

**PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR BERBASIS KOMPUTER
PADA MATERI JENIS-JENIS KELEMBAGAAN SOSIAL
MATA PELAJARAN IPS KELAS VII**

JURNAL



**Disusun oleh:
Rakhmad Ardiansyah
10416241019**

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

PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR BERBASIS KOMPUTER PADA MATERI JENIS-JENIS KELEMBAGAAN SOSIAL MATA PELAJARAN IPS KELAS VII

DEVELOPING A COMPUTER-BASED LEARNING RESOURCE FOR THE TOPIC OF TYPES OF SOCIAL INSTITUTIONS FOR THE SOCIAL STUDIES SUBJECT FOR GRADE VII

Oleh: Rakhmad Ardiansyah, Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta, rakhmad.ardiansyah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan sumber belajar berbasis komputer pada materi jenis-jenis kelembagaan sosial mata pelajaran IPS kelas VII. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan sumber belajar berbasis komputer pada materi jenis-jenis kelembagaan sosial mata pelajaran IPS kelas VII. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini tidak sampai pada tahapan produksi massal. Pengembangan dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap yaitu: 1) mencari potensi dan masalah, 2) mengumpulkan data, 3) membuat desain produk, 4) melakukan validasi desain, 5) melakukan revisi desain, 6) uji coba produk, 7) melakukan revisi produk, 8) uji coba pemakaian. Subjek penelitian adalah seorang guru IPS, siswa kelas VII SMP Negeri 5 Yogyakarta yang terdiri dari 5 orang siswa untuk uji coba produk dan 29 orang siswa untuk uji coba pemakaian. Instrumen pengumpulan data berupa lembar penilaian validator, lembar kuesioner uji coba sumber belajar berbasis komputer oleh guru serta lembar kuesioner untuk mengetahui tanggapan siswa. Teknik analisis data penelitian menggunakan analisis deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sumber belajar berbasis komputer pada materi jenis-jenis kelembagaan sosial dikembangkan melalui tahapan a) mencari potensi dan masalah; b) mengumpulkan data; c) membuat desain produk, meliputi: i) analisis kebutuhan, ii) mengidentifikasi materi, iii) menentukan model pembelajaran, iv) membuat desain *flowchart*, v) penulisan *storyboard*, vi) mengumpulkan bahan grafis, vii) mengumpulkan bahan animasi, viii) pemograman, ix) finishing, mastering; d) melakukan validasi desain, e) melakukan revisi desain, f) uji coba produk, g) melakukan revisi produk, h) melakukan uji coba pemakaian. Sumber belajar berbasis komputer pada materi jenis-jenis kelembagaan sosial hasil pengembangan layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli materi sebesar 4,17 atau “baik”, hasil validasi ahli media sebesar 4,50 atau “sangat baik”, hasil uji coba oleh guru sebesar 4,64 atau “sangat baik”, hasil tanggapan siswa sebesar 4,46 atau “sangat baik”.

Kata kunci: *sumber belajar berbasis komputer, IPS*

Abstract

This study aimed to investigate the development of a computer-based learning resource for the topic of types of social institutions for the Social Studies subject for Grade VII. This study also aimed to investigate the appropriateness of the computer-based learning resource for the topic of types of social institutions for the Social Studies subject for Grade VII. This was a research and development study. The mass production stage was not taken in the study. The development in the study was made through several stages, namely: 1) identifying potentials and problems, 2) collecting data, 3) making the product design, 4) carrying out design validation, 5) making design revision, 6) trying out the product, 7) making product revision, and 8) trying out the application. The research subjects were a Social Studies teacher,

Grade VII students of State Junior High School 5 of Yogyakarta consisting 5 students for the product tryout and 29 students for the application tryout. The data collecting instruments were an assessment sheet for the validation expert, a questionnaire for the teacher in the tryout of the computer-based learning resource, and a questionnaire to investigate the students' responses. The data analysis technique was the descriptive analysis technique using the quantitative approach. The results of the study were as follows The computer-based learning resource for the topic of types of social institutions for the Social Studies subject for Grade VII was developed through the stages of: a) identifying potentials and problems; b) collecting data; c) making the product design; consisting of: i) needs analysis, ii) materials identification, iii) learning model selection, iv) flowchart design making, v) storyboard writing, vi) graphic materials collection, vii) animation materials collection, viii) programming, and ix) finishing, mastering; d) carrying out design validation; e) making design revision; f) trying out the product; g) making product revision; and h) trying out the application. The developed computer-based learning resource for the topic of types of social institutions for the Social Studies subject for Grade VII was appropriate to used on the basis of the following results: a) the validation result from the materials expert was 4.17 or good, b) the validation result from the media expert was 4.50 or very good, c) the result of the tryout by the teacher was 4.64 or very good, and d) the result from the students' responses was 4.46 or very good.

Keywords: *computer-based learning resource, Social Studies*

PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mengalami kemajuan sangat pesat. Kemajuan teknologi telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan. Kemajuan teknologi juga telah memberikan berbagai kemudahan dalam kehidupan termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah memanfaatkan hasil teknologi sebagai sumber belajar. Mulyasa (2006: 48) sumber belajar dapat dirumuskan sebagai segala sesuatu yang dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memperoleh sejumlah informasi, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan dalam proses belajar mengajar.

Salah satu perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar adalah perangkat komputer. Sumber belajar berbasis komputer membantu guru dalam menyajikan pelajaran yang menarik dan kreatif. Sumber belajar berbasis komputer menjadikan guru bukan menjadi satu-satunya sumber pengetahuan bagi siswa. Peran guru bergeser menjadi sosok yang mengupayakan terjadi interaksi antara siswa dengan sumber belajar sekaligus sebagai motivator yang memberikan semangat dan energi kepada siswa untuk terus belajar.

Sumber belajar berbasis komputer diharapkan menambah variasi sumber belajar yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran. Variasi tentunya sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

Variasi dalam proses pembelajaran dilakukan untuk menghindarkan siswa dari rasa bosan dan meningkatkan perhatian terhadap pelajaran yang diberikan. Variasi sumber belajar sangat penting, akan tetapi variasi guru dalam memanfaatkan sumber belajar masih kurang.

Dwi Eriyanto (2013) menyatakan berdasarkan hasil survei kompas menunjukkan bahwa 70% mayoritas guru masih mengandalkan materi bahan ajar yang direkomendasikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan serta materi dari penerbit buku sebagai sumber informasi pengajaran. Mayoritas guru masih mengandalkan buku teks sebagai sumber utama dalam pembelajaran.

Kecenderungan guru memanfaatkan buku teks sebagai sumber belajar utama tentu akan menimbulkan masalah baru, mengingat kebanyakan siswa kurang tertarik dengan buku teks. Hal ini dikarenakan minat baca siswa masih rendah. Yayuk Basuki (2015) menjelaskan minat baca anak di Indonesia sangat rendah, berdasarkan data UNESCO, presentase minat baca anak Indonesia sebesar 0,01 persen. Artinya 10.000 anak bangsa, hanya satu saja yang memiliki minat baca.

Penggunaan buku sebagai sumber utama menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami pelajaran, terutama dalam

memahami materi pelajaran IPS. Materi pelajaran IPS yang luas dan berkaitan erat dengan keadaan masyarakat, mengakibatkan proses belajar mengajar seringkali dihadapkan pada materi yang abstrak dan diluar pengalaman siswa sehari-hari. Siswa akan kesulitan memahami materi jika guru hanya menggunakan buku teks. Siswa membutuhkan penjelasan yang nyata dari guru.

Sumber belajar berbasis komputer merupakan salah satu alternatif sumber belajar yang dapat digunakan untuk membantu mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Made Wena (2011: 204) sumber belajar berbasis komputer memiliki beberapa kelebihan diantaranya menyediakan presentasi lebih menarik dengan animasi dan meningkatkan pengembangan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan

Berbagai keunggulan yang ditawarkan sumber belajar berbasis komputer dalam mengatasi kurangnya variasi penggunaan sumber belajar dan kesulitan siswa dalam memahami materi pelajaran, menjadikan sumber belajar berbasis komputer perlu dikembangkan untuk pembelajaran IPS. Tujuan pengembangan yang akan dicapai adalah mengetahui pengembangan sumber belajar berbasis komputer pada materi jenis-jenis kelembagaan sosial mata pelajaran IPS

kelas VII dan mengetahui kelayakan sumber belajar berbasis komputer pada materi jenis-jenis kelembagaan sosial mata pelajaran IPS kelas VII.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD). Sugiyono (2013: 297) menjelaskan metode penelitian R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Waktu dan Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 5 Yogyakarta yang beralamat di Jln Wardani No. 1 Yogyakarta. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2015.

Subjek Penelitian

Subjek uji coba produk sumber belajar berbasis komputer pada materi jenis-jenis kelembagaan sosial adalah seorang guru SMP Negeri 5 Yogyakarta dan 34 siswa kelas VII-3 SMP Negeri 5 Yogyakarta. 5 orang siswa untuk uji coba produk dan 29 orang siswa untuk uji coba pemakaian.

Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan sumber belajar berbasis komputer ini menggunakan langkah-langkah yang dikembangkan oleh Sugiyono (2013: 298), yaitu: 1) Mengkaji

potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Mendesain produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi desain produk, 6) Uji coba produk, 7) Revisi produk, 8) Uji coba pemakaian, 9) Revisi produk, dan 10) Pembuatan produk masal.

Data, Teknik Pengumpulan data, dan Instrumen

a. Teknik Pengumpulan Data

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

b. Instrumen Penelitian

1) Instrumen Ahli Materi

Instrumen yang digunakan untuk ahli materi adalah lembar penilaian validator berupa angket. Angket ini ditujukan kepada ahli materi yang digunakan untuk mengetahui kualitas materi produk sumber belajar berbasis komputer. Instrumen untuk ahli materi dikembangkan berdasarkan penyusunan materi yang baik menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 33-34).

2) Instrumen Ahli Media

Instrumen yang digunakan untuk ahli media adalah lembar penilaian validator berupa angket. Angket ini ditujukan kepada ahli media untuk mengetahui kelayakan media produk sumber belajar berbasis komputer yang dihasilkan melalui penilaian dari ahli media. Instrumen untuk ahli media mengacu pada pengembangan media yang baik menurut Thorn (Munir, 2012: 92-93).

3) Instrumen Uji Coba untuk Guru

Instrumen uji coba untuk guru adalah lembar penilaian berupa angket. Angket ini ditujukan kepada guru untuk memperoleh data tentang kelayakan media. Kisi-kisi instrumen disusun dari beberapa indikator yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media yang disesuaikan.

4) Instrumen Uji Coba untuk Siswa

Instrumen yang digunakan untuk uji coba pemakaian produk berupa angket yang ditujukan kepada peserta didik. Melalui instrumen ini akan diperoleh data tanggapan siswa terhadap pemakaian sumber belajar berbasis komputer dalam pembelajaran. Kisi-kisi instrumen disusun dari beberapa indikator yang diberikan

kepada ahli materi dan ahli media yang disesuaikan.

c. Teknik Analisis Data

Hasil penelitian yang diperoleh dari ahli materi, ahli media dan siswa berupa data kualitatif kemudian diubah menjadi skala angka dengan menggunakan skala *Likert*. Langkah analisis data kelayakan sumber belajar berbasis komputer yaitu:

- 1) Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan:

Tabel 1. Aturan Pemberian Skor

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

Sumber: Eko Putro (2009: 238)

- 2) Menghitung skor rata-rata dengan rumus:

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

Keterangan:

\bar{x} = skor rata-rata,

$\sum X$ = jumlah skor,

N = jumlah subjek uji coba

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

Tabel 2. Klasifikasi Penilaian Total

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

Sumber : Eko Putro (2009:238)

Keterangan

$X_i = \frac{1}{2}$ (skor maksimum ideal+skor minimum ideal)

$Sb_i = \frac{1}{6}$ (skor maksimum ideal-skor minimum ideal)

x = skor empiris

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sumber belajar berbasis komputer materi Jenis-Jenis Kelembagaan Sosial mata pelajaran IPS kelas VII. Tahap awal penelitian pengembangan ini dilakukan dengan mencari potensi dan masalah. Selanjutnya dilakukan pengumpulan data yang diperlukan untuk mengembangkan produk sumber belajar ini sesuai potensi dan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya.

Melalui pengumpulan data baik dari studi pustaka maupun studi lapangan diketahui bahwa sumber belajar yang digunakan oleh guru belum variatif, minat baca siswa masih rendah, siswa masih kesulitan dalam memahami penjelasan materi di kelas. Sehingga inovasi sumber belajar berbasis komputer tepat digunakan kegiatan pembelajaran. Langkah selanjutnya yaitu mendesain produk, pembuatan produk sumber belajar berbasis komputer ini melalui beberapa tahapan, yaitu: 1) menganalisis kebutuhan, 2) mengidentifikasi materi, yaitu dengan menentukan KI dan KD, dan mengembangkan materi pelajaran, 3) menentukan model pembelajaran yang diinginkan, yaitu dengan memilih model pembelajaran tutorial. d) membuat desain *flowchart*, e) membuat *storyboard*, f) mengumpulkan bahan grafis dan animasi, g) setelah semua bahan terkumpul kemudian dilakukan pembuatan sumber belajar berbasis komputer dengan bantuan *software Adobe Flash CS4 Profesional*.

Setelah produk selesai selanjutnya yaitu melakukan validasi produk. Validasi dilakukan dengan meminta bantuan ahli materi dan ahli media, ahli materi menilai kesesuaian materi dalam sumber belajar berbasis komputer untuk digunakan dalam pembelajaran IPS. Sedangkan ahli media

menilai kelayakan sumber belajar untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Setelah produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media langkah selanjutnya adalah revisi produk.

Setelah produk direvisi langkah selanjutnya uji coba produk. Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan sumber belajar dilihat dari sudut pandang guru dan siswa. Setelah mendapat masukan dan tanggapan dari guru dan siswa, produk sumber belajar berbasis komputer diperbaiki. Setelah diperbaiki sesuai masukan dari guru dan siswa sumber belajar berbasis komputer siap untuk diujicobakan dalam uji coba pemakaian.

Hasil Validasi

a. Data Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi dilakukan sebanyak 2 kali. Pada validasi tahap pertama rata-rata skor yang diperoleh sebesar 3,83 termasuk dalam kategori baik. Sedangkan pada validasi tahap kedua diperoleh rata-rata skor sebesar 4,17 termasuk dalam kategori baik. Dari hasil yang diperoleh sebanyak 2 kali validasi tersebut, dapat dikatakan bahwa materi dalam produk sumber belajar berbasis komputer yang dikembangkan mengalami perkembangan kualitas yang baik dan layak untuk diujicobakan.

b. Data Hasil Validasi Ahli Media

Validasi oleh ahli media dilakukan sebanyak 2 kali. Pada validasi tahap pertama rata-rata skor yang diperoleh sebesar 4,25 termasuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan pada validasi tahap kedua diperoleh rata-rata skor sebesar 4,50 termasuk dalam kategori sangat baik. Dari hasil yang diperoleh sebanyak 2 kali validasi tersebut, dapat dikatakan bahwa produk sumber belajar berbasis komputer yang dikembangkan mengalami perkembangan kualitas yang baik dan layak untuk diujicobakan.

c. Data Hasil Uji Coba oleh Guru

Uji coba dilakukan sebanyak dua kali, yaitu dalam uji coba ke I dan uji coba ke II. Uji coba ke I oleh guru, media yang dikembangkan memperoleh rata-rata skor 4,54 dengan kategori sangat baik. Uji coba ke II oleh guru memperoleh rata-rata skor sebanyak 4,64 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil uji coba oleh guru, dapat diketahui bahwa produk sumber belajar berbasis komputer dapat digunakan sebagai sumber belajar IPS, sehingga produk sumber belajar layak untuk digunakan.

d. Data Hasil Tanggapan Siswa

Uji coba untuk mengetahui tanggapan siswa terkait pemakaian sumber belajar berbasis komputer dilakukan di SMP Negeri 5 Yogyakarta kelas VII-3. Uji coba dilakukan sebanyak dua kali, yaitu dalam uji coba produk dan uji pemakaian. Hasil uji coba produk terhadap 5 orang siswa mendapat rata-rata skor sebesar 4,26 termasuk dalam kriteria sangat baik. Hasil uji coba pemakaian oleh 29 siswa rata-rata skor yang diperoleh sebesar 4,46 termasuk dalam kategori sangat baik. Dari hasil yang diperoleh tersebut, dapat dikatakan bahwa sumber belajar berbasis komputer dinyatakan layak untuk digunakan.

Hasil Revisi Produk

1. Revisi Tahap I

a. Saran Ahli Materi

Menurut saran dari ahli materi yaitu mengganti contoh gambar keluarga sesuai dengan kehidupan keluarga masyarakat Indonesia, menambahkan jumlah soal, menambahkan materi. Materi yang ada dalam sumber belajar berbasis komputer dirasa masih terlalu sedikit.

b. Saran Ahli Media

Menurut saran dari ahli materi yaitu menambah peringatan keluar program, memberi batasan ukuran

screen, memberi gambar *caption* pada tombol, konsistensi tombol navigasi, membuat rasio gambar mendekati aslinya, dan pemberitahuan akhir soal evaluasi.

2. Revisi Tahap II

a. Saran dari Guru

Menurut saran dari guru, yaitu menyisipkan cuplikan video berkaitan dengan jenis-jenis kelembagaan sosial, menambahkan kuis untuk menarik perhatian siswa dalam mengerjakan soal, mengganti tombol siswa menjawab, memperbaiki option pilihan ganda, perbaikan kalimat tanya, dan menambahkan pembahasan soal evaluasi.

a. Komentar dari Siswa

Siswa menyarankan agar suara apresiasi bagi siswa ketika menjawab pertanyaan yang ada dalam media pembelajaran dibuat lebih bervariasi. Variasi ini dimaksudkan agar siswa tidak merasa bosan ketika mendengar suara apresiasi hasil menjawab pertanyaan yang ada dalam sumber belajar berbasis komputer.

Pembahasan

1. Pembahasan Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi 1 oleh ahli materi diperoleh rata-rata skor sebesar 3,83. Berdasarkan penilaian ahli materi pada tahap 1, sumber belajar berbasis komputer ini termasuk kategori baik, walaupun sudah termasuk dalam kriteria baik tetapi materi pada sumber belajar berbasis komputer ini masih terdapat kekurangan dan harus diperbaiki. Aspek yang masih harus diperbaiki tersebut adalah: a) Penyajian materi belum sesuai perkembangan keilmuan IPS, b) Contoh yang digunakan belum sesuai dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar, c) Materi sumber belajar berbasis komputer masih kurang luas, d) Penyajian soal evaluasi dirasa belum dapat menarik minat siswa untuk belajar.

Setelah peneliti melakukan perbaikan sesuai masukan ahli materi yaitu: a) Materi sudah disesuaikan dengan materi kurikulum 2013, b) Penggunaan contoh gambar sudah disesuaikan dengan kehidupan masyarakat Indonesia, c) materi sumber belajar sudah ditambah, d) Soal evaluasi sudah ditambah dan bervariasi. Skor penilaian terhadap sumber belajar berbasis komputer pada

validasi ke 2 mengalami kenaikan. Hasil validasi 2 diperoleh rata-rata skor sebesar 4,17 terjadi peningkatan sebesar 0,34.

Berdasarkan standar kelayakan, rata-rata akhir yang diperoleh sebesar 4,17 berada pada rentang berada pada rentang $\bar{X}_i + (0,6 \times S_{bi}) < X \leq \bar{X}_i + (1,8 \times S_{bi})$ dengan rerata $> 3,4 - 4,2$ atau kategori “**baik**”. Skor tersebut menjelaskan sumber belajar berbasis komputer pada materi Jenis-Jenis Kelembagaan Sosial yang dikembangkan oleh peneliti baik dan **layak** digunakan dalam pembelajaran karena telah memenuhi kriteria sumber belajar berbasis komputer yang baik dilihat dari segi materi.

2. Pembahasan Hasil Validasi Ahli Media

Validasi 1 oleh ahli media memperoleh rata-rata skor sebesar 4,25 termasuk dalam kategori sangat baik, walaupun sudah termasuk dalam kategori sangat baik sumber belajar berbasis komputer ini masih terdapat kekurangan dan harus diperbaiki pada beberapa kriteria pada beberapa kriteria diantaranya: a) Sumber belajar berbasis komputer belum terdapat batas *screen*, b) Pembuatan tombol navigasi dalam sumber belajar berbasis komputer masih belum konsisten, c) Tombol peringatan

keluar program belum tersedia, d) Proporsi tata letak teks dan gambar belum seimbang. Setelah dilakukan perbaikan dengan menambahkan batas *screen*, menyamakan bentuk, ukuran dan peletakan tombol navigasi, penambahan teks peringatan keluar program dan menyeimbangkan bentuk, tata letak antara gambar dan teks. Skor penilaian terhadap sumber belajar berbasis komputer pada validasi ke 2 mengalami kenaikan. Hasil validasi 2 diperoleh rata-rata skor sebesar 4,50 terjadi peningkatan sebesar 0,25.

Berdasarkan standar kelayakan, rata-rata skor akhir yang diperoleh sebesar 4,50 berada pada rentang $X > \bar{X}_i + 1,8 \times S_{bi}$ dengan rerata $> 4,2$ atau kategori “**sangat baik**”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa sumber belajar berbasis komputer yang dikembangkan **layak** untuk digunakan secara aspek kemudahan navigasi, kandungan kognisi, presentasi informasi, integrasi media, artistik dan estetika dan fungsi secara keseluruhan.

3. Pembahasan Hasil Uji Coba oleh Guru

Uji coba I oleh guru memperoleh rata-rata skor 4,54 termasuk kategori sangat baik walaupun termasuk kategori sangat baik tetapi sumber belajar berbasis komputer masih terdapat kekurangan.

Kekurangan tersebut diantaranya: a). Sumber belajar berbasis komputer belum terdapat video berkaitan dengan materi jenis-jenis kelembagaan sosial, b). Sumber belajar berbasis komputer belum tersedia kuis, kuis ini diharapkan mampu menjadikan sumber belajar berbasis komputer lebih menarik bagi siswa.

Setelah peneliti melakukan perbaikan dengan menambahkan video demonstrasi rusuh untuk memudahkan guru dalam mengajak siswa mengenal pentingnya lembaga sosial dan penambahan kuis untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam menggunakan sumber belajar berbasis komputer. Skor penilaian sumber belajar berbasis komputer pada uji coba ke II mengalami kenaikan. Hasil uji coba ke II diperoleh skor rata-rata sebesar 4,64 terjadi peningkatan sebesar 0,10.

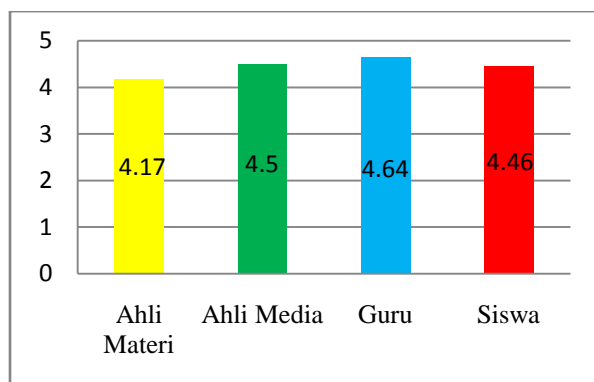
Rata-rata skor uji coba II oleh guru, yaitu 4,64 berada pada rentang $X > \bar{X}_i + 1,8 \times S_{bi}$ dengan rata-rata $> 4,2$ dengan kategori “**sangat baik**”. Berdasarkan hasil uji coba II, dapat disimpulkan bahwa sumber belajar berbasis komputer yang dikembangkan **layak** untuk digunakan.

4. Pembahasan Hasil Tanggapan Siswa

Uji coba produk memperoleh rata-rata skor 4,26. Uji coba pemakaian oleh siswa

memperoleh skor rata-rata 4,46. Dari data tersebut dapat diketahui terjadi peningkatan sebesar 0,20 dan tetap berada pada klasifikasi sangat baik. Uji coba pemakaian oleh siswa berada pada rentang $X > \bar{X}_i + 1,8 \times S_{bi}$ dengan rata-rata $> 4,2$ dengan kategori “**sangat baik**”. Dapat disimpulkan bahwa sumber belajar berbasis komputer **layak** untuk digunakan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata skor hasil validasi sumber belajar oleh ahli materi sebesar 4,17 dengan kategori baik, hasil validasi sumber belajar oleh ahli media sebesar 4,50 dengan kategori sangat baik, hasil akhir uji coba sumber belajar oleh guru sebesar 4,64 dengan kategori sangat baik, dan hasil akhir uji pemakaian sumber belajar oleh siswa sebesar 4,46 dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut dapat digambarkan dalam grafik sebagai berikut.



Gambar 1. Rata-rata Skor Keseluruhan

Berdasarkan hasil validasi ahli materi sebesar 4,17, hasil validasi ahli media sebesar 4,50, hasil uji coba ke II oleh guru sebesar 4,64 dan hasil tanggapan pemakaian sumber belajar sebesar 4,46 diperoleh rata-rata skor hasil penilaian terhadap sumber belajar berbasis komputer pada materi Jenis-Jenis Kelembagaan Sosial sebesar 4,44 berada pada rentang $X > \bar{X}_i + 1,8 \times S_{bi}$ dengan rata-rata $> 4,2$ kualitas sumber belajar dapat dikatakan **sangat baik**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sumber belajar berbasis komputer pada materi Jenis-Jenis Kelembagaan Sosial yang dikembangkan pada penelitian pengembangan ini dinyatakan **layak** untuk digunakan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pengembangan sumber belajar berbasis komputer, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Telah dihasilkan sumber belajar berbasis komputer pada materi jenis-jenis kelembagaan sosial mata pelajaran IPS kelas VII melalui beberapa tahapan. *Tahap pertama* mencari potensi dan masalah, pada tahap ini diketahui bahwa permasalahan utama yang muncul yaitu sumber belajar yang digunakan oleh guru belum variatif terbatas penggunaan buku

teks. Potensi yang ada yaitu ketersediaan komputer dan proyektor LCD di sekolah.

Tahap kedua mengumpulkan data pendukung melalui artikel. *Tahap ketiga*, membuat desain produk, dengan langkah: a) melakukan analisis kebutuhan siswa; b) memilih materi yang cocok diterapkan dalam sumber belajar berbasis komputer; c) menentukan model pembelajaran; d) membuat desain *flowchart*; e) membuat *storyboard*; f) mengumpulkan bahan grafis; g) mengumpulkan bahan animasi; h) pemograman dengan software *Adobe Flash CS4 Professional*; i) membuat produk dalam format file aplikasi *exe*. *Tahap keempat*, melakukan validasi produk kepada ahli materi dan ahli media. *Tahap kelima*, revisi produk sesuai saran dari ahli materi dan ahli media. *Tahap keenam*, uji coba produk terhadap seorang guru IPS dan 5 siswa kelas VII-3. *Tahap ketujuh*, revisi produk sesuai masukan dari guru dan siswa. *Tahap kedelapan*, uji coba pemakaian sumber belajar berbasis komputer kepada guru dan siswa kelas VII-3 SMP Negeri 5 Yogyakarta.

2. Sumber belajar berbasis komputer pada materi jenis-jenis kelembagaan sosial mata pelajaran IPS kelas VII layak digunakan dalam pembelajaran IPS

berdasarkan hasil penilaian ahli dan uji coba sebagai berikut:

- a. Kelayakan sumber belajar berbasis komputer dari aspek materi memperoleh skor akhir sebesar 4,17 termasuk dalam kategori **baik**.
- b. Kelayakan sumber belajar berbasis komputer dari aspek media memperoleh skor akhir sebesar 4,50 termasuk dalam kategori **sangat baik**.
- c. Penilaian guru tentang sumber belajar berbasis komputer memperoleh skor sebesar 4,64 termasuk dalam kategori **sangat baik**.
- d. Tanggapan siswa tentang sumber belajar berbasis komputer adalah **sangat baik** dengan skor akhir rata-rata pada uji coba pemakaian sebesar 4,46.

Saran

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

1. Sumber belajar berbasis komputer hasil pengembangan disarankan dapat digunakan untuk pembelajaran IPS, sehingga menambah variasi sumber belajar yang dapat digunakan guru dalam

- kegiatan pembelajaran, memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.
2. Mengingat hasil produk penelitian dan pengembangan dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran, maka disarankan kepada guru untuk mengembangkan produk ini dengan cakupan yang lebih luas ataupun pada materi lain, bahkan pada mata pelajaran lain pada waktu yang mendatang.
 3. Perlunya dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap Sumber belajar berbasis komputer untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di SMP.

DAFTAR PUSTAKA

Dwi Eriyanto. 2013. *Wajah Guru dalam Tarikan Kepentingan*. Diakses tanggal 27 Desember 2015 dari www.edukasi.kompas.com/read/2013/05/14/09573490/wajah.guru.dalam.tarikan.kepentingan.

Made Wena. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.

Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep, Karakteristik, Implementasi, dan Inovasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Rudi Susilana & Cepi Riyana. 2008. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: Jurusan Kurikulum dan teknologi Pendidikan FIP UPI.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Widoyoko, Putro Eko. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yayuk Basuki. 2015. *Minat Baca Anak Indonesia Hanya 0,01 Persen*. Diakses tanggal 27 Desember 2015 dari www.regional.kompas.com/read/2015/05/25/17565591/Yayuk.Basuki.Minat.Baca.Anak.Indonesia.Hanya.0.01.perse.

Yogyakarta, 19 Januari 2016

Mengetahui,
Reviewer



Saliman, M.Pd
NIP. 19660803 199303 1 001

Pembimbing 1



Dr. Taat Wulandari, M.Pd
NIP. 19760211 200501 2 001

Pembimbing 2



Anik Widiastuti, M.Pd
NIP. 19841118 200812 2 004