

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ADOBE FLASH SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS KELAS VIII
SMP MATERI “MOBILITAS SOSIAL”**

JURNAL



Oleh:
Muhammad Ryan Nur Ridho
14416241043

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS KELAS VIII SMP MATERI “MOBILITAS SOSIAL”

Oleh: Muhammad Ryan Nur Ridho & Supardi

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta

rzoro56@gmail.com & pardi@uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) tahap pengembangan multimedia interaktif materi mobilitas sosial sebagai sumber belajar IPS kelas VIII SMP; 2) kelayakan multimedia interaktif materi mobilitas sosial sebagai sumber belajar IPS kelas VIII SMP berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, guru IPS, dan tanggapan siswa.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang mengacu pada model pengembangan Borg & Gall. Subjek penelitian adalah ahli materi yang merupakan dosen Pendidikan IPS UNY, ahli media yang merupakan dosen Pendidikan IPS UNY, 3 guru IPS SMP Negeri 1 Prambanan Klaten, serta 44 siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Prambanan Klaten. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan 3 guru IPS. Uji coba kelayakan produk dilakukan oleh 44 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa lembar validasi untuk ahli materi, ahli media, guru, dan lembar angket penilaian untuk siswa. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) tahap pengembangan multimedia interaktif materi mobilitas sosial sebagai sumber belajar IPS kelas VIII SMP meliputi, pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk, evaluasi produk, serta diseminasi dan sosialisasi; 2) kelayakan multimedia interaktif materi mobilitas sosial kelas VIII SMP diperoleh berdasarkan a) hasil validasi ahli materi dengan skor 3,95 atau kategori “Baik”, b) validasi ahli media dengan skor 3,8 atau kategori “Baik”, c) validasi guru IPS dengan skor 4,46 atau kategori “Sangat Baik”, d) tanggapan siswa pada uji coba perorangan dengan skor rata-rata 4,5 atau kategori “Sangat Baik”, e) tanggapan siswa pada uji coba terbatas dengan skor rata-rata 4,6 atau kategori “Sangat Baik”, f) uji coba lapangan utama dengan rata-rata skor 4,5 atau kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif materi mobilitas sosial kelas VIII SMP sudah dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai sumber belajar.

Kata Kunci: sumber belajar, multimedia interaktif, IPS.

DEVELOPING ADOBE-FLASH-BASED INTERACTIVE LEARNING MULTIMEDIA AS A LEARNING RESOURCES OF SOCIAL STUDIES IN GRADE VIII OF JHS FOR THE SOCIAL MOBILITY TOPIC

By: Muhammad Ryan Nur Ridho & Supardi

Social Science Education, Yogyakarta State University

rzoro56@gmail.com & pardi@uny.ac.id

ABSTRACT

This study aims to find out: 1) the stage of developing interactive multimedia material on social mobility as a source of social studies learning in class VIII Middle School; 2) the feasibility of interactive multimedia material on social mobility as a source of social studies learning class VIII Middle School based on the assessment of material experts, media experts, social studies teachers, and student responses.

This study uses research and development methods or *Research and Development* (R & D) which refers to the development model of Borg & Gall. The research subjects were material experts who were lecturers of UNY Social Sciences Education, media experts who were lecturers of UNY Social Sciences Education, 3 social studies teachers of Prambanan Klaten State Middle School 1, and 44 eighth grade students of Prambanan Klaten State Middle School 1. Data collection techniques used in this study were questionnaires. Validation was carried out by material experts, media experts and 3 social studies teachers. Product feasibility trials are carried out by 44 students. The data collection instruments used were validation sheets for material experts, media experts, teachers, and assessment questionnaire sheets for students. The data analysis technique was carried out in a qualitative descriptive manner.

The results of the study showed: 1) the stage of developing interactive multimedia material on social mobility as a source of social studies learning in class VIII Middle School including, information gathering, planning, product development, product evaluation, and dissemination and socialization; 2) the feasibility of interactive multimedia material for grade VIII social mobility obtained based on a) the results of material expert validation with a score of 3.95 or "Good" category, b) media expert validation with a score of 3.8 or "Good" category, c) teacher validation IPS with a score of 4.46 or "Very Good" category, d) students' responses to individual trials with an average score of 4.5 or the "Very Good" category, e) students' responses to the limited trial with an average score of 4, 6 or the "Very Good" category, f) the main field trial with an average score of 4.5 or the "Very Good" category. Based on these results, it can be concluded that the development of interactive multimedia material for class VIII social mobility in Middle School has been declared feasible and can be used as a learning resource.

Keywords: *learning resources, interactive multimedia, social studies.*

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang ditandai dengan adanya revolusi industri 4.0 mempengaruhi berbagai segi kehidupan manusia, salah satunya dalam bidang pendidikan. Dunia pendidikan saat ini telah mengalami pergeseran paradigma yang menuntut agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga, dengan adanya pergeseran paradigma pendidikan tersebut menuntut guru agar lebih berinovasi untuk mendorong siswa agar dapat belajar secara optimal, baik dalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran dikelas (Supardi, dkk, 2: 2015). Salah satu hal yang dapat dilakukan oleh guru dalam mengembangkan pendidikan yang relevan dengan era revolusi industri 4.0 saat ini yaitu dengan mengembangkan paradigma pendidikan menuju ke paradigma heutagogic (self determined learning) (Gufron, 2018: www.opini.harianjogja.com). Paradigma ini relevan diterapkan pada era revolusi industri 4.0 karena menawarkan kebebasan kepada siswa dalam memperoleh pengetahuan, dengan menekankan pada tingkat kemandirian dan kematangan siswa dalam memperoleh pengetahuan yang diinginkan dikelas (Saliman, dkk, 2015: 103).

Indonesia tergolong lambat dalam merespon revolusi industri 4.0 dibandingkan negara tetangga seperti Malaysia dan Singapura. Guru sebagai garda terdepan dalam dunia pendidikan di Indonesia harus mengupgrade kompetensi dalam era pendidikan 4.0 (Darmawan, 2018: www.aceh.tribunnews.com). Namun, pada kenyataannya masih terdapat guru-guru di Indonesia yang masih menggunakan metode mengajar konvensional yaitu guru dan buku teks yang menjadi sumber informasi utama bagi siswa. Hal tersebut akan membuat siswa kurang aktif dan mandiri dalam memperoleh pengetahuan yang diinginkan pada proses pembelajaran didalam kelas. Oleh karena itu demi mewujudkan pendidikan yang baik, kurikulum harus senantiasa diubah disesuaikan dengan perkembangan jaman.

Sebagai pilar utama dalam setiap aspek kehidupan, pendidikan harus mendapat perhatian yang serius dari pengambil kebijakan. Hal tersebut dilakukan agar pendidikan dapat menghasilkan kualitas lulusan yang dapat bersaing di era global (Widiastuti & Wibowo,

2012: 75). Sehingga, pada tahun 2013 di Indonesia terjadi pergantian kurikulum pendidikan dari KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) menjadi kurikulum 2013. Pergantian kurikulum merupakan salah satu bentuk kebijakan pemerintah sebagai upaya memperbaiki bidang pendidikan. Kebijakan penggantian kurikulum oleh pemerintah mengharuskan guru untuk mampu mengimplementasikan pembelajaran berbasis kurikulum 2013, begitu halnya dalam pembelajaran IPS di sekolah (Saliman, dkk, 2016: 104).

Perubahan kurikulum 2013 membawa perubahan pada tema-tema materi yang ada, karena masih bersifat baru tema-tema tersebut belum banyak dikembangkan atau tersedia dalam bentuk media non teks. Pada hakikatnya mata pelajaran IPS untuk tingkat SMP dan MTs adalah integrasi dan penyederhanaan dari berbagai macam disiplin ilmu-ilmu sosial yang disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu, dan diharapkan peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam sehingga mampu menganalisis kondisi masyarakat dan mampu memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (Wulandari & Wijayanti, 2016: 88). Materi pelajaran yang bersifat abstrak, proses, maupun konkret harus diajarkan melalui media agar dapat meningkatkan pemahaman siswa. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai ilmu yang universal atau menyeluruh membahas tentang kehidupan sosial, ekonomi, maupun sejarah kehidupan masa lampau mendasari perkembangan teknologi modern, dan mempunyai peran penting dalam memajukan daya pikir manusia tidak cukup hanya disampaikan dengan metode ceramah terlebih sumber belajar yang digunakan hanya dalam bentuk media cetak seperti yang bersumber dari buku paket maupun buku Lembar Kerja Siswa (LKS) saja. Karena, melalui mata pelajaran IPS, peserta didik akan diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai (Supardi & Widiastuti, 2014: 142). Ilmu pengetahuan sosial diperlukan bagi keberhasilan transisi kehidupan menuju pada kehidupan yang

lebih dewasa dalam upaya membentuk karakter bangsa yang sesuai dengan prinsip dan semangat nasional (Wijayanti, 2014: 24). Selain itu, menurut Sudrajat (2015: 7) mata pelajaran IPS juga menyediakan alat bagi siswa yang dapat digunakan untuk membuat keputusan tentang masalah-masalah pribadi dan sosial di masyarakat.

Keberhasilan pendidikan sangat tergantung pada proses pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang telah direncanakan sedemikian rupa dengan metode, media maupun sumber belajar yang mendukung (Suparmini dkk, 2015: 123). Proses pembelajaran, tidak akan lepas dari komponen pembelajaran yang terdiri dari tujuan pembelajaran, sumber belajar, strategi, media, dan evaluasi pembelajaran. Komponen pembelajaran tersebut merupakan satu kesatuan yang sangat penting dan saling berpengaruh satu sama lainnya, namun salah satu komponen pembelajaran yang cukup penting dan perlu dikembangkan pada jaman modern sekarang ini adalah sumber belajar yang berbasis teknologi komputer.

Guru memiliki peran yang sangat dominan dalam meningkatkan kualitas SDM suatu bangsa (Widiastuti, 96: 2012). Oleh karena itu, guru sebagai pengelola proses pembelajaran hendaknya berusaha menciptakan kondisi belajar mengajar yang kondusif yang mampu memberikan rangsangan kepada siswa agar memiliki motivasi belajar, sehingga diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat (Milhani, 106: 2017). Guru yang berkualitas harus memiliki kemampuan untuk mengembangkan dan memanfaatkan sumber belajar (Jatirahayu, 2013: 36). Sumber belajar yang bervariasi sangat berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Sumber belajar diharapkan dapat memberikan informasi dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran. Apabila dicapai kualitas pembelajaran yang baik maka akan dicapai pula hasil belajar yang baik (Lilawati, 2017: 107). Salah satu sumber belajar yang potensial untuk dikembangkan dengan mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini adalah komputer. Perangkat komputer dapat digunakan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran dengan

mengoptimalkan berbagai fitur yang ada didalamnya. Salah satu sumber belajar yang dapat dioptimalkan dengan memanfaatkan teknologi komputer adalah dengan membuat sumber belajar berbasis multimedia interaktif.

Multimedia interaktif memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran karena siswa dapat menjalankan program yang berisi materi pembelajaran secara mandiri. Multimedia interaktif dapat dijadikan sumber belajar alternatif bagi siswa dalam proses pembelajaran IPS, yang di dalamnya berisi gabungan komponen media seperti teks, gambar, audio, video dan proses interaktifitas yang berkaitan dengan materi IPS dalam satu paket multimedia interaktif. Berdasarkan hal tersebut, dalam penggunaan multimedia interaktif organ tubuh seperti mata, telinga dan tangan akan terlibat dalam proses pengoperasiannya. Semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan siswa Arsyad (2004: 9).

Pemanfaatan multimedia interaktif, perlu didukung dengan sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Berdasarkan (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Tahun 2007 Nomor 27), sekolah harus dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang dapat menunjang proses pembelajaran, salah satunya yaitu laboratorium komputer yang didalamnya mencakup berbagai perangkat digital seperti komputer, LCD, proyektor dan sebagainya. Akan tetapi, laboratorium komputer cenderung hanya digunakan untuk mata pelajaran Teknik Informasi dan Komunikasi (TIK), padahal laboratorium komputer dapat digunakan untuk materi pada mata pelajaran lain salah satunya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Perangkat komputer dapat dioptimalkan dengan memanfaatkan berbagai fitur-fitur yang ada didalamnya untuk membuat multimedia interaktif sebagai sumber belajar yang inovatif, aktif dan dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa serta perkembangan ilmu pengetahuan yang ada agar dapat membuat rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang disajikan semakin tinggi. Salah satu fitur yang dapat digunakan dalam pembuatan sumber belajar dengan menggunakan teknologi komputer yang telah ada yaitu dengan membuat produk sumber belajar berupa multimedia

interaktif menggunakan software Adobe Flash CS6. Produk multimedia yang dihasilkan tersebut berformat .swf yang dikemas ke dalam bentuk CD/DVD. Dalam penggunaannya siswa dianjurkan menggunakan komputer atau laptop dengan Windows 7 hingga Windows 10 serta untuk menginstal software Adobe Flash Player 11 di perangkat komputer maupun laptop yang dimilikinya agar dapat memaksimalkan fitur-fitur yang ada di dalam produk multimedia interaktif tersebut.

Uraian latar belakang diatas melatarbelakangi peneliti untuk mengembangkan sumber belajar berbasis multimedia interaktif sebagai sumber belajar IPS. Peneliti memilih materi mobilitas sosial karena merupakan materi baru yang memiliki cakupan materi yang luas dan memerlukan pemahaman yang kongkret bagi siswa. Selain itu, mobilitas sosial merupakan materi yang tergolong baru pada mata pelajaran IPS di kelas VIII, sehingga belum terdapat banyak sumber referensi alternatif mengenai materi tersebut terutama dalam bentuk produk digital. Penyajian materi akan menggabungkan berbagai unsur media yang di sajikan secara menarik dan interaktif. Sehingga, sumber belajar berupa multimedia interaktif ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi mobilitas sosial. Penelitian ini fokus pada pengembangan produk dan untuk mengetahui kelayakan produk multimedia interaktif sebagai sumber belajar IPS.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan atau *Research dan Development (R&D)*. Sugiyono (2017: 297) menjelaskan penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Prosedur

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini penyederhanaan dari pendapat Borg and Gall dalam Emzir (2011: 271), yaitu: pengumpulan informasi; perencanaan; pengembangan produk; evaluasi produk; serta diseminasi dan sosialisasi.

Waktu dan Tempat penelitian

Waktu dalam penelitian ini dimulai sejak bulan Febuari sampai Oktober 2018. Tempat penelitian yaitu SMP Negeri 1 Prambanan Klaten.

Subjek Penelitian

Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi IPS dan ahli media pembelajaran. Subjek ujicoba dalam penelitian ini adalah guru IPS dan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Prambanan Klaten sejumlah 44 siswa yang dipilih secara acak.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu kuisisioner atau angket. Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variable yang akan diukur dan tahu apa yang diharapkan dari responden Sugiyono (2017: 216).

Peneliti membagi instrumen menjadi empat instrumen. Pertama instrumen penilaian ahli materi yang terdiri dari desain pembelajaran, isi materi, dan bahasa dan komunikasi. Kedua, instrumen penilaian ahli media yang terdiri dari kemudahan navigasi, kandungan kognisi, presentasi informasi, integrasi media, artistic dan estetika, dan fungsi secara keseluruhan. Ketiga, instrumen penilaian guru IPS yang meliputi desain pembelajaran, isi materi, serta bahasa dan komunikasi. Keempat, instrumen penilaian siswa yang meliputi isi, karakteristik siswa, interaksi siswa, sah, tingkat kepentingan, kebermanfaatan, keterbacaan, dan menarik minat.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif. Langkah-langkah analisis data yang dilakukan, yaitu mengubah penilaian data dalam bentuk kualitatif menjadi kuantitatif menggunakan skala Likert, menghitung skor rata-rata, dan mengubah skor rata-rata menjadi nilai kualitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif berbasis *adobe flash* sebagai sumber belajar IPS kelas VIII SMP materi mobilitas sosial. Pada tahap pengumpulan informasi dilakukan

dengan studi lapangan serta studi pustaka. Setelah dilakukan pengumpulan informasi, maka didapat gambaran tentang multimedia interaktif yang akan dikembangkan. Selanjutnya tahap perencanaan, meliputi: analisis kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator; penyusunan materi; membuat *flowchart*, membuat *storyboard*; serta menyusun kisi-sisi penilaian produk. Pada tahap pengembangan produk, hal yang pertama kali dilakukan yaitu pengumpulan material yang berupa gambar, audio, video, animasi, dan materi. Selanjutnya, dilakukan pemrograman yaitu dengan menghubungkan serta menggabungkan komponen-komponen yang telah didapatkan dengan menggunakan *software adobe flash CS6*. Setelah multimedia interaktif materi mobilitas sosial selesai dibuat, selanjutnya dilakukan evaluasi produk dengan memvalidasi multimedia interaktif yang telah dibuat kepada ahli materi, ahli media.

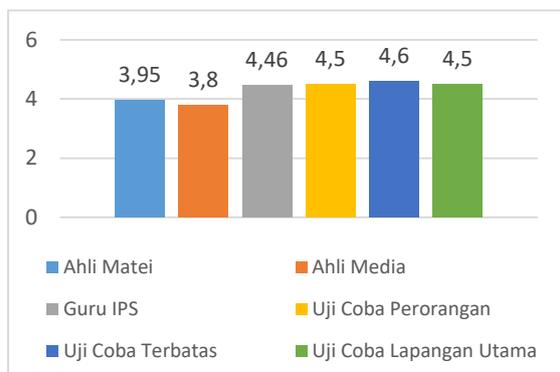
Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif sebagai sumber belajar IPS kelas VIII SMP materi mobilitas sosial divalidasi oleh ahli yang dilakukan di kampus Fakultas Ilmu Sosial (FIS), Universitas Negeri Yogyakarta (UNY). Ahli yang dimaksud terdiri dari ahli materi dan ahli media. Ahli materi yang ditunjuk adalah dosen yang berkompeten dibidang sosiologi. Ahli media yang ditunjuk adalah dosen yang berkompeten dibidang media pembelajaran. Kedua ahli yang ditunjuk tersebut merupakan dosen Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS) FIS UNY. Validasi materi oleh ahli materi bertujuan untuk menilai valid tidaknya informasi yang termuat dalam multimedia interaktif. Validasi media oleh ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran interaktif sebagai sumber belajar IPS kelas VIII SMP materi mobilitas sosial. Produk direvisi berdasarkan masukan dan saran dari ahli untuk perbaikan multimedia pembelajaran interaktif sebagai sumber belajar IPS kelas VIII SMP materi mobilitas sosial.

Setelah produk awal selesai, maka selanjutnya yaitu dilakukan validasi kepada 3 guru IPS SMP Negeri 1 Prambanan Klaten. Pelaksanaan validasi dilakukan guna mengetahui kelayakan multimedia interaktif untuk diuji cobakan kepada siswa. Selanjutnya, dilakukan revisi produk berdasarkan komentar dan saran dari 3 guru IPS SMP Negeri 1 Prambanan Klaten. Revisi dilakukan untuk

memperbaiki kekurangan yang ada pada multimedia interaktif sebelum di uji cobakan kepada siswa. Pelaksanaan uji coba dilakukan sebanyak tiga kali, yaitu uji coba perorangan, uji coba menengah, dan uji coba lapangan utama. Uji coba perorangan dengan 3 orang siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Prambanan Klaten yang ditentukan secara acak. Uji coba perorangan dilakukan pada hari Kamis, 27 September 2018. Selanjutnya, dilakukan uji coba menengah dengan 10 orang siswa kelas VIII H SMP Negeri 1 Prambanan Klaten yang ditentukan secara acak. Uji coba menengah dilakukan pada hari Jum'at, 28 September 2018. Uji coba menengah tersebut dilakukan untuk mendapatkan tanggapan, komentar dan meminimalisir kesalahan-kesalahan pada pengoperasian multimedia interaktif. Selanjutnya dilakukan revisi produk berdasarkan hasil uji coba perorangan dan uji coba terbatas untuk penyempurnaan sesuai dengan komentar dari siswa. Revisi dilakukan untuk memperbaiki kekurangan yang masih ada pada multimedia interaktif agar dapat menjadi sumber belajar yang lebih baik lagi dan dipersiapkan untuk uji coba lapangan utama. Langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba lapangan utama pada kelas VIII A yang berjumlah 31 orang siswa. Uji coba lapangan utama dilakukan pada hari Rabu, 3 Oktober 2018. Langkah selanjutnya adalah revisi produk akhir

Revisi produk akhir dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan utama. Revisi tersebut disesuaikan dengan komentar dan saran siswa pada uji coba lapangan utama. Hasil dalam uji coba lapangan utama tidak mendapatkan terlalu banyak revisi, data yang telah didapat juga menunjukkan hasil yang sangat baik. Kegiatan selanjutnya adalah desimiasi dan sosialisasi guna menyebarkan multimedia interaktif agar dapat digunakan sebagai sumber belajar IPS di sekolah-sekolah.

Hasil dari analisis data validasi ahli materi, ahli media, penilaian guru IPS dan uji coba kepada siswa dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Grafik Hasil Validasi oleh Ahli Materi, Ahli Media, Guru IPS, dan Siswa.

Berdasarkan rerata dari hasil validasi ahli materi, ahli media, guru IPS dan angket tanggapan siswa didapatkan hasil akhir bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan masuk ke dalam kriteria sangat baik dengan skor keseluruhan akhir 4,30. Berdasarkan skor akhir yang diperoleh, maka multimedia interaktif dinyatakan layak untuk digunakan sebagai sumber belajar siswa SMP pada mata pelajaran IPS materi mobilitas sosial kelas VIII SMP.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia interaktif materi mobilitas sosial melalui beberapa tahapan, antara lain:
 - a. Tahap pengembangan multimedia interaktif meliputi: 1) pengumpulan informasi, 2) perencanaan, 3) pengembangan produk, 4) evaluasi produk, dan 5) diseminasi dan sosialisai.
 - b. Tahap pembuatan multimedia interaktif secara teknis meliputi pengumpulan komponen antara lain, 1) pengumpulan materi berdasarkan sumber-sumber buku yang valid dan sesuai dengan materi mobilitas sosial, 2) pengumpulan gambar pendukung materi, 3) pengumpulan audio dan video, 4) pembuatan desain serta layout, 5) pembuatan animasi, 6) menginput komponen kedalam *software Adobe Flash*

CS 6, 7) pemrograman menggunakan *software Adobe Flash CS 6*, dan 8) memproduksi produk multimedia interaktif materi mobilitas sosial kelas VIII SMP dalam bentuk CD/ DVD dengan format *.swf*.

2. Kelayakan multimedia interaktif berdasarkan validasi ahli materi memperoleh rata-rata skor akhir sebesar 3,95 termasuk kategori baik, kelayakan multimedia interaktif berdasarkan validasi ahli media memperoleh rata-rata skor akhir sebesar 4,35 termasuk kategori sangat baik, kelayakan multimedia interaktif berdasarkan validasi guru IPS memperoleh rata-rata skor akhir sebesar 4,46 termasuk kategori sangat baik, dan kelayakan multimedia interaktif berdasarkan hasil uji coba kepada siswa memperoleh rata-rata skor akhir sebesar 4,53 termasuk kategori sangat baik.

Dengan demikian multimedia interaktif materi mobilitas sosial kelas VIII SMP yang dikembangkan, dinyatakan layak untuk digunakan dengan rata-rata skor masing-masing tahap uji coba semuanya memenuhi ketentuan minimal rata-rata skor >3,4-4,2 atau kategori baik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, maka disarankan hal-hal berikut:

1. Bagi peneliti lebih lanjut dapat meneruskan untuk mengembangkan lebih banyak lagi sumber belajar yang dapat digunakan oleh guru maupun siswa. Diharapkan lebih banyak lagi materi yang dapat dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah ilmiah.
2. Bagi guru dapat memanfaatkan multimedia interaktif sebagai salah satu referensi sumber belajar IPS yang lebih praktis.

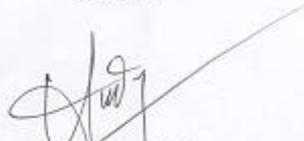
DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2004). *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Darmawan, J. (2018). *Menjadi Guru Era Pendidikan 4.0*. Diakses dari <http://aceh.tribunnews.com/2018/11/27/menjadi-guru-era-pendidikan-40> pada tanggal 8 Desember 2018.

- Emzir. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Gufron, A. (2018). Pengembangan Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0. Diakses dari <http://opini.harianjogja.com/read/2018/11/24/543/954607/opini-pengembangan-pendidikan-di-era-revolusi-industri-4.0-> pada tanggal 8 Desember 2018.
- Jatirahayu, W. (2013). *Guru Berkualitas Kunci Mutu Pendidikan*. *Jurnal COPE*, 2, 46-53.
- Kemendiknas. (2007). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2007 tentang Standar Sarana Dan Prasarana Untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (Sd/Mi), Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (Smp/Mts), Dan Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (Sma/Ma)*
- Lilawati, J. (2017). *Analisis Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran*. *Prosiding, Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial UNIMED*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Napitupulu, E.L. (2013). *Pemanfaatan TIK Di Sekolah Minim*. Diakses dari <https://edukasi.kompas.com/read/2013/02/15/20402882/Pemanfaatan.TIK.di.Sekolah.Minim> pada tanggal 3 April 2018.
- Milhani, Y. (2017). *Kefektifan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division Dalam Pembelajaran IPS Di SMP Negeri 15 Yogyakarta*. *JIPSINDO*. 4. (2). 101-128.
- Saliman, dkk. (2016). *Perbedaan Kesiapan Guru IPS SMP Kabupaten Sleman Dalam Implementasi Pembelajaran IPS Berbasis Kurikulum 2013*. *JIPSINDO*. 2. (3). 101-121.
- Sudrajat. (2015). *Mendefinisikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/lainlain/sudrajatspdmpd/DEFINING%20SOCIAL%20STUDIES.pdf> pada tanggal 12 Desember 2018
- Supardi, dkk. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Terpadu Berbasis Audiovisual*. *JIPSINDO*. 1. (2). 1-21.
- Supardi & Widiastuti, A. (2014). *Pemanfaatan Laboratorium IPS*. *JIPSINDO*. 2. (1). 141-160.
- Suparmini, dkk. (2015). *Strategi Kooperatif Learning Sebagai Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS di SMP*. *JIPSINDO*. 2. (2). 120-142.
- Wijayanti, A.T & Armiyati, L. (2014). *Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar (SD PB Soedirman, SD N Dukuh 09 Pagi, SD N Susukan 06)*. *JIPSINDO*. 1. (1). 20-38.
- Wulandari, T & Wijayanti, A.T. (2016). *Persepsi Peserta Didik Tentang Implementasi Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran IPS Di SMP Se-Kecamatan Kretek, Bantul*. *JIPSINDO*. 1. (3). 78-100.
- Widiastuti, Anik. (2012). *Kompetensi Mengajar Guru IPS SMP di Kabupaten Sleman*. *NUANSA: Jurnal Ilmiah Pendidikan*. 1. (1) 95-106.
- Widiastuti A. & Wibowo S. (2012). *Studi Eksplorasi Persepsi Guru IPS SMP Kabupaten Sleman terhadap IPS Terpadu*. *Istoria: Jurnal Pendidikan & Sejarah*. 5. (2). 74-83.

Yogyakarta, 27 Desember 2018

Reviewer



Dr. Sudrajat, M.Pd

19730524 200604 1 002

Menyetujui,
Dosen Pembimbing



Dr. Supardi, M.Pd

19730315 200312 1 001

