

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF SISWA KELAS V SD

Novian Hadi¹, Aswarliansyah², Armi Yuneti³
Universitas PGRI Silampari^{1,2,3}
Novianboy45@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa multimedia interaktif siswa kelas V SD Negeri 32 Lubuklinggau sesuai dengan kurikulum 2013 serta untuk menghasilkan Multimedia Interaktif yang valid, praktis dan memiliki efek potensial. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan model *Four-D*. Subjek dalam penelitian ini menggunakan 6 orang siswa. Instrumen untuk mengukur kualitas multimedia interaktif yaitu: lembar validasi, angket kepraktisan dan tes. Berdasarkan hasil analisis penilaian oleh ketiga ahli yaitu: ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media menunjukkan bahwa Multimedia Interaktif memenuhi kriteria valid dengan rata-rata skor 0,80. Sedangkan hasil analisis penilaian lembar kepraktisan guru dan siswa yang terdiri dari 6 orang diperoleh bahwa Multimedia Interaktif memenuhi kriteria praktis dengan rata-rata skor 98%, dan mempunyai efek potensial 96,42%. Simpulan penelitian ini bahwa multimedia interaktif memenuhi kriteria valid dan praktis dan bisa digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Ilmu Pengetahuan Sosial, Multimedia Interaktif, Pengembangan.

ABSTRACT

This research aims to develop a product in the form of interactive multimedia for class V students of SD Negeri 32 Lubuklinggau in accordance with the 2013 curriculum and to produce Interactive Multimedia that is valid, practical and has potential effects. This research is development research with a Four-D model development model. The subjects in this research were 6 students. Instruments for measuring the quality of interactive multimedia are validation sheets, practicality questionnaires and tests. Based on the results of the assessment analysis by three experts, namely: language experts, material experts and media experts, it shows that Interactive Multimedia meets the valid criteria with an average score of 0.80. Meanwhile, the results of the analysis of the practicality sheet assessment of teachers and students consisting of 6 people showed that Interactive Multimedia met the practical criteria with an average score of 98% and had a potential effect of 96.42%. The conclusion of this research is that interactive multimedia meets valid and practical criteria and can be used in learning.

Keywords: *Development, Interactive Multimedia, Social Sciences*

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya IPS merupakan program pendidikan yang mengintegrasikan konsep-konsep ilmu, sosial, humaniora, nilai, etika, ekonomi, sosial budaya dan lingkungan masa lampau, masa sekarang dan masa mendatang sehingga IPS akan lebih berhasil dan berdaya guna (Pramono, dalam Pratiwi, 2016).

Pembelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, ekonomi, serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya yang dirumuskan atas dasar realita dan fenomena sosial Hopeman, (2022). Agar tercapainya keberhasilan pembelajaran IPS tidak lepas dari semua komponen pendukung proses pembelajaran di kelas yaitu siswa, guru dan media pembelajaran. Media pembelajaran akan berfungsi optimal jika sesuai dengan sasaran. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar memerlukan suatu media sebagai sarana pendukung pembelajaran.

Anak-anak saat ini dan sejak dini sudah mulai mengenal aplikasi multimedia melalui *smartphone* atau *iPad* bahkan menonton film animasi yang tidak hanya diminati anak-anak maupun juga orang tua. Kebutuhan akan aplikasi multimedia yang semakin menarik dan kreatif mendorong banyak yang ingin juga berkontribusi dalam bidang multimedia. Multimedia Interaktif di dalam dunia pendidikan merupakan salah satu bentuk sarana yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Menurut Surjono (2017) multimedia merupakan media yang menggabungkan banyak atau beberapa media seperti teks, gambar,

suara, video yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SD Negeri 32 Kota Lubuklinggau pada tanggal 5-7 Oktober 2022 dengan guru kelas V, Ibu Siti Supriatin, S.Pd. penulis memperoleh informasi. Terdapat permasalahan Siswa masih kesulitan dalam memahami beberapa materi dalam pelajaran IPS. Karena pada pembelajaran IPS siswa masih belum paham kegiatan ekonomi antara produksi, distribusi, dan konsumsi serta bagaimana cara menghargai usaha ekonomi orang lain. Dalam hal ini guru menyampaikan pelajaran masih menggunakan media seadanya yaitu berupa gambar dan buku sehingga siswa mudah bosan atau jenuh dengan pembelajaran di kelas. Hal ini juga memengaruhi kualitas belajar yang diperoleh oleh siswa tidak optimal.

METODE PENELITIAN

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D. model pengembangan perangkat pembelajaran 4-D terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*developer*), dan pendiseminasian (*desseminate*).

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Reasearch & Development* (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa multimedia interaktif yang digunakan sebagai bahan ajar yang valid dan praktis untuk membantu proses pembelajaran IPS dikelas V SD serta memotivasi dan menarik minat belajar peserta didik. Penelitian ini menghasilkan

produk berupa multimedia interaktif. Desain dan pengembangan multimedia menggunakan model pengembangan *Four-D* (4-D) yang terdiri atas 4 tahapan yaitu: Pendefinisian (Define), Perancangan (Design), dan Pengembangan (Developer).

Instrumen pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam pengembangan multimedia interaktif untuk siswa kelas V SD Negeri 32 Lubuklinggau adalah: wawancara, Angket (Kuesioner), dan tes.

Adapun langkah-langkah dalam menentukan kevalidan media dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: (1). Menghitung jumlah skor jawaban yang diperoleh dari angket dengan menggunakan skala *Likert* dan menentukan keterangan interpretasi skala *Likert*. Adapun pemberian skor menggunakan skala Likert 1-5 dengan jawaban Sangat Kurang Setuju=1, Kurang Setuju=2, Cukup=3, Setuju=4, Sangat Setuju=5. (2). Langkah selanjutnya yaitu pemberian nilai validitas dengan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum S}{n(c-1)}$$

Azwar (Lestari, 2020)

Keterangan:

V = Nilai kevalidan
 S = r – lo
 n = Jumlah validator
 lo = Angka penilaian validitas yang terendah (dalam hal ini =1)
 c = Angka penilaian validitas yang tertinggi (dalam hal ini = 4)
 r = Angka yang diberikan oleh seorang penilai.

Langkah untuk menentukan uji kepraktisan media yaitu sebagai berikut: (1). Menghitung jumlah skor jawaban yang diperoleh dari angket dan menentukan keterangan interpretasi Skala *Likert*. (2). Memberikan persentase nilai.

$$\text{Tingkat Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

Hidayat (Lestari, 2020)

Mencocokkan rata-rata kepraktisan dengan kriteria kepraktisan bahan ajar. Langkah-langkah untuk menentukan uji efek potensial media yakni sebagai berikut: (1). Menghitung skor yang diperoleh peserta didik menggunakan pedoman penskoran tes hasil belajar. (2). Menentukan nilai akhir yang didapat peserta didik menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{T}{n} \times 100\%$$

(Sumber: Gitriani, dkk, 2018)

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan klasikal
 T = Banyaknya peserta didik yang tuntas
 n = Banyaknya peserta didik

Menghitung banyaknya peserta didik yang tuntas atau mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah, yaitu 75.

HASIL PENELITIAN

Dari hasil observasi awal yang telah dilakukan peneliti didapatkan hasil refleksi seperti pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Refleksi Pra-Tindakan

No.	Kendala	Catatan Lapangan	Tindakan
1	Siswa kelas V masih kesulitan dalam memahami beberapa materi pada mata pelajaran IPS.	Peserta didik cenderung pasif pada mata pelajaran IPS.	Menerapkan media IPS berbasis multimedia interaktif.
2	Guru menyampaikan pelajaran masih menggunakan media seadanya yaitu berupa gambar dan buku sehingga siswa mudah bosan atau jenuh dengan pembelajaran di kelas.		

Tabel 2. Hasil Validasi

No	Keterangan	Perolehan	Kriteria
1	Validasi Bahasa	0,79	Cukup Tinggi
2	Validasi Materi	0,93	Tinggi
3	Validasi Media	0,69	Cukup Tinggi
	Jumlah	2,41	
	Rata-rata	0,80	Tinggi

Tabel 3 . Hasil Uji Kepraktisan Siswa

No	Aspek	Banyak Butir	Persentase	Kriteria Respon
1	Kemudahan	7	100%	Sangat praktis
2	Daya Tarik	2	100%	Sangat praktis
3	Penjelasan Materi	3	100%	Sangat praktis
	Rata-rata		100%	Sangat praktis

Tabel 4. Hasil Uji Kepraktisan Guru

No	Aspek	Banyak Butir	Persentase	Kriteria Respon
1	Kemudahan	8	95%	Sangat praktis
2	Daya Tarik	2	100%	Sangat praktis
3	Penjelasan Materi	2	100%	Sangat praktis
	Rata-rata		96,6%	Sangat praktis

Tabel 5. Hasil Uji Kefektifan

Kategori	Hasil
Tuntas	27 orang (96,42%)
Tidak Tuntas	1 orang (3,57%)
Rata-rata	96,42%

Berdasarkan hasil validasi mendapatkan nilai sebesar 2,41 dengan nilai rata-rata sebesar 0,80 yang menunjukkan bahwa hasil validasi memiliki kriteria tinggi dan dilihat dari hasil uji kepraktisan mendapatkan nilai sebesar 500 dengan rata-rata nilai sebesar 83,3. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media roda jelajah berbasis potensi lokal memiliki kriteria valid serta praktis.

PEMBAHASAN

Multimedia interaktif pembelajaran IPS didesain dengan animasi yang dapat bergerak dan diisi dengan suara, multimedia interaktif dapat dikontrol sehingga dapat berinteraksi dengan peserta didik. dalam multimedia interaktif ini terdapat materi tentang ekonomi, dengan ditampilkannya gambar tentang ekonomi yaitu jenis kegiatan ekonomi membuat menarik siswa untuk mengikuti pembelajaran sehingga tidak membuat siswa bosan dalam mengikuti pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk Multimedia interaktif yang valid, praktis dan efektif, yakni: kevalidan Multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori "Valid" dengan skor rata-rata 0,80 yang ditentukan berdasarkan hasil penilaian Multimedia interaktif pembelajaran oleh ketiga validator/para ahli (ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media) serta kepraktisan *multimedia* menunjukkan rata-rata skor 98,3% yang ditentukan berdasarkan hasil perhitungan angket kepraktisan dan respon yang diberikan peserta didik terhadap *multimedia interaktif*

pembelajaran. Sehingga media pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif siswa kelas V SD Negeri 32 Lubuklinggau masuk dalam kategori "Praktis". dan multimedia interaktif pembelajaran. Sehingga multimedia interaktif pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 32 Lubuklinggau memiliki efek potensial terhadap hasil belajar peserta didik yang "Tuntas" sebanyak 27 orang dengan ketuntasan klasikal 96,42% dan rata-rata 96,42 dengan kategori "Sangat Baik".

SIMPULAN

Kevalidan Multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori "Valid" dengan skor rata-rata 0,80 yang ditentukan berdasarkan hasil penilaian Multimedia interaktif pembelajaran oleh ketiga validator/para ahli (ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media) serta kepraktisan *multimedia* menunjukkan rata-rata skor 98,3% yang ditentukan berdasarkan hasil perhitungan angket kepraktisan dan respon yang diberikan peserta didik terhadap *multimedia interaktif* pembelajaran. Sehingga media pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif siswa kelas V SD Negeri 32 Lubuklinggau masuk dalam kategori "Praktis". dan multimedia interaktif pembelajaran. Sehingga multimedia interaktif pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 32 Lubuklinggau memiliki efek potensial terhadap hasil belajar peserta didik yang "Tuntas" sebanyak 27 orang dengan ketuntasan klasikal 96,42% dan rata-rata 96,42 dengan kategori "Sangat Baik".

DAFTAR PUSTAKA

- Femi, Marwanti, E. ., Setyawan, A. D. ., & Nofrida, E. R. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis PPT interaktif muatan pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri Bangunharjo Sewon Bantul . *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 9(3), 294–302.
<https://doi.org/10.30738/trihayu.v9i3.14872>
- Gitriani, R., Aisah, S., Hendriana, H., & Herdiman, I. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Lingkaran untuk Siswa SMP. *JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)*, 3(1), 40–48.
<https://doi.org/10.15642/jrpm.2018.3.1.40-48>
- Hidayat, A., & Irawan, I. (2017). Pengembangan LKS Berbasis RME dengan Pendekatan *Problem Solving* untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal pendidikan matematika*, 1(2). 51-63.
<https://media.neliti.com/media/publications/269813-pengembangan-lks-berbasis-rme-dengan-pen-82047945.pdf>
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. . (2022). Hakikat, Tujuan dan Karakteristik Pembelajaran IPS yang Bermakna pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141–149.
<https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>
- Pramono, S. (2013). *Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Widya Karya. Semarang
- Pratiwi, I, A., Kanzunnudin, M., Rondli, W, S. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Berbasis Multikultular. *Jurnal Konseling GUSJIGANG* 2(1). 111-119.
<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/view/579>
- Sintya, Y. R., Sutadji, E., & Djatmika, E. T. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(8), 1105.
<https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i8.13905>
- Surjono, H, D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. UNY Press. Yogyakarta