

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

DEVELOPING OF MULTIMEDIA LEARNING SOCIAL SCIENCE FOR THE STUDENTS OF CLASS V PRIMARY SCHOOL

Oleh: Amalia Asih, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, email: amaliaasih94@gmail.com

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran IPS materi Kerajaan Budha dan Peninggalannya di Indonesia yang layak bagi siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (R&D) menurut Borg dan Gall. Langkah yang ditempuh meliputi penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan, format produk awal yang didalamnya meliputi validasi ahli materi dan validasi ahli media, uji coba awal, merevisi hasil uji coba awal, uji coba lapangan, merevisi hasil uji coba lapangan, uji lapangan, dan penyempurnaan produk akhir. Kelayakan produk didasarkan pada hasil penilaian ahli materi, ahli media dan siswa kelas V sebagai subjek uji validasi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Analisis data berupa deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian dari serangkaian uji coba serta validasi ahli dinyatakan layak. Penilaian ahli materi dengan rata-rata skor 4,29 termasuk kategori layak, penilaian ahli media dengan rata-rata skor 4,12 termasuk kategori layak, uji coba lapangan awal mendapatkan skor 0,96 termasuk kategori layak, uji coba lapangan utama mendapatkan skor 1 termasuk kategori layak dan uji coba lapangan operasional mendapatkan skor 1 termasuk kategori layak. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Multimedia Pembelajaran IPS materi Kerajaan Budha dan Peninggalannya di Indonesia untuk pembelajaran kelas V SD Negeri Wojo Bantul Yogyakarta layak digunakan.

Kata Kunci: *pengembangan, multimedia pembelajaran, siswa kelas V*

Abstract

The development research aims to produce multimedia instructional material IPS Buddhist kingdom and legacy in Indonesia viable for Elementary School fifth grade students. This study uses research and development (R & D) by Borg and Gall. Steps to be taken include research and gathering initial information, planning, development, product formats initial therein includes validation of subject matter experts and expert validation media, initial trial, revise the results of early trials, field trials, revise the results of field trials, field trials and improvement of the final product. Eligibility product is based on the results of expert assessment of materials, media experts and fifth grade students as a validation test subjects. Data collection techniques using observation, interviews, questionnaires and documentation. Analysis of the data is a quantitative descriptive. The results showed that the assessment of a series of tests and validation experts declared eligible. Ratings matter experts with an average score of 4.29, including a decent category, media expert ratings with an average score of 4.12, including a decent category, field trials beginning to get a score of 0.96, including a decent category, major field trials to get a score of 1 category feasible and operational field trials to get a decent score of 1 category. Based on the research that has been done can be concluded that the material IPS Multimedia Learning Buddhist kingdom and legacy in Indonesia for teaching a class V SD Negeri Bantul Yogyakarta Wojo fit for use.

Keywords: *development, multimedia instructional, fifth grade students*

PENDAHULUAN

Perkembangan dan pelaksanaan pendidikan di Indonesia saat ini masih terus

diupayakan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Salah satu komponen pembelajaran yang amat penting untuk menjembatani penyampaian materi

di antaranya adalah media pembelajaran. Oleh karena itu, pada era globalisasi yang sedang berlangsung sekarang ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat cepat. Seiring dengan kemajuan zaman, arus komunikasi akan mempengaruhi terhadap proses pendidikan. Oleh karena itu, tidak dapat mengelakkan dari situasi yang demikian itu, tetapi seharusnya mampu memanfaatkan hal-hal yang mendorong ke arah positif. Sehingga setiap anak memiliki bekal mengarungi era global.

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat itu akan memberikan pengaruh yang kuat pada berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan. Teknologi dalam dunia pendidikan dapat digunakan sebagai media penyampaian materi pembelajaran secara lebih menyenangkan. Pada saat ini banyak media yang dapat digunakan oleh guru untuk lebih memaksimalkan materi sehingga dapat meningkatkan tingkat pemahaman siswa.

Menurut Gagne dan Briggs dalam Azhar Arsyad (2004: 4) media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Kedudukan media dalam pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan proses interaksi antara guru dan siswa, serta

interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu mengajar, yaitu sebagai penunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan guru. Dengan penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran yang kemudian akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Selain menjadi unsur penting dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran berguna untuk meningkatkan semangat dan antusias siswa dalam mengikuti proses belajar. Terlebih lagi jika media yang digunakan merupakan media yang menarik, inovatif dan bisa menjadikan siswa lebih mudah memahami materi pelajaran. Siswa akan lebih aktif dalam proses belajar, tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi dapat mengamati, mendemonstrasikan dan lain lain. Dengan kata lain media pembelajaran yang digunakan merupakan alat pendidikan yang bertujuan untuk mempermudah penyampaian materi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V SD N Wojo Bantul Yogyakarta, pada tanggal 20 Januari 2016 didapatkan hasil bahwa media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah berupa buku paket dan Lembar Kerja siswa (LKS). Buku paket sebagai acuan utama dalam proses pembelajaran, sementara LKS merupakan sumber belajar yang dapat digunakan siswa sebagai pendamping keberadaan buku paket dan guru.

Proses pembelajaran IPS yang selama ini dilaksanakan hanya sebatas menggunakan metode

ceramah dan sesekali dilakukan Tanya jawab sebagai selingan agar siswa tidak cepat bosan. Pelajaran ips merupakan pembelajaran 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 tidak tertarik pada mata pelajaran IPS, hal tersebut terlihat pada proses pembelajaran berlangsung sebagian siswa tidak memperhatikan penjelasan dari guru terutama pada materi yang memerlukan banyak hafalan. Ketika siswa sudah mulai bosan dengan penjelasan materi yang diberikan oleh guru, mereka akan sibuk 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 kerajaan Budha dan Peninggalannya di Indonesia. Hambatan yang dihadapi siswa pada materi ini yaitu menghafal isi materi kerajaan Budha dan Peninggalannya di Indonesia, karena dalam penyampaianya hanya dilakukan dengan penjelasan dari guru dan buku paket yang disertai gambar tidak berwarna, padahal dalam materi tersebut dibutuhkan adanya gambar atau video agar siswa mempunyai gambaran tentang materi tersebut. Hal inilah yang menjadi penyebab siswa mengganti suasana kelas menjadi tidak kondusif untuk melakukan proses pembelajaran.

Mata pelajaran IPS bersifat abstrak sehingga harus dibuat menjadi lebih konkrit agar siswa lebih mudah untuk memahami materinya sebab karakteristik siswa pada masa sekolah dasar berada dalam tahapan operasional konkrit. Proses pembelajaran IPS materi pembagian wilayah

waktu di Indonesia sudah menggunakan alat peraga seperti globe atau peta untuk mempermudah dalam menunjukkan wilayah wilayah di Indonesia yang menjadi 3 wilayah waktu. Penggunaan alat peraga ini terbatas pada materi pembagian wilayah waktu di Indonesia. . sementara untuk materi mata pelajaran IPS yang lain hanya sebatas penggunaan buku paket dan penjelasan dari guru untuk membantu proses pembelajaran. Sehingga menyebabkan motivasi siswa dalam proses pelaksanaan pembelajaran cepat berkurang.

IPS di Sekolah Dasar merupakan mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains, bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan. Mata pelajaran IPS SD merupakan ilmu pengetahuan sosial yang disederhanakan lingkungan siswa SD, dimodifikasi khusus berdasarkan karakteristik siswa SD, bersifat ilmiah atau materi disajikan terstruktur dan sistematis, dan pedagogis. Proses pembelajaran IPS 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 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 ilmu sosial dan masyarakat yang bisa berubah seiring berjalannya waktu. Berdasarkan hal tersebut, maka kemampuan dan keterampilan 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.

Menurut guru kelas V SD N Wojo Bantul Yogyakarta, karakteristik siswa kelas V dalam proses pembelajaran IPS sering kali merasa cepat bosan kemudian mereka melakukan kegiatan di luar pembelajaran seperti gaduh dan bermain-main dengan teman-temannya, terlebih ketika guru menggunakan metode ceramah yang terlalu lama. Pada materi pelajaran IPS ini disajikan dengan mengambil tema sosial yang terjadi di sekitar siswa. Demikian juga dengan materi sosial yang dikaji berangkat dari fenomena-fenomena sekitar aktivitas sosial yang terjadi disekitar siswa. Materi – materi tersebut kemudian semakin meluas pada lingkungan yang semakin jauh dari lingkungan kehidupan sosial siswa. Dalam mengatasi hal tersebut, yang dilakukan guru kelas V adalah menggunakan metode lain yaitu tanya jawab. Metode ini digunakan sebagai selingan selain metode ceramah. Namun tidak semua siswa kelas V berperan aktif dalam metode tanya jawab. Beberapa siswa masih terlihat tidak focus dan tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Motivasi belajar siswa akan cepat berkurang ketika penggunaan metode pada proses pembelajaran terlalu monoton yaitu dengan metode ceramah dan tanya jawab, adapun media yang digunakan adalah dengan hanya menggunakan media gambar yang dirasa kurang menarik bagi siswa. Sehingga guru harus menggunakan metode pembelajaran yang lain bahkan media pembelajaran yang lebih menarik

bagi siswa untuk mengembalikan lagi motivasi belajar siswa.

Proses pembelajaran dikelas akan menarik minat belajar siswa apabila guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan dengan memanfaatkan sarana prasarana dan teknologi yang ada. Seperti yang dikemukakan oleh Bank & Cleggs dalam Ahmad Susanto (2014:324) yang menyatakan bahwa keragaman media yang digunakan dalam pembelajaran ilmu – ilmu sosial akan sangat membantu guru untuk menentukan media yang sesuai dengan pembelajaran beberapa konsep. SD N Wojo Bantul Yogyakarta memiliki sarana dan teknologi berupa ruang perpustakaan, ruang komputer, dan LCD proyektor, namun belum dimanfaatkan secara maksimal untuk kepentingan pembelajaran.

Dengan penggunaan teknologi canggih seperti komputer akan memudahkan proses pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara kepada siswa adanya ketertarikan dan motivasi tinggi oleh siswa ketika mereka melaksanakan pembelajaran menggunakan multimedia atau dengan menggunakan bantuan komputer. Daryanto (2013: 52) mengatakan bahwa multimedia pembelajaran adalah aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain multimedia pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan berupa, pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses pembelajaran terjadi. materi yang diajarkan dengan menggunakan aplikasi yang ada melalui

teknologi komputer ini memungkinkan siswa belajar melalui simbol, gambar, 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.

Proses pembelajaran yang dilakukan sebelumnya hanya menggunakan buku paket, LKS dan media berupa gambar, maka proses pembelajaran materi kerajaan Budha dan Peninggalannya di Indonesia ini akan lebih baik jika menggunakan aneka media pembelajaran. Karena pada pokok bahasan tersebut banyak menampilkan materi yang berkaitan dengan wujud dari peninggalan kerajaan Budha di Indonesia sehingga dalam proses pembelajarannya siswa akan lebih mudah memahami dan melihat langsung bagaimana wujud dari peninggalan kerajaan Budha di Indonesia tersebut melalui pembelajaran dengan multimedia pembelajaran. Dengan adanya aneka media pembelajaran tersebut siswa tidak akan mudah bosan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Selain itu metode yang digunakan oleh guru juga semakin bervariasi. Setelah peneliti melakukan observasi, SD N Wojo Bantul Yogyakarta belum menyediakan media pembelajaran berupa multimedia pembelajaran IPS sebagai salah satu media pembelajaran khususnya pada materi “Kerajaan Budha dan Peninggalannya di Indonesia” yang melengkapi adanya buku paket dan gambar sebagai sumber

belajar utama. Terlebih sekolah ini sudah memiliki ruang komputer yang sangat bisa dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran dan siswa memiliki semangat tinggi ketika proses pembelajaran dilangsungkan dengan menggunakan bantuan perangkat komputer.

Berdasarkan uraian di atas dan melihat beberapa permasalahan yang ada, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS materi Kerajaan Budha dan Peninggalannya di Indonesia untuk Siswa Kelas V SD N Wojo Bantul Yogyakarta”

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2013: 407) penelitian dan pengembangan bersifat *Longitudinal* (bertahap bisa *multy years*). Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan penelitian yang berorientasi kepada mengembangkan suatu produk seperti salah satunya produk pembelajaran. Produk yang dikembangkan bertujuan untuk menghasilkan Multimedia Pembelajaran IPS Materi Kerajaan Budha dan Peninggalannya di Indonesia yang layak untuk pembelajaran siswa kelas V SD Wojo Bantul Yogyakarta.

Menurut Borg and Gall yang dikutip dalam Sugiyono (2013:409), terdapat 10 langkah prosedur metode pengembangan, yaitu 1) Penelitian dan pengumpulan data (*Research and Information Collecting*), 2) Perencanaan (*Planning*), 3) Pengembangan draf produk

(*Develop Preliminary Form Product*), 4) Uji coba lapangan awal (*Preliminary Field Testing*), 5) Merevisi hasil uji coba (*Main Product Revision*), 6) Uji coba lapangan (*Main field Testing*), 7) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*Operational Product Revision*), 8) Uji pelaksanaan lapangan (*Operational Field Testing*), 9) Penyempurnaan produk akhir (*Final Product revision*), 10) Diseminasi dan implementasi (*Dissemination and Implementation*).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2016/2017. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Wojo Bantul, beralamat di Jl Imogiri Barat Km.5, Bangunharjo, Sewon, Bantul, Yogyakarta.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam pengembangan ini adalah siswa kelas V SD Negeri Wojo Bantul Yogyakarta. Jumlah subjek uji coba lapangan awal sebanyak 4 anak, uji coba lapangan utama sebanyak 8 anak dan uji coba pelaksanaan operasional sebanyak 13 anak.

Prosedur

Dengan tidak mengurangi validitas proses dan temuan dari penelitian ini, langkah-langkah atau prosedural *Research and development (R&D)* yang dikemukakan Borg and Gall, mengalami sedikit modifikasi. Pada penelitian pengembangan ini hanya sampai tahapan yang ke-9 atau tidak sampai kepada langkah

mendesiminasiikan dan mengimplementasikan produk.

Jenis Data dan Instrumen

Data-data yang diperoleh dalam pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS Materi Kerajaan Budha dan Peninggalannya di Indonesia ini berupa data deskriptif kuantitatif untuk menentukan kelayakan produk. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian ahli materi, ahli media dan subjek uji validasi.

Metode pengumpulan data yang digunakan diantaranya: a) Metode Observasi dilakukan pada saat penelitian pendahuluan dengan mengamati kegiatan pembelajaran yang terjadi dikelas berkaitan dengan karakteristik peserta didik, b) Metode wawancara dilakukan pada saat penelitian pendahuluan untuk mengumpulkan informasi berkaitan dengan pembelajaran yang ada di SD Negeri Wojo Bantul Yogyakarta. Wawancara dilakukan kepada guru kelas V untuk mendapatkan informasi-informasi yang mendetail berkaitan dengan permasalahan yang ada dalam pembelajaran, c) Angket digunakan sebagai alat ukur untuk menentukan kelayakan produk yang diperoleh dari hasil penilaian produk oleh ahli materi, ahli media dan subjek uji coba lapangan, d) Dokumentasi produksi dilakukan dengan penyusunan data bahan pengembangan media baik dalam bentuk dokumentasi file maupun foto.

Teknik Pengumpulan

Teknik pengumpulan data dalam pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS Materi Kerajaan Budha dan Peninggalannya di Indonesia ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Analisis data ini digunakan untuk menentukan kelayakan produk melalui hasil penilaian ahli materi, ahli media dan uji validasi pada subjek penelitian. Data yang diperoleh dikategorikan berdasarkan konversi Sukardjo (2008: 52-53) sebagai berikut:

Skor	Rentang	Kriteria
5	$X > 4,08$	Sangat baik
4	$3,36 < X \leq 4,08$	Baik
3	$2,64 < X \leq 3,36$	Cukup
2	$1,92 < X \leq 2,64$	Kurang
1	$X \leq 1,92$	Sangat kurang

Multimedia Pembelajaran IPS Materi Kerajaan Budha dan Peninggalannya di Indonesia ini dikatakan “Layak” sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas V apabila hasil penilaian ahli materi dan ahli media yang didapatkan minimal dengan kriteria “Baik”. Sedangkan teknik analisis data untuk subjek uji coba hasil validasi menggunakan Skala Guttman yang dapat dilihat yang dikutip pada Eko Putro Widyoko (2012: 109).

Berikut tabel skala Guttman:

Skor	Kriteria
1	Setuju
0	Tidak setuju

Berdasarkan kriteria tersebut, dapat dijelaskan bahwa ketika memperoleh skor dengan

rentang nilai $0,5 < X \leq 1$ maka media dikatakan “layak”, dan jika memperoleh skor $0 < X \leq 0,5$ maka media dikatakan “belum layak”.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian dan Pengumpulan Data

Penelitian dan pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara kepada guru kelas V dan siswa kelas V di SDN Wojo Bantul Yogyakarta untuk mendapatkan informasi awal mengenai situasi dan kondisi yang di alami pada 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 SDN Wojo Bantul Yogyakarta maka ditemukan beberapa masalah antara lain:

1. Proses pembelajaran IPS yang selama ini dilakukan masih menggunakan bahan ajar cetak berupa buku paket dan LKS.
2. Penggunaan media pembelajaran yang belum mengikuti perkembangan teknologi jadi kurang diminati oleh siswa sehingga membutuhkan variasi media pembelajaran yang digunakan.
3. Adanya fasilitas komputer yang belum digunakan secara maksimal untuk keperluan belajar IPS.
4. Belum tersedia media pembelajaran interaktif khususnya mata pelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial kelas V untuk materi kerajaan Budha dan peninggalannya 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 IPS. Produk yang layak dan dirasa mampu untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah multimedia pembelajaran. Hal ini dikarenakan pada multimedia pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu dapat menampilkan gambar, video, animasi yang dapat membantu siswa dalam mempelajari materi pembelajaran khususnya materi kerajaan Budha dan peninggalannya di Indonesia mata pelajaran IPS.

b. Hasil Perencanaan

Tahapan perancangan ini merupakan lanjutan dari tahapan penelitian dan pengumpulan data dalam rangka memecahkan permasalahan yang ada. Pengembangan sebuah media pembelajaran berupa Multimedia Pembelajaran IPS Materi Kerajaan Budha dan Peninggalannya di Indonesia yang layak, pada tahap ini peneliti merencanakan menggunakan metodologi penelitian R&D menurut Borg and Gall. Metodologi penelitian R&D Borg and Gall dilakukan sampai pada tahapan ke 9 saja.

c. Hasil Pengembangan Produk Awal

Pengembangan produk awal melalui proses dan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Merumuskan isi materi pembelajaran dan berkonsultasi dengan guru kelas.
- 2) Pelaksanaan pengembangan produk.
- 3) Evaluasi Media dilakukan dengan meminta pertimbangan ahli (*expert judgement*) atau validasi ahli. Validasi ahli dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

Validasi materi dilakukan oleh dosen PGSD, dengan validasi melalui 3 tahapan. Tahap I mendapatkan jumlah skor 66 dari 20 aspek yang dinilai, dengan rata-rata 3,26 diinterpretasikan kriteria “cukup” dan tingkat kelayakan “Tidak Layak”. Validator memberikan saran untuk merevisi antara lain: a) sesuaikan antara soal dengan indikator; dan b) penggunaan bahasa dalam penjelasan materi di sesuaikan;. Tahap II mendapatkan jumlah skor 72 dari 20 aspek yang dinilai, dengan rata-rata 3,46 diinterpretasikan kriteria “Baik” dan tingkat kelayakan “Layak”. Validator memberikan saran untuk merevisi yaitu untuk menambahkan keterangan gambar pada bagian materi. Tahap III mendapatkan jumlah skor 86 dari 20 aspek yang dinilai, dengan rata-rata 4,29 diinterpretasikan kriteria “Sangat Baik” dan tingkat kelayakan “Layak”. Validator ahli materi menyatakan bahwa Multimedia Pembelajaran IPS materi Kerajaan Budha dan Peninggalannya di Indonesia sudah lebih baik dari perubahan tahap awal dan sudah layak di uji coba tanpa revisi.

Validasi media dilakukan oleh dosen Teknologi Pendidikan, dengan validasi melalui 2 tahapan. Tahap I mendapatkan jumlah skor 57 dari 17 aspek yang dinilai, dengan rata-rata

3,30. diinterpretasikan kriteria “Cukup”. Validator memberikan saran untuk merevisi antara lain: a) memperbaiki tampilan penyajian teks, pada menu materi; b) memberikan respon pada games setelah games paszle terpasang semua;

Validasi media Tahap II mendapatkan skor 70 dari 17 aspek yang dinilai, dengan rata-rata 4,12, diinterpretasikan kriteria “Baik” dan tingkat kelayakan “Layak” untuk di uji coba lapangan. Validator ahli media menyatakan bahwa Multimedia Pembelajaran IPS materi Kerajaan Budha dan Peninggalannya di Indonesia layak uji coba lapangan.

d. Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan melibatkan 4 siswa kelas V SD Negeri Wojo Bantul Yogyakarta. Hasil uji coba lapangan memperoleh skor penilaian 0,96 dari jumlah total maksimal penilaian 1. Jumlah skor masuk dalam kategori “Layak”. Dari pengamatan yang dilakukan, para siswa Respon dari subjek uji coba, antara lain; mereka sangat antusias, tertarik dan termotivasi.

e. Hasil Merevisi Uji Coba

Berdasarkan Berdasarkan hasil uji coba awal dinyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif IPS sudah layak untuk digunakan siswa kelas V SD Negeri Wojo Bantul. Dalam pelaksanaan uji coba awal, siswa tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan produk sehingga peneliti tidak melakukan revisi produk multimedia pembelajaran interaktif IPS. Kegiatan penelitian pengembangan dilanjutkan pada uji coba lapangan awal..

f. Hasil Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan melibatkan 8 siswa kelas V SD Negeri Wojo Bantul Yogyakarta. Hasil uji coba lapangan memperoleh skor penilaian 1 dari jumlah total maksimal penilaian 1. Jumlah skor masuk dalam kategori “Layak”.. Dari hasil uji coba lapangan tidak terdapat kekurangan dalam produk multimedia pembelajaran ini sehingga tidak ada bagian multimedia pembelajaran yang harus direvisi.

g. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan

Berdasarkan hasil uji coba Lapangan dinyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif IPS sudah layak untuk digunakan siswa kelas V SD Negeri Wojo Bantul Yogyakarta. Dalam pelaksanaan uji coba lapangan, siswa tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan produk sehingga peneliti tidak melakukan revisi produk multimedia pembelajaran interaktif IPS. Kegiatan penelitian pengembangan dilanjutkan pada uji lapangan..

h. Hasil Uji Coba

Uji coba lapangan melibatkan 13 siswa kelas V SD Negeri Wojo Bantul Yogyakarta. Hasil uji coba lapangan memperoleh skor penilaian 1 dari jumlah total maksimal penilaian 1. Jumlah skor masuk dalam kategori “Layak”.. Dari hasil uji coba lapangan tidak terdapat kekurangan dalam produk multimedia pembelajaran ini sehingga tidak ada bagian multimedia pembelajaran yang harus direvisi.

i. Hasil Penyempurnaan Produk Akhir

Pada uji lapangan tidak didapatkan kendala oleh siswa sebagai pengguna. Hasil yang didapat dari penelitian menyatakan

bahwa multimedia pembelajaran interaktif materi Kerajaan Budha dan Peninggalannya di Indonesia mata pelajaran IPS sudah baik dan layak digunakan oleh siswa kelas V.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian dan pengumpulan data awal dapat disimpulkan bahwa perlu dikembangkannya multimedia pembelajaran interaktif materi Kerajaan Budha dan Peninggalannya di Indonesia mata pelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar. Rusman (2012;153) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis computer atau multimedia pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *software* komputer (CD Pembelajaran) berupa program komputer yang berisi tentang muatan pembelajaran yang meliputi judul, tujuan, materi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran .

Melalui multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru maupun digunakan sendiri oleh siswa. Seperti yang dikatakan Daryanto (2010;53) bahwa salah satu karakteristik multimedia adalah bersifat mandiri, artinya dalam memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan multimedia tanpa bimbingan orang lain. Dalam penyusunan pengembangan produk awal multimedia pembelajaran interaktif memperhatikan prinsip dasar penyusunan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh Deni Darmawan (2011;41) 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*, tahap selanjutnya yaitu proses uji coba kemudian diakhiri dengan melakukan revisi produk akhir. Multimedia yang dikembangkan ini dianggap perlu bagi siswa kelas V karena multimedia pembelajaran interaktif ini berisi gambar dan video yang nyata atau kongkrit yang berkaitan dengan materi yaitu Kerajaan Budha dan Peninggalannya di Indonesia. Multimedia pembelajaran interaktif ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi sesuai dengan kemampuan siswa, karena penelitian dan pengembangan ini ditunjukkan pada anak dengan masa kelas atas SD yaitu di usia sekitar 9 tahun sampai 13 tahun yang sudah mulai berfikir kongret. Menurut Piaget dalam C. Asri Budiningsih (2012;34) masa kelas atas SD tersebut berada masa kelas atas SD tersebut berada dalam tahap oprasional konkret, dimana konsep awal yang dimiliki siswa tidak jelas dan samar-samar sekarang menjadi lebih konkret.

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif yang layak digunakan dalam proses 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 dijamin dengan menggunakan instrument angket yang disertai catatan komentar dan saran

perbaikan produk. Penilaian angket didapat dari hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan siswa kelas V SDN Wojo Bantul.

Uji kelayakan produk dalam penelitian pengembangan ini dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu 1) tahap validasi ahli materi, 2) tahap validasi ahli media, 3) tahap uji coba awal, 4) tahap uji coba lapangan, 5) tahap uji lapangan. Uji kelayakan produk dilakukan guna mendapatkan penilaian, masukan dan komentar sehingga multimedia pembelajaran yang dikembangkan baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPS khususnya materi Kerajaan Budha dan Peninggalannya di Indonesia. 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 pembelajaran IPS melakukan penilaian dan memberikan saran terkait aspek materi dan aspek pembelajaran. Kegiatan validasi materi dilakukan melalui 3 tahap. Data hasil validasi tahap 1 memperoleh kategori "Layak". Beberapa saran dan komentar yang diberikan ahli materi antara lain 1) Kesesuaian soal dengan indikator belum tepat, 2) Penggunaan bahasa dalam penjelasan materi masih belum tepat sehingga harus diperbaiki. Multimedia pembelajaran sudah diperbaiki sesuai saran dari ahli materi pembelajaran IPS yang disesuaikan dengan indikator yang ingin dicapai. Sebagaimana dikemukakan oleh Yudhi Munandi (2013:153) dalam merancang dan memproduksi program multimedia perlu memperhatikan kriteria

kandungan kognisi yang harus memberikan pengalaman kognitif (pengetahuan) yang dibutuhkan siswa. Pada validasi materi tahap 2, hasil yang didapatkan mengalami peningkatan pada rata – rata skor yaitu kategori "layak". Namun masih ada beberapa hal yang harus diperbaiki yakni mengenai penambahan keterangan pada gambar materi. Pada tahap 3 validasi ahli materi memperoleh kategori "layak". Ahli materi sudah tidak memberikan saran dan masukan sehingga multimedia pembelajaran materi Kerajaan Budha dan Peninggalannya di Indonesia mata pelajaran IPS telah layak di uji coba tanpa revisi. Pada tahap validasi ahli media pembelajaran dilakukan dalam 2 tahap. Dosen ahli media pembelajaran melakukan penilaian dan memberikan masukan serta saran terkait dengan aspek tampilan dan aspek pemrograman. Data hasil penilaian tahap 1 memperoleh kategori "layak". Namun masih ada perbaikan pada multimedia pembelajaran, diantaranya Perbaikan pada tampilan penyajian teks di menu materi, Respon pada games setelah pazzle terpasang semua. Seperti yang dikatakan Rayandra Asyhar dalam multimedia yang baik tampilan harus menarik baik dari sisi bentuk gambar maupun kombinasi warna yang digunakan. Pada penilaian ahli media tahap 2 memperoleh kategori "Layak". Ahli media pembelajaran sudah tidak memberikan saran perbaikan sehingga multimedia pembelajaran materi Kerajaan Budha dan Peninggalannya di Indonesia mata pelajaran IPS yang dikembangkan telah 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 awal melibatkan 8 orang siswa, uji lapangan melibatkan 12 orang siswa. Dalam uji lapangan ini terdapat indikator yang tidak memperoleh skor maksimal pada jumlah jawaban dari siswa yaitu mengenai kemenarikan gambar. Uji lapangan ini merupakan tahap akhir penelitian untuk mengetahui kelayakan penggunaan produk multimedia pembelajaran materi Kerajaan Budha dan Peninggalannya di Indonesia mata pelajaran IPS. Hasil uji lapangan memperoleh kriteriaa penilaian “layak”.

Sebagian besar siswa terlihat antusias dalam menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dan memperhatikan penjelasan materi dalam multimedia. Bahkan siswa yang terlihat tidak telalu mempelajari materi multimedia dan sering tidak serius dalam proses pembelajaran ketika ia menjawab soal – soal yang ada di evaluasi tidak mengalami kesulitan dan mendapat nilai tuntas.

Berdasarkan nilai rata – rata hasil penilaian produk melalui validasi ahli materi pelajaran IPS, ahli media pembelajaran, dan siswa kelas V SD Negeri 1 Wojo Bantul Yogyakarta selaku pengguna produk, multimedia pembelajaran materi Kerajaan Budha dan Peninggalannya di Indonesia mata pelajaran IPS hasil pengembangan dinyatakan “layak” dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS khususnya pada materi Kerajaan Budha dan Peninggalannya di Indonesia baik oleh guru maupun oleh siswa kelas V.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Multimedia pebelajaran IPS materi Kerajaan Budha dan Peninggalannya di Indonesia ini dikembangkan menggunakan tahap model penelitian pengembangan R&D dari Borg & Gall dengan serangkaian uji coba serta uji validasi ahli sampai Multimedia pebelajaran IPS materi Kerajaan Budha dan Peninggalannya di Indonesia dinyatakan “Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajara kelas V mata pelajaran IPS materi Kerajaan Budha dan Peninggalannya di Indonesia SD N Wojo Bantul Yogyakarta.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran yang akan disampaikan sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah, diharapkan dapat melakukan pengadaan multimedia pembelajaran ini dan menambah koleksi produk – produk multimedia pembelajaran lainnya sehingga dapat menambah kualitas pembelajaran.
2. Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif ini sebagai media dalam proses pembelajaran.
3. Bagi siswa, diharapkan dapat memanfaatkan multimedia pembelajaran ini sebagai media dalam proses pembelajaran.
4. Bagi pengembang selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan produk multimedia pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pelajaran, kondisi siswa, dan kondisi lapangan serta dapat melakukan penelitian eksperimen untuk mendapatkan hasil efektifitas produk.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : PT. Kharisma Utama Putra.
- Asri Budiningsih C. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Grava Media
- Deni Darmawan. 2012. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
———. 2011. *Inovasi Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Eko Putro Widoyoko. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta : PUSTAKA PELAJAR
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sukardjo. 2008. *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran*. Prodi Teknologi Pendidikan : Pps UNY