



## PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI PERKEMBANGAN KEMAJUAN TEKNOLOGI PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

**Muhammad Zidni Ilman Nafi'a, I Nyoman Sudana Degeng, Yerry Soepriyanto**

*Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang*

*Jalan Semarang 5 Malang 65145 0341-5747001*

*Email: muhammad.zidni.1601216@students.um.ac.id*

### Article History

*Received: 27-04-2020*

*Accepted: 20-05-2020*

*Published: 17-08-2020*

### Keywords

*Multimedia Interaktif;  
Penelitian &  
Pengembangan; IPS.*

### Abstrak

Pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan bantuan perangkat lunak *AutoPlay Media Studio 8*, yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang bertujuan sebagai penunjang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas. *Research and Development (R&D)* atau Penelitian dan Pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan, dan model Borg & Gall adalah model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini. Hasil pengembangan multimedia interaktif ini divalidasi oleh validator dengan jumlah rata-rata hasil persentase sebesar 92,66%. Validasi oleh ahli media mendapat hasil sebesar 99% dan dinyatakan valid. Validasi oleh ahli materi mendapat hasil sebesar 87% dan dinyatakan valid. Validasi oleh guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial mendapat hasil 92% dan dinyatakan valid. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan valid atau layak digunakan dalam proses pembelajaran.

### Abstract

*The development of this interactive learning media uses AutoPlay Media Studio 8 software, which aims to produce a learning media that aims to support teachers in delivering learning material in class. Research and Development (R&D) is the research method used, and the Borg & Gall model is the development model used by researchers. The results of this interactive multimedia development are validated by the validator with an average percentage of 92.66%. Validation by media experts gets 99% results and is declared valid. Validation by material experts gets results 87% and is declared valid. Validation by social science teachers gets 92% results and is declared valid.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mencerdaskan manusia dan dilakukan secara berkelanjutan dan terus menerus dari masa lalu hingga sekarang ini. Dalam memasuki era (zaman) globalisasi dan industrialisasi yang sedang berlangsung dalam semua segi kehidupan dan telah menjadikan banyak perubahan perlu adanya untuk menaikkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia, dikarenakan hal tersebut adalah tahap yang penting dalam menuju proses perubahan ke arah yang lebih baik. Sehingga tantangan manusia adalah untuk memiliki kemampuan dalam menghadapi perubahan dan kemajuan tersebut. Selain itu ditopang dengan membentuk karakter setiap generasi dalam mewujudkan suatu masyarakat dengan ditandai setiap individu yang memiliki jiwa sosial, mewujudkan suatu tatanan berkehidupan yang lebih adil dan makmur sekaligus mengembangkan kemampuan yang dimiliki dibidangnya masing-masing.

Trianto (2010) menyatakan bahwa pentingnya konsep pendidikan tersebut terjadi ketika seseorang memasuki kehidupan dilingkungan masyarakat yang luas serta dunia kerja, sekaligus kemampuan untuk menghadapi permasalahan sehari-hari dalam kehidupan dengan menerapkan sesuatu yang telah dipelajari dari sekolah. Pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi siswa merupakan pembelajaran yang efektif, dan hal ini sesuai dengan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasa 1 (1) yang berbunyi “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya sendiri-sendiri”.

Pembelajaran dikatakan efektif apabila tersedianya fasilitas untuk peserta didik dalam belajar dan mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotoriknya sehingga tujuan pembelajaran diatas bisa terwujud. Salah satu fasilitas yang dapat disediakan dalam kegiatan belajar dan mengajar yaitu media pembelajaran. Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) selalu berjalan terus menerus dan media menjadi sarana dari banyaknya sumber belajar dan komponen yang penting dalam menunjang dan memberi pengaruh dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini dikarenakan media adalah perantara atau alat komunikasi antara guru kepada peserta didik sehingga keberadannya sangat penting (Daryanto, 2010)

Arsyad (2011) menyatakan bahwa media menjadi salah satu komponen yang penting yang menjadi alat dalam memusatkan perhatian siswa yang mampu dimanfaatkan untuk menyajikan materi dalam kegiatan belajar dan mengajar. Dengan demikian media mesti di *design* sedemikian rupa dengan tujuan untuk memberi kemudahan siswa dalam kegiatan pembelajaran sebagai alat perantara dalam menyampaikan materi. Penggunaan media pembelajaran mampu memberikan pengaruh secara psikologis kepada siswa bahkan mampu membangkitkan keinginan yang baru sehingga siswa bisa lebih senang dalam mengikuti pelajaran (Hamalik, 2011).

Hasil pengumpulan informasi yang dilakukan oleh peneliti kepada guru mata pelajaran IPS di MI Mafatihul Huda Kediri diperoleh hasil bahwa proses belajar mengajar pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) masih terkesan monoton dan perlu adanya media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran dengan tujuan menunjang guru dalam menyajikan materi dan membuat suasana belajar semakin hidup, sekaligus diharapkan siswa mampu menyerap materi dengan lebih baik. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial perlu ditunjang menggunakan bantuan media pembelajaran sebagai sarana guru dalam menyampaikan materi dan membuat suasana belajar lebih baik dan tidak monoton. Hal ini disebabkan oleh media pembelajaran yang mampu merubah konsep yang mulanya belum jelas (abstrak) menjadi lebih jelas dengan adanya visualisasi yang mampu diamati oleh indra penglihatan (Bahri, Hidayat & Muntaha, 2018). Sehingga peneliti memiliki anggapan bahwa penting dan sangat perlu untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran.

Ilmu yang mempelajari perilaku dan aktivitas manusia dalam kehidupan bersama pada dasarnya merupakan ilmu pengetahuan sosial (Supriadi, 2011). Dengan demikian ilmu yang mempelajari hubungan manusia dengan lingkungannya, termasuk berkembangnya teknologi dilingkungan sekitarnya bisa diartikan sebagai ilmu pengetahuan sosial. Menurut Supriatna (2007) mengembangkan pemahaman

dan pengetahuan serta kemampuan dalam menganalisis kondisi sosial masyarakat menjadi dasar dirancangnya mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

Berbagai disiplin ilmu juga terdapat dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, sehingga menuntut guru supaya mampu menyampaikan materi dengan waktu yang terbatas kepada peserta didik. Proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh guru sebagai sumber belajar (Wardani, Setyosari & Husna, 2019). Oleh karena itu guru harus mempunyai kreativitas untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dengan jalan menciptakan media pembelajaran.

Teknologi digunakan sebagai penyebutan dalam bermacam-macam jenis peralatan yang memudahkan manusia, sehingga teknologi bisa berwujud ilmu terapan dan bisa juga berupa alat, selain itu teknologi merupakan ilmu yang mempelajari secara mendalam berbagai ilmu terapan. Teknologi kini mempunyai peran yang penting dalam kehidupan dan sangat berpengaruh dalam hal pendidikan (Saifudin, Susilaningih & Wedi, 2020). Teknologi komunikasi, teknologi produksi sekaligus teknologi transportasi merupakan contoh perkembangan teknologi, dan hal-hal tentang perkembangannya diajarkan kepada siswa kelas empat sekolah dasar pada semester dua.

Kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna apabila dalam proses komunikasinya mampu membangkitkan minat siswa dan memberi kemudahan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru merupakan dasar asumsi dari dikembangkannya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Multimedia Interaktif dibuat dengan bahasa yang mudah dimengerti, tidak membosankan dan menekankan pada aspek interaktif, sekaligus memberikan solusi cerdas dalam memecahkan masalah dalam proses pembelajaran (Rachmadtullah, Zulela & Sumantri, 2018). Media pembelajaran memiliki peran mampu menunjang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sekaligus mengatasi masalah belajar siswa. (Bahri, Hidayat & Muntaha, 2018). Dalam hal ini guru Sebaiknya mempersiapkan multimedia interaktif pembelajaran untuk kelancaran proses kegiatan pembelajaran (Nurullah, 2019). Pemanfaatan berbagai perangkat lunak sebagai media pembelajaran mampu memberikan kontribusi terhadap ketuntasan hasil belajar yang memuaskan. *AutoPlay Media Studio 8* merupakan salah satu perangkat lunak yang memiliki fungsi untuk merancang media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Kemampuan untuk memproduksi suatu media pembelajaran interaktif berupa aplikasi yang dihasilkan dalam bentuk CD-ROM dan dapat disimpan ke sebuah komputer merupakan salah satu kemampuan perangkat lunak *AutoPlay Media Studio 8*. Hasil pembuatan berupa CD media pembelajaran menggunakan bantuan perangkat lunak *AutoPlay Media Studio 8* ini mencakup konsep ajar tutorial yang berisi audio, video, visual dan kinestetik yang mampu memberikan ketertarikan siswa dalam belajar. Menurut Wijaya dan Rakhmawanti (2015) perangkat lunak *AutoPlay Media Studio 8* memungkinkan untuk dibuatnya tindakan tertentu ketika memasukkan media yang dapat dilepas (*removable*) seperti CD, DVD dan flash disk yang disebut dengan *autorun* terhadap beberapa sistem operasi. Maka dari itu produk dari perangkat lunak ini memungkinkan untuk dijadikan sebagai bahan ajar yang cukup efisien, karena mampu menyalurkan pesan kepada peserta didik sehingga secara sengaja kegiatan pembelajaran mampu terkendali sekaligus memiliki tujuan.

*Publishing file* atau ekstraksi menjadi fasilitas pendukung dalam perangkat lunak ini, dengan model authoring merupakan kelebihan dari perangkat lunak *AutoPlay media Studio 8* ini sehingga sering dijadikan pengembang multimedia. Menurut Wijaya & Rakhmawanti (2015) perangkat lunak *AutoPlay media Studio 8* memiliki fasilitas *Publishing file* yang tidak rumit dan bisa dipakai untuk mengembangkan multimedia interaktif. Penggunaan perangkat lunak *AutoPlay Media Studio 8* tidak mengharuskan penggunaannya untuk memahami bahasa pemrograman yang terlalu rumit. Perangkat lunak ini memiliki kecepatan yang lebih baik untuk mengombinasikan unsur multimedia seperti tulisan (*text*), suara gambar, animasi maupun video. Perangkat lunak ini memungkinkan untuk melakukan manipulasi database, penguraian kalimat, interaksi web sekaligus dokumen tampilan seperti *PDF*, *Word*, *Excel* dan *Power Point*, sekaligus mampu mengumpulkan data dan grafis yang kaya dengan visualisasi (Misbahul, 2012). Adanya karakteristik khusus pada perangkat lunak ini memungkinkan untuk bisa dipakai sebagai media penunjang dalam pembelajaran di kelas. Cukup potensial untuk digunakannya multimedia interaktif

berbantuan perangkat lunak *AutoPlay Media Studio 8* di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mafatihul Huda Kediri didasarkan pada hasil pengumpulan informasi awal yang memberi petunjuk bahwa sudah tersedianya fasilitas penunjang seperti Komputer, LCD, Proyektor, dan *Sound Wirelles* sehingga memungkinkan siswa dapat mengoperasikan media berbantuan perangkat lunak *AutoPlay Media Studio 8* ini.

## **METODE**

### **Model pengembangan**

Penelitian yang dipakai untuk menciptakan suatu produk tertentu sekaligus menguji keefektivannya merupakan metode *Research and Development* atau bisa disebut Penelitian dan Pengembangan (Sugiyono, 2011). Orientasi terhadap pengembangan produk merupakan jenis dari penelitian dan pengembangan, produk yang dimaksud adalah multimedia interaktif yang mampu berfungsi sebagai penunjang dalam pembelajaran.

Model pengembangan adalah hal yang terlebih dahulu harus ditentukan dalam penelitian dan pengembangan ini. Dasar dari model pengembangan ini adalah produk yang nantinya akan dihasilkan. Dalam pengembangan ini, peneliti menggunakan model pengembangan prosedural, dimana tahapan prosedural atau alur yang mesti dipakai guna menghasilkan sebuah produk yang ditentukan tersebut harus diikuti, dan langkah penelitian yang dipakai mengikuti langkah penelitian menurut Borg & Gall.

Pembatasan penelitian dan penyesuaian langkah-langkah penelitian dimungkinkan untuk dilakukan karena suatu keterbatasan (Emzir, 2010). Dikarenakan situasi yang tidak memungkinkan untuk melakukan penelitian dalam skala yang besar maka langkah penelitian ini disederhanakan menjadi lima langkah yang diawali dari tahap pengumpulan data dan informasi, perancangan, pengembangan produk, uji kelayakan atau validasi produk, dan yang terakhir adalah revisi produk.

### **Prosedur pengembangan**

Tahapan prosedur pengembangan multimedia interaktif berbantuan perangkat lunak *AutoPlay Media Studio 8* mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi perkembangan teknologi terhadap siswa kelas empat di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mafatihul Huda Kediri dapat dilihat pada gambar 1.

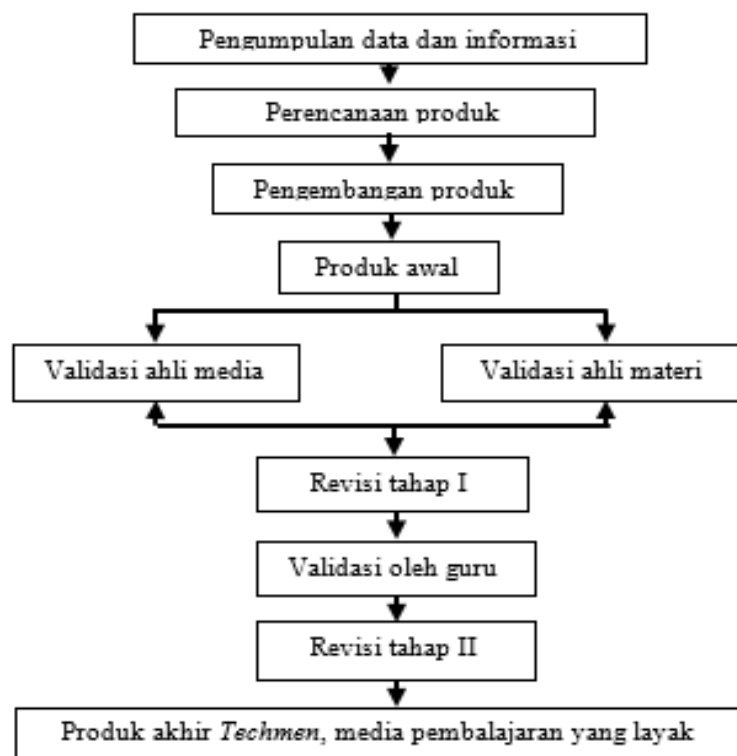
#### **1. Tahap pengumpulan data informasi**

Dalam tahap ini dilaksanakan wawancara terhadap guru MI Mafatihul Huda terkait pembelajaran ilmu pengetahuan sosial sekaligus sarana dan prasana yang mampu menunjang pembelajaran.

Menurut hasil wawancara bersama guru terkait di MI Mafatihul Huda Kediri pada bulan maret 2020 menghasilkan kesimpulan bahwa media pembelajaran dalam materi perkembangan kemajuan teknologi belum pernah dibuat dalam pembelajaran di dikelas empat, maka dari itu pentingnya keberadaan media pembelajaran sebagai sarana untuk menunjang guru dalam menyajikan, mengomunikasikan sekaligus menyampaikan materi kepada siswa. Selain itu juga bermanfaat guna meningkatkan motivasi belajar dan minat terhadap diri siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

#### **2. Tahap perencanaan**

Studi literatur penelitian terdahulu dan kebutuhan lapangan menunjukkan bahwa perlunya melakukan perancangan berupa produk media multimedia interaktif yang dikembangkan menjadi alat bantu ajar dalam pembelajaran yang mampu menunjang guru untuk mengkomunikasikan materi sehingga tidak sulit untuk dimengerti dan dipahami oleh siswa.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan

### 3. Tahap pengembangan produk

Penyiapan bahan-bahan dalam pembelajaran sekaligus alat evaluasi pembelajaran akan dilakukan dalam tahap ini. Hasil keluaran produk ini adalah *compact disk* (CD). Dalam tahap ini produk masih berupa rancangan awal yang masih kasar, namun komponen-komponen didalamnya sudah disusun selengkapya dan semaksimal mungkin.

### 4. Tahap Validasi Produk

Untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan maka perlu dilakukannya pelaksanaan validasi. Validasi yang dimaksudkan adalah kepada ahli media serta ahli materi, dan yang terakhir akan diujikan validasinya kepada guru mata pelajaran IPS. Validasi produk ini bertujuan untuk memperbaiki kembali kelemahan dan kekurangan produk dari segi media dan materinya, sehingga produk ini mampu menjadi media pembelajaran yang baik dan menarik.

### 5. Tahap revisi produk

Tahap perbaikan produk (revisi) dimaksudkan untuk memperbaiki kembali kelemahan dan kekurangan produk yang dikembangkan setelah memperoleh hasil validasi sehingga produk ini layak untuk digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

### Uji Coba Produk

Dalam menentukan tingkat kelayakan produk / media yang dihasilkan, maka perlu adanya tahap uji coba produk. Tahapan ini memiliki beberapa urutan atau alur yakni : desain uji coba produk, jenis data, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data.

#### 1. Desain uji coba produk

Untuk mendapatkan data yang lengkap supaya mampu dipakai untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dihasilkan dan untuk memperbaiki media merupakan tujuan dari kegiatan ini. Dalam tahapan dilaksanakan validasi terhadap ahli materi serta ahli media dan yang terakhir kepada guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

#### 2. Jenis data

Data kualitatif dan kuantitatif merupakan jenis data dalam penelitian dan pengembangan ini. Data berupa saran perbaikan, komentar ataupun tanggapan yang diberikan oleh ahli media, ahli materi sekaligus guru mata pelajaran IPS pada uji kelayakan merupakan data kualitatif dalam penelitian dan

pengembangan ini. Sedangkan data kuantitatif diperoleh menggunakan bantuan angket pernyataan tertutup yang sudah dirancang menggunakan skala bernomor tentang produk yang dinilai oleh ahli media, dan ahli materi sekaligus guru mata pelajaran IPS.

**3. Instrumen pengumpulan data**

Wawancara dan angket adalah instrumen yang dipakai untuk mengumpulkan data. Wawancara dilaksanakan untuk menghasilkan temuan awal di lapangan, yaitu di MI Mafatihul Huda Kediri. Sedangkan untuk mengumpulkan data penilaian atas evaluasi terhadap media yang diujikan kepada ahli media dan ahli materi sekaligus guru mata pelajaran IPS digunakan angket. Tingkat kelayakan produk yang dikembangkan menjadi dasar dipilih dan digunakannya angket dalam instrumen pengumpulan data ini.

**4. Teknik analisis data**

Dalam penelitian dan pengembangan ini digunakan teknik analisis dalam menganalisa data penelitian, teknik analisis tersebut adalah analisis deksriptif. Data yang sudah terhimpun selanjutnya dikelompokkan menjadi dua, yakni data kuantitatif berupa angka dan kualitatif berupa masukan dan saran. Data kualitatif dari angket yang dianalisis melalui perhitungan presentase jumlah skor setiap item dalam semua pertanyaan dikuantitatifkan menggunakan skala Linkert berkriteria empat tingkat. Menurut Arikunto (2009) rumus untuk menentukan presentase tersebut adalah :

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

Keterangan :

P : Presentase kelayakan

$\sum x$  : Total skor keseluruhan jawaban validator

$\sum xi$  : Total keseluruhan jawaban tertinggi validator

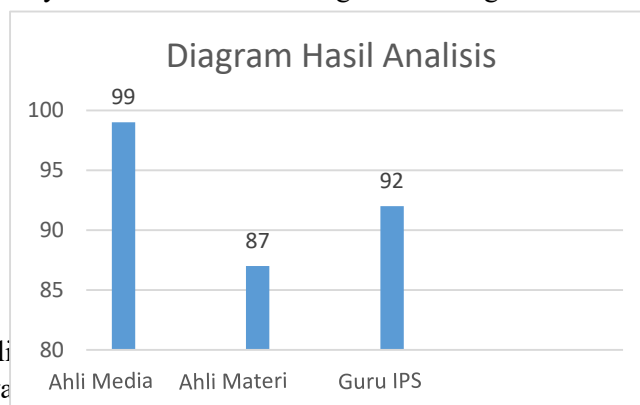
Kualifikasi tersebut dipakai untuk memberi makna sekaligus memberikan keputusan untuk direvisi atau tidaknya produk yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 1. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase Rata-rata (Arikunto, 2010)**

Presentase (%)	Tingkat Kevalidan	Tingkat Kelayakan
80 % - 100 %	Valid	Tidak Perlu Revisi
60 % - 79,9 %	Cukup Valid	Tidak Perlu Revisi
40 % - 59,9 %	Kurang Valid	Perlu Revisi Sebagian
0 % -39,9 %	Tidak Valid	Revisi Total

**HASIL**

Data Hasil uji kelayakan atau uji validasi terhadap ahli materi, ahli media sekaligus guru mata pelajaran terkait di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mafatihul Huda Kediri akan di uraikan dan dianalisa pada tahap ini. Data uji kelayakan tentang media diperoleh dari satu dosen jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang sebagai ahli media. Data uji kelayakan tentang materi diperoleh dari satu dosen program studi Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Negeri Malang sebagai ahli materi. Dan yang terakhir yaitu data uji kelayakan yang diperoleh dari guru mata pelajaran IPS di MI Mafatihul Huda Kediri. Data hasil uji kelayakan bisa dilihat dalam gambar sebagai berikut :



Analisis dari ahli Berdasarkan kriteria ya

memperoleh hasil 99%. multimedia interaktif pada

materi perkembangan kemajuan teknologi termasuk dalam kriteria **valid** dan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Analisis dari ahli materi yaitu dosen program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial memperoleh hasil **87%**. Berdasarkan yang telah ditetapkan dapat dijelaskan bahwa pengembangan multimedia interaktif pada materi perkembangan kemajuan teknologi kelas empat termasuk dalam kriteria **valid** dan layak untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Analisis dari guru mata pelajaran IPS MI (Madrasah Ibtidaiyah) Mafatihul Huda Kediri memperoleh hasil **92%**. Berdasarkan yang telah ditetapkan dapat dijelaskan bahwa pengembangan multimedia interaktif pada materi perkembangan kemajuan teknologi kelas empat termasuk dalam kriteria **valid** dan layak untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan data yang diperoleh dari uji kelayakan yang sudah dilaksanakan, dapat diambil kesimpulan bahwa multimedia interaktif pada materi perkembangan kemajuan teknologi untuk kelas empat dinyatakan **valid** dan layak untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

## PEMBAHASAN

Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai salah satu bentuk pelaksanaan kemajuan teknologi dan komunikasi, khususnya dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas serta memori siswa sekaligus mampu menghemat waktu (Jannah, Copriady & Rasmiwetti, 2019). Menurut Widayat (2014) kegunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran menjadi sangat baik dikarenakan mampu memberi kesempatan untuk mengkomunikasikan informasi sehingga mengembangkan keterampilan peserta didik, dan mampu meningkatkan kegiatan pembelajaran terhadap siswa.

Penunjang keberhasilan dalam proses belajar dan mengajar juga dipengaruhi oleh peranan penting dari media pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran media pembelajaran tidak sekedar berfungsi menjadi alat bantu, namun termasuk bagian integral dalam kegiatan pembelajaran (Musfiqon, 2012). Penelitian pengembangan multimedia interaktif ini telah dilaksanakan menggunakan model pengembangan prosedural yang mengikuti langkah-langkah pengembangan media dari Sugiyono menurut Borg & Gall. Hasil dari pengembangan adalah sebuah produk multimedia interaktif dengan bantuan perangkat lunak *AutoPlay Media Studio 8*.

Kelebihan dan kekurangan juga dimiliki dalam pemakaian multimedia interaktif ini. Produk yang dikembangkan ini diujikan kelayakannya kepada ahli media, materi, beserta guru terkait. Aspek yang berkenaan dengan materi pembelajaran perkembangan kemajuan teknologi yang terdapat didalam multimedia interaktif ini berjumlah 25 aspek. Aspek tersebut terdiri dari aspek kesesuaian materi, ketepatan isi media, kemudahan pengoperasian, konsistensi, variasi media, kesesuaian isi kuis dan kemanfaatan.

Dari 25 aspek pernyataan tersebut, terdapat 13 aspek pernyataan dari total yang diharapkan 4,0 dengan hasil perolehan rata-rata keseluruhan jawaban berjumlah 3,0 yaitu yaitu pada aspek : Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, Kelengkapan materi, Ketepatan konsep dan definisi, Ketepatan video dengan materi, Penggunaan bentuk dan ukuran huruf yang konsisten, Ketepatan cara penyampaian materi, penggunaan warna latar dan gambar (*background*) yang konsisten, Penggunaan pola penyetikan dan tata letak yang konsisten, Variasi soal dalam kuis, Kesesuaian soal dalam kuis dengan indikator, Pemberian umpan balik dalam kuis, dan Proporsi soal latihan. Dan selanjutnya perolehan rata-rata semua jawaban berjumlah 4,0 dengan harapan nilai 4,0 terletak pada 12 aspek pernyataan, yaitu :: Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku, Ketepatan penggunaan bahasa dengan tingkat pemahaman siswa, Keruntutan materi yang disajikan, Ketepatan teks pada materi, Ketepatan gambar dengan materi. Terdapat petunjuk penggunaan, Terdapat navigasi maju mundur, Kelancaran media, Penggunaan kata, istilah dan kalimat yang konsisten, Variasi penggunaan objek multimedia, Pemanfaatan media pembelajaran ini mampu memberi kemudahan terhadap proses pembelajaran, Pemanfaatan media pembelajaran ini mampu memberikan motivasi belajar bagi peserta didik.

Terdapat 25 aspek pernyataan yang diujikan kepada ahli media, terdapat 1 aspek pernyataan dari total yang diharapkan 4,0 dengan hasil perolehan rata-rata keseluruhan jawaban berjumlah 3,0 yaitu

pada aspek pernyataan penulisan kalimat. Sedangkan 24 aspek pernyataan lainnya yakni aspek pernyataan : kualitas tampilan layar, kualitas gambar, kualitas video, kualitas animasi, ketepatan ukuran huruf, ketepatan pemilihan jenis huruf, perpaduan warna tulisan terhadap latar, pemakaian bahasa, tersedianya petunjuk penggunaan, usabilitas pengoperasian, kelancaran media pembelajaran, instalasi media pembelajaran, pengoperasian tombol navigasi, pengorganisasian materi sistematis, akurasi gambar terhadap materi, akurasi soal terhadap materi, akurasi video terhadap materi, pengoperasian video, pemakaian kata sebutan dan kalimat yang tetap, pemakaian model dan ukuran huruf yang tepat, pemakaian cara pengetikan dan tata letak yang tetap, pemakaian *backgorund* yang tetap, pemanfaatan media pembelajaran ini mampu memberi kemudahan proses pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran ini mampu memberikan motivasi terhadap peserta didik. Dari jumlah keseluruhan rata-rata jawaban yang diharapkan 4,0 diperoleh rata-rata keseluruhan jawaban 4,0.

Terdapat 25 aspek pernyataan yang juga diujikan kepada guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial, terdapat 8 aspek pernyataan dari total yang diharapkan 4,0 dengan hasil perolehan rata-rata keseluruhan jawaban berjumlah 3,0 yaitu pada aspek : Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, Kelengkapan materi, Ketepatan definisi dan konsep, Ketepatan animasi terhadap materi, Akurasi cara penyampaian materi, Kesesuaian soal dalam kuis dengan indikator, Pemberian umpan balik, Proporsi soal latihan. Dan selanjutnya terdapat 17 aspek pernyataan dari total yang diharapkan 4,0 dengan hasil perolehan rata-rata keseluruhan jawaban berjumlah 4,0 yaitu pada aspek : kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku, keruntutan materi yang disajikan, akurasi gambar terhadap materi, akurasi video terhadap materi, akurasi penggunaan bahasa terhadap tingkat pemahaman siswa, akurasi warna teks pada materi, terdapat petunjuk penggunaan, terdapat navigasi maju mundur, kelancaran media, penggunaan kata, sebutan dan kalimat yang tetap, penggunaan model dan ukuran huruf yang tetap, penggunaan pola penulisan dan tata letak yang tetap, penggunaan warna latar atau gambar (*backgorund*) yang konsisten, variasi penggunaan objek multimedia, variasi soal dalam kuis, pemanfaatan media pembelajaran ini mampu memberi kemudahan terhadap proses pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran ini mampu memberikan motivasi belajar terhadap peserta didik.

Proses belajar melalui multimedia interaktif telah terbukti secara nyata dapat mampu menunjang guru mata pelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran. Peningkatan hasil belajar siswa diharapkan adanya karena siswa merasa suka dan terdorong dalam memahami materi perkembangan kemajuan teknologi, hal ini dikarenakan materi yang disajikan secara menarik dan interaktif melalui perangkat lunak dalam aplikasi komputer yang telah disusun untuk kegiatan pembelajaran tersebut. Menurut Wardani (2019) Salah satu alternatif supaya mampu meningkatkan kualitas pembelajaran siswa di kelas adalah dengan penggunaan multimedia.

Hasil penelitian diatas sudah menunjukkan jika multimedia interaktif dalam kegiatan belajar mampu memberi peningkatan terhadap minat serta hasil belajar peserta didik menurut ahli materi, ahli media, sekaligus guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Multimedia interaktif memungkinkan siswa untuk mengulangi materi perkembangan kemajuan teknologi pada saat pembelajaran dan hal ini mampu memberikan dampak positif. Menurut Rokhayani (2019) dalam pembelajaran melalui multimedia interaktif, siswa dimungkinkan untuk melakukan pengulangan materi yang sudah dipaparkan atau dijelaskan.

Peran media dalam pembelajaran dapat dikatakan penting karena mampu menunjang guru dalam menyampaikan pembelajaran di kelas dan membantu keberhasilan pembelajaran. Musfiqon dalam (Yunita,2019) menyatakan bahwa media sebagai bagian integral dalam kegiatan belajar mengajar dan tidak hanya sebagai menjadi alat bantu dalam mengajar. Hal itu didukung dengan pernyataan bahwa kemampuan guru dalam memilih dan merancang pembelajaran mempengaruhi media yang menjadi integral dalam pembelajaran (Surahman, 2019)

Hasil penelitian dari Yunita (2019) menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat penting untuk pembelajaran, dengan teknologi yang semakin berkembang, media juga mengalami perkembangan. Sehingga keberadaan media pembelajaran ini sangat penting bagi keberlangsungan proses

pembelajaran dalam kelas. Media pembelajaran interaktif mampu menjadi solusi dari masalah belajar dan mampu menjadi media penunjang dalam pembelajaran dikelas (Lazuardi, 2019).

Hasil penelitian Sa'baniyah (2017) membuktikan terjadinya peningkatan hasil belajar oleh peserta didik dikarenakan pemanfaatan media pembelajaran berbantu multimedia interaktif. Kejadian dikarenakan multimedia interaktif memuat gambar, animasi, tulisan, suara dan video. Apabila dipakai untuk membungkus sebuah materi pembelajaran, hasilnya adalah materi tersebut terlihat lebih nyata dan menarik sehingga bisa memudahkan peserta didik dalam memahaminya.

Sary (2018) menyatakan bahwa multimedia interaktif merupakan sebuah media pembelajaran yang terdiri dari gabungan dari gambar, tulisan, audio, animasi dan video yang bisa dioperasikan sendiri oleh penggunanya. Maka dari itu penggunaan multimedia interaktif mampu menciptakan interaksi dua arah yaitu antara media dengan pengguna sehingga pengguna tidak mudah bosan. Hal ini juga dikatakan Rifani (2014) menjelaskan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif sangat berpengaruh kepada hasil belajar sekaligus mampu memotivasi peserta didik sehingga tidak bosan, dikarenakan materi yang disajikan dengan gambar dan video dalam kegiatan belajar sehingga membuat peserta didik tertarik untuk belajar.

Pengembangan multimedia interaktif ini dikatakan mampu menunjang guru dalam kegiatan belajar dan mengajar di kelas. Pernyataan tersebut bisa dinilai dari hasil data tentang kevalidan atau kelayakan media untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Dengan hasil 99 % oleh ahli media, dan 87 % oleh ahli materi sekaligus 92% oleh guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial dan tanpa masukan terhadap pembenahan media sehingga media dinyatakan layak tanpa perbaikan. Hal ini menunjukkan bahwa media memiliki keunikan tersendiri, menurut Yunita (2019) tingkat validitas yang tinggi menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan memiliki keunikan, dan kebaruan yang berbeda dengan multimedia yang sebelumnya.

Media pembelajaran merupakan komponen dalam pembelajaran. Media pembelajaran perlu diintegrasikan dengan komponen pendukung lainnya Semua komponen pembelajaran membutuhkan integrasi untuk kemudahan pengelolaan dan pemanfaatan. Para siswa akan mendapatkan kemudahan untuk mengakses materi dan media pembelajaran dari mana saja dan kapan sana (Surahman, 2019). Selain itu media pembelajaran yang baik harus dikembangkan secara adaptif sesuai dengan keragaman gaya belajar para pengguna (Surahman & Alfindasari), (Surahman, Wedi, Soepriyanto, & Setyosari, 2018).

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil validasi yang diujikan terhadap ahli materi dan ahli media beserta guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial diperoleh hasil bahwa produk yang dikembangkan dinyatakan valid atau layak digunakan. Hal ini didasarkan pada perolehan skor kelayakan oleh ahli media dengan total 99%, ahli materi sebesar 87%, beserta guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial sebesar 92%. Keseluruhan hasil validasi tadi memiliki jumlah rata-rata persentase sebesar 92,66%. Atas dasar kriteria yang telah ditetapkan, maka multimedia interaktif penunjang pembelajaran mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial berbantuan perangkat lunak *AutoPlay Media Studio 8* materi perkembangan kemajuan teknologi terhadap siswa kelas empat MI Miftahul Huda Kediri ini dinyatakan layak atau valid. Sehingga media ini bisa dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Supaya dapat dimanfaatkan secara optimal maka guru pengampu mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas empat perlu menggunakan media yang telah di kembangkan.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Arikunto, S. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A., 2011. *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bahri, A., Hidayat, W., & Muntaha, A. Q. Penggunaan Media Berbasis *AutoPlay Media Studio 8* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa: Sebuah Inovasi Media Pembelajaran. In *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning* (Vol. 15, No. 1, pp. 394-402).

- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Emzir. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Jannah, M., Copriady, J., & Rasmiwetti, R. (2019). Development of Interactive Learning Media using Autoplay Media Studio 8 for Colloidal Chemistry Material. *Journal of Educational Sciences*, 3(1), 132-144.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. 2003. Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta. Salinan Dokumen Negara Republik Indonesia.
- Misbahul Munir. 2012. *Tentang AutoPlay Media Studio*. Retrived February 24, 2020, from <https://www.munirarber.blogspot.com/2012/07/tentang-auto-play-media-studio.html?m=1>
- Musfiqon, H. M. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakakarya
- Nurullah, A., Soepriyanto, Y., Sulton, S., & Husna, A. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Energi dalam Sistem Kehidupan. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(4), 315-319.
- Rachmadtullah, R. M. S. Z., Ms, Z., & Sumantri, M. S. (2018). Development of computer-based interactive multimedia: study on learning in elementary education. *Int. J. Eng. Technol*, 7(4), 2035-2038.
- Rifani, A. C. (2014). *Pengembangan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berbasis Macromedia Flash 8 pada materi perkembangan kemajuan teknologi untuk kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Sidoarjo* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Rokhayani, D., Kuswandi, D., & Abidin, Z. (2019). Multimedia Interatif Berbasis Game Kelas X Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 102-108.
- Sa'baniyah, R. (2017). *Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berintegrasi Islam pada mata pelajaran IPS kelas IV materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di MI Miftahul Ulum Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Saifudin, M. Fahmi, Susilaningih, Wedi, A. 2020. Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi Untuk Memudahkan Belajar Siswa. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1) 68-77.
- Sary Nur H., Sihkabuden, Henry Praherdhiono. 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Seni Tari Jawa Timur Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII di SMP Negeri 1 Karang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1) 63-69.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV ALfabeta.
- Surahman, E. 2019. Integrated Mobile Learning System (Imoles) Sebagai Upaya Mewujudkan Masyarakat Pebelajar Unggul Era Digital. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 5(2) 50–56.
- Surahman, E., & Alfindasari, D. 2017. Developing Adaptive Mobile Learning with the Principle of Coherence Mayer on Biology Subjects of High School to Support the Open and Distance Education. *3rd International Conference on Education and Training (ICET 2017)*. Atlantis Press.
- Surahman, E., Wedi, A., Soepriyanto, Y., & Setyosari, P. 2018. Design of Peer Collaborative Authentic Assessment Model Based on Group Project Based Learning to Train Higher Order Thinking Skills of Students. *International Conference on Education and Technology (ICET 2018)*. Atlantis Press.
- Supriadi. 2011. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Supriatna, Nana, Mulyani, S & Rokhayati. 2007. *Pendidikan IPS di SD*. Bandung: UPI Pers
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wardani, S. K., Setyosari, P., & Husna, A. (2019). Pengembangan Multimedia Tutorial Mata Pelajaran Ipa Pokok Bahasan Sistem Tata Surya Kelas Vii Mts Raudlatul Ulum Karangploso. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 23-29.
- Widayat, W., Kasmui, K., & Sukaesih, S. (2014). Pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran ipa terpadu pada tema sistem gerak pada manusia. *Unnes Science Education Journal*, 3(2).
- Wijaya, I., & Rakhmawati, L. (2015). Pengembangan media pembelajaran AutoPlay media studio pada mata pelajaran perekayasa sistem audio di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(3).
- Yunita, R., Praherdhiono, H., & Adi, E. P. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Fotosintesis untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(4), 284-289.
- Yusuf, W. L., & Adi, E. P. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pelajaran Baca Tulis Aksara Jawa Dengan Sandhangan Kelas Iv Sd. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 95-98.