

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII
DI SMPN 2 GENDING TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



Oleh:

AB. Dimas Ghimby
NIM: T20169035

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
AGUSTUS 2020**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII
DI SMPN 2 GENDING TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh:

AB. Dimas Ghimby
NIM: T20169035

Disetujui Pembimbing



Anindya Fajarini, M.Pd.
NIP. 19900301 201903 2 007

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII
DI SMPN 2 GENDING TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

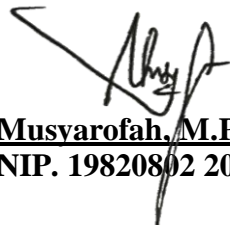
SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial


Hari : Senin
Tanggal : 30 November 2020

Tim Penguji

Ketua


Musyarofah, M.Pd.
NIP. 19820802 201101 2 004

Sekretaris


Abdurrahman Ahmad, M.Pd.
NUP. 20160378

Anggota:

1. Dr. H. Mundir, M.Pd.
2. Anindya Fajarini, M.Pd.

()
()

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I.
NIP. 19640511 199903 2 001

MOTTO

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا، سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ . رَوَاهُ مُسْلِمٌ

Artinya: “Barangsiapa menempuh jalan untuk menuntut ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga. (HR. Muslim: 2699).¹

¹ Imam An-Nawawi, *Syarah Hadist Arba'in Dilengkapi TABEL RINGKASAN HAFALAN ARBA'IN AN-NAWAWI* (Solo: Pustaka Arofah, 2007), 176.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil 'alamin segala puji dan beribu terimakasih senantiasa aku panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kemudahan serta kelancaran dalam rangka menyelesaikan tugas akhir ini. Kupersembahkan skripsi ini yang telah dikerjakan dengan penuh kesungguhan untuk orang-orang tercinta:

1. Bapak Ata'illah dan Ibu Hidayatul Mardiyah yang telah mencintaiku dengan tulus dan penuh perjuangan memberikan hidupnya untuk putra pertamamu ini. Terimakasih atas segala doa dan usaha terbaik yang kalian berikan sehingga aku bias mencapai cita-cita yang aku impikan ini. Semoga Allah SWT mengabulkan segala doa dan segala keinginanmu
2. Para guru dan Dosen yang selalu memberikan ilmu yang bermanfaat bagi saya, terimakasih atas didikan dan kasih sayangnya yang diberikan selama menimba ilmu. Semoga Allah membalas keikhlasan kalian dan semoga menjadi keberkahan hidup dunia akhirat
3. Kepada teman-teman seperjuangan Tadris IPS angkatan 2016 yang selalu memberikan dukungan serta semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Sahabat-sahabatku Firdan A Risqiansyah, Ina Mahmuda, Itsna Yusria, Mohammad Alif Fatoni Rosadi, Fadil Ahmad Husen, Mohammad Fiki Maulana Hardiansah, M. Mahrom Hidayat yang senantiasa ada dalam keadaan suka maupun duka serta yang selalu menghibur dan memberikan kenangan yang tidak akan pernah aku lupakan.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan waktu, kesehatan, dan kekuatan sehingga penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Di SMPN 2 Gending Tahun Pelajaran 2019/2020” dapat terselesaikan dengan baik dan berjalan dengan lancar.

Banyak pihak yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu penulis ucapkan terimakasih, semoga Allah selalu memberikan limpahan rahmat dan hidayah-Nya. *Jazakumullah*, khususnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, S.E., M.M. Selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Jember yang telah mengayomi mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Jember.
2. Ibu Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Jember yang telah membimbing mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Ibu Musyarofah, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah melancarkan proses persetujuan dalam skripsi.
4. Ibu Anindya Fajarini, M.Pd. Selaku dosen pembimbing skripsi yang telah mengarahkan dan membimbing dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Dr. Moh. Sutomo, M.Pd. Selaku dosen Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah meluangkan waktunya dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
6. Bapak Matlubul Khairi, M.Kom. Selaku guru produktif di jurusan Informatika SMKN 2 Kraksaan yang telah meluangkan waktunya dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.

7. Ibu Wahyu Dwi Astutik, S.Pd. Selaku guru Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII di SMPN 2 Gending yang telah meluangkan waktunya dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
8. Dosen Tadris IPS Institut Agama Islam Negeri Jember yang telah memberikan banyak Ilmu sehingga bisa menyelesaikan skripsi dengan baik.

Akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi pembaca, semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya kepada kita semua. Amin Ya Rabbal Alamin.

Jember, 3 November 2020



AB. Dimas Ghimby

NIM. T20169035

ABSTRAK

AB. Dimas Ghimby, 2020: *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Di SMPN 2 Gending Tahun Pelajaran 2019/2020*

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 2 Gending Tahun Pelajaran 2019/2020, (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 2 Gending Tahun Pelajaran 2019/2020.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini dilakukan di SMPN 2 Gending. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu angket.

Hasil penelitian dan pengembangan: (1) Proses penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan beberapa tahapan yang diadaptasi dari model penelitian pengembangan versi ADDIE. Adapun tahapan tersebut yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tahap *analysis* meliputi studi lapangan dan studi literatur. Tahap *design* meliputi pembuatan *flowchart* dan *storyboard*. Tahap *development* meliputi pembuatan produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, validasi ahli materi dan validasi ahli media, serta revisi media pembelajaran dari ahli materi dan ahli media. Tahap *implementation* dilakukan dua siklus yaitu uji coba produk kelompok kecil yang melibatkan 6 orang siswa dan uji coba produk kelompok besar yang melibatkan 27 orang siswa. Tahap *Evaluation* ini dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi yang dihasilkan berbentuk *compact disk* (CD) berbasis multimedia interaktif, (2) hasil penilaian ahli desain media pembelajaran memperoleh rerata hasil penilaian pada aspek tampilan adalah 4,3 dan rerata hasil penilaian pada aspek pemograman adalah 4,5. Pada ahli materi memperoleh rerata hasil penilaian pada aspek pembelajaran adalah 3,6. Selanjutnya diujicobakan kepada guru dan siswa SMPN 2 Gending kelas VII terhadap media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan, diperoleh rerata hasil penilaian guru IPS adalah 3,8. Hasil uji coba pada peserta didik mendapatkan skor rata-rata 4,6.

Berdasarkan dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif terdiri atas tiga validasi, yaitu materi, media dan guru IPS. Kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dari hasil validasi Tim ahli materi, media, dan guru IPS baik dan respon peserta didik sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis multimedia interaktif layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas VII di SMPN 2 Gending.

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	6
C. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	7
E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	9
F. Definisi Istilah atau Definisi Operasional	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Penelitian Terdahulu	12
B. Kajian Teori.....	18
BAB III METODE PENELITIAN	36

A. Model Penelitian dan Pengembangan	36
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	37
C. Uji Coba Produk.....	40
1. Desain Uji Coba	40
2. Subjek Uji Coba	41
3. Jenis Data.....	42
4. Instrumen Pengumpulan Data	43
5. Teknis Analisis Data.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	51
A. Penyajian Data Uji Coba	51
B. Analisis Data	61
C. Revisi Produk	65
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	69
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	69
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	72
DAFTAR PUSTAKA	74
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	78
LAMPIRAN.....	79

DAFTAR TABEL

No.	Uraian	Hal
1.1	Tabel Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian yang dilakukan	16
2.1	Tabel Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	45
2.2	Tabel Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	45
2.3	Tabel Kisi-Kisi Instrumen Guru IPS	46
2.4	Tabel Kisi-Kisi Instrumen Peserta Didik	47
3.1	Tabel Konversi Nilai	48
4.1	Tabel Hasil Validasi Ahli Materi Pada Aspek Pembelajaran.....	52
4.2	Tabel Komentar dan Saran Ahli Materi	53
4.3	Tabel Hasil Validasi Ahli Media Pada Aspek Tampilan	54
4.4	Tabel Hasil Validasi Ahli Media Pada Aspek Pemograman.....	55
4.5	Tabel Komentar dan Saran Ahli Media.....	56
5.1	Tabel Hasil Validasi Guru IPS Pada Aspek Isi	57
5.2	Tabel Komentar dan Saran Guru IPS	58
6.1	Tabel Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	59
7.1	Tabel Kriteria Uji Kelayakan	62
7.2	Tabel Kriteria Uji Kelayakan	63
7.3	Tabel Kriteria Uji Kelayakan	63
7.4	Tabel Kriteria Uji Kelayakan	64
7.5	Tabel Kriteria Uji Kelayakan	65
8.1	Tabel Revisi Ahli Materi	66

8.2	Tabel Revisi Ahli Media	67
8.3	Tabel Revisi Guru IPS.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

No.	Uraian	Hal
Lampiran 1.	Flowchart Media Pembelajaran	79
Lampiran 2.	Jurnal Kegiatan	80
Lampiran 3.	Surat Izin Penelitian	81
Lampiran 4.	Surat Keterangan Selesai Penelitian	82
Lampiran 5.	Storyboard Media Pembelajaran	83
Lampiran 6.	Tampilan CD Pembelajaran... ..	89
Lampiran 7.	Hasil Validasi Ahli Materi.....	90
Lampiran 8.	Hasil Validasi Ahli Media.....	92
Lampiran 9.	Hasil Validasi Guru IPS	95
Lampiran 10.	Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	97
Lampiran 11.	Hasil Uji Coba Kelompok Besar	98

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mempengaruhi berbagai segi kehidupan manusia, salah satunya dalam bidang pendidikan. Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan, baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana prasarana pendidikan. Guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik didalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran dikelas.²

Ketercapaian tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai aspek, antara lain aspek guru, siswa, ketersediaan sarana- prasarana, penggunaan sumber belajar yang variatif, penerapan metode pembelajaran yang tidak monoton, serta penggunaan media yang menarik. Kemajuan jaman yang diiringi oleh kecanggihan teknologi mendukung penggunaan media yang bervariasi dalam pembelajaran. Permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran adalah adanya keterbatasan ketrampilan guru untuk menggunakan media, keterbatasan

² Amir Fatah dan Sudiyanto, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis IT Terhadap Aktivitas Dan Prestasi Belajar Siswa SMK Bidang Otomotif Di Sleman Dan Yogyakarta," *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif* 01, no.1 (2018): 56.

sarana prasarana yang tersedia di sekolah, dan juga keterbatasan ketersediaan media pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran pada dasarnya adalah proses komunikasi yang dilakukan untuk penyampaian informasi dari guru kepada siswa, oleh karena itu media pembelajaran menempati posisi penting sebagai salah satu sistem pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran IPS. Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya.

Pendidikan IPS untuk tingkat sekolah bisa diartikan sebagai: (1) Pendidikan IPS yang menekankan pada tumbuhnya nilai-nilai kewarganegaraan, moral ideologi negara dan agama; (2) Pendidikan IPS yang menekankan pada isi dan metode berpikir ilmu sosial; (3) pendidikan IPS yang menekankan pada *reflective inquiry*. Tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk melatih siswa bertanggung jawab sebagai warga negara yang baik.³ Dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa IPS merupakan bahan kajian yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang antara lain mencakup ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan dan lain sebagainya yang dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat.⁴

Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai bahan kajian merupakan materi pembelajaran yang dapat dikemas menjadi satu atau beberapa mata pelajaran

³ Edy Surahman & Mukmin, "Peran Guru IPS Sebagai Pendidik Dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP," *Jurnal Pendidikan IPS* 04, no.1 (2017): 5.

⁴ Supardi & Anik Widiastuti, "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Terpadu Berbasis Audiovisual," *JIPSINDO* 02, no.1 (2015): 4.

atau diintegrasikan dengan bahan kajian lain sesuai dengan kebutuhan pendidikan. IPS sebagai salah satu mata pelajaran yang membahas dinamika permasalahan sosial memerlukan dukungan media yang dapat mengungkap aspek- aspek tersebut.⁵ Pembelajaran yang didukung media yang menarik dapat meningkatkan ketertarikan siswa dan dapat memperlancar ketercapaian tujuan pembelajaran IPS di SMPN 2 Gending. Sayangnya, Pada proses Pembelajaran IPS materi Interaksi Sosial guru masih banyak yang tidak menggunakan variasi media dalam mengajar, yang penting menyampaikan materi. Media yang paling sering dipakai oleh guru adalah LKS untuk menyampaikan pembelajaran dan hal tersebut membuat siswa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Pernyataan ini didasarkan pada observasi di SMPN 2 Gending.

Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 12 Oktober 2020 di SMPN 2 Gending, Kecamatan Gending, Kabupaten Probolinggo, Jawa Timur, ditemukan hambatan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung. Belum adanya guru yang menggunakan lain sebagai sarana belajar atau media pembelajaran. Guru masih menggunakan buku sebagai sumber belajar dan papan tulis sebagai media pembelajaran. Khususnya dalam mata pelajaran IPS pada materi Interaksi Sosial. Hal ini menyebabkan siswa cenderung bersikap pasif dalam proses pembelajaran, sehingga hanya sebagai penerima informasi dari guru. Teknik pembelajaran yang monoton, menggunakan komunikasi secara verbal

⁵ Muhammad Ryan Nur Ridho, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Sebagai Sumber Belajar IPS Kelas VIII SMP Materi Mobilitas Sosial," *Jurnal Social Studies* 08, no.1 (2019): 117.

menjadikan siswa merasa bosan. Penerapan metode pembelajaran konvensional atau metode ceramah oleh guru ini, menyebabkan dalam proses pembelajaran siswa kurang mendapat kesempatan secara luas untuk menyampaikan ide-ide atau gagasan, mengembangkan pengalaman, dan potensi yang dimiliki. Teknologi komputer belum dimanfaatkan untuk proses pembelajaran, sehingga menyebabkan turunnya motivasi dan minat belajar siswa. Terbatasnya pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai media guru untuk menyampaikan materi pelajaran.

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif akan memberikan suasana berbeda yang dapat mengubah persepsi siswa mengenai pembelajaran IPS pada materi Interaksi Sosial. Multimedia membawa dampak yang baik bagi pendidik, karena dengan adanya multimedia pendidik berpeluang untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga bisa meningkatkan hasil belajar menjadi lebih baik. Multimedia bagi peserta didik diharapkan mempermudah mereka dalam menyerap materi pelajaran secara cepat dan efisien serta belajar mandiri bisa diterapkan.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam proses pembelajaran akan menggeser pembelajaran yang membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Memanfaatkan multimedia interaktif menjadikan guru bukan lagi sebagai satu-satunya sumber belajar siswa dan multimedia diharapkan bisa membuat siswa aktif dalam belajar. Ketertarikan siswa akan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, juga akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Multimedia pembelajaran memberikan

peluang kepada siswa untuk belajar mandiri, sehingga belajar bisa dilakukan kapan saja. Media pembelajaran digunakan untuk menarik perhatian dan membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Istilah multimedia didefinisikan oleh Gayeski, “sebagai kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, menghantarkan dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video dan sebagainya”. Dalam multimedia, terdapat istilah interaktif. Pengertian interaktif dalam hal ini berkaitan dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi.⁶ “Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai *user* atau pengguna produk) dan komputer (*software/aplikasi/produk* dalam *format file* tertentu, biasanya dalam bentuk *CD*)”. Produk (*CD* atau aplikasi) yang diharapkan memiliki hubungan dua arah atau timbal balik antara *software* atau aplikasi dengan *user*-nya.⁷ Dari paparan tersebut dapat disimpulkan multimedia interaktif adalah suatu media yang berupa teks, gambar, grafik, *sound*, animasi, *video*, interaksi dan sebagainya yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi) diperuntukkan memberikan informasi kepada masyarakat atau *user* dan dapat dikemas ke dalam format *Compact Disk (CD)*.

⁶ Hidayatul Maulidta dan Wahyu Sukartiningsih, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis ADOBE FLASH Untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas III SD,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 06, no. 5 (2018): 681-682.

⁷ Ni Kadek Tina Pirgayanti, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) di SMP Plus Fityani Pujon Malang,” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 03, no.1 (2015): 3

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka pengembang tertarik untuk mengembangkan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Di SMPN 2 Gending Tahun Pelajaran 2019/2020”. Diharapkan media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas maupun mandiri, dalam proses belajar mengajar diharapkan nantinya akan memudahkan siswa untuk memahami hal-hal yang sifatnya abstrak dan memberikan lebih banyak bahan ilustrasi yang lebih sempurna dibandingkan dengan media cetak. Penelitian ini berusaha memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran sehingga kualitas pendidikan di Indonesia dapat terus meningkat.

B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan dirumuskan bertolak dari masalah yang ingin dipecahkan dengan menggunakan alternatif yang telah dipilih. Rumusan tujuan penelitian dan pengembangan diarahkan ke pencapaian kondisi ideal sesuai dengan yang telah diuraikan dalam latar belakang.⁸ Maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu:

- 1) Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 2 Gending Tahun Pelajaran 2019/2020.

⁸ Tim Penyusun, *Pedoman Karya Ilmiah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut agama Islam Negeri Jember* (Jember: fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, 2019), 66.

- 2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 2 Gending Tahun Pelajaran 2019/2020.
- 3) Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 2 Gending Tahun Pelajaran 2019/2020.

C. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan melalui penelitian dan pengembangan ini adalah berupa media pembelajaran sebagai berikut:

1. Multimedia bersifat interaktif, yaitu memiliki komunikasi 2 arah. Komunikasi 2 arah tersebut melibatkan komputer dan manusia (sebagai *user*)
2. Produk media pembelajaran berbasis multimedia dalam bentuk *softfile* yang tersimpan di dalam *DVD*
3. Media dilengkapi dengan tombol navigasi yang memudahkan siswa menggunakannya dalam proses pembelajaran.
4. Media berbasis multimedia interaktif berisi kombinasi media yang berupa teks, *audio*, *video*, dan animasi.
5. Media pembelajaran dilengkapi dengan soal-soal latihan sehingga siswa dapat mengevaluasi materi yang dipelajari

D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Bagian ini mengungkapkan argumentasi mengapa perlu ada perubahan kondisi nyata ke kondisi ideal. Dengan kata lain, pentingnya penelitian dan pengembangan mengungkapkan mengapa masalah yang ada perlu dan mendesak

untuk dipecahkan.⁹ Dalam bagian ini diharapkan juga terungkap kaitan antara urgensi pemecahan masalah dengan konteks permasalahan yang lebih luas.¹⁰

1. Bagi Peneliti

Memberikan tambahan pengetahuan wawasan dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kriteria bahan ajar serta sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana.

2. Bagi Siswa

a. Media pembelajaran yang dihasilkan dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk mempermudah siswa dalam memahami materi ajar, sehingga dapat digunakan untuk mengoptimalkan kegiatan belajar.

b. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia interaktif yang mampu menyuguhkan perpaduan dari berbagai media yang terdiri dari teks, *video*, suara, dan animasi.

3. Bagi Guru

a. Menjadi bahan ajar penunjang bagi siswa SMP kelas VII dalam pembelajaran materi interaksi sosial.

b. Memberikan contoh bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar sesuai dengan kurikulum 2013 serta memudahkan guru mengajarkan materi interaksi sosial.

⁹ Tim Penyusun, 67.

¹⁰ Tim Penyusun, Pedoman Penulisan, 67.

- c. Memberikan kesadaran bagi para guru dan pemangku kepentingan di bidang pendidikan bahwa inovasi dan adopsi terhadap perkembangan keilmuan di bidang pendidikan dan pembelajaran sangat penting.

4. Bagi Sekolah

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif materi interaksi sosial yang sesuai dengan kurikulum 2013 dapat menjadi media dan dokumen yang berkualitas yang dapat digunakan guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar pada materi interaksi sosial

5. Bagi IAIN Jember

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru yang positif dan dapat menambah literatur mengenai pengembangan media pembelajaran.

E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Bagian ini membahas mengenai asumsi dan keterbatasan pengembangan, adapun uraian keduanya sebagai berikut:

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS di SMP adalah :

- a. Tujuan utama dari pembelajaran IPS untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, selain itu pembelajaran IPS untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk mengenal, menerima, menyerap dan memahami keterkaitan atau hubungan antara konsep

pengetahuan dan nilai, sehingga diharapkan dapat memperoleh hasil pembelajaran dengan maksimal. Hal tersebut dapat dicapai dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif.

- b. Dengan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang didesain semenarik mungkin, siswa akan lebih mengerti dan termotivasi untuk belajar mengenai materi yang diajarkan.
 - c. Dalam penggunaan media interaktif ini siswa mampu mengetahui bagaimana bentuk interaksi sosial, syarat terjadinya interaksi sosial maupun ciri-ciri interaksi sosial.
2. Keterbatasan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif Pada Mata Pelajaran IPS di SMP, yaitu media pembelajaran hanya untuk kelas VII saja dengan materi interaksi sosial

F. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Bagaian ini mengemukakan definisi istilah-istilah yang khas digunakan dalam penelitian dan pengembangan produk yang diinginkan, baik dari sisi model dan prosedur yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ataupun dari sisi produk yang dihasilkan.¹¹

1. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.¹² Sebagai sarana

¹¹ Tim Penulis, Pedoman Penulisan, 68.

¹² Mohammad Rizky Kurniawan dan Lucky Rahmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS6 Berbasis Android Pada Materi Perdagangan Internasional Kelas XI IPS SMA," *Jurnal Pendidikan Ekonomi* 03, no.3 (2018): 283

atau alat penunjang proses pembelajaran, agar siswa dapat menerima materi dengan efektif dan efisien

2. Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif adalah kombinasi sebuah media yang berbasis multimedia atau *e-learning* yang berisikan video, audio dan visual gambar. Ditambah dengan pemberian desain yang menarik minat siswa dengan mempunyai tujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi, salah satunya adalah menggunakan aplikasi *Adobe flash CS6*. *Adobe flash CS6* merupakan versi terbaru dari versi sebelumnya, *Adobe Flash CS5*. Program ini memiliki banyak fungsi seperti pembuatan animasi *object*, membuat persentasi, animasi iklan, *game*, pendukung animasi halaman web, hingga dapat digunakan untuk pembuatan film animasi.¹³

3. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu social dan ilmu lainnya, kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan.¹⁴ Jadi IPS adalah gabungan dari ilmu-ilmu social yang diolah sesuai dengan prinsip pendidikan ditingkat sekolah baik SD, SMP, dan SMA

¹³ Beta Kurnia, "Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Program Adobe Flash Profesional CS5 Dalam Pembelajaran IPS SMP Kelas VIII Materi Pokok Perubahan Masyarakat Pada Masa Penjajahan," *Jurnal Social Studies* 05, no.2 (2016): 13

¹⁴ Moh. Sutomo, *Diklat Bahan Ajar Pengembangan Kurikulum IPS* (Jember: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember, 2017), 1.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian yang hendak dilakukan. Melalui langkah ini, maka akan dapat dilihat sampai sejauh mana orsinilitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan. Adapun penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian yang hendak dilakukan akan dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ervita Lailatul Fauziah Universitas Muhammadiyah Malang pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Vertebrata Untuk Siswa SMP Kelas VII”¹⁵ Penelitian ini bertujuan untuk: Menghasilkan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Vertebrata Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa SMP Kelas VII. Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*.

Model pengembangan yang digunakan menurut langkah-langkah Borg & Gall (1983) dilaksanakan sampai lima tahapan, yaitu: penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draf produk, uji coba

¹⁵ Ervita Lailatul Fauziah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Vertebrata Untuk Siswa SMP Kelas VII” (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2018), 15

lapangan, dan merevisi hasil uji coba. Uji coba lapangan awal/terbatas ini dilakukan pada 25 siswa di kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Malang dari jumlah populasi siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Malang. Uji keefektivan terhadap penguasaan konsep siswa mampu meningkatkan rata-rata nilai posttest terhadap rata-rata nilai pretest (dari rata-rata 53,2 menjadi 90,4). Hasil uji kepraktisan menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 83,8% dari respon siswa dan 82% dari respon guru. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif materi vertebrata memperoleh pencapaian validitas media sebesar 88% dengan kualifikasi tinggi yang sebelumnya sebesar 67% dengan kualifikasi cukup tinggi dan validasi materi sebesar 91% dengan kualifikasi sangat tinggi. Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif materi vertebrata layak, praktis, dan efektif digunakan

2. Penelitian yang dilakukan oleh Aditya Raenda Ananta dan Nur Hadi Waryanto Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2018 dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Materi Lingkaran Kelas VIII SMP”*¹⁶ Penelitian ini bertujuan untuk: Mengembangkan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Materi Lingkaran Kelas VIII SMP. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kualitas media berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Penelitian ini menggunakan

¹⁶ Aditya Raenda Ananta, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Materi Lingkaran Kelas VIII SMP,” *E-Jurnal Pendidikan Matematika* 07, no.4 (2018): 2.

model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa lembar penilaian ahli materi dan media untuk mengetahui kevalidan media, angket review guru, angket respon siswa dan lembar observasi keterlaksanaan uji coba media untuk mengetahui kepraktisan media, dan tes hasil belajar siswa untuk mengetahui keefektifan media.

Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media diperoleh skor rata-rata penilaian media pembelajaran yaitu 4,39, sehingga media pembelajaran memenuhi kriteria “sangat baik”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid. Hasil angket review guru menunjukkan skor rata-rata keseluruhan 4,7 dari skor maksimal 5 dengan kriteria sangat baik. Hasil angket respon siswa menunjukkan skor rata-rata keseluruhan 4,27 dari skor maksimal 5 dengan kriteria sangat baik. secara umum media pembelajaran mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa. analisis data hasil observasi uji coba media pembelajaran terhadap kesulitan penggunaan media di atas diperoleh rata-rata presentase sebesar 93% dengan kriteria sangat baik Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kualifikasi praktis. Hasil tes belajar siswa diperoleh persentase ketuntasan klasikal 80,64% sehingga memenuhi kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan efektif

3. Penelitian yang dilakukan oleh Linda Apriyanti Universitas Lampung pada tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Teks

Deskripsi Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Kelas VII SMP”.¹⁷ Penelitian ini bertujuan untuk: Menghasilkan Produk Media Pembelajaran, Mendeskripsikan Kemerarikan Produk Media Pembelajaran, dan Menguji Efektivitas Produk Media Di Kelas VII Pada Pembelajaran Teks Deskripsi. Metode penelitian menggunakan model DDD-E, yaitu *Decide* (menentukan tujuan), *Design* (mendesain produk), *Develop* (pengembangan), dan *Evaluate* (evaluasi). Penelitian dilakukan di SMPN 4 Bandar Lampung, SMPN 12 Bandar Lampung, dan SMPN 23 Bandar Lampung. Teknik pengumpulan data dengan wawancara dan penyebaran angket di tiga sekolah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) berhasil dikembangkan media pembelajaran teks deskripsi berbasis multimedia interaktif untuk siswa kelas VII SMP; (2) kemerarikan produk media pembelajaran secara keseluruhan dinyatakan sangat menarik oleh siswa pada tiga sekolah dengan masing-masing persentase penilaian 84,41%, 86,19%, dan 88,33%; (3) media pembelajaran cukup efektif untuk digunakan di dalam proses pembelajaran teks deskripsi pada masing-masing sekolah dengan nilai N-gain sebesar (0,49), (0,50), dan (0,48) termasuk dalam kategori sedang

¹⁷ Linda Apriyanti, “Pengembangan Media Pembelajaran Teks Deskripsi Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Kelas VII SMP,” *E-Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 07, no.01 (2019): 1.

Tabel 1.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian yang dilakukan

No	Nama peneliti, tahun, dan judul penelitian	Persamaan	Perbedaan
	1	2	3
1.	Ervita Lailatul Fauziah, 2018, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Vertebrata Untuk Siswa SMP Kelas VII”	a. Sama-sama menggunakan jenis penelitian pengembangan atau <i>Research and Development</i> (R&D) b. Sama-sama meneliti tentang pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk siswa kelas VII SMP	a. Produk yang dihasilkan b. Model pengembangan Borg & Gall dengan lima tahapan, yaitu: penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draf produk, uji coba lapangan, dan merevisi hasil uji coba c. Lokasi penelitian, waktu penelitian dan subjek penelitian
2.	Aditya Raenda Ananta dan Nur Hadi Waryanto, 2018, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Materi Lingkaran Kelas VIII SMP”	a. Sama-sama menggunakan jenis penelitian pengembangan atau <i>Research and Development</i> (R&D) b. Sama-sama menggunakan model pengembangan ADDIE	a. Produk yang dihasilkan b. Menggunakan <i>software Macromedia Flash Professional 8</i> dalam pembuatan medianya c. Lokasi penelitian, waktu penelitian

	1	2	3
		<p><i>and Evaluation)</i></p> <p>c. Sama-sama meneliti tentang pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif</p>	
3	<p>Linda Apriyanti, 2019, “Pengembangan Media Pembelajaran Teks Deskripsi Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Kelas VII SMP”</p>	<p>a. Sama-sama menggunakan jenis penelitian pengembangan atau <i>Research and Development (R&D)</i></p> <p>b. Sama-sama meneliti tentang pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk siswa kelas VII SMP</p>	<p>a. Produk yang dihasilkan</p> <p>b. model DDD-E dengan empat tahapan, yaitu: <i>Decide, Design, Develop, dan Evaluate.</i></p> <p>c. Lokasi penelitian, waktu penelitian dan subjek penelitian</p>

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin, yakni “medius” yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Di bahasa Arab media disebut ‘wasail’ bentuk *jama*’ dari ‘wasilah’, yakni sinonim “*al-wast*” yang artinya juga ‘tengah’. Kata ‘tengah’ itu sendiri berarti berada diantara dua sisi, maka disebut juga sebagai ‘perantara’ (*wasilah*) atau yang mengantarai kedua sisi tersebut. Berdasarkan pernyataan diatas media dapat disebut juga sebagai pengantar atau penghubung, yaitu yang mengantarkan atau menghubungkan atau menyalurkan sesuatu hal dari satu sisi ke sisi yang lain.¹⁸

Lebih lanjut Gerlach dan Ely menjelaskan bahwa “media dapat dipahami secara garis besar meliputi manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap”.¹⁹

Berdasarkan pengertian tersebut guru, buku teks, dan lingkungan sekolah dimaksudkan sebagai media. Lebih khusus media dalam pembelajaran lebih cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis dan elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Sadiman mendefinisikan “media

¹⁸ Rina Izlatul Lailiya , “Pengembangan media pembelajaran berbasis Adobe Flash Cs6 pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang kelas X-AK SMK Muhammadiyah,” *Jurnal Pendidikan Akuntansi* 03, no.1 (2015): 2

¹⁹ Ibid, 30

pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.” Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian, serta minat siswa sehingga proses belajar dapat terjalin.

Sesuai pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber belajar yaitu buku atau modul dan sumber belajar lainnya kepada penerima yaitu siswa, agar tercipta lingkungan belajar yang kondusif, efisien, dan menyenangkan.²⁰

b. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Wina sanjaya menjabarkan beberapa fungsi tersebut dalam beberapa jenis yaitu:²¹

1) Fungsi Komunikatif.

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.

2) Fungsi Motivasi.

Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan

²⁰ Muhibuddin Fadhli , “Pengembangan media pembelajaran berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 03, no.1 (2015): 26

²¹ Rizqi Ilyasa Aghni, “Fungsi dan Jenis media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi,” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia XVI*, no.1 (2018): 100.

media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa.

3) Fungsi Kebermaknaan.

Melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.

4) Fungsi Penyamaan Persepsi.

Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

5) Fungsi Individualitas.

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik sebagaimana dikutip oleh Azhar Arsyad mengemukakan bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan

motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa”.

Selanjutnya Nana Sudjana & Ahmad Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan media pembelajaran sangat dirasakan manfaatnya dalam proses pembelajaran. Secara umum, media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, membangkitkan motivasi siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan

data. Media pembelajaran membuat metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru, sehingga siswa tidak bosan. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran serta penyampaian pesan atau isi pelajaran pada saat itu.²²

d. Macam-Macam Media Pembelajaran

Adapun macam-macam media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1) Media Audio

Media audio adalah segala macam bentuk media yang berkaitan dengan indera pendengaran, termasuk dalam kelompok media audio adalah media pembelajaran yang mengeluarkan suara dari video atau latar musik.²³

Media audio merupakan suatu media untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan melalui indera pendengaran. Agar media tersebut benar-benar dapat membawakan pesan yang membawakan pesan yang mudah diterima oleh pendengar, harus digunakan bahasa audio. Secara sederhana bahasa audio adalah bahasa yang memadukan elemen-elemen suara, bunyi dan musik, yang mengandung nilai abstrak.²⁴

²² Umar, "MEDIA PENDIDIKAN: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran," *Jurnal Tarbawiyah* 11, no.1 (2014): 136.

²³ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 02, no.02 (2018): 105.

²⁴ I Nym Adi Kurniawan, "Pengaruh Model Quantum Teaching Berbantuan Media Audio Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Semester 1 SD Gugus 7 Sukawati, Kabupaten Gianyar Tahun Ajaran 2013/2014," *Jurnal PGSD* 02, no.01 (2014): 4.

2) Media Visual

Media visual juga disebut media pandang, karena seseorang dapat menghayati media tersebut melalui penglihatan. Media visual merupakan media yang dapat dilihat, bagiannya meliputi sketsa, gambar, foto dan yang lainnya.

3) Media Audio Visual

Media Audio Visual adalah seperangkat alat yang dapat diproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Paduan antara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan obyek aslinya. Alat-alat yang termasuk dalam kategori media audio-visual adalah televisi, video VCD, sound slide dan film.²⁵

e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar tentunya harus dipilih secara tepat agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Maka perlu diperhatikan berbagai faktor yang dapat menjadi pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran. Pertimbangan tersebut didasarkan atas kriteria-kriteria. Sebagaimana yang disebutkan Rayandra Asyhar kriteria yang perlu diperhatikan dalam proses pemilihan media pembelajaran sebagai berikut:²⁶

- 1) Jelas dan rapi. Media pembelajaran yang baik harus jelas dan rapi dalam tampilannya. Mencakup layout atau pengaturan format sajian, suara,

²⁵ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: GP Press, 2011), 53-57.

²⁶ Muhammad Ali, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kursus Lapangan Elektromagnetik," *Jurnal Pendidikan Listrik* 05, no.1 (2019): 13

tulisan dan ilustrasi gambar. Ini penting dalam proses penarikan sikap siswa dalam proses belajar sehingga manfaat media itu sendiri maksimal dalam perbaikan pembelajaran.

- 2) Bersih dan menarik. Bersih dalam artian tidak ada gangguan yang tak perlu dalam tampilan media pembelajaran. Mencakup pada teks, gambar, suara dan video. Media yang tidak menarik akan menurunkan motivasi siswa dalam proses belajar.
- 3) Cocok dengan sasaran. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan jumlah sasaran. Karena media pembelajaran yang diperuntukkan untuk kelompok besar belum tentu cocok digunakan dengan kelompok kecil atau perorangan.
- 4) Relevan dengan topik yang diajarkan. Media pembelajaran yang dibuat harus sesuai dengan karakteristik isi berupa fakta, konsep, prinsip, prosedural atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran menjadi efektif dan sesuai dengan kebutuhan dari siswa itu sendiri.
- 5) Sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dibuat harus sesuai atau mengarah ke tujuan pembelajaran. Tujuan intruksional dalam pembelajaran media ditetapkan yang secara umum mengacu pada salah satu dari tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Praktis, luwes, dan tahan. Media pembelajaran harus bersifat fleksibel. Artinya media dapat digunakan oleh siapapun dan dimengerti oleh siapa saja.

- 6) Berkualitas baik. Kriteria media pembelajaran harus berkualitas baik. Kualitas ini mencakup pada semua aspek pengembangan baik visual baik gambar fotografi. Misalnya visual pada slide harus jelas tidak terganggu oleh elemen lain, misalnya layout.
- 7) Ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan situasi atau kondisi dari lingkungan atau tempat media akan digunakan. Misalnya di kelas yang sempit tidak cocok untuk media yang berukuran besar karena akan membuat pembelajaran tidak kondusif.

2. Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia Interaktif

Saat ini yang menjadi trend dalam dunia pendidikan sehubungan dengan pemanfaatan media adalah dengan menggunakan berbagai media (multimedia). Disebut multimedia karena media ini merupakan kombinasi dari berbagai media yang telah disebutkan sebelumnya, yaitu menggunakan audio, video, grafis, dan lain sebagainya. Sekarang ini multimedia diarahkan pada komputer yang dalam perkembangannya sangat pesat dan sangat membantu dalam dunia pendidikan. Media internet yang merajalela, sejatinya telah memberikan pengaruh yang positif dalam pelaksanaan pembelajaran, diantaranya dengan adanya program *e-learning*, *e-education*, dan lain sebagainya.

Penggunaan antara media dan teknologi ini disebut multimedia interaktif, yakni berbagai kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi.

Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pembelajaran. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan sebagai pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game dan lain-lain.

b. Karakteristik dan Manfaat Multimedia Interaktif

Pemilihan dan penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran harus memperhatikan berbagai karakteristik komponen, seperti: tujuan, materi strategi dan juga evaluasi pembelajaran. Adapun karakteristik multimedia pembelajaran sebagaimana yang disebutkan Daryanto sebagai berikut: ²⁷

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- 2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

²⁷ Daryanto, *Media Pembelajaran: Perannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2013), 53.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi-fungsi sebagai berikut : ²⁸

- 1) Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
- 2) Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- 3) Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.
- 4) Mampu memberikan kesempatan atas partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberikan manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan praktik belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

²⁸ Stephanus Turibius Rahmat, "Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio* 07, no.2 (2015): 203.

c. Format Multimedia Interaktif

Ada beberapa format multimedia pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi para peserta didik dalam sebuah kegiatan pembelajaran. Beberapa format multimedia tersebut antara lain :²⁹

1) Format Tutorial

sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik. Pada saat yang tepat, yaitu ketika dianggap bahwa pengguna telah membaca, menginterpretasikan dan menyerap konsep itu, diajukan serangkaian pertanyaan atau tugas. Jika jawaban atau respon pengguna benar, kemudian dilanjutkan dengan materi berikutnya. Jika jawaban atau respon pengguna salah, maka pengguna harus mengulang memahami konsep tersebut secara keseluruhan ataupun pada bagian-bagian tertentu saja (*remedial*). Kemudian pada bahagian akhir biasanya akan diberikan serangkaian pertanyaan yang merupakan tes untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna atas konsep atau materi yang disampaikan.

²⁹ Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konseo dan Pengembangan* (Yogyakarta: UNY Press, 2017), 54.

2) Format Drill and Practice

Format drill and practice, ini dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga mempunyai kemahiran di dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan terhadap suatu konsep. Program ini juga menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan maka soal atau pertanyaan yang tampil akan selalu berbeda, atau paling tidak dalam kombinasi yang berbeda.³⁰ Program ini juga dilengkapi dengan jawaban yang benar, lengkap dengan penjelasannya sehingga diharapkan pengguna akan bisa pula memahami suatu konsep tertentu. Pada bahagian akhir, pengguna juga bisa melihat skor akhir yang dia capai, sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam memecahkan soal-soal yang diajukan.

3) Format Simulasi

Multimedia pembelajaran dengan format simulasi mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya untuk mensimulasikan pesawat terbang, dimana pengguna seolah-olah melakukan aktifitas menerbangkan pesawat terbang, menjalankan usaha kecil, atau pengendalian pembangkit listrik tenaga nuklir dan lain-lain.³¹ Pada dasarnya format ini mencoba memberikan pengalaman masalah dunia nyata yang biasanya berhubungan dengan suatu resiko,

³⁰ Annisa Fathoroni, *Buku Tutorial Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Dosen Menggunakan Metode 360 Feedback* (Bandung: Kreatif Industri Nusantara, 2020), 23.

³¹ Tonni Limbong dan Janner Simamata, *Media dan Multimedia Pembelajaran* (Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2020), 4.

seperti pesawat yang akan jatuh atau menabrak, perusahaan akan bangkrut, atau terjadi malapetaka nuklir.

4) Format Eksperimen

Format eksperimen, mirip dengan format simulasi, namun lebih ditujukan pada kegiatan-kegiatan yang bersifat eksperimen, seperti kegiatan praktikum di laboratorium IPA, biologi atau kimia. Program menyediakan serangkaian peralatan dan bahan, kemudian pengguna bisa melakukan percobaan atau eksperimen sesuai petunjuk dan kemudian mengembangkan eksperimen-eksperimen lain berdasarkan petunjuk tersebut. Diharapkan pada akhirnya pengguna dapat menjelaskan suatu konsep atau fenomena tertentu berdasarkan eksperimen yang mereka lakukan secara maya tersebut.³²

5) Format Permainan

Tentu saja bentuk permainan yang disajikan di sini tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia berformat ini diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain. Dengan demikian pengguna tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar.³³

³² Ibid, 9

³³ Iwan Kosasih, "Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran," *Jurnal Sainifik Islamica* 02, no.1 (2015): 46.

3. Hakikat IPS

a. Pengertian IPS

Istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial”, disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “*social studies*” dalam kurikulum persekolahan di negara lain, khususnya di negara-negara Barat seperti Australia dan Amerika Serikat. Nama “IPS” yang lebih dikenal *social studies* di negara lain itu merupakan istilah hasil kesepakatan dari para ahli atau pakar kita di Indonesia dalam Seminar Nasional tentang *Civic Education* tahun 1972 di Tawangmangu, Solo. IPS sebagai mata pelajaran di persekolahan, pertama kali digunakan dalam kurikulum 1975.³⁴

IPS pada dasarnya memiliki tugas untuk bisa membantu pembentukan pribadi siswa yang peduli terhadap kondisi masyarakat saat ini serta mampu menerapkan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial dalam memecahkan berbagai masalah yang terjadi di lingkungannya secara kritis anaitis sehingga dengan demikian peserta didik mampu menunjukkan rasa tanggung jawabnya terhadap pembangunan bangsa dan negara.³⁵

Menurut NCSS yang dikutip Maryani bahwa IPS adalah bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi

³⁴ Sapriya, *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2015), 19.

³⁵ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2014), 11.

dan modifikasi dari konsep-konsep dan keterampilan disiplin ilmu sejarah, geografi, sosiologi, antropologi dan ekonomi yang diorganisasikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pembelajaran.³⁶

Pendidikan IPS di Indonesia tidak dapat dipisahkan dari dokumen kurikulum 1975 yang memuat IPS sebagai mata pelajaran untuk pendidikan di sekolah dasar dan menengah. Menurut Soemantri yang dikutip Sapriya menyatakan bahwa pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dan disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.³⁷

Menurut Banks yang dikutip Ahmad Susanto menyatakan bahwa *“The social studies that part of the elementary and high school curriculum which has the primary responsibility for helping studies to develop the knowledge, skill, attitude, and values needed to participate in the civic life of their local communities the nation and the world”*.³⁸

Jika disimpulkan ilmu pengetahuan sosial adalah ilmu yang mengungkap konsep-konsep, teori-teori ilmu sosial secara terarah yang berguna memahami, mempelajari, memikirkan pemecahan masalah terutama yang ada di sekitar masyarakat. Sehingga dapat memberikan

³⁶ Enok Maryani, *Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Peningkatan Ketrempilan Sosial* (Bandung: Alfabeta, 2011), 6.

³⁷ Sapriya, *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*, 11

³⁸ Ahmad susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenada Media, 2013), 140-141.

kebaikan bagi masyarakat secara merata dengan tujuan mendidik anak menjadi lebih baik

b. Tujuan dan Manfaat IPS

Tujuan pendidikan IPS adalah untuk menghasilkan warga negara yang memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang masyarakat dan bangsanya, religius, jujur, demokratis, kreatif, kritis, analitis, senang membaca, memiliki kemampuan belajar, rasa ingin tahu, peduli dengan lingkungan sosial dan fisik, berkontribusi terhadap pengembangan kehidupan sosial dan budaya, serta berkomunikasi serta produktif.³⁹

Diungkapkan oleh Nursid Sumaatmaja yang dikutip Rudy Gunawan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara.⁴⁰

Dalam Permendikbud No 68 Tahun 2013 tujuan pendidikan IPS yaitu menekankan pada pemahaman tentang bangsa, semangat kebangsaan, patriotisme, dan aktivitas masyarakat di bidang ekonomi dalam ruang atau *space* wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Tidak jauh berbeda dengan apa yang dikemukakan di atas, dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 menjelaskan bahwa tujuan IPS, yaitu agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:⁴¹

³⁹ Asori Ibrahim, *Jejak Inovasi Pembelajaran IPS Mengembangkan Profesi Guru Pembelajar* (Yogyakarta: LeutikaPrio, 2018), 123.

⁴⁰ Rudy Gunawan, *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi* (Bandung: Alfabeta, 2016), 18.

⁴¹ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2014), 31

- 1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

c. Karakteristik IPS

Mata pelajaran IPS di SMP/MTS memiliki beberapa karakteristik antara lain sebagai berikut: ⁴²

- 1) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan, dan agama.
- 2) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.

⁴² Trianto, Model Pembelajaran Terpadu : Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), 174.

- 3) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- 4) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi, dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah mengembangkan suatu produk baru untuk menyempurnakan produk yang telah ada, serta dapat dipertanggung jawabkan.⁴³ *Research and Development* yakni metode penelitian guna menghasilkan produk baru ajar tertentu, dan pengujian keefektifan produk tersebut. Guna didapat hasil produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan guna menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dilingkungan luas, maka diperukan penelitian guna pengujian keefektipan produk tersebut.⁴⁴

Model pengembangan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE oleh Reiser dan Mollenda yang terdiri dari 5 tahap yaitu analysis (analisa), design (perancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi).

⁴³ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2007), 164

⁴⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2011), 297

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan desain pengembangan ADDIE. Model ADDIE dapat digunakan sebagai model dalam mengembangkan bahan ajar maupun metode pembelajaran. Ada lima tahapan yang terdapat pada model pengembangan ADDIE, berikut adalah deskripsi masing-masing tahapan penelitian pengembangan model ADDIE :⁴⁵

1. Tahap analisis

Tahap analisis dilakukan oleh pengembang untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam pengembangan. Pada tahap analisis ini peneliti menganalisis beberapa hal antara lain:

- a. Melakukan analisis terhadap kurikulum yang sedang digunakan dalam mata pelajaran IPS SMP/MTs kelas VII yaitu kurikulum 2013 yang meliputi bagian Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator, materi pembelajaran yang sedang dikembangkan pada materi Interaksi Sosial.
- b. Mengumpulkan data terkait masalah yang timbul pada pembelajaran terutama pada hal ketersediaan sumber belajar.
- c. Pengumpulan data tentang analisis peserta didik ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik.
- d. Pengumpulan data tentang daya dukung dari penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

⁴⁵ Tatik Sutarti, Edi Irawan, Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), 15.

2. Tahap perencanaan

Pada tahap perencanaan pengembangan media dirumuskan berdasarkan data yang didapatkan dari tahap analisis. Ada beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti yakni:

- a. Menentukan materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 yang meliputi bagian Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran pada materi interaksi sosial.
- b. Membuat *flowchart*, yakni diagram alur pengembangan yang memberikan gambaran akhir dari suatu tampilan yang dituangkan ke dalam naskah media.
- c. Membuat *Storyboard* yang dilakukan dengan flowchart sebagai acuannya.

3. Tahap pengembangan

Setelah tahap perencanaan maka peneliti melakukan tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan. Dalam tahap pengembangan terdapat 3 kegiatan sebagai berikut:

a. Pembuatan produk

Pengembang mengumpulkan bahan-bahan pendukung seperti animasi, *sound*, video, gambar dan lain-lain. Kemudian dikembangkan media pembelajaran dalam bentuk *Compact Disk (CD)* dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*.

b. Validasi

Dalam validasi terdapat validasi ahli materi dan validasi ahli media.

Adapun validasi ini dibedakan menjadi dua yaitu :

- 1) Validasi ahli materi merupakan prasyarat sebelum di uji cobakan pada pengguna. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan akan di validasi oleh ahli materi Bapak Dr. Moh. Sutomo, M.Pd. Selaku dosen yang ahli dalam media pembelajaran. Ahli materi akan menilai aspek yang berkaitan dengan pembelajaran yang ada pada media pembelajaran berbasis multimedia interaktif
- 2) Validator ahli media merupakan validasi yang dilakukan oleh Bapak Matlubul Khairi, M.Kom. Selaku guru produktif di jurusan Informatika SMKN 2 Kraksaan yang telah menyelesaikan pendidikan minimal starta dua (S-2). Ahli media akan memberikan penilaian terhadap aspek tampilan dan aspek pemrograman.

c. Revisi

Setelah proses validasi, produk di revisi berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi, ahli desain dan guru IPS agar menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

4. Tahap Implementasi

Setelah validasi dilakukan tahap implementasi dimana kegiatan yang dilakukan adalah melakukan uji coba dalam proses pembelajaran. Disini produk di uji coba dengan melibatkan siswa SMPN 2 Gending kelas VII Pada tahap ini terdapat 2 siklus yaitu tahap uji coba kelompok kecil dan tahap uji coba kelompok besar.

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi yang dihasilkan berbentuk Compact Disk (CD) berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi Adobe flash siap digunakan. Ini berfungsi agar media pembelajaran dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran dan dikembangkan oleh masyarakat luas.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, dan atau daya tarik dari produk yang dihasilkan. Dalam bagian ini secara berurutan perlu dikemukakan desain uji coba, subjek coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.⁴⁶

1. Desain Uji Coba

a. Uji Validitas

Validasi dilakukan oleh para subjek uji coba dengan cara mengisi instrument berupa angket serta memberi komentar dan saran terhadap produk pengembangan

b. Uji coba Skala Kecil

Ujicoba skala kecil ini dimaksudkan untuk mengetahui respon siswa kemudian siswa dapat memberikan secara langsung memberi penilaian pada

⁴⁶ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, 71.

segi kualitas terhadap produk yang dikembangkan. Uji coba dilakukan pada 6 siswa SMPN 2 Gending kelas VII sesuai populasi yang ditargetkan.⁴⁷

c. Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini media pembelajaran berbasis multimedia interaktif diuji cobakan secara terbatas pada 27 peserta didik kelas VII SMPN 2 Gending. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif diuji cobakan guna mengetahui kelayakan dan respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

2. Subjek Uji Coba

a. Validator ahli materi

Validator ahli materi yang ditetapkan sebagai validator sekaligus sebagai subjek uji coba adalah Bapak Dr. Moh. Sutomo, M.Pd. Selaku dosen di perguruan tinggi yang telah menyelesaikan pendidikan minimal starta dua (S-2)

b. Validator ahli media

Validator ahli media yang ditetapkan sebagai validator sekaligus sebagai subjek uji coba adalah Bapak Matlubul Khairi, M.Kom. Sebagai guru produktif di jurusan Informatika SMKN 2 Kraksaan yang telah menyelesaikan pendidikan minimal starta dua (S-2).

⁴⁷ Nurul Anggraeni, *Skripsi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen* (Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), 27

c. Guru IPS

Guru IPS yang ditetapkan sebagai validator isi/materi adalah Ibu Wahyu Dwi Astutik, S.Pd. Penetapan ini berdasarkan pertimbangan sebagai berikut:

- 1) Guru IPS SMPN 2 Gending yang mengajar dikelas VII dengan kurikulum 2013
- 2) Guru bersedia sebagai validator dan penggunaan produk

d. Siswa

Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu siswa SMPN 2 Gending kelas VIIA dengan jumlah siswa sebanyak 27 orang. Siswa tersebut menilai media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang telah dikembangkan dilihat dari aspek berdasarkan isi/materi, desain.

3. Jenis Data

Jenis Data yang diperoleh dari uji coba pada penelitian dan pengembangan ini terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif.

- a. Data kualitatif merupakan hasil angket penilaian yang berupa uraian, saran, dan masukan dari subjek ujicoba penelitian yaitu ahli materi, ahli media, guru IPS dan siswa.
- b. Data kuantitatif diperoleh melalui angket uji coba yang berupa nilai kategori yaitu 5, 4, 3, 2 dan 1 kemudian kategori ini diubah menjadi data kualitatif sebagai berikut:

Sangat Kurang (SK) untuk nilai 1

Kurang (K) untuk nilai 2

Cukup Baik	(CB)	untuk nilai 3
Baik	(B)	untuk nilai 4
Sangat Baik	(SB)	untuk nilai 5

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen digunakan untuk menghimpun data selama proses pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada Mata Pelajaran IPS yang berupa angket validasi, angket respon peserta didik, observasi, dan wawancara. Instrumen pengumpulan data akan diuraikan sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami untuk memperoleh informasi-informasi terkait dengan suatu fenomena atau peristiwa yang terjadi. Observasi dilakukan dengan melihat langsung kegiatan pembelajaran dikelas guna menganalisis media pembelajaran yang digunakan oleh Guru dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

b. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti.⁴⁸ Wawancara dilakukan untuk memperoleh data

⁴⁸ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D), (Bandung: Alfabeta, 2015), 317.

kualitatif tentang pembelajaran IPS yang ada di kelas VII SMPN 2 Gending.

c. Angket

Angket atau kuesioner merupakan alat untuk mengumpulkan dan mencatat data atau informasi yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan kepada responden.⁴⁹ Angket disusun meliputi empat jenis disesuaikan dengan responden dari penelitian. Adapun angket tersebut yaitu angket untuk ahli materi, angket untuk ahli media, angket untuk guru IPS dan angket untuk peserta didik. Adapun cakupan penilaian dalam penilaian ini adalah sebagai berikut: 1) aspek yang dinilai oleh ahli materi adalah aspek pembelajaran; 2) aspek yang dinilai oleh guru IPS adalah aspek isi; 3) aspek yang dinilai oleh ahli media adalah aspek tampilan dan aspek pemrograman; 4) aspek yang dinilai oleh peserta didik meliputi aspek penggunaan.

Adapun kisi-kisi dari masing-masing instrumen yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

1) Angket Validasi Materi

Validasi ahli materi ini dilakukan oleh dosen ahli dalam mengajar pengembangan bahan ajar. Instrumen ahli Materi adalah dalam bentuk angket, angket instrumen oleh ahli materi dijabarkan sebagai berikut:

⁴⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013), 194

Tabel 2.1
Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Indikator
1	Pembelajaran	Relevansi materi dengan kompetensi dasar
		Sistematika penyajian materi
		Kesesuaian materi dengan indicator
		Kejelasan uraian materi
		Kecukupan pemberian latihan
		Kecukupan pemberian umpan balik terhadap motivasi belajar
		Kesesuaian penyajian soal <i>test</i> sesuai indikator keberhasilan
		Kejelasan penggunaan istilah
		Kejelasan penggunaan bahasa

sumber: Nurul Anggraeni.⁵⁰

2) Angket Validasi Media

Validasi ahli media ini dilakukan oleh guru ahli produktif di jurusan Informatika. Instrumen ahli media adalah dalam bentuk angket, angket instrumen oleh ahli media dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 2.2
Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Indikator
	1	2
1	Tampilan	Kejelasan petunjuk penggunaan program
		Keterbatasan teks atau tulisan
		Ketepatan pemilihan dan komposisi warna
		Konsistensi penempatan <i>button</i>
		Kualitas tampilan gambar

⁵⁰ Nurul Anggraeni, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs5 Untuk Smk Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen" (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), 66

	1	2
		Sajian animasi
		Daya dukung music pengiring
		Tampilan layar
		Kejelasan suara
		Ketepatan penggunaan bahasa
		Warna background dengan teks
2	Pemrograman	Kejelasan navigasi
		Konsistensi penggunaan tombol
		Kejelasan petunjuk
		Kemudahan penggunaan
		Efisiensi teks
		Efisiensi gambar
		Respon terhadap peserta didik
		Kecepatan program

Sumber: Nurul Anggraeni.⁵¹

3) Angket Penilaian Guru IPS

Tabel 2.3
Kisi-Kisi Instrumen Guru IPS

No	Aspek yang Dinilai	Indikator
1	Kebenaran isi	Kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan
		Kejelasan penyajian materi
		Sistematika penyajian materi
		Kebenaran materi
		Kesesuaian pemberian contoh dengan materi
		Penggunaan bahasa mudah dipahami
		Video yang disajikan mendukung materi
		Kesesuaian animasi untuk memperjelas isi
		Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar
		Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan

⁵¹ Ibid, 67

Sumber: Nurul Anggraeni.⁵²

4) Angket Penilaian Peserta Didik

Tabel 2.4
Kisi-Kisi Instrumen Peserta Didik

No	Aspek yang Dinilai	Indikator
1	Penggunaan	Kejelasan tujuan pembelajaran
		Kejelasan petunjuk belajar
		Kejelasan uraian materi
		Pemberian contoh
		Kejelasan bahasa yang digunakan
		Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi
		Kesesuaian video untuk memperjelas isi
		Kebebasan memilih menu
		Daya dukung music
		Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dan warna tulisan
		Ketepatan memilih jenis dan ukuran huruf
		Tampilan animasi yang disajikan apakah menarik

Sumber: Nurul Anggraeni.⁵³

5. Teknis Analisis Data

Data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang dikemukakan ahli materi, ahli media, Guru IPS dan peserta didik dihimpun untuk memperbaiki produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini. Data kuantitatif yang diperoleh dari

⁵² Ibid, 65

⁵³ Ibid, 68

kuisisioner selanjutnya dikonversikan ke data kualitatif dengan skala 5 (skala likert) untuk mengetahui kualitas produk dengan uraian berikut: ⁵⁴

Sangat Kurang	(SK)	diberi skor 1
Kurang	(K)	diberi skor 2
Cukup Baik	(CB)	diberi skor 3
Baik	(B)	diberi skor 4
Sangat Baik	(SB)	diberi skor 5

Konversi skala lima tersebut menggunakan acuan konversi pada Pendekatan Acuan Patokan (PAP) yang dikembangkan oleh Eko Putro Widoyoko. Sebagaimana tabel dibawah ini:

Tabel 3.1
Konversi Nilai

Data Kuantitatif	Skor		Kriteria
	Rumus	Rerata Skor	
5	$X > \bar{X}_i + 1,8 S_{bi}$	$X > 4,2$	Sangat Baik
4	$\bar{X}_i + 0,6 S_{bi} < X \leq \bar{X}_i + 1,8 S_{bi}$	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,6 S_{bi} < X \leq \bar{X}_i + 0,6 S_{bi}$	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
2	$\bar{X}_i - 1,8 S_{bi} < X \leq \bar{X}_i - 0,6 S_{bi}$	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
1	$X \leq \bar{X}_i - 1,8 S_{bi}$	$X \leq 1,8$	Sangat Kurang

Sumber: Eko Putro Widoyoko.⁵⁵

Keterangan:

$$\bar{X}_i \text{ (Rarata skor ideal)} = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

⁵⁴ Sahlan, Evaluasi Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik (Jember: STAIN Press, 2015), 121.

⁵⁵ S. Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), 238

Sbi (Simpangan baku ideal) = $1/6$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

X = Skor empiris

Berikut perhitungan data pada masing-masing skala:

Skor Maks = 5

Skor Min = 1

$Xi = \frac{1}{2}(5+1)$

= 3

$Sbi = 1/6(5-1)$

= 0,67

Skala 5 = $X > 3 + (1,8 \times 0,67)$

= $X > 3 + 1,2$

= $X > 4,2$

Skala 4 = $3 + (0,6 \times 0,67) < X \leq 3 + (1,8 \times 0,67)$

= $3 + 0,4 < X \leq 4,2$

= $3,4 < X \leq 4,2$

Skala 3 = $3 - (0,6 \times 0,67) < X \leq 3 + (0,6 \times 0,67)$

= $3 - 0,4 < X \leq 3 + 0,4$

= $2,6 < X \leq 3,4$

Skala 2 = $3 - (1,8 \times 0,67) < X \leq 3 - (0,6 \times 0,67)$

= $3 - 1,2 < X \leq 3 - 0,4$

= $1,8 < X \leq 2,6$

Skala 1 = $X \leq 3 - (1,8 \times 0,67)$

= $X \leq 3 - 1,2$

$$= X \leq 1,8$$

Menghitung rata-rata tiap aspek dengan rumus berikut:

$$\text{rata-rata tiap aspek} = \frac{\text{jumlah skor rata-rata tiap indikator}}{\text{jumlah indikator}}$$

Dalam penelitian ini, ditetapkan nilai kelayakan produk dengan minimal “3,4” dengan kategori “Baik”, sehingga hasil penelitian, baik dari ahli materi, ahli media, Guru IPS dan siswa, jika telah didapat hasil penilaian akhir dengan nilai minimal, maka produk hasil pengembangan tersebut dianggap layak digunakan

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Bab empat ini berisi paparan tentang penyajian data uji coba, analisis data dan revisi produk yang telah dikembangkan. Penyajian data akan membahas mengenai hasil validasi dari para ahli dan uji coba lapangan yang melibatkan peserta didik sebagai subjek pengguna produk yang telah dikembangkan. Analisis data akan membahas mengenai tingkat nilai kelayakan produk pengembangan dan respon peserta didik terhadap produk. Revisi produk akan membahas mengenai perbaikan produk yang telah dinilai oleh para ahli

A. Penyajian Data Uji Coba

Penyajian data akan memaparkan tentang data hasil penilaian dari ahli materi, ahli desain, guru IPS, uji coba kelompok kecil

1. Validasi Ahli

Pada tahap ini berisi tentang sajian data dan penilaian dari para ahli yang berfungsi sebagai validator terhadap pengembangan produk diantaranya ahli materi, dan guru IPS.

a. Validasi Ahli Materi

Setelah media pembelajaran selesai dibuat dilakukan validasi ahli materi. Validasi ahli materi digunakan untuk menilai materi Interaksi Sosial yang telah disusun dalam media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Aspek yang dinilai yaitu aspek pembelajaran untuk mengetahui apakah materi yang disajikan sudah sesuai dengan

kompetensi dasar dalam penyajiannya. Ahli materi yang menilai yaitu Dr. Moh. Sutomo, M.Pd., yang merupakan dosen ahli dalam media pembelajaran. Pada tahap awal pengembang menyatakan maksud dan tujuan untuk meminta izin agar bersedia sebagai validator dari produk yang dikembangkan.

Langkah selanjutnya pengembang memberikan produk yang dikembangkan kepada ahli materi untuk dilakukan penilaian atau validasi. Produk dinilai oleh ahli materi pada tanggal 19 Oktober 2020 dan selesai diuji pada tanggal 23 Oktober 2020. Dipilih dosen sebagai ahli materi dipertimbangkan dalam kemampuan terhadap materi Interaksi Sosial. Angket menggunakan skala likert dengan lima alternatif jawaban yaitu 1, 2, 3, 4, dan 5. Adapun hasil penyajian data produk pengembangan sebagai berikut:

Tabel 4.1
Hasil Validasi Ahli Materi Pada Aspek Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor	Kategori
1	Relevansi materi dengan kompetensi dasar	2	Kurang
2	Sistematika penyajian materi	4	Baik
3	Kesesuaian materi dengan indicator	4	Baik
4	Kejelasan uraian materi	4	Baik
5	Kecukupan pemberian latihan	4	Baik
6	Kecukupan pemberian umpan balik terhadap motivasi belajar	3	Cukup
7	Kesesuaian penyajian soal <i>test</i> sesuai indikator keberhasilan	4	Baik
8	Kejelasan penggunaan istilah	4	Baik
9	Kejelasan penggunaan bahasa	4	Baik
Jumlah		33	
Rata-Rata		3,6	Baik

(Sumber : Data primer diolah)

Berdasarkan hasil tabel diatas terdapat 9 butir indikator diperoleh dari aspek pembelajaran. Jumlah skor validasi pada aspek pembelajaran oleh ahli materi adalah 33 dengan 9 indikator, sehingga rerata hasil penilaian dari ahli materi adalah 3,6. Mengacu pada tabel konversi, maka hasil penialaian dari ahli materi dalam **aspek pembelajaran** adalah **“Baik”**.

Komentar dan saran yang diberikan dosen ahli materi terhadap produk adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Komentar dan Saran Ahli Materi

No	Komentar dan Saran
1	Cek KD Materi Interaksi Sosial yang sesuai K13
2	Batasi materi dengan indicator dan kembangkan menjadi tujuan pembelajaran
3	Penampilan gambar sesuai dengan peserta didik

b. Validasi Ahli Media

Validasi yang dilakukan oleh ahli media digunakan untuk menilai produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Aspek tersebut diantaranya aspek tampilan dan aspek pemograman. Aspek tampilan untuk menilai gambar, animasi, daya dukung musik, pemilihan warna, dan tampilan layar. Penilaian ini bermaksud melihat layak atau tidak media tersebut untuk di impelmentasikan kepada siswa. Aspek pemograman menillai tentang kejelasan navigasi, konsistensi penggunaan tombol, kejelasan petunjuk, kemudahan penggunaan, efisiensi teks, efisiensi gambar, respon terhadap peserta didik dan kecepatan program.

Validasi ahli media dilakukan oleh ahli media yaitu Bapak Matlubul Khairi, M.Kom. selaku guru produktif di jurusan Informatika SMKN 2 Kraksaan. Pertimbangan dalam pemilihan validator tersebut berdasarkan kemampuannya dalam bidang media pembelajaran. Pada tahap awal pengembang menyatakan maksud dan tujuan untuk meminta izin agar bersedia sebagai validator dari produk yang dikembangkan.

Langkah selanjutnya pengembang memberikan produk yang dikembangkan kepada ahli desain untuk dilakukan penilaian atau validasi. Produk dinilai oleh ahli desain pada tanggal 30 September 2020 dan selesai diuji pada tanggal 5 Oktober 2020. Angket menggunakan skala likert dengan lima alternatif jawaban yaitu sangat baik, baik, cukup, sangat kurang dan kurang. Adapun hasil penyajian data produk pengembangan sebagai berikut:

1) Aspek Tampilan

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Media Pada Aspek Tampilan

No	Indikator	Skor	Kategori
	1	2	3
1	Kejelasan petunjuk penggunaan program	-	-
2	Keterbatasan teks atau tulisan	4	Baik
3	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna	4	Baik
4	Konsistensi penempatan <i>button</i>	5	Sangat Baik
5	Kualitas tampilan gambar	4	Baik
6	Sajian animasi	4	Baik
7	Daya dukung music pengiring	4	Baik
8	Tampilan layar	4	Baik
9	Kejelasan suara	4	Baik

	1	2	3
10	Ketepatan penggunaan bahasa	4	Baik
11	Warna background dengan teks	4	Baik
Jumlah		41	
Rata-Rata		3,7	Baik

(Sumber : data primer diolah)

Jumlah skor validasi pada ahli media terhadap aspek tampilan adalah 41 dari 11 indikator, sehingga rerata hasil penilaian ahli media adalah 3,7 dengan kategori baik. Pada angket terdapat 1 indikator tidak dinilai oleh ahli media yaitu indicator kejelasan petunjuk penggunaan program ini disebabkan karena pada media pembelajaran belum ada petunjuk penggunaan. Mengacu pada table konversi, maka penilaian pada **aspek tampilan** adalah “**Baik**”

2) Aspek Pemograman

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Media Pada Aspek Pemograman

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kejelasan navigasi	5	Sangat Baik
2	Konsistensi penggunaan tombol	5	Sangat Baik
3	Kejelasan petunjuk	-	-
4	Kemudahan penggunaan	4	Baik
5	Efisiensi teks	4	Baik
6	Efisiensi gambar	4	Baik
7	Respon terhadap peserta didik	3	Cukup
8	Kecepatan program	4	Baik
Jumlah		29	
Rata-Rata		3,6	Baik

(Sumber : data primer diolah)

Jumlah skor validasi pada ahli media terhadap aspek pemograman adalah 29 dari 8 indikator, sehingga rerata hasil penilaian ahli media adalah 3,6 dengan kategori baik. Pada angket terdapat 1 indikator tidak dinilai oleh ahli media yaitu kejelasan petunjuk ini

disebabkan karena pada media pembelajaran belum ada petunjuk penggunaan. Mengacu pada table konversi, maka penilaian pada **aspek pemograman** adalah “**Baik**”

Komentar dan saran yang diberikan ahli media terhadap produk adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5
Komentar dan Saran Ahli Media

No	Komentar dan Saran
1	Tampilan menu utama diganti dan ditambahkan judul materi
2	Menu pada materi diubah sesuai dengan konteks materi dan ditambahkan animasi menarik
3	Peletakan posisi gambar disesuaikan dengan letak materi dan isi materi
4	Tampilan kuis dirubah pilihan gandan dan ditambahkan tampilan skor nilai
5	Menu pada materi diubah sesuai dengan konteks materi dan ditambahkan animasi menarik

c. Validasi Guru IPS

Validasi yang dilakukan oleh Guru IPS digunakan untuk menilai produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Aspek tersebut adalah aspek isi, aspek isi untuk mengetahui apakah isi dari materi sudah jelas dalam penyajiannya. Penilaian ini bermaksud melihat layak atau tidak media tersebut untuk di impelmentasikan kepada siswa. Validasi ini dilakukan oleh Guru IPS yaitu Ibu Wahyu Dwi Astutik, S.Pd. selaku Guru IPS di SMPN 2 Gending. Pertimbangan dalam pemilihan validator tersebut berdasarkan kemampuan terhadap materi Interaksi Sosial. Pada

tahap awal pengembang menyatakan maksud dan tujuan untuk meminta izin agar bersedia sebagai validator dari produk yang dikembangkan.

Langkah selanjutnya pengembang memberikan produk yang dikembangkan kepada guru IPS untuk dilakukan penilaian atau validasi. Produk dinilai oleh guru IPS pada tanggal 3 November 2020 dan selesai diuji pada tanggal 9 November 2020. Angket menggunakan skala likert dengan lima alternatif jawaban yaitu sangat baik, baik, cukup, sangat kurang dan kurang. Adapun hasil penyajian data produk pengembangan sebagai berikut.

Tabel 5.1
Hasil Validasi Guru IPS Pada Aspek Isi

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan	4	Baik
2	Kejelasan penyajian materi	4	Baik
3	Sistematika penyajian materi	4	Baik
4	Kebenaran materi	4	Baik
5	Kesesuaian pemberian contoh dengan materi	4	Baik
6	Penggunaan bahasa mudah dipahami	4	Baik
7	Video yang disajikan mendukung materi	3	Cukup
8	Kesesuaian animasi untuk memperjelas isi	3	Cukup
9	Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar	4	Baik
10	Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan	4	Baik
Jumlah		38	
Rata-Rata		3,8	Baik

(Sumber : data primer diolah)

Jumlah skor validasi pada guru IPS terhadap aspek isi adalah 38 dari 10 indikator, sehingga rerata hasil penilaian guru IPS adalah 3,8

dengan kategori baik. Mengacu pada table konversi, maka penilaian pada **aspek isi** adalah **“Baik”**

Komentar dan saran yang diberikan guru IPS terhadap produk adalah sebagai berikut:

Tabel 5.2
Komentar dan Saran Guru IPS

No	Komentar dan Saran
1	Tulisan lebih jelas
2	Latihan soal ditambahkan tampilan skor nilai

2. Penilaian Siswa

a. Tahap Uji Coba Kelompok Kecil

Produk yang telah dilakukan pengembangan, validasi dan revisi, Langkah selanjutnya yaitu melakukan uji coba kelompok kecil yang melibatkan 6 orang peserta didik sebagai responden. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon produk yang dikembangkan. Uji kelompok kecil ini dilakukan pada tanggal 12 November 2020. Uji coba produk ini dikhususkan pada siswa SMPN 2 Gending kelas VIIA mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi interaksi sosial.

Tahap awal yang dilakukan pengembang adalah menemui pendidik sekaligus guru IPS di SMPN 2 Gending yaitu ibu Wahyu Dwi Astutik, S.Pd. untuk mempersiapkan pelaksanaan uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil disepakati oleh pengembang dan pendidik untuk melakukan uji coba pada kelas VIIA. Sebelum siswa menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dan mengisi angket

yang telah disediakan, terlebih dahulu pengembang memberikan penjelasan kepada siswa tentang bagaimana cara mengisi angket dan menjelaskan tentang media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Adapun hasil angket respon yang didapat dari uji coba kelompok kecil sebagai berikut:

Tabel 6.1
Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek yang dinilai	Skor	Rata-Rata	Kategori
1	Kejelasan tujuan pembelajaran	25	4,1	Sangat Baik
2	Kejelasan petunjuk belajar	24	4	Sangat Baik
3	Kejelasan uraian materi	25	4,1	Sangat Baik
4	Pemberian contoh	26	4,3	Sangat Baik
5	Kejelasan bahasa yang digunakan	29	4,8	Sangat Baik
6	Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi	26	4,3	Sangat Baik
7	Kesesuaian video untuk memperjelas isi	26	4,3	Sangat Baik
8	Kebebasan memilih menu	25	4,1	Sangat Baik
9	Daya dukung music	26	4,3	Sangat Baik
10	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dan warna tulisan	26	4,3	Sangat Baik
11	Ketepatan memilih jenis dan ukuran huruf	26	4,3	Sangat Baik
12	Tampilan animasi yang disajikan apakah menarik	29	4,8	Sangat Baik
Jumlah		313	26,1	
Rata-Rata		4,4		Sangat Baik

(Sumber : data primer diolah)

Uji coba produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif termasuk kategori “**Sangat Baik**” dengan nilai rata-rata hasil penilaian siswa sebesar 4,4 dari 12 indikator yang melibatkan 6 siswa.

b. Tahap Uji Coba Kelompok Besar

Tahap uji coba kelompok besar merupakan tahap akhir dan dilakukan setelah produk selesai dikembangkan. Sebelum siswa mengisi angket terlebih dahulu pengembang menjelaskan tentang media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dan indikator yang ada pada angket. Uji coba produk ini melibatkan 27 orang siswa. Hasil tahap implementasi selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6.2
Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek yang dinilai	Skor	Rata-Rata	Kategori
	1	2	3	4
1	Kejelasan tujuan pembelajaran	119	4,4	Sangat Baik
2	Kejelasan petunjuk belajar	122	4,5	Sangat Baik
3	Kejelasan uraian materi	121	4,5	Sangat Baik
4	Pemberian contoh	120	4,4	Sangat Baik
5	Kejelasan bahasa yang digunakan	128	4,7	Sangat Baik
6	Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi	128	4,7	Sangat Baik
7	Kesesuaian video untuk memperjelas isi	127	4,7	Sangat Baik
8	Kebebasan memilih menu	122	4,5	Sangat Baik
9	Daya dukung music	117	4,3	Sangat Baik

	1	2	3	4
10	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dan warna tulisan	124	4,6	Sangat Baik
11	Ketepatan memilih jenis dan ukuran huruf	123	4,6	Sangat Baik
12	Tampilan animasi yang disajikan apakah menarik	132	4,9	Sangat Baik
Jumlah		1479	123,3	
Rata-Rata		4,6		Sangat Baik

(Sumber : data primer diolah)

Jumlah skor penilaian berdasarkan data uji coba lapangan kelompok besar yang melibatkan 27 siswa dengan 12 indikator adalah 1479 sehingga rerata hasil penilaian berdasarkan hasil uji coba adalah 4,6. Mengacu pada tabel konversi, media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada matapelajaran IPS dengan materi Interaksi Sosial menurut tanggapan siswa adalah “**sangat baik**”.

B. Analisis Data

Analisis data bertujuan menjelaskan hasil data uji coba. Kesimpulan hasil uji coba perlu ditunjukkan dalam bagian akhir dari butir ini. Penjelasan berikut ini yang digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi produk.

1. Analisis Data Uji Coba Ahli

a. Analisis Hasil Uji Coba Ahli Materi

Analisis data hasil validasi dari ahli materi berisi tentang penilaian terhadap media pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif sesuai dengan perhitungan data kuantitatif. Berdasarkan validasi oleh ahli materi, diperoleh hasil sebagai berikut:

Menghitung rata-rata tiap aspek dengan rumus berikut:

$$\text{Rata-rata tiap aspek} = \frac{\text{jumlah skor rata-rata tiap indikator}}{\text{jumlah indikator}}$$

$$\text{Rata-rata tiap aspek} = \frac{33}{9} = 3.6$$

Tabel 7.1
Kriteria Uji Kelayakan

Rerata Skor	Kriteria
$X > 4,2$	Sangat Baik
$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
$X \leq 1,8$	Sangat Kurang

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi terhadap produk media pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif, rata-rata penilaian oleh ahli materi adalah 3,6. Hasil penilaian tersebut masuk dalam rentang $3,4 < X \leq 4,2$ dengan katagori baik, namun perlu dilakukan revisi sesuai saran dari ahli materi.

b. Analisis Hasil Uji Coba Ahli Media

Validasi ahli media dilaksanakan untuk menilai 2 aspek yaitu :

1) Aspek tampilan

$$\text{Rata-rata tiap aspek} = \frac{\text{jumlah skor rata-rata tiap indikator}}{\text{jumlah indikator}}$$

$$\text{Rata-rata tiap aspek} = \frac{41}{11} = 3,7$$

Tabel 7.2
Kriteria Uji Kelayakan

Rerata Skor	Kriteria
$X > 4,2$	Sangat Baik
$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
$X \leq 1,8$	Sangat Kurang

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media pada aspek tampilan, rata-rata penilaian adalah 3,7. Hasil penilaian tersebut masuk dalam rentang $3,4 < X \leq 4,2$ dengan katagori baik, namun perlu dilakukan revisi sesuai saran dari ahli media.

2) Aspek pemograman

$$\text{Rata-rata tiap aspek} = \frac{\text{jumlah skor rata-rata tiap indikator}}{\text{jumlah indikator}}$$

$$\text{Rata-rata tiap aspek} = \frac{29}{8} = 3,6$$

Tabel 7.3
Kriteria Uji Kelayakan

Rerata Skor	Kriteria
$X > 4,2$	Sangat Baik
$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
$X \leq 1,8$	Sangat Kurang

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media pada aspek pemograman, rata-rata penilaian adalah 3,6. Hasil penilaian tersebut masuk dalam rentang $3,4 < X \leq 4,2$ dengan katagori baik, namun perlu dilakukan revisi sesuai saran dari ahli media.

c. Analisis Hasil Uji Coba Guru IPS

Analisis data hasil validasi dari Guru IPS berisi tentang penilaian terhadap media pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif sesuai dengan perhitungan data kuantitatif. Berdasarkan validasi oleh Guru IPS, diperoleh hasil sebagai berikut:

Menghitung rata-rata tiap aspek dengan rumus berikut:

$$\text{Rata-rata tiap aspek} = \frac{\text{jumlah skor rata-rata tiap indikator}}{\text{jumlah indikator}}$$

$$\text{Rata-rata tiap aspek} = \frac{38}{10} = 3.8$$

Tabel 7.4
Kriteria Uji Kelayakan

Rerata Skor	Kriteria
$X > 4,2$	Sangat Baik
$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
$X \leq 1,8$	Sangat Kurang

Berdasarkan hasil penilaian dari Guru IPS terhadap produk media pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif, rata-rata penilaian oleh ahli materi adalah 3,8. Hasil penialaian tersebut masuk dalam rentang $3,4 < X \leq 4,2$ dengan katagori baik, namun perlu dilakukan revisi sesuai saran dari ahli guru IPS.

2. Hasil Kelayakan Uji Coba Produk

Pada tahap ini berisi tentang hasil analisis data uji coba produk media pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif pada kelompok kecil yang diujikan kepada 6 orang peserta didik. Didapatkan hasil sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata tiap aspek} = \frac{\text{jumlah skor rata-rata tiap indikator}}{\text{jumlah indikator}}$$

$$\text{Rata-rata tiap aspek} = \frac{210}{12} = 17,5$$

$$= \frac{17,5}{6 \text{ Siswa}} = 4,4$$

Tabel 7.5
Kriteria Uji Kelayakan

Rerata Skor	Kriteria
$X > 4,2$	Sangat Baik
$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
$X \leq 1,8$	Sangat Kurang

Berdasarkan hasil penilaian dari peserta didik terhadap produk media pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif, rata-rata penilaian oleh ahli materi adalah 4,4. Hasil penialaian tersebut masuk dalam rentang $X > 4,2$ dengan katagori Sangat Baik. Kemudian dilakukan uji coba kelompok besar oleh 27 siswa didapat skor rata-rata 4,6. Mengacu pada tabel konversi, rata-rata uji coba kelompok besar masuk dalam rentang $X < 4,2$ dengan kategori sangat baik. Sehingga tingkat kelayakan media berdasarkan penilaian siswa masuk kategori baik, sehingga media layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada kelas VII.

C. Revisi Produk

1. Revisi Berdasarkan Saran dari Ahli Materi

Sebelum media yang berupa media pembelajaran multimedia interaktif materi interaksi sosial diproduksi, pengembang terlebih dahulu melakukan konsultasi kepada ahli materi dengan tujuan untuk mendapatkan

materi yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. Setelah melakukan konsultasi proses pengembangan produk media dimulai dan telah mendapatkan revisi. Revisi dilakukan untuk menyempurnakan produk.





Tabel 8.1
Tabel Revisi Ahli Materi

No	Uji Coba	Bagian yang perlu direvisi	Bagian yang telah direvisi
1	Ahli Materi	a. Cek KD Materi Interaksi Sosial	a. Pada KD Materi Interaksi Sosial telah diperbaiki sesuai dengan Kurikulum 2013
		b. Batasi materi dengan indicator dan kembangkan menjadi tujuan pembelajaran	b. Dalam bagian materi telah dibatasi sesuai dengan indicator, dan juga telah ditambahkan tujuan pembelajaran
		c. Penampilan gambar sesuai dengan peserta didik	c. Dalam bagian tampilan <i>background</i> dari media pembelajaran telah diganti.

2. Revisi Berdasarkan Saran dari Ahli Media.

Berdasarkan hasil analisis produk oleh uji coba ahli media, perlu dilakukan revisi untuk menyempurnakan produk. Revisi dilakukan berdasarkan data yang telah diperoleh dari ahli media.

Tabel 8.2
Tabel Revisi Ahli Media

No	Uji Coba	Bagian yang perlu direvisi	Bagian yang telah direvisi
	1	2	3
1	Ahli Media	<p>a. Tampilan menu utama diganti dan ditambahkan judul materi</p> 	<p>a. Tampilan menu utama telah diganti dan sudah ditambahkan judul dari materi</p> 
		<p>b. Menu pada materi diubah sesuai dengan konteks materi dan ditambahkan animasi menarik</p> 	<p>b. Tampilan pada menu materi telah diubah sesuai dengan konteks materi dan telah ditambahkan animasi menarik</p> 

	1	2	3
		c. Peletakan posisi gambar disesuaikan dengan letak materi dan isi materi	c. Peletakan posisi gambar telah disesuaikan dengan letak materi dan isi materi
		d. Tampilan kuis dirubah pilihan ganda dan ditambahkan tampilan skor nilai 	d. Tampilan kuis telah dirubah menjadi pilihan ganda 

3. Revisi Berdasarkan Saran dari Guru IPS

Berdasarkan hasil analisis produk oleh uji coba Guru IPS, perlu dilakukan revisi untuk menyempurnakan produk. Revisi dilakukan berdasarkan data yang telah diperoleh dari Guru IPS.

Tabel 8.3
Tabel Revisi Guru IPS

No	Uji Coba	Bagian yang perlu direvisi	Bagian yang telah direvisi
1	Guru IPS	a. Tulisan lebih jelas	a. Tulisan telah dirubah jadi rapi dan tidak sama dengan background
		b. Latihan soal ditambahkan tampilan skor nilai	b. Tampilan kuis telah ditambahkan tampilan skor nilai

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka ditarik kesimpulan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada matapelajaran IPS dengan materi Interaksi Sosial memberikan output berupa DVD Pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan melalui 4 tahap yaitu a. Tahap analisis; b. tahap perencanaan; c. tahap pengembangan; d. tahap implementasi; dan e. tahap evaluasi.
 - a. Tahap analisis dilakukan dengan menganalisis terhadap data-data observasi lapangan, hasilnya sebagai berikut: 1) Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada proses pembelajaran khususnya pada matapelajaran IPS dengan materi Interaksi Sosial; 2) Siswa dalam proses pembelajaran cenderung bosan dan siswa bersifat pasif saat pembelajaran berlangsung; 3) Guru hanya menggunakan sumber belajar buku teks sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan maka diperlukan media pembelajaran yang bisa merangsang dan membangkitkan semangat belajar siswa, serta media pembelajaran yang bisa digunakan baik secara individu maupun kelompok. Diperlukan

media pembelajaran yang bisa menumbuhkan kemandirian belajar siswa dengan menciptakan soal-soal interaktif.

- b. Tahap perencanaan dilakukan setelah tahap analisis, analisis akan berguna sebagai acuan dalam merencanakan bentuk dari pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Tahap perencanaan meliputi perumusan tujuan pembelajaran, indikator pembelajaran, pembuatan flowchart, dan storyboard media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada matapelajaran IPS dengan materi Interaksi Sosial.
 - c. Tahap pengembangan dilakukan setelah tahap perencanaan. Tahap pengembangan produk media pembelajaran mencakup dengan pembuatan media pembelajaran, validasi ahli materi, validasi ahli media, dan validasi guru IPS.
 - d. Tahap implementasi dilakukan melalui dua tahap yaitu 1) uji coba kelompok kecil, dan 2) uji coba kelompok besar.
 - e. Tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi yang dihasilkan berbentuk Compact Disk (CD) berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi Adobe flash.
2. Penilaian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada matapelajaran IPS dengan materi Interaksi Sosial berdasarkan penilaian ahli materi tahap 1 pada aspek pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 3,8

dengan kategori baik dan aspek isi memperoleh nilai rata-rata 3,8 dengan kategori baik. Selanjutnya penilaian ahli materi tahap 2 pada aspek pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 3,7 dengan kategori baik dan aspek isi memperoleh rata – rata 4 dengan kategori baik. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada matapelajaran IPS dengan materi Interaksi Sosial berdasarkan penilaian ahli media tahap 1 pada aspek tampilan memperoleh rata-rata 3,7 dengan kategori baik dan aspek pemograman memperoleh rata-rata 3,6 dengan kategori baik. Selanjutnya penilaian ahli media tahap 2 pada aspek tampilan memperoleh rata-rata 4,3 dengan kategori sangat baik dan aspek pemograman memperoleh rata-rata 4,5 dengan kategori sangat baik.

3. Penilaian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada matapelajaran IPS dengan materi Interaksi Sosial berdasarkan penilaian siswa memperoleh rata-rata skor 4,6 dengan kategori sangat baik.
4. Kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berdasarkan ahli materi mendapat skor rata-rata 3,6 dengan kategori baik dalam aspek pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berdasarkan ahli media mendapat skor rata-rata 3,7 dengan kategori baik dalam aspek tampilan dan mendapat skor rata-rata 3,6 dengan kategori baik dalam aspek pemograman. Kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berdasarkan guru IPS mendapat skor rata-rata 3,8 dengan kategori baik dalam aspek isi. Selanjutnya kelayakan media

pembelajaran berbasis multimedia interaktif berdasarkan penilaian siswa mendapat skor rata-rata 4,6 dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada matapelajaran IPS dengan materi Interaksi Sosial layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas VII di SMPN 2 Gending.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, Dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Saran pemanfaatan, diseminasi dan pengembangan produk lebih lanjut pada penelitian ini adalah :

1. Saran Pemanfaatan

Saran pemanfaatan produk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS adalah sebagai berikut:

- a. Siswa diharapkan mengikuti dan membaca petunjuk yang ada dalam media pembelajaran dengan seksama sehingga ketika masuk dalam program tes benar-benar sudah ready.
- b. Siswa diharapkan membaca buku-buku atau sumber belajar terkait yang lain, sehingga dapat menambah pengetahuan tentang materi yang dipelajari.
- c. Siswa diharapkan mengerjakan semua perintah, latihan-latihan soal dan tes yang ada, sehingga peserta didik memiliki pengetahuan yang baik.

2. Diseminasi

Produk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS ini dapat disebarluaskan (digunakan) di semua kelas di sekolah yang bersangkutan, atau bahkan di semua sekolah menengah pertama, namun penyebaran produk pengembangan harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik dari siswa, sehingga penyebaran produk tidak sia-sia.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut:

- a. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, bisa dengan cara menambahkan materi-materi, video pembelajaran dan soal test lain, sehingga produk yang dihasilkan lebih komprehensif, karena produk ini hanya memuat materi interaksi sosial.
- b. Produk yang dikembangkan tidak hanya digunakan secara offline namun bisa dikembangkan dengan sistem online, sehingga siswa bisa mengakses dan menggunakan media pembelajaran tanpa harus mengcopy software media pembelajaran. Namun kesemuanya itu harus mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan siswa, sehingga produk yang dihasilkan memang benar-benar tepat guna.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dwi Surjono, Herman. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konseo dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press
- Eko Putro Widoyoko, S. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Fathoroni, Annisa. 2020. *Buku Tutorial Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Dosen Menggunakan Metode 360 Feedback*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara
- Gunawan, Rudy. 2016. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta
- Ibrohim, Asori. 2018. *Jejak Inovasi Pembelajaran IPS Mengembangkan Profesi Guru Pembelajaran*. Yogyakarta: LeutikaPrio.
- Maryani, Enok. 2011. *Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Peningkatan Ketrempilan Sosial*. Bandung: Alfabeta
- Supardan, Dadang. 2015. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sapriya. 2015. *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.

- Sutomo, Moh. 2017. *Diktat Bahan Ajar Pengembangan Kurikulum IPS*. Jember : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember.
- Syaodih Sukmadinata, Nana. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- Tim Penyusun. 2019. *Pedoman Karya Ilmiah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut agama Islam Negeri Jember*. Jember: fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
- Tonni Limbong dan Simamata Janner. 2020. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis
- Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher

Jurnal:

- Ali, Muhammad. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kursus Lapangan Elektromagnetik, Vol. 5, No. 1. *Jurnal Pendidikan Listrik*.
- Apriyanti, Linda. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Teks Deskripsi Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Kelas VII SMP, Vol. 07, No. 1. *E-Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Ilyasa Aghni, Rizqi. 2018. Fungsi dan Jenis media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi, Vol. XVI, No. 1. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*.
- Izlatul Lailiya, Rina. 2015. Pengembangan media pembelajaran berbasis Adobe Flash Cs6 pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang kelas X-AK SMK Muhammadiyah, Vol. 3, No. 1. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*.

- Kadek Tina Pirgayanti, Ni. 2015. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) di SMP Plus Fityani Pujon Malang, Vol. 3, No.1. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Kosasih, Iwan. 2015. Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran, Vol. 2, No. 1. *Jurnal Saintifika Islamica*.
- Kurnia, Beta. 2016. Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Program Adobe Flash Profesional CS5 Dalam Pembelajaran IPS SMP Kelas VIII Materi Pokok Perubahan Masyarakat Pada Masa Penjajahan, Vol. 5, No. 2. *Jurnal Social Studies*.
- Kurniawan, Mohammad Rizky dan Lucky Rahmawati. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS6 Berbasis Android Pada Materi Perdagangan Internasional Kelas XI IPS SMA, Vol. 3, No. 3. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*.
- Maulidta, Hidayatul dan Wahyu Sukartiningsih. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis ADOBE FLASH Untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas III SD, Vol. 6, No. 5. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Momang Yusuf, A. 2015. Pengembangan Media Berbasis ADOBE FLASH Untuk Mata Kuliah Fisika Modern Materi Radiasi Benda Hitam, Vol. 11, No. 1. *Jurnal Sains Dan Pendidikan Fisika*.
- Nym Adi Kurniawan, I. 2014. Pengaruh Model Quantum Teaching Berbantuan Media Audio Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Semester 1 SD Gugus 7 Sukawati, Kabupaten Gianyar Tahun Ajaran 2013/2014, Vol. 2, No. 1. *Jurnal PGSD*.
- Raenda Ananta, Aditya. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Materi Lingkaran Kelas VIII SMP*, Vol. 7, No. 4. *E-Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Ryan Nur Ridho, Muhammad. 2019. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Sebagai Sumber Belajar IPS Kelas VIII SMP Materi Mobilitas Sosial, Vol. 8, No.1. *Jurnal Social Studies*.

- Supardi & Anik Widiastuti. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran IPS Terpadu Berbasis Audiovisual, Vol. 2, No.1. *JIPSINDO*.
- Surahman, Edy & Mukmin. 2017. Peran Guru IPS Sebagai Pendidik Dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP, Vol. 4, No.1. *Jurnal Pendidikan IPS*.
- Tafonao, Talizaro. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa, Vol. 2, No. 2. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*.
- Turibius Rahmat, Stephanus. 2015. Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran, Vol. 7, No. 2. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*.
- Umar. 2014. MEDIA PENDIDIKAN: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran, Vol. 11, No. 1. *Jurnal Tarbawiyah*.
- Fadhli, Muhibuddin. 2015. *Pengembangan media pembelajaran berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar*, Vol. 3, No. 1. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Fatah, Amir dan Sudiyanto. 2018. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis IT Terhadap Aktivitas Dan Prestasi Belajar Siswa SMK Bidang Otomotif Di Sleman Dan Yogyakarta, Vol. 01, No.1. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*.

Skripsi:

- Anggraeni, Nurul. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta
- Lailatul Fauziah, Ervita. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Vertebrata Untuk Siswa SMP Kelas VII*. Malang: Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : AB. DIMAS GHIMBY

No. Induk Mahasiswa : T20169035

Prodi/Jurusan : Tadris IPS/IPS

Tempat, Tanggal lahir : Probolinggo, 12-11-1997

Intansi : IAIN Jember

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII DI SMPN 2 GENDING TAHUN PELAJARAN 2019/2020”** adalah hasil penelitian/karya sendiri. Kecuali pada bagian – bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila terdapat kesalahan didalamnya maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

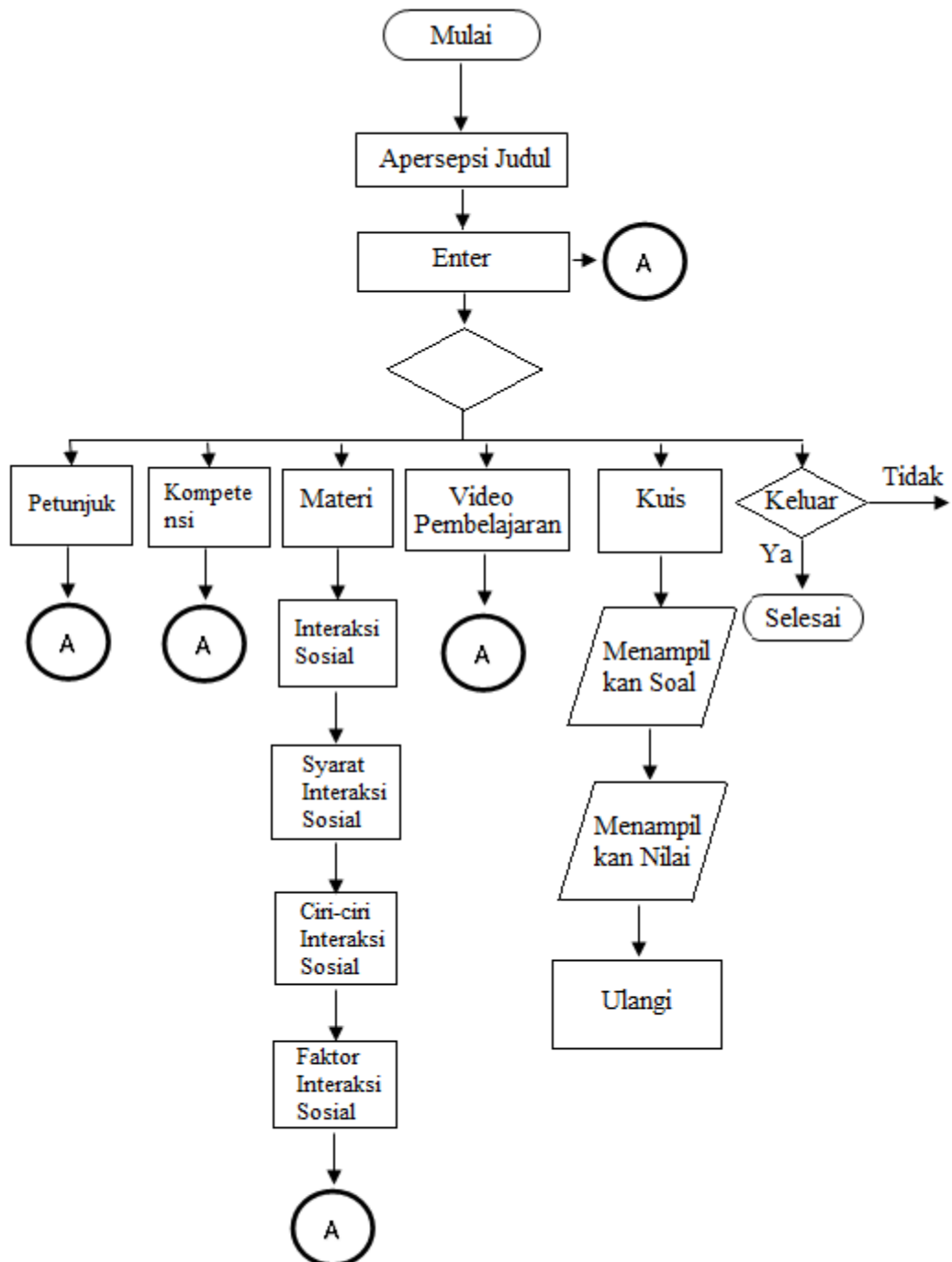
Jember, 14 November 2020
Saya yang menyatakan



AB. DIMAS GHIMBY
NIM. T20169035

Lampiran 1

FLOWCHART MEDIA PEMBELAJARAN



Lampiran 2

JURNAL KEGIATAN

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI SMP NEGERI 2 GENDING PROBOLINGGO
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

N0	Tanggal	Jenis Penelitian	Paraf
1.	23 Maret 2020	Pra Penelitian Memastikan Kondisi Di Lapangan Dan Melengkapi Data Proposal	
2.	23 Maret 2020	Menyerahkan Surat Penelitian	
3.	24 Maret 2020	Menemui Ibu Wahyu Dwi Astutik, S.Pd selaku Guru IPS Kelas VII di Rumahnya	
4.	6 April 2020	Penelitian Dan Menyebarkan Angket Di Grup Kelas VII A dan B	
5.		Penelitian Dan Menyebarkan Uji Tes Dengan Butir Soal	
6.	28 April 2020	Meminta Data Profil Lembaga ke Bapak Kles Rewigunawan, A.Md selaku Staf Tata Usaha	
7.	30 April 2020	Meminta Surat Selesai Penelitian	

Mengetahui

Kepala Sekolah

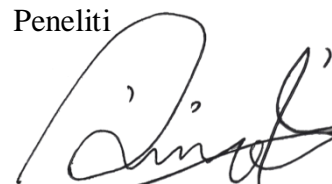



Dr. SUYONO

NIP. 196112221986031007

Gending, 30 April 2020

Peneliti


AB. Dimas Ghimby

NIM: T20169035

Lampiran 3

SURAT IZIN PENELITIAN

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
 FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 472005, Kode Pos: 68136
 Website : [www.http://ftik.iain-jember.ac.id](http://ftik.iain-jember.ac.id) e-mail : tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-0015/In.20/3.a/PP.00.9/01/2020
 Sifat : Biasa
 Lampiran : -
 Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

21 Januari 2020

Yth. Kepala SMP Negeri 2 Gending
 Jalan Sumber Kerang, Gending, Probolinggo 67272

Assalamualaikum Wr Wb.

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka memohon diijinkan mahasiswa berikut :

Nama : AB. Dimas Ghimby
 NIM : T20169035
 Semester : IX (Sembilan)
 Jurusan : Pendidikan Islam
 Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Di SMPN 2 Gending Tahun Pelajaran 2019/2020 selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu.

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah
2. Guru
3. Peserta Didik

Demikian, atas perkenaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr Wb.



Lampiran 4

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

PEMERINTAH KABUPATEN PROBOLINGGO
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 2 GENDING

Jalan: Sumber Kerang Gending Probolinggo 67272 ☎ (0335) 611 268
<https://smpn2gending.blogspot.com>; email: smpn2gending@gmail.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422 / 307 / 413.05.20523906 / 2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Suyono, S.Pd
 Jabatan : Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Gending
 Alamat : Jl. Sumberkerang — Kec. Gending — Kab. Probolinggo

Menerangkan bahwa Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember :

Nama : AB. Dimas Ghimby
 NIM : T20169035
 Semester : IX (Sembilan)

Telah melaksanakan penelitian di lembaga SMP Negeri 2 Gending untuk keperluan Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Di SMPN 2 Gending Tahun Pelajaran 2019/2020”.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Gending, 30 April 2020

Kepala Sekolah



Drs. SUYONO

NIP. 196112221986031007

Lampiran 5

STORYBOARD MEDIA PEMBELAJARAN

Name frame Intro



Tampilan	Interaksinya	Animasi dan Video	Audio
Teks : - Judul Program	Klik Mulai untuk melewati intro dan langsung menuju "Menu Utama"	- Animasi Teks - Animasi Tombol "Mulai"	- Suara tombol "Enter"

Nama Frame: Menu Utama



Tampilan	Interaksinya	Animasi dan Video	Audio
Tombol: - Petunjuk - Kompetensi - Materi - Video - Kuis - Keluar Teks: - Judul Program	- Klik “Petunjuk” untuk melihat petunjuk penggunaan media - Klik “Kompetensi” untuk melihat KD dan Tujuan - Klik “Materi” untuk masuk ke Materi Pembelajaran - Klik “Video” untuk masuk ke Video Pembelajaran - Klik “Kuis” untuk masuk pada evaluasi yang bersifat latihan - Klik “Keluar” untuk Keluar	- Animasi Tombol - Animasi Tampilan Masuk	- Suara Tombol

Nama Frame: Petunjuk



Tampilan	Interaksinya	Animasi dan Video	Audio
Tombol: - Menu - Keluar Teks: - Judul Program	- Klik "Menu" untuk kembali ke tampilan awal - Klik tanda "X" untuk keluar	- Animasi Tombol - Animasi Tampilan Masuk	- Suara Tombol

Nama Frame: Materi



Tampilan	Interaksinya	Animasi dan Video	Audio
Tombol: - Menu - Keluar	- Klik "Menu" untuk kembali ke tampilan awal - Klik tanda "X" untuk keluar	- Animasi Tombol	- Suara Tombol

Nama Frame: Video



Tampilan	Interaksinya	Animasi dan Video	Audio
Tombol: - Menu - Keluar - Play - Pause	- Klik "Menu" untuk kembali ke tampilan awal - Klik tanda "X" untuk keluar - Klik tombol "Play" untuk memutar video - Klik tombol "Pause" untuk menghentikan video	- Animasi Tombol	- Suara Tombol

Nama Frame: Quiz



Tampilan	Interaksinya	Animasi dan Video	Audio
Tombol: - Menu - Keluar	- Klik "Menu" untuk kembali ke tampilan awal - Klik tanda "X" untuk keluar	- Animasi Tombol	- Suara Tombol

Lampiran 6

TAMPILAN CD PEMBELAJARAN



Lampiran 7

HASIL VALIDASI AHLI MATERI**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
OLEH AHLI MATERI**

Mata Pelajaran : Ilmu Pendidikan Sosial
 Materi Pokok : Interaksi Sosial
 Sasaran Program : Siswa SMP, Kelas VII
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif
 Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Di SMP Tahun Pelajaran
 2019/2020
 Pengembang : AB. Dimas Ghimby
 Validator :
 Tanggal : 19 Oktober 2020
 Petunjuk :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS kelas VII, pendapat, kritik, saran, penilaian, komentar, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas multimedia interaktif ini. Sehubungan dengan hal tersebut sudilah anda memberikan jawaban pada setiap pertanyaan berikut dengan memberikan tanda "√" pada kolom dibawah bilangan 1, 2, 3, 4, dan 5 sesuai dengan pendapat Bapak/ibu.

Contoh :

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1	Relevansi materi dengan kompetensi dasar			√		
2	Sistematika penyajian materi					√

Keterangan Skala:

5 = sangat baik
4 = baik
3 = cukup
2 = kurang
1 = sangat kurang

No	Aspek yang dinilai	Skor					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Relevansi materi dengan kompetensi dasar	✓					1. cek AP 2. Pahami materi yang mادتبر 3. Kembangkan menjadi Tug PBL
2	Sistematika penyajian materi				✓		
3	Kesesuaian materi dengan indicator				✓		
4	Kejelasan uraian materi				✓		
5	Kecukupan pemberian latihan				✓		
6	Kecukupan pemberian umpan balik terhadap motivasi belajar			✓			id
7	Kesesuaian penyajian soal test sesuai indikator keberhasilan				✓		
8	Kejelasan penggunaan istilah				✓		judas
9	Kejelasan penggunaan bahasa				✓		Qapi
Jumlah							

Jember, 19 Oktober 2020

Ahli Materi

Dr. Moh. Sutrisno, M.Pd

Lampiran 8

HASIL VALIDASI AHLI MEDIA**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
OLEH AHLI MEDIA**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Materi Pokok : Interaksi Sosial
 Sasaran Program : Siswa SMP, Kelas VII
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia
 Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Di SMP Tahun
 Pelajaran 2019/2020
 Pengembang : AB. Dimas Ghimby
 Validator : Matlubul Khairi, M.Kom.
 Tanggal : 30 September 2020

Petunjuk :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Tbu sebagai ahli media tentang pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS kelas VII, pendapat, kritik, saran, penilaian, komentar, dan koreksi dari Bapak/Tbu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas multimedia interaktif ini. Sehubungan dengan hal tersebut sudilah anda memberikan jawaban pada setiap pertanyaan berikut dengan memberi tanda "√" pada kolom dibawah bilangan 1,2,3,4, dan 5 sesuai dengan pendapat Bapak/Tbu.

Contoh:

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1	Relevansi materi dengan kompetensi dasar			√		
2	Sistematika penyajian materi					√

Keterangan Skala:

5 = sangat baik

4 = baik

3 = cukup

2 = kurang

1 = sangat kurang

A. Aspek Tampilan

No	Indikator	Skor					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan petunjuk penggunaan program						<i>Belum ada!</i>
2	Keterbatasan teks atau tulisan				✓		
3	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna				✓		
4	Konsistensi penempatan <i>button</i>					✓	
5	Kualitas tampilan gambar				✓		
6	Sajian animasi				✓		
7	Daya dukung music pengiring				✓		
8	Tampilan layar				✓		
9	Kejelasan suara				✓		
10	Ketepatan penggunaan bahasa				✓		
11	Warna background dengan teks				✓		
Jumlah							

B. Aspek Pemrograman

No	Indikator	Skor					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan navigasi					✓	
2	Konsistensi penggunaan tombol					✓	
3	Kejelasan petunjuk ?						
4	Kemudahan penggunaan				✓		
5	Efisiensi teks				✓		
6	Efisiensi gambar				✓		
7	Respon terhadap peserta didik			✓			
8	Kecepatan program				✓		
Jumlah							

C. Komentar dan saran umum

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

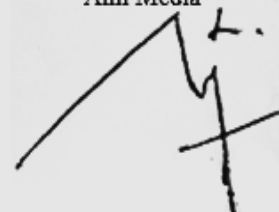
Program ini dinyatakan:

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran

(Mohon diberi tanda silang (x) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Probolinggo, 30 September 2020

Ahli Media



(Matlubul Khairi, MKom.)

Lampiran 9

HASIL VALIDASI GURU IPS**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
OLEH GURU IPS**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Materi Pokok : Interaksi Sosial
 Sasaran Program : Siswa SMP, Kelas VII
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia
 Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Di SMP Tahum
 Pelajaran 2019/2020
 Pengembang : AB. Dimas Ghimby
 Validator : Wahyu Dwi Astutik, S.Pd.
 Tanggal : 3 November 2020

Petunjuk :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Tbu tentang pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS kelas VII, pendapat, kritik, saran, penilaian, komentar, dan koreksi dari Bapak/Tbu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas multimedia interaktif ini. Sehubungan dengan hal tersebut sudilah anda memberikan jawaban pada setiap pertanyaan berikut dengan memberi tanda "√" pada kolom dibawah bilangan 1,2,3,4, dan 5 sesuai dengan pendapat Bapak/Tbu.

Contoh:

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1	Relevansi materi dengan kompetensi dasar			√		
2	Sistematika penyajian materi					√

Keterangan Skala:

5 = sangat baik

4 = baik

3 = cukup

2 = kurang

1 = sangat kurang

No	Indikator	Skor					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan				✓		
2	Kejelasan penyajian materi				✓		
3	Sistematika penyajian materi				✓		
4	Kebenaran materi				✓		
5	Kesesuaian pemberian contoh dengan materi				✓		
6	Penggunaan bahasa mudah dipahami				✓		
7	Video yang disajikan mendukung materi			✓			
8	Kesesuaian animasi untuk memperjelas isi			✓			
9	Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar				✓		
10	Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan				✓		
Jumlah							

Probolinggo, 3 November 2020

Guru IPS



(Wahyu Dwi Astutik, S.Pd)

Lampiran 10

HASIL UJI COBA KELOMPOK KECIL

No	Nama	Penilaian Terhadap Indikator												Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	Zahrotul Fadila	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	50	4,2
2	Astin Rahayu	5	4	3	5	5	5	4	5	5	4	5	5	55	4,6
3	Wahyu Yudi Y	4	4	4	3	4	4	5	5	4	5	4	5	51	4,3
4	Budi Syah P	5	4	4	5	5	5	3	4	3	5	3	5	51	4,3
5	M. Faiz Arifin	3	4	5	4	5	3	5	4	5	5	4	5	52	4,3
6	Avidah Haryasa Nikmah	4	4	5	5	5	5	5	3	5	3	5	5	54	4,5
	Jumlah	25	24	25	26	29	26	26	25	26	26	26	29	313	26,1
	Rata-rata	4,2	4	4,2	4,3	4,8	4,3	4,3	4,2	4,3	4,3	4,3	4,8		4,4
	Kriteria	Sangat Baik													

Lampiran 11

HASIL UJI COBA KELOMPOK BESAR

No	Nama	Penilaian Terhadap Indikator												Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	Aditya Bayu Putra Bahtiar	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	56	4,7
2	Agus Maulana Ishak	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	55	4,6
3	Akbar Maulana	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	57	4,8
4	Bahtiar Zamroni	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	55	4,6
5	Bayu Eka Prasetyo	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	50	4,2
6	Dita Fazira Salsabila	3	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	56	4,7
7	Erika Kusuma Putri Wardani	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	57	4,8
8	Findayanti	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	53	4,4
9	Fina Irsyadillah Amelia	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	54	4,5
10	Fiqri Firmansyah	4	4	3	5	5	4	5	5	5	5	4	4	53	4,4
11	Firman Hardiansyah	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	55	4,6
12	Hasroril Hasan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	59	4,9
13	Ihsan Robithuz Zaman	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	57	4,8
14	Irwan Ramdani	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	59	4,9

15	M. Afandi	4	4	4	3	4	4	5	5	5	5	5	5	54	4,5
16	M. Alfi Hidayat	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	55	4,6
17	M. Budiono	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	48	4,0
18	M. Sa'id Agil Bintang R.	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	55	4,6
19	Maulana Bima Khoirul Huda	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4,0
20	Moh. Imron Syaiful Ghozali	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	50	4,2
21	Muhammad Nurul Mustofa	4	4	5	5	4	3	4	5	5	5	4	4	53	4,4
22	Nurul Hidayati	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	56	4,7
23	Salsa Nabila	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	58	4,8
24	Siti Nur Halima	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	55	4,6
25	Sri Wulandari	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	57	4,8
26	Tio Angga Ramadhani	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	58	4,8
27	Viola Intan Mukhtamimah	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	56	4,7
	Jumlah	119	122	121	120	125	120	128	128	127	127	122	117	1479	123,3
	Rata-rata	4,4	4,5	4,5	4,4	4,6	4,4	4,7	4,7	4,7	4,7	4,5	4,3		4,4
	Kriteria	Sangat Baik													

BIODATA PENULIS



A. Identitas Penulis

1. Nama : AB. Dimas Ghimby
2. Tempat, Tanggal Lahir : Probolinggo, 12 November 1997
3. Jenis Kelamin : Laki-Laki
4. Agama : Islam
5. Alamat : Jl. Nangka RT/RW 16/08 Ds. Karanganyar,
Kec. Paiton, Kab. Probolinggo.
6. Email : bganteng600@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. TK Bina Ana Prasa
2. SDN 1 Sukodadi
3. SMP Negeri 2 Paiton
4. SMK Negeri 2 Kraksaan
5. IAIN Jember