

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA IPS BERBASIS ADOBE FLASH PROFESSIONAL UNTUK KELAS IV B SD NEGERI GEDONGKIWO

THE DEVELOPMENT OF SOCIAL SCIENCE'S MULTIMEDIA AT GEDONGKIWO ELEMENTARY SCHOOL

Oleh: Hanif Rahman, Universitas Negeri Yogyakarta, e-mail: nipo.29@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia yang layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS di SD Negeri Gedongkiwo, Yogyakarta. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*development research*) dengan mengacu pada model pengembangan Borg dan Gall. Langkah penelitian yang dilakukan, yaitu studi pendahuluan, perencanaan penelitian, pengembangan desain, uji coba satu-satu, revisi I, uji coba kelompok kecil, revisi II, uji coba lapangan, serta revisi akhir. Subjek uji coba dalam penelitian ini berjumlah 23 siswa. Satu siswa saat uji coba satu-satu, 4 siswa saat uji coba kelompok kecil, dan 18 siswa saat uji coba lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji coba satu-satu terhadap multimedia mendapat skor rata-rata 4,20 dengan kategori sangat baik. Hasil uji coba kelompok kecil terhadap multimedia mendapat skor rata-rata 4,03 dengan kategori sangat baik. Hasil uji coba lapangan terhadap multimedia mendapat skor rata-rata 4,20 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, multimedia layak digunakan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Kata kunci: *pengembangan multimedia, pembelajaran IPS*

Abstract

This research aimed to produce multimedia that can be used as the Social Science's learning media at Gedongkiwo Elementary School, Yogyakarta. This research was a development research that referred to Borg and Gall model. The research's steps that conducted, that is, preliminary studies, research plan, design development, individual trial, the first revision, small group trial, the second revision, field trial, and the final revision. The research's subject was 23 students. One student in the individual trial, 4 students in the small group trial, and 18 students in the field trial. The research's result showed that the individual trial toward multimedia received an average score 4,20 with very good category. The result of small group trial toward multimedia received an average score 4,03 with very good category. The result of field trial toward multimedia received an average score 4,20 with very good category. Based on the result of this research, multimedia can be used in the Social Science's learning at Elementary School.

Keywords: multimedia, Social Science's learning

PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya (Sugihartono dkk, 2007: 74). Namun dalam hal tersebut, interaksi atau komunikasi yang dilakukan oleh seorang guru dan siswa kadang kurang berjalan dengan lancar, karena adanya berbagai hambatan. Hambatan-

hambatan tersebut dapat berasal dari guru maupun siswa, sehingga komunikasi yang berlangsung di antara keduanya tidak berjalan secara efektif dan efisien.

IPS merupakan ilmu pengetahuan yang mempunyai tujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat kemampuan, dan lingkungannya, serta sebagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Etin Solihatin &

Raharjo, 2007:15). Oleh karena itu, IPS harus mendapat perhatian lebih sejak awal dan diberikan sedini mungkin kepada siswa sekolah dasar, agar nantinya para siswa tersebut memiliki bekal yang berguna saat mereka terjun langsung dalam kehidupan bermasyarakat. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang menarik bagi siswa dan dianggap sebagai mata pelajaran hafalan. Selain itu, pelajaran IPS juga dianggap tidak terlalu penting dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, seperti IPA dan matematika, sehingga minat belajar terhadap mata pelajaran ini kurang (Wina Sanjaya, 2002: 226). Salah satu cara yang harus dilakukan oleh guru untuk menarik minat para siswa tersebut terhadap mata pelajaran IPS adalah guru harus menggunakan media dalam melakukan pembelajaran IPS.

Media diartikan sebagai pengantar atau perantara, diartikan pula sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, media diartikan sebagai alat dan bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran (Jamil Suprihatiningrum, 2012: 319). Berbagai bentuk media dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar ke arah yang lebih konkret. Pembelajaran dengan menggunakan media tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata (verbalisme), sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih berarti.

Peranan media pembelajaran berpengaruh pada kegiatan pembelajaran. Kurangnya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, terutama pada mata pelajaran IPS dapat berpengaruh terhadap motivasi dan minat belajar

siswa. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam pembuatan media pembelajaran. Hal tersebut bertujuan agar motivasi dan minat belajar siswa lebih meningkat.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mulai merambah ke dunia pendidikan. Hal tersebut memungkinkan guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran IPS berupa multimedia yang interaktif, efektif dan menyenangkan. Salah satu potensi media komputer yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, yaitu mampu menampilkan audio visual untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu, keuntungan yang dapat diperoleh dalam pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran adalah kelebihan dalam menampilkan gambar sebagai bentuk visual yang dapat diamati dan dipelajari. Pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPS semakin terlihat jelas mengingat objek kajian IPS yang bersifat abstrak.

Banyak sekali hal abstrak yang sulit dipikirkan oleh siswa, dapat ditampilkan melalui simulasi komputer. Untuk itu, media pembelajaran berbasis komputer ini, akan membantu guru dalam menampilkan objek-objek IPS yang bersifat abstrak dan sulit dipahami siswa. Dengan memperhatikan keuntungan yang diperoleh dalam pemanfaatan komputer sebagai alat bantu dalam pembelajaran IPS, maka perlu dicoba untuk mengembangkan media pembelajaran IPS berbasis komputer.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di SD Negeri Gedongkiwo, Kota Yogyakarta, proses pembelajaran IPS masih

menggunakan pendekatan konvensional (ceramah) dan tanya jawab, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru. Dengan kata lain, proses pembelajaran hanya berlangsung satu arah, dan para siswa menjadi kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Selain itu, dalam proses pembelajaran di dalam kelas, guru hanya menggunakan LKS sebagai bahan ajar. Padahal pembahasan materi IPS yang di dalamnya terdapat banyak sekali konsep-konsep bersifat abstrak, membutuhkan visualisasi untuk mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan guru. Hal tersebutlah yang kemudian menyebabkan siswa tidak menyukai mata pelajaran IPS.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, diketahui bahwa fasilitas yang ada di SD Negeri Gedongkiwo cukup memadai. Sekolah tersebut memiliki laboratorium komputer, dan juga *LCD*. Menurut kepala sekolah tersebut, laboratorium komputer hanya digunakan saat ekstrakurikuler TIK, dan tidak pernah digunakan untuk kegiatan lain, seperti kegiatan pembelajaran, sedangkan *LCD* hanya digunakan ketika ada rapat guru. Selain itu, berdasarkan wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa alasan guru kelas tersebut tidak menggunakan media karena persiapan menggunakan media membutuhkan waktu yang lama, sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan tidak dapat tercapai tepat waktu.

Berdasarkan wawancara dengan guru TIK, diketahui bahwa antusiasme siswa terhadap komputer tinggi. Hal tersebut terbukti setelah wawancara selesai, para siswa yang sedang istirahat, menghampiri guru TIK untuk

menanyakan kapan mereka akan belajar komputer lagi. Dengan melihat kondisi tersebut, seharusnya guru dapat mengoptimalkan komputer yang ada di sekolah, untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Materi pokok yang dikembangkan dalam multimedia berbasis komputer ini adalah kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya. Alasan peneliti memilih materi ini karena kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya harus menggunakan media dalam penyampaian materinya. Selain itu dengan kendala yang dihadapi oleh guru untuk menghadirkan benda asli di dalam kelas. Contohnya adalah dalam materi kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya terdapat materi tentang peristiwa alam, seperti gunung meletus, tsunami, gempa bumi, dan lain-lain. Berbagai peristiwa alam tersebut tidak bisa diamati secara langsung oleh siswa karena memiliki resiko bahaya, sehingga diperlukan suatu media yang dapat menampilkan peristiwa alam tersebut di dalam kelas. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan multimedia IPS berbasis *Adobe Flash Professional* pada materi kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya.

Media yang dikembangkan ini, memiliki tujuan untuk mengajarkan kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya melalui media yang menarik dan menyenangkan, sehingga para siswa tersebut akan mudah mempelajari materi yang diajarkan oleh guru. Selain itu juga dapat meningkatkan konsentrasi siswa, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pun akan meningkat.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Multimedia IPS Berbasis *Adobe Flash Professional* pada Materi Kenampakan Alam dan Keberagaman Sosial Budaya Kelas IV B SD Negeri Gedongkiwo, Yogyakarta”. Penelitian ini perlu dilakukan karena saat ini guru dituntut untuk dapat menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran dan untuk meningkatkan kompetensi profesional guru.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2010: 333), penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku atau modul. Tetapi bisa juga berupa perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data (Nana Syaodih Sukmadinata, 2010: 164).

Prosedur Pengembangan

Pengembangan multimedia ini menggunakan model pengembangan Borg dan Gall, dengan sepuluh langkah pengembangan meliputi: studi pendahuluan (*research and information collecting*), merencanakan penelitian (*planning*), pengembangan desain (*develop preliminary form of product*), uji coba satu-satu (*one-to-one evaluation*), revisi I, uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*), revisi II, uji coba lapangan (*field trial*), revisi akhir, serta implementasi dan diseminasi

Uji Coba Produk

1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV B SD Negeri Gedongkiwo, Yogyakarta yang terdiri dari 23 siswa

2. Objek Penelitian

Objek uji coba pada penelitian ini adalah multimedia berbasis *Adobe Flash Professional CS6* pada materi kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya di Indonesia bagi siswa kelas IV.

Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari angket penilaian oleh ahli media, ahli materi dan subjek uji coba lapangan.

Sumber data pada penelitian ini diperoleh dari ahli media, ahli materi dan uji coba pembelajaran yang diterapkan kepada siswa kelas IV B SD Negeri Gedongkiwo, Yogyakarta.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu wawancara, angket, dan observasi.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan untuk mengklarifikasi, menganalisa dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul adalah statistik deskriptif. Langkah-langkah analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Mengubah penilaian dalam bentuk kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan.
2. Setelah data terkumpul, lalu menghitung skor rata-rata.

3. Mengubah skor rata-rata menjadi nilai kualitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pengembangan multimedia pembelajaran IPS untuk kelas IV sekolah dasar ini dilaksanakan berdasarkan pada analisis kebutuhan yang disimpulkan setelah mendapat berbagai informasi tentang kondisi pembelajaran di SD Negeri Gedongkiwo, Yogyakarta. Pengumpulan informasi dilakukan melalui studi lapangan, wawancara, dan studi pustaka.

1. Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan di SD Negeri Gedongkiwo melalui observasi yaitu saat siswa kelas IV B mengikuti pembelajaran IPS pada tanggal 17 Maret 2015. Proses pembelajaran IPS di dalam kelas masih menggunakan pendekatan konvensional (ceramah) dan tanya jawab, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru. Selain itu, dalam proses pembelajaran di dalam kelas, guru hanya menggunakan LKS sebagai bahan ajar.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah, guru kelas IV B dan juga guru TIK. Wawancara tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi mengenai fasilitas yang dimiliki oleh sekolah, proses pembelajaran IPS, penggunaan media dalam melaksanakan pembelajaran IPS, serta penggunaan laboratorium komputer sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.

Fasilitas yang ada di SD Negeri Gedongkiwo cukup memadai. Sekolah tersebut memiliki laboratorium komputer yang di dalamnya terdapat 20 unit komputer. Di sekolah tersebut juga memiliki 2 unit *LCD*, yang satu dipasang di laboratorium komputer, dan yang satunya disimpan di ruang guru, dan hanya dipakai apabila ada rapat guru.

Proses pembelajaran IPS di kelas IV B hanya menggunakan LKS, guru tidak pernah memakai media dalam mengajarkan materi IPS kepada siswanya. Guru kelas IV B tersebut beralasan jika menggunakan media pembelajaran, waktu yang digunakan dalam melaksanakan pembelajaran IPS tidak akan cukup, dan tujuan dari pembelajaran IPS tidak akan tercapai tepat waktu.

Menurut guru TIK, laboratorium komputer yang dimiliki oleh SD Negeri Gedongkiwo hanya digunakan saat ekstrakurikuler TIK, dan tidak pernah digunakan untuk kegiatan lain, seperti untuk kegiatan pembelajaran. Padahal antusiasme dari para siswa terhadap komputer sangatlah tinggi. Hal tersebut seharusnya bisa dimanfaatkan oleh guru untuk menggunakan komputer sebagai media pembelajaran. Guru TIK tersebut pernah menawarkan kepada para guru untuk belajar menggunakan komputer agar bisa menggunakannya untuk menunjang proses pembelajaran. Namun tidak ada satu pun guru yang tertarik, dengan alasan tidak ada waktu untuk belajar komputer.

3. Studi pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mendapat informasi mengenai media pembelajaran, multimedia interaktif, *Adobe Flash Professional*, Ilmu Pengetahuan Sosial dan karakteristik siswa SD. Secara umum materi IPS mengenai kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya merupakan materi yang abstrak bagi siswa. Dengan karakteristik siswa SD yang masih dalam tahap operasional konkret maka dibutuhkan media untuk memudahkan siswa dalam mempelajari materi kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya. Media yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran tersebut harus menarik dan mempermudah siswa dalam mempelajari materi yang ada di dalam pelajaran IPS serta disesuaikan dengan karakteristik siswa SD.

Deskripsi Hasil Pengembangan Produk

Pengembangan multimedia ini dilakukan melalui beberapa tahap. Tahap yang pertama ialah melakukan studi pendahuluan untuk mengetahui kebutuhan media dalam pembelajaran IPS di SD Negeri Gedongkiwo, Yogyakarta. Tahap kedua adalah melakukan perencanaan penelitian dengan cara merumuskan tujuan dari diciptakannya multimedia yang berupa CD interaktif ini. Tahap ketiga adalah melakukan pengembangan desain multimedia sesuai dengan perencanaan.

Sebelum diujicobakan kepada siswa, produk multimedia interaktif harus melalui uji kelayakan, maka dilakukan validasi materi dan validasi media. Validasi materi dilakukan oleh

Sekar Purbarini Kawuryan, S. IP., M. Pd.. Validasi materi tahap I terhadap multimedia mendapatkan skor rata-rata 3,67 dengan kategori "Baik". Setelah direvisi, dilakukan validasi tahap II terhadap multimedia dan mendapatkan skor rata-rata 4,23 dengan kategori "Sangat Baik". Sehingga produk yang divalidasi pada tahap II ini sudah layak digunakan untuk uji coba di lapangan tanpa revisi.

Validasi ahli media dilakukan oleh Aryawan Agung Nugroho, S. T.. Validasi media tahap I terhadap multimedia mendapatkan skor 4,11 dan termasuk kategori "Sangat Baik". Setelah direvisi, dilakukan validasi tahap II terhadap multimedia dan mendapatkan skor rata-rata 4,65 dengan kategori "Sangat Baik". Sehingga produk yang divalidasi pada tahap II ini sudah layak digunakan untuk uji coba di lapangan tanpa revisi.

Setelah melalui validasi ahli materi dan ahli media, produk multimedia ini diujicobakan kepada siswa SD Negeri Gedongkiwo. Uji coba dilakukan sebanyak tiga kali dan mengisi angket dengan skala penilaian 1 sampai dengan 5. Tahap uji coba satu-satu melibatkan 1 orang siswa dan hasil penilaian terhadap multimedia menunjukkan skor 4,20 dengan kategori "Sangat Baik". Pada tahap ujicoba kedua yaitu ujicoba kelompok kecil melibatkan empat orang siswa dan hasil penilaian terhadap multimedia menunjukkan skor 4,03 dengan kategori "Sangat Baik". Pada tahap ketiga, yaitu uji coba lapangan yang melibatkan 18 siswa dan hasil penilaian terhadap multimedia menunjukkan skor 4,20 dengan kategori "Sangat Baik".

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan melalui validasi ahli materi, ahli media

dan uji coba pada siswa kelas IV B SD Negeri Gedongkiwo, menjadikan multimedia berupa CD Interaktif yang dikembangkan ini layak digunakan dalam pembelajaran IPS dengan beberapa kelebihan, antara lain:

1. Menggunakan tema *anime* Naruto, sehingga dapat menarik siswa untuk belajar menggunakan media ini.
2. Terdapat gambar-gambar berwarna tentang contoh kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya yang disertai dengan keterangannya.
3. Terdapat video tentang peristiwa alam yang sulit untuk diamati secara langsung oleh siswa.
4. Terdapat soal evaluasi yang dapat digunakan siswa untuk mengetahui sejauh mana mereka menguasai materi.
5. Terdapat *feedback* yang berguna untuk memotivasi siswa setelah mereka mengerjakan soal evaluasi.

Pembahasan

Penelitian pengembangan yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan multimedia berupa CD Interaktif dengan materi IPS, yaitu kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya untuk kelas IV SD. Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti untuk mengembangkan multimedia berupa CD Interaktif ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Pada pelaksanaannya, peneliti mengadaptasi dengan mengambil bagian-bagian yang sesuai dengan kebutuhan peneliti. Oleh karena itu, peneliti hanya melakukan penelitian dari tahap pertama sampai dengan tahap kesembilan dikarenakan menyesuaikan dengan kemampuan peneliti dan kondisi penelitian di

lapangan. Kesembilan langkah penelitian tersebut adalah studi pendahuluan, perencanaan penelitian, pengembangan desain, uji coba satu-satu, revisi I, uji coba kelompok kecil, revisi II, uji coba lapangan, revisi akhir.

Pengembangan multimedia berupa CD Interaktif ini didasarkan pada permasalahan yang ditemukan peneliti, yaitu kurangnya guru menggunakan media dalam pembelajaran IPS. Guru tersebut hanya menggunakan LKS sebagai bahan ajar. Selain itu, fasilitas yang dimiliki oleh SD Negeri Gedongkiwo juga cukup memadai dengan adanya laboratorium komputer. Namun guru tidak pernah memanfaatkan fasilitas tersebut sebagai penunjang pembelajaran. Padahal antusiasme para siswa terhadap komputer sangatlah tinggi. Sehingga permasalahan dalam penelitian ini difokuskan pada bagaimana mengembangkan multimedia berbasis *Adobe Flash Professional* pada materi kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya untuk siswa kelas IV SD.

Salah satu alasan dikembangkannya multimedia tersebut, adalah karena siswa sekolah dasar masih sulit untuk berpikir tentang sesuatu yang abstrak. Padahal materi yang ada dalam IPS adalah bersifat abstrak. Oleh sebab itu, diperlukan suatu media yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang terdapat dalam mata pelajaran IPS. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Jean Piaget (Hendro Darmodjo & Jenny Kaligis, 1991: 18-20) yang menyatakan bahwa karakteristik siswa sekolah dasar masih dalam tahap operasional konkret, dimana anak masih berpikir atas dasar pengalaman yang konkret dan belum dapat berpikir secara abstrak.

Tampilan dalam multimedia berupa CD Interaktif ini mempertimbangkan kualitas objek-objek multimedia. Objek-objek tersebut meliputi teks, *image* (gambar), animasi, audio, video, dan *interactive link*. Berdasarkan hasil validasi ahli media yang telah dilakukan, diketahui bahwa skor rata-rata dari objek-objek multimedia dinilai oleh ahli media adalah 4,65, sehingga menurut tabel konversi data, termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Dengan kualitas objek multimedia yang sangat baik, maka pesan yang disampaikan oleh multimedia tersebut akan semakin kuat (Munir, 2012: 6).

Berdasarkan hasil uji coba lapangan diketahui bahwa terdapat empat indikator yang menyatakan tentang kemenarikan dari media yang dikembangkan. Indikator-indikator tersebut adalah penyampaian materi menarik; kemenarikan tampilan; kemenarikan animasi; serta kemenarikan sajian video. Berdasarkan data yang telah tersaji, diketahui bahwa keempat indikator penilaian tersebut masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia yang telah dikembangkan dapat menarik perhatian siswa. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Jamil Suprihatiningrum (2012: 320), bahwa media pembelajaran harus memiliki fungsi atensi, yaitu fungsi suatu media untuk menarik perhatian siswa dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tersebut.

Berdasarkan hasil uji coba lapangan diketahui bahwa terdapat indikator yang menyatakan bahwa kegiatan belajar dapat memotivasi siswa. Berdasarkan data yang telah tersaji, diketahui bahwa indikator penilaian tersebut masuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa multimedia yang telah dikembangkan dapat memotivasi siswa untuk belajar. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Jamil Suprihatiningrum (2012: 320), bahwa media pembelajaran harus memiliki fungsi motivasi, yaitu fungsi media untuk menumbuhkan kesadaran siswa untuk lebih giat dalam belajar.

Secara keseluruhan, hasil dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa hasil uji coba satu-satu terhadap multimedia berupa CD Interaktif mendapat skor rata-rata 4,20, sehingga masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hasil uji coba kelompok kecil terhadap multimedia berupa CD Interaktif mendapat skor rata-rata 4,03, sehingga masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hasil uji coba lapangan terhadap multimedia berupa CD Interaktif mendapat skor rata-rata 4,20, sehingga masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan data hasil uji coba tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia berupa CD Interaktif yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran IPS yang dikembangkan dalam penelitian ini sebelum diujicobakan kepada siswa SD Negeri Gedongkiwo harus divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi mencakup dua aspek, yaitu aspek pembelajaran dan aspek materi/kebenaran isi. Berdasarkan dua aspek tersebut, multimedia mendapatkan skor rata-rata 4,23, sehingga termasuk dalam kategori “Sangat

Baik”. Validasi ahli media mencakup tujuh aspek, yaitu aspek desain tampilan, aspek kualitas teks, aspek kualitas grafis, aspek kualitas video, aspek kualitas audio, aspek kualitas navigasi, dan aspek pemrograman. Berdasarkan tujuh aspek tersebut, multimedia mendapatkan skor rata-rata 4,65, sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Setelah divalidasi, multimedia diujicobakan kepada 23 siswa melalui tiga tahap, yaitu satu siswa saat uji coba satu-satu, empat siswa saat uji coba kelompok kecil, dan 18 siswa saat uji coba lapangan. Aspek yang dinilai dalam uji coba mencakup aspek pembelajaran, aspek materi, dan aspek media. Hasil uji coba satu-satu terhadap multimedia mendapat skor rata-rata 4,20, sehingga masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hasil uji coba kelompok kecil terhadap multimedia mendapat skor rata-rata 4,03, sehingga masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hasil uji coba lapangan terhadap multimedia mendapat skor rata-rata 4,20, sehingga masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan data dari penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia berupa CD Interaktif yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Saran

Saran dari hasil penelitian ini adalah penelitian lanjutan masih diperlukan untuk menguji efektifitas dari multimedia berupa CD Interaktif ini, yaitu dengan melanjutkan penelitian pengembangan ke tahap implementasi dan diseminasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Hendro Darmodjo & Jenny Kaligis. 1991. *Pendidikan IPA II*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Jamil Suprihatiningrum. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta
- Wina Sanjaya. 2002. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana Prenada Media Group