

Pengembangan multimedia interaktif berbasis *adobe flash* untuk pembelajaran IPS SMP

oleh

Ulya Nelawati

Program Studi Pendidikan IPS, Universitas Negeri Yogyakarta

ulya.nelawati2015@student.uny.ac.id

Saliman

Program Studi Pendidikan IPS Universitas Negeri Yogyakarta

salimanjaper@uny.ac.id

Submitted: 20-03-2021

Revised: 04-09-2021

Accepted: 16-09-2021

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk 1) mengetahui pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis komputer, 2) mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran, 3) mengetahui efektivitas multimedia pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Hasil penelitian menunjukkan: 1) pengembangan multimedia pembelajaran interaktif melalui tahap persiapan, produksi, uji coba, dan revisi. 2) hasil akhir validasi ahli materi yakni 4,28 dengan kategori "Sangat Baik", 3) hasil akhir validasi ahli media yakni 4,00 dengan kategori "Baik", 4) hasil uji coba lapangan awal oleh guru dikategorikan "Sangat Baik" dengan skor 4,56, serta 5) hasil uji lapangan oleh 29 siswa dikategorikan "Sangat Baik" dengan skor 4, 22. Hasil ujicoba di SMP Negeri 1 Jetis Bantul menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif mempunyai pengaruh positif terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik. **Kata Kunci:** multimedia interaktif, *adobe flash*, pembelajaran IPS, Bonces.

Abstract

Research aims to 1) know the development of computer-based interactive learning multimedia, 2) know the feasibility of multimedia learning, 3) know the effectiveness of multimedia learning to improve the quality of social sciences. This research includes a type of research and development otherwise known as Research and Development (R&D). The results of study as below: 1) the development of interactive learning multimedia through the stages of preparation, production, trials, and revisions. 2) the final result of material expert validation is 4.28 with the category "Excellent", 3) the final result of media expert validation is 4.00 with the category "Good", 4) the results of the initial field trial by teachers are categorized as "Excellent" with a score of 4.56, and 5) field test results by 29 students are categorized as "Excellent" with a score of 4, 22. The results of the trial at SMP Negeri 1 Jetis Bantul showed that interactive learning multimedia has an influence on improving learning achievement.

Keywords: interactive-multimedia, *adobe flash*, social sciences, Bonces

Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Karena dalam proses pendidikan terjadi transfer ilmu yang memungkinkan adanya pengetahuan baru bagi si pembelajar. Salah satu jenis pendidikan formal di Indonesia adalah sekolah. Sekolah memiliki beberapa komponen seperti kurikulum, guru, gedung tempat pembelajaran, dan lain sebagainya. Masing-masing komponen memiliki fungsi dan peran yang saling terkait untuk mencapai keberhasilan pendidikan. Komponen-komponen yang ada di dalam sekolah haruslah saling mendukung sehingga keseluruhan bagian sekolah menjadi efektif.

Dalam pembelajaran, guru menjadi figur yang penting, karena gurulah yang berinteraksi langsung kepada siswa, sehingga keberhasilan pembelajaran tergantung bagaimana kemampuan guru dalam mengelola kelas. Guru diharapkan tidak hanya menguasai materi, namun juga manajemen kelas, metode, dan media pembelajaran. Guru diharapkan dapat menerapkan metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam aktivitasnya serta menghadirkan media-media pembelajaran yang mengefektifkan pembelajaran. Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi. Dalam pendidikan, media merupakan sarana komunikasi guru dengan siswa yang bertujuan memudahkan siswa memahami materi. Tanpa media, siswa sulit membuat gambaran akan materi yang disampaikan karena antara guru dengan siswa, dan siswa satu dengan siswa yang lain terkadang memiliki persepsi yang berbeda.

Saat ini media dalam pembelajaran IPS sudah cukup bervariasi, baik media visual, audio, maupun audio visual. Media tersebut dibuat menyesuaikan dengan materi yang diajarkan. Seperti media visual berbentuk relief untuk materi geografi, media audio untuk materi proklamasi dan sebagainya. Akan tetapi media yang ada merupakan media untuk pembelajaran IPS dengan model terpisah/parsial. Media untuk pembelajaran IPS terpadu masih jarang dikembangkan. Media merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Kata ini berasal dari bahasa Latin yang secara etimologis diartikan sebagai perantara atau pengantar. Oemar Hamalik (1989: 12) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan supaya lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah. Sadiman (2009) mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk

menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sehingga proses belajar berlangsung dengan baik. Jadi media pembelajaran merupakan alat, sarana atau perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran IPS belum banyak menggunakan media yang mampu mengaktifkan sisi afektif, psikomotorik, dan kognitif secara sinergis. Padahal media yang sinergis, dapat mendorong siswa untuk berfikir aktif dan kritis mengingat materi IPS sendiri lekat dengan aktivitas sosial, lingkungan, serta kehidupan manusia dilihat dari beberapa aspek. Dengan adanya media yang interaktif, persepsi akan mata pelajaran IPS yang dikenal dengan materi hafalan dan membuat siswa cenderung mengaktifkan sisi kognitifnya saja dapat dihilangkan.

Media yang dapat mendorong siswa baik dari segi afektif, psikomotorik dan kognitif salah satunya adalah media berbantuan komputer. Penggunaan komputer dan peralatan elektronik menghasilkan suatu media, yang dapat menggabungkan beberapa komponen disebut multimedia. Media ini dapat menggabungkan gambar, video, animasi, suara, diagram, grafik, dan komponen komponen lain yang di inginkan dengan desain yang sedemikian rupa sehingga dapat di setting sesuai dengan kebutuhan. Salah satunya adalah multimedia yang bersifat interaktif.

Multimedia interaktif salah satunya berbentuk *compact disc* berisi *software* yang digunakan melalui komputer dan memiliki unsur-unsur media secara lengkap seperti suara, gambar, animasi, video, dan grafis. Dengan media ini, siswa dapat secara aktif ikut berpartisipasi dalam pembelajaran. Melalui multimedia interaktif, peran guru dalam menyampaikan materi dapat digantikan. Guru tetap mengawasi dan mengarahkan siswa. Siswa diajak untuk memahami materi namun dalam kemasan yang menarik, menyenangkan dan baru. Media interaktif membuat guru lebih optimal dalam membimbing siswa dan mengawasi proses pembelajaran karena siswa sendirilah yang akan mempelajari materi.

Multimedia interaktif diperlukan dalam mempelajari materi-materi yang biasanya sulit diajarkan. Dari segi kemasan, multimedia interaktif dapat memotivasi siswa untuk lebih berkonsentrasi mempelajari materi karena siswa yang menjalankan sendiri program interaktif tersebut.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang kurang mendapat perhatian dari guru-guru IPS, padahal media sangat penting peranannya dalam pembelajaran. Wilkinson (1984) menyatakan bahwa media pendidikan merupakan alat dan bahan selain buku teks yang dapat dipakai untuk menyampaikan informasi dalam situasi belajar-mengajar. Sementara itu Hamzah B Uno (2010: 122) berpendapat bahwa media merupakan segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber belajar ke peserta didik, yang bertujuan untuk merangsang peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Dewasa ini, sejalan dengan perkembangan teknologi khususnya dalam bidang informasi dan komunikasi, media pembelajaran juga berkembang dengan pesat. Software atau perangkat lunak yang semakin canggih seperti yang *Microsoft Power Point, Adobe Flash*, maupun *Macromedia Flash* mendorong berkembangnya media dalam bidang pendidikan. Kelebihan media berbasis teknologi informasi adalah kemampuannya yang luar biasa dalam mengintegrasikan aspek audio dan visual sekaligus sehingga mempunyai daya tarik yang luar biasa bagi siswa. Konsep penggabungan unsur-unsur audio, visual, teks, video, dan animasi yang berjalan dalam waktu bersamaan dalam menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran disebut multimedia pembelajaran (Azhar Arsyad, 2002: 169). Konsep penggabungan dari berbagai media ini dengan sendirinya memerlukan beberapa jenis peralatan perangkat keras (*hardware*) yang masing-masing tetap menjalankan fungsi utamanya, dimana komputer merupakan pengendali seluruh perangkat peralatan tersebut.

Daryanto (2011: 53) membagi multimedia pembelajaran dalam dua kategori yaitu: 1) Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna; 2) Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Macromedia Flash Professional 8 merupakan program yang biasanya digunakan para programmer untuk merancang animasi pembuatan website, presentasi, bisnis, game interaktif, maupun pembuatan media pembelajaran yang interaktif (Dhani Yudhiantoro, 2006: 1). Penggunaan program *macro-media flash professional 8* dalam pembuatan multimedia pembelajaran menggabungkan

konsep pembelajaran dengan teknologi audiovisual yang digunakan untuk mengolah gambar, animasi, gambar bitmap yang diimport, objek suara (*sound*) yang dapat dimanfaatkan sebagai perantara pembelajaran.

Program komputer yang banyak digunakan guru untuk membuat media presentasi dalam pembelajaran kebanyakan adalah Power Point, padahal ada program lain yang bisa digunakan dengan desain yang lebih menarik seperti *Lectora*, *Macromedia Flash*, dan *Adobe Flash*. Dari beberapa program tersebut, *Adobe Flash* merupakan program yang baik untuk digunakan dalam pembuatan media berbasis komputer karena dapat memadukan beberapa unsur seperti suara, musik, video, animasi, dan gambar. *Adobe Flash* memiliki tampilan yang lebih halus dan lebih mudah dalam penggabungan berbagai jenis file.

Saat ini banyak sekolah-sekolah yang telah memiliki fasilitas laboratorium komputer tetapi pemanfaatan laboratorium komputer kurang optimal. Kebanyakan penggunaan laboratorium komputer hanya untuk mata pelajaran Teknologi Komunikasi dan Informasi (TIK) yang mana dalam kurikulum 2013, mata pelajaran TIK sudah bukan merupakan mata pelajaran wajib tempuh sehingga fungsi laboratorium TIK di sekolah kurang maksimal. Salah satu cara untuk memaksimalkan fungsi laboratorium komputer adalah mengembangkan media pembelajaran berbantuan komputer yang dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik, seperti multimedia interaktif yang mampu menggabungkan gambar, animasi, musik, maupun video secara bersamaan.

Oleh karena itu, diperlukan adanya pengembangan multimedia interaktif untuk mata pelajaran IPS guna mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan, menarik dan meningkatkan keaktifan siswa sehingga pembelajaran menjadi efektif dengan mengoptimalkan fungsi laboratorium komputer di sekolah.

Metode Penelitian

Metode yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan (*Educational Research and Development*) yaitu suatu jenis penelitian yang tidak dimaksudkan untuk menguji teori, tetapi dilakukan untuk menghasilkan atau mengembangkan sebuah produk serta memvalidasinya (Sugiyono: 2010: 407).

Penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dikenal dengan sebutan *educational research and development* yaitu suatu proses pengembangan

produk pendidikan yang dilakukan melalui: (1) studi pendahuluan, (2) pembuatan produk awal; (3) validasi produk melalui: *expert judgement*, *main field testing* dan *operational field testing*. Sugiyono (2010: 414) mengungkapkan bahwa validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai rancangan produk hingga secara rasional lebih baik dari pada produk lama. Dikatakan secara rasional karena validasi di sini masih bersifat penilaian secara rasional saja, belum diuji sesuai fakta yang ada di lapangan.

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk produk yang baru dirancang tersebut dengan menyelenggarakan *Forum Group Discussion* (FGD). Setiap pakar yang sesuai dengan kompetensinya masing-masing dihadirkan untuk menilai dan memberikan masukan dari produk sehingga akan diperoleh gambaran kekurangan desain yang telah dirancang. Untuk validasi produk tim peneliti memberikan lembar validasi yang berisi item-item yang membantu validator untuk memberikan penilaian dari produk yang dikembangkan.

Ujicoba produk dilakukan dengan desain *quasi eksperimen* dengan desain *one shot case study* yang dilakukan pada kelas VII B SMP Negeri 1 Jetis Bantul Yogyakarta. Desain ini dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran yang dikembangkan terhadap kualitas pembelajaran IPS. Pemilihan SMP Negeri 1 Jetis Bantul sebagai subjek ujicoba didasarkan pada realitas adanya fasilitas komputer yang memadai di sekolah tersebut serta kemampuan siswa dalam memanfaatkan komputer yang sudah baik.

Teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan menggunakan berbagai metode sesuai data yang hendak dikumpulkan serta tahapan penelitian. Pada tahap validasi model dilakukan dengan FGD pengumpulan data dilakukan dengan: kuesioner, observasi, dan wawancara.

Analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung skor rerata, frekuensi, standart deviasi, penyajian data dengan tabel, bagan, dan lain-lain. Analisis ini dipergunakan untuk mengetahui konsensus diantara ahli serta mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, yakni dengan menyusun kisi-kisi untuk mengetahui kualitas media.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Multimedia ini berisi materi tentang pengertian lembaga sosial, jenis-jenis lembaga sosial, fungsi, serta contoh-contohnya. Multimedia pembelajaran ini ditujukan untuk siswa kelas VII SMP N 1 Jetis Bantul, materi yang ada dalam multimedia ini disesuaikan dengan materi-materi yang terdapat pada buku cetak yang sesuai dengan kurikulum 2013. Media ini juga didesain agar dapat digunakan secara individu atau kelompok baik dengan atau tanpa bimbingan guru.

Multimedia pembelajaran ini berbentuk *software* multimedia yang dikemas dalam kepingan *compact disk* (CD) pembelajaran bersifat interaktif menggunakan program *Macromedia Flash Profesional 8* dan dikemas menggunakan tampilan yang menarik, simpel, mudah dalam penggunaan, serta tidak mudah rusak.

Setelah dilakukan identifikasi berbagai potensi dan masalah yang ada di SMP 1 Jetis, maka didapat gambaran umum multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap selanjutnya yakni analisis kebutuhan yang kemudian dijadikan batu pijakan untuk melakukan pengembangan. Langkah-langkah yang ada dalam tahap analisis kebutuhan yakni melakukan tinjauan terhadap Standar Kompetensi Lulusan (SKL), Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada kurikulum 2013 untuk menentukan indikator-indikator yang akan dicapai, langkah kedua adalah menentukan fungsi dan tujuan pembuatan multimedia pembelajaran. Beberapa hal yang dilakukan terkait dengan kegiatan pengembangan multimedia yaitu: Menentukan Konsep dan Desain Produk; Pengumpulan Material *Assembling* (Perakitan), Tahap Validasi dan Uji Coba.

Multimedia pembelajaran interaktif dikembangkan dengan konsep yang menyediakan serangkaian materi dengan tema “Berlibur ke Bali dan Yogyakarta”. Media memuat materi, cakrawala, refleksi materi, soal atau pertanyaan yang mampu menumbuhkan gagasan kreatif siswa, serta soal evaluasi berupa pilihan ganda yang pada bagian akhir, siswa bisa melihat skor akhir yang dicapai, sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam memahami materi. Konsep alur dari multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan digambarkan sebagai *flowchart*. Konsep cover didesain sesuai tema dengan *background* suasana Yogyakarta dan Bali dengan warna emas atau gold sebagai dasarnya. Seluruh tampilan menggunakan prinsip keserasian dan kontrasan antara *background*, tulisan, gambar, huruf, tata letak, warna, dan animasi.

Pembuatan rancangan desain multimedia pembelajaran dimulai dengan membuat *flowchart* dan *storyboard* yang di dalamnya terdapat rancangan tampilan dan diskripsi singkat dari menu dan obyek yang ada dalam tampilan tersebut. Pengumpulan material dikhususkan untuk mengumpulkan obyek-obyek yang telah dideskripsikan sebelumnya pada *storyboard* yang telah dibuat. Obyek yang dikumpulkan untuk perakitan produk antara lain gambar dan musik yang berhubungan dengan Yogyakarta & Bali, animasi, serta video. Selain itu, untuk membuat tokoh dalam media, peneliti melakukan pembuatan secara manual dengan pensil pada kertas, kemudian dilakukan *scanning* dan pewarnaan. Berikut gambaran sederhana tokoh dalam media pembelajaran:

Gambar 1.

Tokoh Tiara dalam multimedia pembelajaran



Perakitan pada tahap ini merupakan penggabungan dari obyek-obyek multimedia yang telah dibuat dan dikumpulkan menjadi bentuk multimedia seutuhnya sesuai dengan *storyboard*. Proses perakitan menggunakan *software* yang telah dipilih yaitu *Macromedia Flash Professional 8*.

Setelah selesai dilaksanakan assembling maka proses selanjutnya yaitu editing yang kemudian disimpan dalam storage yaitu *compact disc* (CD). Pemilihan CD sebagai media penyimpan didasarkan pada ulititas dan kemudahan dalam menggunakan di samping harganya yang relative murah sehingga dapat meningkatkan efisiensi biaya penelitian. Berdasarkan saran dan komentar ahli media dan ahli materi terhadap multimedia pembelajaran dari segi kualitas media maupun materi, maka dilakukan perbaikan sebagai berikut:

Gambar 2.
Tampilan pada alur konsep materi



Pada bagian paket liburan, sebelum direvisi hanya terdapat paket Jogja 1 (lembaga keluarga), paket Jogja 2 (lembaga pendidikan), paket Bali 1 (lembaga Agama), dan paket bali 2 (lembaga budaya). Berdasarkan masukan dari ahli materi, perlu ditambah paket liburan yang membahas materi lembaga ekonomi.

Gambar 3.
Tampilan pada paket liburan setelah revisi



Pada produk sebelum revisi, evaluasi hanya terdapat pada bagian akhir saja dan perlu diberikan pada setiap paket berupa refleksi. Berdasarkan saran dari ahli materi, maka evaluasi juga ditambah refleksi pada bagian tiap akhir paket yang terdiri dari menu "ingatkah?", "kesimpulan", dan "soal".

Gambar 4.
Tampilan refleksi



Multimedia pembelajaran interaktif yang peneliti kembangkan divalidasi oleh ahli materi yaitu Ibu Agustina Tri Wijayanti, M.Pd. Validasi ahli materi dilakukan dua tahap. Pada tahap awal yakni tanggal 13 Mei 2014 dan tahap dua tanggal 17 Juli 2014. Pada tahap ini, selain melakukan penilaian, ahli materi juga diminta untuk memberikan saran dan komentar terhadap multimedia pembelajaran, khususnya dari segi materi. Saran dan komentar ahli materi dijadikan acuan peneliti untuk melakukan revisi terhadap produk multimedia pembelajaran.

Tabel 1.
Validasi Ahli Materi

No	Indikator/ Unsur Penilaian	Skor
1	Rumusan tujuan pembelajaran	8
2	Relevansi tujuan pembelajaran dengan kurikulum	8
3	Muatan aspek kognitif, psikomotor dan afektif	9
4	<i>Interaktifitas</i> / Tingkat tinteraksi siswa	8
5	Kebenaran dan kedalaman materi	15
6	Kemudahan materi untuk dipahami	7
7	Kelengkapan bahan pendukung materi	8
8	Pemberian motivasi belajar	7
9	Kejelasan uraian, contoh, latihan	5
10	Ketepatan alat evaluasi	8
11	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	4
12	Kejelasan alur logika	4
Jumlah Skor		91
Persentase skor		72,8 %
Rerata skor		3,64
Kategori		Baik

Berdasarkan hasil data validasi ahli materi tahap II tersebut, multimedia pembelajaran ini memiliki kategori “Sangat Baik” dengan rata-rata penilaian terhadap multimedia pembelajaran yaitu 4,28.

Tabel 2.

Konversi Skor Validasi Ahli Materi dengan Skala Likert

Tahap Validasi	Rentang Skor	Rerata Skor	Kategori
Tahap I dan II	$X > 105$	$> 4,2$	Sangat Baik
	$76 < X \leq 105$	$> 3,4 - 4,2$	Baik
	$65 < X \leq 85$	$> 2,6 - 3,4$	Cukup
	$45 < X \leq 65$	$> 1,8 - 2,6$	Kurang
	$X \leq 45$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang

Pada tahap ini, multimedia pembelajaran interaktif yang peneliti kembangkan telah divalidasi oleh ahli media yaitu Bapak Satriyo Wibowo M. Pd .selaku dosen pengampu di jurusan Pendidikan IPS.

Tabel 3.

Validasi Ahli Media Tahap I

No	Indikator/ Unsur Penilaian	Skor
1	Kehandalan dan kecepatan program	4
2	Efektif dan efisien	8
3	Kemudahan penggunaan (<i>usabilitas</i>)	4
	Desain Media	
6	Kreatif dalam ide	4
7	Tampilan Sederhana dan memikat	4
8	Kualitas visual	25
9	Kualitas audio	10
10	Kualitas dan kesesuaian media bergerak	2
11	Konsistensi navigasi	13
12	Tingkat interaktivitas media	16
13	Kualitas bentuk evaluasi	3
	Jumlah Skor	93
	Persentase skor	74,4%
	Rerata skor	3,72
	Kategori	Baik

Berdasarkan hasil data validasi ahli media tahap II tersebut, maka multimedia pembelajaran ini memiliki kategori “Baik” dengan rata-rata penilaian terhadap multimedia pembelajaran yaitu 4,00. Hasil evaluasi akhir dari ahli media yaitu pemberian saran tambahan yakni pada bagian akhir setelah *form* keluar diberi kata-kata motivasi untuk siswa. Berdasarkan hasil data validasi ahli media tahap II tersebut, multimedia pembelajaran ini memiliki kategori “Baik” dengan rata-rata penilaian terhadap multimedia pembelajaran yaitu 4,28. Berdasarkan penilaian ahli materi pada tahap I dan II, terjadi peningkatan dari 3,72 menjadi 4,00 dan termasuk ke dalam kategori Baik.

Tabel 4.
Konversi Skor Validasi Ahli Media

Tahap Validasi	Rentang Skor	Rerata Skor	Kategori
Tahap I dan II	$X > 105$	$> 4,2$	Sangat Baik
	$76 < X \leq 105$	$> 3,4 - 4,2$	Baik
	$65 < X \leq 85$	$> 2,6 - 3,4$	Cukup
	$45 < X \leq 65$	$> 1,8 - 2,6$	Kurang
	$X \leq 45$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang

Penelitian pengembangan ini diangkat dari permasalahan yang telah dipaparkan pada latar belakang pada bab pertama. Masalah-masalah tersebutlah yang menjadi pijakan dasar untuk mengembangkan suatu media pembelajaran dengan basis multimedia. Multimedia pembelajaran interaktif ini mengkaji materi tentang kelembagaan sosial dan budaya menggunakan program *Macromedia Flash Profesional 8*.

Multimedia pembelajaran yang layak tentulah melalui serangkaian validasi yang terdiri dari validasi ahli materi, ahli media, dan kemudian melakukan uji coba awal, dan uji coba lapangan/kelompok besar. Berbagai rangkaian tahapan tersebut dilakukan guna memperoleh data yang selanjutnya digunakan untuk merevisi atau perbaikan agar tercapai multimedia pembelajaran yang layak digunakan dalam proses pembelajaran dan bermanfaat bagi penggunanya.

Berdasarkan hasil validasi materi maupun media terdapat peningkatan. Hal tersebut dikarenakan peneliti telah mencoba mengkaji kembali berbagai evaluasi yang diberikan oleh tim ahli, hingga akhirnya dilakukanlah perbaikan demi hasil multimedia pembelajaran yang valid dan layak untuk dilakukan uji coba lapangan.

Tahap uji coba dilaksanakan pada guru dan kelompok besar yang terdiri dari 29 siswa SMP 1 Jetis Bantul kelas VII B. Aspek yang dinilai pada tahap uji coba antara lain aspek desain pembelajaran dan desain media.

Berdasarkan berbagai pengujian di atas, multimedia pembelajaran ini dapat dikatakan layak dan dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran. Selain itu, multimedia ini memiliki kualitas Sangat Baik. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini memiliki kelebihan sebagai berikut:

- a. Multimedia pembelajaran memiliki tampilan gambar dan animasi yang menarik karena dikembangkan dengan menggunakan program *Macromedia Flash Profesional 8*.
- b. Multimedia ini mampu berjalan dikomputer dengan berbagai *operating system*, yaitu *Machintos*, *LINUX*, dan *Microsoft Windows XP*, *Windows 7*, dan di atasnya.
- c. Multimedia ini dilengkapi dengan evaluasi berupa soal TTS.

Adapun beberapa keterbatasan dalam pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif kelembagaan sosial dan budaya mata pelajaran IPS SMP kelas VII ini antara lain:

1. Materi yang ditampilkan hanya terbatas pada jenis-jenis kelembagaan sosial dan budaya yang ada di masyarakat dan pengambilan objek hanya sebatas tentang Yogyakarta dan Bali.
2. Materi latihan dan soal tes evaluasi yang ada dalam multimedia pembelajaran ini juga belum bisa ditampilkan secara acak.
3. Pengolahan data hasil penelitian, peneliti hanya menghitung tingkat kelayakan suatu media pembelajaran dan efektifitas penggunaan di kelas dengan sekali uji coba.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah lakukan, maka dihasilkan sebuah media belajar. Multimedia pembelajaran ini berupa *software* multimedia pembelajaran interaktif materi kelembagaan sosial dan budaya untuk siswa SMP kelas VII yang dikemas dalam Compact disk (CD).

Pengembangan multimedia pembelajaran ini dilakukan dengan empat tahapan, yakni 1) identifikasi potensi dan masalah, 2) analisis kebutuhan, 3)

Pengembangan produk yang terdiri dari proses penentuan konsep, pembuatan desain, pengumpulan materi, dan perakitan, 4) Tahap validasi dan uji coba.

Berdasarkan data-data yang diperoleh dari tahapan validasi maupun uji coba, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran sangat baik dan layak digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas maupun siswa secara individu di rumah. Adapun kelayakan produk yang dihitung berdasarkan hasil validasi dan uji coba yakni:

1. Pada tahap validasi materi tahap I, multimedia pembelajaran ini dikategorikan “Baik” dengan skor rata-rata nilai yang diperoleh yaitu 3.64.
2. Setelah dilakukan revisi dan perbaikan sesuai dengan saran dari ahli materi, pada validasi ahli materi tahap II multimedia pembelajaran ini dikategorikan “Sangat Baik” dengan skor rata-rata yaitu 4,28.
3. Pada tahap validasi media tahap I, multimedia pembelajaran ini dikategorikan “Baik” dengan skor rata-rata yaitu 3.72,
4. Setelah dilakukan revisi dan perbaikan sesuai dengan saran dari ahli media pada validasi ahli media tahap II multimedia pembelajaran ini dikategorikan “Baik” dengan skor rata-rata yaitu 4,00, sehingga multimedia pembelajaran ini sudah layak untuk diuji cobakan kepada siswa SMP kelas VII.
5. Pada tahap Uji coba lapangan dilakukan dalam 2 tahap, yaitu uji coba produk awal, yang melibatkan 1 guru IPS. Tahap selanjutnya yakni uji coba lapangan yang melibatkan 29 siswa. Pada uji coba produk awal multimedia pembelajaran ini termasuk kedalam kategori “Sangat Baik” dengan nilai rata-rata yaitu 4,65 kemudian pada uji lapangan dikategorikan “Sangat Baik” dengan nilai rata-rata skor yang diperoleh 4,22.

Berdasarkan hasil validasi para ahli dan uji coba produk menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran ini “Sangat Baik” untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran siswa di sekolah, khususnya pada mata pelajaran IPS materi kelembagaan sosial dan budaya untuk siswa SMP kelas VII. Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan dapat disarankan pemanfaatan produk sebagai berikut:

1. Bagi guru, agar dapat memanfaatkan multimedia pembelajaran ini sebagai media dalam proses pembelajaran.

2. Bagi sekolah, agar memanfaatkan multimedia pembelajaran ini dalam proses pembelajaran dan menambah lagi koleksi produk-produk multimedia pembelajaran lainnya.
3. Bagi Jurusan Pendidikan IPS, agar dapat memberikan dukungan yang lebih terhadap pengembangan media pembelajaran, khususnya berupa multimedia pembelajaran interaktif.

Referensi

- Arief, S. S. (1986). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Pustekom Dikbud dan CV Rajawali
- Ariesto, H. S. (2003). *Multimedia interaktif dengan flash*. Graha Ilmu
- Azhar, A. (2011). *Media pembelajaran*. Raja Grafindo Persada
- Cholisin & Djihad, H. (2006). *Reorientasi dan pengembangan ilmu pengetahuan sosial di Era Indonesia baru*. Efisiensi Press.
- Daldjoni. (1981). *Dasar-dasar ilmu pengetahuan sosial*. Penerbit Alumni.
- Deni, D. (2012). *Inovasi pendidikan: pendekatan praktik teknologi multimedia dan pembelajaran online*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Eko, P. W. (2010). *Evaluasi program pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Hamzah, B. U. & Nina, L. (2010). *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Bumi Aksara.