



PENGEMBANGAN ADOBE FLASH PADA PEMBELAJARAN TEMATIK-INTEGRATIF BERBASIS SCIENTIFIC APPROACH SUBTEMA INDAHNYA PENINGGALAN SEJARAH

Giri Prasetyo¹⁾, Lantip Diat Prasajo²⁾

¹⁾ SD Negeri I Manyaran, Jetis Kidul RT 01 RW 02 Bero Manyaran Wonogiri, Jawa Tengah, Indonesia

²⁾ Program Studi Manajemen Pendidikan, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta

Jalan Colombo No.1 Yogyakarta 55281, Indonesia

Email: ¹⁾giripras46@gmail.com, ²⁾lantip1975@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Multimedia Interaktif *Adobe Flash* yang layak dan efektif pada pembelajaran tematik-integratif berbasis *scientific approach* Subtema Indahnya Peninggalan Sejarah kelas IV Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *software* multimedia interaktif ini layak dan efektif untuk meningkatkan prestasi peserta didik. Kelayakan multimedia ini dapat dilihat dari penilaian hasil validasi multimedia oleh ahli materi pada aspek ketepatan materi sebesar 4,5; aspek keluasan materi sebesar 4, aspek kelengkapan materi sebesar 4,5; aspek kejelasan materi sebesar 4,6; aspek kemutahiran materi sebesar 4,5; aspek sistematika materi sebesar 4,5, hasil validasi oleh ahli media dari aspek isi dan tujuan media skor rerata 3,8; aspek kualitas instruksional media skor rerata 3,7 dan aspek kualitas teknis multimedia skor rerata 4,1, Sedangkan keefektifan multimedia ini dapat dilihat dari rerata persentase peningkatan nilai antara nilai *pretest* dan *posttest* dengan rerata uji coba lapangan awal sebesar 54,7%, uji coba lapangan sebesar 44,7%, dan pada uji pelaksanaan lapangan sebesar 31,7%. Dengan rerata prosentase peningkatan nilai antara *pretest* dan *posttest* sebesar 43,7%, sehingga digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: multimedia interaktif, *adobe flash*, tematik-integratif, *scientific approach*

DEVELOPING ADOBE FLASH AT THE INTEGRATIVE TEMATIC LEARNING BASED ON SCIENTIFIC APPROACH SUB-THEMS BEAUTY OF HISTORICAL HERITAGE

Abstract

This research was aimed at produce Adobe Flash Interactive Multimedia which is feasible and effective at the integrative thematic learning based on scientific approach Sub-themes the Beauty Historical Heritage at class IV in elementary schools. The findings show that the developed interactive multimedia software is feasible and effective to improve the achievement of learners. Multimedia eligibility can be seen from the results of the validation assessment by expert multimedia material on the accuracy of the material aspects 4.5; aspects of the breadth of material amounted 4, aspect completeness of the materials 4.5; clarity of the material aspects 4.6; up to date material aspects 4.5; systematic aspects of the material 4.5, result validation by experts from the aspect of media content and media objectives mean score 3.8; aspect of the quality of instructional media mean score 3.7 and multimedia aspects of technical quality mean score 4.1, While the effectiveness of multimedia can be seen from the average percentage increase in value between the pretest and post-test with average initial field trials 54.7%, field trials 44.7%, and the implementation of field trials by 31. 7%. With the average percentage increase in value between the pretest and posttest 43.7%, so it is used in learning.

Keywords: interactive multimedia, *adobe flash*, integrative thematic, *scientific approach*

How to Cite: Prasetyo, G., & Prasajo, L. (2016). Pengembangan *adobe flash* pada pembelajaran tematik integratif berbasis *scientific approach* subtema indahnya peninggalan sejarah. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(1), 54 - 66. Retrieved from <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/7788>

Pendahuluan

Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 mengamanatkan bahwa pembentukan Pemerintah Negara Indonesia yaitu antara lain untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Perwujudan dari amanat Undang-Undang Dasar 1945 yaitu dengan diberlakukannya Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Hamalik (2010, p.79) menyebutkan bahwa pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara lebih optimal dalam masyarakat.

Pemerintah berupaya mewujudkan tujuan pendidikan tersebut dengan memperbaiki tatanan sistem pendidikan dengan pemberlakuan Kurikulum 2013. Penerapan Kurikulum 2013 diwujudkan dalam model pembelajaran tematik-integratif. "Pembelajaran tematik integrative merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema" (Kemendikbud, 2013, p.9).

Pendidikan nasional, sebagai salah satu sektor pembangunan nasional dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, mempunyai visi terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah. Penyelenggaraan pendidikan sebagai yang diamanatkan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional diharapkan dapat mewujudkan proses berkembangnya kualitas pribadi peserta didik sebagai generasi penerus bangsa di masa depan yang diyakini akan menjadi faktor determinan bagi tumbuh kembangnya bangsa dan negara Indonesia sepanjang zaman.

Dari sekian banyak unsur sumber daya pendidikan, kurikulum merupakan salah satu unsur yang bisa memberikan kontribusi yang signifikan untuk mewujudkan proses berkembangnya kualitas potensi peserta didik. Pemerintah melakukan perubahan kurikulum, yang sebelumnya menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) beralih ke Kurikulum 2013. Dalam rangka penerapan Kurikulum 2013 ini, hal pokok yang mengalami perubahan

adalah model pembelajaran yang diterapkan di sekolah yang berubah menjadi model tematik terintegrasi.

Menurut Drake (2012, p 273), *thematic approach is one of the teaching strategy that uses themes toward creating an active, interesting, and meaningful learning*. Pendekatan tematik adalah salah satu strategi pembelajaran yang menggunakan tema melalui penciptaan pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna. Dikatakan bermakna karena peserta didik akan dapat memahami konsep-konsep melalui pengalaman langsung dan nyata yang menghubungkan antar konsep. Melalui kurikulum tersebut, peserta didik akan didorong menjadi manusia yang kreatif, produktif, inovatif, dan afektif melalui kompetensi-kompetensi yang berimbang antara spiritual, pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Kemendikbud, 2013,p.4).

Model pembelajaran tematik merupakan kesatuan tema-tema yang memuat gagasan pengajaran dan mengintegrasikan beberapa topik (Webb & Pearson, 2012, p.1). Berdasarkan pendekatan tersebut, terjadi reorganisasi Kompetensi Dasar mata pelajaran yang mengintegrasikan konten mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS dan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

Randle (2010, p.85) memperjelas tentang pembelajaran tematik-integratif, yakni: *"Integrated Thematic Instruction-based curricula stress the integration of all disciplines to present students with learning experiences that are based in real-world application and structured to encourage higher-order learning and the development of critical habits students need to become lifelong learners"*. Pernyataan tersebut berarti bahwa pembelajaran tematik-integratif menekankan pada pengintegrasian semua disiplin ilmu dengan pengalaman belajar yang berbasis pada aplikasi dan struktur dunia nyata, sehingga mendorong pembelajaran menjadi lebih baik dan mengembangkan kebiasaan dan kebutuhan peserta didik untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat. Menurut pendapat Apriani & Wangid (2015:13). Pembelajaran tematik-integratif penting untuk dilaksanakan karena mampu meningkatkan *soft skill* dan *hard skill* peserta didik berdasarkan proses pembelajarannya yang aktif, menarik, dan bermakna. Pernyataan tersebut dapat dimaknai bahwa pembelajaran tematik-integratif memberi peluang besar bagi guru untuk mengembangkan tiga kompetensi yaitu pengetahuan, sikap, dan

keterampilan yang berujung pada pribadi manusia yang memiliki *good character*.

Dengan pendekatan ini maka struktur Kurikulum SD/MI menjadi lebih sederhana karena jumlah mata pelajarannya berkurang (Kemendikbud, 2013, p.4). Mengacu pada uraian tersebut, model pembelajaran tematik-integratif bertujuan mengembangkan potensi setiap peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi secara utuh karena terintegrasi dalam tema. Pelaksanaan pembelajaran dengan model tematik-integratif juga harus memperhatikan pengembangan nilai karakter dan pengembangan sikap peserta didik.

Pembelajaran tematik-integratif memiliki beberapa keunggulan. Drake (2012, p.7) menjelaskan bahwa: "*An integrated curriculum that would motivate students because it was relevant and followed the principles of constructivism*". Artinya, pembelajaran dengan kurikulum integrasi akan memotivasi peserta didik untuk belajar karena pembelajaran integrasi relevan dengan kebutuhan dan perkembangan anak serta mengikuti prinsip-prinsip konstruktivisme sehingga peserta didik mendapat kesempatan untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui pengalaman dan lingkungan.

Perbedaan kurikulum 2013 dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya terdapat dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific approach*). Metode ilmiah pada pembahasan tersebut menjadi dasar dari pengembangan kurikulum 2013 di Indonesia (Atsnan & Gazali, 2013, p.54). *Scientific approach* atau lebih umum dikatakan pendekatan ilmiah merupakan pendekatan dalam kurikulum 2013. Menurut Azmussy'ni & Wangid (2014, p.3) *scientific approach* dapat meningkatkan keterampilan peserta didik akan memberikan semangat bagi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dan mengikuti proses, yang pada gilirannya akan meningkatkan hasil pembelajaran itu sendiri berupa peningkatan keterampilan peserta didik baik di rumah maupun di sekolah.

Pendekatan ini terdiri atas mengamati, menanya, menalar, mencoba dan mengkomunikasikan. Proses ini merupakan upaya yang digunakan untuk mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Selanjutnya perbedaan juga terdapat pada penilaian pembelajaran. Perbedaan ini terjadi akibat efek dari perbedaan kompetensi yang ingin dicapai dengan proses pembelajaran yang digunakan. Pendekatan saintifik

dalam proses pembelajaran ini juga sering disebut sebagai ciri khas dari Kurikulum 2013. Joyce & Weil (1996, p.42) menjelaskan bahwa: "*Scientific method can be taught and has positive effects on the acquisition of information, concepts, and attitudes*". Metode ilmiah dapat diajarkan dan memiliki efek positif pada perolehan informasi, konsep, dan sikap. Artinya, pendekatan ilmiah diyakini mampu mengembangkan ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik dengan tujuan mengembangkan *good character*.

Salah satu aspek yang menunjang kurikulum 2013 yang penting dalam proses pendidikan adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar.

Sejumlah pakar membuat batasan tentang media, diantaranya yang dikemukakan oleh Ibrahim dkk dalam Zubaidah (2015, p.49). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pada materi pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik, dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Sedangkan menurut Buckingham (2003, p.4) menjelaskan media bahwa: "*a medium is something we use when we want to communicate with people indirectly, rather than in person or by face-to-face contact*". Artinya bahwa media merupakan sesuatu yang kita gunakan ketika kita ingin berkomunikasi secara tidak langsung dengan orang lain, tanpa bertemu langsung dan tatap muka.

Pemanfaatan media merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Menurut Warsita dalam Fanny & Suardiman (2008, p.2) bahwa pembelajaran berbasis komputer, diharapkan dapat membantu pembelajar yang memiliki kecepatan belajar lebih lambat (*slow learner*) agar dapat belajar secara efektif, karena dengan komputer untuk menayangkan kembali informasi yang diperlukan, sedangkan bagi pembelajar yang lebih cepat (*fast learner*) dapat memacu aktifitas belajar.

Berdasarkan hasil *need analysis* melalui wawancara, masih ada hal-hal yang menjadi

kendala dalam penerapan Kurikulum 2013. Kendala yang dialami guru antara lain, peserta didik belum mampu beradaptasi dalam pembelajaran tematik-integratif. Hal tersebut merupakan masalah umum yang terjadi di beberapa sekolah. Peserta didik belum mampu beradaptasi karena pola pikir mereka yang masih berkonsep pada mata pelajaran, sehingga guru merasa kesulitan dalam mengarahkan peserta didik ke pembelajaran tematik-integratif.

Dalam kegiatan pembelajaran, kesulitan guru terjadi dalam mengarahkan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran, misalnya dalam kegiatan berdiskusi atau mengungkapkan gagasan. Permasalahan ini disebabkan karena sejak dahulu peserta didik tidak dibiasakan untuk aktif berdiskusi dan mengungkapkan gagasan dalam pembelajaran. Peserta didik terbiasa hanya menerima informasi yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut menjadi permasalahan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran untuk mengaktifkan peserta didik. Oleh karena itu, perlu alat bantu untuk mendukung proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi efektif, menarik dan menyenangkan. Salah satu alat pendukung pembelajarannya yaitu media pembelajaran, khususnya multimedia interaktif.

Menurut Indriana (2011, p. 116) menyebutkan bahwa multimedia interaktif yang dikemas dalam bentuk CD merupakan media pembelajaran yang penyajiannya sangat menarik dan praktis. Multimedia interaktif disajikan dengan memanfaatkan komputer supaya dapat ditampilkan. Multimedia ini bersifat interaktif yang berarti bahwa media ini dapat menerima respon balik dari pengguna (peserta didik) sehingga mereka secara langsung belajar dan memahami materi yang disediakan. Munir (2012, p.115) juga berpandangan bahwa multimedia interaktif dapat diartikan sebagai suatu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*massage*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar. Kemudian, menurut Ivers dan Barron (2010, p. 2) definisi multimedia interaktif yaitu: *"In general terms, multimedia is the use of several media to presents information. Combinations may include text, graphics, animation, pictures, video, and sound. Educators have been using multimedia for years"*.

Multimedia interaktif memiliki banyak aplikasi untuk menampilkan berbagai animasi

dan simulasi. Multimedia interaktif mampu mengemas berbagai media mulai dari suara, gambar, atau video menjadi sebuah kemasan yang lebih ringkas namun memiliki sisi interaktif yang cukup tinggi. Dengan penggunaan *software* yang mendukung, akan tercipta multimedia interaktif yang menarik.

Multimedia interaktif tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan sistem belajar mengajar. Penggunaan multimedia berdampak positif dengan memberikan pembelajaran yang bermakna. Peserta didik akan lebih menghayati keseluruhan proses belajar mengajar dengan hadirnya multimedia dalam pembelajaran. Program seperti permainan yang dirancang dengan baik dalam multimedia dapat memotivasi peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan serta keterampilannya. Multimedia interaktif juga dapat menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan. Multimedia pembelajaran dikembangkan, didesain bertujuan agar mampu menarik perhatian peserta didik. Sehingga peserta didik tidak merasa dirinya belajar, melainkan bermain dan melakukan aktifitas yang menyenangkan. Hal ini yang dapat membuat pengguna tertarik dan termotivasi untuk belajar, memberi iklim efektif secara individual serta memberikan umpan balik.

Sarana dan prasarana yang ada salah satunya adalah laboratorium komputer. Namun saat ini laboratorium komputer tersebut hanya digunakan jika ada mata pelajaran komputer. Jadi, penggunaan laboratorium komputer tersebut kurang optimal. Hal tersebut dikarenakan ketersediaan media pembelajaran berbantuan komputer di sekolah-sekolah untuk menunjang pelaksanaan Kurikulum 2013 sangatlah terbatas. Pembelajaran di kelas biasanya hanya menggunakan buku peserta didik yang dibantu dengan proyektor, LCD, dan laptop untuk menampilkan gambar-gambar yang diperlukan dalam pembelajaran.

Selain itu, kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya multimedia interaktif juga masih terbatas. Hal ini karena dalam pembuatan multimedia interaktif membutuhkan keahlian khusus dan waktu yang cukup lama. Keterbatasan kemampuan dan waktu tidak memungkinkan untuk guru dalam berkreaitivitas menciptakan multimedia interaktif. Selain itu, kesibukan guru dalam mengerjakan administrasi sekolah menjadikan guru tidak mempunyai waktu untuk berkreasi dalam menciptakan media sebagai alat bantu untuk pembelajarannya.

Multimedia interaktif memiliki kekuatan-kekuatan yang positif dalam sinergi yang mampu merubah sikap dan tingkah laku ke arah perubahan yang kreatif dan dinamis. Sehubungan dengan hal itu, peran multimedia interaktif sangat dibutuhkan dalam pembelajaran dimana perkembangannya saat ini. Media bukan lagi dipandang sekedar alat bantu tetapi merupakan bagian yang penting dalam sistem pendidikan dan pembelajaran.

Kehadiran komputer sebagai bagian dari perkembangan teknologi, dengan berbagai program dan aplikasinya telah memberikan berbagai manfaat yang luar biasa. Dengan adanya komputer, dapat memperoleh informasi berupa ilmu pengetahuan, teknologi, dan juga membuat program pembelajaran, sehingga menghasilkan model pembelajaran dengan komputer sebagai alat bantu.

Salah satu program yang mampu mengemas berbagai media menjadi multimedia pembelajaran dengan alat bantu komputer adalah *Adobe Flash CS3 Professional (Flash)*. *Flash* merupakan *software* yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari. *Flash* tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini *flash* juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan game, presentasi, membangun web, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film.

Animasi yang dihasilkan *flash* adalah animasi berupa *file movie*. *Movie* yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Grafik yang dimaksud disini adalah grafik yang ber-basis vektor, sehingga saat diakses melalui internet, animasi akan ditampilkan lebih cepat dan terlihat halus. Selain itu *flash* juga memiliki kemampuan untuk mengimpor file suara, video maupun file gambar dari aplikasi lain.

Kelengkapan fasilitasnya sangat bagus dalam menghasilkan suatu animasi. Hal ini menyebabkan *software* ini banyak digunakan oleh *animator flash*. Keberadaannya pun mampu membantu dan memudahkan pemakai dalam menyelesaikan pekerjaan, seperti pekerjaan animasi, presentasi, membuat *Compact Disc (CD)* pembelajaran. Sehingga dalam penelitian ini aplikasi *Adobe Flash* dipilih guna mengatasi masalah dan kebutuhan yang dibutuhkan oleh guru.

Multimedia interaktif didesain dengan melibatkan karakteristik peserta didik yang disesuaikan dengan lingkungan dan ketersediaan

sarana dan prasarana yang ada. Oleh karena itu, multimedia interaktif tersebut diharapkan layak dan efektif dengan kebutuhan peserta didik dan memudahkan guru dalam pelaksanaan pembelajaran.

Materi yang dipilih dalam pengembangan multimedia interaktif ini adalah materi yang termuat pada semester II Tema 6 Indahya Negeriku Subtema 3 Indahya Peninggalan Sejarah. Pada subtema ini, banyak informasi-informasi yang sulit jika secara langsung diamati, karena secara garis besar isinya adalah mempelajari Keindahan Peninggalan Sejarah di Indonesia. Oleh karena itu, perlu adanya visualisasi pada substansi materi di Subtema Indahya Peninggalan Sejarah. Substansi materi pada subtema Indahya Peninggalan Sejarah yang relatif banyak tentu membutuhkan waktu, biaya, dan tenaga yang relatif banyak jika semua tempat wisata dikunjungi oleh peserta didik. Maka dari itu, melalui program *Adobe Flash* dapat divisualisasikan konsep, gambar, video dan tempat-tempat di Indonesia yang tidak dapat dijangkau. Dengan demikian, peserta didik dapat membayangkan dan memikirkan segala sesuatu yang sedang dipelajarinya.

Berdasarkan keunggulan tersebut, penelitian ini digunakan untuk menghasilkan Multimedia Interaktif *Adobe Flash* pada Pembelajaran Tematik-integratif Berbasis *Scientific approach* Subtema Indahya Peninggalan Sejarah Kelas IV Sekolah Dasar. Dengan adanya multimedia ini diharapkan mampu membantu kesulitan dan kebutuhan guru dalam pengadaan media pembelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran dalam kurikulum 2013 dapat tercapai.

Metode

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R & D)*. Pengembangan dilakukan mengacu pada model pengembangan Brog & Gall yang melalui 10 tahapan. Tahapan tersebut meliputi *research and information collecting, planning, developing preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision, dan dissemination and implementation*.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dimulai pada bulan Desember 2014 sampai dengan bulan Mei 2015 di SD

Negeri I Manyaran, SD Negeri I Pijiharjo dan SD Negeri I Bero yang ketiganya terletak di Kecamatan Manyaran Kabupaten Wonogiri.

Subjek Penelitian

Subjek coba dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut: Uji coba awal dilakukan pada peserta didik kelas IV SD Negeri I Bero sebanyak 5 peserta didik. Uji coba lapangan dilakukan pada peserta didik kelas IV SD Negeri I Pijiharjo sebanyak 13 peserta didik. Uji lapangan dilakukan pada kelas IV SD Negeri I Manyaran.

Prosedur

Pengembangan multimedia pelajaran dengan model Borg & Gall ini, melewati 10 tahap, yaitu (1) penelitian dan pengumpulan informasi awal, dengan melakukan kajian terhadap kurikulum 2013, menggunakan kajian pustaka yang mendukung pengembangan multimedia pelajaran, dan melakukan observasi dan wawancara awal di SD yang sudah menerapkan Kurikulum 2013 di Kecamatan Manyaran Kabupaten Wonogiri; (2) perencanaan, dengan melakukan tinjauan terhadap tujuan dari pembelajaran di SD yang sudah menerapkan Kurikulum 2013 di Kecamatan Manyaran Kabupaten Wonogiri dengan berpedoman pada kurikulum 2013 dalam pengembangan multimedia pelajaran tematik-integratif dengan subtema "Indahnya Peninggalan Sejarah". berbasis *scientific approach*; (3) pengembangan format produk awal, yaitu dengan menyusun kisi-kisi instrumen penilaian yang menjadi kriteria kualitas multimedia pembelajaran tematik-integratif dengan subtema "Indahnya Peninggalan Sejarah". berbasis *scientific approach* untuk peserta didik kelas IV, membuat instrumen penilaian untuk memperoleh data dengan skor penilaian 1-5, pembuatan desain awal multimedia pelajaran tematik-integratif dengan subtema "Indahnya Peninggalan Sejarah". Berbasis *scientific approach* untuk peserta didik kelas IV SD, dan melakukan validasi multimedia pelajaran tematik-integratif dengan subtema "Indahnya Peninggalan Sejarah". berbasis *scientific approach* untuk peserta didik kelas IV SD kepada ahli; (4) uji coba awal dengan di SDN I Bero dengan pelajaran konvensional yang dilakukan guru tanpa menggunakan media untuk selanjutnya diberikan soal *pretest*, dan dengan yang dilakukan guru dengan menggunakan media untuk selanjutnya diberikan soal

posttest; (5) revisi produk; (6) uji coba lapangan dengan di SDN I Pijiharjo dengan pelajaran konvensional yang dilakukan guru tanpa menggunakan media untuk selanjutnya diberikan soal *pretest*, dan dengan yang dilakukan guru dengan menggunakan media untuk selanjutnya diberikan soal *posttest*; (7) revisi produk; (8) uji lapangan operasional dengan di SDN I Manyaran dengan pelajaran konvensional yang dilakukan guru tanpa menggunakan media untuk selanjutnya diberikan soal *pretest*, dan dengan yang dilakukan guru dengan menggunakan media untuk selanjutnya diberikan soal *posttest*; dan (9) revisi produk akhir, dan (10) desiminasi dan implementasi produk akhir

Teknik Analisis Data

Data Kelayakan Produk

Langkah-langkah analisis data kelayakan multimedia pelajaran tematik-integratif dengan subtema "Indahnya Peninggalan Sejarah". berbasis *scientific approach* untuk peserta didik kelas IV SD yang dilakukan adalah sebagai berikut: (1) mengubah penilaian dalam bentuk kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan skor 5 untuk kriteria sangat baik, 4 untuk baik, 3 untuk cukup baik, 2 untuk kurang baik, dan skor 1 untuk kriteria sangat kurang baik, (2) setelah data terkumpul, lalu menghitung skor rata-rata, dan (3) mengubah skor rata-rata menjadi nilai kualitatif berdasarkan kriteria penilaian.

Untuk analisis data hasil validasi ahli materi, dan ahli media, mengubah angket ke dalam data interval skor sebagai berikut:

Sangat baik = 5

Baik = 4

Cukup Baik = 3

Kurang Baik = 2

Sangat Kurang Baik = 1

Skor tersebut dikonversikan menjadi nilai (kategori) dengan skala 5 sebagai berikut:

1. Skor maksimal ideal = 5

2. Skor minimal ideal = 1

3. Rerata ideal = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)
 $= \frac{1}{2} (5+1)$
 $= 3$

4. Simpangan baku ideal (Sbi)

$= \frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

$= \frac{1}{6} (5-1)$

$= 0,67$

Tabel 1. Konversi Nilai Skala 5

Nilai	Kategori	Interval Skor	
A	Sangat Baik	$X > X_i + 1,8 SB_i$	$X > 4,21$
B	Baik	$X_i + SB_i < X \leq X_i + 1,8 SB_i$	$3,4 < X \leq 4,21$
C	Cukup Baik	$X_i - 0,6 SB_i < X \leq X_i + SB_i$	$2,59 < X \leq 3,4$
D	Kurang Baik	$X_i - 1,8 SB_i < X \leq X_i - 0,6 SB_i$	$1,79 < X \leq 2,59$
E	Sangat Kurang Baik	$X \leq X_i - 1,8 SB_i$	$X \leq 1,79$

Keterangan:

X = skor empiris (skor aktual)

X_i = rerata ideal

SB_i = simpangan baku ideal

Untuk analisis data hasil angket peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Tabel Bantu Perhitungan

Keterangan		Rumus Persentase Penilaian	Kategori
Jenis Penilaian	Skr	Persentase penilaian $= \frac{\text{Jumlah "Ya"}}{\text{Jumlah maksimal "Ya"}} \times 100$	Baik ($X > 50\%$)
Ya	1		Tidak Baik
Tidak	2		($X < 50\%$)

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil Need Analysis

Pada tahap analisis kebutuhan, data diperoleh melalui wawancara yang dilakukan pada bulan Desember 2014. Wawancara tersebut dilakukan dengan guru kelas IV Sekolah Dasar yang sudah menerapkan Kurikulum 2013 serta ditunjang dengan hasil pengamatan. Berdasarkan hasil pengamatan, diketahui bahwa di semua sekolah dasar yang sudah menerapkan Kurikulum 2013 mengalami kendala antara lain, peserta didik belum mampu beradaptasi dalam pembelajaran tematik-integratif. Hal tersebut merupakan masalah umum yang terjadi di beberapa sekolah. Peserta didik belum mampu beradaptasi karena pola pikir mereka yang masih berkonsep pada mata pelajaran, sehingga guru merasa kesulitan dalam mengarahkan peserta didik ke pembelajaran tematik-integratif.

Dalam kegiatan pembelajaran, kesulitan guru terjadi dalam mengarahkan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran, misalnya dalam kegiatan berdiskusi atau mengungkapkan gagasan. Permasalahan ini disebabkan karena sejak dahulu peserta didik tidak dibiasakan untuk aktif berdiskusi dan mengungkapkan gagasan dalam pembelajaran. Peserta didik terbiasa hanya menerima informasi yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut menjadi permasalahan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran untuk mengaktifkan peserta didik.

Selain itu, kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya multimedia interaktif juga masih terbatas. Hal ini karena dalam pembuatan multimedia interaktif membutuhkan keahlian khusus dan waktu yang cukup lama. Keterbatasan kemampuan dan waktu tidak memungkinkan untuk guru dalam berkreaitivitas menciptakan multimedia interaktif. Selain itu, kesibukan guru dalam mengerjakan administrasi sekolah menjadikan guru tidak mempunyai waktu untuk berkreasi dalam menciptakan media sebagai alat bantu untuk pembelajarannya.

Oleh karena itu, peneliti berupaya untuk menghasilkan multimedia pembelajaran tematik untuk peserta didik Sekolah Dasar. Multimedia ini disesuaikan dengan kurikulum 2013 yang menggunakan model pembelajaran tematik. Selain itu, multimedia ini juga dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Karakteristik peserta didik diidentifikasi diantaranya adalah cara belajar, lama belajar peserta didik, perkembangan fisik, dan perkembangan psikologis. Peserta didik kelas IV sekolah dasar memiliki cara dan waktu belajar yang berbeda. Peserta didik juga menyukai berbagai permainan dan warna-warna yang terang atau cerah karena warna ini dapat menarik perhatian. Oleh sebab itu, multimedia pembelajaran yang dikembangkan menggunakan gambar yang berwarna cerah, serta dilengkapi dengan musik dan suara yang dapat menambah daya tarik peserta didik terhadap multimedia yang dikembangkan. Multimedia ini tidak

hanya digunakan di pembelajaran di sekolah, akan tetapi juga didesain untuk pembelajaran secara individual yang dapat digunakan dimana saja, baik di sekolah maupun di rumah. Dengan karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar tersebut yang telah dapat mengoperasikan komputer ini, diharapkan mereka mampu menggunakan multimedia pembelajaran dengan baik sehingga proses belajar yang dilakukan dapat berjalan dengan maksimal.

Data Uji Coba

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data-data yang berupa penilaian dari ahli materi, ahli media, guru dan hasil observasi peserta didik setelah mencoba menggunakan multimedia yang dikembangkan serta data hasil uji coba lapangan awal, data hasil uji coba lapangan, data uji pelaksanaan lapangan, serta perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*.

1. Deskripsi Data Validasi Ahli Materi

Materi yang ada pada multimedia yang dikembangkan dalam penelitian ini divalidasi oleh dua orang ahli yang berkopeten dalam penulisan materi multimedia pembelajaran. Ahli materi tersebut adalah Dr. Kastam Syamsi dan Prof. Dr. Suhardi yang keduanya saat ini menjadi dosen di Universitas Negeri Yogyakarta.

Validasi materi pertama dilakukan oleh Dr. Kastam Syamsi pada tanggal 2 Maret 2015, di ruang kerja beliau lantai 3 gedung baru pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Dalam validasi yang dilakukan, beliau memberikan masukan tentang penulisan yang benar dalam membuat instrumen validasi ahli materi supaya dapat digunakan sebagai instrumen validasi pada multimedia yang sesungguhnya.

Berdasarkan masukan dari validasi pertama, peneliti melakukan perbaikan penulisan dengan mengacu pada masukan yang diberikan sebelumnya. Setelah dirasa instrumen tersebut sudah baik, validasi materi kedua dilakukan oleh Prof. Dr. Suhardi pada tanggal 13 Maret 2015, di ruang kerja beliau lantai 1 gedung Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.

Data hasil validasi ahli materi ini diperoleh melalui angket yang mencakup ketepatan, keluasan, kelengkapan, kejelasan, kemutakhiran, sistematika dalam penulisan materi multimedia pembelajaran. Sebelum mengisi angket yang telah disediakan oleh peneliti, ahli materi terlebih dahulu mencoba menggunakan

multimedia dengan didampingi oleh peneliti. Pada proses ujicoba yang dilakukan, ahli materi berdiskusi dan menanyakan secara langsung kepada peneliti tentang multimedia yang dikembangkan.

Dalam validasi yang dilakukan, beliau memberikan masukan tentang penulisan ejaan yang masih banyak mengalami kekeliruan dalam penulisannya, sehingga diharapkan multimedia pembelajaran yang dikembangkan benar-benar dapat digunakan untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar.

Hasil penilaian dari validasi yang dilakukan oleh ahli materi terhadap multimedia yang dikembangkan adalah termasuk kategori sangat baik. Hal ini dikarenakan jumlah rerata penilaian sebesar 4,5.

2. Deskripsi Data Validasi Ahli Media

Media yang ada pada multimedia yang dikembangkan dalam penelitian ini divalidasi oleh dua orang ahli yang berkopeten dalam pembuatan multimedia pembelajaran. Ahli media tersebut adalah Prof. Herman Dwi Surjono, Ph D dan Dr. Priyanto, M. Kom yang keduanya saat ini menjadi dosen di Universitas Negeri Yogyakarta.

Validasi media pertama dilakukan oleh Prof. Herman Dwi Surjono, Ph D pada tanggal 11 Maret 2015, di ruang kerja beliau lantai 2 gedung baru pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Dalam validasi yang dilakukan, beliau memberikan masukan tentang penulisan yang benar dalam membuat instrumen validasi ahli media.

Berdasarkan masukan dari validasi pertama, peneliti melakukan perbaikan penulisan dengan mengacu pada masukan yang diberikan sebelumnya. Setelah dirasa instrumen tersebut sudah baik, validasi media kedua dilakukan oleh Dr. Priyanto, M. Kom pada tanggal 19 Maret 2015, di ruang kerja beliau lantai 2 gedung Puskom (Pusat Komunikasi) Universitas Negeri Yogyakarta.

Data hasil validasi ahli media ini diperoleh melalui angket yang mencakup ketepatan, keluasan, kelengkapan, kejelasan, kemutakhiran, sistematika dalam penulisan media multimedia pembelajaran. Sebelum mengisi angket yang telah disediakan oleh peneliti, ahli media terlebih dahulu mencoba menggunakan multimedia dengan didampingi oleh peneliti. Pada proses ujicoba yang dilakukan, ahli media berdiskusi dan menanyakan secara langsung

kepada peneliti tentang multimedia yang dikembangkan.

Dalam validasi yang dilakukan, beliau memberikan masukan untuk memperbaiki warna pola konten pembelajaran. Dengan masukan yang diberikan validator diharapkan multimedia pembelajaran yang dikembangkan benar-benar dapat digunakan untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar.

Hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media menunjukkan bahwa secara keseluruhan multimedia yang dikembangkan oleh peneliti dapat disimpulkan baik, hal ini dilihat dari rerata penilaian adalah 3,5 yang termasuk kategori baik.

3. Analisis Data Peserta Didik

a. Deskripsi Data Uji Coba lapangan awal

Uji coba lapangan awal dilakukan oleh 5 peserta didik, dari kelas IV SDN I Bero. Untuk mendapatkan data yang valid dari pelaksanaan uji tahap pertama, maka pemilihan kelima peserta didik yang dijadikan subjek uji coba tersebut didasarkan pada kemampuan peserta didik yaitu terdiri atas peserta didik dengan tingkat kemampuan tinggi, peserta didik dengan tingkat kemampuan sedang, dan peserta didik dengan tingkat kemampuan rendah.

Berdasarkan data hasil uji coba lapangan awal, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan sudah baik. Hal ini dapat dilihat dari persentase penilaian yang menjawab "Ya" sebesar 90%.

b. Deskripsi Data Uji Coba lapangan

Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal, multimedia yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk diujikan ke dalam uji pelaksanaan lapangan yang lebih luas. Uji coba lapangan ini melibatkan 13 orang peserta didik kelas IV SDN I Pijiharjo Kecamatan Manyaran Kabupaten Wonogiri.

Uji coba lapangan ini dilaksanakan pada tanggal 25 Maret 2015. Uji coba lapangan ini menghasilkan data observasi terhadap peserta didik saat menggunakan multimedia yang dikembangkan.

Uji coba lapangan dilakukan oleh peserta didik, dari kelas IV SDN I Pijiharjo Kecamatan Manyaran Kabupaten Wonogiri. Sebagaimana pada uji coba lapangan ini untuk mendapatkan data yang valid dari pelaksanaan uji coba lapangan awal, maka pemilihan ketigabelas peserta didik yang dijadikan subjek uji coba tersebut didasarkan jumlah peserta didik yang

ada di kelas IV SDN I Pijiharjo yang tentu saja terdiri atas peserta didik dengan tingkat kemampuan tinggi, peserta didik dengan tingkat kemampuan sedang, dan peserta didik dengan tingkat kemampuan rendah

Data hasil observasi yang dilakukan terhadap anak dalam menggunakan multimedia yang dikembangkan, secara keseluruhan didapatkan kesimpulan penilaian termasuk dalam kategori baik. Hal ini dapat dilihat dari persentase penilaian yang menjawab "Ya" sebesar 90%.

c. Deskripsi Data Uji Pelaksanaan lapangan

Data uji pelaksanaan lapangan diambil dari 20 peserta didik kelas IV SDN I Manyaran. Untuk mendapatkan data yang akurat atau valid dari ke-20 peserta didik tersebut terdiri atas peserta didik dengan tingkat kemampuan tinggi, peserta didik dengan tingkat kemampuan sedang. Dan peserta didik dengan tingkat kemampuan rendah. Seperti halnya dengan uji cobatahap pertama dan uji coba lapangan, uji pelaksanaan lapangan juga meliputi aspek kualitas tampilan, aspek penyajian produk, dan tanggapan secara umum.

Data hasil observasi pada uji pelaksanaan lapangan diperoleh persentase penilaian yang menjawab "Ya" sebesar 87,5%, maka didapat kesimpulan penilaian baik.

d. Data Perbandingan Nilai *Pretest* dengan

Posttest

Sebelum produk multimedia pembelajaran diujicobakan, pengembang terlebih dahulu mengadakan *pretest* dari materi pembelajaran yang akan dikemas dalam *software* pembelajaran. Tujuan dari *pretest* ini untuk mengetahui kemampuan awal dari peserta didik sebelum pengembang mengajar materi dengan bantuan komputer. Hasilnya akan pengembang bandingkan dengan setelah melakukan pembelajaran dengan media komputer. *Pretest* yang pengembang lakukan terhadap peserta didik terbagi dalam 3 tahap, yaitu peserta didik sasaran uji coba lapangan awal sejumlah 5 orang, peserta didik sasaran uji coba lapangan sejumlah 13 peserta didik, dan peserta didik sasaran uji pelaksanaan lapangan sejumlah 20 peserta didik.

Pembahasan

Data-data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis kembali berdasarkan masing-masing komponen dalam setiap angket dan lembar observasi yang diberikan. Analisis dilakukan untuk mengetahui sejauh mana multi-

media yang dikembangkan itu dapat digunakan, serta bagian-bagian mana yang masih perlu direvisi

Analisis Data Validasi Ahli Materi

Pertama, penilaian ahli materi terhadap aspek ketepatan materi. Indikator-indikator aspek ketepatan yang dikembangkan dalam multimedia secara keseluruhan dapat disimpulkan sangat baik, karena diperoleh rerata penilaian sebesar 4,5.

Kedua, penilaian ahli materi terhadap aspek keluasan materi. Indikator-indikator aspek keluasan materi yang dikembangkan dalam multimedia secara keseluruhan dapat disimpulkan baik, karena diperoleh rerata penilaian sebesar 4.

Ketiga, penilaian ahli materi terhadap aspek kelengkapan materi. Indikator-indikator aspek kelengkapan materi yang dikembangkan dalam multimedia secara keseluruhan dapat disimpulkan sangat baik, karena diperoleh rerata penilaian sebesar 4,5.

Keempat, penilaian ahli materi terhadap aspek kejelasan materi. Indikator-indikator aspek kejelasan materi yang dikembangkan dalam multimedia secara keseluruhan dapat disimpulkan sangat baik, karena diperoleh rerata penilaian sebesar 4,6.

Kelima, penilaian ahli materi terhadap aspek kemutahiran materi. Indikator-indikator aspek Kemutahiran materi yang dikembangkan dalam multimedia secara keseluruhan dapat disimpulkan sangat baik, karena diperoleh rerata penilaian sebesar 4,5.

Keenam, penilaian ahli materi terhadap aspek sistematika materi. Indikator-indikator aspek sistematika materi yang dikembangkan dalam multimedia secara keseluruhan dapat disimpulkan sangat baik, karena diperoleh rerata penilaian sebesar 4,5.

Analisis Data Validasi Ahli Media

Pertama, penilaian ahli media terhadap aspek isi dan tujuan media. Indikator-indikator aspek isi dan tujuan media yang dikembangkan dalam multimedia secara keseluruhan dapat disimpulkan baik, karena diperoleh rerata penilaian sebesar 3,8.

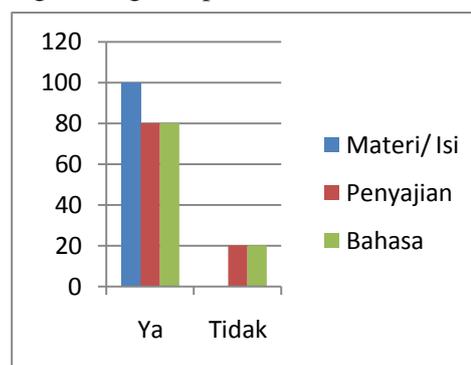
Kedua, penilaian ahli media terhadap aspek kualitas instruksional media. Indikator-indikator aspek kualitas instruksional media yang dikembangkan dalam multimedia secara keseluruhan dapat disimpulkan baik, karena diperoleh rerata penilaian sebesar 3,7.

Ketiga, penilaian ahli media terhadap aspek kualitas teknis multimedia. Indikator-indikator aspek Kualitas teknis multimedia yang dikembangkan dalam multimedia secara keseluruhan dapat disimpulkan baik, karena diperoleh rerata penilaian sebesar 4,1.

Analisis Data Peserta Didik

Pertama, analisis data uji coba lapangan awal. Uji coba lapangan awal dilakukan dengan memberikan penilaian berdasarkan observasi. Penilaian dalam lembar observasi meliputi tiga komponen, yaitu: kualitas materi, kualitas strategi pembelajaran, dan kualitas teknis. Kesimpulan dari penilaian-penilaian tersebut adalah baik

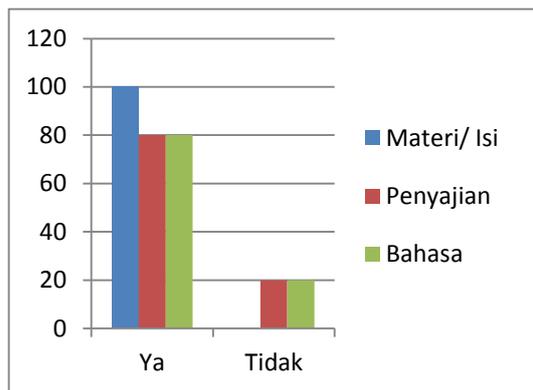
Apabila hasil uji coba lapangan awal ini disajikan dalam bentuk gambar diagram batang, maka akan diketahui lebih jelas perbandingan masing-masing komponen.



Gambar 1. Grafik perbandingan Penilaian Masing masing Komponen Observasi dalam Uji Coba Lapangan Awal

Kedua, analisis data uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilaksanakan setelah uji coba tahap pertama. Berdasarkan analisis data uji cobatahap pertama, multimedia yang dikembangkan oleh peneliti layak dilanjutkan untuk uji coba lapangan. Pada uji coba lapangan didapat melalui hasil observasi. Berdasarkan penilaian dari hasil observasi, secara keseluruhan multimedia yang dikembangkan dapat disimpulkan sangat baik.

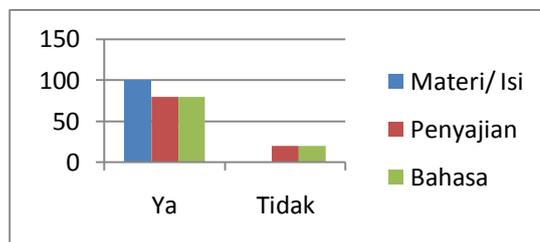
Apabila hasil uji coba lapangan awal ini disajikan dalam bentuk gambar diagram batang, maka akan diketahui lebih jelas perbandingan masing-masing komponen.



Gambar 2. Grafik perbandingan Penilaian Masing-masing Komponen Observasi dalam Uji Coba Lapangan Awal

Ketiga, analisis data uji pelaksanaan lapangan. Uji pelaksanaan lapangan dilaksanakan setelah uji coba lapangan. Berdasarkan analisis data uji coba lapangan, multimedia yang dikembangkan oleh peneliti layak dilanjutkan untuk uji pelaksanaan lapangan. Pada uji tahap ketiga data diperoleh melalui hasil obeservasi. Berdasarkan penilaian dari hasil observasi, secara keseluruhan multimedia yang dikembangkan dapat disimpulkan baik.

Apabila hasil uji coba lapangan awal ini disajikan dalam bentuk gambar diagram batang, maka akan diketahui lebih jelas perbandingan masing-masing komponen.



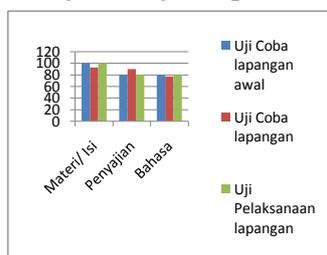
Gambar 3. Grafik perbandingan Penilaian Masing-masing Komponen Observasi dalam Uji Pelaksanaan Lapangan

Keempat, rangkuman rerata penilaian setiap indikator. Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal, uji coba lapangan, dan uji pelaksanaan lapangan, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan pada setiap indikator. Indikator tersebut terdiri atas kualitas materi/isi, kualitas penyajian dan kualitas bahasa. Berikut ini rangkuman rerata penilaian setiap indikator dari kualitas materi/isi, kualitas penyajiani, dan kualitas bahasa.

Tabel 3. Rangkuman Rerata Penilaian Ketiga Indikator

No	Uji Coba	Penilaian Indikator		
		Kualitas Materi/Isi	Kualitas Penyajian	Kualitas Bahasa
11	Lapangan Awal	100%	80%	80%
22	Lapangan	92,3%	89,7%	6,9%
33	Pelaksanaa Lapangan	100%	80%	80%
	Rata-rata Penilaian	97,4%	83,2%	90%

Apabila hasil uji coba lapangan awal, uji coba lapangan, uji pelaksanaan lapangan ini disajikan dalam bentuk gambar diagram batang, maka akan diketahui lebih jelas perbandingan masing-masing komponen.



Gambar 5. Grafik perbandingan Penilaian Indikator pada Keseluruhan Uji Coba

Analisis Data dari Pretest dan Posttest

Pertama, hasil perbandingan skor perolehan pretest dan posttest uji coba lapangan awal. Perolehan hasil *pretest* dan *post-test* pada uji coba lapangan awal terdapat perbedaan rata-rata persentase kenaikan nilai sebesar 54,7%.

Kedua, hasil perbandingan skor perolehan pretest dan posttest uji coba lapangan. Perbedaan skor nilai perolehan hasil *pretest* dengan *post-test* pada uji coba lapangan terdapat perbedaan rata-rata persentase kenaikan nilai sebesar 44,7%.

Ketiga, hasil perbandingan skor perolehan pretest dan posttest uji pelaksanaan lapangan. Perolehan hasil *pretest* dengan *post-test* pada uji pelaksanaan lapangan terdapat perbedaan rata-rata persentase kenaikan nilai sebesar 31,7%.

Keempat, analisis data mengenai efektifitas produk multimedia. Untuk melihat

efektifitas produk multimedia pembelajaran, dapat diperoleh dari hasil *pretest* dan dibandingkan dengan hasil *posttest*. Hasil *pretest* dan *post-test* diambil dari uji coba lapangan awal, uji coba lapangan, dan uji pelaksanaan lapangan dengan diambil reratanya. Analisis datanya seperti dalam Tabel 4.

Tabel 4. Rangkuman Rerata Persentase Kenaikan pada Ketiga Ujicoba

No.	Subjek Coba	Rerata Persentase Kenaikan
1	Uji coba lapangan awal	54,7%
2	Uji coba lapangan	44,7%
3	Uji pelaksanaan lapangan	31,7%
Rerata Persentase nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>		43,7%

Dari data yang disajikan pada Tabel 4 tampak sekali peningkatan nilai yang diperoleh peserta sebesar 43,7%. Disamping itu, dilihat dari kualitas materi/isi, bahasa, dan penyajian tampak pula efektivitas produk media pembelajaran dengan rata-rata kualitas materi 4,6; kualitas strategi pembelajaran 4,7; dan kualitas teknis 4,8; artinya media pembelajaran ini sangat efektif. Dengan demikian, dapat dikatakan secara teoritis dan empiris bahwa produk pengembangan ini efektif digunakan untuk pembelajaran.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Produk yang dikembangkan berupa multimedia pembelajaran berbentuk produk CD interaktif berjudul “Indahnya Peninggalan Sejarah”. Produk multimedia pembelajaran ini layak digunakan dalam proses belajar peserta didik. Kelayakan multimedia pembelajaran dapat dilihat dari penilaian hasil validasi multimedia pembelajaran oleh ahli materi pada aspek ketepatan materi sebesar 4,5; aspek keluasan materi sebesar 4, aspek kelengkapan materi sebesar 4,5; aspek kejelasan materi sebesar 4,6; aspek kemutahiran materi sebesar 4,5; aspek sistematika materi sebesar 4,5. Hasil validasi multimedia pembelajaran oleh ahli media dari aspek isi dan tujuan media skor rerata 3,8; aspek kualitas instruksional media skor rerata 3,7 dan aspek kualitas teknis multimedia skor rerata 4,1. Hasil angket multimedia pembelajaran oleh peserta didik dari indikator kualitas materi/isi skor rerata persentase sebesar 97,4%; indikator kualitas penyajian skor rerata persentase sebe-

sar 83,2%; dan indikator kualitas bahasa skor rerata persentase sebesar 79%.

Produk multimedia pembelajaran ini efektif digunakan dalam proses belajar peserta didik. Keefektifan multimedia pembelajaran ini dapat dilihat dari peningkatan prestasi peserta didik dengan rerata persentase peningkatan nilai antara nilai *pretest* dan *posttest* dengan rerata uji coba lapangan awal sebesar 54,7%, uji coba lapangan sebesar 44,7%, dan pada uji pelaksanaan lapangan sebesar 31,7%. Dengan rerata prosentase peningkatan nilai antara *pretest* dan *post-test* sebesar 43,7%, sehingga *software* media pembelajaran tersebut dapat diaplikasikan secara optimal dalam pembelajaran.

Saran

Produk *software* multimedia pembelajaran ini telah sesuai dengan kurikulum 2013 subtema “Indahnya Peninggalan Sejarah” kelas IV sekolah dasar, dan telah melalui proses validasi serta dinyatakan layak digunakan untuk pembelajaran, akan tetapi perlu diteliti lebih lanjut dalam skala yang lebih luas, dengan materi tidak terbatas pada subtema “Indahnya Peninggalan Sejarah”.

Software multimedia pembelajaran ini, setelah selesai direvisi dan menjadi produk akhir, rencananya akan disebarluaskan ke semua pengguna yang membutuhkan, baik bagi peserta didik maupun guru melalui wadah Kelompok Kerja Guru (KKG) di tingkat Gugus dan UPT TK dan SD serta pada forum-forum ilmiah melalui organisasi PGRI.

Daftar Pustaka

- Abdorrakhman, G. (2010). *Esensi praktis belajar dan pembelajaran*. Bandung: Humaniora.
- Apriani, A., & Wangid, M. (2015). Pengaruh SSP Tematik-Integratif Terhadap Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Peserta didik Kelas III SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3 (1), 12-25. Retrieved from <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/4061>
- Azmussyani, A., & Wangid, M. (2014). Peningkatan Keterampilan Menulis Menggunakan Pendekatan Proses Dengan Media Gambar Di SDN 3 Sakra. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(1), 113. Retrieved from

- <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/2640/2195>
- Atsnan, M. F. & Rahmita Y. G. (2013). Penerapan pendekatan scientific dalam pembelajaran matematika SMP kelas VII materi bilangan (pecahan). *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, 54,
- Borg, W.R., Gall M.D. & Gall. J.P. (1983). *Educational research: an introduction. (7thEd)*. New York: Pearson Education.Inc.
- Burkingham. D. (2003). *Media education literacy, learning and contemporary culture*. Cambridge: Polity Press
- Drake, S.M. (2012). *Creating standards based integrated curriculum: the commom core state standards edition*. California. Corwin Press A sage Publication Company.
- Fanny, A., & Suardiman, S. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(1), 1-9. Retrieved from <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/2311/1915>
- Hamalik, O. (2010). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Indriana.D. (2011).Ragam alat bantu media pengajaran. Yogyakarta: DIVA Press.
- Ivers, K. S & Barron, A. E. (2010). *Multimedia project in education designing, producing, and assessing*. Santa Barbara: Libraries Unlimited.
- Joyce, B. & Weil, M. (1996). *Models of teching fifth edition*. Boston. Allyn and Bacon
- Kemdikbud. (2013). *Peraturan Menteri pendidikan Nasional dan Kebudayaan RI No 67 Tahun 2013 tentang standar proses*
- Munir. (2012). *Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Randle, I. (2010). *The measure of success:integrated thematic instruction*. Diakses di <http://www.tandfonline.com/doi/pdf/> pada tanggal 2 Juni 2015.
- Webb, P.P.P. (2012). Creative unit and lesson planning through a thematic/integrated approach to Teaching Games for Understanding (TGfU). *Scholarly Journal Vol. 43, No. 3*.
- Zubaidah, E. (2015). Pemanfaatan media pembelajaran untuk menciptakan lingkungan kelas SD (Alternatif penciptaan laboratorium SD yang efektif). *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 46-60. Retrieved from <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/4064>