

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF IPS  
SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA POKOK  
BAHASAN INDONESIA PADA MASA HINDU-BUDHA UNTUK KELAS VII  
SMP**

**ARTIKEL JURNAL**

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

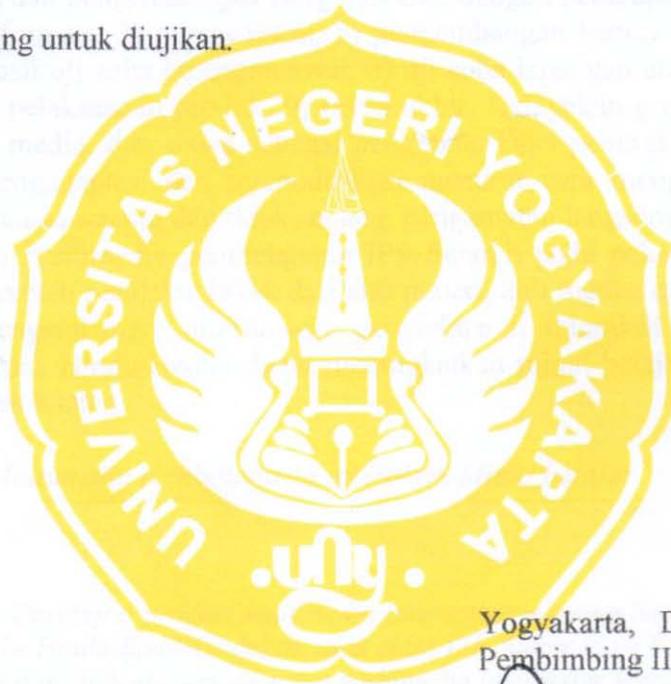


Oleh  
Ricky Maulana Abi Antoro  
NIM. 11105244026

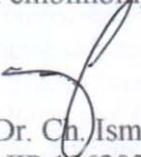
**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
JANUARI 2016**

## PERSETUJUAN

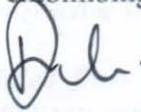
Artikel Jurnal yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Sejarah Pada Pokok Bahasan Indonesia Pada Masa Hindu-Budha Untuk Kelas VII SMP”** yang disusun oleh Ricky Maulana Abi Antoro, NIM 11105244026 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Pembimbing I

  
Dr. Ch. Ismaniati, M.Pd  
NIP.19620326 198702 2 001

Yogyakarta, Desember 2015  
Pembimbing II

  
Deni Hardianto, M.Pd.  
NIP. 19810605 200501 1 003

## **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPS SEJARAH PADA POKOK BAHASAN INDONESIA PADA MASA HINDU-BUDHA KELAS VII SMP**

### ***DEVELOPMENT OF MULTIMEDIA INTERACTIVE LEARNING IN INCREASING INTEREST SOCIAL SCIENCE LEARNING HISTORY DISCUSSION ON THE COST OF INDONESIA TO THE DURATION OF HINDU-BUDHA Class VII JUNIOR HIGH SCHOOL***

Oleh: Ricky Maulana Abi Antoro, universitas negeri yogyakarta  
Abiantoro73@yahoo.com

#### **Abstrak**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan yang diadaptasi dan dimodifikasi dari sepuluh langkah penelitian dan pengembangan Borg dan Gall dengan beberapa tahap, yaitu: 1) Penelitian awal dan pengumpulan informasi, 2) perencanaan, 3) pengembangan bentuk awal produk, 4) uji coba lapangan awal, 5) revisi hasil uji coba lapangan awal, 6) uji coba lapangan utama, 7) revisi hasil produk uji lapangan utama, 8) uji pelaksanaan produk, 9) revisi akhir. Kelayakan produk didasarkan pada hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan siswa sebagai pengguna. Data peningkatan minat belajar melalui cara pengukuran yang mengadaptasi dan memodifikasi menurut cara mengukur menurut Super dan Crities yaitu melalui pernyataan senang dan tidak senang, pengamatan langsung, dan *pretest* dan *posttest*.

Hasil pengembangan multimedia pembelajaran IPS Sejarah pada pokok bahasan Indonesia pada masa Hindu-Budha memperoleh penilaian layak dari ahli materi, ahli media, dan uji lapangan. Sementara itu hasil implementasi pengembangan multimedia pembelajaran interaktif IPS Sejarah pada pokok bahasan Indonesia pada masa Hindu-Budha dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Trucuk, Kabupaten Klaten.

Kata kunci: *IPS Sejarah, Multimedia pembelajaran interaktif, Minat belajar*

#### **Abstract**

*This study aims to: 1) Develop a product multimedia interactive learning Social Science Learning History subject of Indonesia during the Hindu-Buddhist decent used class VII Junior High School 2 Trucuk Klaten, and 2) Knowing the increased interest in student learning using multimedia interactive learning in social studies learning History Indonesia subject.*

*This research uses research development adapted and modified from the ten steps of research and development Borg and Gall with several stages, namely: 1) The initial research and information gathering, 2) planning, 3) the development of an early form of products, 4) field trial early, 5) the revision of the results of the initial field trials, 6) main field trials, 7) revision of the results of a major field test products, 8) test product implementation, 9) final revision. The feasibility of the product is based on the results of expert assessment of materials, media experts, and students as users. Data improving learning in ways that adapt and modify measurement according to measuring method according to Super and Crities namely through statements happy and unhappy, direct observation, and the pretest and posttest.*

*Results History development of multimedia learning social studies on the subject of Indonesia during the Hindu-Buddhist obtain adequate assessment of materials experts, media specialists, and field tests. While the results of the implementation of the development of multimedia interactive teaching History Social Science Learning on the subject of Indonesia during the Hindu-Buddhist can increase student interest in class VII SMP Negeri 2 Trucuk, Klaten District.*

Keywords: *History Social Science, Multimedia interactive learning, learning Interests*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki peran dalam mengaktualisasikan dua unsur pembelajaran (*instruction*) dan pendidikan (*intellectual training*), kedua unsur tersebut pada pembelajaran sejarah tidak hanya memberikan gambar mengenai masa lampau, tetapi juga memberikan latihan berpikir kritis, menarik kesimpulan. Namun Pembelajaran sejarah dipandang sebagai ilmu yang sulit dipahami, karena pada hakekatnya materi pembelajaran sejarah merupakan hafalan. Akibatnya mayoritas di Indonesia masih menganggap sejarah sebagai hal yang membosankan. Sehingga siswa kurang berminat untuk belajar sejarah.

Pengalaman belajar sejarah menjadikan siswa berkepribadian kuat, mengerti sesuatu agar dapat menentukan sikapnya. Pentingnya sejarah untuk kehidupan sehari-hari membuat siswa mempunyai alat untuk menyikap tabir rahasia gerak masyarakat, dengan sejarah dapat diketahui hasil-hasil perjuangan sejak jaman dahulu. Oleh karena itu, sejarah merupakan mata pelajaran yang ada di setiap jenjang lembaga pendidikan baik dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA). Berbagai upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah lebih dibandingkan dengan prosesnya. Upaya ini dapat melemahkan minat peserta didik dalam belajar sejarah.

Mata pelajaran sejarah perlu diberikan kepada siswa SMP untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir kronologis, komprehensif, interpretasi, analisis, meneliti, melakukan analisis terhadap isu-isu sejarah. Kemampuan tersebut sangat diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu mengalami perkembangan, tidak pasti dan kompetitif (Depdiknas, 2006: 395).

Tujuan pembelajaran sejarah yang dijabarkan oleh Clark (1973: 179) dirumuskan bahwa mata pelajaran sejarah bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) *To teach pupils to think Historically-that is, to use the historical method, to understand the structure of history, and to utilize the past in studying the present and the future.* (2) *to teach pupils to think creatively.* (3) *To explain the present (learning how to present got to the way it is, using the knowledge of the past to understand the present in order to help solve contemporary problems),* (4) *to understand the sweep of history, that is, that the status of anything*

*today is the result of what happened in the past and in time what happens today will, in one way or another, influence the future.* (5) *to enjoy history...* (6) *to help the pupils to become familiar with that body of knowledge that is history.*

1. Mengajar siswa untuk berpikir sejarah dengan menggunakan metode sejarah, memahami struktur dalam sejarah, dan menggunakan masa lampau untuk mempelajari masa sekarang dan masa yang akan datang.
2. Mengajar siswa untuk berpikir kreatif.
3. Untuk menjelaskan masa sekarang (belajar bagaimana masa sekarang, menggunakan pengetahuan masa lampau untuk memahami masa sekarang untuk membantu menyelesaikan masalah-masalah kontemporer),
4. Untuk menjelaskan sejarah bahwa status apapun hari ini adalah hasil dari apa yang terjadi di masa lalu, dan pada waktunya apa yang terjadi hari ini akan mempengaruhi masa depan.
5. Menikmati sejarah.
6. Membantu siswa akrab dengan unsur-unsur sejarah.

Ketiadaan minat menjadi salah satu faktor internal yang mempengaruhi mengapa siswa tidak terlibat aktif dalam setiap proses tahapan kegiatan belajar mengajar (Slameto, 2003: 57). Pernyataan tersebut menegaskan bahwa minat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara pada tanggal 26 Mei 2015 yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 2 Trucuk yang dipelajari siswa kelas VII dalam mata pelajaran sejarah meliputi Indonesia pada masa Hindu-Budha, Indonesia pada masa Islam, dan pada tanggal 2 Juni 2015 dilakukan penyebaran angket di kelas VII D, penyebaran angket dilakukan secara *random sampling* kepada 20 siswa untuk mengetahui pada pokok bahasan apa siswa kurang tertarik untuk mengikutinya. Diketahui siswa kurang dalam mengikuti pembelajaran sejarah pada pokok bahasan Indonesia pada masa Hindu-Budha.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah pada materi Indonesia pada masa Hindu-Budha, antara lain: (1) Sulit memahami materi sejarah pada pokok bahasan Indonesia pada masa Hindu-Budha, daya tarik siswa terhadap materi Indonesia pada masa Hindu-Budha masih kurang disebabkan cara mengajar guru masih menggunakan metode konvensional. Sehingga siswa kurang aktif dan cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran (2) Guru masih menggunakan media pembelajaran yang hanya berupa LKS. Dalam proses pembelajaran hanya melihat dari Lembar Kerja Siswa (LKS) yang memiliki kualitas yang kurang baik dan kurang menarik. Hal ini akan

mengurangi minat belajar siswa dalam proses pembelajaran sejarah. (3) Keterbatasan waktu menjadikan kendala bagi guru untuk menyampaikan materi pelajaran, mengingat banyaknya kompetensi yang harus ditempuh siswa dalam mata pelajaran sejarah. (4) Sarana dan prasarana yang terdapat di sekolah seperti laptop, proyektor dan laboratorium komputer belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran sejarah.

Pengoptimalan dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pokok bahasan Indonesia pada masa Hindu-Budha perlu dilakukan pengembangan dalam media pembelajaran, seperti halnya Lembar Kerja Siswa (LKS) yang masih memiliki kualitas yang kurang baik dan kurang menarik. Hal tersebut dapat digantikan dengan media yang memiliki kualitas gambar yang lebih baik dan lebih menarik.

Kegiatan belajar mengajar yang diterapkan guru di kelas masih bersifat konvensional, sehingga siswa kurang aktif dan cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Permasalahan tersebut dapat diatasi menggunakan media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk multimedia pembelajaran interaktif, dengan menggunakan beberapa unsur media penyampaian materi yang variatif, berupa teks, gambar, audio, video yang belum tersedia untuk mata pelajaran sejarah.

Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam pokok bahasan Indonesia pada masa Hindu-Budha memiliki keunggulan, media pembelajaran yang memiliki kualitas gambar yang baik dan menarik, media pembelajaran yang menggunakan beberapa unsur media yang variatif, seperti teks, *audio*, *audiovisual*, selain itu multimedia pembelajaran interaktif menjadi media yang mampu mengatasi kurang efektifnya waktu pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Di sisi lain, (1) Sarana yang dimiliki sekolah yaitu laboratorium komputer belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran. Menurut Steineberg (1991; 2) menjelaskan bahwa komputer dapat membantu pembelajaran dengan berbagai cara, yaitu menyajikan materi atau berinteraksi dengan siswa dengan cara menampilkan tutor, baik secara individual maupun kelompok. (2) Guru dan siswa di era modern ini rata-rata melek teknologi. Kedua hal tersebut sangat mendukung apabila dilaksanakannya pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif.

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif diharapkan mampu menjadi jembatan bagi guru untuk memfasilitasi peserta didik agar minat belajar pada pokok bahasan Indonesia pada masa Hindu-Budha meningkat, sehingga hasil belajar peserta didik dapat

sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dicapai merupakan salah satu indikator tercapainya kualitas pendidikan yang lebih baik. Untuk itu peneliti bermaksud meneliti dalam penulisan skripsi yang berjudul: "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Indonesia Pada Masa Hindu-Budha Untuk Kelas VII SMP".

### **Jenis Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development* dengan mengadaptasi dan memodifikasi model Borg dan Gall yang dikutip Sugiono (2009: 407-426).

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan tanggal 22 September 2015 sampai tanggal 24 Oktober 2015 di SMP Negeri 2 Trucuk Kabupaten Klaten yang beralamat di Kelurahan Kradenan, Kecamatan Trucuk, Kabupaten Klaten, Provinsi Jawa Tengah.

### **Target/Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VII SMP Negeri 2 Trucuk Kabupaten Klaten Kledokan tahun ajaran 2014/2015, yang terdiri dari 2 kelas VII A dan VII B

### **Prosedur**

Dalam Penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian *Research and Development*. Penelitian *Research and Development* dengan mengadaptasi dan memodifikasi model Borg dan Gall yang dikutip Sugiono (2009: 407-426). Alasan peneliti menggunakan desain tersebut karena model penelitian ini sesuai dengan penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang dilakukan, sehingga peneliti memutuskan bahwa desain penelitian dengan model Borg dan Gall merupakan desain yang paling cocok dalam penelitian ini. Penelitian ini untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif yang baik dan sesuai dengan karakteristik pengguna. Borg and Gall terdapat 9 tahapan yang dimodifikasi untuk menyesuaikan dalam merumuskan masalah yang ada di SMP Negeri 2 Trucuk. 9 Langkah tersebut antara lain: 1. Penelitian awal dan pengumpulan informasi awal, 2. Perencanaan, 3. Pengembangan bentuk awal produk, 4. Uji coba lapangan awal, 5. Revisi hasil uji coba

lapangan awal, 6. Uji coba lapangan, 7. Revisi produksi hasil uji coba lapangan, 8. Uji pelaksanaan Lapangan, 9. Revisi akhir.

### Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data-data yang diperoleh dalam penelitian dan pengembangan ini berupa data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode penggunaan angket, wawancara, observasi, *pretest* dan *posttest*

Metode pengumpulan data yang digunakan diantaranya: a) penggunaan angket digunakan dalam langkah penelitian pengembangan ini untuk mendapatkan data dari penilaian uji coba, ada tiga jenis angket yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu angket validasi media, angket validasi materi, angket validasi siswa, b) Metode wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data atau informasi tentang kondisi dan permasalahan yang terjadi di lokasi penelitian, c) observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran di kelas, d) *Pretest* dan *Posttest* dilakukan pada sebelum dan sesudah diberikan multimedia.

### Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif secara kualitatif dan kuantitatif untuk mengolah data. Adapun dalam penelitian peranan ahli materi serta tanggapan dari ahli media dan siswa terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan ditinjau dari aspek media dan aspek materi. Analisis data terhadap kelayakan produk berupa komentar, saran revisi, dan hasil pengamatan peneliti selama proses uji coba dianalisis secara deskriptif kualitatif, dan disimpulkan sebagai masukan untuk memperbaiki atau merevisi produk yang dikembangkan. Data berupa skor tanggapa ahli media, ahli materi dan siswa yang diperoleh melalui kuesioner, dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus Sukradjo (2008: 55).

Skor		Kriteria
Rumus	Rentang	
$X > \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	$X > 4,2$	Sangat Baik
$\bar{X}_i + 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
$\bar{X}_i - 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6 \times sb_i$	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup Baik
$\bar{X}_i - 1,8 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i - 0,6 \times sb_i$	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang Baik
$X \leq \bar{X}_i - 1,8 \times sb_i$	$X \leq 1,8$	Sangat Tidak Baik

Keterangan :

$\bar{X}_i$  = Rarata skor ideal =  $\frac{1}{2}$  (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

$sb_i$  = Simpangan baku ideal =  $\frac{1}{6}$  (skor maksimal ideal – skor Minimal ideal)

X = Skor aktual

Berdasarkan keterangan diatas, untuk mendapatkan data rata-rata hasil penilaian yang akan digunakan untuk menarik kesimpulan digunakan rumus:

**Rerata Penilaian =**  
**Total Penilaian**

**$\sum$ Aspek yang diamati –  $\sum$  Siswa**

Berdasarkan kriteria penilaian diatas, diperoleh standar kualitas produk media pembelajaran dengan rincian sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat baik jika rata-rata skor yang diperoleh 4,2 keatas.
2. Produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan baik jika rata-rata yang diperoleh antara 3,4 sampai 4,2.
3. Produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan cukup jika rata-rata diperoleh 2,6 sampai 3,4.
4. Produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan kurang layak jika rata-rata skor yang diperoleh 1,8 sampai 2,6.
5. Produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat kurang layak jika rata-rata skor yang diperoleh 1,8 kebawah.

Sementara, data berupa peningkatan minat belajar siswa menggunakan multimedia pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPS Sejarah pada pokok bahasan Indonesia pada masa Hindu-Budha dijamin memodifikasi cara mengukur minat belajar menurut Super dan Crities (dalam John Killis, 1988: 23-24) yaitu menggunakan 3 cara mengukur minat belajar antara lain: melalui pernyataan senang atau tidak senang terhadap aktivitas (*expressed interest*), melalui pengamatan langsung kegiatan-kegiatan yang paling sering dilakukan (*manifest interest*), dan dengan menggunakan tes bidang minat yang lebih dipersiapkan secara baku (*inventory interest*).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Serangkaian penelitian ini dirancang untuk mengembangkan produk yang baik dan layak untuk digunakan dalam meningkatkan minat belajar IPS Sejarah pada pokok bahasan Indonesia pada masa Hindu-Budha pada kelas VII SMP.

Dalam hasil penelitian ini akan diuraikan tentang hasil penerapan 9 tahapan pengembangan mulai dari penelitian dan pengumpulan data awal sampai dengan revisi produk akhir.

1. Penelitian awal dan pengumpulan informasi awal  
Hasil mengenai permasalahan dalam pembelajaran di SMP Negeri 2 Trucuk Kabupaten Klaten diketahui data berdasarkan a) permasalahan pembelajaran, permasalahan pembelajaran dari sudut pandang guru yaitu kesulitan guru dalam menyampaikan materi karena terbatasnya waktu pembelajaran yaitu hanya 1 x 40 menit, hal itu berpengaruh pada kurang dipahaminya materi oleh siswa secara keseluruhan. Selain itu kegiatan praktikum dari buku pelajaran kurang mempunyai kualitas yang baik dan kurang menarik, hal tersebut berpengaruh terhadap siswa cepat bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sejarah, b) Permasalahan pembelajaran dari sudut pandang siswa sesuai dengan pernyataan guru, yaitu penggunaan LKS yang masih memiliki kualitas yang kurang baik dan kurang menarik, dan masih belum terserapnya materi karena terbatasnya waktu pembelajaran, c) Penyebab permasalahan

pembelajaran, penyebab permasalahan pembelajaran sehingga siswa merasa cepat bosan dari sudut pandang siswa yaitu karena pembelajaran hanya menggunakan LKS yang memiliki kualitas yang kurang baik dan kurang menarik, pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah, dan waktu pembelajaran yang terbatas, d) Kebutuhan Guru, kebutuhan guru sebagai upaya mengatasi permasalahan dalam pembelajaran tersebut yaitu perlu diadakannya media yang dapat mempermudah pembelajaran dan meningkatkan minat belajar bagi siswa agar tidak cepat bosan, e) Kebutuhan Siswa, kebutuhan siswa untuk pembelajaran yaitu media yang menggunakan komputer yang dilengkapi gambar-gambar yang menarik, f) Sarana dan Prasarana, ketersediaan sarana dan prasarana merupakan dukungan penting dalam melakukan penelitian berdasarkan permasalahan yang ada. Sarana dan prasarana yang tersedia di SMP Negeri 2 Trucuk Kabupaten Klaten yaitu laboratorium komputer dan proyektor yang belum dimanfaatkan secara optimal.

Berdasarkan hasil mengenai permasalahan dalam pembelajaran di SMP Negeri 2 Trucuk Klaten, maka disimpulkan bahwa perlunya dilakukan pengembangan multimedia pembelajaran sebagai media pendukung guru dan siswa dalam melakukan pembelajaran alternatif berbasis komputer. Dengan menggunakan multimedia pembelajaran siswa dapat mengatasi terbatasnya waktu pembelajaran di kelas, siswa dapat melakukan belajar mandiri di rumah ataupun di warnet, sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat dipahami keseluruhan. Pembelajaran menggunakan lebih efektif dibandingkan pembelajaran menggunakan buku, dikarenakan multimedia pembelajaran memiliki kelebihan dalam mengatur materi, rangkuman, latihan, evaluasi, dan mendukung untuk menampilkan konten berupa gambar video, audio.

Berdasarkan hasil observasi terkait sarana dan prasarana, tersedianya laboratorium komputer dan fasilitas lainnya berupa 30 unit komputer, 1 unit proyektor dan LCD yang belum dimanfaatkan secara optimal dapat dijadikan penunjang pembelajaran dan mendukung pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran. Selain itu, siswa di SMP N 2 Trucuk hampir keseluruhan dapat menggunakan

komputer. Dengan kondisi tersebut, peneliti mempunyai gagasan dan rencana untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif dengan tujuan agar proses pembelajaran lebih mudah dan dapat meningkatkan minat belajar siswa, serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

## 2. Perencanaan

Setelah menyelesaikan tahapan penelitian awal dan pengumpulan informasi yang disesuaikan dari model pengembangan Borg and Gall yang dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan dengan cara observasi yang dilakukan oleh peneliti, kemudian dilanjutkan dengan wawancara kepada guru pengampu mata pelajaran dan 50 orang siswa yang dipilih secara acak dari kelas VII D SMP Negeri 2 Trucuk Kabupaten Klaten. Diketahui hasil dari observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti diperoleh keterangan dari studi pustaka dan studi lapangan sebagai berikut:

### a. Studi Pustaka,

Studi pustaka yang dilakukan yaitu mengumpulkan informasi dan silabus, buku-buku yang terkait dengan mata pelajaran sejarah "Indonesia pada masa Hindu-Budha". Kemudian melakukan analisis instruksional dan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, alokasi waktu dan tujuan pembelajaran untuk menentukan bentuk media yang cocok. Melalui kegiatan penyusunan ini diperoleh sebagai berikut: 1) Materi, berdasarkan persoalan yang dihadapi siswa kelas VII pada mata pelajaran Sejarah, maka peneliti memilih materi Indonesia pada Masa Hindu-Budha untuk dikembangkan sebagai multimedia pembelajaran, 2) Sandar Kompetensi, memahami proses masuknya kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia, 3) Kompetensi Dasar, mendeskripsikan perkembangan masyarakat, kebudayaan, dan pemerintahan pada masa Hindu-Budha di Indonesia serta peninggalan-peninggalanya., 4) Indikator, antara lain: a) Mendeskripsikan proses masuknya dan perkembangan agama Hindu-Budha di Indonesia, b) Menyebutkan letak kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia, c) Menjelaskan perkembangan

kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia, d) Mendeskripsikan ciri-ciri peninggalan Hindu-Budha di berbagai daerah di Indonesia, e) Mengidentifikasi contoh peninggalan sejarah bercorak Hindu-Budha di Indonesia.

### 1) Waktu

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Trucuk Kabupaten Klaten. Waktu penelitian dimulai tanggal 22 September 2015 –sampai dengan 24 Oktober 2015 waktu Pelaksanaan uji coba.

### 2) Rumusan Tujuan Pembelajaran

Dalam rumusan tujuan pembelajaran ini dilakukan untuk menentukan: a) *Audience*, dalam penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif sasaran pelaku utamanya adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Trucuk Kabupaten Klaten. b) *Behavior* yang dimaksudkan adalah perilaku yang dapat diamati sebagai hasil belajar, Perilaku siswa yang diharapkan pada pembelajaran multimedia pembelajaran interaktif sebagai berikut: 1) Siswa mengikuti pembelajaran dengan baik dan berperilaku sopan, 2) Siswa mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir, 3) Siswa memperhatikan saat pembelajaran berlangsung, 4) Peran siswa selalu aktif pada saat kegiatan pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. c) *Condition*, kondisi yang dicapai saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif sebagai berikut: 1) Siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Trucuk Kabupaten Klaten lebih menyukai pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif, 2) Semua siswa kelas VII cenderung lebih berminat untuk belajar Sejarah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dari pada belajar dengan media yang lainnya seperti gambar, peta, papan tulis maupun *power point*, 3) Tingkah laku siswa kelas VII saat kegiatan pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif sangat baik, semua siswa antusias untuk mencoba pembelajaran dengan menggunakan multimedia tersebut, 4) Multimedia interaktif yang dikembangkan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VII. d) *Degree*, Tingkatan keberhasilan yang ditargetkan harus dicapai siswa dalam mempertujukan perilaku hasil belajar. Target perilaku pada saat pembelajaran berlangsung sebagai berikut: 1) Siswa kelas VII dapat

memahami materi Indonesia pada Masa Hindu-Budha dengan baik, 2) Siswa kelas VII dapat mengerjakan latihan dan evaluasi yang ada pada multimedia interaktif dengan hasil yang memuaskan, 3) Siswa kelas VII dapat mengoperasikan multimedia interaktif secara mandiri.

b. Studi Lapangan

Hasil pengamatan diperoleh data dan gambaran proses pembelajaran Sejarah “Indonesia pada masa Hindu-Budha” di SMP Negeri 2 Trucuk Kabupaten Klaten sebagai berikut: 1) Mata pelajaran Sejarah mempunyai karakteristik “menghafal” untuk memahami materi yang diberikan. Karena mata pelajaran sejarah adalah pembelajaran yang menceritakan tentang kejadian di masa lalu, 2) Proses pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah masih menggunakan metode ceramah, menggunakan buku LKS yang masih memiliki kualitas yang kurang baik dan kurang menarik, terbatasnya waktu pembelajaran di kelas, 3) Siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Trucuk Kabupaten Klaten cepat bosan saat mengikuti proses pembelajaran Sejarah, 4) Terbatasnya waktu pembelajaran di dalam kelas, sehingga siswa kurang memahami materi secara keseluruhan, 5) Belum dimanfaatkan secara optimal sarana dan prasarana yang dimiliki oleh SMP Negeri 2 Trucuk, 6) Belum tersedianya media pembelajaran seperti multimedia interaktif pada mata pelajaran sejarah di SMP Negeri 2 Trucuk Kabupaten Klaten.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut dapat disimpulkan bahwa peneliti perlu mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif dengan tujuan agar proses pembelajaran lebih mudah dan dapat meningkatkan minat belajar siswa, serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan pada multimedia interaktif mempunyai banyak memiliki kelebihan dalam mengatur materi, rangkuman, latihan, evaluasi, dan mendukung untuk menampilkan konten berupa gambar video, audio.

3. Pengembangan Bentuk Awal Produk Multimedia Interaktif

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

a. Merumuskan isi multimedia pembelajaran, berkonsultasi dengan guru kelas VII SMP N 2 Trucuk Kabupaten Klaten, terkait mata

pelajaran Sejarah khususnya materi Indonesia pada masa Hindu-Budha.

b. Pelaksanaan pengembangan Produk

Langkah-langkah pengembangan mengacu pada Luther dalam Ariesto Hadi Sutopo (2003: 32) sebagai berikut: 1) Konsep, pembuatan Garis Besar Isi Program (GBIP) multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan dengan melakukan analisis instruksional dalam menentukan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator mata pelajaran Sejarah materi Indonesia pada masa Hindu-Budha. Adapun GBIP dapat dilihat pada lampiran, 2) Desain, desain dari pengembangan multimedia pembelajaran materi Indonesia pada masa Hindu-Budha terdiri dari pembuatan *flowchart* dan *storyboard*, 3) Pengumpulan bahan, peneliti mencari sumber bahan untuk produk multimedia yang akan dikembangkan sesuai dengan materi yang dibutuhkan. Bahan-bahan tersebut berupa gambar, dan video yang sesuai dengan materi Indonesia pada masa Hindu-Budha, 4) Pemasangan, dengan prinsip desain pesan pembelajaran, bahan yang dikumpulkan dirangkai dengan menggunakan *macromedia flash 8* dan dikolaborasikan menggunakan program *Corel Draw x5*, 5) Pengujian, langkah pengujian dilakukan dengan menjalankan multimedia pembelajaran yang sedang dikembangkan dan melihat apakah ada kesalahan dalam pengoperasian multimedia pembelajaran atau sudah sesuai dengan *storyboard*, 6) Penyaluran, tahap penyaluran adalah tahap untuk menyimpan aplikasi produk multimedia pembelajaran dalam suatu media penyimpanan dengan menggunakan *compact disk (CD)*

c. Evaluasi Media

Setelah menyelesaikan pembuatan produk maka peneliti melakukan langkah selanjutnya, yaitu:

1) Validasi ahli materi,

Validasi ahli materi dilakukan setelah menyelesaikan pengembangan produk awal multimedia pembelajaran Sejarah pokok bahasan Indonesia pada masa Hindu-Budha. Pada tahap ini produk pengembangan divalidasi dan diberikan pertimbangan oleh ahli. Ahli materi pembelajaran adalah dosen Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial yang berkompeten mengenai materi pembelajaran Sejarah, yaitu M Nur Rokhman, M.Pd. Kegiatan validasi dilakukan 2 tahap sampai materi dinyatakan

layak. Validasi ahli materi meliputi 2 aspek yaitu, aspek pembelajaran dan aspek materi. Data aspek pembelajaran dan materi hasilnya sebagai berikut: a) Validasi Aspek Pembelajaran Tahap I, validasi pada aspek pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kualitas multimedia pembelajaran dari aspek pembelajaran. Penilaian yang terdiri dari 13 butir aspek memperoleh rata-rata skor 4,8 dengan indikator yang mendapatkan skor sangat baik berjumlah 10 butir aspek dan indikator yang mendapatkan skor baik berjumlah 3 butir aspek. b) Validasi Aspek Materi Tahap I, validasi pada aspek materi penilaian terdiri dari 13 butir aspek, yang memperoleh rata-rata skor 4,3 dengan indikator mendapatkan skor sangat baik berjumlah 2 butir aspek dan indikator yang mendapatkan skor baik berjumlah 5 butir aspek, c) Komentar dan Saran Ahli Materi, berikut ini adalah masukan ahli materi tahap pertama mengenai produk multimedia interaktif yang dikembangkan: 1) Perbaiki mengikuti aturan bahasa, 2) Sesuaikan dengan gambar materi Hindu-Budha, 3) Sesuaikan dengan susunan tata letak

Produk multimedia pembelajaran interaktif Sejarah kelas VII SMP telah dilakukan revisi sebanyak 1 kali. Revisi dilakukan berdasarkan saran dari ahli materi. Setelah melakukan revisi produk multimedia pembelajaran interaktif tahap 1 maka dilanjutkan dengan penilaian tahap 2. Pada validasi tahap 2, ahli media memberikan penilaian terhadap 2 aspek yaitu aspek pembelajaran dan aspek materi. Data kedua aspek tersebut pada penilaian tahap 2 hasilnya sebagai berikut: a) Validasi Aspek Pembelajaran Tahap 2, validasi pada aspek pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kualitas multimedia pembelajaran dari aspek pembelajaran. Penilaian yang terdiri dari 13 butir aspek memperoleh rata-rata skor 4,8 dengan indikator yang mendapatkan skor sangat baik berjumlah 11 butir aspek dan indikator yang mendapatkan skor baik berjumlah 2 butir aspek, b) Validasi Aspek Pembelajaran Tahap 2, validasi pada aspek materi penilaian terdiri dari 13 butir aspek, yang memperoleh rata-rata skor 4,8 dengan indikator mendapatkan skor sangat baik berjumlah 6 butir aspek dan indikator yang mendapatkan skor baik berjumlah 1 butir aspek.

Ahli materi menyatakan bahwa pengembangan multimedia interaktif mata pelajaran Sejarah “Indonesia pada Masa Hindu-Budha” untuk siswa kelas VII SMP jika dilihat dari segi media pembelajaran sudah “Layak” untuk diuji cobakan tanpa revisi.

2) Hasil validasi ahli media,

Validasi ahli media dilakukan setelah menyelesaikan pengembangan produk awal multimedia interaktif pembelajaran Sejarah pokok bahasan Indonesia pada masa Hindu-Budha. Pada tahap ini produk pengembangan divalidasi dan diberi pertimbangan oleh ahli. Ahli media pembelajaran adalah dosen KTP FIP UNY yang berkompeten mengenai media pembelajaran, yaitu Estu Miyarso, M.Pd. Kegiatan validasi dilakukan 2 tahap sampai media dinyatakan layak. Validasi ahli media tahap 1 meliputi 2 aspek yaitu, aspek tampilan dan aspek pemrograman. Data kedua aspek tersebut hasilnya sebagai berikut: a) Validasi Aspek Tampilan Tahap 1, validasi pada aspek pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kualitas multimedia pembelajaran dari aspek tampilan. Penilaian yang terdiri dari 13 butir aspek memperoleh rata-rata skor 3,7 dengan indikator yang mendapatkan skor sangat baik berjumlah 3 butir aspek, indikator yang mendapatkan skor baik berjumlah 6 butir aspek, indikator yang mendapatkan skor cukup baik berjumlah 1 butir aspek, dan indikator yang mendapatkan skor tidak baik berjumlah 3 butir aspek, b) Validasi Aspek Pemrograman Tahap 1, validasi pada aspek pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kualitas multimedia pembelajaran dari aspek pemrograman. Penilaian yang terdiri dari 13 butir aspek memperoleh rata-rata skor 4,2 dengan indikator yang mendapatkan skor sangat baik berjumlah 4 butir aspek, indikator yang mendapatkan skor baik berjumlah 4 butir aspek, dan indikator yang mendapatkan skor tidak baik berjumlah 1 butir aspek, c) Komentar dan Saran Ahli Media, berikut ini adalah masukan ahli media tahap pertama mengenai produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan: 1) Tampilan *cover* multimedia masih kaku, 2) Masih menggunakan *font* yang ukuran kecil, 3) Kebebasan untuk memilih materi yang dipelajari masih kurang, 4) Kemasan luar (*compact disk*) masih monoton.

Produk multimedia pembelajaran interaktif Sejarah kelas VII SMP telah dilakukan revisi sebanyak 1 kali. Revisi dilakukan berdasarkan saran dari ahli media. Setelah melakukan revisi produk multimedia pembelajaran interaktif tahap 1 maka dilanjutkan dengan penilaian tahap 2. Pada validasi tahap 2, ahli media memberikan penilaian terhadap 2 aspek yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman. Data kedua aspek tersebut pada penilaian tahap 2 hasilnya sebagai berikut: a) Validasi Aspek Tampilan Tahap 2, validasi pada aspek pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kualitas multimedia pembelajaran dari aspek tampilan. Penilaian yang terdiri dari 13 butir aspek memperoleh rata-rata skor 4,1 dengan indikator yang mendapatkan skor sangat baik berjumlah 4 butir aspek, indikator yang mendapatkan skor baik berjumlah 7 butir aspek dan, indikator yang mendapatkan skor cukup baik berjumlah 2 butir aspek, b) Validasi Aspek Pemrograman Tahap 2, validasi pada aspek pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kualitas multimedia pembelajaran dari aspek pemrograman. Penilaian yang terdiri dari 13 butir aspek memperoleh rata-rata skor 4,3 dengan indikator yang mendapatkan skor sangat baik berjumlah 4 butir aspek, indikator yang mendapatkan skor baik berjumlah 5 butir aspek, dan indikator yang mendapatkan skor cukup baik berjumlah 1 butir aspek, c) Saran Ahli Media, ahli media menyatakan bahwa pengembangan multimedia interaktif mata pelajaran Sejarah “Indonesia pada Masa Hindu-Budha” untuk siswa kelas VII SMP jika dilihat dari segi media pembelajaran sudah “Layak” untuk diuji cobakan sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli media. Adapun saran atau komentar yang diberikan dari ahli media terhadap multimedia ini yaitu: “Kemasan luar masih kurang menarik”

#### 4. Uji Coba Lapangan Awal

##### a. Kondisi Subjek Uji Coba Lapangan Awal

Setelah dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media, pengembangan multimedia interaktif mata pelajaran Sejarah “Indonesia pada masa Hindu-Budha” untuk siswa kelas VII ini layak untuk digunakan pada tahap berikutnya yaitu uji coba lapangan Awal, dimana menggunakan subjek siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Trucuk sebanyak 5 orang yang dipilih berdasarkan nomer absen 1-5, kondisi subjek uji coba.

##### b. Hasil Uji Coba Lapangan Awal

Hasil uji coba lapangan awal memiliki penilaian yang terdiri dari 13 butir aspek dengan jumlah skor 54,4 dan rata-rata skor 4,18 dengan kategori baik.

#### 5. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Awal

Dalam pelaksanaan uji coba lapangan awal, peneliti juga memberikan sebuah lembar yang berisi komentar terkait kendala apa yang dialami siswa saat menggunakan produk. Komentar tersebut dapat dijadikan acuan dalam merevisi produk selanjutnya.

#### 6. Uji Coba Lapangan Utama

##### a. Kondisi Subjek Uji Coba Lapangan Utama

Uji coba lapangan utama (uji kelompok sedang) terhadap penggunaan multimedia interaktif pembelajaran Sejarah materi Nusantara pada masa Hindu-Budha melibatkan 10 orang siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Trucuk Kabupaten Klaten yang dipilih sesuai dengan urutan absen 6-15.

##### b. Hasil Uji Coba Lapangan Utama

Hasil uji coba lapangan awal memiliki penilaian yang terdiri dari 13 butir aspek dengan jumlah skor 55,4 dan rata-rata skor 4,28 dengan kategori sangat baik.

#### 7. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan

Dalam pelaksanaan uji coba lapangan ada sedikit masukan dari siswa tentang perbaikan pada produk. Saran dan masukan dari siswa sebagai subjek uji coba lapangan untuk merubah respon jawaban ketika siswa menjawab pertanyaan. Sehingga siswa lebih tertarik untuk menjawab pertanyaan yang disediakan pada multimedia pembelajaran

Validasi pada aspek pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kualitas multimedia pembelajaran dari aspek tampilan. Penilaian yang terdiri dari 13 butir aspek memperoleh rata-rata skor 3,7 dengan indikator yang mendapatkan skor sangat baik berjumlah 3 butir aspek, indikator yang mendapatkan skor baik berjumlah 6 butir aspek, indikator yang mendapatkan skor cukup baik berjumlah 1 butir aspek, dan indikator yang mendapatkan skor tidak baik berjumlah 3 butir aspek.

#### 8. Uji Pelaksanaan Produk

##### a. Kondisi Subjek Uji Pelaksanaan Produk

Uji pelaksanaan lapangan terhadap multimedia interaktif pembelajaran Sejarah materi Nusantara pada masa Hindu-Budha melibatkan siswa kelas VII A dengan nomer absen 16 – 34, dan siswa kelas VII B yang dipilih secara acak berjumlah 11 orang, sehingga jumlah keseluruhan 30 orang siswa.

b. Hasil Uji Pelaksanaan Produk

Hasil uji coba lapangan awal memiliki penilaian yang terdiri dari 13 butir aspek dengan jumlah skor 56,94 dan rata-rata skor 4,38 dengan kategori baik.

9. Revisi Produk Akhir

Pada uji pelaksanaan lapangan tidak didapatkan kendala yang berarti oleh siswa sebagai pengguna. Kegiatan penelitian pengembangan berdasarkan langkah pengembangan Borg and Gall selesai dilakukan.

10. Perbedaan Minat Belajar Siswa

Data yang berkenaan dengan perbedaan minat belajar siswa dijangkau dengan melalui menggunakan tes bidang minat yang lebih dipersiapkan secara baku (dalam hal ini berupa angket), pengamatan kegiatan-kegiatan yang paling sering dilakukan, pernyataan senang atau tidak senang terhadap aktivitas. Peneliti melakukan studi komparasi dengan membandingkan minat belajar siswa sebelum diberikan multimedia interaktif dan setelah diberikan multimedia interaktif di kelas VII A dan VII B SMP Negeri 2 Trucuk, selaku pengguna produk hasil pengembangan multimedia pembelajaran Sejarah.

a) Menggunakan tes bidang minat yang lebih dipersiapkan secara baku berupa angket. Angket yang disebarkan untuk mengetahui hasil minat sebelum diberikan multimedia pembelajaran dan hasil minat setelah diberikan multimedia pembelajaran siswa kelas VII SMP Negeri 2 Trucuk Kabupaten Klaten. Hasil angket minat sebelum dan sesudah diberikan multimedia pembelajaran diketahui bahwa nilai rata-rata hasil angket minat sebelum diberikan multimedia pembelajaran siswa kelas VII SMP Negeri 2 Trucuk Kabupaten Klaten, adalah 81,8 dengan persentase 54.5% dan pada nilai rata-rata hasil angket minat sesudah diberikan multimedia pembelajaran adalah 131.2 dengan persentase 87.4%. Berdasarkan data tersebut minat belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 49.4 dengan persentase 32.9%.

b) Pengamatan langsung kegiatan-kegiatan yang paling sering dilakukan (*manifes interest*). Pengamatan dalam hal ini dilakukan menjadi dua kegiatan, yaitu pengamatan sebelum diberikan multimedia dan sesudah diberikan multimedia. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan, diketahui data bahwa:

- c) 1) Pengamatan kegiatan siswa sebelum diberikan multimedia pembelajaran sejarah: a) Siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran sejarah, b) Siswa sering kali mengantuk ketika proses pembelajaran berlangsung, c) Siswa kurang memahami materi pembelajaran yang diberikan. 2). Setelah diberikan multimedia pembelajaran pada proses pembelajaran sejarah: a) Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran sejarah mengalami peningkatan, b) Siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan menggunakan multimedia, c) Pemahaman siswa pada materi Indonesia pada masa Hindu-Budha mengalami peningkatan.
- d) Melalui pernyataan senang atau tidak senang terhadap aktivitas. Pada penelitian pernyataan senang atau tidak senang terhadap aktivitas ditunjukkan dengan komentar yang diberikan siswa pada kolom yang telah disediakan. Berdasarkan hasil pernyataan senang atau tidak senang oleh siswa yang ditunjukkan dengan komentar pada kolom yang disediakan, diketahui bahwa: 1) Siswa senang dengan pembelajaran dengan multimedia karena sangat menarik, 2) Siswa senang dengan pembelajaran dengan multimedia karena menyenangkan, 3) Siswa senang dengan pembelajaran dengan multimedia karena mudah memahami materi, 4) Siswa senang dengan pembelajaran dengan multimedia karena tidak membosankan.

## B. PEMBAHASAN

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui kelayakan produk multimedia pembelajaran interaktif pada pembelajaran sejarah materi Indonesia pada masa Hindu-Budha sebagai salah satu pilihan media belajar siswa dalam proses pembelajaran Sejarah di kelas VII SMP Negeri 2 Trucuk Kabupaten Klaten, dan mengetahui peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif.

### 1. Kelayakan Produk

Uji kelayakan produk dalam penelitian pengembangan ini dilakukan melalui beberapa tahap-tahap uji untuk mendapatkan masukan serta saran sehingga multimedia pembelajaran interaktif ini layak digunakan dalam pembelajaran sejarah khususnya materi Indonesia pada masa Hindu-Budha. Adapun uji kelayakan produk multimedia pembelajaran interaktif ini meliputi lima tahap. yaitu: a)

tahap validasi ahli materi, b) tahap validasi ahli media, c) tahap uji coba lapangan awal, dan d) tahap uji coba lapangan, dan e) tahap uji pelaksanaan lapangan.

a. Validasi Ahli Materi

Penilaian ahli materi ditinjau dari aspek pembelajaran dan aspek materi dengan 23 butir indikator untuk ahli media pembelajaran yaitu M Nur Rokhman M.Pd. Penilaian dilakukan dalam 2 tahap yaitu tahap 1 mendapatkan rata-rata skor 4,6 dengan kriteria sangat baik dan tahap 2 mendapatkan rata-rata skor 4,8 dengan kriteria sangat. Hasil dari uji validasi ahli materi menyatakan bahwa pengembangan multimedia interaktif mata pelajaran sejarah “Indonesia pada Masa Hindu-Budha” dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMP termasuk dalam kategori layak.

Dalam segi materi mendapatkan beberapa saran dari ahli materi untuk perbaikan mengikuti aturan bahasa, menyesuaikan dengan gambar materi Hindu-Budha, menyesuaikan dengan susunan tata letak. Setelah multimedia pembelajaran interaktif direvisi hasilnya telah sesuai dengan karakteristik multimedia pembelajaran oleh (Arief Sadiman, 1989: 104) bahwa dalam uraian isi materi bahwa perlu melakukan pengorganisasian isi bahasan, harus mengidentifikasi tipe isi yang dibahas dalam program tersebut. Pengorganisasian isi bahasan ini berupa penyesuaian materi dengan karakteristik pembelajaran dan karakteristik pengguna, dalam hal ini adalah pembelajaran IPS Sejarah dan siswa SMP kelas VII.

b. Validasi Ahli Media

Penilaian ahli media ditinjau dari aspek tampilan dan aspek pemrograman dengan 22 butir indikator untuk ahli media pembelajaran yaitu Estu Miyarso M.Pd. Penilaian dilakukan dalam 2 tahap yaitu tahap 1 mendapatkan rata-rata skor 3,9 dengan kriteria baik dan tahap 2 mendapatkan rata-rata skor 4,4 dengan kriteria sangat baik. Hasil dari uji validasi ahli materi menyatakan bahwa pengembangan multimedia interaktif mata pelajaran sejarah “Indonesia pada Masa Hindu-Budha” dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMP termasuk dalam kategori layak.

Dalam segi media mendapatkan beberapa saran dari ahli media untuk memperbaiki tampilan *cover* multimedia yang masih kaku, masih menggunakan *font* yang ukuran kecil, kebebasan untuk memilih materi yang dipelajari masih kurang, kemasan luar (*compact disk*) masih monoton. Setelah multimedia pembelajaran interaktif direvisi hasilnya telah sesuai dengan pendapat Gagne and Briggs (Ismaniati 2001: 39) bahwa gambar gerak pada monitor, warna yang menarik, musik, ilustrasi yang mendukung atau hal-hal lain yang digunakan untuk menarik perhatian siswa mempelajari materi tersebut. Sehingga siswa lebih tertarik untuk mempelajari pokok bahasan Indonesia pada masa Hindu-Budha menggunakan multimedia pembelajaran.

c. Uji Coba Lapangan Awal

Pada tahap uji coba lapangan awal apresiasi siswa terhadap multimedia interaktif pembelajaran sejarah sangatlah baik. Uji coba lapangan awal dilakukan untuk subjek penelitian kelas VII B SMP Negeri 2 Trucuk Kabupaten Klaten. dalam pelaksanaan uji coba lapangan awal sebagian besar siswa sudah bisa mengoperasikan komputer untuk menjalankan multimedia interaktif, walaupun ada beberapa yang belum lancar dan masih bertanya-tanya namun secara keseluruhan kendala tersebut dapat ditangani. Penilaian yang melibatkan 5 orang siswa, dari jumlah secara keseluruhan 13 indikator yang dinilai memperoleh skor 4,28 dengan kriteria sangat baik. Setelah pelaksanaan uji coba lapangan awal, siswa memberikan masukan untuk siswa kesulitan untuk membaca penjelasan yang berada di video pada materi.

d. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan dengan 10 orang siswa yang dipilih sesuai absen 6-15. Hasil dari uji coba lapangan pada aspek kualitas tampilan dan aspek penyajian materi dengan indikator 13 mendapatkan jumlah skor sebesar 4,25 termasuk dalam kriteria sangat baik. Setelah pelaksanaan uji coba lapangan siswa memberikan masukan untuk merubah respon jawaban ketika siswa menjawab pertanyaan. Pendapat tersebut menjadi acuan peneliti untuk menyempurnakan produk multimedia

pembelajaran Sejarah sesuai saran dari siswa.

e. Uji Pelaksanaan Lapangan

Uji Pelaksanaan Lapangan dilakukan oleh 30 orang siswa, 18 orang siswa yang dipilih sesuai dengan absen 16-33 di kelas VIIA dan 12 orang siswa yang ditambahkan dari kelas VIIB yang disesuaikan dengan absen 1-12. Hasil dari uji pelaksanaan lapangan pada aspek kualitas tampilan dan aspek penyajian materi dengan 13 indikator mendapatkan rata-rata skor sebesar 4,25 dan termasuk dalam kategori sangat baik. Penilaian tersebut memiliki kesamaan dengan penilaian uji lapangan yang mempunyai rata-rata skor 4,25 sehingga dinyatakan valid. Pada tahap uji pelaksanaan lapangan ini tidak terdapat saran dari siswa untuk memperbaiki multimedia pembelajaran. Namun beberapa siswa memberikan tanggapan setelah menggunakan multimedia pembelajaran IPS Sejarah, setelah siswa belajar IPS Sejarah menggunakan multimedia siswa memperoleh pemahaman sejarah lebih baik, mengenal kejadian pada masa lampau, serta mengetahui fakta-fakta sejarah pada masa lampau. Hal tersebut sudah sesuai dengan tujuan Pembelajaran IPS Sejarah di Sekolah Menengah Pertama yang dijelaskan oleh Wasino (dalam Basuki Dwi, 2007: 60) yaitu kemampuan-kemampuan yang harus dimiliki siswa setelah mempelajari pembelajaran sejarah.

Setelah dilakukan penilaian terhadap produk yang dikembangkan pada pembelajaran sejarah yaitu multimedia pembelajaran interaktif oleh validator ahli materi pelajaran Sejarah, ahli media pembelajaran, serta siswa kelas VII SMP Negeri 2 Trucuk Kabupaten Klaten. Produk Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dinyatakan "LAYAK". Hal tersebut ditunjukkan dengan beberapa penilaian yang dilakukan terhadap penelitian pengembangan dengan melakukan validasi kepada ahli media, validasi materi, uji coba lapangan awal, uji coba lapangan, dan uji coba pelaksanaan lapangan. Dari keseluruhan penilaian yang dilakukan memperoleh penilaian dengan kriteria minimal baik. Selain itu mendapatkan saran dari penilai yaitu validator ahli, validator media. Saran

tersebut dijadikan perbaikan multimedia pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti, sehingga multimedia pembelajaran lebih menarik untuk dipelajari oleh siswa dalam pembelajaran IPS Sejarah pada pokok bahasan Indonesia pada masa Hindu-Budha. Sesuai pendapat dari Gagne dan Briggs (dalam Ismaniati 2001: 39) yang menyatakan bahwa pernyataan lisan, gambar gerak pada monitor, warna yang menarik, musik ilustrasi yang mendukung atau hal-hal lain yang digunakan untuk menarik perhatian siswa mempelajari materi. Perhatian dalam pembelajaran IPS Sejarah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif akan memberikan kemudahan siswa dalam memahami dan mencapai tujuan pembelajaran pada materi pokok bahasan Indonesia pada masa Hindu-Budha yang terdapat di dalam panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SMP dan MI tahun 2006.

2. Perbedaan Minat Belajar

Dari hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPS Sejarah pokok bahasan Indonesia pada masa Hindu-Budha. Dilakukan pengukuran minat belajar siswa menggunakan patokan dari cara mengukur minat belajar menurut Super dan Crities (dalam John Killis, 1998: 23-24) pada pembelajaran Sejarah di SMP Negeri 2 Trucuk Klaten. Pembelajaran Sejarah menggunakan multimedia interaktif memang memberikan kontribusi yang cukup signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perubahan sikap, perasaan dan perilaku siswa sebelum diberikan multimedia pembelajaran interaktif dan sesudah diberikan multimedia pembelajaran interaktif. Sebelum diberikan multimedia pembelajaran interaktif siswa cenderung kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran sejarah, siswa kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan, dan kurangnya pemahaman siswa terhadap pokok bahasan Indonesia pada masa Hindu-Budha masih kurang. Namun setelah diberikan multimedia pembelajaran interaktif siswa lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran IPS Sejarah, Siswa lebih berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran sejarah, dan pemahaman siswa terhadap pokok bahasan Indonesia pada masa Hindu-Budha mengalami peningkatan. Berdasarkan keterangan di atas hasil pengembangan multimedia pembelajaran

interaktif mampu meningkatkan minat belajar siswa sesuai pendapat dari Gunar dan Gunarsa (1985: 129-130) yang menjelaskan bahwa minat sangat berhubungan erat dengan perasaan senang individu, obyek, aktivitas, dan situasi sehingga minat dapat menjadi pendorong keberhasilan seseorang. Keberhasilan dalam hal ini adalah keberhasilan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran sejarah menurut Wasino (dalam Basuki Dwi, 2007: 60), pembelajaran sejarah tingkat SMP/MI yaitu siswa memperoleh kemampuan berpikir historis dan pemahaman sejarah, membangun kesadaran akan pentingnya waktu (*time*), memiliki pola berfikir yang kritis, menumbuhkan apresiasi penghargaan terhadap peninggalan sejarah, menumbuhkan pemahaman.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Multimedia pembelajaran sejarah materi Indonesia pada masa Hindu-Budha sebagai media belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas VII SMP N 2 Trucuk Kabupaten Klaten telah menempuh 9 langkah pengembangan berdasarkan model pengembangan Borg & Gall dan dinyatakan "LAYAK". Hal tersebut dibuktikan dengan beberapa hasil penelitian yaitu hasil Validasi Ahli dan Materi, Uji coba lapangan Awal, uji coba lapangan, uji pelaksanaan lapangan. Validasi oleh ahli materi yaitu bapak M Nur Rokhman, M.Pd memperoleh persentase rata-rata skor 97% dikategorikan "sangat baik" dan validasi oleh ahli media yaitu Bapak Estu Miyarso, M.Pd. memperoleh persentase rata-rata skor 90,6% dikategorikan "sangat baik". Uji lapangan awal dengan subjek penelitian 5 orang siswa memperoleh persentase rata-rata skor rata-rata skor 85,8 % dikategorikan "sangat baik", Uji Coba Lapangan dengan subjek 10 orang siswa memperoleh presentase rata-rata skor 85,2% dikategorikan "sangat baik", dan Uji Pelaksanaan Lapangan seubjek 30 orang siswa memperoleh rata-rata skor 87,5% dikategorikan "sangat baik".
2. Terdapat perbedaan minat belajar antara siswa yang sebelum diberikan multimedia dan sesudah diberikan multimedia pembelajaran sejarah. Perbedaan tersebut

diukur dengan memodifikasi cara mengukur minat belajar siswa menurut Super dan Crities yaitu (1) Menggunakan pernyataan senang atau tidak senang yang terdapat pada lampiran (lampiran :198-201), (2) Selain itu melalui pengamatan langsung kegiatan-kegiatan yang sering dilakukan siswa sebelum dan sesudah diberikan multimedia interaktif, (3) Menggunakan tes bidang minat yang lebih dipersiapkan secara baku, dalam hal ini berupa penggunaan angket minat sebelum diberikan multimedia memperoleh rata-rata skor persentase 50,4 %, dan sesudah diberikan multimedia memperoleh rata-rata skor persentase 87,4%.

### Saran

Bagi sekolah atau Bapak/Ibu Guru disarankan untuk dapat memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif dengan baik agar dapat mengikuti perkembangan teknologi yang dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran. Baik pembelajaran di Sekolah Mengah Pertama maupun pembelajaran di tingkatan berikutnya.

## DAFTAR PUSATAKA

- Arief S. Sadiman, dkk (2006). *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aristo Hadi Sutopo (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Basuki Dwi (2007). *Penerapan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Pada Pembelajaran IPS Sejarah di SMP Negeri 21 Semarang Tahun Ajaran 2006/2007*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Ch. Ismaniati. (2001). *Pengembangan Program Pembelajaran Berbantuan Komputer. Buku Pegangan Kuliah*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Clark, H.L (1973) *Teaching Social Studies in Secondary Schools*, London: Collin Macmillan Publishers.
- Depdiknas.(2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran (KTSP) IPS Sejarah SMP*: Jakarta.

- Gunarsa, Singgih D. Dan Gunarsa, Yulia Singgih D. 1985. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia.
- Slameto. (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Steinberg, Esther R. *Computer-assisted Instruction: a Synthesis of Theory, Practice and Technology*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publisher, 1991.
- Sugiono (2009). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukardjo. (2008). *Evaluasi Pembelajaran. Buku Pegangan Kuliah*. Yogyakarta: Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- John Killis. (1988). *Hubungan Minat Kerja, Motivasi Ekstrinsik dan Bimbingan dalam Pelajaran dengan Kecapakan Kerja Teknik Listrik Lulusan STM Pada Industri-Industri DIY*. Tesis. Jakarta: Fakultas Pascasarjana IKIP Jakarta.