

## **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI KOLONIALISME DAN IMPERIALISME BANGSA EROPA SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS KELAS VIII SMP**

### ***DEVELOPING INTERACTIVE MULTIMEDIA FOR THE TOPIC OF EUROPEAN COLONIALISM AND IMPERIALISM AS A SOCIAL STUDIES LEARNING RESOURCE FOR GRADE VIII OF JHS***

Oleh: Wahyu Lusty Willihandy Prayitno, Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta,  
[wahyulusty@gmail.com](mailto:wahyulusty@gmail.com)

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) tahap pengembangan multimedia interaktif materi kolonialisme dan imperialisme bangsa Eropa sebagai sumber belajar IPS kelas VIII SMP; 2) kelayakan multimedia interaktif materi kolonialisme dan imperialisme bangsa Eropa 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 39 siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sewon. Teknik pengumpulan data berupa angket. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Uji coba kelayakan produk dilakukan oleh guru IPS dan siswa. Instrumen pengumpulan data 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 kolonialisme dan imperialisme bangsa Eropa sebagai sumber belajar IPS kelas VIII SMP meliputi, pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk, evaluasi produk, serta diseminasi dan sosialisasi; 2) kelayakan multimedia interaktif materi kolonialisme dan imperialisme bangsa Eropa kelas VIII SMP diperoleh berdasarkan, a) hasil validasi ahli materi dengan skor 4 atau kategori “Baik”, b) validasi ahli media dengan skor 3,65 atau kategori “Baik”, c) validasi guru IPS dengan skor 4,35 atau kategori “Sangat Baik”, d) tanggapan siswa pada uji coba perorangan “Sangat Baik”, dengan rata-rata 4,31, e) uji coba terbatas dengan kategori “Sangat Baik”, dengan rata-rata 4,38, f) uji coba lapangan utama dengan rata-rata skor 4,41 atau kategori “Sangat Baik”. berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif materi kolonialisme dan imperialisme bangsa Eropa kelas VIII SMP sudah dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai sumber belajar.

**Kata Kunci:** *multimedia interaktif, sumber belajar, IPS*

## *Abstract*

*This study aimed to investigate: 1) stages in developing interactive multimedia for the topic of European colonialism and imperialism as a Social Studies learning resource for grade VIII students of the JHS, and 2) the appropriateness of the interactive multimedia for the topic of European colonialism and imperialism as a Social Studies learning resource for Grade VIII students of JHS based on the assessment by the materials expert, media expert, Social Studies teacher, and students' responses.*

*This was research and development (R&D) study referring to Borg & Gall's development model. The research subjects were 39 students of Grade VIII of SMP Negeri 1 Sewon. The data were collected by questionnaires. The validation was conducted by materials expert and media expert. The product appropriateness testing was carried out by the Social Studies teacher and students. The data collecting instruments were validation sheets for the materials expert, media expert, and teacher, and an assessment questionnaire for the students. The data analysis technique was the qualitative descriptive technique.*

*The results of the study were as follows. 1) The stages in the development of the interactive multimedia for the topic of European colonialism and imperialism as a Social Studies learning resource for Grade VIII students of JHS included information collection, planning, product development, product evaluation, dissemination, and socialization. 2) The appropriateness of the interactive multimedia for the topic of European colonialism and imperialism for Grade VIII students of JHS was based on: a) the result of the validation by the materials expert with a score of 4, which was good; b) the validation by the media expert with a score of 3.65, which was good; c) the validation by the Social Studies teacher with a score of 4.35, which was very good; d) the students' responses in the individual tryout with a mean score of 4,31, which was very good; e) the small-scale tryout with a mean score of 4,38, which was very good; and f) the main field tryout with a mean score of 4,41, which was very good. Based on results, it can be concluded that the interactive multimedia for the topic of European colonialism and imperialism for Grade VIII students of JHS is appropriate and can be used as a learning resource.*

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

## PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berkembang sangat pesat. Perkembangan IPTEK yang dapat kita temui yaitu perkembangan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer yang semakin canggih. Kemajuan IPTEK memberikan dampak dalam berbagai aspek kehidupan manusia salah satunya dalam bidang pendidikan. Dampak dari kemajuan IPTEK dalam pendidikan misalnya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang terdapat di dalam komputer untuk digunakan sebagai sumber belajar yang kreatif dan inovatif. Hal ini mendukung terciptanya proses belajar yang efektif dan menyenangkan sehingga siswa dapat belajar secara mandiri tanpa harus terpaksa menggunakan buku sebagai sumber belajar yang utama.

Terdapat berbagai macam jenis sumber belajar yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Jenis-jenis sumber belajar dapat berupa pesan, manusia, media *software*, teknik, dan latar. Pemilihan sumber belajar harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dalam proses pembelajaran. Ketersediaan sumber

belajar disekitar siswa sangat beraneka ragam. Pada kenyataannya, ketersediaan sumber belajar yang beraneka ragam tersebut belum dioptimalkan secara maksimal dalam pembelajaran (Amat Jaedun, 2010: 2). Penggunaan sumber belajar yang kreatif dan inovatif dapat memotivasi dan membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Guru yang berkualitas memiliki kemampuan mengembangkan dan memanfaatkan sumber belajar (Warih Jatirahayu, 2013: 46). Sumber belajar yang bervariasi sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu sumber belajar yang potensial adalah komputer. Komputer dalam pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru, salah satu penyebabnya sebagian besar guru belum memiliki kesiapan untuk memanfaatkan peralatan komputer (Istiningsih, 2012: 15). Perangkat komputer dapat dioptimalkan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan komputer memiliki fitur yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat sumber belajar berbasis multimedia interaktif.

Multimedia interaktif merupakan suatu sistem penyampaian pesan menggunakan berbagai jenis bahan pengajaran yang membentuk suatu unit atau paket (Dina Indriana, 2011: 96). Multimedia interaktif dapat dijadikan sumber belajar yang mendukung dalam proses pembelajaran karena sumber belajar ini memiliki gabungan komponen seperti gambar, audio, video, dan proses interaktifitas dalam satu paket. Berdasarkan hal tersebut, dalam penggunaan multimedia interaktif organ tubuh seperti mata, telinga, dan tangan akan terlibat dalam proses pengoperasiannya. Semakin banyak indera yang digunakan terutama telinga dan mata maka informasi akan mudah dimengerti Azhar Arsyad (2006: 171).

Semakin baik pemahaman siswa maka semakin tinggi pengalaman belajar yang diterima oleh siswa. Hal ini sesuai dengan pengalaman belajar kerucut Edgar Dale (*Dale's cone of experience*) bahwa semakin langsung objek yang dipelajari maka semakin konkret pengetahuan yang diperoleh, semakin tidak langsung pengetahuan yang diperoleh maka semakin abstrak pengetahuan yang diperoleh siswa. Sumber belajar yang baik dapat

memberikan pengalaman langsung kepada siswa, seperti sumber belajar berbasis multimedia interaktif.

Multimedia interaktif menjadi salah satu sumber belajar yang memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Namun penggunaan multimedia interaktif sebagai sumber belajar ini belum banyak digunakan dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran IPS materi kolonialisme dan imperialisme bangsa Eropa. Kurang optimalnya penggunaan multimedia interaktif tersebut disebabkan oleh cakupan materi kolonialisme dan imperialisme bangsa Eropa yang cukup luas. Dengan demikian, kesiapan guru untuk beralih menggunakan multimedia mengalami kendala pada kemampuan guru untuk memindahkan materi pelajaran dari buku ke dalam komputer. Multimedia interaktif berpotensi untuk dikembangkan menjadi sumber belajar karena mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi melalui ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, suara dan animasi. Multimedia interaktif sangat memungkinkan untuk digunakan dalam pembelajaran karena

mayoritas sekolah sudah memiliki perangkat komputer sebagai salah satu komponen dalam pemilihan sumber belajar. Multimedia interaktif sangat dimungkinkan untuk digunakan sebagai sumber belajar mandiri hal ini sejalan dengan mata pelajaran IPS yang juga melatih siswa untuk belajar mandiri dan membangun kebersamaan melalui program pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif (Supardi, 2011: 186-187).

Perangkat komputer dewasa ini telah banyak dimanfaatkan oleh lembaga pendidikan terutama sebagai penunjang pembelajaran. SMP Negeri 1 Sewon merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang memiliki laboratorium komputer. Laboratorium komputer yang ada didukung oleh komputer-komputer yang dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa. Keberadaan komputer tersebut seharusnya dapat dimanfaatkan sebagai salah satu variasi pemilihan sumber belajar dalam mata pelajaran IPS materi kolonialisme dan imperialisme bangsa Eropa dalam bentuk multimedia interaktif. Namun ketersediaan komputer yang ada di laboratorium komputer belum digunakan secara

maksimal dalam pembelajaran IPS. Hal ini dikarenakan sumber belajar berbasis multimedia interaktif pada materi kolonialisme belum tersedia, sehingga guru memaksimalkan sumber belajar yang sudah ada seperti buku teks dan media pembelajaran yang telah tersedia sebelumnya.

Beranjak dari keadaan yang ada maka perlu adanya pengembangan multimedia interaktif sebagai sumber belajar. Multimedia interaktif sebagai sumber belajar pada penelitian ini difokuskan pada materi Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Eropa kelas VIII SMP yang telah ditetapkan dan disesuaikan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan materi dalam mata pelajaran IPS SMP kelas VIII. Melalui multimedia interaktif sebagai sumber belajar IPS, diharapkan dapat membantu siswa SMP untuk mempelajari materi IPS dengan lebih baik.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk dalam penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Sugiyono (2014: 407) mengemukakan bahwa penelitian pengembangan adalah

metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif materi kolonialisme dan imperialisme bangsa Eropa.

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 1 Sewon yang beralamat di Jalan Parangtritis KM. 7, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 14-24 September 2016.

### **Prosedur Penelitian**

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah prosedur pengembangan milik Borg & Gall. Prosedur pengembangan tersebut memiliki sepuluh tahap. Borg & Gall (1983: 775) menyatakan tahap-tahap yang harus dilakukan meliputi:

- 1) Pengumpulan Informasi,
- 2) Perencanaan,
- 3) Mengembangkan Bentuk Produk Awal,
- 4) uji lapangan awal,
- 5) revisi produk utama,
- 6) uji lapangan utama,
- 7) revisi produk operasional,
- 8) uji coba operasional,
- 9) penyempurnaan produk akhir, dan
- 10) pendesiminasian & implementasi.

Secara prosedural, tahap-tahap pengembangan yang mengacu pada sepuluh tahap milik Borg & Gall disederhanakan sesuai kebutuhan penelitian. Dengan demikian, tahap pengembangan multimedia interaktif ini dilaksanakan dalam lima tahap yaitu: 1) pengumpulan informasi, 2) perencanaan, 3) pengembangan produk, 4) evaluasi produk, dan 5) desiminasi & sosialisasi.

### **Subjek Penelitian**

Subjek uji coba penggunaan produk multimedia interaktif materi kolonialisme dan imperialisme bangsa Eropa adalah siswa kelas VIII SMP N 1 Sewon, yang terdiri dari 3 siswa kelas VIII A untuk uji coba perorangan, 10 siswa kelas VIII B untuk uji coba terbatas, dan 26 siswa kelas VIII C untuk uji coba lapangan utama. Kriteria pemilihan subjek uji coba produk pada tiap kelas diambil berdasarkan tiga kriteria penilaian yang meliputi siswa dengan kemampuan di atas rata-rata, kemampuan rata-rata, dan di bawah rata-rata.

## **Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen**

### **a. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner atau angket dengan bentuk *checklist* (√). Angket tersebut digunakan untuk menilai produk multimedia interaktif yang ditujukan kepada ahli materi, ahli media, guru IPS, sedangkan Siswa diminta untuk memberikan tanggapan tentang produk multimedia interaktif yang dikembangkan.

### **b. Instrumen Penelitian**

#### **1) Instrumen Ahli Materi**

Instrumen untuk ahli materi berupa angket yang digunakan untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif dari segi materi yang mencakup tiga aspek, meliputi: 1) desain pembelajaran, 2) isi materi, 3) bahasa dan komunikasi. Instrumen untuk ahli materi diadaptasi dari pendapat ahli.

#### **2) Instrumen Ahli Media**

Instrumen untuk ahli media berupa angket yang digunakan untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif

dari segi media yang mencakup enam aspek, meliputi: 1) kemudahan navigasi, 2) kandungan kognisi, 3) presentasi informasi, 4) integrasi media, 5) artistik dan estetika, dan 6) fungsi secara keseluruhan. Instrumen untuk ahli media diadaptasi dari pendapat ahli.

#### **3) Instrumen Guru IPS**

Instrumen untuk guru IPS berupa angket yang digunakan untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif dari kesesuaian materi dan kesesuaian media dalam pembelajaran IPS. Instrumen penilaian guru mencakup tiga aspek, meliputi: 1) desain pembelajaran, 2) isi materi, 3) bahasa dan komunikasi. Ketiga aspek penilaian tersebut diadaptasi dari pendapat ahli

#### **4) Instrumen Siswa**

Instrumen yang digunakan untuk uji coba perorangan, uji coba terbatas, dan uji coba lapangan utama berupa angket yang ditujukan kepada siswa. Melalui instrumen siswa tersebut, diperoleh tanggapan siswa atas produk multimedia interaktif.

Tanggapan dari angket siswa digunakan untuk memperbaiki multimedia interaktif. instrumen untuk siswa meliputi delapan aspek yaitu: 1) isi, 2) karakteristik siswa, 3) interaksi siswa, 4) sah, 5) tingkat kepentingan, 6) kebermanfaatan, 7) *Learnability*, 8) menarik minat. Kedelapan aspek tersebut diadaptasi dari beberapa ahli.

### c. Teknik Analisis Data

Analisis data untuk kelayakan multimedia interaktif menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui nilai pada setiap aspek. Data yang diperoleh pada setiap aspek dianalisis lalu hasil analisa penilaian tersebut digunakan sebagai dasar untuk merevisi multimedia yang dikembangkan.

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

- 1) Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan menggunakan skala Likert

Tabel 1. Pedoman Penilaian Skor

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

(Sukardi, 2009: 146)

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

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

Keterangan:

$\bar{X}$  : skor rata-rata

$\sum X$  : jumlah skor

$N$  : jumlah penilai

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

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

Sumber: ( Eko Putro Widyoko, 2009: 238)

Keterangan:

$X$  : Skor yang diperoleh

$\bar{x}_i$  : Skor ideal yang dicari  
Dengan rumus:

$$\bar{x}_i = (1/2) \quad (\text{skor})$$

maksimal+skor  
minimal)

Sbi : Simpangan baku yang ideal dicari dengan rumus:

$Sbi = (1/6) (\text{skor maksimal-skor minimal})$

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah multimedia interaktif materi kolonialisme dan imperialisme bangsa Eropa sebagai sumber belajar IPS kelas VIII SMP. Tahap pengembangan produk secara prosedural mengacu pada tahap yang dikemukakan Borg & Gall dan disederhanakan sesuai kebutuhan penelitian menjadi lima tahap.

#### a. Tahap Pengumpulan Informasi

Tahap pengumpulan informasi merupakan tahap yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi-informasi yang berkaitan dengan penelitian pengembangan sumber belajar berbasis multimedia interaktif yang dilaksanakan. Tahap pengumpulan informasi tersebut terdiri dari dua tahap yaitu, studi lapangan dan studi pustaka. Studi lapangan merupakan tahap untuk

menganalisis komponen-komponen penunjang pembelajaran yang ada di SMP N 1 Sewon. Analisis yang dilaksanakan antara lain, analisis sumber belajar, analisis Kurikulum, dan analisis potensi & masalah di SMP N 1 Sewon. Studi pustaka merupakan tahap untuk mengumpulkan teori-teori yang berhubungan dengan pengembangan multimedia interaktif materi kolonialisme dan imperialisme bangsa Eropa sebagai sumber belajar. Teori-teori yang didapatkan digunakan sebagai gambaran umum dalam penelitian yang dilaksanakan.

#### b. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan diawali dengan menganalisa kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan materi pembelajaran yang mengacu pada Kurikulum 2013. Tahap kedua adalah penyusunan materi pada tema kolonialisme dan imperialisme bangsa Eropa yang akan digunakan dalam multimedia interaktif. Tahap ketiga adalah membuat *flowchart* yang digunakan sebagai alur desain perencanaan multimedia interaktif. Tahap keempat adalah membuat

*storyboard* yang digunakan untuk menggambarkan gagasan dalam tiap halaman. Tahap yang kelima adalah penyusunan kisi-kisi penilaian produk. Kisi-kisi penilaian tersebut memiliki beberapa aspek yang disesuaikan dengan kriteria dan keahlian masing-masing penilai seperti ahli materi, ahli media, guru IPS, dan siswa SMP kelas VIII. Instrumen yang sudah disusun kemudian divalidasi oleh *expert judgment*.

#### **c. Tahap Pengembangan Produk**

Tahap pengembangan produk merupakan tahap teknis dalam pembuatan multimedia interaktif. Dalam tahap pengembangan produk terdapat dua tahap yaitu pengumpulan material dan pemrograman. Tahap pengumpulan material adalah salah satu tahap pengumpulan komponen-komponen yang akan dimasukkan kedalam multimedia interaktif yang meliputi; gambar, teks, audio, video, animasi. Setelah tahap pengumpulan material selesai dilanjutkan dengan tahap pemrograman.

Pemrograman merupakan tahap penggabungan material yang

dilakukan menggunakan *software Adobe Flash CS 6*. Hasil akhir dari pemrograman melalui *Adobe Flash CS 6* adalah multimedia interaktif.

#### **d. Tahap Evaluasi Produk**

Tahap evaluasi produk dilakukan agar multimedia interaktif yang dikembangkan dapat diketahui kelayakannya. Dalam tahap evaluasi terdapat aspek validasi dan uji coba produk. Validasi awal dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Melalui proses validasi ahli materi dan ahli media akan diperoleh masukan dan saran yang dapat digunakan untuk melakukan revisi produk ke-I. Setelah multimedia direvisi, kemudian dilakukan tahap validasi oleh guru IPS SMP N 1 Sewon. Data hasil validasi guru IPS digunakan untuk melakukan revisi produk ke-II.

Uji coba produk dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu uji coba perorangan yang meliputi 3 siswa kelas VIII A kemudian dilanjutkan revisi ke-III, uji coba terbatas dengan melibatkan 10 siswa kelas VIII B yang kemudian dilanjutkan revisi ke-IV, dan uji coba lapangan utama yang melibatkan 26 siswa kelas VIII

C yang kemudian dilanjutkan revisi ke-V.

#### **e. Tahap Desiminasi & Sosialisasi**

Desiminasi dan sosialisasi merujuk pada hasil akhir dimana penelitian pengembangan yang dilakukan telah selesai dan siap untuk diujikan di depan dewan penguji. Pada tahap ini, penelitian pengembangan yang menghasilkan produk multimedia interaktif dinilai oleh dewan penguji berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.

#### **Hasil Validasi**

##### **a. Data Hasil Validasi Ahli Materi**

Validasi ahli materi dilaksanakan satu kali oleh Bapak Supardi, M.Pd pada tanggal 28 Juni 2016. Produk multimedia interaktif yang dikembangkan mendapatkan kategori baik, dengan jumlah skor 80 dan rata-rata penilaian multimedia interaktif adalah 4. Berdasarkan validasi ahli materi tersebut, produk multimedia interaktif yang dikembangkan layak untuk diujicobakan.

##### **b. Data Hasil Validasi Ahli Media**

Validasi ahli media dilaksanakan satu kali oleh Bapak Drs. Agus Sudarsono, M.Pd pada

tanggal 2 September 2016. Produk multimedia interaktif yang dikembangkan mendapatkan kategori baik, dengan jumlah skor 73 dan rata-rata penilaian multimedia interaktif adalah 3,65. Berdasarkan validasi ahli media tersebut, produk multimedia interaktif yang dikembangkan layak untuk diujicobakan.

##### **c. Data Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS**

Validasi guru IPS dilaksanakan satu kali oleh Ibu Sri Hartati, S.Pd pada tanggal 15 September 2016. Produk multimedia interaktif yang dikembangkan mendapatkan kategori sangat baik, dengan jumlah skor 87 dan rata-rata penilaian multimedia interaktif adalah 4,5. Berdasarkan validasi guru IPS tersebut, produk multimedia interaktif yang dikembangkan layak untuk diujicobakan.

##### **d. Data Hasil Uji Coba Produk**

Setelah melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru IPS maka tahap selanjutnya adalah uji coba produk. Uji coba produk dilakukan di SMP N 1 Sewon. Uji coba dilakukan dalam

tiga tahap yaitu, uji coba perorangan, uji coba terbatas, dan uji coba lapangan utama.

Subjek uji coba perorangan berjumlah 3 siswa kelas VIII A SMP N 1 Sewon. Uji coba perorangan dilaksanakan pada tanggal 16 September 2016. Hasil rerata keseluruhan dari uji coba perorangan adalah 4,31 dengan kategori sangat baik.

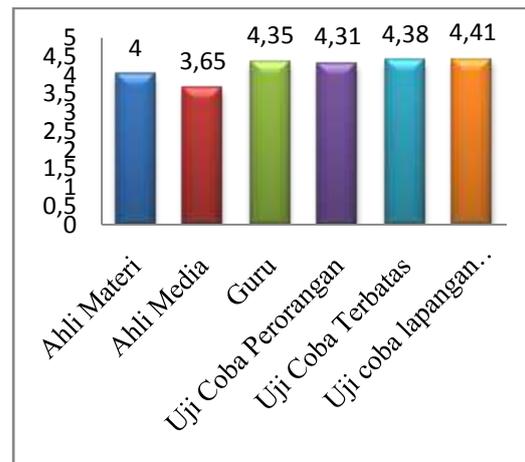
Subjek uji coba terbatas berjumlah 10 siswa kelas VIII B SMP N 1 Sewon. Uji coba terbatas dilaksanakan pada tanggal 17 September 2016. Hasil rerata keseluruhan dari uji coba terbatas adalah 4,38 dengan sangat baik.

Subjek uji coba lapangan utama berjumlah 26 siswa kelas VIII C SMP N 1 Sewon. Uji coba lapangan utama dilaksanakan pada tanggal 24 September 2016. Hasil rerata keseluruhan dari uji coba lapangan utama adalah 4,41 dengan kategori sangat baik.

**e. Perbandingan Data Ahli Materi, Media, Guru, dan Siswa**

Berdasarkan analisis data hasil validasi ahli materi diperoleh rata-rata skor 4; validasi ahli media

sebesar 3,65; validasi oleh guru IPS 4,35; hasil uji coba perorangan sebesar 4,31; hasil uji coba terbatas 4,38; dan hasil uji coba lapangan utama sebesar 4,41. Hasil tersebut dapat dilihat pada gambar berikut



Gambar 1. Grafik Hasil Validasi dan Uji Coba Produk

**SIMPULAN DAN SARAN**

**Simpulan**

Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan multimedia interaktif materi kolonialisme dan imperialisme bangsa Eropa melalui lima tahap yaitu: 1) pengumpulan informasi, 2) perencanaan, 3) pengembangan, 4) evaluasi produk, dan 5) diseminasi & sosialisasi.
2. Kelayakan multimedia interaktif materi kolonialisme dan imperialisme bangsa Eropa

berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, guru IPS, dan uji coba produk adalah sebagai berikut.

- a. Kelayakan multimedia interaktif materi kolonialisme dan imperialisme bangsa Eropa memperoleh rata-rata skor dari ahli materi sebesar 4 sehingga masuk ke dalam kategori baik.
- b. Kelayakan multimedia interaktif materi kolonialisme dan imperialisme bangsa Eropa memperoleh rata-rata skor dari ahli media sebesar 3,65 sehingga masuk ke dalam kategori baik.
- c. Kelayakan multimedia interaktif materi kolonialisme dan imperialisme bangsa Eropa memperoleh rata-rata skor dari guru IPS sebesar 4,35 sehingga masuk ke dalam kategori sangat baik.
- d. Kelayakan multimedia interaktif materi kolonialisme dan imperialisme bangsa Eropa berdasarkan tanggapan siswa pada uji coba perorangan memperoleh rata-rata skor 4,31 masuk ke dalam kategori sangat baik, uji coba terbatas memperoleh skor 4,38 masuk ke dalam kategori

sangat baik, dan uji coba lapangan utama memperoleh skor 4,41 masuk ke dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media, guru, dan uji coba produk menunjukkan bahwa multimedia interaktif baik untuk digunakan sebagai salah satu sumber belajar IPS, khususnya pada materi kolonialisme dan imperialisme bangsa Eropa kelas VIII SMP.

#### **Saran**

Berdasarkan penelitian ini dapat diajukan beberapa saran, yaitu:

1. Bagi Pengembang, desain dibuat lebih menarik lagi dan lebih menekankan kemandirian *user* dalam pengoperasian multimedia interaktif.
2. Bagi siswa, sebaiknya multimedia interaktif ini digunakan secara tuntas agar materi pembelajaran dapat dipahami secara lebih menyeluruh.
3. Bagi guru, penyampaian periodisasi masa kolonialisme harus runtut agar informasi yang disampaikan dapat diterima secara utuh.
4. Bagi sekolah, multimedia interaktif dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar mata pelajaran IPS.

5. Bagi Jurusan, multimedia interaktif dapat dikembangkan lebih lanjut.

#### DAFTAR PUSTAKA

Amat Jaedun. (2010). "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Sebagai Sumber Belajar Alternatif". Jurnal FT UNY. Hlm 2.

Azhar Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Borg, W. R. & Gall, M. D. (1983). *Educational Research an Introduction*. New York : Longman.

Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta : Diva Press.

Eko Putro Widyoko. (2011). *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik*

dan Calon Pendidik. Yogyakarta : Pustaka Belajar.

Istiningsih. (2012). *Pemanfaatan TIK dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Skripta Media Creative.

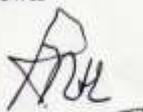
Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sukardi. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.

Supardi. (2011). *Dasar-dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Ombak.

Warih Jatirahayu. (2013). *Guru Berkualitas Kunci Mutu Pendidikan*. Jurnal COPE. (No.2). Hlm 46.

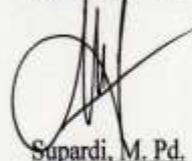
Reviewer



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

Yogyakarta, 24 Januari 2017

Menyetujui,  
Dosen Pembimbing



Supardi, M. Pd.  
NIP. 19730315 200312 1 001