

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
POKOK BAHASAN PENYIMPANGAN SOSIAL PADA SISWA KELAS VIII MTS NEGERI
SUMBERGIRI**

ARTIKEL JURNAL

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



Oleh

Apriya Kurniawan

NIM 09105244022

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

2015

PERSETUJUAN

Artikel jurnal yang berjudul “**Pengembangan Multimedia Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pokok Bahasan Penyimpangan Sosial pada Siswa Kelas VIII MTS Negeri Sumbergiri**” yang disusun oleh Apriya Kurniawan, NIM 09105244022 ini telah dikoreksi dan disetujui oleh dosen pembimbing.

Pembimbing I,



Dr. Haryanto M.Pd

NIP. 19600902 198702 1 001

Yogyakarta, Juli 2015

Pembimbing II,



Suyantiningsih M.Ed

NIP. 19780307 200112 2 001

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL POKOK BAHASAN PENYIMPANGAN SOSIAL PADA SISWA KELAS VIII MTSN SUMBERGIRI PONJONG

DEVELOPMENT OF MULTIMEDIA LEARNING SOCIAL SCIENCE IRREGULARITIES SOCIAL COST OF DISCUSSION ON CLASS VIII MTSN SUMBERGIRI PONJONG

Oleh: Apriya Kurniawan, Kurikulum dan Teknologi Pendidikan/Teknologi Pendidikan, FIP, UNY,
boy_gokil@rocketmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas VIII di MTS N Sumbergiri, Ponjong, Gunungkidul sebagai sumber belajar dan media pembelajaran yang layak. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*). Proses penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan beberapa tahapan yang diadaptasi dari model penelitian pengembangan versi Borg & Gall. Adapun tahapan tersebut yaitu : Pendahuluan, perencanaan, pengembangan, validasi ahli, uji coba lapangan dan revisi. Tahapan pendahuluan meliputi analisis kebutuhan yaitu dengan melaksanakan studi pustaka dan studi lapangan. Tahap perencanaan meliputi, analisis tujuan, analisis kemampuan peneliti, menentukan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan menentukan materi pelajaran. Tahap Pengembangan meliputi membuat desain produk, mengumpulkan bahan, *finishing* produk dan validasi ahli. Setelah produk melalui tahap validasi ahli dan dinyatakan layak maka dilanjutkan dengan tahap uji coba. Tahap uji coba produk, produk multimedia pembelajaran interaktif diuji cobakan kepada siswa melalui tiga tahap, yaitu: uji coba awal yang melibatkan 3 siswa, uji coba lapangan melibatkan 9 siswa, dan uji pelaksanaan lapangan yang melibatkan 26 siswa sebagai subjek penelitian. Subjek uji coba adalah siswa kelas VIII MTS Negeri Sumbergiri Ponjong. Data dikumpulkan melalui angket dan observasi saat uji coba, kemudian data hasil penelitian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ditinjau dari aspek pembelajaran, materi, tampilan dan aspek pemrograman, kualitas multimedia pembelajaran yang dikembangkan dikategorikan baik dengan persentase 81,27 %. Dengan demikian dari hasil uji pelaksanaan lapangan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran ini telah layak digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa.

Kata Kunci: *Pengembangan, multimedia, pembelajaran, IPS, Siswa kelas VIII MTS*

Abstract

This study aims to produce interactive multimedia learning subjects of Social Sciences for eighth grade students in MTS N Sumbergiri, Ponjong, as a source of learning and learning media it deserves. This research is the development (research and development). Process development research was conducted with several stages, adapted from the research model development version Borg & Gall. The stages are: Introduction, planning, development, validation expert, field-testing and revision. Preliminary stages include analysis needs is to carry out library research and field study. The planning stage includes, objective analysis, analysis of the ability of researchers, set standards of competence, basic competence, and determine the subject matter. The development phase includes making product design, collect materials, finishing products and expert validation. After the product through expert validation stage and declared eligible then continued with the test phase. Pilot phase products, multimedia products tested interactive learning to students through three stages: initial trial involving three students, field trials involving nine students, and operational test involving 26 students as a subject of study. Subject test is class VIII MTS Sumbergiri Ponjong State. Data were collected through questionnaires and observations while testing, then the data were analyzed with descriptive quantitative analysis techniques. The results showed that in terms of aspects of learning, materials, appearance and other aspects of programming, multimedia quality learning developed well categorized with 81.27% .With such presesntase of operational test results can be concluded that this study has decent multimedia is used as a source of learning for students.

Keywords : *development , multimedia , learning , social studies , students of class VIII MTS*

PENDAHULUAN

Belajar merupakan upaya untuk membangun pengetahuan atau proses perubahan perilaku siswa sebagai akibat adanya interaksi siswa dengan berbagai sumber belajar. Seseorang dianggap sudah belajar jika dapat menunjukkan perubahan perilakunya. *Association for Educational and Communication Technology* atau AECT (Seels, B. Barbara, Richey, 2004: 13), mengartikan sumber belajar sebagai segala sesuatu yang mendukung terjadinya proses belajar, termasuk sistem pelayanan, bahan pembelajaran, dan lingkungan sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Perkembangan ragam teknologi informasi dan komunikasi memberikan pengaruh baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap kualitas pembelajaran dan sumber belajar. Pada kenyataannya di lihat dari proses dan hasil kualitas pembelajaran masih sangat rendah. Rendahnya kualitas pembelajaran dari sisi proses berkaitan dengan permasalahan yang terjadi di dalam kelas, sedangkan dari sisi hasil berkaitan dengan rendahnya hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran selama kurun waktu tertentu (Wina Sanjaya, 2009: 320).

Peningkatan kualitas pembelajaran merupakan tanggung jawab bersama, terutama peran praktisi pendidikan dan pembelajaran seperti pendidik/guru, teknologi pendidikan, psikolog pendidikan dan lainnya. Bambang Warsito (2008: 236)

menyatakan bahwa peningkatan kualitas pembelajaran dimaksudkan agar tercapainya keunggulan dalam proses pembelajaran. Suatu pembelajaran yang unggul adalah pembelajaran yang mengutamakan proses dan memberi peluang siswa untuk lebih berperan aktif dalam belajar serta memberikan kesempatan siswa/siswi untuk berinteraksi dengan sebanyak mungkin sumber belajar.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sebagai mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh peserta didik, merupakan mata pelajaran yang disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu sebagaimana yang tertuang dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Indonesia banyak dipengaruhi dari perkembangan *Social Studies* di negara barat. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang memang sudah diterapkan dari jenjang SD/MI, sampai tingkat sekolah menengah baik SMP maupun SMA. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran pada jenjang pendidikan di tingkat sekolah, yang dikembangkan secara terintegrasi dengan mengambil konsep-konsep esensial dari Ilmu-ilmu Sosial dan Humaniora.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji berbagai masalah-masalah dan fenomena sosial yang ada di masyarakat. Dan pada hakekatnya IPS merupakan telaah tentang manusia dan dunianya, sehingga proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan

Sosial tidak terbatas hanya pada teori saja namun harus bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. 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, dan ekonomi (Rudy Gunawan, 2011: 36). Menurut Rudy Gunawan (2011: 36), bahwa keterbatasan waktu, tempat, media dan sumber belajar bisa menjadi permasalahan yang harus dipecahkan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, karena keterbatasan-keterbatasan tersebut berakibat pada kurangnya pengalaman belajar siswa terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada tanggal 21 agustus 2014 di MTSN Sumbergiri, Ponjong, Gunungkidul yakni ditemukan beberapa masalah terkait dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Diantaranya adalah metode pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran di kelas, masih sebatas ceramah dan cenderung monoton sehingga penyampain pesan dalam pembelajaran kurang maksimal. Dalam proses belajar mengajar di kelas, siswa kurang begitu tertarik dengan pelajaran IPS karena guru lebih banyak ceramah dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Multimedia pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran IPS pokok bahasan

“Penyimpangan Sosial” belum ada. Fasilitas penunjang seperti laboratorium komputer yang dimiliki sekolah belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran karena keterbatasan konten media pembelajaran khususnya Ilmu Pengetahuan Sosial.

Sesuai dengan permasalahan tersebut peneliti mencoba mengembangkan sebuah media yakni multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif sangat bermanfaat untuk memudahkan siswa dalam belajar sehingga proses pembelajaran dapat berjalan interaktif, efektif dan menarik/menyenangkan. Dukungan multimedia dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajar siswa. Penggunaan multimedia pembelajaran juga dapat memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri.

Pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang baik memerlukan pengalaman belajar yakni pembelajaran yang didalamnya mengandung muatan positif yang secara isi dapat tersampaikan kepada murid melalui proses yang baik, khususnya pada pokok bahasan “Penyimpangan Sosial”. Melalui pembelajaran yang bermakna diharapkan siswa menjadi bersemangat dan tertarik untuk belajar dengan sungguh-sungguh, sehingga kompetensi dan pesan dari guru dapat diterima dengan baik. Pengalaman belajar bisa didapatkan yakni dengan penggunaan media pembelajaran yakni

multimedia pembelajaran interaktif yang memungkinkan siswa mendapat pengetahuan tidak hanya secara teoritis tetapi lebih pada pengalaman belajar yang semakin realistis, karena siswa aktif menggali pengetahuan pada multimedia yang disajikan.

Penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diharapkan dapat mengatasi keterbatasan dari segi pengalaman belajar siswa dan kejelasan materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Keindahan, kemenarikan, dan adanya interaktifitas dalam suatu media pembelajaran merupakan sarana agar siswa tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Efek terbesar yang diharapkan dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif, siswa dapat termotivasi untuk belajar dan mempermudah siswa menyerap serta mengaplikasikan materi pelajaran. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti mencoba melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pokok Bahasan Penyimpangan Sosial pada Siswa Kelas VIII MTSN Sumbergiri Ponjong”.

Penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diharapkan dapat mengatasi keterbatasan dari segi pengalaman belajar siswa dan kejelasan materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Keindahan, kemenarikan, dan adanya interaktifitas

dalam suatu media pembelajaran merupakan sarana agar siswa tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Efek terbesar yang diharapkan dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif, siswa dapat termotivasi untuk belajar dan mempermudah siswa menyerap serta mengaplikasikan materi pelajaran. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti mencoba melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pokok Bahasan Penyimpangan Sosial pada Siswa Kelas VIII MTSN Sumbergiri Ponjong”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dimaksudkan untuk menghasilkan atau mengembangkan sebuah produk yang layak, sebagaimana dikemukakan oleh Borg & Gall (1989: 784-785), bahwa pengembangan pembelajaran adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pembelajaran. Produk media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti ini difokuskan pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pokok bahasan Penyimpangan Sosial bagi siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama.

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan merupakan langkah-langkah yang dilakukan selama

penelitian dan pengembangan berlangsung. Penelitian pengembangan dilakukan dengan mengadaptasi 10 langkah yang telah dibuat dalam model pengembangan menurut Borg & Gall (1989) yang dikelompokkan kedalam beberapa tahap pengembangan yaitu:

1. Studi pendahuluan

Studi Pendahuluan merupakan langkah awal dalam melaksanakan penelitian. Studi pendahuluan dilakukan dalam dua bentuk tahapan, yaitu antara lain:

- a. Studi lapangan dilakukan untuk mencari informasi tentang kebutuhan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Peneliti melakukan penelitian di MTSN Sumbergiri Ponjong.
- b. Studi pustaka untuk mengetahui informasi hasil-hasil penelitian dan teori terkait pembelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama.

2. Perencanaan

Tahap perencanaan ini terdapat beberapa tahap yakni sebagai berikut:

- a. Analisis tujuan
Merumuskan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian pengembangan yang akan dilakukan, tujuan penelitian dan pengembangan yang peneliti lakukan adalah menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif yang layak dimanfaatkan bagi siswa dalam pembelajaran.

- b. Analisis kemampuan peneliti
Memperkirakan dana, tenaga, dan waktu yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian dan pengembangan.
- c. Analisis Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam kurikulum KTSP dengan pokok bahasan “ Penyakit Sosial dan Penyimpangan Sosial ” pada kelas VIII SMP/MTS semester ganjil kemudian dijadikan acuan dalam menampilkan materi pada multimedia interaktif.
- d. Analisis siswa di MTSN Sumbergiri Ponjong untuk pengaplikasian multimedia interaktif. Secara umum dari hasil observasi, yakni sebagian besar siswa bisa memakai komputer dengan baik.
- e. Menentukan jenis *software* pembuatan multimedia interaktif. Ada banyak *software* mulai dari versi lama sampai versi yang paling terbaru dengan berbagai spesifikasi untuk mendukung pembuatan program interaktif atau animasi. Dengan pertimbangan keterbatasan *hardware* yang dimiliki dipilihlah *Adobe Flash CS3* untuk membantu dalam pembuatan multimedia interaktif.

3. Pengembangan produk awal

Pada tahap ini yakni mempersiapkan pembuatan multimedia interaktif, yang dijabarkan sebagai berikut:

- a. Melakukan penulisan rancangan desain multimedia interaktif yang berupa *flowchart* dan *storyboard*. Pembuatan *flowchart* dan *storyboard* ini dibuat dari pembelajaran berbasis komputer model *tutorial*. Program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *software* berupa program komputer yang berisi materi pelajaran dan soal-soal (Rusman, 2012: 211).
- b. Melakukan pengumpulan data tentang gambar, video, dan materi pelajaran untuk ditampilkan pada multimedia interaktif. Materi diambil dari beberapa sumber buku IPS kelas VIII Sekolah Menengah Pertama dan internet.
- c. Pembuatan produk secara keseluruhan dengan menyusun berbagai bahan sehingga menjadi sebuah produk multimedia pembelajaran interaktif.
- d. Produk awal multimedia yang sudah jadi selanjutnya dilakukan validasi produk kepada ahli materi dan ahli media.
- e. Melakukan revisi produk sesuai penilaian dan saran dari ahli materi dan ahli media hingga dinyatakan layak untuk di uji coba ke lapangan.

4. Uji coba lapangan

Tahapan uji coba lapangan dilakukan setelah validasi terhadap

produk yang sudah jadi selesai dilaksanakan. Uji coba tersebut dibagi menjadi tiga tahapan, antara lain sebagai berikut:

a. Uji Coba Lapangan awal

Uji awal ini melibatkan 3 siswa. Peneliti meminta izin kepada guru untuk menggunakan 3 siswa sebagai subjek uji coba awal yakni dengan memilih acak. Uji coba awal terhadap multimedia pembelajaran Interaktif dilakukan di laboratorium komputer. Langkah-langkahnya yakni: Pertama, siswa bersiap menyalakan komputer sampai komputer siap untuk digunakan. Kedua, guru dan peneliti yang sebelum telah mendiskusikan langkah-langkah pembelajaran kemudian guru membuka pembelajaran. Ketiga, peneliti mulai menjelaskan tujuan dan bagaimana cara menggunakan media tersebut. Terakhir, siswa mulai belajar dengan media tersebut dan setelah selesai kemudian mengisi angket. Peneliti menganalisis hasil penilaian siswa tersebut. Revisi dilakukan jika terdapat masukan atau kritik dari pengguna atau siswa.

b. Uji Coba Lapangan

Uji coba utama ini melibatkan 9 siswa yang mencoba produk dan memberikan penilaian pada angket yang sudah tersedia. Peneliti secara acak menunjuk 9 siswa untuk

menjadi subjek uji coba utama ini. Langkah pertama yakni, Peneliti memberikan perintah untuk mempersiapkan komputer. Kedua, siswa dipersilahkan mencoba media yang sudah disiapkan di meja masing-masing bersamaan mempersiapkan angket juga. Ketiga, siswa yang telah selesai melihat dan menggunakan media, peneliti memandu siswa untuk mengisi angket, jika ada yang kesulitan mengisi angket peneliti akan membantu memberi solusinya. Peneliti menganalisis hasil penilaian siswa tersebut. Revisi dilakukan jika terdapat masukan atau kritik dari pengguna atau siswa. Uji coba utama ini juga berguna untuk mengurangi tingkat kelemahan dari produk multimedia yang dikembangkan yakni untuk dilanjutkan lagi pada uji coba pelaksanaan yang lebih luas cakupan pesertanya.

c. Uji Pelaksanaan Lapangan

Merupakan uji operasional yang melibatkan satu kelas untuk mencoba produk. Peneliti menganalisis hasil penilaian siswa tersebut untuk merevisi kembali produk dimana letak kelemahannya sehingga menjadi suatu produk akhir yang layak digunakan sebagai salah satu media belajar bagi siswa.

5. Diseminasi, tahap ini bertujuan supaya produk yang dikembangkan dapat dipakai masyarakat luas.

a. Diseminasi

Diseminasi dilakukan dengan membuat laporan hasil pengembangan untuk diajukan dalam ujian skripsi.

b. Sosialisasi produk akhir

Sosialisasi produk akhir dengan memberikan produk yang telah dikembangkan kepada salah satu lembaga pendidikan, khususnya Sekolah Menengah Pertama.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada Bulan Juni 2015. Sedangkan tempat penelitian uji multimedia pembelajaran interaktif dilaksanakan di Mts Negeri Sumbergiri.

Subjek Penelitian

Penelitian melibatkan responden yakni antara lain :

1. Satu ahli media dan satu ahli materi
2. Uji coba lapangan awal melibatkan 3 siswa
3. Uji coba lapangan melibatkan 9 siswa
4. Uji coba pelaksanaan lapangan melibatkan sebanyak satu kelas

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data sehingga hasil dari pekerjaannya lebih mudah dan lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Suharsimi

Arikunto, 1996: 160). Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa instrumen kuisioner. Kisi-kisi instrumen yang digunakan di adaptasi dari kisi-kisi instrumen yang telah dikembangkan oleh Estu Miyarso (2004: 19) yang telah tervalidasi dengan baik dan teruji. Khusus kisi-kisi instrument untuk siswa peneliti melakukan konsultasi dan minta pendapat dari dosen pembimbing dan dosen ahli. Adapun kisi-kisi instrumen mencakup beberapa komponen antara lain:

- a. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi
Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi terdiri atas 2 aspek, yaitu aspek pembelajaran dan aspek materi. Semua terdapat 21 indikator.
- b. Kisi-kisi instrumen untuk ahli media
Kisi-kisi instrument untuk ahli media mencakup 2 aspek, yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman dengan jumlah indikator sebanyak 23 indikator.
- c. Kisi-kisi instrumen untuk siswa
Kisi-kisi instrument untuk siswa terdiri dari aspek pembelajaran, materi, tampilan, dan pemrograman yang semuanya berjumlah sebanyak 20 indikator.

Teknik Analisis Data

- a. Data kualitatif diperoleh dari angket dan pedoman wawancara yang berupa tanggapan yang dianalisa dan dideskripsikan secara kuantitatif.
- b. Data kuantitatif yang diperoleh melalui angket penilaian dan wawancara akan dianalisis dengan statistik deskriptif kemudian di konversikan ke data kualitatif dengan skala 5 untuk mengetahui kualitas produk. Konversi yang dilakukan terhadap

data kualitatif mengacu pada rumus konversi yang dikemukakan oleh Sukardjo (2008: 55).

HASIL PENELITIAN

Ahli Materi

Berdasarkan 21 indikator dalam angket yang sudah di nilai oleh ahli didapatkan rata-rata 4,13 yang termasuk kategori baik.

Ahli Media

Berdasarkan 33 indikator dalam angket yang sudah di nilai oleh ahli didapatkan rata-rata 4,06 yang termasuk kategori baik.

Hasil Uji Coba

Hasil uji coba lapangan awal menunjukkan bahwa media terbukti “Layak”. Rata-rata skor yang didapatkan yakni 4,2. Kedua, uji coba lapangan menunjukkan rata-rata yakni 4,03 yang terbukti “Layak”. Ketiga, hasil uji coba pelaksanaan lapangan menunjukkan skor rata-rata yakni 4,05 yang dapat di terbukti “Layak”.

PEMBAHASAN

Materi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada pokok bahasan Penyimpangan Sosial merupakan materi yang berisi informasi dan fakta kehidupan tentang penyimpangan norma yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada umumnya berisi tentang konsep, sehingga siswa cenderung hanya melakukan hafalan. Peneliti berusaha menemukan solusi tentang bagaimana siswa tidak hanya berusaha mencapai nilai yang baik, tetapi juga berusaha agar siswa belajar secara nyata tentang pesan-pesan moral yang terkandung dalam materi tersebut. Hal itu dapat diwujudkan dengan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar.

Multimedia pembelajaran interaktif merupakan media yang digunakan dalam proses kegiatan belajar. Multimedia pembelajaran interaktif banyak mempunyai keunggulan bila dibandingkan dengan media lain. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS pokok bahasan “Penyimpangan Sosial” sangat cocok, karena materi yang disajikan merupakan kombinasi antara teks, musik, gambar, dan video. Semua aspek tersebut dikemas dalam desain yang menarik. Hal tersebut bertujuan meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2009: 15) pemakaian multimedia interaktif dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Manfaat dari multimedia interaktif yaitu dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

Multimedia pembelajaran interaktif yang peneliti kembangkan mengacu pada teori belajar behavioristik, kognitif dan konstruktivistik.

1. Menurut teori behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon (C. Asri Budiningsih, 2005: 20). Penguatan adalah faktor penting dalam belajar yakni pemberian stimulus sehingga menimbulkan respon yang ditandai dengan perubahan tingkah laku. Penggunaan multimedia

pembelajaran interaktif sebagai penguatan yang didalam termasuk hal penyajian materi yang didukung, gambar, video, dan musik.

2. Menurut teori kognitif menyatakan bahwa setiap orang yang telah memiliki pengetahuan dan pengalaman yang tertata dalam bentuk struktur kognitif yang dimilikinya. Sasaran multimedia pembelajaran interaktif ini adalah siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama dengan umur sebelas tahun ke atas. Menurut teori kognitif yang dikemukakan oleh Piaget bahwa anak dalam usia sebelas tahun ke atas mempunyai kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Hal tersebut diharapkan siswa sudah mampu mengoperasikan multimedia interaktif yang perlu pengoperasian secara interaktif dan mandiri.
3. Menurut teori konstruktivistik bahwa konsep utama dari konstruktivisme adalah peserta didik aktif dalam mencari pengetahuan tentang apa yang ia akan pahami. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif yang dapat digunakan secara mandiri maupun secara kelompok diharapkan siswa dapat aktif mempelajari materi yang

disajikan dan aktivitas belajar lebih bisa fokus.

Peneliti melakukan uji coba ke siswa melalui 3 tahapan yaitu, uji coba lapangan awal, uji coba lapangan dan uji coba pelaksanaan lapangan. Pada hasil uji coba lapangan awal menunjukkan bahwa media dengan perolehan skor 4,2 yang dikategorikan "Layak". Hasil uji coba lapangan menunjukkan media mendapat perolehan skor 4,03 yang dikategorikan "Layak". Dan uji coba pelaksanaan lapangan menunjukkan perolehan 4,05 yang dikategorikan "Layak". Komentar dan saran yang di dapat yaitu media sangat membantu pembelajaran, siswa merasa senang dengan belajar menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dan siswa menjadi tidak bosan dalam belajar di kelas dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif ini.

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Pengembangan multimedia pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial telah memenuhi kriteria kelayakan untuk proses pembelajaran menurut hasil validasi ahli materi, ahli media, serta 3 tahap uji lapangan. Hasil penilaian ahli materi tahap 1 didapat skor rata-rata 4,09 dan dikategori baik. Setelah dilakukan revisi sesuai saran ahli materi dilakukan penilaian tahap 2. Penilaian tahap 2 didapat skor rata-rata 4,13 dan dikategori baik. Berdasarkan hasil penilaian ahli media tahap 1 didapat skor rata-rata 3,69 dan dikategori baik. Setelah dilakukan revisi sesuai saran ahli media dilakukan penilaian tahap 2. Penilaian

tahap 2 didapat skor rata-rata 4,06 dan dikategorikan baik. Berdasarkan 3 tahap uji coba yakni, uji coba lapangan awal dengan melibatkan 3 dan didapat skor rata-rata 4,2 dengan kriteria baik, kemudian uji coba lapangan didapat skor rata-rata 4,03 dengan kriteria baik, serta untuk uji coba pelaksanaan lapangan didapat skor rata-rata 4,05 dengan kriteria baik.

Saran

1. Bagi guru agar dapat memanfaatkan multimedia pembelajaran ini dalam proses pembelajaran.
2. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan agar dapat memberikan dukungan yang lebih terhadap pengembangan multimedia pembelajaran.
3. Bagi pengembang lanjutan agar multimedia pembelajaran ini bias selalu di upload sesuai kurikulum yang berlaku.

DAFTAR PUSTAKA

- Asri Budiningsih. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajawali Press.
- Bambang Warsita. (2008). *Teknologi Pembelajaran. Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Borg, Walter. R & Gall. (1989). *Education Research, And Introduction, Fourth ed.* New York & London: Longman Inc.

- Estu Miyarso. (2004). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Mata Kuliah Sinematografi. Tesis*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rudy Gunawan. (2011). *Pendidikan IPS, Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta
- Seels, B. Barabara and Richey. (1994). *Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasannya*, diterjemahkan Dewi S. Prawiradillah. Jakarta : Unit Percetakan UNJ.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukardjo. (2008). *Evaluasi pembelajaran. Buku pegangan kuliah*. Yogyakarta: Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wina Sanjaya. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prada Media Grup.