panduan wawancara dan angket kelayakan multimedia. Data hasil dari penelitian ini dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta dari uji coba lapangan dinyatakan layak. Validasi ahli media dilakukan sebanyak 3 tahap. Aspek yang dinilai adalah tampilan, pemrograman, dan pembelajaran. validasi ahli media tahap 1 memperoleh nilai 3,17 (cukup). Ahli media tahap 2 memperoleh nilai 3,45 (baik). Ahli media tahap 3 memperoleh nilai 4,20 (sangat baik). Sementara pada tahap ahli materi terdapat 3 aspek penilaian yaitu materi, kesesuaian konsep, dan pembelajaran. Validasi ahli materi dilakukan 2 tahap. Validasi tahap 1 memperoleh nilai 3,72 (baik). Validasi tahap 2 memperoleh nilai 3,99 (baik). Uji coba lapangan dilakukan tiga kali. Uji coba lapangan awal melibatkan 8 siswa memperoleh nilai 4,28 (sangat baik). Uji coba lapangan melibatkan 16 siswa memperoleh skor 4.38 (sangat baik). Uji pelaksanaan lapangan melibatkan seluruh siswa kelas V berjumlah 32 siswa memperoleh nilai 4.72 (sangat baik).

Kata kunci: Pengembangan, Multimedia pembelajaran, Kelas V

Abstract

The development of the research aims to produce a decent multimedia in learning Social Sciences material of ethnic and cultural diversity in Indonesia of the fifth graders of Elementary School. This research is a development study adapted from Borg and Gall. The subject of this research is the fifth graders of SD Negeri Sleman 1 which consists of 32 students. The object of this research is multimedia based Adobe Flash in learning of Social Science in materials ethnic and cultural diversity in Indonesia. He instruments used in this research are interview and questionnaire. The result of the data from this research used to analyzed descriptive quantitative. The result of this research indicate that Social Science learning multimedia that has been validated by material expert and media expert as well as field trials evident feasible. Validation of media expert is done in 3 stages. Aspects assessed are display, programming, and learning. Validations of media expert in stage 1 reach 3.17 (fair). The media expert in stages 2 reaches 3.45 (good). The media expert in stages 3 reaches 4.20 (very good). While at the material expert was divided into 3 aspect of the assessment, via material, concept, and learning. Validation of material expert is done in 2 stages. Validations in stage 1 gets score 3.72 (good). Validations in stages 2 get score 3.99 (good). Field trial was done in 3 times. Field trial involved 8 students get score 4.28 (very good). Field trial involved 16 students get score 4.38 (very good). The field implementation test involves in all students of fifth graders it consist of 32 students get score 4.72 (very good).

Keyword: Development, learning Multimedia, Class V

PENDAHULUAN

Teknologi multimedia dewasa ini menjadi salah satu bahan penyelidikan yang

menarik dalam bidang pendidikan. Teknologi multimedia menjadi menarik karena teknologi ini baru diperkenalkan pada tahun 1990-an

walaupun sebelumnya sistem CAL (*Computer Aided Learning*) dan hiperteks masih terbatas dalam media yang terpisah-pisah belum digabungkan seperti multimedia yang memiliki makna gabungan berbagai media yang disajikan secara bersamaan meliputi teks, suara, *image*, animasi dan video.

Media Baru adalah istilah yang dimaksudkan untuk mencakup kemunculan digital, komputer, atau jaringan teknologi informasi dan komunikasi di akhir abad ke-20. Sebagian besar teknologi yang digambarkan sebagai media baru adalah digital, seringkali memiliki karakteristik dapat dimanipulasi, bersifat jaringan, padat, mampat, interaktif dan tidak memihak. Secara sederhana, media baru adalah media yang terbentuk dari interaksi antara manusia dengan komputer dan internet secara khususnya. Termasuk di dalamnya adalah web, blog, online social network, online forum dan lain-lain yang menggunakan komputer sebagai medianya.

Menurut Rogers (dalam Abrar, 2003:17-18), merangkumkan perkembangan media komunikasi digolongkan ke dalam empat era. Pertama, era komunikasi tulisan, Kedua, era komunikasi cetak, Ketiga, era telekomunikasi, dan Keempat era komunikasi interaktif. Media baru adalah media yang berkembang pada era komunikasi interaktif.

Menurut Depdiknas (2005:18), pada proses pembelajaran guru seyogyanya mengarahkan, membantu para siswa menemukan informasi, dan berperan sebagai salah satu sumber belajar, yang mampu menciptakan lingkungan sosial yang dicirikan oleh lingkungan demokrasi dan proses ilmiah. Hal tersebut menjadikan guru sebagai fasilitator untuk dapat memberikan pemahaman bagi peserta didik tentang materi yang disampaikan salah satunya dengan menggunakan multimedia pembelajaran, karena multimedia merupakan bagian dari perkembangan kemajuan teknologi modern.

Proses pembelajaran IPS selama ini didominasi oleh metode ceramah dan sekali dilakukan Tanya jawab sebagai selingan agar

siswa tidak cepat bosan. Pelajaran IPS merupakan pelajaran yang kaya akan konsep dan materi maka guru berusaha untuk mentransferkan materi IPS tersebut kepada siswa melalui metode ceramah dan tanya jawab. Sebagian siswa cenderung kurang tertarik pada mata pelajaran IPS, hal tersebut terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung sebagian siswa tidak memperhatikan penjelasan dari guru terutama pada materi hafalan. Ketika siswa sudah mulai bosan dengan penjelasan materi yang banyak oleh guru, mereka akan asik bermain dengan teman yang lain, mengobrol bahkan membuat gaduh sehingga suasana kelas menjadi tidak kondusif.

Suasana kelas yang menjadi tidak kondusif itu juga terjadi ketika proses pembelajaran materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Hambatan yang dihadapi siswa pada materi ini yaitu menghafal banyaknya suku bangsa dan budaya yang ada di Indonesia, karena dalam penyampaianya hanya dilakukan dengan penjelasan dari guru dan buku paket yang disertai dengan gambar tidak berwarna. Hal inilah yang menjadi penyebab siswa mengganti suasana kelas menjadi tidak kondusif untuk melakukan prose pembelajaran.

Mata pelajaran IPS bersifat abstrak sehingga harus dibuat menjadi lebih kongkrit agar siswa lebih mudah untuk memahami materinya sebab karakteristik siswa pada masa sekolah dasar berada dalam tahapan operasional kongkrit. Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bukan sekedar memberikan materi dan konsep kepada siswa yang bersifat hafalan, namun terletak pada upaya materi yang dipelajari dapat dijadikan bekal dalam memahami kehidupan masyarakat lingkungan serta untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Sementara pada kenyataannya untuk memahami materi IPS ini harus melalui banyak hafalan karena mata pelajaran IPS berisi ilmu sosial dan masyarakat yang bisa berubah seiring berjalannya waktu. Berdasarkan hal tersebut, maka kemampuan dan ketrampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai metode,

strategi dan model pembelajaran IPS harus senantiasa ditingkatkan. Sehingga proses pembelajaran IPS dapat dengan mudah dipahami dan kelak diimplementasikan dalam kehidupan bermasyarakat oleh siswa.

Proses pembelajaran di kelas akan lebih menarik minat belajar siswa apabila guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan dengan memanfaatkan sarana prasarana dan teknologi yang ada. Seperti dikemukakan oleh Bank & Cleggs (dalam Ahmad Susanto, 2014:324) yang menyatakan bahwa keberagaman media yang digunakan dalam pembelajaran ilmu-ilmu sosial akan sangat membantu guru untuk menentukan media yang sesuai dengan pembelajaran beberapa konsep. SD N Sleman I memiliki sarana dan teknologi berupa ruang perpustakaan, ruang komputer, dan LCD Proyektor, namun belum dimanfaatkan secara maksimal untuk kepentingan pembelajaran hal ini disebabkan belum tersedianya media pembelajaran. Dengan penggunaan teknologi canggih seperti komputer akan memudahkan proses pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa. Materi yang diajarkan dengan menggunakan aplikasi yang ada melalui teknologi komputer ini memungkinkan siswa belajar melalui gambar, simbol, animasi bahkan video yang dirancang untuk memudahkan siswa memahami materi pelajaran. Dengan materi yang disajikan sedemikian rupa menggunakan aplikasi yang dijalankan komputer maka akan menimbulkan ketertarikan siswa untuk mengikuti, memperhatikan bahkan memahami materi pelajaran lebih tinggi dari pada dengan materi dari buku cetak.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pembelajaran yang menggunakan multimedia *Adobe flash CS6* karena berdasarkan sarana yang terdapat disekolah tersebut sudah memenuhi syarat untuk penggunaan media yang bersifat multimedia. Mata pelajaran IPS yang memiliki materi yang bersifat abstrak sehingga dengan bantuan multimedia maka diharapkan materi

yang abstrak tersebut dapat menjadi lebih kongkrit. Oleh sebab itu peneliti mengembangkan multimedia pada mata pelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia di kelas V SD N Sleman I, dengan judul “pengembangan multimedia pembelajaran IPS tentang keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia untuk kelas lima SD N Sleman I”.

Multimedia yang dikembangkan selain untuk menampilkan materi juga dapat memberikan gambaran dan penjelasan kepada siswa tentang keragaman suku bangsa dan budaya sehingga siswa memiliki pengetahuan lintas budaya. Hal tersebut berkaitan dengan rancangan pembelajaran yang ada di SD N Sleman I yaitu memiliki tujuan pembelajaran agar siswa dapat mengembangkan sikap menghormati keragaman suku bangsa antaran lain keberagaman suku, etnis, agama, ras antar golongan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2010: 297), metode penelitian pengembangan yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan suatu produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berguna bagi masyarakat luas. Tidak terkecuali dalam dunia pendidikan, dibutuhkan penelitian untuk membuat atau mengembangkan produk baru dalam media pembelajaran dan sebagainya.

Proses pembelajaran materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia adalah mata pelajaran yang membutuhkan daya ingat siswa yang kuat. karena pada pokok Bahasan tersebut banyak menampilkan materi yang berkaitan dengan suku bangsa dan budaya di Indonesia di 34 provinsi sehingga dalam proses pembelajarannya siswa akan lebih mudah memahami dan melihat langsung bagaimana

gambaran suku dan budaya Indonesia melalui pembelajaran dengan multimedia pembelajaran interaktif, dengan demikian siswa dapat termediasi dengan adanya multimedia pembelajaran materi keragaman suku dan budaya di Indonesia. Multimedia pembelajaran materi keragaman suku dan budaya di Indonesia menjadikan siswa tidak akan mudah bosan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Selain itu metode yang digunakan guru akan semakin bervariasi. Setelah peneliti melakukan observasi, SD N Sleman I belum tersedia multimedia pembelajaran pada pokok bahasan materi keragaman suku dan budaya di Indonesia.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pembelajaran yang menggunakan multimedia adobe flash CS6 karena berdasarkan sarana yang terdapat disekolah tersebut sudah memenuhi syarat untuk penggunaan media yang bersifat multimedia. Mata pelajaran IPS yang memiliki materi yang bersifat abstrak sehingga dengan bantuan multimedia maka diharapkan materi yang abstrak tersebut dapat menjadi lebih kongkrit. Oleh sebab itu peneliti mengembangkan multimedia pada mata pelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia di kelas V SD N Sleman I, dengan judul “pengembangan multimedia pembelajaran IPS tentang keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia untuk kelas lima SD N Sleman I”.

Multimedia yang dikembangkan selain untuk menampilkan materi juga dapat memberikan gambaran dan penjelasan kepada siswa tentang keragaman suku bangsa dan budaya sehingga siswa memiliki pengetahuan lintas budaya. Hal tersebut berkaitan dengan rancangan pembelajaran yang ada di SD N Sleman I yaitu memiliki tujuan pembelajaran agar siswa dapat mengembangkan sikap menghormati keragaman suku bangsa antaran lain keberagaman suku, etnis, agama ras antar golongan.

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2010: 297), metode penelitian pengembangan yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengkaji keefektifan produk tersebut.

Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada saat memasuki semester satu. Tempat penelitian berada di SD N Sleman I

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian dari penelitian ini adalah siswa kelas V yang berada di SD N Sleman I. Subjek yang akan dipakai seluruh siswa kelas V. Penelitian ini melakukan 3 kali uji coba. Pada uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan hanya berupa sampel dari satu kelas yang terpilih teknik pemilihan sampel dipilih oleh guru. Untuk uji lapangan keseluruhan siswa.

Menurut Arikunto (2006: 118), variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Oleh karena itu penelitian ini memiliki objek penelitian berupa pengembangan multimedia pembelajaran IPS.

Prosedur

Penelitian yang dilakukan dalam pengembangan media ini diadaptasi dari Borg & Gall mengikuti 9 tahap. Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

Penelitian dan pengumpulan informasi (*research and information collecting*), perencanaan (*planning*), pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, merevisi hasil uji coba awal, uji coba lapangan, merevisi produk hasil uji coba lapangan, melakukan uji pelaksanaan lapangan, dan revisi produk akhir

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis data pada penelitian ini adalah data deskriptif kualitatif dan diskriptif kuantitatif diperoleh dari validasi produk oleh ahli media

dan materi, uji coba lapangan awal, uji coba lapangan dan uji pelaksanaan lapangan yang menggunakan angket penilaian dengan skala likert. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari masukan, tanggapan, saran, dan kritik untuk bahan revisi produk yang dikembangkan.

Instrumen pada penelitian ini diantaranya: angket penilaian ahli media, angket penilaian ahli materi, angket penilaian siswa, panduan wawancara bagi guru

Pada penelitian ini peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu sebagai berikut: Angket (Kuesioner), observasi, wawancara.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis data kuantitatif deskriptif. Menurut Nana Syaodih (2010: 72), analisis deskriptif ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena yang bersifat alamiah ataupun rekayasa manusia. Analisis deskriptif merupakan salah satu bentuk dari penelitian kuantitatif

Data yang dianalisis meliputi analisis kelayakan dan respon siswa terhadap multimedia yang dikembangkan. Analisis data ini menggunakan Skala Likert yaitu dengan penggunaan 5 kategori yang terdiri dari sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik. Setiap pernyataan diberi bobot sangat kurang (1), kurang (2), cukup (3), baik (4), dan sangat baik (5). Peneliti memilih Skala Likert dalam analisis data dikarenakan peneliti menganggap bahwa ahli materi, ahli media, dan siswa mampu memberikan penilaian secara detail.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

Penelitian dan pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara kepada guru kelas V dan siswa kelas V di SD Negeri Sleman 1 untuk mendapatkan informasi awal mengenai situasi dan kondisi yang dialami

dalam proses pembelajaran. Observasi dilakukan dengan mengamati langsung proses kegiatan belajar. Sementara wawancara dilakukan kepada guru kelas V mengenai proses pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan, karakter siswa dalam kegiatan belajar dan kesulitan yang dialami dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri Sleman 1 maka ditemukan beberapa masalah antara lain: (a) minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia masih kurang, (b) metode yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran kurang bervariasi, (c) siswa sulit memahami materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia, (d) belum tersedianya multimedia pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

Berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan tersebut dapat disimpulkan bahwa perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam memberikan pembelajaran khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Produk yang layak dan dirasa mampu untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah multimedia pembelajaran interaktif. Hal ini dikarenakan pada multimedia pembelajaran interaktif memiliki banyak kelebihan yaitu dapat menampilkan gambar, video, animasi yang dapat membantu siswa dalam mempelajari materi pelajaran khususnya materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Selain itu proses belajar akan menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan minat siswa dalam belajar terutama pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

2. Hasil Perencanaan Pengembangan

Dari hasil penelitian dan pengumpulan informasi awal ditemukan beberapa masalah yang ada, selanjutnya dilaksanakan tahap perencanaan dengan tujuan memecahkan permasalahan tersebut. Hasil perencanaan

pengembangan multimedia pembelajaran interaktif meliputi beberapa hal sebagai berikut : (a) merencanakan desain dan konsep multimedia pembelajaran interaktif, (b) merencanakan isi materi multimedia pembelajaran interaktif materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pelajaran IPS yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator, (c) pengumpulan materi sebagai bahan referensi, mencari gambar (pencarian melalui internet) terkait dengan materi keragaman Suku bangsa dan budaya di Indonesia, (d) penyediaan alat dan bahan pengembangan multimedia pembelajaran diantaranya: seperangkat laptop dengan aplikasi *Adobe Flash CS6* dan *Corel Draw x8*.

3. Hasil Pengembangan Produk

Tahap pengembangan bentuk produk awal multimedia pembelajaran interaktif ini dilakukan melalui proses dan langkah-langkah sebagai berikut: (a) merumuskan isi materi multimedia pembelajaran, berkonsultasi dengan guru kelas V SD Negeri Sleman 1 terkait mata pelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia, (b) membuat desain produk untuk mempermudah pembuatan multimedia pembelajaran interaktif yang berupa story board dapat dilihat dalam lampiran, (c) mengumpulkan materi dan bahan-bahan yang dibutuhkan berupa gambar, musik pengiring (*sound*) melalui buku dan internet, (d) pelaksanaan pengembangan produk.

4. Hasil Validasi Ahli

Hasil dari pengembangan produk awal terlebih dahulu dilakukan uji kelayakan oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran IPS.

a. Hasil Validasi Ahli Media

Pada validasi ahli media dilakukan oleh ahli media yaitu Ibu Dian Wahyuningsih, M.Pd. beliau adalah salah satu dosen Teknologi Pendidikan FIP UNY yang memiliki kompetensi di bidang multimedia pembelajaran. Pada validasi ini ahli media menilai media dari aspek tampilan, aspek pemrograman dan aspek

pembelajaran. Validasi dilakukan 3 tahap hingga produk multimedia pembelajaran ini dikatakan layak untuk uji coba tanpa revisi.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan setelah menyelesaikan pengembangan produk awal multimedia berbasis *Adobe flash CS6* pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan pokok bahasan Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Di Indonesia

Ahli materi yang melakukan validasi merupakan ahli dalam bidang pendidikan jurusan PGSD UNY. Ahli materi pembelajaran adalah Ibu Sekar Purbarini Kawuryan merupakan dosen Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar. Validasi ahli materi hanya melakukan dua tahap validasi. Aspek yang divalidasi oleh ahli materi yaitu aspek materi, kesesuaian konsep dan pembelajaran.

5. Pembahasan

Berdasarkan penelitian dan pengumpulan data dilakukan observasi dan wawancara ke sekolah untuk mendapatkan informasi berkaitan dengan permasalahan pembelajaran yang ada. Hasil dari pengumpulan data awal tersebut di temukan bahwa terdapat permasalahan mata pelajaran IPS dengan materi keragaman suku dan budaya di Indonesia. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberikan pedoman wawancara dan melakukan pengamatan dengan guru dan siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Nana Syaodih (2010: 220) observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. sedangkan menurut Nana Syaodih (2010: 216) wawancara merupakan salah satu bentuk teknik pengumpulan data yang banyak digunakan dalam penelitian deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Setelah melakukan pengumpulan data awal selanjutnya tahap perencanaan. Perencanaan merencanakan media apa yang akan di kembangkan untuk menunjang proses pembelajaran dan sesuai dengan kebutuhan

siswa. Pada proses perencanaan, media yang dikembangkan berupa multimedia berbasis aplikasi *Adobe flash CS6*. Multimedia dipilih karena merupakan media yang dapat menampilkan materi melalui beberapa visualisasi sehingga dapat menjadikan materi mata pelajaran IPS yang bersifat abstrak menjadi lebih kongkrit. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Richard E. Mayer (2009: 3) multimedia merupakan presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar.

Pada proses pengembangan produk awal terdapat beberapa hal yang diperhatikan yaitu komponen multimedia, kriteria multimedia yang layak dan model-model multimedia. Pada komponen multimedia terdapat teks menggunakan font sederhana dan mudah dibaca oleh siswa hal ini sesuai dengan teori tentang komponen multimedia yang disampaikan Ariesto Hadi (2003: 8) teks adalah simbol berupa medium visual yang digunakan untuk menjelaskan bahasa lisan. Terdapat gambar yang membantu memahami materi dan mampu menyampaikan banyak kata. Sebagaimana dikemukakan oleh Ariesto Hadi (2003: 8) penggunaan grafik atau gambar dalam multimedia adalah karena lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks. Terdapat suara atau Sound seperti yang dinyatakan Ariesto Hadi (2003: 8) Sound merupakan elemen pendukung untuk menghidupkan suasana interaksi. sound dibedakan menjadi dua, Sound utama adalah suara yang mengiringi pengguna selama interaksi berlangsung, sedangkan sound pendukung merupakan suara yang terdapat pada navigasi. Terdapat link interaktif di setiap slide hal ini sesuai pendapat Ariesto Hadi (2003: 8) Sebuah multimedia pembelajaran seharusnya bersifat interaktif, dimana pengguna dapat menekan mouse atau objek pada screen seperti tombol atau teks dan menyebabkan program melakukan perintah tertentu. Link interaktif diperlukan untuk menggabungkan beberapa elemen multimedia sehingga menjadi informasi yang

terpadu. terdapat warna coklat, hijau dan putih yang menggambarkan kenyamanan, alami dan ketepatan. sebagaimana yang dikemukakan Asri C. Budiningsih (2003: 113-115) Warna memiliki fungsi dan arti yang berpengaruh pada psikologi seseorang yang melihatnya. Terdapat perbedaan besar kecilnya huruf hal ini sesuai Asri C. Budiningsih (2003: 113) huruf pada judul dianjurkan jelas dibaca. Apalagi media visual yang harus dibaca dari jarak jauh. Huruf diupayakan menonjol khususnya untuk judul, bentuk huruf yang dipilih, serta kontras antara huruf dengan latar belakang warna yang digunakan. Terdapat tata letak yang komunikatif seperti yang dikemukakan Nana Sudjana (2013: 20-21) kesederhanaan dalam tata letak (lay out) media pengajaran harus jelas rincian pokok materi yang akan ditampilkan. Dalam hal tampilan harus terlihat jelas perbedaan antara latar dan latar belakang. Sedangkan pada kriteria multimedia yang layak terdapat 6 aspek kriteria sebagaimana dikemukakan oleh Heinic, dkk yaitu Accuracy dimana materi harus disampaikan dengan cara yang jelas dan logis, Feedback terdapat soal latihan sebagai umpan balik, Learning control siswa dapat memilih topik materi yang ingin dipelajari akan tetapi siswa disarankan untuk mengikuti petunjuk pembelajaran yang ada di multimedia, Prerequisites terdapat contoh-contoh soal latihan untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi, Ease of use mempermudah siswa dalam belajar serta menjadi lebih jelas dan Special Features siswa dapat berinteraksi dengan software dibuat yang jelas sehingga siswa dapat memusatkan perhatian pada isi dari software

Pada model pengembangan multimedia pembelajaran interaktif peneliti mengembangkan multimedia kedalam model Hybrid. Menurut Hannafin dan Peck model hybrid adalah gabungan dari dua atau lebih model multimedia pembelajaran. Multimedia yang dihasilkan memiliki beberapa fitur yaitu model tutorial terdapat penjabaran materi serta pemusat perhatian dan model drill and practice yaitu

latihan soal untuk umpan balik. Jadi model hybrid yang dimaksud oleh peneliti adalah gabungan dari model tutorial dan model drill and practice.

Pada proses pengembangan produk awal dilakukan validasi ahli materi dan ahli media. Ahli materi yaitu Ibu Sekar Purbarini Kawuryan. Validasi dilakukan dua tahap, aspek yang divalidasi oleh ahli materi terdapat tiga aspek yakni aspek materi, kesesuaian konsep dan pembelajaran. Hasil validasi pertama dari ketiga aspek tersebut yaitu aspek materi memperoleh skor rata-rata 4 dan dikategorikan baik, aspek kesesuaian konsep mendapat skor rata-rata 3.5 dan dikategorikan baik, aspek pembelajaran mendapat skor rata-rata 3.6 dan dikategorikan baik. Hasil validasi dari ketiga aspek secara keseluruhan dapat dikategorikan baik. Validasi tahap kedua dari ketiga aspek tersebut yaitu aspek materi memperoleh skor rata-rata 4.14 dan dikategorikan baik, aspek kesesuaian konsep mendapat skor rata-rata 4 dan dikategorikan baik, aspek pembelajaran mendapat skor rata-rata 3.83 dan dikategorikan baik. Hasil validasi dari ketiga aspek secara keseluruhan dapat dikategorikan baik.

Ahli media yaitu Ibu Dian Wahyuningsih, M. Pd. Validasi dilakukan tiga tahap. terdapat tiga aspek yang divalidasi yakni aspek tampilan, pemrograman dan pembelajaran. Hasil validasi tahap pertama aspek tampilan memperoleh rata-rata 3.18 dan dikategorikan cukup, aspek pemrograman mendapat rata-rata 4 dan dikategorikan baik, aspek pembelajaran mendapat rata-rata 2,3 dan dikategorikan kurang. Hasil dari validasi tahap pertama ketiga aspek tersebut memperoleh rata-rata yang dapat dikategorikan baik. Validasi tahap kedua aspek tampilan mendapatkan rata-rata 3.5 dan dikategorikan baik, aspek pemrograman mendapat rata-rata 4 dan dikategorikan baik, aspek pembelajaran mendapat skor rata-rata 2.8 dan dikategorikan baik. Validasi tahap kedua dari ketiga aspek tersebut memiliki rata-rata yang dapat dikategorikan baik. Validasi tahap ketiga aspek tampilan mendapatkan rata-rata 3.9 dan

dikategorikan baik, aspek pemrograman mendapat rata-rata 5 dan dikategorikan sangat baik, aspek pembelajaran mendapat skor rata-rata 3.7 dan dikategorikan baik. Validasi tahap ketiga dari ketiga aspek tersebut memiliki rata-rata yang dapat dikategorikan sangat baik

Proses ujicoba lapangan dilakukan dengan tiga tahap dari setiap tahap didapatkan hasil dengan kriteria sangat baik. Pada proses penelitian ditemukan bahwa multi media yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi keragaman seni dan budaya. Sesuai dengan pendapat Yudhi (2013: 152-153) kelebihan multimedia yaitu meningkatkan motivasi belajar, dengan terakomodasinya kebutuhan siswa, siswa pun akan termotivasi untuk terus belajar.

Multimedia yang dikembangkan memberikan iklim afeksi secara individual dikarenakan dapat melatih siswa belajar secara mandiri. Sesuai dengan pernyataan Yudhi (2013: 152-153) kelebihan multimedia yaitu memberikan iklim afeksi secara individual, karena dirancang khusus untuk pembelajaran mandiri, kebutuhan siswa secara individual terasa terakomodasi, termasuk bagi mereka yang lamban dalam menerima materi pelajaran. Iklim afektif ini akan melibatkan penggambaran ulang berbagai objek yang ada dalam pikiran siswa.

6. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian dalam pengembangan multimedia berbasis macromedia flash 8 pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia memiliki keterbatasan yaitu: (1) Program *Adobe Flash CS6* hanya bisa dijalankan apabila komputer maupun laptop sudah terdapat aplikasi *Adobe flash CS6*. Hal tersebut dapat menghambat proses transfer data produk multimedia, (2) Peneliti menyadari bahwa terdapat keterbatasan waktu, biaya dan tenaga, sehingga peneliti memutuskan untuk membatasi dan memodifikasi model pengembangan Borg & Gall hanya menjadi 9 langkah pengembangan yaitu menghilangkan variabel Implementasi dan

diseminasi pada langkah terakhir. Peneliti hanya melakukan pengembangan sampai tahapan media yang layak digunakan siswa kelas V SD Negeri Sleman 1.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pengembangan multimedia berbasis *Adobe flash CS6* pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya di Indonesia untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Sleman telah menempuh 9 langkah yang diadaptasi dari Borg & Gall.

Berdasarkan dari hasil keseluruhan validasi maupun uji coba lapangan didapatkan bahwa multimedia berbasis *Adobe flash CS6* Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pokok bahasan Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya di Indonesia dinyatakan "LAYAK". Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, dan siswa sebagai pengguna atau subjek uji coba. Berdasarkan penilaian kelayakan dari ahli materi diperoleh penilaian dengan kategori Baik dengan nilai (3,99) dan penilaian dari ahli media dengan kategori Sangat baik dengan nilai (4,2). Sementara untuk hasil uji coba lapangan awal memperoleh hasil dengan kategori Sangat baik dengan nilai (4,28), uji coba lapangan memperoleh hasil Sangat baik dengan nilai (4,38) dan uji lapangan utama memperoleh penilaian dengan kategori Sangat baik dengan nilai (4,72). Produk akhir dalam penelitian ini yaitu produk multimedia pembelajaran interaktif yang layak digunakan dalam proses pembelajaran khususnya materi keragaman suku bangsa dan dan budaya di Indonesia mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Saran

1. Bagi Pihak Sekolah atau Bapak/Ibu Guru disarankan untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif ini untuk memaksimalkan sarana dan prasarana yang

sudah didapatkan dari pemerintah agar proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Proses pembelajaran juga harus dapat mengikuti perkembangan teknologi yang sudah berkembang dengan pesat agar siswa dapat senantiasa mengikuti perkembangan teknologi yang ada.

2. Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian berbasis multimedia harus melakukan kajian penelitian lebih lanjut berkaitan dengan aspek yang ada dalam proses pembelajaran yakni kognitif, afektif dan psikomotorik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrar, Ana Nadya. 2003. *Teknologi Komunikasi: Perspektif Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: LESFI.
- Ahmad Susanto. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Asri Budiningsih C. (2003). *Desain Pesan Pembelajaran*. Fakultas Ilmu Pendidikan. UNY
- Depdiknas.2005. *Panduan Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Direktorat PPTK dan KPT Dirjen Dikti.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Richard E. Mayer. (2009). *Multimedia Learning Prinsip-Prinsip Dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Yudhi Munadi. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi GP press group.