

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2012/2013 DI SMP NEGERI 3 BANJAR KABUPATEN BULELENG

I Kadek Ardi Agus Suarjaya¹, Ign. I Wayan Suwatra², Luh Putu Putrini Mahadewi³.

Jurusan Teknologi Pendidikan, FIP
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: (ardhy_agus@yahoo.com¹, suwatra-pgsd@yahoo.co.id²,
, mahadewi@undiksha.ac.id³)

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan karena adanya permasalahan keterbatasan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 3 Banjar. 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 3 Banjar. Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model penelitian pengembangan Luther. Tahapannya meliputi konsep, desain, pengumpulan materi, pembuatan, uji coba, dan distribusi. Setelah melalui tahap produksi dihasilkan produk awal kemudian dilakukan *review* oleh ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Selanjutnya dilakukan validasi siswa yaitu validasi perorangan dengan 6 siswa subjek coba, validasi kelompok kecil dengan 12 siswa subjek coba, dan validasi lapangan dengan 30 siswa subjek coba. Analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini adalah menghasilkan rancangan bangun pengembangan dan produk CD multimedia pembelajaran pada siswa kelas VII semester genap di SMP Negeri 3 Banjar. Hasil validasi data menunjukkan tingkat pencapaian multimedia pembelajaran ini adalah *review* ahli isi mata pelajaran berada pada kategori baik 85,3%, *review* ahli desain berada pada kategori sangat baik (92,3%), *review* ahli media pembelajaran berada pada kategori baik (88,4%), pada uji coba perorangan berada pada kategori sangat baik (91,5%), uji coba kelompok kecil berada pada kategori baik (86,5%), dan uji coba lapangan berada pada kategori baik (87%). Oleh karena itu, multimedia yang dihasilkan dapat dikatakan sudah layak pakai.

Kata Kunci : pengembangan, multimedia pembelajaran, IPS

Abstract

This study was conducted because of the issues about limitations of teaching media for Social Science subject at SMP Negeri 3 Banjar. This study aims to describe the process of designing multimedia learning and validation of the development results in Social Science subject at grade VII in second semester, in the academic year 2012/2013 in SMP Negeri 3 Banjar. The model of the research and Development used is Luther's model of research and development. The steps includes concepting, designing, collecting materials, manufacturing, testing, and distributing. After manufacturing, the initial product was

reviewed by the expert of content in subject matter, expert of instructional design, and expert of instructional media. Furthermore, individual validation was performed by involving 6 students as subjects of try out. Small group validation was done by involving 12 students, and field validation was done by involving 30 students. Data analysis which is used is descriptive statistical quantitative analysis and qualitative descriptive analysis. The Result of this study is producing a design and product development of CD for multimedia learning in class VII semester at SMP Negeri 3 Banjar. The result of Data validation indicates the level of achievement in multimedia learning is the review of expert content in subject matter was in good category (85.3%), the review from expert of instructional design was in very good category (92.3%), the review expert of instructional media was in good categories (88, 4%), the individual testing was in very good category (91.5%), small group testing was in good category (86.5%), and field testing was in good category (87%). Therefore, the multimedia manufactured can be said to be worth to use.

Keyword: development, learning multimedia

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang kompleks, namun kompleksitasnya selalu seiring dengan perkembangan manusia. Melalui pendidikan pula berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses belajar dan pembelajaran. Berbagai masalah dalam proses belajar perlu diselesaikan dan distabilkan agar kondisi belajar tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta dapat diperoleh se-optimal mungkin. Tujuan Pendidikan Nasional adalah menciptakan Bangsa Indonesia yang cerdas dan kompetitif. Oleh karena itu, pendidikan harus adaptif terhadap perubahan zaman. Perubahan dan perkembangan aspek kehidupan perlu direspon oleh kinerja pendidikan yang profesional dan bermutu tinggi.

Mutu pendidikan yang demikian itu sangat diperlukan untuk mendukung terciptanya kehidupan yang cerdas, damai, terbuka dan demokratis serta mampu bersaing di era globalisasi sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan seluruh warga negara Indonesia. Perkembangan dan pelaksanaan pendidikan saat ini masih terus diupayakan berbagai pihak untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Dengan melibatkan seluruh komponen pembelajaran, antara lain guru, siswa, media, metode, sarana/prasarana dan lainnya diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu komponen pembelajaran yang amat penting diantaranya masalah media pembelajaran. Media memiliki peran yang penting untuk menjembatani penyampaian 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, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa, sehingga proses belajar dapat terjadi. Media pendidikan adalah salah satu faktor yang menyebabkan keberhasilan suatu pembelajaran yang baik, hal ini disebabkan karena media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang dapat memudahkan para guru untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran di dalam kelas.

Media pendidikan bertujuan untuk merangsang minat belajar siswa dan meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada hakekatnya media pendidikan juga merupakan media komunikasi, karena proses pendidikan juga merupakan proses komunikasi. Apabila kita membandingkan dengan media pembelajaran, maka media pendidikan sifatnya lebih umum, sebagaimana pengertian pendidikan itu sendiri. Sedang media pembelajaran memiliki sifat yang lebih khusus, maksudnya media pembelajaran merupakan bagian dari media pendidikan yang secara khusus digunakan untuk mencapai tujuan belajar sehingga kehadiran media di dalam dunia pendidikan khususnya dalam rangka meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam pembelajaran sangat diperlukan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal peneliti dengan guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 3 Banjar, yaitu Ibu Putu Erawati Arini, S.Pd 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 3 Banjar yaitu 70, nilai tersebut kurang standar nilai ketuntasan untuk mata pelajaran IPS di SMP Negeri 3 Banjar yaitu 75. Rendahnya nilai siswa disebabkan karena proses pembelajaran yang dilaksanakan kurang berkualitas. Beberapa permasalahan yang menyebabkan rendahnya kualitas proses pembelajaran pada materi pelajaran IPS antara lain minimnya alat bantu, minimnya bacaan yang relevan sehingga mengurangi minat siswa untuk belajar. Kurangnya penggunaan media yang dilakukan oleh guru di sekolah cenderung membuat proses belajar mengajar tidak berjalan dengan efektif. Penggunaan media yang masih sangat konvensional seperti papan tulis dirasakan kurang menarik lagi. Siswa sangat mengharapkan agar guru merancang suatu bentuk media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik psikologi siswa, sehingga siswa lebih mudah dapat menyerap materi dalam pembelajaran termasuk di dalamnya pelajaran IPS, sehingga media ini bisa digunakan oleh guru dalam mengajar dan siswa lebih mudah memahami materi pelajaran.

Berdasarkan paparan tersebut, maka dalam penelitian ini mencoba untuk mengembangkan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 3 Banjar. Multimedia pembelajaran adalah media yang belum ada dan perlu dikembangkan di SMP Negeri 3 Banjar. Multimedia pembelajaran ini diharapkan akan memotivasi siswa untuk belajar mandiri, kreatif, efektif dan efisien.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Pengembangan adalah merupakan suatu

studi (yang meliputi proses perancangan, pengembangan dan evaluasi) yang sistematis. Artinya, sama dengan studi lain, penelitian ini memiliki kaidah tertentu yang harus dirancang dan direncanakan dengan baik. Tujuannya adalah untuk menciptakan suatu produk dan *tool* (alat) baik yang bersifat pembelajaran (instructional) maupun non-pembelajaran. Jadi, output dari penelitian desain dan pengembangan dapat berbentuk produk maupun alat (*tools*). Produk dan *tool* yang dihasilkan tersebut bisa berupa hal baru maupun memperbaiki dari yang sudah ada. Agar produk tersebut secara empirik terbukti memenuhi tujuan dan atau memenuhi kebutuhan, maka harus mengikuti proses mulai dari perancangan, pengembangan dan evaluasi dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk untuk kepentingan pendidikan dan pembelajaran yang diawali dengan analisis kebutuhan dilanjutkan dengan pengembangan produk, kemudian dilanjutkan dengan proses pengembangan dan diakhiri dengan evaluasi. Penelitian ini produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berupa Multimedia Pembelajaran pada materi gejala atmosfer dan hidrosfer.

Pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII ini menggunakan model Luther yang kemudian dikutip oleh 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 pengembangan ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis. Model Luther 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. Tahapan dari model ini sebagai berikut. (1) Pengembangan konsep (*Concept*), dilakukan dengan identifikasi mata

pelajaran, merumuskan kompetensi dasar berdasarkan silabus, serta menetapkan indikator. (2) Mendesain produk (*Design*), dilakukan melalui dua tahap: (a) memilih dan menetapkan *software* yang digunakan, (b) mengembangkan *flow chart*, untuk memvisualisasikan alur kerja produk mulai awal hingga akhir. (3) Pengumpulan bahan atau materi (*Collecting materials*), kegiatan berupa kuliah yang diperlukan untuk pembuatan produk seperti : materi pokok (substansi mata pelajaran), aspek pendukung seperti gambar animasi, audio, video sebagai ilustrasi, *clip-art image*, dan grafik. (4) Pembuatan (*Assembly*), adalah naskah materi pelajaran yang dimasukkan pada setiap *frame* yang disebut *screen mapping*. (5) Uji coba (*Test Drive*), untuk melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan. Produk yang baik memenuhi dua kriteria yakni: kriteria pembelajaran dan kriteria penampilan. (6) Penyebarluasan produk pembelajaran (*Distribution*), adalah kegiatan berupa penyebarluasan produk pembelajaran kepada pemakai produk. Sasaran pemakai produk meliputi guru dan siswa.

Validasi produk dalam penelitian pengembangan ini terdiri atas : (1) rancangan validasi Pengembangan multimedia pembelajaran dalam bentuk CD (*Compact Disk*) ini harus diuji tingkat validitasnya. Hasil analisis kegiatan validasi yang dilaksanakan melalui dua tahap, yakni: a) validasi oleh ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain media pembelajaran dan ahli media pembelajaran, b) uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. (2) subyek validasi, tingkat validitas multimedia pembelajaran diketahui melalui hasil analisis kegiatan validasi yang dilaksanakan melalui dua tahap, yakni: (a) *review* oleh ahli isi bidang studi atau mata pelajaran terdiri dari satu orang ahli isi bidang studi adalah seorang guru mata pelajaran minimal yang berspesifikasi Ahli Madya, satu orang ahli desain CD pembelajaran adalah seorang teknologi pembelajaran, dan satu orang ahli media pembelajaran dengan spesifikasi minimal Sarjana (S1) Teknologi Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha). (b) uji

coba perorangan yang terdiri dari enam orang, uji kelompok kecil yang terdiri dari duabelas orang siswaw, dan uji coba lapangan terdiri dari tigapuluh orang siswa.

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

Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari (1) metode pencatatan dokumen digunakan untuk mengetahui proses rancang bangun pengembangan multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan adalah laporan perkembangan produk dan (2) metode kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data hasil review dari ahli isi bidang studi, review ahli media pembelajaran dan review ahli media pembelajaran, siswa saat uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan, instrumen yang digunakan adalah angket. Berikut rancangan instrumen yang terdapat pada angket untuk pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini.

Mendeskripsikan data dilakukan untuk menggambarkan data guna memperoleh bentuk nyata dari responden, sehingga lebih dipahami oleh peneliti atau

orang lain, sedangkan uji statistika digunakan untuk menentukan hasil analisis data yang berasal dari sampel dan menggunakan hasil tersebut sebagai hasil dari populasi. Berdasarkan paparan tersebut, maka dalam penelitian pengembangan ini digunakan dua macam teknik analisis data, yaitu analisis statistik deskriptif kuantitatif dan teknik analisis statistik deskriptif kualitatif. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif kuantitatif dan analisis statistik deskriptif kualitatif. (1) Teknik analisis statistik 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.

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

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 Validasi 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 Statistik Des-kriptif 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 me-

ngolah 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 mengelompokan 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 dari multimedia pembelajaran 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. Tahapan dari model ini terdiri dari enam tahap kegiatan, yaitu: (1) *concept*, dilakukan dengan menentukan mata pelajaran, identifikasi mata pelajaran, merumuskan kompetensi dasar berdasarkan silabus, serta menetapkan indikator. Salah satu cara untuk menentukan adalah dengan melakukan wawancara atau analisis kurikulum. 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 buatkan multimedia pembelajaran agar pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, multimedia ini tersebut dibuat untuk membatu guru dalam proses pembelajaran. Multimedia pembelajaran ini mengacu pada buku ajar yang di gunakan oleh para guru di SMP Negeri 3 Banjar. Buku IPS yang di gunakan berupa BSE (Buku Sekolah Elektronik). Materi yang dipilih untuk merancang multimedia pembelajaran ini yaitu materi IPS pada bab VII mengenai Gejala Atmosfer dan Hidrosfer. (2) *Design*, mendesain produk dilakukan melalui dua tahap: (a) memilih dan menetapkan *software* yang di-gunakan, pilihan *software* yang bisa digunakan untuk mem-buat Multimedia pembelajaran antara lain *Adobe Flash CS 3 Profesional*, *Adobe photoshop CS 3* dan *Microsoft word*. (b) mengembangkan *flowchart* dan *Storybard*, untuk mem-visualisasikan alur kerja produk mulai awal hingga akhir. *Software* utama yang digunakan dalam merancang bangun media pembelajaran ini adalah *Adobe Flas CS 3 Profesional*. (3) *Collecting Materials*, kegiatan berupa pengumpulan bahan atau materi pelajaran yang diperlukan untuk pem-buatan produk. Pengumpulan materi pokok di-

lakukan dengan menggunakan sumber-sumber atau buku-buku mata pelajaran IPS yang sudah ada dan memanfaatkan koleksi di perpustakaan SMP Negeri 3 Banjar, buku yang digunakan yaitu BSE (Buku Sekolah Elektronik) IPS. Sedangkan pengumpulan gambar, audio, dan animasi diperoleh dengan *Men-download* melalui internet. (4) *Assembly*, Tahap ini merupakan tahapan untuk menyusun atau merakit 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. (5) *Tes Drive*, validasi dilakukan oleh seorang ahli isi mata pelajaran, seorang ahli desain pembelajaran, seorang ahli media pembelajaran Ahli isi bidang mata pelajaran dalam penelitian pengembangan ini adalah seorang guru mata pelajaran IPS atas nama Ibu Putu Erawati Ariani S.Pd. Ahli desain yang diminta kesediannya untuk *meriview* 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 validasi perorangan dengan enam orang siswa, validasi kelompok kecil dengan dua belas orang siswa dan validasi lapangan dengan tiga puluh orang siswa. (6) *Distribution* adalah kegiatan berupa penyebaran 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 VII10 dan

VII11 SMP Negeri 3 Banjar . Distribusi dilakukan dengan membagikan CD Multimedia kepada seluruh siswa kelas VII10 dan VII11. Distribusi ini merupakan tahap akhir dari model penelitian pengembangan yang digunakan.

Pengembangan multimedia pembelajaran ini telah dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu konsep (*concept*), desain (*design*), pengumpulan bahan materi (*collecting materials*), pembuatan (*assembly*), uji coba (*testing*), dan distribusi (*distribution*). Dengan mengikuti beberapa tahapan telah dihasilkan sebuah multimedia pembelajaran dengan materi gejala atmosfer dan hidrosfer untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Banjar. Dalam mengembangkan multimedia mengalami berbagai kendala namun kendala tersebut sudah dapat terselesaikan sehingga dihasilkan sebuah multimedia pembelajaran yang sudah valid.

Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh selama uji coba serta masukan dari *review* ahli isi materi, *review* ahli media, *review* ahli desain, dan siswa selaku pengguna. Adapun kualitas multimedia pembelajaran ini dapat diketahui dari beberapa aspek berikut. Pertama, berdasarkan hasil penilaian dari ahli isi mata pelajaran yaitu Ibu Putu Erawati Ariani, S.Pd guru IPS di SMP Negeri 3 Banjar, 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 dengan persentase tingkat pencapaian 85,3%. Multimedia pembelajaran ini termasuk kriteria baik karena mempunyai materi konsep yang jelas, naskah yang digunakan untuk menyusun multimedia pembelajaran ini diambil dari buku BSE IPS, yang biasa dipakai di SMP Negeri 3 Banjar. 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 3 Banjar. 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 di-kembangkan dapat dipakai sebagai fasilitas belajar di Kelas.

kedua Berdasarkan hasil penilaian dari ahli desain pembelajaran yaitu Dra. Desak Putu Parmiti, M.S., terungkap bahwa sebagian besar penilaian *review* 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 dengan persentase tingkat pencapaian 97%. 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 multi-media pembelajaran yang di-kembangkan dapat dipakai sebagai fasilitas belajar di kelas.

Ketiga berdasarkan hasil penilaian 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 dengan persentase tingkat pencapaian 88,4%. Atas dasar penilaian dari ahli media pembelajaran ini, maka dapat dikatakan bahwa multimedia pembelajaran yang di-kembangkan dapat dipakai sebagai fasilitas belajar di kelas.

Keempat berdasarkan hasil penilaian validasi produk dari validasi perorangan sebanyak enam orang siswa terungkap bahwa, kualitas multimedia pembelajaran ditinjau dari validasi perorangan termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 91,5%. Penilaian siswa terhadap komponen-komponen multimedia pembelajaran pada validasi kelompok kecil sebanyak duabelas orang siswa

terungkap bahwa, kualitas multimedia pembelajaran ditinjau dari validasi kelompok kecil termasuk kriteria baik dengan persentase tingkat pencapaian 86%. Sedangkan Penilaian siswa terhadap komponen-komponen multimedia pembelajaran pada validasi lapangan sebanyak tigapuluh orang siswa terungkap bahwa, kualitas multimedia pembelajaran ditinjau dari validasi lapangan termasuk kriteria baik dengan persentase tingkat pencapaian 87%. Atas dasar penilaian dari validasi 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 sebagai berikut. 1) Rancang bangun multimedia pembelajaran gejala atmosfer dan hidrosfer ini menggunakan model pengembangan Luther, yang ini terdiri dari enam tahap, yaitu, (1) konsep (*concept*), pengembangan konsep dilakukan dengan identifikasi mata pelajaran, merumuskan kompetensi dasar, analisis karakteristik siswa, menetapkan indikator, (2) desain (*design*), mendesain produk dilakukan melalui dua tahap yaitu, (a) memilih dan menetapkan *software* untuk membuat multimedia pembelajaran (b) mengembangkan *flow chart* dan *storyboard*, untuk memvisualisasikan alur

kerja produk mulai mengerjakan produk dari awal hingga produk multimedia pembelajaran selesai, (3) pengumpulan bahan (*collecting materials*), kegiatan berupa pengumpulan bahan atau materi pelajaran yang diperlukan untuk membuat produk seperti, materi pokok, aspek pendukung seperti gambar animasi, audio, dan grafik, (4) pembuatan (*assembly*), adalah merakit dan menyusun naskah materi pelajaran yang dimasukkan pada setiap *frame* yang disebut *screen mapping*, (5) uji coba (*testing*), melakukan uji coba terhadap produk yang dikembangkan. Produk yang baik memenuhi dua kriteria yaitu kriteria pembelajaran dan kriteria penampilan, (6) distribusi (*distribution*), adalah kegiatan berupa menyebarluaskan produk pembelajaran kepada pemakai produk. Sasaran pemakai produk meliputi guru dan siswa. 2) Multimedia pembelajaran ini menurut dari *review* ahli isi mata pelajaran berada pada kategori (85,3%), menurut *review* dari ahli desain pembelajaran berada pada kategori sangat baik (97%), menurut dari *review* ahli media pembelajaran berada pada kategori baik (88,4%), menurut dari uji coba perorangan berada pada kategori sangat baik (91,5%), menurut dari uji coba kelompok kecil berada pada kategori baik (86,5%), dan menurut dari uji lapangan berada pada kategori baik (87%). persentase kualifikasi bisa dilihat di tabel 02.

Tabel 02. Kualifikasi Nilai Validasi

No	Responden	Nilai	Kualifikasi
1	Review Ahli Isi Mata Pelajaran	85,3%	Sangat Baik
2	Review Ahli Desain Pembelajaran	97%	Sangat Baik
3	Review Ahli Media Pembelajaran	88,4%	Baik
4	Uji Coba Perorangan	91,6%	Sangat Baik
5	Uji Cba Kelompok Kecil	86,5%	Baik
6	Uji CobaLapangan	87%	Baik

Saran yang disampaikan sehubungan dengan pengembangan multimedia pembelajaran IPS sebagai berikut.

- 1) Kepada Siswa, berkaitan dengan telah dikembangkannya multi-media pembelajaran ini, maka pengguna (siswa) multimedia pembelajaran ini dapat menggunakannya sebagai media belajar yang efektif, efisien dalam mata pelajaran IPS khususnya bagi siswa SMP Negeri 3 Banjar dan menggunakan multimedia pembelajaran tersebut dengan baik dan diharapkan menambah referensi yang relevan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
- 2) Kepada Guru, saran bagi guru adalah, agar multi-media pembelajaran ini dijadikan 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 dari pengembangan multimedia pembelajaran ini 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 atau Mahasiswa, produk pengembangan ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut pada sekolah, kelas dan mata pelajaran yang berbeda, karena pengembangan multimedia pembelajaran ini tidak dimaksudkan untuk mengatasi semua permasalahan dalam proses pembelajaran siswa. Disamping itu bagi peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan penelitian ini sampai pada tahap pengukuran hasil belajar serta dapat mengembangkannya menjadi penelitian eksperimen atau penelitian tindakan kelas.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti banyak mendapat bimbingan, dorongan, arahan dan saran dari berbagai pihak. Peneliti mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada: 1) Drs. Ign. I Wayan Suwatra, M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, petunjuk, dan saran dalam penyelesaian skripsi ini. 2) Luh Putu Putrini Mahadewi, S.Pd., M.S., selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. 3) Nyoman Purnayasa, S.Pd.MM, selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Banjar yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian. 4) Putu Erawati Arini, S.Pd., selaku ahli isi yang telah membantu validasi Media Pembelajaran. 5) Semua siswa kelas VII SMP Negeri 3 Banjar yang telah menjadi subyek dalam penelitian ini. 6) Rekan-rekan mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah banyak memberikan dukungan dan bantuannya dalam pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A.A. Gede. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Suartama, Kd. 2011. *Pengembangan Multimedia untuk meningkatkan Kualitas Pembelajaran pada Mata Kuliah Media Pembelajaran*. Tesis (tidak diterbitkan). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudarma, I K. & I M Tegeh. 2007. *Penelitian Pengembangan (Pengembangan Produk-Produk di Bidang Teknologi Pendidikan)*. Makalah disajikan dalam Pelatihan Penyusunan Proposal Penelitian dan Pengembangan di Jurusan Teknologi Pendidikan Undiksha.. Singaraja.

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