



PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN TOPIK KOLONIALISME DAN IMPERIALISME DI INDONESIA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII

Ardian Ramadhan Wijaya, Dedi Kuswandi, Susilaningsih
Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Malang

Article History

Received: Oct 29, 2018

Accepted: March 22, 2019

Published: March 23, 2019

Keywords

Pengembangan,
Multimedia interaktif,
IPS

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan multimedia interaktif yang dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri yang telah melalui serangkaian validasi sehingga dapat digunakan dalam mata pelajaran IPS kelas VIII. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan, validator penelitian ini adalah satu orang ahli media, dan satu orang ahli bidang disiplin ilmu pengetahuan sosial. Teknik pengumpulan data dengan metode observasi, angket dan tes. Hasil penelitian menunjukkan predikat berhasil dengan menggunakan multimedia interaktif. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa yang mencapai tingkat kriteria berhasil.

Abstract

This research aims to produce interactive multimedia which can be used for individual learning and has been through a series of validation then can be use lesson social studies grade. This research is development research, validator of this study is one media expert and one of the experts in the field of social sciences. Data collection techniques with methods of observation, questionnaires and tests. Results showed predicate successfully using interactive multimedia. It can be seen from mastery learning outcomes of students who reached level succeed.

Corresponding author :
Ardian Ramadhan Wijaya
Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5 Malang E-mail: ardianrwtep@gmail.com

2018 Universitas Negeri Malang
p-ISSN 2406-8780
e-ISSN 2654-7953

PENDAHULUAN

Menurut Nursid Sumaatmadja (dalam Supriatna, 2008:1) IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SMP yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Materi dalam IPS merupakan perpaduan dari materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Dalam Permendiknas RI Nomor 22 tahun 2006 mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan siswa akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, pembelajaran IPS di sekolah dasar masih bersifat konvensional yang ditandai dengan dominasi penggunaan metode ceramah di dalam kelas. Metode pembelajaran ceramah kurang memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif dan kurang mengoptimalkan potensi siswa. Padahal seyogyanya pembelajaran dalam meningkatkan semua potensi pembelajaran.

Berdasarkan kerucut pengalaman (*cone experience*) yang dikemukakan oleh Edgar Dale (dalam Shikabuden, 2011) bahwa symbol dan gagasan yang abstrak dapat lebih mudah dipahami dan diserap manakala diberikan dalam bentuk pengalaman konkrit. Salah satu media pembelajaran yang dapat mengubah suatu konsep abstrak menjadi konsep kongkrit adalah multimedia pembelajaran.

Dengan karakteristik materi yang mempunyai konsep abstrak dan untuk memotivasi belajar siswa SMP kelas VIII, maka media pembelajaran yang dibutuhkan adalah media pembelajaran yang mempunyai komponen gambar, audio, teks, serta terdapat interaktivitas. Semua komponen tersebut terdapat pada multimedia interaktif yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran mandiri maupun kelompok.

Indikator dari belum pahamnya siswa kelas VIII di SMP K Budi Mulia Lawang pada

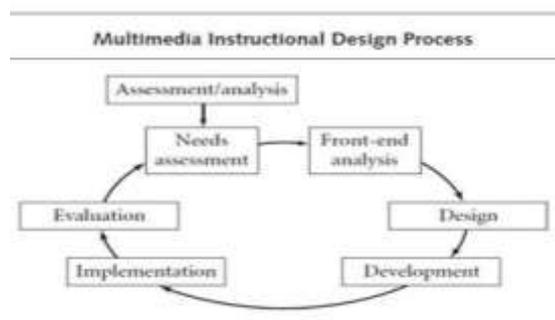
mata pelajaran IPS terlihat dari nilai dari 130 siswa hanya 60 siswa yang memenuhi Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) yaitu 75. Salah satu materi yang dirasa sukar pada mata pelajaran IPS kelas VIII adalah tentang kolonialisme dan imperialisme di Indonesia, pada materi ini terdapat banyak konsep abstrak yang menyulitkan siswa. Untuk dapat mengatasi masalah diatas maka diperlukan media pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Thorn (2006) menjelaskan enam kriteria dalam rangka menilai kualitas multimedia interaktif, yaitu : (1) kemudahan proses navigasi, (2) kandungan kognisi, (3) presentasi informasi yang disampaikan, (4) integrasi media, (5) artistik dan estetika dan (6) fungsi secara keseluruhan. Multimedia interaktif juga menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari: a) teks; b) grafik; c) audio; dan d) interaktivitas (Green & Brown, 2002: 2-6).

METODE

Sesuai dengan tujuan penelitian yaitu menghasilkan multimedia interaktif yang dapat digunakan untuk pembelajaran kelas maupun individu dan telah melalui serangkaian validasi maka penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan. Model penelitian pengembangan diadaptasi dari model pengembangan William Lee dan Diana L Owen (2004).

Model pengembangan dalam penelitian ini memuat langkah-langkah dalam mengembangkan produk multimedia. Model pengembangan yang digunakan adalah model William W. Lee dan Diana L. Owens adalah: a) alur pengembangan media memiliki alur komplek atau lengkap mulai dari tahap analisis dan penilaian, kemudian tahap desain, tahap pengembangan dan implementasi, dan tahap evaluasi). b) hasil produk lebih maksimal dikarenakan model William W. Lee dan Diana L. Owens proses evaluasi bisa dilakukan dalam masing-masing tahapan sehingga kekurangan bisa segera diketahui. (c) model William W. Lee dan Diana L. Owens lebih tepat pengembangan ini dikarenakan terkaitnya waktu dan keefektifan produk pengembangan multimedia pembelajaran.



Gambar 1. Model Lee dan Owen

Menurut William W. Lee dan Diana L (2004) terdapat 5 langkah prosedur pengembangan yang akan dilakukan yaitu (1) Tahap Analisis, (2) Tahap Desain, (3) Tahap Pengembangan Produk, (4) Tahap Implementasi, (5) Tahap Evaluasi.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMP K Budi Mulia Lawang. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2014/2015, pada bulan Mei-Juni 2015. Jenis data dalam pengembangan ini adalah data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari ahli media, ahli materi dan audiens. Pengumpulan data dengan metode observasi, angket dan tes. Instrumen yang digunakan berupa lembar angket penilaian ahli media, ahli materi, dan siswa, lembar dan soal tes evaluasi yang berbentuk soal pilihan ganda materi kolonialisme dan imperialisme di Indonesia. Untuk menganalisis data angket tanggapan ahli media dan ahli materi digunakan teknik prosentase .

1. Rumus untuk mengolah data ahli media, ahli materi, dan audiens

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

(Arikunto, 2006 : 274)

Keterangan

P : Presentase

X : Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh item

Xi : Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu item 100% : Konstanta

2. Intepretasi Data

Kriteria yang digunakan untuk mengukur tingkat validitas audien adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Kategori	Presentase	Tingkat Validitas	Ekuivalen
A	85-100	Valid	Layak
B	60-84	Cukup Valid	Cukup Layak
C	40-59	Kurang Valid	Kurang
D	0-39	Tidak Valid	Tidak Layak

Kriteria kelayakan menurut (Arikunto, 2006 :274)

Keterangan :

1. A = 4 , apabila media yang divalidasi tersebut mencapai tingkat 85%-100%, maka media tersebut tergolong valid/layak
2. B = 3 , apabila media yang divalidasi tersebut tercapai tingkat 60%-84%, maka media tersebut tergolong cukup valid/cukup layak
3. C =2 , apabila media yang divalidasi tersebut tercapai tingkat 40%-59%, maka media tersebut kurang valid/kurang layak
4. D =1 , apabila media yang divalidasi tersebut mencapai tingkat kursng dari 59% maka media tersebut tergolong tidak valid/tidak layak

3. Rumus mengolah data hasil belajar siwa
Kriteria interpretasi data dan pengolahan data untuk melihat tingkat keberhasilan siswa.

Untuk mengolah hasil belajar siswa, teknik pengolahan data yang digunakan adalah :

$$X = \frac{\sum Fx}{N}$$

Keterangan :

X : Skor rata-rata

$\sum Fx$: Jumlah penilaian antara frekuensi dengan skor

Setelah didapatkan hasil dari data yang diolah dengan menggunakan rumus di atas. Maka hasil tersebut dicocokkan dengan kriteria ketuntasan minimum siswa dan kriteria tingkat keberhasilan siswa seperti dalam Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Kriteria Tingkat Keberhasilan

Skor	Predikat
75 % – 100%	Berhasil
50 % – 74%	Cukup Berhasil
< 49 %	Gagal

Kriteria Tingkat Keberhasilan Siswa (Arikunto, 2006).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan produk multimedia interakati ilmu pengetahuan sosial kelas VIII diawali dengan tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan dan implementasi, dan tahap evaluasi. Berdasarkan langkah-langkah tersebut telah dihasilkan data penelitian yang menjadi hasil dan bahasan penelitian, yakni: (1) data hasil validasi ahli media dan ahli materi, (2) uji coba perseorangan, kelompok kecil dan kelompok besar, dan (3) data hasil belajar.

Data validasi ahli media

- Yang termasuk dalam kategori valid adalah kejelasan petunjuk penggunaan , ketepatan tombol navigasi, kesesuaian komposisi warna, kesesuaian komposisi warna, ketepatan penggunaan gambar, ketepatan penggunaan animasi, kesesuaian komposisi antara gambar,teks,audio dan tata letak, kemenarikan desain dalam menarik minat belajar, kemudahan penggunaan multimedia interaktif, kejelasan pemahaman materi dengan menggunakan animasi suara dan teks, kesesuaian dengan karakteristik, kemudahan menguasai materi, kesesuaian komponen dengan multimedia interaktif yang memiliki presentasi 100 %
- Yang termasuk dalam kategori cukup valid adalah kejelasan teks atau tulisan, ketepatan penggunaan audio, kesesuaian desain layout, kemudahan penggunaan multimedia interaktif yang memiliki presentasi 75 % sehingga pengembang

juga melakukan sedikit perbaikan pada multimedia interaktif.

Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa hasil validasi dari ahli media mendapatkan hasil valid dengan presentase 93,3 %.

Data validasi ahli materi

Dari semua butir instrumen ahli materi yang termasuk valid adalah semua komponen yang memiliki nilai 100 % valid.

Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa hasil validasi dari ahli media mendapatkan hasil valid dengan presentase 100 %.

Data uji coba perseorangan

- Yang termasuk kategori valid adalah kejelasan materi, kejelasan gambar, kemenarikan komposisi warna, peningkatan motivasi belajar sesudah menggunakan multimedia interaktif, butir instrumen tersebut mendapatkan hasil presentase 100%, kemenarikan komposisi warna, kemudahan pengoperasian multimedia interaktif, butir instrument tersebut mendapatkan hasil presentase 91,6 %
- Yang termasuk kategori cukup valid adalah kemudahan materi, kejelasan gambar presentase 75, 0 %

Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa hasil validasi dari ahli media mendapatkan hasil valid dengan presentase 90,0 %.

Data uji coba kelompok kecil

- Yang termasuk kategori valid adalah kejelasan petunjuk penggunaan, kejelasan materi, kejelasan gambar, kemenarikan komposisi warna, peningkatan motivasi belajar sesudah menggunakan multimedia interaktif, butir instrumen tersebut mendapatkan hasil presentase 100%, kemenarikan komposisi warna, kemudahan pengoperasian multimedia interaktif, butir instrument tersebut mendapatkan hasil presentase 91,6 %
- Yang termasuk kategori cukup valid adalah kejelasan petunjuk penggunaan, kemudahan kosa kata, kemudahan mengerjakan soal setelah menggunakan multimedia interaktif, butir instrumen tersebut mendapatkan hasil presentase

82,1% , kemudahan memahami materi butir instrument tersebut mendapatkan hasil presentase 75,0 %

Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa hasil validasi dari ahli media mendapatkan hasil valid dengan presentase 90,0 %.

Data uji coba kelompok besar

- a. Yang termasuk kategori valid adalah kemudahan memahami materi mendapatkan hasil 85,4 % , kejelasan materi mendapatkan hasil 90,6 % , kemenarikan menggunakan multimedia interaktif mendapatkan hasil 89,5 % , kejelasan gambar mendapatkan hasil 87,5 % , kemudahan kosa kata mendapatkan hasil 90,6 % , kemenarikan komposisi warna mendapatkan hasil 90,6% , peningkatan motivasi belajar sesudah menggunakan multimedia interaktif mendapatkan hasil 86,4 % , kemudahan pengoperasian multimedia interaktif, butir instrument tersebut mendapatkan hasil presentase 91,6 %
- b. Yang termasuk kategori cukup valid adalah kejelasan petunjuk penggunaan, hasil presentase 80,2 %

Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa hasil validasi dari ahli media mendapatkan hasil valid dengan presentase 87,9 %.

Data uji coba hasil belajar

Berdasarkan uji coba hasil belajar siswa kelas VIII dapat diperoleh nilai rata-rata 85 dengan KKM 75. Dari 34 siswa, 3 siswa mendapat skor di bawah rata-rata dan 31 siswa mendapat skor di atas rata-rata. Data pengolahan presentase keberhasilan

$$\begin{aligned} X &= \frac{\sum Fx}{N} \\ &= \frac{31}{34} \times 100 \% \\ &= 91.7 \% \end{aligned}$$

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan sebagai berikut. Pertama, pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial telah dilakukan tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan dan implementasi, dan tahap evaluasi. Kedua ditinjau dari aspek materi multimedia yang dikembangkan mendapat kriteria valid oleh ahli materi. Kriteria valid ini diketahui melalui tabel kriteria kelayakan. Hasil prosentase dari hasil penilaian ahli materi adalah 100%. Ketiga ditinjau dari aspek kualitas multimedia yang dikembangkan mendapatkan kriteria valid. Kriteria valid ini diketahui melalui tabel kriteria kelayakan. Hasil prosentase dari hasil penilaian ahli media adalah 93,3%. Ketiga penggunaan multimedia interaktif mempunyai dampak positif terhadap ketuntasan belajar dari 34 siswa yang mendapat skor di bawah rata-rata 3 siswa dan 31 siswa mendapat skor di atas rata-rata dengan mendapatkan skor prosentase 91.7 %.

Selain mempunyai kelebihan multimedia interaktif juga mempunyai kekurangan yang mendapatkan saran dari ahli media, ahli materi dan siswa agar lebih mengoptimalkan desain multimedia interaktif agar lebih menarik.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis Edisi Revisi VI*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Green, T. D. 2002. *Multimedia Projects in The Classroom*. California: Corwin Press
- Lee, William. & Diana Owen. 2004. *Multimedia Based Instructional Design*. San Fransisco: Pfeiffer.
- Permendiknas RI nomor 22 tahun 2006
- Shikabuden. 2011. *Modul Media Pembelajaran*. Malang: UM.
- Supriatna, J. 2008. *Melestarikan Alam Indonesia*. Yayasan Obor Indonesia. Jakarta.
- Thorn. 2006. *Points to Consider when Evaluating Interactive Multimedia*. Dari iteslj, (Online), (<http://iteslj.org/Articles/Thorn-EvalueConsider.html>), di akses 24 Maret 2015.