

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS V  
SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH NGIJON 2, SLEMAN**

**ARTIKEL JURNAL**

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



Oleh  
**Titi Sulistyoningrum**  
**NIM 11105241038**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
AGUSTUS 2015**

## PERSETUJUAN

Artikel yang berjudul “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS V SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH NGIJON 2, SLEMAN” yang disusun oleh Titi Sulistyoningrum, NIM 11105241038 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk dipublikasikan.



Dosen Pembimbing I

M. Djauhar Siddiq, M. Pd.  
NIP. 19490901 197803 1 001

Yogyakarta, Agustus 2015  
Dosen Pembimbing II

Suyantiningsih, M. Ed.  
NIP. 19780307 200112 2 001

# **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS V SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH NGIJON 2, SLEMAN**

## ***THE DEVELOPMENT OF MULTIMEDIA INTERACTIVE LEARNING SUBJECTS SOCIAL SCIENCE GRADE 5 MUHAMMADIYAH NGIJON 2 ELEMENTARY SCHOOL, SLEMAN***

Oleh: Titi Sulistyoningrum, M. Djauhar Siddiq, Suyantiningsih  
FIP, Universitas Negeri Yogyakarta  
tweetytiti6@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPS materi Kerajaan Islam dan Peninggalan Kerajaan Islam yang layak digunakan siswa kelas V SD Muhammadiyah Ngijon 2, Sleman sebagai sumber bahan ajar dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang diadaptasi dan dimodifikasi dari sepuluh langkah penelitian dan pengembangan Borg & Gall. Langkah yang ditempuh peneliti hanya sembilan langkah yaitu: 1) penelitian awal dan pengumpulan informasi, 2) perencanaan pengembangan, 3) pengembangan produk awal, 4) uji coba lapangan awal, 5) revisi hasil uji coba, 6) uji coba lapangan, 7) revisi hasil uji coba lapangan, 8) uji pelaksanaan lapangan, dan 9) revisi produk akhir. Instrumen penelitian yang digunakan adalah pedoman wawancara, angket, dan observasi. Kelayakan produk didasarkan pada hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan siswa sebagai pengguna. Data hasil angket ahli dan siswa dianalisis dengan konversi skala lima. Hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan rerata skor 4,22 dengan kriteria baik. Hasil penilaian dari ahli media mendapatkan rerata skor 4,52 dengan kriteria sangat baik, dan rata-rata penilaian pada uji pelaksanaan lapangan 3,91 dengan kriteria baik, sehingga secara keseluruhan produk multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPS hasil pengembangan dikatakan layak sebagai media pembelajaran IPS materi Kerajaan Islam dan Peninggalan Kerajaan Islam.

Kata kunci: *siswa kelas V SD, multimedia pembelajaran interaktif, pembelajaran IPS*

### **Abstract**

*This research aims to produce products multimedia interactive learning social science subject matter of islam and the relics of the islamic kingdom being used student grade V Muhammadiyah Ngijon 2 elementary school, Sleman as a source of teaching materials in learning. This research is the research of the development of adapted and modified from the ten steps of the research and development of Borg & Gall. Researcher only use 9 steps, namely: 1) research and information collecting, 2) planning development, 3) develop preliminary form of product, 4) preliminary field testing, 5) main product revision, 6) main field testing, 7) operational product revision, 8) operational field testing, and 9) final product revision. Research instrument used is the guideline now, interview, and observation. The feasibility of the product based on the results of the assessment material expert, media expert, and students as a user. Expert question form results data and the students analyzed with conversion scale of five. The assessment of material expert gets a mean score of 4,22 with good criteria. The assessment of media expert gets a mean score 4,52 with very good criteria, and the average test scores in the operational field testing 3,91 with good criteria, so that in total multimedia products interactive learning subjects said social class the result of developing as a medium learning material worthy social class the kingdom of islam and islamic royal relics.*

*Keywords: Students primary school class V, Multimedia interactive learning, Learning social class*

## **PENDAHULUAN**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya (Trianto, 2010: 171). Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial (Ahmad Susanto, 2014: 6). Jadi ilmu pengetahuan sosial menjelaskan realitas dan fenomena sosial dari berbagai cabang ilmu sosial diatas.

Guru mempunyai tugas yang lebih berat dalam pembelajaran IPS, guru harus mampu memberi motivasi bagi siswa sehingga siswa mampu mempelajari dan menguasai bahan ajar dalam belajar dan mampu menarik simpati siswa. Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Bank & Cleggs (dalam Ahmad Susanto, 2014: 324) menyatakan bahwa keberagaman media yang digunakan dalam pembelajaran ilmu-ilmu sosial akan sangat membantu guru untuk menentukan media yang sesuai dengan pembelajaran beberapa konsep. Media pembelajaran menjadi salah satu bahan ajar dalam pembelajaran yang dapat membantu guru menyampaikan materi, sehingga materi dapat dipahami siswa.

Berdasarkan observasi awal oleh peneliti yang dilakukan di kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngijon 2, Sleman, sebanyak 18 siswa dari 24 siswa cenderung kurang

tertarik pada mata pelajaran IPS. Nilai rata-rata kelas pelajaran IPS juga masih tergolong rendah jika dibandingkan dengan nilai rata-rata mata pelajaran yang lain. Hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata kelas pelajaran IPS 69,71, sedangkan nilai rata-rata mata pelajaran PKN 70,86, Bahasa Indonesia 74,15, Matematika 69,96, dan IPA 71,25. Buku teks atau buku paket digunakan guru selama menjelaskan materi pelajaran dengan tujuan siswa mendengarkan dan memahami apa yang disampaikan guru. Menurut pernyataan dari guru, sebenarnya guru sudah mengupayakan penggunaan media dalam pembelajaran misalnya dengan menunjukkan gambar tentang materi yang sedang dipelajari, namun pada kenyataan yang ditemukan peneliti saat melakukan pengamatan ketika proses pembelajaran berlangsung sebagian siswa terlihat jenuh yang mengakibatkan mereka tidak fokus belajar ketika proses pembelajaran berlangsung, bahkan sebagian terlihat mengantuk. Dalam pengamatan yang dilakukan peneliti pada saat observasi, peneliti menemukan fakta bahwa pembelajaran yang dilakukan di SD Muhammadiyah Ngijon 2, Sleman, sudah cukup baik dengan metode diskusi dan berkelompok dalam menyelesaikan tugas dari guru. Tetapi tidak semua siswa melakukan kegiatan ini dengan baik dan benar. Bahkan, beberapa siswa asik dengan dunianya sendiri atau mengobrol dengan teman lain. Hal lain yang ditemukan

yaitu guru tidak rutin menggunakan media pembelajaran. Padahal di sekolah tersebut sudah tersedia LCD projector yang dapat digunakan sewaktu-waktu dalam pembelajaran, namun penggunaannya belum dioptimalkan. Alasan guru belum rutin menggunakan media pembelajaran sebagai salah satu bahan ajar karena belum tersedianya media pembelajaran yang dapat digunakan guru. Kendalanya yaitu karena dalam pembuatan media pembelajaran tidak membutuhkan waktu yang singkat.

Hasil wawancara peneliti dengan siswa juga menunjukkan bahwa 50% lebih dari 24 siswa kelas V di SD Muhammadiyah Ngijon 2, Sleman, mengatakan jika mereka lebih suka apabila pembelajaran di dalam kelas menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan yang ada peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif sehingga dapat menjelaskan materi secara konkrit pada pembelajaran IPS. Salah satunya dengan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif. Diharapkan multimedia pembelajaran interaktif dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran di kelas sebagai pendamping buku teks atau buku paket. Selain itu peneliti juga berharap materi yang disampaikan lebih menarik dan mudah dipahami sehingga siswa lebih dapat memahami materi IPS dengan visualisasi yang baik.

Menurut Daryanto (2012: 53) multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Multimedia interaktif dipilih karena sesuai sarana dan prasarana yang mendukung di sekolah serta media ini dapat menjadikan pembelajaran yang interaktif, selain itu multimedia pembelajaran interaktif ini dapat digunakan secara berkelompok di dalam kelas dan juga dapat digunakan secara mandiri di rumah. Multimedia pembelajaran interaktif tidak hanya menampilkan materi berupa kalimat maupun gambar, tetapi juga dipadukan dengan video, diiringi musik instrumental dan kuis evaluasi. Multimedia pembelajaran ini berupa sebuah program software yang berisi materi pelajaran dan soal evaluasi, disertai gambar, suara, video, dan animasi yang dikemas dalam bentuk kepingan CD sehingga memudahkan pengguna dalam menggunakan dan menyebarkan multimedia pembelajaran tersebut.

Berkaitan dengan pernyataan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngijon 2 Sleman”.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan peneliti yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang layak digunakan guna mengatasi permasalahan di SD Muhammadiyah Ngijon 2, Sleman.

Menurut Borg dan Gall (dalam Nana Syaodih, 2009: 169) ada sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan, yaitu: penelitian dan pengumpulan data/informasi awal (*research and information collecting*), perencanaan (*planning*), mengembangkan draf/bentuk awal produk (*develop preliminary form of product*), uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*), merevisi hasil uji coba (*main product revision*), uji coba lapangan (*main field testing*), penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operasional product revision*), uji pelaksanaan lapangan (*operational field testing*), penyempurnaan produk akhir (*final product revision*), diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian dilaksanakan selama 6 bulan, dihitung sejak memulai menyusun proposal skripsi pada bulan Februari 2015 sampai dengan bulan Juni 2015.

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah Ngijon 2, Sleman dengan pertimbangan belum tersedianya media pembelajaran untuk pembelajaran di dalam kelas.

### **Target/Subjek Penelitian**

Subjek penelitian dalam pengembangan ini adalah siswa kelas V SD Muhammadiyah Ngijon 2, Sleman. Jumlah subjek uji coba lapangan awal sebanyak 3 orang siswa, uji coba lapangan 6 orang siswa dan uji pelaksanaan lapangan 14 orang siswa.

### **Prosedur**

Prosedur pengembangan yang dikembangkan peneliti mengadaptasi dan memodifikasi model pengembangan Borg dan Gall yang terdiri sepuluh langkah pengembangan. Namun dari sepuluh langkah pengembangan Borg dan Gall, peneliti hanya menggunakan sembilan langkah dalam tahapan pengembangan. Peneliti tidak sampai ke tahap desiminasi dan implementasi produk. Hal ini dikarenakan bahwa tujuan utama dalam penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif yang layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang mendampingi guru dalam proses pembelajaran di SD Muhammadiyah Ngijon 2 Sleman.

## Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data-data yang diperoleh dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini berupa data kuantitatif untuk menentukan kelayakan produk. Metode pengumpulan data diperoleh dengan melakukan wawancara dan observasi. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian ahli materi, ahli media dan subjek uji coba dengan menggunakan angket.

Metode pengumpulan data yang digunakan diantaranya: a) Metode wawancara dilakukan pada saat penelitian pendahuluan untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran di SD Muhammadiyah Ngijon 2, Sleman. Wawancara dilakukan kepada guru untuk mendapatkan informasi-informasi yang mendetail berkaitan dengan permasalahan yang ada dalam pembelajaran, b) Metode Observasi dilakukan pada saat penelitian pendahuluan dengan mengamati kegiatan pembelajaran yang terjadi dikelas, 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.

## Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif deskriptif. Data yang dianalisis

meliputi analisis kelayakan dan respon siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Analisis data ini digunakan untuk menentukan kelayakan produk melalui hasil penilaian ahli materi, ahli media dan subjek uji coba. Data yang diperoleh dikategorikan berdasarkan konversi yang dikemukakan oleh Eko Putro Widoyoko (2009: 238) sebagai berikut:

Skor	Rentang	Kriteria
5	$X > 4,2$	Sangat baik
4	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
3	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
2	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
1	$X \leq 1,8$	Sangat kurang

Multimedia Pembelajaran Interaktif ini dikatakan layak sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi kelas V SD Muhammadiyah Ngijon 2 Sleman apabila hasil penilaian yang didapatkan minimal dengan kriteria “Baik”.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### a. Hasil Penelitian dan Pengumpulan Data

Penelitian awal dalam penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi terkait kondisi pembelajaran siswa kelas V SD Muhammadiyah Ngijon 2. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas V, wawancara dengan siswa serta pengamatan langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan

observasi dan wawancara di SD Muhammadiyah Ngijon 2 ditemukan beberapa permasalahan, sebagai berikut:

1. Siswa kurang tertarik dalam mempelajari pelajaran IPS pada saat proses pembelajaran berlangsung.
2. Nilai rata-rata mata pelajaran IPS di SD Muhammadiyah Ngijon 2 Sleman yaitu 69,71, nilai tersebut masih tergolong rendah jika dibandingkan nilai mata pelajaran yang lain yaitu nilai rata-rata mata pelajaran PKN 70,86, Bahasa Indonesia 74,15, Matematika 69,96, dan IPA 71,25.
3. Belum tersedianya multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPS, bahan ajar yang digunakan hanya berupa buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS).
4. Siswa kelas V kesulitan dalam memahami materi pelajaran IPS.
5. Menurut guru kelas V siswa kesulitan dalam memahami materi IPS yaitu Kerajaan Islam dan Peninggalan-peninggalan Kerajaan Islam.
6. Belum dikembangkannya multimedia pembelajaran interaktif pada materi Kerajaan Islam dan Peninggalan-peninggalan Kerajaan Islam.
7. Belum tersedianya media pembelajaran berupa multimedia pembelajaran interaktif yang dapat digunakan siswa belajar mandiri maupun kelompok.

## **b. Hasil Perencanaan**

Tahapan perancangan ini merupakan lanjutan dari tahapan penelitian dan pengumpulan data dalam memecahkan permasalahan yang ada. Dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa Multimedia Pembelajaran Interaktif yang layak, pada tahap ini peneliti merencanakan menggunakan metodologi penelitian R&D menurut Borg and Gall. Dalam metodologi penelitian R&D Borg and Gall dilakukan sampai pada tahapan ke 9 saja.

## **c. Hasil Pengembangan Produk Awal**

Tahap pengembangan produk awal multimedia pembelajaran dilakukan melalui proses dan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Merumuskan isi multimedia pembelajaran interaktif, berkonsultasi dengan guru kelas V SD Muhammadiyah Ngijon 2, Sleman, terkait mata pelajaran IPS khususnya materi Kerajaan Islam dan Peninggalan-peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia.
- 2) Membuat desain produk untuk mempermudah pembuatan multimedia pembelajaran interaktif yang berupa *flow chart* dan *story board* dapat dilihat dalam lampiran.
- 3) Mengumpulkan materi dan bahan-bahan yang dibutuhkan berupa

- gambar, video, musik pengiring (sound) melalui buku dan internet.
- 4) Proses produksi. Pada proses ini mempersiapkan rancangan desain produk yang berisi bagian pembuka (menu utama), bagian materi, dan bagian penutup dan membuat desain cover.
  - 5) Finishing produk, merupakan tahap pengemasan produk multimedia pembelajaran yang sudah jadi dan siap dikemas dalam bentuk *Compaq Disk* (CD).
  - 6) Validasi Media dilakukan dengan meminta pertimbangan ahli (*expert judgement*) atau validasi ahli. Hasil dari pengembangan produk awal terlebih dahulu dilakukan uji kelayakan dengan meminta masukan Validasi ahli dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

Validasi materi dilakukan oleh dosen PGSD, dengan 2 tahap validasi. Tahap I mendapatkan jumlah skor rata-rata 3,82 termasuk kedalam kategori “Baik”. Validator memberikan saran untuk merevisi antara lain: a) Menambahkan masjid peninggalan Islam di Aceh (Masjid Baiturrahman); b) Pada produk multimedia ditambahkan ciri-ciri peninggalan Islam. Tahap II mendapatkan jumlah skor rata-rata 4,22 termasuk kategori “baik”.

Validator ahli materi menyatakan Multimedia Pembelajaran Interaktif layak uji coba tanpa revisi.

Validasi media dilakukan oleh dosen Teknologi Pendidikan, dengan validasi melalui 2 tahapan. Tahap I mendapatkan jumlah skor rata-rata 4,38 termasuk kedalam kategori “sangat baik”. Validator memberikan saran untuk merevisi antara lain: a) Tampilan dalam menu diurutkan, supaya alur urutan menu berurutan dengan baik sehingga memudahkan pengguna; b) Navigasi pada sub menu materi diatur supaya memudahkan pengguna dalam mengoperasikan program multimedia; c) Tombol untuk menampilkan gambar pada sub menu materi diperbaiki; d) Warna navigasi (back dan next) pada submenu materi diubah menjadi lebih kontras; e) Tombol-tombol dalam menu materi ditransparankan, supaya peta tetap terlihat; f) Tombol video dirapikan supaya terlihat rapi dan dapat dibedakan tombol yang sedang aktif digunakan. Tahap II mendapatkan jumlah skor rata-rata 4,52 termasuk kategori “sangat baik”. Validator ahli materi menyatakan bahwa Multimedia Pembelajaran Interaktif layak untuk di uji coba tanpa revisi.

**d. Uji Coba Lapangan Awal**

Uji coba lapangan melibatkan 3 siswa kelas V SD Muhammadiyah Ngijon 2. Hasil uji coba lapangan memperoleh jumlah skor penilaian 201 dengan skor maksimal penilaian 300. Jika jumlah skor tersebut dirata-rata memperoleh hasil 3,35 dengan kategori “cukup”. Dari pengamatan yang dilakukan, para siswa antusias dan aktif menggunakan serta tidak didapatkan kendala oleh siswa sebagai pengguna. Jadi dapat disimpulkan bahwa bahwa Multimedia Pembelajaran Interaktif mendapatkan respon yang baik dari siswa berdasarkan hasil uji coba lapangan awal.

**e. Hasil Merevisi Uji Coba**

Berdasarkan uji coba lapangan produk media pembelajaran ini mendapatkan nilai rata-rata 3,35. Dalam pelaksanaan uji coba lapangan awal tidak didapatkan kendala oleh siswa sebagai pengguna. Sehingga peneliti tidak melakukan revisi produk multimedia pembelajaran interaktif IPS. Hasil uji coba lapangan awal tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif layak untuk dilakukan uji coba berikutnya.

**f. Hasil Uji Coba Lapangan**

Uji coba lapangan melibatkan 6 siswa kelas IV SD Muhammadiyah Ngijon 2, Sleman. Hasil uji coba lapangan utama memperoleh jumlah skor penilaian

469 dengan skor maksimal penilaian 600. Jika jumlah skor tersebut dirata-rata memperoleh skor 3,90 dengan kategori “baik”

**g. Hasil Penyempurnaan produk uji lapangan**

Berdasarkan hasil uji coba lapangan menyatakan bahwa bahwa Multimedia Pembelajaran Interaktif sudah layak dan baik untuk digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar kelas V, sehingga peneliti tidak melakukan revisi produk Multimedia Pembelajaran Interaktif.

**h. Hasil uji pelaksanaan lapangan**

Uji pelaksanaan lapangan melibatkan 14 siswa kelas IV SD Muhammadiyah Ngijon 2, Sleman. Hasil uji pelaksanaan lapangan memperoleh jumlah skor penilaian 1096 dengan skor maksimal penilaian 1400. Jika jumlah skor tersebut dirata-rata memperoleh skor 3,91 dengan kategori “baik”. Dari hasil pengamatan pada uji pelaksanaan lapangan, respon subjek penelitian umumnya suka dan tertarik terhadap produk Multimedia Pembelajaran Interaktif.

**i. Hasil Penyempurnaan Produk Akhir**

Dari hasil uji pelaksanaan lapangan yang dilakukan dapat dikatakan bahwa Multimedia Pembelajaran Interaktif sudah layak digunakan untuk pembelajaran kelas V Sekolah Dasar. Dalam uji coba tersebut juga

siswa tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan multimedia tersebut. Sehingga permainan tidak mengalami proses revisi.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian awal dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran interaktif IPS materi Kerajaan Islam dan Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia sangat diperlukan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas V di SD Muhammadiyah Ngijon 2, Sleman. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dilakukan setelah analisis kebutuhan dan analisis lapangan.

Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat dioperasikan sendiri oleh pengguna. Hal tersebut bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam mengoperasikan produk multimedia yang dikembangkan sehingga pengguna dapat memilih materi yang ingin dipelajari. Seperti yang dikatakan Daryanto (2012: 53) bahwa multimedia interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Multimedia yang dikembangkan peneliti ini dianggap penting bagi siswa kelas V karena multimedia pembelajaran interaktif ini berisi gambar-gambar nyata yang berkaitan dengan materi selain itu juga dilengkapi video. Multimedia pembelajaran interaktif dapat

memberikan pemahaman sesuai daya pikir siswa, karena penelitian menekankan pada tahap operasional konkret yaitu pada usia anak 7 atau 8-11 atau 12 tahun. Pada usia tersebut anak sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis. Seperti yang dikemukakan J.Piaget (Asri Budiningsih, 2005: 35) bahwa tahapan anak yang ketiga yaitu tahap operasional konkret (umur 7 atau 8-11 atau 12 tahun), pada tahapan ini anak sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis.

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif yang baik dan layak dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kelayakan produk diperoleh dengan data yang dijamin menggunakan penelitian responden (ahli materi IPS, ahli media pembelajaran dan siswa sebagai pengguna). Data yang berkenaan dengan penilaian responden tentang kelayakan produk dijamin menggunakan instrumen angket, catatan komentar, dan saran perbaikan. Penilaian angket diperoleh dari hasil penilaian ahli materi, ahli media dan siswa kelas V SD Muhammadiyah Ngijon 2 Sleman sebagai subjek uji coba dan pengguna produk.

Uji kelayakan produk dalam penelitian pengembangan ini melalui beberapa tahap guna mendapatkan penilaian, masukan dan komentar sehingga produk multimedia pembelajaran interaktif IPS yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam

pembelajaran IPS khususnya materi Kerajaan Islam dan Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia. Uji kelayakan produk tersebut terbagi ke dalam beberapa tahapan, yaitu: 1) tahap validasi ahli materi, 2) tahap validasi ahli media, 3) tahap uji coba lapangan awal, 4) tahap uji coba lapangan, dan 5) tahap uji pelaksanaan lapangan.

Pada tahap validasi materi ini dosen ahli materi pelajaran IPS melakukan penilaian dan memberikan saran serta masukan mengenai 2 aspek, yaitu aspek pembelajaran dan aspek materi. Kegiatan validasi materi dilakukan 2 tahap. Data hasil penilaian tahap I memperoleh penilaian dengan kategori “Baik”. Tahap validasi ini ada masukan dari dosen ahli materi pelajaran IPS untuk menambahkan materi peninggalan kerajaan dan menambahkan ciri-ciri peninggalan kerajaan Islam di Indonesia.

Data hasil penilaian validasi materi tahap II memperoleh kategori “Baik”. Multimedia pembelajaran interaktif ini sudah diperbaiki sesuai saran dari ahli materi pelajaran IPS yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2005: 4-5) dalam memilih media untuk pembelajaran sebaiknya memperhatikan kriteria pembelajaran yaitu ketepatan dengan tujuan pembelajaran, artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Sehingga multimedia pembelajaran interaktif materi

Kerajaan Islam dan Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia sudah dapat dipertanggungjawabkan dan telah layak uji coba tanpa revisi.

Pada tahap validasi media dilakukan kegiatan validasi dalam 2 tahap. Dosen ahli media pembelajaran melakukan penilaian dan memberikan masukan terkait aspek tampilan dan aspek pemrograman. Data hasil penilaian media tahap I memperoleh kategori “Sangat Baik”. Namun masih ada beberapa perbaikan pada multimedia pembelajaran interaktif IPS, diantaranya (1) Kontrol volume diperbaiki. (2) Menu diurutkan supaya ada alurnya. (3) Navigasi pada materi diatur supaya memudahkan pengguna. (4) Tombol untuk menampilkan gambar di materi diperbaiki. (5) Tombol yang belum bekerja dengan baik dicek kembali. (6) Volume suara diawal 50% supaya suara tidak pecah. (7) Warna navigasi materi diubah lebih kontras. (8) Layout gambar diperbaiki. (10) Menu tombol materi ditransparankan, supaya peta terlihat. (11) Tombol video dirapikan.

Pada tahap II memperoleh kategori “Sangat Baik”. Ahli media pembelajaran sudah tidak memberikan saran perbaikan, sehingga multimedia pembelajaran interaktif IPS materi Kerajaan Islam dan Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia yang dikembangkan telah layak untuk digunakan tanpa revisi, dan siap untuk diujicobakan kepada pengguna.

Multimedia pembelajaran yang dikembangkan peneliti sudah diperbaiki sesuai saran dari ahli materi dan ahli media sehingga dinyatakan layak uji coba tanpa revisi. Multimedia pembelajaran interaktif ini telah mencakup gambar, teks, suara, kuis dan video yang dikemas dalam satu program yang mana dapat digunakan siswa secara mandiri dan interaktif. Hal tersebut sesuai dengan yang dinyatakan Bambang Warsita (2011: 134), bahwa dalam program multimedia pembelajaran harus memiliki tiga aspek penting, yaitu: adanya lebih dari satu media yang konvergen, interaktif, dan mandiri.

Uji coba lapangan awal melibatkan 3 orang siswa, uji coba lapangan melibatkan 6 orang siswa, dan uji pelaksanaan lapangan melibatkan 14 orang siswa. Uji pelaksanaan lapangan ini merupakan tahap terakhir penelitian untuk mengetahui kelayakan penggunaan produk multimedia pembelajaran IPS materi Kerajaan Islam dan Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia. Hasil uji pelaksanaan lapangan memperoleh kriteria penilaian “Baik”.

Sebagian besar siswa terlihat antusias dalam menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dan memperhatikan penjelasan materi dalam multimedia. Ada satu siswa yang dalam uji pelaksanaan lapangan kurang antusias dalam menggunakan multimedia ini, karena siswa tersebut sikapnya berbeda dengan teman sebaya yang lain. Siswa tersebut justru asik dengan dunianya sendiri.

Berdasarkan nilai rata-rata hasil penilaian produk melalui validasi ahli materi pelajaran IPS, ahli media pembelajaran, dan siswa kelas V SD Muhammadiyah Ngijon 2, Sleman selaku pengguna produk, multimedia pembelajaran IPS materi Kerajaan Islam dan Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia hasil pengembangan dinyatakan “layak” dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran baik oleh guru maupun siswa kelas V.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Keimpulan**

Multimedia pembelajaran interaktif IPS yang dikembangkan peneliti menggunakan metode penelitian R&D yang dikutip oleh Nana Syaodih (2009: 169-170). Hasil rata-rata penilaian produk oleh ahli materi IPS dan ahli media pembelajaran diperoleh hasil pengembangan yang “layak”.

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

1. Dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif harus disesuaikan dengan kondisi siswa dan kondisi di lapangan.
2. Diperlukannya penelitian lebih lanjut untuk mengetahui tingkat keefektifan multimedia pembelajaran interaktif dengan melakukan penelitian tindakan kelas maupun eksperimen.

3. Bagi guru dan siswa disarankan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif sebagai pendamping sumber bahan ajar dalam pembelajaran dikelas.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad Susanto. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- C. Asri Budiningsih. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bambang Warsita. (2011). *Pendidikan Jarak Jauh*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa
- Eko Putro Widoyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Nana Syaodih. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara