

## **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS VIII SEMESTER GENAP DI SMP NEGERI 1 PUPUAN**

Putu Priska Putra Pratama<sup>1</sup>, I Komang Sudarma<sup>2</sup>, I Made Tegeh<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Jurusan Teknologi Pendidikan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: {friskaputrabeneamata@gmail.com<sup>1</sup>, darma\_tp@yahoo.co.id<sup>2</sup>,  
imadetegehderana@yahoo.com<sup>3</sup>}

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Secara operasional tujuan tersebut dirinci kedalam tiga tahapan kerja, yaitu mendeskripsikan rancang bangun pembelajaran multimedia pembelajaran, mendeskripsikan kualitas hasil pengembangan multimedia pembelajaran dan mendeskripsikan efektifitas penggunaan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPS untuk siswa kelas VIII.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Penelitian ini melibatkan siswa kelas VIII C SMPN 1 Pupuan. Data kevalidan uji ahli media, ahli isi, ahli desain, uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan diperoleh dengan menggunakan angket, dan data hasil belajar dikumpulkan dengan tes. Data yang diperoleh tersebut dianalisis secara deskriptif kualitatif, analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistik inferensial.

Rancang bangun pengembangan multimedia pembelajaran dikembangkan melalui analisis kebutuhan, menentukan *software*, mengembangkan *flowchart* dan *storyboard*. Hasil uji ahli isi yaitu 95% berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil uji ahli desain 86% berada pada kualifikasi baik. Hasil uji ahli media 85% berada pada kualifikasi baik. Hasil uji perorangan 90,7% berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil uji kelompok kecil 90,7% berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil uji lapangan 88,6% berada pada kualifikasi baik. Penghitungan hasil belajar secara manual diperoleh hasil t hitung 24,7. Harga t tabel taraf signifikansi 5% adalah 2,000. Jadi harga t hitung lebih besar daripada t tabel sehingga H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima. Maka terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran. Nilai rata-rata setelah menggunakan multimedia pembelajaran (81,17) lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan multimedia pembelajaran (61,17).

Kata kunci: multimedia pembelajaran, IPS, dan hasil belajar

### **Abstract**

This research aims to produce multimedia learning in social studies. Operationally these objectives elaborated into three phases, namely describing multimedia learning design learning, describes the quality of the learning outcomes of multimedia development and describes the effective use of multimedia learning in social studies for students of class VIII.

Type of research is the development of research. Development model used is ADDIE models. The study involved students of class VIII C SMPN1 Pupuan. Data validity test media expert, expert content, design expert, individual testing, small group testing and field tests obtained by using a questionnaire, and the data collected with the test results to learn. The data obtained were analyzed by descriptive qualitative, quantitative descriptive analysis and inferential statistical analysis.

Design is developed through the development of multimedia learning needs analysis, determine the software, develop flowcharts and storyboards. The result of the expert content of 95% at a very good qualification. The result of 86% of design experts are at a good qualification. The result of 85% of media experts are on good qualification. 90.7% of individual test results were very good in qualifying. The result of a small group of 90.7% at a very good qualification. The results of the field test were 88.6% in both qualifications. Calculation results obtained manually learning outcomes 24.7 t. Price t table significance level of 5% is 2.000. So the price of t is greater than t table so that H0 is rejected and H1 is accepted. So there is a significant difference between the results of social studies students before and after the use of multimedia learning. The average value after using the multimedia learning (81.17) is higher than before the use of multimedia learning (61.17).

**keywords:** Instructional multimedia, IPS terpadu, and learning outcomes

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan sarana terpenting untuk mewujudkan kemajuan bangsa dan negara. Dengan pendidikan yang bermutu, akan tercipta sumber daya manusia yang berkualitas. Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan (Wawan dan Tegeh, 2009). Pola pembelajaran konvensional yang menggunakan media tunggal berupa buku teks pelajaran kurang memperhatikan kondisi dan prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif dan efisien. Siswa akan merasa cepat bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran yang disajikan oleh guru. Inovasi dalam pembelajaran diperlukan oleh guru untuk menghindari kejenuhan siswa dalam belajar. Pemanfaatan multimedia pembelajaran dapat menjadi alternatif baru dalam proses pembelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini berkembang dengan sangat pesat. Paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi telah berubah. Masyarakat tidak lagi memiliki batas untuk mendapatkan informasi baik melalui surat kabar, audio visual, dan elektronik. Salah satu bidang yang mendapat dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan.

Teknologi Pembelajaran merupakan studi dan etika praktik untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja melalui penciptaan, penggunaan, dan pengaturan proses dan sumber daya teknologi (AECT, 2004). Mengacu pada bidang keilmuan teknologi pendidikan, teknologi pendidikan sebenarnya memiliki 5 kawasan/bidang, yang meliputi desain, pengembangan, pengelolaan, pemanfaatan dan evaluasi. Dari kelima kawasan tersebut peneliti akan membahas mengenai kawasan pengembangan.

Sells & Richey (1994) mengemukakan kawasan pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, di dalamnya meliputi 1. teknologi cetak yaitu cara untuk memproduksi atau menyampaikan bahan, seperti buku-buku dan bahan-bahan visual yang statis, terutama melalui pencetakan mekanis atau fotografis, 2. teknologi audio-visual yaitu cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan mekanis dan elektronis untuk menyajikan pesan-pesan audio visual, 3. teknologi berbasis komputer yaitu cara-cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan perangkat yang bersumber pada mikroprosesor dan 4. teknologi terpadu yaitu cara untuk memproduksi dan menyampaikan bahan dengan memadukan beberapa jenis media yang dikendalikan komputer.

Keempat bagian dari kawasan pengembangan mampu menghasilkan sebuah produk multimedia pembelajaran yang dapat dimanfaatkan pada saat proses pembelajaran. Penggunaan multimedia pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu solusi yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan pesan/materi yang akan disampaikan kepada siswa. Dengan menggunakan multimedia pembelajaran dalam proses pembelajaran juga akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan diluar jam pelajaran sekolah karena media ini akan dikemas dalam format CD.

Dalam proses pembelajaran pada era sekarang hendaknya sudah memanfaatkan teknologi untuk membantu siswa dalam belajar, misalnya penggunaan multimedia pembelajaran. Dengan multimedia pembelajaran ini proses penyampaian informasi ke peserta didik akan dapat dipahami dengan lebih baik. Namun sejauh ini proses pembelajaran di sekolah masih kurang memanfaatkan teknologi dalam menunjang proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar masih menggunakan metode ceramah sebagai pilihan utama strategi belajar mengajar. Ini juga terjadi pada mata pelajaran IPS di

SMPN 1 Pupuan dimana pada mata pelajaran IPS proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Mata Pelajaran IPS Ni Wayan Surini, S.Pd. di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pupuan proses belajar mengajar dalam mata pelajaran IPS masih hanya menggunakan buku sebagai media untuk belajar, materi pelajaran IPS yang begitu padat sangat sulit dijelaskan secara maksimal dalam waktu pembelajaran yang begitu singkat. Berdasarkan dokumen daftar nilai yang penulis lihat masih banyak siswa yang nilainya belum memenuhi KKM yang diterapkan yaitu 75, rata-rata nilai siswa pada mata pelajaran IPS adalah 65,25.

Permasalahan lain yang ditemukan di sekolah adalah guru belum mampu memanfaatkan secara maksimal fasilitas yang sudah ada di sekolah mulai dari 32 komputer dan 4 LCD proyektor yang sudah disediakan oleh sekolah. Permasalahan yang paling menonjol dalam proses pembelajaran adalah terbatasnya media pembelajaran yang menarik dan mampu memotifasi siswa dalam proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran IPS. Penggunaan media yang masih sangat konvensional seperti papan tulis dirasa sudah tidak menarik lagi. Hal ini diduga sangat berpengaruh terhadap minat dan memotifasi siswa untuk belajar. Oleh sebab itu, guru perlu merancang sebuah media pembelajaran yang menarik bagi siswa serta dapat memotifasi minat belajar siswa. Oleh sebab itu peneliti memandang perlu untuk mengembangkan sebuah multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VIII C di SMP Negeri 1 Pupuan. Memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran merupakan salah satu terobosan yang menjanjikan dalam proses pembelajaran.

Dengan menggunakan multimedia pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sehingga proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja tanpa dibatasi oleh waktu pembelajaran di sekolah yang begitu singkat. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE, pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa

model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. Tegeh dan Kirna (2010:80) menyatakan tahapan penelitian pengembangan pada model ADDIE terdiri atas lima langkah yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementasi*), (5) evaluasi (*evaluation*).

Berdasarkan pemaparan di atas dipandang perlu untuk mengembangkan sebuah desain multimedia pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Siswa Kelas VIII Semester Genap Tahun Pelajaran 2013/2014 di SMP Negeri 1 Pupuan”**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) bagaimanakah rancang bangun multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPS terpadu untuk siswa kelas VIII semester genap di SMP N 1 Pupuan dilakukan, (2) bagaimanakah kualitas multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPS terpadu untuk siswa kelas VIII semester genap di SMP N 1 Pupuan, (3) bagaimanakah efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPS terpadu untuk siswa kelas VIII semester genap di SMP N 1 Pupuan. Berdasarkan rumusan masalah, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu: (1) untuk mendeskripsikan rancang bangun multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPS terpadu untuk siswa kelas VIII semester genap di SMP N 1 Pupuan dilakukan, (2) mendeskripsikan kualitas multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPS terpadu untuk siswa kelas VIII semester genap di SMP N 1 Pupuan, (3) untuk mengetahui efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPS terpadu untuk siswa kelas VIII semester genap di SMP N 1 Pupuan.

## **METODE PENELITIAN**

Model penelitian yang digunakan model ADDIE. Model ADDIE mudah untuk dipahami, dikembangkan secara sistematis, dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran yang

dikembangkan. Tegeh dan Kirna (2010:80) menyatakan tahapan penelitian pengembangan pada model ADDIE terdiri atas lima langkah yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementasi*), (5) evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini menggunakan dua metode pengumpulan data untuk menjawab permasalahan mengenai rancang bangun pengembangan multimedia interaktif, kelayakan hasil pengembangan multimedia interaktif, dan efektivitas penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa.

Pada penelitian pengembangan ini menggunakan metode kuesioner. Menurut Agung (2012) Metode kuesioner merupakan cara mengumpulkan data dengan mengajukan daftar pertanyaan atau pendapat pada responden penelitian. Kuesioner ini digunakan untuk mendapatkan data berupa tanggapan dari ahli isi, ahli media, ahli desain pembelajaran, uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan. Metode tes digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran interaktif. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa lembar soal. Lembar soal yang digunakan berupa soal objektif.

Dalam penelitian pengembangan ini, terdapat 2 sumber data sesuai dengan metode pengumpulan data yaitu, 1) metode kuesioner, sumber datanya berupa angket instrumen untuk *review* ahli isi mata pelajaran, *review* ahli desain pembelajaran, *review* ahli media pembelajaran, instrumen untuk uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan dan 2) Metode Tes, sumber datanya berupa lembar soal yang digunakan berupa soal objektif untuk *pre-test* dan *post-test*.

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan tiga teknik analisis data yaitu 1) analisis deskriptif kualitatif, analisis ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang

dikembangkan. 2) analisis statistik deskriptif kuantitatif, analisis yang digunakan mengolah data yang diperoleh melalui koesioner dalam bentuk skor. dan 3) analisis statistik inferensial digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan produk terhadap hasil belajar siswa. Data uji coba kelompok sasaran dikumpulkan dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test* terhadap materi pokok yang diuji cobakan.

Hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis menggunakan (1) deskriptif presentase untuk mengetahui presentase pencapaian perolehan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan (2) uji t untuk mengetahui perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Proses rancang bangun multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2013/2014 yang dikembangkan di SMP Negeri 1 Pupuan ini dilakukan melalui beberapa tahap yaitu, 1) analisis kebutuhan, 2) tahap pembuatan storyboard. Tahap 1 analisis kebutuhan Melalui analisis kebutuhan maka mata pelajaran yang dipilih adalah IPS Terpadu, dipilihnya mata pelajaran IPS Terpadu karena kurangnya pemanfaatan multimedia pembelajaran, selain itu berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ni Wayan Surini, S.Pd., diketahui bahwa hasil belajar siswa masih kurang dari KKM yang ditentukan sekolah, yaitu 75. Tahap 2 *Storyboard* adalah *Storyboard* adalah deskripsi visual (sketsa) dan tekstual yang menggambarkan bagaimana suatu multimedia disusun, dapat berbentuk gambar yang sangat detail, tapi bisa juga berbentuk sketsa sederhana. Tidak diperlukan keahlian menggambar untuk membuat storyboard. Dengan kata lain storyboard alat alat perencanaan yang menggambarkan urutan kejadian berupa kumpulan gambar dalam sketsa sederhana. *Storyboard* berperan sebagai gambaran dasar dari sebuah produk yang dikembangkan.

Pada pokok bahasan kualitas hasil pengembangan produk, dipaparkan enam

penilaian multimedia interaktif yang dilakukan oleh 1) Ahli isi mata pelajaran, 2) Ahli desain pembelajaran, 3) Ahli media pembelajaran, 4) Uji coba perorangan, 5) Uji coba kelompok kecil, dan 6) Uji coba lapangan, keenam penilaian tersebut akan akan disajikan secara berurut-urut sesuai dengan hasil yang diperoleh sebagai berikut. Tahap hasil Ahli bidang studi mata pelajaran, Produk akhir dari pengembangan ini berupa CD (Compact Disk) Multimedia pembelajaran untuk mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII semester genap di SMP Negeri 1 Pupuan. Produk ini dievaluasi oleh seorang ahli isi, yaitu Ni Ketut Sari Adnyani, S.Pd., M.Hum beliau adalah dosen FIS jurusan Pkn. Untuk mendapatkan penilaian dan masukan, instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa lembar kuesioner (angket). Melalui penilaian ahli isi bidang studi mata pelajaran akan diperoleh nilai media dan komentar serta saran sehingga dapat digunakan sebagai acuan dalam merevisi media terutama dari sisi kandungan materi pelajaran. Berdasarkan hasil penilaian ahli isi mata pelajaran Presentase penilaian multimedia interaktif pembelajaran dari ahli isi mata pelajaran adalah 95%. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 95% berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga CD multimedia pembelajaran IPS Terpadu tidak perlu direvisi. Tahap uji ahli desain pembelajaran, setelah melewati tahap validasi ahli isi mata pelajaran, tahap selanjutnya yaitu tahap ahli desain pembelajaran. Ahli desain yang memberikan penilaian serta tanggapan terhadap media ini adalah Bapak Drs. I Dewa Kade Tastra, M.Pd. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini adalah berupa kuesioner/angket. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode kuesioner. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli desain pembelajaran, persentase penilaian produk dari ahli media adalah 86% Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 86%, berada pada kualifikasi baik. Tahap uji ahli media pembelajaran. Setelah mendapatkan tanggapan dari ahli isi dan ahli desain pembelajaran, selanjutnya

tanggapan dari ahli media pembelajaran. Ahli media yang memberikan penilaian serta tanggapan terhadap media ini adalah Bapak Drs. Ketut Pujawan, M.Pd., beliau merupakan salah satu dosen di Jurusan Teknologi Pendidikan yang memang memiliki kompetensi di bidang desain dan media pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini adalah berupa kuesioner/angket. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode kuesioner. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media pembelajaran, persentase penilaian produk dari ahli media adalah 85 %. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 85%, berada pada kualifikasi baik.

Setelah dilakukan uji ahli, selanjutnya dilakukan uji coba perorangan. Subjek coba yang dipilih adalah tiga orang siswa kelas IX, siswa kelas IX dipilih karena sudah pernah mendapatkan materi yang diberikan, sehingga mampu menilai multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa lembar kuesioner. Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dari tiga siswa yaitu 272 %. Rerata persentase sebesar 90,7% berada pada kualifikasi sangat baik. Dilanjutkan ke tahap uji coba kelompok kecil, yaitu enam siswa kelas IX, siswa kelas IX dipilih karena sudah pernah mendapatkan materi yang diberikan, sehingga mampu menilai multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa lembar kuesioner. Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dari enam siswa yaitu 544%. Rerata persentase sebesar 90,7% berada pada kualifikasi sangat baik. Setelah melakukan uji kelompok kecil dilanjutkan ke uji coba lapangan yang melibatkan seluruh siswa di kelas VIII C di SMP Negeri 1 Pupuan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Persentase pencapaian multimedia interaktif pembelajaran adalah 88,6% ini berarti multimedia pembelajaran berada pada katagori baik, sehingga media pembelajaran media multimedia interaktif layak dikembangkan.

Pada tahap efektivitas penggunaan produk media pembelajaran multimedia interaktif ini terlebih dahulu akan dipaparkan mengenai uji tes butir soal sebelum melakukan uji efektivitas. Adapun tahap tersebut adalah 1) Uji Validitas Butir Tes, 2) Uji Reliabilitas Butir Tes, 3) Uji Daya Beda Butir Tes, 4) Uji Taraf Kesukaran Butir Tes, 5) Uji Pretest Dan Postest, 6) Uji Normalitas, 7) Uji Homogenitas, 8) Uji Hipotesis. Pemaparan sebagai berikut.

1) Uji Validitas Butir Tes, tahap ini butir tes diujikan kepada siswa kelas VIII A di SMP Negeri 1 Pupuan agar diketahui apakah butir tes yang dibuat valid atau gugur. Hasil dari uji validitas butir tes yang telah diujikan dapat disimpulkan dari 30 butir tes yang disediakan, terdapat 24 butir tes yang valid. 2) Uji Reliabilitas berfungsi untuk mengetahui apakah butir tes tersebut akan tetap/ ajeg. Pada uji reliabilitas subyek yang digunakan adalah seluruh siswa kelas VIII A di SMP Negeri 1 Pupuan. Dari Hasil penghitungan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa tes butir soal memiliki reabilitas KR-21 sebesar 0,8 yang digolongkan dalam katagori reliabilitas tinggi. 3) Uji daya beda berfungsi untuk apakah butir tes tersebut memiliki kemampuan membedakan antara sampel yang pandai dan sampel yang kurang. Hasil dari uji daya beda didapatkan bahwa butir tes termasuk pada 3 katagori yaitu 9 soal dalam katagori baik, 14 soal dalam katagori cukup baik, dan 5 katagori kurang baik. 4) Pada uji ini akan diketahui instrumen yang memiliki tingkat kesukaran katagori mudah, sedang ataupun sukar. Dari hasil uji taraf kesukaran butir tes akan didapatkan taraf mudah, sedang, dan sukar. Terdapat 5 soal katagori sukar, 22 katagori sedang, dan 3 katagori mudah.

Uji Efektivitas dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan produk terhadap hasil belajar IPS Terpadu pada siswa kelas VIII C di SMP Negeri 1 Pupuan. Pada tahap ini menggunakan seluruh siswa Kelas VIII C di SMP Negeri 1 Pupuan. Sebelum menerapkan multimedia pembelajaran, peneliti melakukan *pretest* terhadap seluruh siswa kelas VIII C di SMP Negeri 1 Pupuan sebanyak 30 siswa. Selanjutnya

diteruskan melakukan *posttest* terhadap 30 siswa, setelah siswa mendapat multimedia pembelajaran. Hasil nilai *pretest* dan *posttest* siswa adalah *pretest* sebesar 61,17 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 81,17. Dilanjutkan ke uji normalitas, uji normalitas dilakukan untuk menyajikan bahwa sampel benar-benar berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas data dilakukan dengan teknik Liliefors. Apabila selisih nilai yang terbesar lebih kecil dari kriteria Liliefors nilai, maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data berdistribusi normal. Kesimpulan dalam uji normalitas dari hasil *pretest* siswa, Kesimpulan: karena  $L_0 < L_t$ , yaitu  $L_0 (0,0967) < L_t (0,1590)$  maka  $H_0$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sedangkan kesimpulan dari hasil *posttest* siswa Kesimpulan: karena  $L_0 < L_t$ , yaitu  $L_0 (0,1303) < L_t (0,1590)$  maka  $H_0$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas dilanjutkan ke tahap uji homogenitas terhadap hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Uji homogenitas ini dimaksudkan untuk mencari memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama (Candiasa, 2010:192). Varians hasil *pretest* 77,05 dan *posttest* 54,63. Sehingga untuk menguji homogenitas varians data sampel digunakan uji F, setelah dihitung dengan uji F maka dapat ditarik kesimpulan:  $F_{hitung} \leq F_{tabel (n_1-1, n_2-1)}$  yaitu:  $F_{hitung} (1,42) \leq F_{tabel} (1,94)$  sehingga  $H_1$  ditolak yang berarti sampel bersifat homogen. Setelah dilakukan pengujian normalitas dan homogenitas, dilanjutkan dengan pengujian hipotesis, sehingga mendapat kesimpulan bahwa harga t hitung dibandingkan dengan harga t pada tabel dengan db =  $n_1 + n_2 - 2 = 30 + 30 - 2 = 58$ . Harga t tabel untuk db 58 dan dengan taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) adalah 2,000. Dengan demikian, harga t hitung yaitu 24,7 lebih besar daripada harga t tabel sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS Terpadu

siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran IPS Terpadu.

Setelah menggunakan multimedia pembelajaran proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut disebabkan karena pengembangan multimedia pembelajaran ini telah dikembangkan melalui analisis kebutuhan, menentukan *software*, mengembangkan *flowchart* dan *storyboard*. Proses pengembangan multimedia interaktif ini telah dikembangkan melalui beberapa tahapan sesuai dengan model pengembangan yang digunakan, yaitu model ADDIE. Tahapan-tahapan dari model ADDIE yaitu (1) tahap analisis (*Analysis*), (2) Tahap Perencanaan (*Design*), (3) Tahap Pengembangan (*Development*), (4) Tahap Implementasi (*Implementation*), (5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*).

Penilaian hasil pengembangan multimedia pembelajaran IPS telah dilakukan dengan metode kuesioner. Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, menghasilkan instrumen berupa angket hasil evaluasi ahli isi, hasil evaluasi ahli desain pembelajaran, hasil evaluasi ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Berdasarkan hasil penilaian ahli isi melalui instrumen berupa angket, hasil yang diperoleh yaitu 94,5% dan berada pada kualifikasi **sangat baik**. Berdasarkan hasil penilaian ahli desain melalui instrumen berupa angket, hasil yang diperoleh yaitu 86% dengan kualifikasi **baik** dan dapat dikatakan bahwa media ini valid menurut ahli desain pembelajaran. Penilaian dari ahli media pembelajaran untuk multimedia pembelajaran memperoleh nilai sebesar 85% dengan kualifikasi **baik**. Uji coba yang dilakukan pertama yaitu uji coba perorangan dengan jumlah responden sebanyak 3 orang siswa. Maka secara keseluruhan, persentase tingkat pencapaian multimedia pembelajaran pada saat uji coba kelompok kecil memperoleh nilai sebesar 90,7% dan berada pada kualifikasi **sangat baik** sehingga multimedia pembelajaran ini valid menurut uji coba

perorangan. Uji coba yang kedua adalah uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 6 orang siswa SMP Negeri 1 Pupuan dengan 2 siswa berprestasi belajar tinggi, 2 siswa berprestasi belajar sedang, dan 2 siswa berprestasi belajar rendah. Maka secara keseluruhan, persentase tingkat pencapaian multimedia pembelajaran pada saat uji coba kelompok kecil memperoleh nilai sebesar 90,7% dan berada pada kualifikasi **sangat baik** sehingga multimedia pembelajaran ini valid menurut uji coba kelompok kecil. Uji coba yang terakhir yaitu uji coba lapangan diberikan kepada 30 orang siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Pupuan. Dari data yang diperoleh, persentase tingkat pencapaian multimedia pembelajaran pada saat uji coba lapangan memperoleh nilai sebesar 90,7% dan berada pada kualifikasi **sangat baik**.

Efektivitas pengembangan multimedia pembelajaran IPS Terpadu telah diujicobakan kepada siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Pupuan melalui *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* 30 orang siswa tersebut, maka dilakukan uji-t untuk sampel berkorelasi. Berdasarkan penghitungan yang sudah dilakukan didapat rata-rata nilai *pretest* adalah 61,17 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 81,17. Peningkatan rata-rata nilai siswa ini juga dapat dilihat berdasarkan jawaban-jawaban siswa saat pemberian tes. Sebagian besar jawaban siswa yang salah saat *pretest*, benar saat *posttest*.

Hal ini disebabkan karena, multimedia pembelajaran ini digunakan saat proses pembelajaran, sehingga siswa lebih antusias untuk belajar. Selain di sekolah, siswa juga dapat menggunakan dan mempelajari multimedia pembelajaran ini di rumah. Siswa pun dapat lebih memahami materi yang diajarkan, sehingga akan berpengaruh pada peningkatan hasil belajarnya.

Dilihat dari hasil belajar di kelas VIII C SMP Negeri 1 Pupuan, nilai rata-rata *posttest* peserta didik 81,17 berada pada kualifikasi **baik**, dan berada di atas nilai KKM mata pelajaran IPS Terpadu sebesar 75. Melihat nilai rerata sesudah menggunakan multimedia pembelajaran

yang lebih besar dari nilai rerata sebelum menggunakan multimedia pembelajaran, jelas dikatakan bahwa multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPS Terpadu meningkatkan hasil belajar IPS Terpadu siswa.

Penelitian pengembangan ini juga didukung oleh teori yang dikemukakan oleh Angela & Cheung (dalam Wawan dan Tegeh, 2009). Berdasarkan teori yang dikemukakan 1) pemilihan jenis huruf, pada multimedia yang sudah dikembangkan pemilihan jenis huruf menggunakan *Times New Roman* dengan ukuran minimal 24 dan warna huruf kontras dengan latar belakang media, 2) penggunaan animasi dan video, dalam multimedia pembelajaran ini penggunaan animasi dan video sudah disesuaikan dengan materi yang disajikan dalam multimedia sehingga mempermudah penyajian materi, 3) penggunaan warna, penggunaan warna pada multimedia pembelajaran ini sudah dibuat dengan perpaduan yang menarik. 4) penggunaan audio, penggunaan audio dalam media ini disesuaikan dengan konsep awal pengembangan multimedia pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian siswa, penggunaan audio pada multimedia ini berkualitas bagus hal ini dikarenakan audio terdengar jelas hingga siswa yang duduk paling belakang.

Hal tersebut juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Ni Kadek Tuti Nurestini (2012) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media CD Interaktif Berbasis Flash Terhadap hasil Belajar TIK Pada Siswa Kelas VII Semester Genap SMP N 1 Manggis Tahun Pelajaran 2011/2012". Hasil belajar TIK pada siswa kelas VII di SMP N 1 Manggis yang menggunakan media pembelajaran CD Interaktif berbasis *flash* berada pada kategori tinggi, dengan perolehan nilai *mean* 19,4, media 20,21, modus 22,35 serta standar deviasi 3,786. Hal ini terbukti dari tingginya hasil belajar siswa kelas VII H SMP N 1 Manggis selaku kelompok eksperimen setelah menerapkan media pembelajaran CD interaktif berbasis *flash*, dibandingkan dengan siswa kelas VII C SMP N 1 Manggis selaku kelompok kontrol yang menggunakan media sederhana. Jadi



dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil belajar TIK secara signifikan antara siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran CD Interaktif berbasis *flash* dengan siswa yang menggunakan media sederhana. Dilihat dari rata-rata siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran CD Interaktif adalah 19,433 sedangkan siswa yang diajar menggunakan media sederhana adalah 17,3.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan rumusan masalah, hasil analisis data dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut. Pertama, rancang bangun atau tahapan-tahapan pengembangan multimedia pembelajaran ini telah dikembangkan melalui analisis kebutuhan, menentukan *software*, mengembangkan *flowchart* dan *storyboard*. Proses pengembangan multimedia pembelajaran ini telah dikembangkan melalui beberapa tahapan sesuai dengan model pengembangan yang digunakan, yaitu model ADDIE. Tahapan-tahapan dari model ADDIE yaitu (1) tahap analisis (*Analysis*), (2) Tahap Perencanaan (*Design*), (3) Tahap Pengembangan (*Development*), (4) Tahap Implementasi (*Implementation*) dan (5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*).

Kedua, kualitas hasil pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Untuk mengetahui kualitas multimedia pembelajaran yang dikembangkan, maka dilakukan evaluasi oleh para ahli dan dilakukan uji coba produk terhadap siswa. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli isi mata pelajaran, didapat bahwa kisaran nilai berada pada skor 5 (sangat baik) dan 4 (baik). Kualitas multimedia interaktif ditinjau dari isi materi pembelajaran termasuk kriteria **sangat baik** dengan presentase tingkat pencapaian **95%**, sehingga isi/konten multimedia pembelajaran ini tidak perlu direvisi. Menurut ahli isi mata pelajaran multimedia ini perlu diperbaiki berdasarkan komentar yang diberikan yaitu untuk suara musik latar volumenya diperkecil, soalnya mohon disesuaikan untuk standar minimal

sepuluh soal dan maksimal dua puluh soal, dan menambahkan kunci jawaban diakhir evaluasi. Menurut hasil penilaian yang diberikan oleh ahli desain pembelajaran, didapat bahwa kisaran nilai berada pada skor 4 (baik) dan 5 (sangat baik). Kualitas multimedia pembelajaran ditinjau dari ahli desain materi pembelajaran termasuk kriteria **baik** dengan presentase tingkat pencapaian **86%**. Dalam penilaian, ahli desain pembelajaran memberikan perbaikan berdasarkan komentar yang diberikan yaitu memperbaiki penulisan indikator, menambahkan tujuan pembelajaran, pada materi perlu ditambahkan narrator dan warna sampul CD diganti dengan warna yang cerah. Menurut hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media pembelajaran, didapat bahwa kisaran nilai berada pada skor 4 (baik) dan 5 (sangat baik). Persentase tingkat pencapaian dari ahli media pembelajaran untuk multimedia pembelajaran memperoleh nilai sebesar **85%** dengan kualifikasi **baik**. Ahli media memberikan saran perbaikan yaitu menambahkan tujuan dan pada sampul CD ditambah identitas pembimbing satu dan pembimbing dua serta ahli media. Dari analisis data dan komentar yang diberikan siswa pada uji coba perorangan, didapat bahwa presentase tingkat pencapaian multimedia pembelajaran sebesar **90,7%** dan berada pada kualifikasi **sangat baik**. Berdasarkan hasil penilaian dari uji coba kelompok kecil, didapat bahwa persentase tingkat pencapaian multimedia interaktif adalah sebesar **90,7%** dan berada pada kualifikasi **sangat baik**. Berdasarkan hasil penilaian dari uji coba lapangan, didapat bahwa persentase tingkat pencapaian multimedia pembelajaran pada uji coba lapangan adalah sebesar **88,6 %** dan berada pada kualifikasi **baik**.

Ketiga, efektifitas produk penelitian pengembangan dalam penelitian ini diukur dengan melakukan tahap *pretest* dan *posttest*. Rata-rata nilai *pretest* adalah **61,17** dan rata-rata nilai *posttest* adalah **81,17**. Setelah dilakukan penghitungan secara manual diperoleh hasil t hitung sebesar **24,70**. Kemudian harga t hitung dibandingkan dengan harga t pada tabel dengan  $db = n_1 + n_2 - 2 = 30 + 30 - 2 =$

58. Harga t tabel untuk db 58 dan dengan taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) adalah 2,000. Dengan demikian, harga t hitung yaitu **24,70** lebih besar daripada harga t tabel, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran.

Berdasarkan simpulan, adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan pengembangan multimedia pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

Bagi siswa, multimedia pembelajaran ini bisa meningkatkan hasil belajar siswa, maka disarankan bagi siswa untuk menggunakan multimedia pembelajaran ini secara mandiri, sehingga siswa dapat mempelajarinya kapan pun dan dimana pun.

Bagi guru, Saran bagi guru adalah agar multimedia pembelajaran ini diterapkan lebih lanjut. Sehingga dapat mencapai proses pembelajaran yang lebih aktif, berkualitas, menarik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Bagi Kepala Sekolah, Saran bagi kepala sekolah adalah agar mengelola multimedia pembelajaran ini dengan baik, sebagai salah satu koleksi sumber belajar yang dapat dimanfaatkan oleh guru maupun siswa.

Bagi peneliti lain, Dari penelitian pengembangan yang sudah dilakukan telah terjadi perkembangan yang bagus. Mulanya hanya sampai uji kualitas pengembangan produk dan kini sudah masuk ke tahap uji efektivitas pengembangan produk. Maka dari itu diharapkan agar penelitian ini bisa dijadikan sebagai dasar untuk melakukan penelitian yang lebih luas lagi.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Puji syukur di panjatkan ke hadapan Ida Sang Hyang Widi Wasa, karena berkat rahmat-Nya, skripsi yang berjudul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII Semester Genap Tahun Pelajaran 2013/2014 Di SMP Negeri 1 Pupuan" ini terselesaikan. Skripsi ini disusun guna memenuhi

persyaratan untuk mencapai gelar sarjana pada Universitas Pendidikan Ganesha, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Teknologi Pendidikan.

Dalam proses pembuatan skripsi ini, sangat banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini diucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dan setulus-tulusnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. I Nyoman Sudiana, M.Pd., Rektor Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA) yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti pendidikan pada Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan.
2. Drs. Ketut Pudjawan, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan sebagai ahli desain media pembelajaran yang telah banyak memberikan arahan, petunjuk, dan saran dalam pelaksanaan penelitian.
3. Drs. I Dewa Kade Tastra, M.Pd., Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan yang telah motivasi petunjuk dalam pembuatan skripsi ini.
4. Dr. I Komang Sudarma, M.Pd., pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan, petunjuk, dan saran dalam pelaksanaan penelitian.
5. Dr. I Made Tegeh, M.Pd., pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, petunjuk, dan saran dalam pelaksanaan penelitian.
6. Ni Ketut Sari Adnyani, S.Pd., M.Hum., selaku ahli isi yang telah membantu validasi Media Pembelajaran.
7. Para Dosen di Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak motivasi dan saran yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini.
8. I Made Sudira, S.Pd., selaku Kepala SMP Negeri 1 Pupuan yang telah memberikan ijin dan penelitian dan membantu

pelaksanaan uji coba multimedia pembelajaran.

9. Semua siswa kelas VIII C di SMP Negeri 1 Pupuan yang telah menjadi subyek dalam penelitian ini.
10. Rekan-rekan mahasiswa dan seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan, saran, dan dorongan dalam penyelesaian skripsi ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Candiasa, I M. 2010. *Statistik Univariat dan Bivariat Disertai Aplikasi SPSS*. Singaraja: Undiksha Press.
- Koyan, I W. 2012. *Statistik Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Sadiman, Arief, dkk. 2005. *Media Pendidikan "Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatan"*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Seels dan Richey.1994. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas negeri Jakarta.
- Sudatha, Gede Wawan dan I Made Tegeh. 2009. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: UNDIKSHA.
- Sutopo.Ariesto Hadi. 2003. *Multimedia interaktif dengan flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tegeh, I Made dan I Made Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: UNDIKSHA.