

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN IPS
SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS SMP KELAS VII SUB
TEMA HASIL KEBUDAYAAN MASYARAKAT
INDONESIA PADA MASA LALU**

JURNAL



**Disusun Oleh :
Denny Prastyo
12416241036**

**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN IPS SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS SMP KELAS VII SUB TEMA HASIL KEBUDAYAAN MASYARAKAT INDONESIA PADA MASA LALU

Oleh: Denny Prastyo, Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta,
dn2yprastyo@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui pengembangan multimedia pembelajaran IPS sebagai sumber belajar IPS SMP kelas VII sub tema hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa lalu, 2) mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran IPS sebagai sumber belajar IPS berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, guru IPS, dan siswa dalam pembelajaran.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Subjek penelitian adalah 31 siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kalasan. Uji coba dilakukan pada tanggal 23 Maret sampai 4 April 2016. Teknik pengumpulan data berupa angket validasi untuk ahli materi, ahli media, dan guru IPS, serta angket tanggapan siswa. Data mengenai validasi ahli dan tanggapan siswa dengan bentuk skala *likert* untuk menentukan kategori kelayakan multimedia pembelajaran IPS sebagai sumber belajar IPS. Multimedia pembelajaran IPS sebagai sumber belajar IPS dianggap layak untuk digunakan apabila validasi ahli materi, ahli media, guru IPS, dan uji coba pemakaian oleh siswa memperoleh kategori rerata skor minimum “baik”.

Hasil penelitian menunjukkan 1) tahap pengembangan multimedia pembelajaran IPS sebagai sumber belajar IPS SMP sub tema hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa lalu meliputi pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk, dan evaluasi produk, 2) multimedia pembelajaran IPS sebagai sumber belajar IPS SMP kelas VII sub tema hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa lalu hasil pengembangan layak digunakan berdasarkan, a) hasil validasi ahli materi dengan skor 3,85 atau kategori baik, b) validasi ahli media dengan skor 3,85 atau kategori baik, c) validasi oleh guru IPS dengan skor 4,73 atau kategori sangat baik, dan tanggapan siswa pada uji coba lapangan dengan rata-rata skor 4,50 atau kategori sangat baik.

Kata kunci: *multimedia pembelajaran IPS, sumber belajar, IPS*

Abstract

This study aimed to investigate: 1) the development of Social Studies learning multimedia as a Social Studies learning resource for Grade VII of the junior high school (JHS) for the sub-theme of Indonesian people's cultural products in the past, and 2) the appropriateness of the Social Studies learning multimedia as a Social Studies learning resource based on the assessment by a materials expert, media expert, Social Studies teacher, and students in learning.

This was a research and development (R&D) study. The development procedure in the study used the development model by Borg & Gall. The research subjects were 31 students of Grade VII SMP Negeri 3 Kalasan. The tryout was conducted from 23 March to 4 April 2016. The data were collected through validation questionnaires for the materials expert, media expert, and Social Studies teacher, and a student response questionnaire. The data of the expert validation and students' responses used the Likert scale to investigate the categories of the Social Studies learning multimedia as a Social Studies learning resource. The Social Studies learning multimedia as a Social Studies learning resource was considered appropriate to use if the validation by the materials expert, media expert, Social Studies teacher, and the application tryout involving the students yielded a category of the mean score which was good at the minimum.

The results of the study were as follows. 1) The stages of the development of the Social Studies learning multimedia as a Social Studies learning resource for JHS for the sub-theme of Indonesian people's cultural products in the past included data collection, planning, product development, and product evaluation. 2) The developed Social Studies learning multimedia as a Social Studies learning resource for Grade VII of JHS for the sub-theme of Indonesian people's cultural products in the past multimedia was appropriate to use based on: a) the result of the validation by the materials expert with a score of 3.85, which was good; b) the result of the validation by the media expert with a score of 3.85, which was good; and c) the result of the validation by the Social Studies teacher a score of 4.73, which was very good, and the students' responses in the field tryout with a mean score 4.50, which was very good.

Keywords: *Social Studies learning multimedia, learning resource, Social Studies*

PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) merupakan bagian integral dan tidak terpisahkan dalam kehidupan masyarakat di zaman modern. IPTEK telah membawa perubahan pesat dalam berbagai aspek kehidupan manusia, salah satunya dalam bidang pendidikan. Perkembangan IPTEK semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa hasil-hasil teknologi dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran (Azhar Arsyad, 2011: 2).

Proses pembelajaran tidak bisa terlepas dari keberadaan dan penggunaan sumber belajar. Sumber belajar (*learning resources*) diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memfasilitasi kegiatan belajar (Sri Anitah, 2012: 5). Ketersediaan sumber belajar yang memadai, dapat mengatasi hambatan ruang dan waktu terkait dengan proses

pembelajaran di kelas. Sumber belajar yang memadai tersebut bersifat dapat meningkatkan (*improvement*), memelihara (*maintenance*), maupun memperkaya (*enrichment*) proses pembelajaran (Deni Darmawan, 2012: 43).

Sumber belajar sebagai salah satu komponen dalam proses pembelajaran mempunyai peranan penting. Pengetahuan akan semakin abstrak apabila hanya disampaikan melalui bahasa verbal. Permasalahannya masih banyak guru yang belum memanfaatkan dan mengembangkan sumber belajar. Sampai saat ini, di lapangan guru masih menjadi satu-satunya sumber belajar utama. Kehadiran guru secara fisik mutlak diperlukan (Amat Jaedun, 2010: 2).

Kurangnya variasi pemanfaatan sumber belajar dapat menyebabkan siswa kurang tertarik pada materi yang disampaikan sehingga untuk belajar secara mandiri pun siswa kurang termotivasi (Rudi Susilana & Cepi Riyana, 2008: 126).

Oleh karena itu, ketersediaan sumber belajar mutlak diperlukan dalam pembelajaran. Sumber belajar yang tersedia harus mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang ada saat ini. Perkembangan teknologi, khususnya di bidang teknologi informasi dan komunikasi membuat informasi dapat disimpan, diolah, dan disebarluaskan dengan cepat (Sitepu, 2014: 27).

Mata pelajaran IPS merupakan gabungan dari beberapa disiplin ilmu sosial. Materi IPS yang disajikan pada jenjang SMP tergolong sangat banyak, akan tetapi penerapannya di sekolah hanya disediakan alokasi waktu yang sedikit, 4 jam pelajaran tiap minggunya. Jam pelajaran tersebut masih dapat berkurang, apabila terdapat hari libur atau hal yang lain.

Salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan pembelajaran IPS di SMP melalui penggunaan sumber belajar yang tepat. Sumber belajar tersebut dapat menjadi solusi dari terbatasnya jam pelajaran IPS di sekolah. Pemilihan multimedia sebagai sumber belajar dikarenakan multimedia dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Pengalaman tersebut berwujud pada penggunaan multimedia, organ tubuh seperti mata, telinga dan tangan akan terlibat dalam proses

pengoperasiannya. Penggunaan multimedia dalam proses belajar akan sangat efektif dalam meningkatkan daya tangkap anak didik lebih tinggi sekitar (30%) sampai (80%) (Romi Satria, 2008).

Penelitian ini menghasilkan sebuah multimedia pembelajaran IPS sebagai sumber belajar IPS SMP kelas VII. Multimedia pembelajaran IPS sebagai sumber belajar IPS yang dikembangkan pada penelitian ini difokuskan pada sub tema hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa lalu yang telah ditetapkan dan disesuaikan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan sub tema kelas VII semester II kurikulum 2013. Melalui multimedia sebagai sumber belajar IPS, diharapkan dapat mengatasi permasalahan pada kurangnya inovasi sumber belajar IPS yang mendukung kegiatan belajar siswa SMP serta dapat membantu siswa SMP untuk mempelajari materi IPS dengan lebih baik lagi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2010: 297), metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini

adalah multimedia pembelajaran IPS sebagai sumber belajar IPS SMP kelas VII sub tema hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa lalu.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII B dan C SMP Negeri 3 Kalasan yang berlokasi di Sidikerto, Purwomartani, Kalasan, Sleman, Yogyakarta. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Maret – April 2016.

Subjek Penelitian

Subjek uji coba penggunaan produk multimedia pembelajaran IPS sebagai sumber belajar IPS SMP kelas VII sub tema hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa lalu adalah siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kalasan, yang terdiri dari tiga orang siswa untuk uji coba perorangan, 10 orang siswa untuk uji coba terbatas dan 31 orang siswa untuk uji coba lapangan.

Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini secara garis besar menggunakan tahap-tahap pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Ada sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan (Borg & Gall, 1983: 222-223), meliputi: 1) penelitian dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan draft produk, 4) uji coba lapangan awal, 5)

merevisi hasil uji coba, 6) uji coba lapangan produk, 7) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan, 8) Uji pelaksanaan lapangan, 9) Penyempurnaan dan produk akhir, 10) Diseminasi dan implementasi. Secara prosedural tahap-tahap pengembangan multimedia mengacu pada langkah yang dikemukakan ahli tersebut dan disederhanakan sesuai kebutuhan penelitian. Oleh karena itu, tahapan pengembangan multimedia ini dilaksanakan dalam empat tahap, antara lain: 1) pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan produk, 4) evaluasi produk.

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen

a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner atau angket bentuk *checklist* (√). Angket ini digunakan untuk menilai produk hasil pengembangan yang ditujukan kepada ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran IPS, sedangkan siswa diminta untuk memberikan respon atau tanggapan tentang produk yang dikembangkan.

b. Instrumen Penelitian

1) Instrumen Ahli Materi

Instrumen yang digunakan untuk ahli materi berupa angket atau kuesioner yang digunakan untuk

mengetahui tingkat kelayakan, kejelasan, dan kesesuaian materi pada multimedia yang dihasilkan. Penilaian dari ahli materi akan dijadikan pedoman dalam melakukan revisi materi pada produk multimedia pembelajaran IPS yang dihasilkan. Instrumen untuk ahli materi diadopsi dari pendapat ahli.

2) Instrumen Ahli Media

Instrumen penelitian yang digunakan untuk ahli media dalam penelitian ini berupa angket atau kuesioner. Angket ini ditujukan kepada ahli media untuk mengetahui kelayakan multimedia yang dihasilkan. Melalui penilaian dari ahli media akan dilakukan revisi terhadap produk yang dihasilkan. Instrumen untuk ahli materi diadopsi dari pendapat ahli.

3) Instrumen untuk Guru

Instrumen penelitian untuk guru IPS yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi berupa angket atau kuesioner. Lembar validasi untuk guru IPS digunakan untuk mengetahui tentang kelayakan dan kesesuaian sumber belajar dalam pembelajaran. Kisi-kisi instrumen disusun dari beberapa indikator yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media.

4) Instrumen untuk Siswa

Instrumen yang digunakan untuk uji coba perorangan, uji coba terbatas, dan uji coba lapangan, berupa angket atau kuesioner yang ditujukan kepada siswa. Melalui instrumen ini akan diperoleh data dalam uji coba perorangan, uji coba terbatas maupun uji coba lapangan. Berdasarkan data tersebut akan dilakukan proses revisi sehingga akan diperoleh produk akhir yang layak digunakan dalam pembelajaran.

c. Teknik Analisis Data

Analisis data untuk variabel kelayakan multimedia sebagai sumber belajar IPS menggunakan analisis deskriptif. Teknik analisis ini dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel sehingga mempermudah memahami data untuk proses analisis selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media yang dikembangkan.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis secara deskriptif yang dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif, dengan skala likert.

Tabel 1. Kriteria Pemberian Skor

Keterangan	Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

Sumber: Eko P. Widoyoko (2009: 115)

- 2) Menghitung skor rata-rata tiap komponen penilaian pada setiap indikator multimedia menggunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Skor rata-rata setiap komponen

N = Jumlah indikator

$\sum x$ = Skor total masing-masing penilai

- 3) Mengubah skor rata-rata menjadi nilai kualitatif dengan kriteria penilaian

Tabel 2. Klasifikasi Penilaian Total

Rumus	Rerata Skor	Kategori
$X > \bar{X}_i + 1,80 \times sbi$	$\bar{X} > 4,2$	SB
$\bar{X}_i + 0,60 \times sbi < X \leq \bar{X}_i + 1,80 \times sbi$	$3,4 < \bar{X} \leq 4,2$	B
$\bar{X}_i - 0,60 \times sbi < X \leq \bar{X}_i + 0,60 \times sbi$	$2,6 < \bar{X} \leq 3,4$	C
$\bar{X}_i - 1,80 \times sbi < X \leq \bar{X}_i - 0,60 \times sbi$	$1,8 < \bar{X} \leq 2,6$	K
$X \leq \bar{X}_i - 1,80 \times sbi$	$\bar{X} \leq 1,8$	SK

Sumber: Eko P. Widoyoko (2009: 245)

Keterangan:

\bar{X} : Skor yang diperoleh

\bar{X}_i : Skor ideal yang dicari dengan rumus:

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

sbi : Simpangan baku yang ideal dicari dengan rumus:

$sbi = (1/6)$ (Skor maksimal - Skor minimal)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa multimedia pembelajaran IPS sebagai sumber belajar IPS SMP kelas VII sub tema hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa lalu. Tahap pengembangan produk secara prosedural tahap-tahap pengembangan multimedia mengacu pada langkah yang dikemukakan Borg & Gall dan disederhanakan sesuai kebutuhan penelitian menjadi empat tahap.

a. Tahap Pengumpulan Data

Pengembangan multimedia pembelajaran IPS sebagai sumber belajar IPS SMP kelas VII pada tahap pengumpulan data ini diawali dengan melakukan studi pustaka dan studi lapangan. Studi pustaka dilakukan untuk mencari informasi terkait dengan bahan-bahan pustaka yang dapat menunjang

penelitian pengembangan produk, seperti mencari dan mempelajari buku-buku teks, terkait dengan teori-teori yang berhubungan dengan sumber belajar, multimedia, dan materi IPS yang akan dikembangkan berupa hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa lalu.

Studi lapangan dilakukan untuk memperoleh potensi dan masalah yang dibutuhkan sebagai dasar pengembangan produk multimedia IPS. Potensi dari penelitian pengembangan ini mengarah pada perkembangan teknologi yang berkembang pesat dan mayoritas sekolah sudah terdapat fasilitas lab komputer yang dapat menunjang pembelajaran. Masalah penelitian pengembangan memungkinkan dilakukannya pengembangan multimedia sebagai sumber belajar IPS SMP sub tema hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa lalu karena jam pelajaran yang terbatas sehingga penyampaian materi di dalam kelas tidak maksimal.

b. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan diawali dengan melakukan tinjauan standar isi. Tinjauan standar isi dilakukan melalui pemilihan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang mengacu pada kurikulum 2013. Pemetaan

Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dapat dilihat pada lampiran 2. Tahapan perencanaan selanjutnya pembuatan kisi-kisi instrumen penelitian yang menjadi kriteria kualitas multimedia yang baik. Dalam pembuatan kisi-kisi instrumen ini, kriteria disesuaikan dengan keahlian masing-masing penilai seperti ahli materi, ahli media, guru IPS dan siswa SMP kelas VII. Sementara itu validasi instrumen dilakukan oleh dosen pembimbing.

c. Tahap Pengembangan Produk

Pengembangan multimedia pembelajaran IPS sebagai sumber belajar, meliputi langkah-langkah sebagai berikut: 1) analisis program/*software* untuk mengembangkan multimedia yaitu *Adobe Flash Player CS 6*, 2) membuat *flow chart* (terlampir), 3) membuat *story board* (terlampir); 4) mengumpulkan bahan pendukung seperti gambar dan video, 5) pembuatan desain multimedia mulai dari tampilan *template* dan mengatur *layout* tampilan serta warna, 6) menginput materi dalam *software Adobe Flash Player CS 6*, dan 7) memproduksi multimedia sebagai sumber belajar IPS SMP kelas VII.

d. Tahap Evaluasi Produk

Tahap evaluasi produk dilakukan agar multimedia pembelajaran IPS sebagai sumber belajar yang dikembangkan dapat diketahui kelayakannya. Validasi awal dalam pengembangan ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Melalui proses validasi akan diperoleh masukan dan saran perbaikan yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam melakukan revisi produk multimedia sebagai sumber belajar IPS. Produk sumber belajar yang sudah divalidasi selanjutnya direvisi sesuai dengan saran dan masukan ahli saat proses validasi. Setelah multimedia sebagai sumber belajar direvisi kemudian dilakukan tahap uji coba penggunaan oleh guru dan siswa, yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk multimedia sebagai sumber belajar IPS yang dikembangkan.

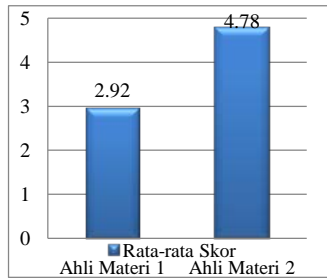
Tahap uji coba dilaksanakan di SMP Negeri 3 Kalasan. Uji coba dilakukan dalam tiga tahapan, yaitu uji coba perorangan dengan melibatkan tiga siswa kemudian dilanjutkan revisi produk tahap II, uji coba kelompok terbatas dengan melibatkan satu guru IPS dan 10 siswa kemudian dilanjutkan revisi produk tahap III, dan uji coba lapangan dengan melibatkan 31 siswa kemudian dilanjutkan revisi produk

tahap IV. Setelah melalui beberapa tahapan penilaian dan revisi, hasil akhir dari penelitian ini adalah produksi multimedia sebagai sumber belajar IPS SMP kelas VII sub tema hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa lalu.

Hasil Validasi

a. Data Hasil Validasi Ahli Materi

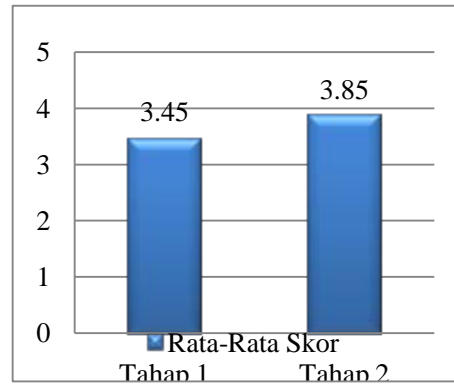
Validasi materi dilakukan oleh dua ahli materi. Validasi ahli materi tahap pertama, multimedia pembelajaran IPS sebagai sumber belajar IPS yang dikembangkan mendapat kategori cukup, dengan total jumlah skor 67 dan rata-rata penilai terhadap multimedia sumber belajar IPS yaitu 2,92. Setelah produk awal divalidasi oleh ahli materi I, selanjutnya produk direvisi sesuai saran. Tahap dilaksanakan validasi ahli materi II, dan diperoleh hasil bahwa multimedia sebagai sumber belajar IPS mendapat kategori sangat baik, dengan total skor 110 dan rata-rata skor 4,78. Hasil validasi ahli materi I dan II memperoleh skor rata-rata 3,85 dan masuk dalam kategori baik. Berdasarkan hasil validasi sebanyak dua kali validasi, produk multimedia pembelajaran IPS yang dikembangkan layak untuk diujicobakan. Hal ini dapat dibuktikan dengan total skor yang diperoleh mengalami kenaikan.



Gambar 1. Grafik Hasil Validasi Ahli Materi

b. Data Hasil Validasi Ahli Media

Validasi oleh ahli media dilakukan sebanyak dua kali. Validasi ahli media tahap pertama, produk multimedia pembelajaran IPS sebagai sumber belajar IPS ini mendapat kategori baik, dengan total jumlah skor 69 dan rata-rata penilai terhadap multimedia sumber belajar IPS, yaitu 3,45. Setelah produk awal divalidasi tahap pertama dan revisi, peneliti mengajukan validasi tahap kedua. Hasil validasi dari ahli media tahap kedua pada, dapat diketahui multimedia sebagai sumber belajar IPS mendapat kategori baik, dengan total skor 77 dan rata-rata penilaian 3,85. Berdasarkan hasil validasi sebanyak dua kali validasi, produk multimedia pembelajaran IPS yang dikembangkan layak untuk diujicobakan. Hal ini dapat dibuktikan dengan total skor yang diperoleh mengalami kenaikan.



Gambar 2. Grafik Hasil Validasi Ahli Media

c. Data Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS

Validasi dilakukan terhadap satu guru IPS SMP Negeri 3 Kalasan, yaitu Sri Lestari, S.Pd. Uji coba terbatas oleh guru IPS dilakukan pada tanggal 29 Maret 2016. Data angket uji coba terbatas guru diperoleh skor 123 dengan rata-rata skor 4,73 termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan baik dan layak digunakan sebagai sumber belajar, berdasarkan hasil tanggapan guru IPS.

d. Data Hasil Uji Coba Produk oleh Siswa

Setelah melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media maka tahapan selanjutnya adalah dilakukan uji coba produk. Uji coba produk dilakukan di SMP Negeri 3 Kalasan. Uji coba dilakukan dalam tiga tahap, yaitu uji perorangan, coba terbatas, dan uji coba lapangan.

Subjek uji coba perorangan berjumlah 3 siswa kelas VII B SMP Negeri 3 Kalasan. Uji coba perorangan dilakukan pada tanggal 23 Maret 2016. Hasil rerata keseluruhan dari uji coba perorangan adalah 4,02 dan termasuk dalam kategori baik.

Subjek uji coba terbatas adalah 10 siswa kelas VII B SMP Negeri 3 Kalasan. Uji coba terbatas oleh siswa dilakukan pada tanggal 29 Maret 2016. Hasil rerata keseluruhan dari uji coba terbatas adalah 4,40 dan termasuk dalam kategori sangat baik.

Subjek uji coba lapangan dalam penelitian ini adalah satu kelas VII C SMP Negeri 3 Kalasan yang berjumlah 32 siswa. Uji coba lapangan dilakukan pada tanggal 4 Maret 2016. Berdasarkan hasil uji coba lapangan, dapat diketahui bahwa multimedia yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan oleh siswa. Hal ini terbukti pada rerata keseluruhan uji coba lapangan, yaitu 4,50 dan termasuk dalam kriteria sangat baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Pengembangan multimedia pembelajaran IPS sebagai sumber belajar IPS melalui beberapa langkah pengembangan meliputi: 1) pengumpulan data,

2) perencanaan, 3) pengembangan produk, 4) evaluasi produk.

2. Kelayakan multimedia pembelajaran IPS sebagai sumber belajar IPS berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, guru IPS, dan uji coba kepada siswa sebagai berikut.

a. Kelayakan multimedia pembelajaran IPS sebagai sumber belajar IPS memperoleh rata-rata skor akhir dari ahli materi sebesar 3,85 termasuk kategori baik.

b. Kelayakan multimedia pembelajaran IPS sebagai sumber belajar IPS memperoleh rata-rata skor akhir dari ahli media sebesar 3,85 termasuk kategori baik.

c. Kelayakan multimedia pembelajaran IPS sebagai sumber belajar IPS berdasarkan validasi oleh guru memperoleh rata-rata skor 4,73 termasuk kategori sangat baik.

d. Kelayakan multimedia pembelajaran IPS sebagai sumber belajar IPS berdasarkan tanggapan siswa pada uji coba perorangan memperoleh rata-rata skor 4,02 termasuk kategori baik, uji coba terbatas memperoleh rata-rata skor 4,40 termasuk kategori sangat baik dan tanggapan siswa pada uji coba lapangan sebesar 4,50 termasuk kategori sangat baik.

Multimedia pembelajaran IPS sebagai sumber belajar IPS SMP sub tema hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa lalu yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dengan rata-rata skor masing masing tahap uji coba semuanya memenuhi ketentuan perolehan minimal rata-rata skor > 3,4 - 4,2 atau kategori baik.

Saran

1. Bagi siswa, multimedia pembelajaran IPS dapat menjadi salah satu alternatif sumber belajar siswa yang dapat dipergunakan secara mandiri.
2. Bagi guru, hasil dari penelitian pengembangan ini dapat menjadi salah satu alternatif sumber belajar pada kurikulum 2013 kelas VII sub tema hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa lalu. Selain itu produk multimedia pembelajaran IPS, dapat menjadi salah satu variasi produk sumber belajar yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Bagi sekolah, pengembangan produk multimedia pembelajaran IPS dapat menjadi alternatif sumber belajar yang dapat digunakan sewaktu-waktu dan disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik sekolah masing-masing.

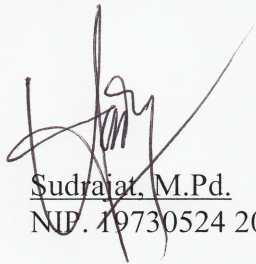
DAFTAR PUSTAKA

- Amat Jaedun. (2010). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Sumber Belajar Alternatif. Makalah disajikan dalam *Diklat Pemanfaatan Sumber Belajar yang Kreatif Bagi Guru-guru*, pada 14 Maret di Yogyakarta.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Deni Darmawan. (2012). *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Eko Putro Widoyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gall, M.D, Gall, J.P. & Borg, W.R. (1983). *Educational Research an Introduction*. Ed. Boston: Pearson Education, Inc.
- Romi Satria Wahono. (2008). *Penggunaan Multimedia oleh Guru Tak Bisa Ditunda*. <http://tekno.kompas.com>. Diunduh pada pukul 14.36 WIB tanggal 22 Juni 2016.
- Rudi Susilana dan Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI.
- Sitepu. (2014). *Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sri Anitah. (2012). *Media Pembelajaran*.
Surakarta: Yuma Pustaka.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*.
Bandung: Alfabeta.

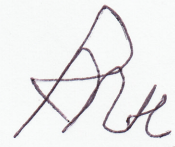
Reviewer



Sudrajat, M.Pd.
NIP. 19730524 200604 1 002

Yogyakarta, Juni 2016

Menyetujui,
Dosen pembimbing



Drs. Agus Sudarsono, M.Pd.
NIP. 19530422 198011 1 001