

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2012/2013 DI SMP NEGERI 1 SAWAN KABUPATEN BULELENG

Ni Luh Ayu Erna Priyanti ¹, Anak Agung Gede Agung ², Luh Putu Putrini Mahadewi ³

^{1, 2, 3} Jurusan Teknologi Pendidikan, FIP
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: yuk_ernamaniz@yahoo.com ¹, agung2056@yahoo.co.id ²,
mahadewi@undiksha.ac.id ³

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan karena adanya permasalahan mengenai keterbatasan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Sawan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses rancang bangun multimedia pembelajaran dan untuk menguji validitas hasil pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII semester genap tahun pelajaran 2012/2013 di SMP Negeri 1 Sawan. Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model penelitian pengembangan Luther. Tahapannya meliputi konsep, desain, pengumpulan materi, perakitan, uji coba, dan distribusi. Setelah melalui tahap produksi dihasilkan produk kemudian dilakukan *review* oleh seorang ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Selanjutnya dilakukan uji coba siswa yaitu uji coba perorangan dengan 3 siswa, uji coba kelompok kecil dengan 12 siswa, dan uji coba lapangan dengan 30 siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini adalah menghasilkan rancangan bangun pengembangan dan produk CD (*Compact Disk*) multimedia pembelajaran pada siswa kelas VII semester genap di SMP Negeri 1 Sawan. Hasil validasi data menunjukkan tingkat pencapaian multimedia pembelajaran ini adalah ahli isi mata pelajaran termasuk kriteria sangat baik dengan persentase 97,1%, ahli desain pembelajaran termasuk kriteria sangat baik dengan persentase 92,3%, ahli media pembelajaran termasuk kriteria baik dengan persentase 86%, pada uji coba perorangan, kelompok kecil, dan lapangan terkonversi dengan kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian berturut-turut 91,7%, 92,4%, dan 92,3%. Oleh karena itu, multimedia yang dihasilkan dapat dikatakan sudah layak pakai karena sudah valid.

Kata kunci : pengembangan, multimedia pembelajaran, IPS

Abstract

This research was conducted because of concerns about the limitations of the media in social studies learning in SMP Negeri 1 Sawan. This research aims to describe the design of multimedia learning process and to validate the results of the development of multimedia learning in social studies class VII semester of academic year 2012/2013 in SMP Negeri 1 Sawan. Development of a research model used is the development of research models Luther. Stages include concept, design, Collecting Materials, assembly, testing, and distribution. After going through the stages of production resulting product is then carried out by an expert review course content, instructional design expert, and expert instructional media. Students then performed the test trials with 3 individual students, small groups of trials with 12 students, and a field trial with 30 students. Data analysis technique used is descriptive quantitative analysis techniques and qualitative descriptive analysis. Results of this study is to produce a design and product development up Compact Disk multimedia

learning in class VII semester student at SMP Negeri 1 Sawan. Data validation results indicate the level of achievement is learning multimedia content expert subjects including criteria very well with the percentage of 97.1%, including instructional design expert criteria very well with the percentage of 92.3%, an instructional media including both criteria with the percentage of 86%, on individual testing, small group, and the pitch converting very well with the percentage criteria attainment levels respectively 91.7%, 92.4%, and 92.3%. Therefore, the resulting multimedia can be considered unsuitable for use because it is in valid.

Keywords : development, learning multimedia, IPS

PENDAHULUAN

Pada dasarnya pendidikan merupakan segala usaha yang dilaksanakan dengan sadar dan bertujuan mengubah tingkah laku manusia ke arah yang lebih baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Pendidikan akan merangsang kreativitas seseorang agar sanggup menghadapi tantangan-tantangan alam, masyarakat, teknologi, dan kehidupan yang semakin kompleks. Oleh karena itu, dalam setiap negara di dunia termasuk Indonesia sangat mengutamakan mutu pendidikan. Hal tersebut sudah menjadi isu sentral disetiap negara-negara berkembang.

Proses penyampaian pesan dalam suatu pembelajaran sangat perlu diperhatikan, karena proses tersebut menyangkut respon dari siswa dalam menyerap semua penjelasan dari pelajaran yang disampaikan. Oleh karena itu, media memiliki peran yang penting untuk menjembatani penyampaian pesan dan materi dalam proses pembelajaran. Guru yang mengajar siswa dengan media pembelajaran kemungkinan besar memperoleh hasil belajar yang baik pula. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa, sehingga proses belajar dapat terjadi. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan

pesan berupa materi pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Tanpa media pembelajaran, komunikasi tidak akan berjalan lancar dan proses pembelajaran juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

Borg & Gall (dalam Tegeh dan Kirna, 2010:19) bahwa "penelitian pengembangan sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan". Ardhana (dalam Tegeh dan Kirna 2010:19) menyatakan bahwa "pengembangan atau sering disebut juga sebagai penelitian pengembangan, dilakukan untuk menjembatani antara penelitian dan praktek pendidikan". Jadi dalam konteks ini dapat diartikan bahwa pengembangan adalah suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk atau media yang digunakan dalam proses pendidikan.

Media yang dimaksudkan disini adalah multimedia pembelajaran yang sengaja disediakan untuk meningkatkan minat siswa dan menambah ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008:21) "multimedia merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket, contohnya suatu modul belajar yang terdiri dari bahan cetak, bahan audio, dan bahan audiovisual". Hofsteder (dalam Darmawan, 2011:32), "menyebutkan bahwa multimedia dapats dipandang sebagai suatu pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan

menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi". Menurut Darmawan, (2011:32) "sebuah pembelajaran dapat dikatakan menggunakan multimedia, jika di dalamnya memiliki karakteristik sebagai berikut, *content representation, full color and high resolution*, melalui media elektronik, tipe-tipe pembelajaran yang bervariasi, respons pembelajaran dan penguatan, mengembangkan prinsip *self evaluation*, dan dapat digunakan secara klasikal atau individual". Menurut Darmawan, (2011:32) "makna dari multimedia diantaranya harus bercirikan, komunikasi dua arah (*two way communication*), aktivitas fisik dan mental, *feedback* langsung, *drag and drop*, input data, mouse *klik*, *mouse enter*, *selection*, *drawing*, *masking*". Karakteristik media dalam multimedia merupakan suatu ciri khas atau suatu karakteristik yang membuat media atau multimedia tersebut lain dari media-media yang lain. Dalam beberapa kajian karakteristik media ini dibahas atas dasar enam golongan yaitu; teks, audio, grafis, animasi, simulasi, video.

Ada tiga tipe pemanfaatan multimedia pembelajaran. Pertama, multimedia digunakan sebagai salah satu unsur pembelajaran di kelas. Misal, jika guru menjelaskan suatu materi melalui pengajaran di kelas atau berdasarkan suatu buku acuan, maka multimedia pembelajaran digunakan sebagai media pelengkap untuk menjelaskan materi yang diajarkan di depan kelas. Latihan dan tes pada tipe pertama ini tidak diberikan dalam paket multimedia melainkan dalam bentuk print yang diberikan oleh guru.

Kedua, multimedia pembelajaran digunakan sebagai materi pembelajaran mandiri. Pada tipe kedua ini multimedia mungkin saja dapat mendukung pembelajaran di kelas mungkin juga tidak. Berbeda dengan tipe pertama, pada tipe kedua seluruh kebutuhan instruksional dari pengguna dipenuhi seluruhnya di dalam paket multimedia pembelajaran. Artinya seluruh fasilitas bagi pembelajaran, termasuk latihan dan tes yang mendukung tujuan pembelajaran disediakan di dalam paket multimedia pembelajaran.

Ketiga, multimedia digunakan sebagai media satu-satunya di dalam pembelajaran. Dengan demikian seluruh fasilitas pembelajaran yang mendukung tujuan pembelajaran juga telah disediakan di dalam paket ini. Paket semacam ini, seperti dijelaskan di muka, sering disebut CBL (*Computer Based Learning*).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar (*vektor* atau *bitmap*), grafik, *sound*, animasi, video, dan interaksi yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal peneliti dengan guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Sawan, yaitu ibu Dra. Ni Luh Nyoman Sunarti diperoleh informasi bahwa rendahnya daya serap pembelajar/siswa dalam mengikuti pembelajaran, dimana nilai akhir siswa terhadap beberapa mata pelajaran khususnya pelajaran IPS belum memuaskan secara merata, bahkan kurang dari standar nilai ketuntasan untuk mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Sawan yaitu 72. Rendahnya nilai rata-rata siswa disebabkan proses pembelajaran yang dilaksanakan kurang berkualitas. Beberapa permasalahan yang menyebabkan rendahnya kualitas proses pembelajaran mata pelajaran IPS khususnya kelas VII adalah antara lain minimnya sumber bacaan yang relevan dengan materi pelajaran IPS, jam pelajaran yang kurang berimbang terhadap padatnya materi mata pelajaran, dan permasalahan lain yang paling menonjol dirasakan adalah keterbatasan media pembelajaran yang menarik pada mata pelajaran IPS. Kurangnya penggunaan media yang dilakukan oleh para guru di sekolah cenderung membuat proses belajar mengajar tidak berjalan dengan efektif. Penggunaan media yang masih sangat konvensional seperti papan tulis dirasakan sudah tidak menarik lagi dan kurang efisien. Hal ini sangat berpengaruh terhadap minat dan motivasi siswa untuk belajar. Siswa sangat mengharapkan agar guru merancang suatu bentuk media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga siswa dapat

lebih mudah menyerap materi dalam pembelajaran khususnya pelajaran IPS, serta dapat digunakan di luar jam pelajaran mengingat keterbatasan jam pelajaran yang diberikan.

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS, maka para siswa dan guru sangat membutuhkan media dan bahan pembelajaran yang sesuai. Dengan tersedianya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, maka diharapkan pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan efisien. Multimedia Pembelajaran untuk mata pelajaran IPS adalah media yang perlu dikembangkan di SMP Negeri 1 Sawan. Dengan Multimedia Pembelajaran diharapkan menarik minat siswa, membangkitkan gairah siswa untuk mempelajari kembali materi yang disajikan melalui kombinasi atau gabungan antara teks, citra, audio, dan video yang sangat menarik.

Berdasarkan pemaparan di atas dalam penelitian ini akan dicoba untuk mengembangkan multimedia pembelajaran yang inovatif. Diharapkan dengan adanya multimedia pembelajaran ini, proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih baik dan menyenangkan sehingga pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dapat lebih ditingkatkan. Berdasarkan hal tersebut, maka dalam penelitian ini dicoba untuk mengembangkan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Semester genap Tahun Pelajaran 2012/2013 Di SMP Negeri 1 Sawan Kabupaten Buleleng.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan produk yang digunakan dalam pengembangan multimedia pembelajaran untuk mata pelajaran IPS di kelas VII adalah model Luther yang kemudian dikutip oleh Sutopo. Sutopo (2003:32) memaparkan bahwa "dalam pengembangan melibatkan 6 langkah yakni: (1) konsep (*Concept*), (2) perancangan (*Design*), (3) pengumpulan bahan (*Collecting Materials*), (4) pembuatan (*Assembly*), (5) uji coba (*Testing*), dan (6) distribusi (*Distribution*)".

Pemilihan model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Model ini terdiri dari enam tahapan kegiatan, yaitu. 1) Konsep pengembangan konsep dilakukan dengan identifikasi mata pelajaran, merumuskan kompetensi dasar berdasarkan silabus, serta menetapkan indikator dan tujuan pembelajaran. 2) Desain, mendesain produk dilakukan melalui dua tahap yaitu, (a) mengidentifikasi dan memutuskan *software* apa yang akan digunakan dalam mengembangkan produk, (b) mengembangkan naskah media dalam bentuk *flowchart* dan *storyboard* untuk memberikan visual sederhana dari alur kerja dan tampilan produk mulai awal hingga akhir. 3) Pengumpulan bahan, kegiatan berupa memilih dan mengumpulkan setiap komponen media audiovisual yang diperlukan dalam pembuatan produk tersebut. Komponen tersebut terdiri dari teks dari substansi materi yang ingin disampaikan lewat produk tersebut dan komponen pendukung berupa gambar, animasi, audio, video dan lain-lain. 4) Pembuatan, adalah menyusun setiap komponen yang telah dikumpulkan sesuai dengan desain yang telah dibuat sebelumnya dalam bentuk naskah media dengan menggunakan *software* yang telah ditentukan dan tidak menyimpang dari konsep. 5) Uji coba bertujuan untuk melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan. Produk yang baik memenuhi tiga kriteria yaitu, kriteria isi materi, kriteria desain dan kriteria media. 6) Distribusi, menyebarluaskan produk CD (*Compact Disk*) multimedia pembelajaran kepada pemakai produk.

Validasi produk dalam penelitian pengembangan ini terdiri atas : 1) rancangan validasi, 2) subyek validasi. Produk pengembangan berupa CD (*Compact Disk*) multimedia pembelajaran sebagai hasil dari penelitian pengembangan ini diuji tingkat validitas dan keefektifannya. Tingkat validitas multimedia pembelajaran diketahui melalui hasil analisis kegiatan validasi yang dilaksanakan melalui dua tahap yaitu, a)

review oleh ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran, b) uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Subyek validasi produk pengembangan ini adalah satu orang ahli isi mata pelajaran, satu orang ahli desain pembelajaran, satu orang ahli media pembelajaran, tiga orang siswa untuk uji coba perorangan, dua belas orang siswa untuk uji coba kelompok kecil, dan tiga puluh orang siswa untuk uji coba lapangan.

Data yang diperoleh dalam proses rancang bangun multimedia pembelajaran adalah gambaran atau pemaparan tahapan-tahapan pengembangan multimedia pembelajaran yang terdapat pada laporan perkembangan produk. Sedangkan data yang diperoleh melalui evaluasi formatif pada validitas hasil pengembangan dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu (1) data dari evaluasi tahap pertama berupa data hasil *review* ahli isi bidang studi, data hasil *review* ahli desain pembelajaran, dan data hasil *review* ahli media pembelajaran, (2) data dari hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Seluruh data yang diperoleh dari evaluasi formatif dikelompokkan menurut sifatnya menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dan kuantitatif diperoleh dari hasil *review* ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, hasil *review* ahli desain pembelajaran, hasil *review* ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan melalui angket, masukan, saran dan tanggapan.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode pencatatan dokumen dan metode kuesioner. Instrumen yang digunakan untuk metode pencatatan dokumen adalah agenda dalam bentuk

laporan perkembangan produk untuk mengetahui proses rancang bangun multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen pengumpulan data untuk metode kuesioner adalah lembar kuesioner/angket yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil *review* dari ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, siswa saat uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. (1) Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subyek coba menurut Tegeh dan Kirna (2010: 100) adalah sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum (\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan: \sum = Jumlah
 n = jumlah seluruh item angket

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan subyek coba digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = F : N$$

Keterangan:
 F = Jumlah persentase keseluruhan subyek
 N = Banyak subjek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan dalam penelitian, digunakan ketentuan seperti tabel 01.

Tabel 01. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90 – 100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75 – 89	Baik	Sedikit direvisi
65 – 74	Cukup	Direvisi secukupnya
55 - 64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0 - 54	Sangat kurang	Diulangi membuat produk

(Tegeh dan Kirna, 2010: 101)

(2) Teknik analisis deskriptif kualitatif. Data dalam penelitian kualitatif bersifat deskriptif bukan angka. Data dapat berupa gejala-gejala, kejadian dan peristiwa yang kemudian dianalisis dalam bentuk kategori-kategori. Agung, (2012:67) "analisis deskriptif kualitatif yaitu suatu cara analisis/pengolahan data dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk kalimat/kata-kata, kategori-kategori mengenai suatu objek (benda, gejala, variabel tertentu), sehingga akhirnya diperoleh simpulan umum". Dapat disimpulkan bahwa, teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil *review/validasi* ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain produk pembelajaran, ahli media pembelajaran dan uji coba siswa baik perorangan, kelompok kecil maupun uji coba lapangan. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, saran perbaikan dan komentar yang terdapat pada lembar angket/kuesioner penelitian. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih baik lagi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dari penelitian ini adalah pemaparan mengenai rancang bangun multimedia pembelajaran dari model pengembangan Luther. Adapun tahapannya adalah.

Concept, mata pelajaran yang dipilih dalam pengembangan ini adalah IPS Kelas VII semester genap. Pemilihan mata pelajaran ini didasari atas kurangnya pengembangan produk multimedia pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPS, oleh karena itu perlu di buat multimedia pembelajaran agar pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, multimedia ini tersebut dibuat untuk membantu guru dalam proses pembelajaran. multimedia pembelajaran ini mengacu pada buku ajar yang di gunakan oleh para guru di SMP Negeri 1 Sawan. Buku IPS yang di gunakan berupa BSE (Buku Sekolah

Elektronik). Materi yang dipilih untuk merancang multimedia pembelajaran ini yaitu materi IPS pada bab VI mengenai peta, atlas dan globe.

Design, mendesain produk dilakukan melalui dua tahap: (1) memilih dan menetapkan *software* yang digunakan, pilihan *software* yang bisa digunakan untuk membuat Multimedia pembelajaran antara lain *Macromedia Authorware 7.0*, *Vegas*, *Convert Video Flv To Mpeg*, *adobe photoshop CS* dan *Microsoft word*. (2) mengembangkan *flowchart* dan *Storyboard*, untuk memvisualisasikan alur kerja produk mulai awal hingga akhir. *Software* utama yang digunakan dalam merancang bangun media pembelajaran ini adalah *Macromedia Authoware*. Pemilihan *software Macromedia Authoware* didasari atas beberapa pertimbangan seperti (1) *software* ini sangat tepat untuk membuat berbagai bentuk sajian visual yang dapat menggabungkan berbagai media, seperti video, animasi, gambar dan suara, (2) *Macromedia Authoware* sungguh produktif karena dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang mendukung sehingga kita dapat bekerja dengan nyaman dan mudah, (3) Program ini menyediakan *Knowledge Objects*, *Knowledge Objects Authoring*, *Multi Icon Editing* dan juga *Export Internal Media*. *Software* pendukungnya seperti (1) *Adobe Photoshop CS3* yang di gunakan untuk merancang tombol-tombol pada multimedia pembelajaran, merancang *Background*, mengedit gambar, membuat tampilan awal dari multimedia pembelajaran dan merancang cover CD (*Compact Disk*), baik itu cover di luar CD ataupun cover di dalam CD. (2) *Convert Video Flv To Mpeg* digunakan untuk merubah format Video dari *Flv ke Mpeg*. (3) *Vegas* digunakan untuk mengedit video yang telah di *convert*. (4) *Microsoft word* digunakan untuk merancang *flowchart*, dan *story board*.

Collecting materials, kegiatan berupa pengumpulan bahan atau materi pelajaran yang diperlukan untuk pembuatan produk. Pengumpulan materi pokok dilakukan dengan menggunakan sumber-sumber atau buku-buku mata pelajaran IPS yang sudah ada dan memanfaatkan koleksi di perpustakaan SMP Negeri 1 Sawan, buku yang digunakan yaitu BSE (Buku Sekolah

Elektronik) IPS. Sedangkan pengumpulan gambar, audio, video dan animasi diperoleh dengan *Mendownload* melalui internet.

Assembly, tahap ini merupakan tahapan untuk menyusun atau membuat naskah materi pelajaran IPS yang telah disiapkan dan dimasukkan pada setiap *frame* yang disebut *screen mapping*, dengan menggunakan *software* yang sudah ditentukan. Pada tahap ini juga menggabungkan elemen multimedia, yaitu teks, *grafis*, foto, video, animasi, dan musik, menjadi sebuah multimedia pembelajaran. Perakitan multimedia ini disesuaikan dengan *flowchart* dan *storyboard* yang sudah dirancang. Hal pertama yang dilakukan yaitu membuat *background*, tombol, dan gambar-gambar, selanjutnya didesain langsung dengan menggunakan *software Macromedia Authware*.

Testing, validasi dilakukan oleh seorang ahli isi mata pelajaran, seorang ahli desain pembelajaran, seorang ahli media pembelajaran. Ahli isi bidang studi atau mata pelajaran dalam penelitian pengembangan ini adalah seorang guru mata pelajaran IPS atas nama Ibu Dra. Ni Luh Nyoman Sunarti. Ahli desain yang diminta kesediannya untuk *mereview* rancangan multimedia pembelajaran ini adalah seorang teknolog pembelajaran dengan spesifikasi minimal Sarjana (S1) Teknologi Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha atas nama Ibu Dra. Desak Putu Parmiti. Ahli media pembelajaran yang diminta kesediannya untuk *mereview* rancangan multimedia

pembelajaran adalah seorang teknolog pembelajaran dan ahli media pembelajaran dengan spesifikasi minimal Sarjana (S1) Teknologi Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha atas nama bapak Dr. I Made Tegeh, M.Pd. Selanjutnya dilakukan uji coba perorangan dengan tiga orang siswa, uji coba kelompok kecil dengan dua belas orang siswa dan uji coba lapangan dengan tiga puluh orang siswa.

Distribution, adalah kegiatan menyebarluaskan produk pembelajaran kepada pemakai produk. Sasaran pemakai produk meliputi guru dan siswa. Pada tahapan ini peneliti melakukan distribusi pada seluruh subyek penelitian yaitu siswa kelas VIIA dan VIIC SMP Negeri 1 Sawan. Distribusi dilakukan dengan membagikan CD Multimedia kepada seluruh siswa kelas VIIA dan VIIC Distribusi ini merupakan tahap akhir dari model penelitian pengembangan yang digunakan. Jadi, tahap distribusi ini dilakukan setelah *review* dari para ahli dan validasi siswa.

Analisis data menunjukkan bahwa hasil *review* dari ahli isi mata pelajaran diperoleh skor sebanyak 97,1%, hasil *review* dari ahli desain pembelajaran diperoleh skor sebanyak 92,3%, hasil *review* dari ahli media pembelajaran diperoleh skor sebanyak 86%, uji coba perorangan diperoleh skor sebanyak 91,7%, uji coba kelompok kecil diperoleh skor sebanyak 92,4%, dan uji cobai lapangan memperoleh skor sebanyak 92,3%. Adapun persentase kualifikasi bisa dilihat pada tabel 02.

Tabel 02. Kualifikasi Nilai

No	Responden	Nilai	Kualifikasi
1	Review Ahli Isi Mata Pelajaran	97,1%	Sangat Baik
2	Review Ahli Desain Pembelajaran	92,3%	Sangat Baik
3	Review Ahli Media Pembelajaran	86%	Baik
4	Uji Coba Perorangan	91,7%	Sangat Baik
5	Uji Coba Kelompok Kecil	92,4%	Sangat Baik
6	Uji Coba Lapangan	92,3%	Sangat Baik

Proses rancang bangun multimedia pembelajaran ini menggunakan prosedur pengembangan model Luther yang terdiri dari enam tahap yaitu, (a) konsep (*concept*), (b) perancangan (*design*), (c)

pengumpulan bahan (*materials collecting*), (d) pembuatan (*assembly*), (e) uji coba (*testing*) dan (f) Distribusi (*Distribution*). Dengan dilaksanakan tahapan tersebut maka dihasilkan sebuah multimedia

pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII semester genap di SMP Negeri 1 Sawan.

Hasil validasi yang meliputi *review* para ahli (ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran) dan uji pada siswa (uji perorangan, uji kelompok kecil, uji lapangan), dapat diketahui kualitas multimedia pembelajaran yang dikembangkan termasuk kriteria sangat baik dilihat dari *review* ahli isi mata pelajaran, *review* ahli desain pembelajaran, uji perorangan, uji kelompok kecil, uji lapangan dan kriteria baik dilihat dari *review* ahli media pembelajaran. Hasil pengembangan dapat dipaparkan secara berurut-urut sebagai berikut.

Menurut *review* dari ahli isi mata pelajaran yaitu Ibu Dra Ni Luh Nyoman Sunarti guru IPS di SMP Negeri 1 Sawan, terungkap bahwa komponen-komponen multimedia pembelajaran tersebar pada skor 5 (sangat baik) dan 4 (baik). Kualitas media ditinjau dari isi materi pembelajaran termasuk kriteria sangat baik. Multimedia pembelajaran ini termasuk kriteria sangat baik karena mempunyai materi konsep yang jelas, naskah yang digunakan untuk menyusun media pembelajaran ini diambil dari buku BSE IPS, yang biasa dipakai di SMP Negeri 1 Sawan. Multimedia pembelajaran ini juga mempunyai latihan soal yang dapat mengukur kemampuan pengguna setelah mempelajari materi konsep. Multimedia pembelajaran dibuat sesuai dengan standar kompetensi yang ada di SMP Negeri 1 Sawan. Oleh karena itu materi dalam multimedia pembelajaran yang dipelajari oleh pengguna sudah relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa SMP, pada kelas VII, semester genap. Atas dasar penilaian dari ahli isi mata pelajaran, maka dapat dikatakan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan dapat dipakai sebagai fasilitas belajar di kelas.

Menurut *review* dari ahli desain pembelajaran yaitu Dra. Desak Putu Parmiti, M.S., terungkap bahwa sebagian besar penilaian ahli desain pembelajaran terhadap komponen-komponen multimedia pembelajaran tersebar pada skor 5 (sangat baik) dan 4 (baik). Kualitas multimedia pembelajaran ditinjau dari desain

pembelajaran termasuk kriteria sangat baik. Multimedia pembelajaran ini dikatakan sangat baik karena multimedia pembelajaran memiliki topik yang jelas, yaitu materi peta, atlas dan globe. Multimedia pembelajaran juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, SK, KD, indikator dan tujuan pembelajaran. Atas dasar penilaian dari ahli desain pembelajaran ini, maka dapat dikatakan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan dapat dipakai sebagai fasilitas belajar di kelas.

Menurut *review* dari ahli media pembelajaran yaitu Dr. I Made Tegeh, M.Pd., terungkap bahwa sebagian besar penilaian ahli media pembelajaran terhadap komponen-komponen multimedia pembelajaran tersebar pada skor 5 (sangat baik) dan skor 4 (baik). Kualitas multimedia pembelajaran termasuk kriteria baik. Atas dasar penilaian dari ahli media pembelajaran ini, maka dapat dikatakan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan dapat dipakai sebagai fasilitas belajar di kelas.

Berdasarkan hasil penilaian uji coba siswa dari uji coba perorangan sebanyak tiga orang siswa terungkap bahwa, kualitas multimedia pembelajaran termasuk kriteria sangat baik. Penilaian siswa terhadap komponen-komponen multimedia pembelajaran pada uji coba kelompok kecil sebanyak dua belas orang siswa terungkap bahwa, kualitas multimedia pembelajaran termasuk kriteria sangat baik. Sedangkan Penilaian siswa terhadap komponen-komponen multimedia pembelajaran pada uji coba lapangan sebanyak tiga puluh orang siswa terungkap bahwa, kualitas multimedia pembelajaran termasuk kriteria sangat baik. Atas dasar penilaian dari uji coba siswa ini, maka dapat dikatakan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan dapat dipakai sebagai fasilitas belajar di kelas.

PENUTUP

Berdasarkan hasil pembahasan dan analisis data, maka didapat simpulan yaitu, pertama, rancang bangun multimedia pembelajaran IPS peta, atlas dan globe ini menggunakan model pengembangan

Luther. Adapun tahapannya yaitu, 1) Konsep, pengembangan konsep dilakukan dengan identifikasi mata pelajaran, merumuskan kompetensi dasar berdasarkan silabus, serta menetapkan indikator dan tujuan pembelajaran. 2) Desain, mendesain produk dilakukan melalui dua tahap yaitu, (a) mengidentifikasi dan memutuskan *software* apa yang akan digunakan dalam mengembangkan produk, (b) mengembangkan naskah media dalam bentuk *flowchart* dan *storyboard* untuk memberikan visual sederhana dari alur kerja dan tampilan produk mulai awal hingga akhir. 3) Pengumpulan bahan, kegiatan berupa memilih dan mengumpulkan setiap komponen media audiovisual yang diperlukan dalam pembuatan produk tersebut. Komponen tersebut terdiri dari teks dari substansi materi yang ingin disampaikan lewat produk tersebut dan komponen pendukung berupa gambar, animasi, audio, video dan lain-lain. 4) Pembuatan, adalah menyusun setiap komponen yang telah dikumpulkan sesuai dengan desain yang telah dibuat sebelumnya dalam bentuk naskah media dengan menggunakan *software* yang telah ditentukan dan tidak menyimpang dari konsep. 5) Uji coba bertujuan untuk melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan. Produk yang baik memenuhi tiga kriteria yaitu, kriteria isi materi, kriteria desain dan kriteria media. 6) Distribusi, menyebarluaskan produk CD (*Compact Disk*) multimedia pembelajaran kepada pemakai produk. Kedua, Validitas multimedia pembelajaran ini adalah sebagai berikut. Menurut *review* ahli isi mata pelajaran, multimedia pembelajaran berada pada kategori sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 97,1%. Menurut *review* ahli desain pembelajaran, multimedia pembelajaran berada pada kategori sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 92,3%. Menurut *review* ahli media pembelajaran multimedia pembelajaran berada pada kategori baik dengan persentase tingkat pencapaian 86%. berdasarkan uji coba perorangan berada pada kategori sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 91,7%. Berdasarkan uji coba kelompok kecil berada pada kategori sangat baik dengan

persentase tingkat pencapaian 92,4%. Berdasarkan uji coba lapangan berada pada kategori sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 92,3%.

Saran yang disampaikan sehubungan dengan pengembangan multimedia pembelajaran IPS adalah sebagai berikut 1) Kepada Siswa, berkaitan dengan telah dikembangkannya multimedia pembelajaran ini, maka pengguna (siswa) dapat menjadikan multimedia pembelajaran ini sebagai media belajar yang efektif, efisien dalam mata pelajaran IPS khususnya bagi siswa SMP Negeri 1 Sawan dan menggunakan multimedia pembelajaran tersebut dengan baik dan diharapkan menambah referensi yang relevan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. 2) Kepada Guru, bagi guru agar menjadikan multimedia pembelajaran ini sebagai salah satu alternatif media dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan siswa dalam belajar. Namun perlu diingat bahwa multimedia pembelajaran ini bukan satu-satunya media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Multimedia pembelajaran ini hanya sebagai perantara antara guru dan siswa. 3) Kepada Sekolah, saran untuk sekolah adalah agar sekolah dapat menjadikan multimedia pembelajaran ini sebagai tambahan koleksi media pembelajaran di sekolah. Selain itu sekolah juga perlu melakukan pengadaan media pembelajaran lain yang diperlukan dalam proses pembelajaran siswa. 4) Kepada Peneliti Lain, mengingat penelitian ini hanya sebatas menentukan validitas produk, disarankan agar peneliti lain melanjutkan penelitian ini ke uji tingkat efektifitas produk.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. Gede. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Darmawan. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suartama, Kd & Km. Sudarma. 2007. Laporan Penelitian *Pengembangan Compact Disc (CD) Multimedia Interaktif Pada*

*Mata Kuliah Media Pembelajaran.
Laporan Penelitian* (tidak diterbitkan). Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Susilana, R dan Riyana. 2008. *Media Pembelajaran (hakikat, pengembangan, pemanfaatan dan penilaian)*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Tegeh, I Made & I Made Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan. Buku Ajar* (tidak diterbitkan). Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.