
PENGEMBANGAN APLIKASI “SOCIALIBS” SEBAGAI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS KOMPUTER UNTUK SISWA SMP KELAS VII MATERI KEHIDUPAN MASA PRA AKSARA DI INDONESIA

DEVELOPING A “SOCIALIBS” APPLICATION AS COMPUTER-BASED SOCIAL STUDIES LEARNING MULTIMEDIA FOR GRADE VII OF JHS FOR THE TOPIC OF THE LIFE IN THE PRE-LITERACY ERA IN INDONESIA

Oleh: Lois Wayant Pratiwi, Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta, loiswayantp@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui bagaimana mengembangkan aplikasi “*SociaLibs*” sebagai multimedia pembelajaran IPS berbasis komputer untuk siswa SMP kelas VII materi kehidupan masa pra aksara di Indonesia, 2) mengetahui kelayakan aplikasi “*SociaLibs*” sebagai multimedia pembelajaran IPS berbasis komputer berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, guru IPS, dan siswa kelas VII.

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 1 Pakem. Uji coba dilakukan pada tanggal 13 September sampai 12 Oktober 2016. Teknik pengumpulan data berupa angket validasi untuk ahli materi, ahli media, dan guru IPS, serta angket tanggapan siswa, sedangkan teknik analisis datadalam penelitian ini menggunakan data deskriptif dengan pendekatan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) cara mengembangkan aplikasi “*SociaLibs*” sebagai multimedia pembelajaran IPS berbasis komputer meliputi: a) meneliti dan mengumpulkan data, b) perencanaan, c) pengembangan produk, d) validasi ahli materi dan ahli media, e) analisis dan revisi produk tahap I, f) uji coba perorangan dan terbatas, g) analisis dan revisi produk tahap II, h) uji coba lapangan, i) penyempurnaan produk akhir, serta j) pengimplementasian. 2) kelayakan aplikasi “*SociaLibs*” sebagai multimedia pembelajaran IPS berbasis komputer hasil pengembangan layak digunakan berdasarkan: a) hasil validasi ahli materi dengan skor 3,67 atau kategori baik, b) validasi ahli media dengan skor 4,13 atau kategori baik, c) validasi oleh guru IPS dengan skor 3,7 atau kategori baik, dan tanggapan siswa pada uji coba lapangan dengan rata-rata skor 4,06 atau kategori baik.

Kata kunci: *multimedia pembelajaran, berbasis komputer, IPS.*

Abstract

This study aimed to investigate: 1) the development of a “SociaLibs” application as computer-based Social Studies learning multimedia for Grade VII of the junior high school (JHS) for the topic of the life in the pre-literacy era in Indonesia, and 2) the appropriateness of the “SociaLibs” application as computer-based Social Studies learning multimedia based on the assessment by the materials expert, media expert, Social Studies teacher, and Grade VII students.

This was a research and development (R&D) study. The development procedure in the study used the model developed by Borg & Gall. The research subjects were 31 students of Grade VII of Public JHS 1 of Pakem. The tryouts was conducted from 13 September 2016 to 12 October 2016. The data were collected by questionnaires for the materials expert, media expert, and Social Studies teacher, and a questionnaire for the students’ responses. The data analysis technique was the descriptive technique using the quantitative approach.

The results of the study were as follows: 1) the development of the “SociaLibs” application as computer-based Social Studies learning multimedia included : a) research and data collection, b) planning, c) product development, d) validation by the materials expert and media expert, e) product analysis and revision in stage I, f) individual and small-scale tryout, g) product analysis and revision in stage II, h) field tryout, i) product finalization, and j) implementation. 2) the developed “SociaLibs” application as computer-based Social Studies learning multimedia is appropriate to use based on: a) the result of the validation by the materials expert with a score of 3.67, which was good; b) the results of the validation by the media expert with a score 4.13, which was good; c) the result of the validation by the Social Studies with a score of 3.7, which was good; and d) the students’ responses in the field tryout with a mean score of 4.06, which was good.

Keywords: *learning multimedia, computer-based, Social Studies.*

PENDAHULUAN

Era globalisasi sekarang ini menuntut manusia supaya dapat menguasai teknologi informasi dan komunikasi, tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Perkembangan yang terjadi di luar bidang pendidikan, mulai dari lingkungan sosial, ekonomi, teknologi, sampai politik mengharuskan dunia pendidikan ikut serta dalam perkembangan. Salah satu perkembangan yang sangat mempengaruhi dunia pendidikan adalah hadirnya teknologi informasi (TI). Mc Keown (Daniel Saputra, 2011) mendefinisikan teknologi informasi merujuk pada seluruh bentuk teknologi yang digunakan untuk menciptakan, menyimpan, mengubah, dan untuk menggunakan informasi tersebut dalam segala bentuknya. Upaya yang dilakukan untuk mempersiapkan SDM yang mampu mengendalikan dan memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut adalah dengan meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.

Dilihat dari segi pesatnya teknologi serta perkembangan zaman, banyak siswa yang mengalami kemunduran dalam minat dan prestasi belajar. Untuk itu, diperlukan teknologi yang bersifat positif dan dapat digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran, baik sebagai media maupun sumber belajar siswa.

Proses belajar tidak terlepas dari media pembelajaran sebagai perantara ilmu pengetahuan agar dapat dipahami dan membantu siswa dalam belajar mencari pengetahuan. Multimedia pembelajaran

merupakan salah satu komponen dalam kegiatan belajar yang memungkinkan individu memperoleh pengetahuan, kemampuan, sikap, keyakinan, emosi, dan perasaan. Adapun tujuan dari penggunaan berbagai macam media pembelajaran adalah untuk memperluas dan memperdalam materi serta memungkinkan bagi guru untuk memilih model pembelajarannya.

Kurangnya variasi dalam pemanfaatan media pembelajaran dapat menyebabkan siswa kurang tertarik pada materi yang disampaikan. Hal tersebut secara tidak langsung menuntut guru untuk mengembangkan dan menggunakan berbagai media. Penggunaan multimedia pembelajaran yang terbatas tentunya kurang sesuai dengan tuntutan pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS menuntut untuk tidak hanya memberikan pengetahuan saja kepada siswa, tetapi harus sampai kepada penerapan pengetahuannya dalam kehidupan. Tuntutan tersebut dapat dicapai dengan menggunakan media pembelajaran yang sifatnya kontekstual.

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan pada tingkat sekolah dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh siswa SMP dan MTs, dimana mata pelajaran IPS terintegrasi dari berbagai macam bidang studi seperti geografi, sosiologi, sejarah, dan ekonomi. Dengan demikian dapat dilihat bahwa materi yang ada dalam pembelajaran IPS tentunya sangat banyak.

Materi pembelajaran IPS yang terlalu banyak dan bersifat hafalan menjadikan siswa cenderung pasif dalam mempelajari IPS. Guru yang seharusnya menjadi inspirator dan motivator siswa dalam belajar juga belum dapat menyajikan materi pembelajaran IPS dengan cara yang menarik bagi siswa. Pendapat ini diperkuat dengan adanya hasil penelitian yang dilakukan oleh Nolpin Sunggudek (2014) bahwa guru belum menghayati hakekat Ilmu Pengetahuan Sosial karena pembelajaran di sekolah baru menekankan produk saja. Hal itu ditambah dengan pendapat siswa bahwa pelajaran IPS dianggap sulit, sehingga tidak menarik untuk belajar (<http://jurnal.untad.ac.id/>).

Menurut penelitian yang berjudul Potret Profesionalisme Guru Kota Yogyakarta dalam Kegiatan Belajar Mengajar yang dilakukan oleh Jaringan Penelitian Pendidikan Kota Yogyakarta (JP2KY) tahun 2010, menunjukkan bahwa 70 persen guru responden belum mampu memaksimalkan penggunaan teknologi, terutama dalam bidang komputer. Rata-rata guru yang belum maksimal dalam penggunaan komputer adalah guru yang berusia di atas 50 tahun dan berada di wilayah pedesaan (www.kompas.com). Hal seperti ini juga melatarbelakangi kurangnya kemampuan guru dalam membuat serta menggunakan media pembelajaran sebagai alat atau sarana siswa untuk belajar.

Terdapat beberapa cara untuk mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut, diantaranya adalah dengan

penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dinilai dapat menunjang pemenuhan kebutuhan media pembelajaran sesuai dengan tuntutan-tuntutan di atas adalah media pembelajaran bentuk aplikasi yang berisi glosarium istilah-istilah dalam IPS.

Multimedia pembelajaran IPS berbasis komputer merupakan multimedia pembelajaran yang dibuat dengan memanfaatkan mekanisme dan aplikasi yang sudah ada pada sistem *search engine*. Aplikasi “*SociaLibs*” sebagai multimedia pembelajaran IPS berbasis komputer dapat langsung dijalankan pada *browser* dan tidak terbatas pada sistem operasi yang digunakan. Aplikasi “*SociaLibs*” sebagai multimedia pembelajaran IPS berbasis komputer menawarkan beberapa keunggulan sebagai multimedia pembelajaran diantaranya dibuat dengan tampilan yang menarik supaya siswa berminat untuk belajar menggunakan multimedia pembelajaran tersebut, menggunakan tombol yang memudahkan siswa dan guru, menggunakan bahasa yang ringan ketika menjelaskan definisi yang dicari, serta terdapat sisipan video untuk lebih menegaskan setiap penjelasan kepada siswa tentang definisi yang dimaksud.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan adanya upaya untuk memecahkan masalah tersebut. Kurangnya multimedia pembelajaran dalam bentuk non-cetak

mendorong peneliti untuk membuat produk pengembangan multimedia pembelajaran IPS berbasis komputer ini. Diharapkan multimedia pembelajaran yang dibuat menggunakan teknologi diharapkan lebih memudahkan siswa dalam belajar dan dapat digunakan ketika pembelajaran berlangsung.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh memperbaiki praktik (Nana Syaodih Sukmadinata, 2006: 164). Borg & Gall (1983: 772) mendefinisikan penelitian dan pengembangan sebagai *Educational Research and Development (R&D) is a process used to develop and validate educational products*. Jenis pengembangan ini adalah pengembangan yang tidak dimaksudkan untuk menguji teori akan tetapi pengembangan yang berorientasi untuk menghasilkan atau mengembangkan dan memvalidasi sebuah produk.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dari bulan September sampai Oktober 2016. Tempat pelaksanaan uji coba penelitian ini adalah SMP Negeri 1 Pakem yang beralamat di Jl. Kaliurang Km 17,5, Pakembinangun, Pakem, Sleman, Yogyakarta.

Validator dan Subjek Uji Coba

Validator pada penelitian ini adalah ahli materi IPS dan ahli media yang merupakan dosen dari Pendidikan IPS, serta guru IPS SMP Negeri 1 Pakem. Sedangkan subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Pakem. Ahli materi IPS yang dimaksud adalah Bapak Sudrajat, M. Pd., sedangkan ahli media adalah Bapak Agus Sudarsono, M. Pd. Guru IPS SMP Negeri 1 Pakem adalah Ibu Dra. Titik Mahanani. Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pakem terdiri dari tiga orang siswa untuk uji coba perorangan, sepuluh siswa untuk uji coba terbatas, dan 31 orang siswa untuk uji coba lapangan.

Prosedur Pengembangan

Penelitian ini mengacu pada model pengembangan menurut Borg & Gall. Model pengembangan menurut Borg & Gall (1983: 775) memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut : 1) *research and information collecting* (meneliti dan mengumpulkan data), 2) *planning* (perencanaan), 3) *develop preliminary form of product* (mengembangkan bentuk awal produk), 4) *preliminary field testing* (uji lapangan awal), 5) *main product revision* (revisi produk utama), 6) *main field testing* (uji lapangan utama), 7) *operational product revision* (revisi produk operasional), 8) *operational field testing* (uji coba lapangan operasional), 9) *final product revision* (penyempurnaan produk akhir), 10) *dissemination and implementation* (pendesiminasian dan pengimplementasian).

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data pada penelitian ini mencakup data kualitatif dan data kuantitatif. Pertama, data kualitatif yang berupa nilai setiap kriteria penilaian yang dijabarkan menjadi Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K), dan Sangat Kurang (SK). Kedua, data kuantitatif yang berupa skor penilaian dari validator ini dibandingkan dengan skor ideal untuk mengetahui kelayakan sumber belajar yang dihasilkan.

Instrumen penelitian merupakan alat untuk mendapatkan data yang nantinya dapat diolah sehingga dapat diketahui dari hasil penelitian yang diharapkan. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket kelayakan multimedia pembelajaran yang disusun oleh peneliti. Instrumen dalam penelitian ini meliputi Instrumen Ahli Materi, Instrumen Ahli Media, Instrumen Validasi Guru IPS, dan Instrumen Uji Coba Lapangan.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan kuisioner. Tahap awal penelitian ini adalah pengumpulan informasi dan perencanaan. Tahap selanjutnya adalah mendesain produk multimedia pembelajaran. Setelah desain produk dikerjakan, selanjutnya dilakukan validasi desain oleh ahli materi dan ahli media menggunakan instrumen berupa angket atau kuesioner. Data yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media berupa saran-saran dalam pengembangan produk multimedia pembelajaran. Data tersebut akan dijadikan acuan dalam melakukan revisi

produk yang sedang dikembangkan sebelum produk diujicobakan. Setelah revisi dilakukan berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media, selanjutnya akan dilakukan uji coba produk pada kelompok kecil dan kelompok besar.

Teknik Analisis Data

Analisis data untuk variabel kelayakan aplikasi "*SociaLibs*" sebagai multimedia pembelajaran IPS berbasis komputer menggunakan analisis deskriptif. Teknik analisis ini dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel sehingga mempermudah memahami data untuk proses analisis selanjutnya. Hasil penelitian yang diperoleh dari responden yaitu siswa berupa data kualitatif kemudian diubah menjadi skala angka dengan menggunakan skala Likert.

Penilaian dalam pengembangan multimedia pembelajaran IPS berupa aplikasi "*SociaLibs*" ditentukan dengan nilai minimal B, yaitu kategori baik. Jika hasil penilaian oleh ahli media dan ahli materi memberikan hasil akhir B, maka pengembangan aplikasi "*SociaLibs*" layak digunakan sebagai multimedia pembelajaran IPS berbasis komputer.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) ini merupakan penelitian yang mengembangkan suatu produk multimedia pembelajaran dalam

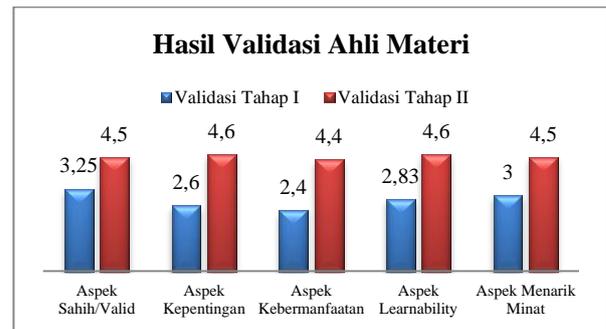
bentuk aplikasi komputer. Penelitian pengembangan ini diangkat dari permasalahan yang telah dipaparkan pada latar belakang dan bertujuan untuk menghasilkan aplikasi “*SociaLibs*” sebagai multimedia pembelajaran IPS berbasis komputer untuk siswa SMP kelas VII materi kehidupan masa pra aksara di Indonesia. Aplikasi yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai multimedia pembelajaran IPS berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, uji coba produk oleh guru IPS, dan uji coba produk oleh siswa SMP kelas VII.

1. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan dua tahap yaitu tahap awal yakni pada tanggal 13 September 2016 dan tahap kedua pada tanggal 04 Oktober 2016. Validator merupakan salah satu dosen dari prodi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta, yaitu Bapak Sudrajat, M. Pd. Ahli materi melakukan penilaian, memberikan saran, dan komentar terhadap produk yang dikembangkan dari segi materi.

Penilaian dari ahli materi dinilai berdasarkan dari 5 aspek, yaitu aspek valid/sahih, aspek tingkat kepentingan, aspek kebermanfaatan, aspek *learnability*, dan aspek menarik minat. Hasil penilaian ahli materi berupa skor penilaian yang dimasukkan ke dalam angket penilaian ahli materi. Instrumen penilaian pada tahap validasi ahli materi terdiri dari 30 butir

pernyataan. Penilaian ahli materi mencakup skor tertinggi dalam angket penilaian ahli materi adalah 5, sedangkan skor terendah adalah 1, rata-rata ideal adalah 90, dan simpangan baku ideal adalah 20. Adapun rata-rata skor hasil validasi ahli materi sebagai berikut:



Gambar 3. Grafik Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil yang diperoleh sebanyak dua kali validasi terhadap produk multimedia pembelajaran IPS berbasis komputer yang dikembangkan mengalami peningkatan skor. Hasil validasi tahap I menunjukkan bahwa diperoleh rata-rata skor dari keseluruhan aspek yaitu 2,86 dengan kategori cukup. Hal tersebut dikarenakan materi yang disampaikan kurang lengkap dan kurang keterangan informasi pada gambar yang ditampilkan. Kemudian produk telah diperbaiki sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli materi, selanjutnya dilakukan validasi tahap II. Rata-rata skor yang diperoleh pada tahap II mengalami peningkatan, yaitu 4,53 dengan kategori sangat baik. Hal ini dikarenakan aplikasi telah direvisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli

materi dari segi keluasan isi materi dan ketepatan penyampaian informasi.

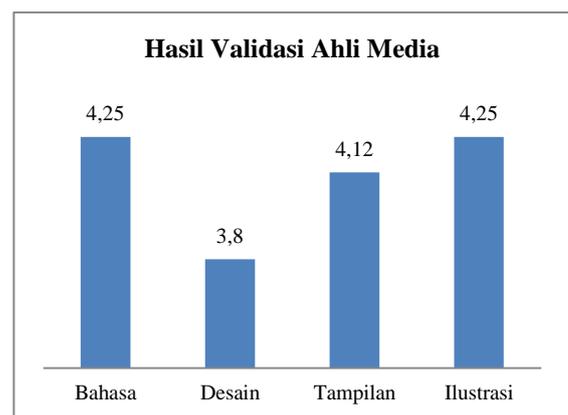
Validasi ahli materi tahap I dan tahap II selanjutnya dirata-rata sehingga diperoleh skor akhir sebesar 3,67 dengan kategori baik. Penilaian tertinggi terletak pada aspek sah atau valid yang disebabkan materi yang disajikan sudah sesuai dengan KI dan KD yang ada. Selanjutnya penilaian terendah terletak pada aspek kebermanfaatan yang disebabkan aplikasi yang dibuat belum mampu mengembangkan sikap siswa dan belum mampu meningkatkan kepekaan sosial siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti baik dan layak untuk dikembangkan.

2. Validasi Ahli Media

Pada tahap ini, multimedia pembelajaran yang peneliti kembangkan telah divalidasi oleh ahli media yaitu salah satu dosen Jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta, yaitu Bapak Agus Sudarsono, M. Pd. Beliau merupakan dosen pengampu mata kuliah Media dan Sumber Belajar IPS sehingga dapat mendukung dalam memvalidasi media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Validasi ahli media dilakukan hanya 1 kali yaitu pada tanggal 08 September 2016. Validasi multimedia pembelajaran dilakukan untuk memperoleh data kelayakan multimedia pembelajaran IPS berbasis komputer, serta saran dan

masukan terkait multimedia pembelajaran IPS berbasis komputer yang dikembangkan.

Penilaian dari ahli media dinilai berdasarkan dari 4 aspek, yaitu aspek bahasa, desain, tampilan, dan ilustrasi. Instrumen penilaian ahli media yang digunakan terdiri dari 30 butir pernyataan. Penilaian ahli media mencakup skor tertinggi dalam angket penilaian ahli materi adalah 5, sedangkan skor terendah adalah 1, rata-rata ideal adalah 90, dan simpangan baku ideal adalah 20. Adapun rata-rata skor hasil validasi ahli media adalah sebagai berikut :



Gambar 4 : Grafik Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil data validasi ahli media, maka multimedia pembelajaran berbasis komputer mendapat skor 124 dengan rata-rata 4,13 kategori Baik dan Layak Diujicobakan dengan Revisi Sesuai Saran.

Penilaian tertinggi terletak pada aspek bahasa, hal ini disebabkan karena bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan tingkat berpikir siswa, bahasa yang digunakan komunikatif, serta istilah yang digunakan sudah tepat sehingga

memudahkan siswa. penilaian terendah terletak pada aspek desain, hal ini disebabkan karena desain tampilan kurang sesuai dengan isi, dan terdapat beberapa kekurangan pada tata letak spasi antar baris. Namun selebihnya dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang telah dikembangkan oleh peneliti baik dan layak untuk dikembangkan sebagai multimedia pembelajaran.

3. Uji Coba Produk

Multimedia pembelajaran berbasis komputer yang peneliti kembangkan, setelah melalui validasi oleh ahli media dan ahli materi kemudian diujicoba produk. Uji coba produk dilakukan di SMP Negeri 1 Pakem. Uji coba dilakukan dalam tiga tahap, yaitu uji coba perorangan, uji coba terbatas, dan uji coba lapangan.

Berikut ini tabel hasil uji coba perorangan:

Tabel 17. Data Hasil Uji Coba Perorangan

No.	Siswa	Σ Skor	Rata-rata	Kategori
1.	Siswa 1	70	3,5	Baik
2.	Siswa 2	69	3,45	Baik
3.	Siswa 3	68	3,4	Baik
Hasil		207:3 = 69	3,45	Baik

Sumber : Data Primer yang Diolah, 2016.

Berdasarkan hasil uji coba perorangan terhadap tiga siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Pakem, dapat diketahui bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan mendapat tanggapan positif dari siswa. Hal ini terbukti dengan hasil rata-rata keseluruhan dari uji coba tersebut

adalah 3,45 dan termasuk dalam kategori Baik.

Selain uji coba perorangan, peneliti juga melakukan uji coba terbatas pada guru dan siswa. Berikut ini adalah hasil uji coba terbatas pada guru:

Tabel 20. Hasil Uji Coba Terbatas Oleh Guru pada Setiap Aspek

No.	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Kategori
1.	Sahih atau Valid	18	3,6	Baik
2.	Tingkat Kepentingan	8	4	Baik
3.	Kebermanfaatan	10	3,3	Cukup
4.	<i>Learnability</i>	10	3,3	Cukup
5.	Menarik Minat	8	4	Baik
6.	Bahasa	22	3,6	Baik
7.	Desain	15	3,75	Baik
8.	Tampilan	12	4	Baik
9.	Ilustrasi	8	4	Baik
Total Skor		111	33,55:9 = 3,72	Baik
Rata-rata Total Skor		3,7		Baik

Sumber : Data Primer yang Diolah, 2016

Berdasarkan data angket uji coba terbatas guru diperoleh skor 111 dengan rata-rata skor 3,7 dan termasuk dalam kategori baik. Penilaian yang diberikan oleh guru dalam menilai multimedia pembelajaran tersebut telah layak digunakan, hal ini dikarenakan guru menilai produk yang dikembangkan peneliti sudah baik dilihat dari aspek materi maupun aspek teknis.

Uji coba terbatas oleh siswa dilakukan pada tanggal 11 Oktober 2016. Berikut tabel data hasil uji coba terbatas:

Tabel 21. Data Hasil Uji Coba Terbatas

No.	Siswa	Σ Skor	Rata-rata	Kategori
1.	Siswa 1	70	3,5	Baik
2.	Siswa 2	69	3,45	Baik
3.	Siswa 3	70	3,5	Baik
4.	Siswa 4	66	3,3	Cukup
5.	Siswa 5	63	3,15	Cukup
6.	Siswa 6	71	3,55	Baik
7.	Siswa 7	68	3,4	Baik
8.	Siswa 8	70	3,5	Baik
9.	Siswa 9	67	3,35	Cukup
10.	Siswa 10	70	3,5	Baik
Hasil		684:10 = 68,4	34,2:10 = 3,42	Baik

Sumber : Data Primer yang Diolah, 2016

Hasil uji coba terbatas pada 10 siswa diperoleh total skor 684 yang dirata-rata menjadi 68,4 dengan rata-rata skor 3,42 dan termasuk dalam kategori baik.

Uji coba selanjutnya adalah uji coba lapangan pada siswa yang dilakukan terhadap 31 siswa. Adapun presentase hasil dari uji coba lapangan adalah sebagai berikut:

Tabel 24. Persentase Hasil Uji Coba Lapangan

No.	Jumlah Siswa	Kategori	Persentase
1.	12	Sangat Baik	38,71 %
2.	18	Baik	58,06 %
3.	1	Cukup	3,23 %

Sumber : Data hasil penghitungan peneliti, 2016.

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa siswa memberikan tanggapan yang positif terkait dengan multimedia pembelajaran. Berdasarkan hasil perhitungan data dari angket yang diberikan, 38,71% masuk kategori Sangat Baik, 58,06% masuk kategori Baik, dan 3,23% masuk kategori cukup.

Hasil uji coba lapangan pada 31 siswa kelas VII C memperoleh total skor 2515

yang dirata-rata menjadi 81,12 dengan rata-rata skor 4,06 dan termasuk dalam kategori baik. Rata-rata yang diperoleh dari hasil uji coba lapangan ini mengalami peningkatan rata-rata skor menjadi 4,06. Peningkatan rata-rata skor terjadi dikarenakan produk multimedia sudah mengalami revisi dan saran dari guru IPS dan siswa diuji coba sebelumnya, jadi aplikasi yang dikembangkan sudah menjadi lebih baik dalam semua aspek dan layak untuk dikembangkan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa hasil validasi akhir ahli materi sebesar 3,67 dan hasil validasi ahli media sebesar 4,13. Hasil uji coba produk, yaitu uji coba perorangan sebesar 3,45, uji coba terbatas oleh guru IPS sebesar 3,7, uji coba terbatas pada siswa sebesar 3,42 dan uji coba lapangan sebesar 4,06. Secara keseluruhan, dari hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi "*SociaLibs*" sebagai multimedia pembelajaran IPS untuk siswa SMP kelas VII yang dikembangkan pada penelitian pengembangan ini dinyatakan layak untuk digunakan dan dimanfaatkan oleh siswa dan guru sebagai multimedia pembelajaran IPS.

4. Kajian Revisi Produk

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media terdapat beberapa bagian pada multimedia pembelajaran yang harus diperbaiki. Selain perbaikan berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, produk diperbaiki berdasarkan uji

coba terbatas oleh guru IPS, siswa, dan uji coba lapangan.

Revisi didasarkan pada hasil validasi ahli materi dan ahli media. Komentar dan saran dari ahli materi terfokus pada penambahan informasi gambar dan penjelasan gambar yang ditampilkan, sedangkan ahli media memberikan komentar dan saran mengenai pembenahan *font*, kelengkapan profil pengembang, dan perbaikan tata bahasa.

Ahli materi dan ahli media memberikan rekomendasi bahwa aplikasi komputer sebagai multimedia pembelajaran IPS sudah layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai arahan. Atas dasar dan hasil evaluasi, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran berupa aplikasi berbasis komputer sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS.

Revisi produk kembali dilakukan apabila dalam pelaksanaan saat uji coba pemakaian masih terdapat kekurangan atau kelemahan. Pada penelitian ini, tahap uji coba yang telah dilakukan tidak terdapat kekurangan dan kelemahan yang berarti, sehingga dapat dilanjutkan ke langkah selanjutnya produk akhir.

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

Simpulan

Hasil penelitian pengembangan ini, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan aplikasi “*SociaLibs*” sebagai multimedia pembelajaran IPS

berbasis komputer melalui beberapa tahap yaitu:

- a. Langkah pengembangan aplikasi “*SociaLibs*” sebagai multimedia pembelajaran IPS berbasis komputer meliputi: 1) meneliti dan mengumpulkan data, 2) perencanaan, 3) mengembangkan bentuk awal produk, 4) validasi ahli materi dan ahli media, 5) analisis dan revisi produk tahap I, 6) uji coba perorangan dan uji coba terbatas, 7) analisis dan revisi produk tahap II, 8) uji coba lapangan, 9) penyempurnaan produk akhir, 10) pengimplementasian.
- b. Tahap pembuatan produk aplikasi “*SociaLibs*” sebagai multimedia pembelajaran IPS berbasis komputer meliputi: 1) analisis program/*software* untuk mengembangkan multimedia pembelajaran yaitu *PHP MyAdmin* dan *MySQL*, 2) membuat konsep/*flowchart*, 3) membuat *storyboard*, 4) mengumpulkan material pendukung, 5) menggabungkan obyek-obyek dalam *software PHP MyAdmin* dan *MySQL*, 6) memproduksi aplikasi “*SociaLibs*” sebagai multimedia pembelajaran IPS berbasis komputer untuk siswa SMP kelas VII. Kemudian dilakukan tahap evaluasi meliputi: 1) validasi oleh ahli materi dan ahli media, 2) revisi produk tahap I, 3) uji coba perorangan, 4) uji coba terbatas, 6) revisi produk tahap II, 7) uji coba lapangan, 8) penyempurnaan

produk akhir, 9) hasil akhir produk multimedia pembelajaran.

2. Kelayakan produk aplikasi "*SociaLibs*" sebagai multimedia pembelajaran IPS berbasis komputer untuk siswa SMP kelas VII materi kehidupan masa pra aksara di Indonesia adalah sebagai berikut:

- a. Hasil validasi aplikasi "*SociaLibs*" sebagai multimedia pembelajaran IPS berbasis komputer materi kehidupan masa pra aksara di Indonesia oleh ahli materi memperoleh skor 3,67 dan termasuk kategori baik.
- b. Hasil validasi aplikasi "*SociaLibs*" sebagai multimedia pembelajaran IPS berbasis komputer materi kehidupan masa pra aksara di Indonesia oleh ahli media memperoleh skor 4,13 dan termasuk kategori baik.
- c. Hasil validasi aplikasi "*SociaLibs*" sebagai multimedia pembelajaran IPS berbasis komputer materi kehidupan masa pra aksara di Indonesia oleh guru IPS memperoleh skor 3,7 dan termasuk kategori baik.
- d. Hasil validasi aplikasi "*SociaLibs*" sebagai multimedia pembelajaran IPS berbasis komputer materi kehidupan masa pra aksara di Indonesia berdasarkan uji coba perorangan memperoleh skor 3,45 dan termasuk kategori baik, uji coba terbatas memperoleh skor 3,42 dan termasuk kategori baik, dan tanggapan siswa pada

uji coba lapangan sebesar 4,06 dan termasuk kategori baik.

Implikasi

Implikasi dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Aplikasi "*SociaLibs*" hasil pengembangan dapat menjadi multimedia pembelajaran IPS bagi siswa SMP kelas VII karena memuat materi dalam kurikulum 2006 yaitu tentang kehidupan masa pra aksara di Indonesia.
2. Aplikasi "*SociaLibs*" sebagai multimedia pembelajaran IPS berbasis komputer untuk siswa SMP sangat menarik karena siswa dan guru dapat menggunakannya ketika pembelajaran di sekolah sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar IPS.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti memberikan saran yang meliputi:

1. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta

Bagi pengembang multimedia pembelajaran berbasis komputer lebih lanjut untuk mengembangkan multimedia pembelajaran dengan materi yang lebih luas, desain yang lebih menarik lagi dan mengusahakan agar multimedia pembelajaran lebih melibatkan *user* dalam berinteraksi di dalamnya.

2. Bagi Guru

Bagi guru dapat memanfaatkan aplikasi ini sebagai salah satu sumber

alternatif multimedia pembelajaran IPS yang lebih praktis dan komunikatif.

3. Bagi Siswa

Bagi siswa sebaiknya dapat memanfaatkan aplikasi ini sebagai salah satu alternatif multimedia pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi. (1991). *Ilmu Sosial Dasar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- _____. (1995). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Borg. W. R. & Gall. M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction (4th ed)*. New York: Longman.
- Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran, Digital dan Manual*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Daniel Saputra. (2016). Definisi, Peranan dan Perkembangan Teknologi Informasi [Online]. Tersedia: http://www.academia.edu/8536008/Definisi_Peranan_dan_Perkembangan_Teknologi_Informasi. Diakses pada tanggal 06 April 2016.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran, Peranannya Sangat Penting dalam mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deni Darmawan. (2012). *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Eko Putro Widoyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Erwin Januarisman. (2016). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Kelas VII SMP Se-Kecamatan Depok, Sleman". *Skripsi*. UNY.
- Iwan Binanto. (2010). *Multimedia Digital: Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Munir. (2013). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2012). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nolpin Sunggudek, dkk. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Example Non Example Kelas V SDN Unu Kecamatan Bulagi Selatan. [Online]. Tersedia: <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/viewFile/3967/292>. Diakses pada tanggal 10 April 2016.
- Nursid Sumaatmadja. (2004). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Rifky Susseto Febri Cahya. (2016). "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan untuk Siswa Kelas V SD Negeri Lempuyangwangi". *Skripsi*. UNY.
- Rudi Susilana dan Cipi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Supardi. (2011). *Dasar-dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Ombak.
- Suyanto. (2003). *Multimedia: Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu (Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP))*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ulya Nelawati. (2015). "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash untuk Mata Pelajaran IPS SMP Kelas VIII". *Skripsi*. UNY.

Reviewer



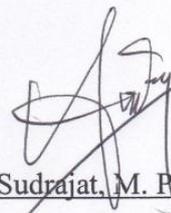
Drs. Agus Sudarsono, M. Pd.

NIP. 19530422 198011 1 001

Yogyakarta, 17 Januari 2017

Menyetujui,

Dosen Pembimbing,



Sudrajat, M. Pd.

NIP. 19730524 200604 1 002