

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN IPS UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Yumarlin MZ

Staf Pengajar Ketatalaksanaan Pelayaran Niaga, Akademi Maritim Ganesha
Kompleks Pendidikan Wahidin, Popongan, Melati, Sleman
E-mail : yumarlin_mz@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to: 1) develop learning multimedia that can be used for social science learning activities and become an alternative source of student learning, and 2) examine the feasibility of learning multimedia developed for learning elementary social science. This research is a research and development, carried out through several steps, namely introduction, development and field tests. The first phase was an introduction that included literature study and field study. The second phase of development included initial planning and product development. The data obtained were analyzed by using descriptive quantitative. These results suggest that social science learning multimedia development fit to be used in learning activities and can become an alternative source, especially for students social science learning at grade III semester I.

Keywords: *multimedia developed, research and development, elementary social science*

PENDAHULUAN

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan kajian antar disiplin ilmu, yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial, disusun secara sistematis, komprehensif dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Pembelajaran IPS hendaknya mengacu pada pola pengembangan potensi siswa secara optimal melalui pembekalan dan pemberian kesempatan yang luas kepada siswa untuk belajar, sehingga mereka mampu mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai moral dan keterampilan-keterampilan sosial. Dalam realitanya yang nampak terjadi di lapangan, menunjukkan pola transfer pengetahuan belaka. Guru hanya berusaha memindahkan pengetahuan yang ada dikepalanya ke kepala siswa, tanpa memberikan kesempatan yang memadai kepada siswa untuk mengembangkan potensi dirinya. Kondisi ini melahirkan opini dan anggapan, bahwa IPS itu merupakan mata

pelajaran yang membosankan dan kurang menantang siswa untuk belajar. Banyak guru berasumsi bahwa pembelajaran IPS adalah mengajarkan fakta dan pengetahuan sejarah kepada siswa. Asumsi dari Wayan Lasmawan (2009) ini mengakibatkan IPS kurang populer dan menjadi mata pelajaran "kelas dua" di mata siswa dan orang tua siswa.

Menurut Angga Dwi (2009) bahwa proses pembelajaran IPS di sekolah dasar selama ini lebih ditekankan kepada penguasaan bahan/materi pelajaran sebanyak mungkin sehingga suasana belajar bersifat kaku, dan terpusat pada satu arah serta tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar lebih aktif.

Budaya belajar lebih ditandai oleh budaya hafalan dari pada budaya berfikir, akibatnya siswa menganggap bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran hapalan saja. Kondisi ini tidak hanya tampak pada perilaku siswa, akan tetapi terutama pada guru dan kebijakan pimpinan sekolah, serta harapan orang tua. Akibatnya proses pembelajaran ditekankan kepada penguasaan bahan sebanyak-banyaknya, sehingga penggunaan metode ceramah lebih banyak dilakukan dan dipandang lebih efektif untuk mencapai tujuan

tersebut, sedangkan penggunaan multimedia pembelajaran dipandang sebagai inovasi dalam pembelajaran IPS terutama di Sekolah Dasar belum banyak dimasyarakatkan.

Proses pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan sarana yang dimiliki oleh sekolah belum dioptimalkan pemanfaatannya untuk menunjang pembelajaran. Keterbatasan-keterbatasan itu antaranya adalah (1) guru masih sering menggunakan media yang telah tersedia yaitu textbook, selain itu metode ceramah masih mendominasi dalam proses pembelajaran sehingga model pembelajaran cenderung *teacher centered*, (2) laboratorium komputer digunakan untuk pengenalan komputer secara umum, (3) multimedia pembelajaran IPS kelas III untuk materi semester I belum ada di sekolah.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah yang terkait dengan media pembelajaran IPS SD sebagai berikut:

1. Guru hanya berusaha memindahkan pengetahuan yang dimilikinya kepada siswa, tanpa memberikan kesempatan yang memadai kepada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.
2. Guru berasumsi bahwa pembelajaran IPS adalah mengajarkan fakta dan sejarah kepada siswa.
3. IPS kurang populer dan menjadi mata pelajaran "kelas dua" di mata siswa dan orang tua siswa.
4. Proses pembelajaran IPS di sekolah dasar lebih ditekankan kepada penguasaan bahan/materi pelajaran sebanyak mungkin.
5. Suasana belajar bersifat kaku, dan terpusat pada satu arah.
6. Budaya belajar siswa lebih ditandai oleh budaya hafalan dari pada budaya berfikir.
7. Siswa menganggap bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran hapalan saja.
8. Belum tersedianya media yang khusus didesain sesuai dengan kompetensi dasar mata pelajaran IPS, yang dapat digunakan sebagai alternatif sumber belajar untuk menunjang kegiatan belajar mengajar guna mencapai pembelajaran yang efektif

Banyaknya permasalahan yang dikemukakan maka penelitian ini dibatasi pada

Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS bagi siswa kelas III Sekolah Dasar.

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Mengembangkan multimedia pembelajaran IPS untuk siswa Sekolah Dasar.
- b. Menguji kelayakkan produk multimedia yang dikembangkan untuk pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Model Pengembangan

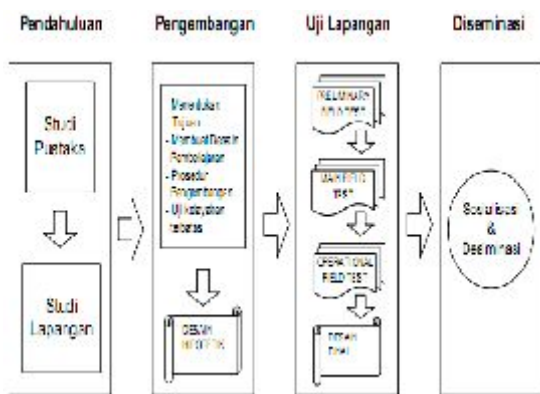
Penelitian yang dilaksanakan adalah model penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). Borg dan Gall (1983) mengemukakan "*educational research and development (R & D) is a process used to develop and validate educational production*". Artinya, penelitian dan pengembangan merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pembelajaran. Dalam pengembangan ini peneliti mengembangkan sebuah produk multimedia pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar kelas III semester I kemudian di validasi berdasarkan langkah-langkah pengembangan media, sehingga produk hasil pengembangan layak dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti mengikuti langkah-langkah pengembangan yang dikemukakan Borg dan Gall (1983) yang terdiri dari sepuluh langkah, yaitu: (1) studi pendahuluan dan pengumpulan data (*research and information collecting*), (2) perencanaan (*planning*), (3) pengembangan produk awal (*develop preliminary form of product*), (4) uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*), (5) revisi hasil uji coba lapangan awal (*main product revision*), (6) uji lapangan utama (*main field testing*), (7) revisi hasil uji coba lapangan utama (*operational product revision*), (8) uji lapangan operasional (*operational field testing*), (9) revisi produk akhir (*final product revision*), (10) diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*.)

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini diadaptasi dari cara-cara Borg &

Gall (1983). Pada dasarnya langkah-langkah penelitian dan pengembangan ini meliputi sepuluh langkah. Menurut Anik Ghufron (2007) kesepuluh langkah-langkah diatas dapat di kelompokkan atau diringkas menjadi empat langkah penelitian yaitu: (1) Perencanaan; (2) Pengembangan; (3) Uji lapangan; (4) Diseminasi. Berdasarkan model tersebut di atas maka langkah-langkah pengembangan multimedia pembelajaran berbantuan komputer mata pelajaran IPS dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan Adaptasi dari Borg&Gall (1983)

Uji Coba Produk

A. Desain Uji Coba

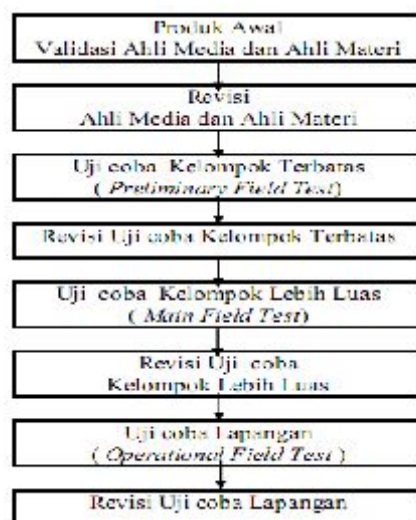
Uji coba produk dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi yang akan digunakan untuk mengetahui kekurangan dan kelemahan produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan sebagai dasar untuk dilakukan revisi produk . Desain uji coba produk dapat dilihat pada Gambar 2.

B. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas III di SD BOPKRI Wirobrajan Yogyakarta. Kelas ini diambil karena merupakan kelas majemuk, artinya kecerdasan intelektual siswa dikelas ini bervariasi (rendah, sedang, dan tinggi) dengan latar belakang sosial yang heterogen.

Rincian subjek uji cOba sebagai berikut :

- a. 3 orang siswa untuk uji coba *preliminary field test*.
- b. 9 orang siswa untuk uji coba *main field test*.
- c. 23 orang siswa untuk uji coba *operational field test* .



Gambar 2. Desain Uji Coba

C. Jenis Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini berkaitan dengan penilaian dan tanggapan atas subyek penelitian tentang kualitas produk multimedia pembelajaran yang telah diproduksi. Untuk keperluan ini maka data yang dijarah berupa data kuantitatif dan kualitatif yang berupa penilaian dan tanggapan. Penilaian ahli media difokuskan pada aspek media pembelajaran, penilaian ahli materi yang di fokuskan pada aspek pembelajaran dan aspek materi, dan siswa terhadap kelayakan aspek pembelajaran, aspek materi dan aspek media, serta komentar dan saran untuk meningkatkan kualitas produk pembelajaran tersebut.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa angket dan lembar observasi. Angket digunakan untuk mengumpulkan data-data kuantitatif. Data-data ini digunakan untuk mengetahui bagaimana kelayakan rancangan produk sebagai media pembelajaran dari ahli media, ketepatan materi untuk ketercapaian kompetensi pembelajaran dari ahli materi dan tanggapan dari siswa terhadap produk yang telah dikembangkan.

a. Lembar angket

- 1) Angket untuk ahli media pembelajaran, digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dari CD pembelajaran. Instrumen validasi untuk ahli media terdiri dari 13

komponen penilaian untuk indikator – indikator yang ingin dicapai yakni: (1) kejelasan petunjuk penggunaan program, (2) keterbacaan teks, (3) ketepatan pemilihan warna background dengan warna tulisan, (4) kualitas tampilan gambar, (5) kualitas tampilan gambar, (6) ketepatan pemilihan jenis huruf, (7) tampilan animasi (media gerak), (8) komposisi dan kombinasi warna, (9) kemudahan penggunaan, (10) ketepatan ukuran gambar dengan komposisi ukuran tulisan, (11) tata letak (lay-out), (12) kemudahan navigasi, (13) membangkitkan motivasi siswa.

- 2) Angket untuk ahli materi, digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas aspek pembelajaran dan kualitas aspek materi. Terdapat dua instrumen validasi ahli materi yaitu : instrumen untuk menilai komponen aspek pembelajaran yang terdiri dari 10 indikator yakni: (1) kesesuaian materi dengan standar kompetensi, (2) kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar, (3) kejelasan petunjuk belajar, (4) kebenaran uraian materi, (5) kejelasan uraian materi, (6) kesesuaian contoh dengan materi, (7) kesesuaian latihan dengan materi, (8) pemberian umpan balik, (9) interaksi antara subjek belajar dengan media, (10) kesesuaian tes dengan kompetensi belajar. Instrumen untuk menilai komponen aspek materi yang terdiri dari 6 indikator yakni: (1) kebenaran isi materi yang disajikan, (2) pentingnya materi, (3) materi mudah untuk dipahami, (4) kemenarikan materi, (5) pemaparan materi yang logis, dan (6) penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten.
- 3). Angket untuk siswa, digunakan untuk memperoleh data tentang CD dari produk multimedia yang dikembangkan pada saat dilakukan uji coba di lapangan. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data kuantitatif yang berkaitan dengan kualitas aspek pembelajaran, aspek materi dan aspek media. Sekaligus untuk mendapatkan data kualitatif berupa komentar dan saran siswa terhadap produk

multimedia pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah dikembangkan.

Dalam pengisian angket saat uji coba berlangsung, siswa didampingi peneliti, dibantu guru kelas, pengelola lab dan dua rekan lainnya. Hal ini dilakukan karena siswa kelas III belum dapat menilai suatu angket secara mandiri. Terdapat tiga instrumen untuk tanggapan siswa yaitu : instrumen untuk menilai komponen aspek pembelajaran yang terdiri dari 10 indikator yakni: (1) kejelasan rumusan kompetensi belajar, (2) kejelasan petunjuk belajar, (3) penyampaian materi yang disajikan runtut, (4) pemberian contoh-contoh dalam penyajian, (5) pemberian latihan untuk memahami konsep, (6) pemberian tes untuk mengukur kemampuan siswa, (7) penyampaian materi menarik, (8) kegiatan belajarnya dapat memotivasi siswa, (9) Respon terhadap jawaban benar, dan (10) Respon terhadap jawaban salah.

Instrumen untuk menilai komponen aspek materi yang terdiri dari 5 indikator yakni: (1) materi yang disajikan menarik, (2) kejelasan bahasa untuk memahami materi, (3) kejelasan bahasa untuk memahami materi, (4) Tingkat kesulitan soal-soal latihan yang disajikan, dan (5) materinya bermanfaat dalam kehidupan. Kisi-kisi instrumen siswa untuk kualitas aspek materi dapat dilihat pada Lampiran 3.

Instrumen untuk menilai komponen aspek media yang terdiri dari 9 indikator yakni: (1) kejelasan petunjuk penggunaan media, (2) kemudahan menggunakan media, (3) jenis dan ukuran huruf yang disajikan, (4) komposisi dan kombinasi warna, (5) komposisi dan kombinasi warna, (6) animasi yang disajikan, (7) musik pengiring/pendukung, (8) kebebasan memilih menu dan (9) membangkitkan motivasi siswa.

b. Lembar Observasi

Observasi dilakukan peneliti dan guru terhadap aktifitas belajar dan respon siswa secara langsung selama mengikuti uji coba

pembelajaran dengan menggunakan produk multimedia.

ANALISIS DAN PERANCANGAN

Analisis pengembangan Multimedia

Di dalam pengembangan multimedia pembelajaran diperlukan adanya perencanaan dan penganalisaan kebutuhan perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*Software*) yang akan digunakan agar aplikasi tersebut dapat berjalan seperti yang direncanakan.

Perangkat Keras

Perangkat keras (*hardware*) adalah komponen yang mempunyai tugas tersendiri dan akan membentuk suatu sistem komputer secara fisik. Spesifikasi perangkat keras yang digunakan dalam pengembangan ini adalah :

1. *Processor* Intel Pentium D CPU 2.66 GHz
2. RAM 512 MB.
3. Video Graphics Adapter (VGA) Onboard.
4. Media penyimpanan seperti harddisk dengan kapasitas 80 GB
5. Monitor resolusi 15''
6. Speaker aktif
7. *Mic Sound Recorder*

Perangkat Lunak

Perangkat lunak (*software*) merupakan salah satu alat untuk pengembangan multimedia pembelajaran ini. Perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan ini adalah :

1. Sistem Operasi *Microsoft Windows Xp*.
2. *Adobe Flash CS4*.
3. *Adobe Photoshop* versi 6.
4. *Quick Time Player* versi 7.0.3.

IMPLEMENTASI SISTEM

Tampilan Judul Program

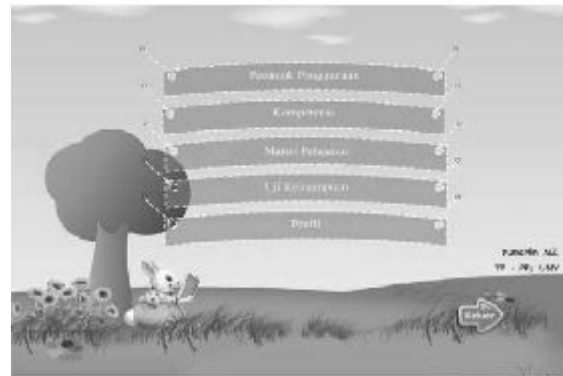
Slide judul program ini menjelaskan sasaran program CD pembelajaran. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Judul Program

Tampilan Menu utama

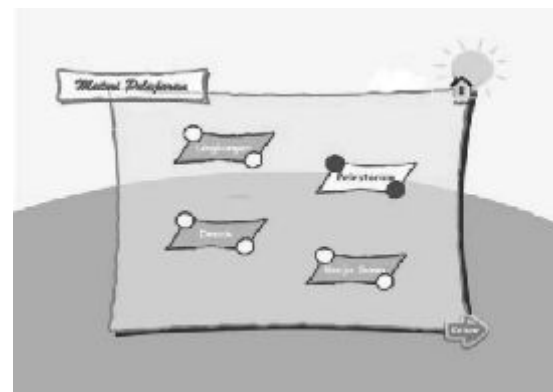
Halaman Menu utama adalah slide yang memuat komponen-komponen yang terdapat pada CD pembelajaran dalam bentuk tombol-tombol. Tampilan dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Menu Utama

Tampilan Halaman Menu Materi

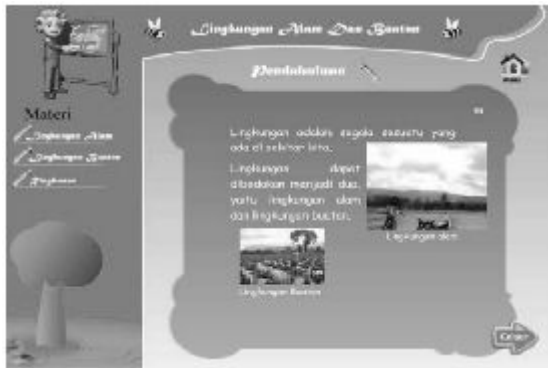
Dalam slide ini terdapat empat pilihan button untuk masing-masing materi. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 5 berikut ini :



Gambar 5. Tampilan Materi Pelajaran

Tampilan Lingkungan Alam

Tampilan slide ini berisi materi pendahuluan untuk lingkungan alam dan lingkungan buatan. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Materi Lingkungan

Tampilan isi materi lingkungan alam seperti pada Gambar 7.



Gambar 7. Tampilan Lingkungan Alam

Secara keseluruhan terdapat 10 slide untuk isi materi lingkungan alam, 12 slide untuk isi materi lingkungan buatan dan 1 slide untuk materi ringkasan.

Tampilan Melestarikan lingkungan

Tampilan slide ini berisi materi pendahuluan tentang melestarikan lingkungan. Dalam slide ini memuat tiga materi yang meliputi : cara memelihara, kerusakan alam dan upaya melestarikan alam dan ringkasan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 8.

Secara keseluruhan terdapat 16 slide untuk isi cara memelihara, 15 slide untuk isi materi kerusakan alam, 11 slide untuk isi materi upaya melestarikan dan 1 slide ringkasan materi.



Gambar 8. Tampilan Pendahuluan Melestarikan Lingkungan

Tampilan Denah

Dalam slide ini memuat empat materi yakni : mata angin, denah rumah, denah sekolah, menggambar denah dan ringkasan. Secara keseluruhan terdapat 4 slide untuk isi materi mata angin, 3 slide untuk isi denah rumah, 3 slide untuk isi materi denah sekolah, 4 slide isi materi menggambar denah dan 1 slide ringkasan materi. Untuk lebih jelasnya tampilan dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Tampilan Pendahuluan Materi Denah

Tampilan Kerjasama

Tampilan layar materi kerjasama ini memuat tentang pendahuluan untuk materi kerjasama. Terdapat empat materi yang disampaikan yakni : materi pentingnya kerjasama, manfaat kerjasama, lingkungan rumah, lingkungan sekolah dan ringkasan materi. Tampilan halaman ini dapat dilihat pada gambar 10.

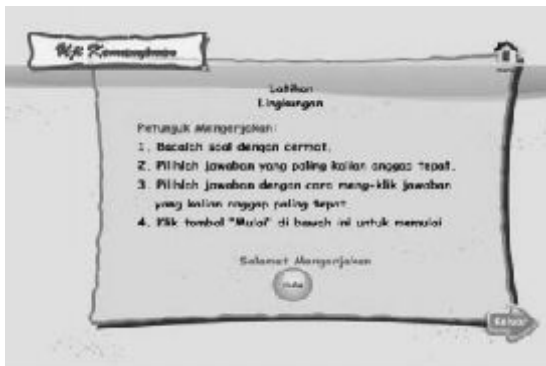


Gambar 10. Tampilan Pendahuluan Materi Kerjasama

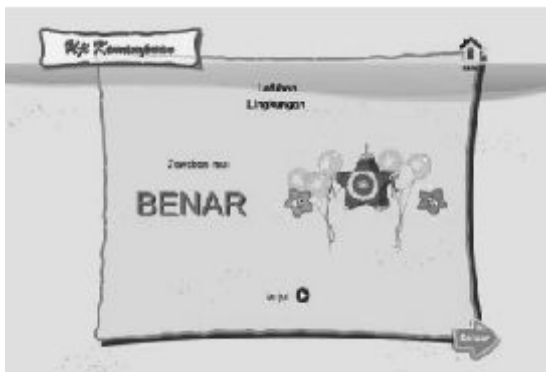
Secara keseluruhan terdapat 6 slide untuk isi materi pentingnya materi, 6 slide untuk isi manfaat kerjasama, 12 slide untuk isi materi lingkungan rumah, 7 slide isi materi lingkungan sekolah dan 1 slide ringkasan materi.

Tampilan Uji Kemampuan

Di dalam slide ini terdapat petunjuk pengerjaan, respon terhadap jawaban yang diberikan. Tampilan layar secara berurutan dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 11. Tampilan Uji Kemampuan Petunjuk Mengerjakan



Gambar 12. Tampilan Respon Jawab Benar



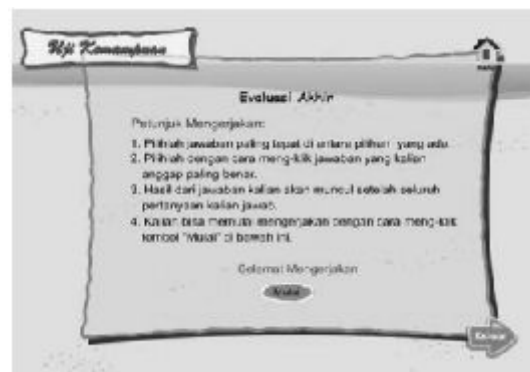
Gambar 13. Tampilan Respon Jawaban salah



Gambar 14. Tampilan Visual Pembahasan soal

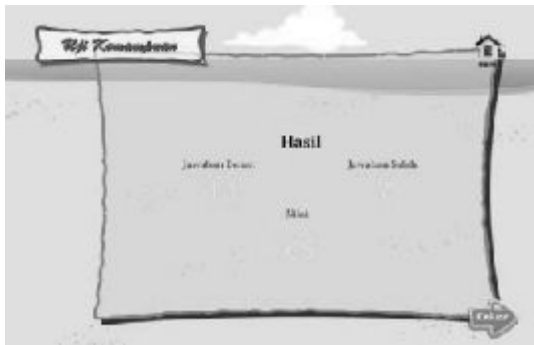
Tampilan Evaluasi Akhir

Dalam slide evaluasi terdiri dari 20 soal yang merupakan soal pilihan ganda. Siswa dapat mengukur kemampuannya setelah mengerjakan soal-soal latihan. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 15 dan Gambar 16.



Gambar 15. Tampilan Petunjuk Pengerjaan Evaluasi Akhir

Memberikan hasil evaluasi yang telah dilakukan siswa dimana untuk jawaban benar 13 dan jawaban salah 7 maka nilai yang didapat adalah 65.



Gambar 16. Tampilan Hasil Evaluasi

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dalam pembuatan laporan tugas akhir tentang Sistem Informasi Praktikum *Online* ini adalah :

1. Produk multimedia pembelajaran ini dapat menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran.
2. Produk multimedia pembelajaran ini mampu melibatkan secara aktif minimal indera penglihatan dan pendengaran siswa, yaitu melalui teks, gambar, video, dan suara, sehingga dapat menarik perhatian siswa, dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.
3. Produk multimedia pembelajaran ini dikemas dalam bentuk CD (Compact Disc) interaktif yang mudah dalam penggunaan, praktis, sederhana, ekonomi dan teruji.

SARAN

Berdasarkan permasalahan yang dibahas, maka penulis mengemukakan saran-saran sebagai berikut :

1. Agar dapat digunakan secara bersama maka disarankan Produk multimedia pembelajaran ini dapat disebarluaskan melalui jaringan intranet Sekolah.
2. Untuk pengembangan lebih lanjut sebaiknya ada penelitian lebih lanjut untuk menilai efektifitas produk pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS ini, misalnya dengan penelitian tindakan kelas ataupun penelitian eksperimen untuk mengetahui hasil belajar dengan menggunakan media tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar., 2007, **Media Pembelajaran**, Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Budiningsih, C. Asri., 2005, **Belajar dan pembelajaran**, Rineka Cipta, Ykt.
- Borg, Walter R. & Gall, Meredith D, 1983, **Educational research: An introduction** (4th ed), Longman Inc, New York.
- Dwi, Angga., 2009. **Pendidikan IPS di SD**. dari <http://angga4303.blogspot.com/2009/06/pendidikan-ips-di-sd.html>, diakses 6 November 2009.
- Ghufron, Anik, dkk.al., 2007, **Panduan Penelitian Dan Pengembangan Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran**, Lembaga Penelitian UNY, Yogyakarta.
- Heinich, et. al., 1996, **Intruactional media and tehнологies for learning** (5th ed), Prentice-Hall Inc, New Jersey.
- Kariadinata, Rahayu., 2008, **Penerapan Pembelajaran Berbasis Teknologi Multimedia**, <http://www.educare.e-ikipunla.net>., 7 Mei 2010.
- Mardika, I Nyoman., 2008, **Pengembangan multimedia dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris di SD**, <http://mardikanyoman.tripod.com/multimedia.pdf>., 12 Februari 2010.
- Martorella, Peter H., 1994. **Social studies for elementary school children**, Macmillan college Publishing Company, New York.
- Muhammad, Saleh M., & Munajat, Ade., 2008, **Ilmu Pengetahuan Sosial SD dan MI Kelas III**, Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- Newby, T.J.et al., 2000, **Instructional technology for teaching and learning**, Prentice-Hall Inc, New Jersey.
- Seels, B.B. & Richey, R.C., 1994, **Instructional Technology: the Definition and Domains of the Field**, AECT, Washington, DC.
- Sukardjo, 2004, **Kumpulan materi evaluasi pembelajaran**. Prodi Teknologi Pembelajaran, PPs UNY, Yogyakarta.
- Sukardjo, 2006, **Evaluasi pembelajaran, Diktat Mata kuliah Evaluasi Pembelajaran Program Studi Teknologi**, tidak diterbitkan, PPs-UNY, Yogyakarta.