

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA IPS PADA MATERI PENINGGALAN
KERAJAAN HINDU-BUDHA DAN ISLAM DI INDONESIA UNTUK
SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR NEGERI
TEGALREJO I YOGYAKARTA**

ARTIKEL SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Ulfah Riza Lina
NIM 08105241001

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
DESEMBER 2014**

PERSETUJUAN

Artikel jurnal yang berjudul "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA IPS PADA MATERI PENINGGALAN KERAJAAN HINDU-BUDHA DAN ISLAM DI INDONESIA UNTUK SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR NEGERI TEGALREJO I YOGYAKARTA" yang disusun oleh Ulfah Riza Lina, NIM 08105241001, ini telah disetujui oleh pembimbing untuk dipublikasikan.

Yogyakarta, Desember 2014

Pembimbing I,



Dr. Haryanto, M.Pd
NIP. 19600902 198702 1 001

Pembimbing II,



Isniatun Munawaroh, M.Pd
NIP. 19820811 200501 2 002

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA IPS PENINGGALAN KERAJAAN HINDU-BUDHA DAN ISLAM DI INDONESIA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh: Ulfah Riza Lina, Teknologi Pendidikan UNY,
Upehiza@gmail.com

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran IPS dengan materi "Peninggalan Kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia" untuk siswa kelas V SD yang tervalidasi ditinjau dari aspek materi, aspek pembelajaran, aspek tampilan, dan aspek pemrograman. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan. Produk multimedia sebelum diuji cobakan telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Subjek uji coba dalam penelitian ini berjumlah 47 orang. Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa produk multimedia pembelajaran IPS untuk siswa kelas V SD sudah baik ditinjau dari aspek isi, aspek pembelajaran, aspek tampilan dan aspek pemrograman. Hasil validasi ahli materi aspek isi termasuk kategori "sangat baik" dengan rata-rata skor 4,37 dan aspek pembelajaran termasuk kategori "sangat baik" dengan rata-rata skor 4,46. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa aspek tampilan termasuk kategori "sangat baik" dengan rata-rata skor 4,46 dan aspek pemrograman termasuk kategori "sangat baik" dengan rata-rata skor 4,50. Hasil uji coba lapangan operasional menunjukkan bahwa aspek isi masuk kategori "sangat baik" dengan rata-rata skor 4,23, aspek pembelajaran masuk kategori "baik" dengan rata-rata skor 4,31, aspek tampilan masuk kategori "sangat baik" dengan rata-rata skor 4,29 dan aspek pemrograman masuk kategori "sangat baik" dengan rata-rata skor 4,39.

Kata kunci: pengembangan multimedia, IPS, peninggalan kerajaan Hindu Budha dan Islam di Indonesia

MULTIMEDIA DEVELOPMENT OF SOCIAL SCIENCE SUBJECT ON INDONESIAN HINDHU BUDHIST AND ISLAMIC KINGDOM INHERITANCE FOR 5th GRADE OF STATE ELEMENTARY SCHOOL 1 TEGALREJO YOGYAKARTA

Abstrak

The research aims to produce multimedia learning material IPS with "Indonesian Hindhu-Buddhist and Islamic kingdom inheritance" for fifth grade elementary school students who validated in terms of material aspects, learning aspects, display aspects, and programming aspects. The research uses a research and development model. This multimedia products before tested were validated by content expert and media expert. Subject test in this study is 47 students. The result of the research shows that development of multimedia learning products for students of fifth grade of elementary school viewed from content aspects, learning aspects, and programming aspects. The validation result from material expert show that the display aspect is categorized as "very good" with an average score of 4.37 and learning aspects is categorized as "very good" with an average score of 4.46. The validation result from media expert show that the display aspects is categorized as "very good" with an average score of 4.46 and programming aspects is categorized as "very good" with an average score of 4.50. The results of the operational field trials showed that the content aspects is categorized as "very good " with an average score of 4.23, the learning aspects is categorized as "good" with an average score 4.31, the display aspects is categorized as "very good" with an average score of 4.29 and programming aspects is categorized as "very good" with an average score of 4.39.

Keywords: multimedia development, social science, heritage of the Hindhu Buddhist and Islamic kingdoms in Indonesia

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang diajarkan pada jenjang pendidikan dasar yang pada hakekatnya merupakan telaah tentang manusia dan dunianya. Menurut Rudy Gunawan (2011: 36), pengalaman belajar yang utuh sangat diperlukan siswa karena pembelajaran ilmu pengetahuan sosial merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi yang diorganisasi dari konsep-konsep dan keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi ekonomi. Salah satu pokok bahasan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang di pelajari saat jenjang pendidikan dasar adalah peninggalan kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia. Berdasarkan kurikulum yang telah ditetapkan pokok bahasan tersebut dipelajari oleh peserta didik Kelas V pada semester satu.

Berdasarkan observasi dan wawancara kepada pendidik bidang studi IPS SD N Tegalrejo 1 Yogyakarta, penulis menemukan beberapa fakta, antara lain: (1) peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi, (2) peserta didik cenderung tidak termotivasi saat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas dengan menunjukkan sikap acuh pada penjelasan guru, bermalas-malasan, dan tidak tertib, (4) pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial yang dilakukan oleh pendidik masih disampaikan secara klasikal yakni ceramah dengan hanya menggunakan media berupa papan tulis dan buku pelajaran sehingga proses pembelajaran dikelas tidak bervariasi atau monoton.

Berdasarkan observasi pendahuluan di SDN Tegalrejo I Yogyakarta dapat disimpulkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran IPS pada materi

peninggalan kerajaan Hindu-Budha dan Islam Di Indonesia. Hal ini terlihat dari masih rendahnya kualitas hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik selama ini pada materi tersebut. Yang dimaksud kualitas hasil belajar peserta didik adalah aspek kognitif dan afektif. Dilihat dari aspek kognitif, pemahaman peserta didik mengenai peninggalan kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia masih rendah, bahkan yang terdapat didaerah mereka sendiri. Sedangkan dari segi afektif, peserta didik masih belum menghargai peninggalan Kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia.

Identifikasi masalah di lapangan meliputi: (1) peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi IPS, (2) guru sering menyampaikan materi secara klasikal, (3) peserta didik kurang bersemangat dan tidak memperhatikan pembelajaran, (4) laboratorium yang ada tidak dimanfaatkan sebagai sumber belajar bebantuan komputer, (5) kurangnya variasi sumber belajar dan sebagian besar sekolah dasar belum memiliki referensi multimedia IPS pada materi peninggalan kerajaan Hindu-Budha dan Islam.

Berdasarkan batasan masalah diatas maka dapat dirumuskan bahwa rumusan masalah adalah “Bagaimanakah pengembangan produk multimedia IPS pada materi peninggalan kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia untuk siswa kelas V sekolah dasar di SDN Tegalrejo I Yogyakarta”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah suatu proses atau

langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan (Nana Syaodih, 2005:164). Penelitian ini berorientasi pada produk, produk tersebut bisa berupa materi ajar, media, instrumen evaluasi, atau model pembelajaran. Produk tersebut digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran baik di kelas, laboratorium, maupun di luar kelas. Keseluruhan proses penelitian pengembangan mencakup studi pendahuluan tentang produk atas dasar hasil studi pendahuluan, uji lapangan produk yang sudah dikembangkan, dan penyempurnaan produk berdasarkan hasil uji lapangan.

Waktu, Subjek dan Tempat Penelitian

Uji coba lapangan awal dilakukan pada tanggal 23 November 2012 dengan responden 3 orang peserta didik kelas V SDN Tegarejo I Yogyakarta. Peserta didik dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria prestasi belajar siswa, yaitu tinggi, sedang dan rendah. Pemilihan subyek uji coba perseorangan tersebut bekerja sama dengan pendidik pelajaran IPS, sehingga terpilih 3 peserta didik dari kelas V SD N Tegarejo I Yogyakarta.

Uji coba lapangan utama dilakukan pada tanggal 24 November 2012 dengan responden 10 orang peserta didik kelas V/A SD N Tegarejo 1 Yogyakarta. Peserta didik dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria prestasi belajar peserta didik, yaitu tinggi, sedang dan rendah. Pemilihan subyek uji coba lapangan utamatersebut bekerja sama dengan guru IPS kelas V.

Uji coba lapangan operasional merupakan ujicoba utama untuk mengukur kelayakan produk multimedia IPS peninggalan kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia untuk kelas V SD ini. Dengan uji coba lapangan operasional diharapkan akan didapat produk akhir dari multimedia IPS peninggalan kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia untuk kelas V SD ini.

Prosedur

Borg and Gall dalam Nana Syaodih (2006: 169) mengemukakan bahwa penelitian pengembangan mencakup proses pengembangan dan validasi produk. Ada sepuluh langkah terhadap jenis penelitian dan pengembangan, yakni.

1. Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi.

Dalam penelitian pendahuluan ini, dilakukan identifikasi permasalahan dan kebutuhan yang merupakan langkah awal dalam penelitian pengembangan. Analisis kebutuhan (*Need Assesment*) merupakan langkah awal yang harus dilakukan dalam kegiatan penelitian di bidang pengembangan. Analisis tersebut dimaksudkan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang diperlukan guna mengatasi masalah yang ditemui dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian diharapkan produk yang dihasilkan benar-benar produk yang sesuai dengan kebutuhan.

2. Melakukan perencanaan pengembangan produk

Setelah melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi,

4 Pengembangan Multimedia IPS (Ulfah Riza Lina)

ditemukan beberapa permasalahan. Peneliti menindak lanjuti dengan melakukan analisis produk dengan cara observasi terhadap kegiatan pembelajaran dan wawancara personal sekaligus melakukan konsultasi dengan guru mata pelajaran tentang produk multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan.

3. Melakukan pengembangan produk awal

Pada tahap ini, pengembang menentukan materi pembelajaran yang akan dituangkan kedalam multimedia pembelajaran. Menentukan program aplikasi yang bisa digunakan. Merancang dan mengembangkan *flowchart* dan *storyboard*. Menentukan *layout*. Mengumpulkan bahan-bahan baik berupa grafik, *picture/image*, sound, animasi, file evaluasi, dan sebagainya. Kemudian melakukan tahapan uji ahli (uji ahli media dan uji ahli materi), dan melakukan revisi berdasarkan masukan uji ahli. Melalui rangkaian langkah tersebut akan diperoleh produk awal multimedia pembelajaran.

4. Melakukan uji coba lapangan awal

Uji coba ini dilakukan dengan melibatkan 3 subjek. Subjek adalah siswa kelas V Sekolah Dasar. Teknis pelaksanaan, siswa mencoba menggunakan multimedia pembelajaran IPS pada materi peninggalan kerajaan Hindu Budha dan Islam di Indonesia untuk siswa kelas V tersebut, setelah itu siswa mengisi angket yang telah disediakan. Angket kemudian dianalisis sebagai dasar untuk melakukan revisi.

5. Melakukan revisi terhadap produk

Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal, data yang masuk selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam revisi atau perbaikan produk tersebut. Hasil revisi produk awal kemudian digunakan dalam uji lapangan utama.

6. Melakukan uji coba lapangan utama.

Uji coba ini dimaksudkan untuk memperoleh masukan-masukan maupun koreksi tentang produk yang telah direvisi setelah uji coba lapangan awal. Uji coba lapangan utama melibatkan 10 orang siswa kelas V Sekolah Dasar yang dipilih secara acak. Instrumen uji coba menggunakan angket, hasil analisis data uji coba lapangan utama ini dijadikan bahan acuan revisi untuk kualitas produk selanjutnya.

7. Melakukan revisi operasional produk

Setelah menganalisis data yang diperoleh dari uji coba lapangan utama, apabila masih terdapat ketidaksesuaian dalam produk tersebut maka perlu untuk direvisi. Acuan yang digunakan adalah data yang diperoleh dari angket yang diberikan kepada siswa pada uji coba lapangan utama. Selanjutnya setelah direvisi maka produk yang telah direvisi tersebut akan dijadikan bahan dalam uji coba lapangan operasional.

8. Melakukan uji coba lapangan operasional

Uji coba operasional dilakukan dengan melibatkan 34 siswa kelas V Sekolah Dasar yang dipilih secara acak. Uji coba lapangan operasional dilakukan untuk memperoleh tanggapan, masukan, koreksi, saran dan kritik tentang produk yang telah direvisi berdasarkan hasil uji coba lapangan

Pengembangan Multimedia IPS (Ulfah Riza Lina) 5
hasilnya menjadi bahan acuan untuk melakukan revisi tahap 1.

b. Uji Coba Lapangan Utama

Uji coba lapangan utama melibatkan 10 siswa. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kualitas produk yang sudah direvisi sebelumnya. Data dari uji coba lapangan awal dianalisis dan hasilnya menjadi bahan acuan untuk melakukan revisi tahap 2.

c. Uji Coba Lapangan Operasional

Uji coba lapangan operasional melibatkan 30 siswa. Uji coba ini merupakan uji coba terakhir, data hasil uji coba lapangan operasional ini, dijadikan sebagai bahan revisi produk akhir yang akan menghasilkan produk akhir.

utama. Instrumen uji coba menggunakan angket, kemudian dianalisis kemudian hasilnya dijadikan bahan revisi akhir untuk kualitas produk selanjutnya.

9. Melakukan revisi terhadap produk akhir

Data dari hasil uji coba lapangan ini akan dijadikan sebagai bahan acuan dalam melakukan revisi akhir produk dan merupakan hasil akhir dalam pengembangan media pembelajaran.

Validasi Ahli dan Uji Coba Produk

1. Validasi Ahli

a. Ahli bidang studi

Ahli materi adalah orang yang benar-benar menguasai dalam suatu bidang tertentu yang dilatarbelakangi pendidikannya. Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan satu orang ahli materi.

b. Ahli bidang media pembelajaran

Ahli media pembelajaran adalah orang yang benar-benar menguasai suatu bidang media pembelajaran yang ditandai oleh latar belakang pendidikannya. Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan satu orang ahli media.

2. Uji Coba Produk

a. Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan awal melibatkan 3 orang siswa. Merupakan uji coba awal/pertama untuk calon pengguna, sebelumnya produk telah direvisi oleh ahli media dan ahli materi. Data dari uji coba lapangan awal dianalisis dan

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian pengembangan media multimedia pembelajaran mata pelajaran IPS SD Kelas V ini menggunakan instrumen dan teknik sebagai berikut.

1. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan baik dari segi kualitas fisik media maupun kualitas isi media.

2. Observasi

Metode observasi adalah pengamatan dan pencatatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki

3. Wawancara

Pengembang juga melakukan wawancara sebelum memproduksi media

untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan yang diperlukan dalam pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif, yang berupa pernyataan “Sangat baik”, “Baik”, “Cukup”, “Kurang”, dan “Sangat kurang” yang diubah menjadi data kuantitatif dengan skala 5, yaitu dengan penskoran dari 1 sampai 5. Teknik yang digunakan untuk memberikan kriteria nilai kualitas produk yang dibuat yaitu data yang diperoleh dari kuesioner tentang tanggapan siswa diubah menjadi data interval

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Analisis Kebutuhan

Pengembangan multimedia IPS pada materi peninggalan kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan dengan cara observasi dan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran IPS di SDN Tegalrejo I. Pengembangan multimedia IPS pada materi peninggalan kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia memang tepat dilakukan dan sesuai dengan kebutuhan lapangan di SD N Tegalrejo I.

B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba

1. Deskripsi Pengembangan Produk Awal

Pengembangan multimedia IPS peninggalan kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia untuk siswa kelas V

SDN Tegalrejo I ini mengacu pada silabus dan saran/arahan yang diberikan oleh guru pengampu. Langkah-langkahnya sebagai berikut: Mencari dan mengumpulkan bahan-bahan pendukung materi, Menentukan *software-software* pendukung yang akan dipakai dalam pembuatan multimedia, Pengembangan produk dengan *Software Macromedia Flash 8 Profesional*.

2. Deskripsi Hasil Validasi Ahli dan pengembangan produk awal

Data validasi ahli materi diperoleh dengan cara memberikan *prototype* awal produk yang disertai dengan *hardcopy* materi kepada ahli materi. Kemudian ahli materi memberikan penilaian, saran dan komentar terhadap media dengan cara mengisi angket yang telah disediakan.

a. Ahli Materi

1) Hasil Penilaian Ahli Materi tahap I

Hasil penilaian ahli materi terhadap aspek pembelajaran pada konsultasi tahap pertama diketahui jumlah skor **48** dan rata-rata skor **3,69**. Maka apabila dikonversikan kedalam data kualitatif termasuk dalam kategori “**Baik**”. Hasil penilaian pada aspek isi yang diperoleh dari penilaian ahli materi Jumlah skor yang diperoleh **27**, dan rata-rata skor **3,37**. Setelah dikonversikan dalam skala 5 skor ini masuk dalam kriteria “**Cukup**”. Ahli materi menyatakan bahwa produk multimedia pembelajaran ini **layak**

untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

2) Data Penilaian Ahli Materi tahap II

Hasil penilaian ahli materi terhadap aspek pembelajaran pada konsultasi tahap dua, diketahui jumlah skor **58** dan rata-rata skor **4,46**. Maka apabila dikonversikan kedalam data kualitatif termasuk dalam kategori “**Sangat Baik**”. Hasil penilaian pada aspek isi yang diperoleh dari penilaian ahli materi memiliki jumlah skor yang diperoleh **35**, dan rata-rata skor **4,37**. Setelah dikonversikan dalam skala 5 skor ini masuk dalam kriteria “**Sangat Baik**”. Setelah dilakukan validasi tahap kedua terhadap produk yang dikembangkan maka ahli materi menyatakan bahwa produk multimedia pembelajaran ini **layak untuk diuji coba lapangan tanpa revisi**.

b. Ahli Media

1) Data Penilaian Ahli Media Tahap I

a) Aspek Tampilan

Hasil penilaian ahli media terhadap aspek tampilan, diketahui jumlah skor **51** dan rata-rata skor **3,92**. Maka apabila dikonversikan kedalam data kualitatif termasuk dalam kategori “**Baik**”.

b) Aspek Pemrograman

Hasil penilaian ahli media terhadap aspek pemrograman, diketahui jumlah skor **21** dan rata-rata skor **3,5**. Maka apabila dikonversikan

kedalam data kualitatif termasuk dalam kategori “**Baik**”. Ahli materi menyatakan bahwa produk multimedia ini **layak untuk diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran**.

2) Data Penilaian Ahli Media Tahap II

a) Aspek Tampilan

Hasil penilaian ahli media terhadap aspek tampilan, diketahui jumlah skor **58** dan rata-rata skor **4,46**. Maka apabila dikonversikan kedalam data kualitatif termasuk dalam kategori “**Sangat Baik**”.

b) Aspek Pemrograman

Hasil penilaian ahli media terhadap aspek pemrograman, diketahui jumlah skor **27** dan rata-rata skor **4,50**. Maka apabila dikonversikan kedalam data kualitatif termasuk dalam kategori “**Sangat Baik**”. Setelah melakukan penilaian tahap ini ahli media sudah tidak memberikan komentar dan saran, karena ahli media merasa bahwa media ini **sudah layak untuk diproduksi dan uji coba tanpa revisi**.

3) Deskripsi Hasil Uji Coba Lapangan Awal dan Revisi Produk Tahap I

a) Aspek Pembelajaran

Hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa item-item yang dinilai pada aspek pembelajaran adalah cukup, baik, dan

sangat baik. Jumlah skor yang diperoleh **20,33** dan rata-rata skor **4,06**. Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif termasuk dalam kriteria **“Baik”**.

b) Aspek Isi

Hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa item-item yang dinilai pada aspek isi adalah cukup, baik, dan sangat baik. Jumlah skor yang diperoleh **18,66** dan rata-rata skor **3,73**. Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif termasuk dalam kriteria **“Baik”**.

c) Aspek Tampilan

Hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa item-item yang dinilai pada aspek tampilan adalah cukup, baik, dan sangat baik. Jumlah skor yang diperoleh **26** dan rata-rata skor **3,72**. Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif termasuk dalam kriteria **”Baik”**.

d) Aspek Pemrograman

Hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa item-item yang dinilai pada aspek pemrograman adalah cukup, baik, dan sangat baik. Jumlah skor yang diperoleh **11,3** dan rata-rata skor **3,76** Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif termasuk dalam kriteria **“Cukup”**.

Berdasarkan hasil di atas diperoleh data penilaian **4,06** untuk aspek pembelajaran, **3,73** untuk aspek isi, **3,72** untuk aspek tampilan dan **3,76** untuk aspek pemrograman. Rata-rata dari

penilaian keempat aspek itu sebesar **3,81**. Berdasarkan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala lima rata-rata penilaian keempat aspek itu termasuk kedalam kriteria **“Baik”**.

4) Deskripsi Hasil Uji Coba Lapangan Utama dan Revisi Produk Tahap II

a) Aspek Pembelajaran

Hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa item-item yang dinilai pada aspek pembelajaran adalah baik, dan sangat baik. Jumlah skor yang diperoleh **21,3** dan rata-rata skor **4,26**. Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif termasuk dalam kriteria **“Baik”**.

b) Aspek Isi

Hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa item-item yang dinilai pada aspek pembelajaran adalah cukup, baik, dan sangat baik. Jumlah skor yang diperoleh **20,08** dan rata-rata skor **4,16**. Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif termasuk dalam kriteria **“Baik”**.

c) Aspek Tampilan

Hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa item-item yang dinilai pada aspek tampilan adalah cukup, baik, dan sangat baik. Jumlah skor yang diperoleh **29,2** dan rata-rata skor **4,17**. Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif termasuk dalam kriteria **“Baik”**.

Pengembangan Multimedia IPS (Ulfah Riza Lina) 9
dan rata-rata skor **4,23**. Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif termasuk dalam kriteria **“Sangat Baik”**.

c) Aspek Tampilan

Hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa item-item yang dinilai pada aspek tampilan adalah baik. Jumlah skor yang diperoleh **30,03** dan rata-rata skor **4,29**. Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif termasuk dalam kriteria **“Sangat Baik”**.

d) Aspek Pemrograman

Hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa item-item yang dinilai pada aspek pemrograman adalah baik, dan sangat baik. Jumlah skor yang diperoleh **13,17** dan rata-rata skor **4,39**. Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif termasuk dalam kriteria **“Sangat Baik”**.

Berdasarkan data di atas diperoleh data penilaian **4,31** untuk aspek pembelajaran, **4,23** untuk aspek isi, **4,29** untuk aspek tampilan dan **4,39** untuk aspek pemrograman. Rata-rata dari penilaian keempat aspek itu sebesar **4,30**. Berdasarkan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala lima rata-rata penilaian keempat aspek itu termasuk kedalam kriteria **“Sangat Baik”**.

d) Aspek Pemrograman

Hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa item-item yang dinilai pada aspek pemrograman adalah baik, dan sangat baik. Jumlah skor yang diperoleh **12,9** dan rata-rata skor **4,3**. Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif termasuk dalam kriteria **“Baik”**.

Berdasarkan data di atas diperoleh data penilaian **4,26** untuk aspek pembelajaran, **4,16** untuk aspek isi, **4,17** untuk aspek tampilan dan **4,3** untuk aspek pemrograman. Rata-rata dari penilaian keempat aspek itu sebesar **4,22**. Berdasarkan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala lima rata-rata penilaian keempat aspek itu termasuk kedalam kriteria **“Sangat Baik”**.

5) Deskripsi Hasil Uji Coba Lapangan Operasional dan Revisi Produk akhir

a) Aspek Pembelajaran

Hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa item-item yang dinilai pada aspek pembelajaran adalah baik, dan sangat baik. Jumlah skor yang diperoleh **21,55** dan rata-rata skor **4,31**. Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif termasuk dalam kriteria **“Sangat Baik”**.

b) Aspek Isi

Hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa item-item yang dinilai pada aspek isi adalah cukup baik, baik, dan sangat baik. Jumlah skor yang diperoleh **21,11**

C. Deskripsi Hasil Pengembangan Produk Akhir

Setelah dihasilkan multimedia pembelajaran seperti yang di uraikan di atas

dan dilakukan uji coba lapangan operasional dan analisis data pada uji coba lapangan diperoleh kesimpulan bahwa multimedia IPS pada materi peninggalan kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia ini sudah menjadi produk akhir dan “layak” untuk digunakan oleh peserta didik kelas V di SDN Tegalrejo I Yogyakarta sebagai alternatif media pembelajaran.

Dari data di atas terlihat terjadi kenaikan dan penurunan skor pada tiap tahapan validasi dan uji coba, namun baik kenaikan maupun penurunan itu tidak melampaui batas minimal kelayakan produk multimedia IPS pada materi peninggalan kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia yaitu “Cukup”.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan program multimedia IPS pada materi peninggalan kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia untuk siswa kelas V di SDN Tegalrejo I Yogyakarta ini memiliki kriteria sangat baik. Program multimedia pembelajaran ini baik digunakan sebagai alternatif sumber belajar untuk Mata Pelajaran IPS, khususnya pokok materi peninggalan kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia yang ditinjau dari aspek

pembelajaran, aspek isi, aspek tampilan dan aspek pemrograman.

Saran

Bagi pendidik yang mengajar IPS kelas V di SDN Tegalrejo I Yogyakarta, dapat memanfaatkan multimedia IPS pada materi peninggalan kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia ini dalam proses pembelajaran dengan begitu proses pembelajaran akan lebih menarik dan bervariasi sehingga peserta didik lebih antusias dalam belajar. Bagi peserta didik kelas V di SDN Tegalrejo I Yogyakarta, agar bisa memanfaatkan multimedia IPS pada materi peninggalan kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia ini sebagai salah satu sumber belajar selain buku. Bagi pengembang selanjutnya, perlu diupayakan kegiatan penelitian lebih lanjut sesuai dengan perkembangan teknologi dan kurikulum yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Nana Syaodih Sukmadinata.(2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung:Remaja Rosdakarya Offset.
- RudyGunawan.(2011).*PendidikanIPS,Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*.Bandung: Alfabeta.