

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
DENGAN MACROMEDIA AUTHORWARE PADA KELAS IV SD UNTUK
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPS**

Nanda Prayoga
Dhiniaty Gularso, S.Si., M.Pd.
Universitas PGRI Yogyakarta
email: nandaprayoga27@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk : mengetahui pengembangan media pembelajaran IPS SD berbasis multimedia pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Authorware 7.0*; mengetahui kualitas media pembelajaran IPS SD berbasis multimedia pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Authorware 7.0* ditinjau dari aspek isi, pembelajaran, desain aplikasi dan komunikasi visual, dan rekayasa perangkat lunak; mengetahui aspek respon media pembelajaran IPS SD berbasis multimedia pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Authorware 7.0* pada uji coba lapangan; dan mengetahui ketuntasan belajar siswa setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran IPS SD berbasis multimedia pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Authorware 7.0* pada uji coba lapangan kompetensi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota, provinsi).

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan sebagai landasan dalam penelitian ini adalah analisis kebutuhan, desain, produksi, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, produk akhir. Validator penelitian terdiri dari ahli materi dan ahli media. Ahli materi menilai aspek isi dan aspek pembelajaran; ahli media menilai aspek desain aplikasi dan komunikasi visual dan rekayasa perangkat lunak. Subjek coba penelitian adalah siswa kelas IV SD I Pedes Sedayu Bantul. Pada uji coba perseorangan melibatkan lima siswa yang dipilih secara acak berdasarkan rekomendasi dari guru kelas IV. Pada uji coba lapangan melibatkan seluruh siswa kelas IV pada SD tersebut. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket, pedoman wawancara, pedoman observasi, dan tes. Data dianalisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif.

Hasil dari penelitian ini adalah kualitas media pembelajaran IPS SD berbasis multimedia pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Authorware 7.0* ditinjau dari aspek isi diperoleh skor rata-rata 4,21 dengan kriteria *sangat baik*, aspek pembelajaran diperoleh skor rata-rata 4 dengan kriteria *baik*, aspek desain aplikasi dan komunikasi visual diperoleh persentase 81,81% dengan kriteria *baik*, dan aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh persentase 80% dengan kriteria *baik*; aspek respon media pembelajaran pada uji coba lapangan diperoleh hasil respon siswa dengan persentase 90,23% dengan kriteria *sangat baik*, respon guru diperoleh persentase 100% dengan kriteria *sangat baik*, sikap siswa diperoleh persentase 100% dengan kriteria *sangat baik*; ketuntasan belajar siswa pada uji coba lapangan kompetensi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota, provinsi) diperoleh rata-rata 87,24 dengan persentase ketuntasan 100% dikategorikan *sangat baik*.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Macromedia Authorware 7.0*

ABSTRACT

This study aims to: know learning media development of IPS SD based on multimedia interactive learning using Macromedia Authorware 7.0; the determine the quality of learning media IPS SD based on multimedia interactive learning by using Macromedia Authorware 7.0 from the aspect of content, learning activity, design and visual communication applications, and software engineering; knowing the response aspects of learning media IPS SD based on interactive learning by using Macromedia Authorware 7.0 in field trials; and knowing the accomplishment of the student after study using instructional media IPS SD based on multimedia interactive learning by using Macromedia Authorware 7.0 in the field trials focus on appreciating the diversity of ethnicities and cultures (district / city, province) competence.

This research is development study. Development model which use as based of this research is need analysis. The Validator of this study consist of material experts and media experts. Material experts assess these aspects and aspects of learning; media experts assess aspects of application design and visual communication and software engineering. The trial subjects were students of IV grade in SD 1 Pedes Sedayu

Bantul. In individual trials involving five students were selected randomly based on the recommendation of the teacher. In field trials involving all IV grade students at the school. Data collection instrument was a questionnaire, interview, observation guidelines, and tests. Data was analyzed by using descriptive statistical techniques.

The results of this study is the quality of learning media IPS SD based on interactive learning by using Macromedia Authorware 7.0 in terms of the content aspect obtained an average score of 4.21 with very good criteria, aspects of learning obtained an average score of 4 with good criteria, aspects of application design and visual communication obtained by percentage of 81.81% with good criteria, and aspects of software engineering obtained percentage of 80% with good criteria; the response of instructional media in trial court obtained an average percentage of 90.23% with a very good criteria, teacher's response percentage are 100% with a very good criteria, student's attitude percentage are 100% with a very good criteria ; mastery learning students on field trials appreciate the competence diversity of tribes and local culture (district / city, province) gained an average of 87.24 with the percentage of completeness 100% categorized as very good.

Keywords: *Development, Learning Media, Macromedia Authorware 7.0*

PENDAHULUAN

Pada jenjang SD mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Pada masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat.

Mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Sehingga perlu upaya agar mata pelajaran ini betul-betul dapat dipahami oleh siswa dengan cara meningkatkan prestasi belajarnya terhadap matapelajaran ini. Pembelajaran IPS untuk siswa SD seharusnya dilakukan dengan pendekatan komunikatif, mengingat usia siswa yang masih dini. Dalam pelaksanaannya pembelajaran IPS sering kali dilakukan secara ceramah tanpa bantuan perangkat pembelajaran yang lain. Dengan demikian tujuan pembelajaran IPS yang akan dicapai, yakni siswa mengenal permasalahan sosial di daerahnya belum dapat tercapai seperti yang diharapkan.

Di SD 1 Pedes sudah tersedia sejumlah komputer yang berjumlah 4 unit tetapi masih belum dimaksimalkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPS. Pada proses pembelajaran IPS guru masih menggunakan pembelajaran yang dilakukan dengan cara ceramah dan berpedoman dengan media buku paket maupun LKS, penggunaan media masih belum maksimal dan bervariasi sehingga pembelajaran cenderung

monoton dan dapat membuat siswa menjadi jenuh. Untuk mengatasi masalah tersebut dibutuhkan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran IPS bagi siswa. Salah satu media yang dapat dijadikan alat bantu pembelajaran IPS adalah penggunaan teknologi informasi dalam bentuk CD multimedia interaktif. Sistem belajar menggunakan variasi seperti CD multimedia interaktif sangat memengaruhi semangat untuk terus belajar. Sarana ini dapat dibuat melalui program *Macromedia Authorware 7.0* dan diperbanyak melalui CD.

Banyak kelebihan yang ditawarkan pada sistem ini, seperti menambahkan dan mengendalikan berbagai teks, grafik, animasi, bunyi, dan video, sehingga dipandang layak untuk dikembangkan lebih lanjut. Dengan bertumpu pada kelebihan-kelebihan media interaktif berbasis teknologi informasi, perlu dikembangkan media pembelajaran tersebut dalam pembelajaran IPS di SD. Kegiatan pengembangan media tersebut dapat dilakukan salah satunya melalui pembuatan CD pembelajaran. Sejauh ini belum banyak proses pengembangan media pembelajaran IPS berupa CD pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini merupakan upaya pengembangan guna meningkatkan kualitas pendidikan SD di Indonesia, khususnya mata pelajaran IPS.

Berdasarkan berbagai alasan diatas, maka penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut menjadi sebuah laporan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Macromedia Authorware Pada Kelas IV SD Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS".

LANDASAN TEORI

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian

Menurut Azhar Arsyad (2014: 3) kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut Sri Anitah (2012: 4) media atau medium adalah segala sesuatu yang terletak di tengah dalam bentuk jengjang, atau alat apa saja yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dua pihak atau dua hal. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan.

b. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (2014:31) Media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer dan media hasil gabungan teknologi cetak dan computer.

2. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian

Menurut Daryanto, (2013:51) Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

b. Karakteristik Multimedia Pembelajaran Interaktif

Menurut Daryanto, (2013:53) karakteristik multimedia pembelajaran mengemukakan karakteristik multimedia pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1) memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual;

- 2) bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respons pengguna;

- 3) bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

c. Fungsi Multimedia Pembelajaran Interaktif

Menurut Daryanto, (2013:53) fungsi multimedia pembelajaran adalah mampu memperkuat respons 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 terkendali, dan (4) mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respons, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

3. Macromedia Authorware 7.0

Wahana Komputer, (2009:2) *Authorware* merupakan salah satu produk unggulan *Macromedia*, seperti halnya *Macromedia Flash*, *Director*, *Dreamweaver*, *Fireworks*, dan sebagainya. *Macromedia Authorware 7.0* merupakan *software* yang tepat untuk membuat berbagai bentuk sajian visual yang dapat menginterpretasikan berbagai media, seperti video, animasi, gambar, dan suara, sehingga program ini cukup handal dalam pembuatan berbagai macam aplikasi tutorial yang interaktif dan menarik.

4. Penertian Prestasi Belajar

a. Prestasi

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2012:19) prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individu maupun kelompok. Menurut Muhammad Fathurrohman (2012:18) prestasi dapat diartikan sebagai hasil yang diperoleh karena adanya aktivitas belajar yang telah dilakukan.

b. Belajar

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2012:21) belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari. Menurut Muhammad Fathurrohman (2012:18) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai

hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

c. Prestasi Belajar

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2012:23) prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Muhammad Fathurrohman (2012:19) prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai dari suatu kegiatan yang berupa perubahan tingkah laku yang dialami oleh subyek belajar didalam suatu interaksi dengan lingkungannya.

5. Pengertian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Menurut Ahmad Susanto (2013: 137) Ilmu Pengetahuan Sosial, yang sering disingkat dengan IPS, adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya ditingkat dasar dan menengah. Menurut Sapriyan (2015: 20) istilah IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan.

METODE PENELITIAN

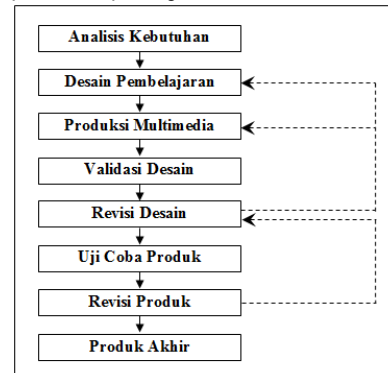
A. Model Pengembangan

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono, (2012:407) penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sugiyono (2012:409) ada sepuluh langkah-langkah penggunaan penelitian dan pengembangan yaitu sebagai berikut:

1. Potensi dan masalah
2. Pengumpulan data
3. Desain produk
4. Validasi desain
5. Revisi atau perbaikan desain
6. Uji coba produk
7. Revisi produk
8. Uji coba pemakaian
9. Revisi Produk
10. Produksi Massal

Model pengembangan tersebut diadaptasi sehingga menghasilkan sebuah model pengembangan yang lebih sederhana, yang

dijadikan sebagai landasan dalam penelitian. Secara garis besar model pengembangan ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1: Model Pengembangan Multimedia Interaktif

B. Prosedur Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis multimedia pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Authorware 7.0* pada kelas IV SD I Pedes ditempuh dengan serangkaian kegiatan, sebagai berikut.

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini. Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan tentang perlunya pengembangan multimedia dalam bentuk media pembelajaran IPS, sehingga dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan pengembangan produk multimedia. Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan observasi ke SD I Pedes, wawancara dengan pihak sekolah, maupun menelaah hasil-hasil penelitian sebelumnya serta studi pustaka dari buku-buku, makalah, maupun artikel.

2. Desain Pembelajaran

Tahap ini bertujuan untuk mengembangkan desain pembelajaran hingga menghasilkan rancangan sebagai dasar untuk mengembangkan multimedia pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan perencanaan pengembangan produk, meliputi pembuatan desain produk, serta persiapan sumber bahan dan materi.

3. Produksi Multimedia

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk awal, dan selanjutnya dites atau dijalankan dalam komputer untuk memastikan apakah hasilnya sesuai dengan yang diinginkan atau tidak. Penyusunan produk awal ini dilakukan sesuai dengan

tahapan pengembangan program multimedia.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan tahap penilaian terhadap produk awal yang telah dihasilkan. Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui kelemahan dan kekuatan produk multimedia yang dihasilkan. Validasi desain bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan. Validasi desain melibatkan 2 orang ahli yang terdiri dari 1 orang ahli materi dan 1 orang ahli media. Ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek isi dan pembelajaran; ahli media memberikan penilaian terhadap aspek desain aplikasi dan komunikasi visual dan aspek rekayasa perangkat lunak. Data hasil validasi ahli materi dan ahli media dijadikan pertimbangan untuk melakukan revisi produk multimedia pembelajaran.

5. Revisi Desain

Setelah produk awal divalidasi oleh ahli materi dan media, kelemahan produk multimedia yang telah dihasilkan dapat diketahui. Tahap selanjutnya adalah revisi desain. Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas produk. Pada tahap ini, peneliti memperbaiki desain produk multimedia sesuai dengan catatan dan masukan dari validator materi dan media.

6. Uji Coba Produk

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk multimedia yang dikembangkan bagi pembelajaran di sekolah. Uji coba produk dilakukan di Kelas IV SD I Pedes Sedayu Bantul. Uji coba dilakukan melalui dua tahap, yaitu tahap uji coba terbatas dan uji coba lapangan.

7. Revisi produk

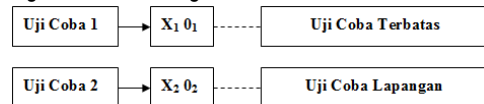
Data observasi dan evaluasi dari uji coba perseorangan, kelompok terbatas, dan lapangan dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk multimedia. Pada tahap ini, peneliti menyempurnakan produk multimedia yang telah dihasilkan sebelumnya, sehingga dihasilkan produk yang lebih baik.

8. Produk Akhir

Produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah CD pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran IPS berbasis multimedia pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Authorware 7.0*

C. Uji Coba Produk

Pengujian untuk mengembangkan media pembelajaran IPS SD berbasis multimedia pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Authorware 7.0* pada kelas IV SD I Pedes Sedayu Bantul dilakukan melalui dua tahap. Desain uji coba dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut.



X : *Treatment* berupa penerapan multimedia pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Authorware 7.0*

0 : Observasi/hasil dari penerapan multimedia pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Authorware 7.0*

Gambar 2: Desain Uji Coba

Subyek coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD I Pedes Sedayu Bantul.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket respons, wawancara, observasi, dan tes sehingga jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan produk dari ahli materi dan ahli media. Data kuantitatif yakni data berupa skor penilaian ahli materi dan ahli media, skor hasil observasi, skor hasil angket guru dan siswa, serta skor tes yang diperoleh siswa dalam setiap uji coba. Instrumen yang digunakan adalah angket, pedoman wawancara, pedoman observasi, dan tes.

Teknik analisis data pada penelitian ini meliputi: analisis butir soal tes; uji validitas butir soal, uji reliabilitas soal; analisis kualitas produk; data kuantitatif skor validasi angket dianalisis dengan acuan tabel konversi nilai yang diadaptasi dari Sunarti dan Selly Rahmawati (2012: 184).

$$\text{Nilai Presentase} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1: Persentase Kualitas Produk Yang Dikembangkan

Interval persentase tingkat penguasaan	Skala nilai	Keterangan
85% - 100%	A	Sangat baik
75% - 84%	B	Baik
60% - 74%	C	Cukup
40% - 59%	D	Kurang
0% - 39%	E	Sangat Kurang

Tabel 2: Pedoman Penilaian Hasil Validasi Ahli Media dan Hasil Validasi Ahli Materi

Nilai	Perhitungan	Hasil	Interval	Kriteria
$\bar{X}_i + 1,50 \text{ SD}_i$	$3+1,5 (0,75)$	4,125	$> 4,13$	Sangat baik
$\bar{X}_i + 0,50 \text{ SD}_i$	$3+ 0,5 (0,75)$	3,375	3,38- 4,12	Baik
$\bar{X}_i - 0,50 \text{ SD}_i$	$3- 0,5 (0,75)$	2,625	2,63- 3,37	Cukup
$\bar{X}_i - 1,50 \text{ SD}_i$	$3- 1,5 (0,75)$	1,875	1,88- 2,62	Kurang
			$< 1,87$	Sangat Kurang

Analisis respon siswa; analisis respon guru; analisis sikap siswa. Dianalisis dengan acuan tabel konversi nilai yang diadaptasi dari Sunarti dan Selly Rahmawati (2012: 184).

$$\text{Nilai Presentase} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3: Persentase Penilaian Respon Siswa, Respon Guru, Sikap Siswa

Interval persentase tingkat penguasaan	Skala nilai	Keterangan
85% - 100%	A	Sangat baik
75% - 84%	B	Baik
60% - 74%	C	Cukup
40% - 59%	D	Kurang
0% - 39%	E	Sangat Kurang

Ketuntasan belajar, data skor hasil belajar selama uji coba dianalisis dengan menghitung persentase siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar (≥ 75).

$$\text{Nilai Presentase} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 4: Konversi Persentase Ketuntasan Belajar Menjadi Data Kualitatif

Persentase (%)	Kriteria
$85 \leq X$	Sangat baik
$75 \leq X < 85$	Baik
$60 \leq X < 75$	Cukup
$40 \leq X < 60$	Kurang
$X < 40$	Sangat Kurang

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Hasil dari wawancara adalah dalam proses pembelajaran sudah memanfaatkan media tetapi paling sering menggunakan gambar dan alar peraga. Fasilitas sekolah sudah memiliki perangkat komputer dan LCD tetapi masih sangat jarang digunakan dan jumlah yang minim. Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS dinilai perlu oleh guru karena dalam pelajaran IPS sulit membuat media pelajaran yang cocok dengan pelajaran ini. Karena pada pelajaran IPS siswa dititik beratkan untuk menghafal sehingga jika saat pelajaran menggunakan media ini akan sangat membantu siswa dalam belajar dan membuat suasana pelajaran yang berbeda.

2. Desain Pembelajaran

Tahapan awal yaitu menentukan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran, dan Materi. Materi yang dipilih pada pembelajaran IPS ini yaitu menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia tentang suku, bahasa, rumah adat serta kegiatan adat istiadatnya. Berikut ini adalah hasil dari

tahapan awal desain pembelajaran dapat dilihat seperti pada table di bawah ini.

Tahap selanjutnya mengembangkan materi sesuai indikator yang telah dibuat. Pokok materi yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yaitu membahas tentang keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia yang kemudian dikembangkan ke dalam media pembelajaran interaktif. Untuk mempermudah dalam pembuatan maka diperlukan konsep kerangka media. Tahap terakhir dari desain pembelajaran adalah membuat alat ukur untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari media yang dikembangkan. Alat ukur tersebut berupa soal pretest dalam pembelajaran. Sebelum membuat soal, terlebih dahulu menyusun kisi-kisi soal dan soal yang dibuat sesuai indikator dan materi yang dikembangkan. Jumlah soal pilihan ganda 15 butir dan 5 soal isian singkat.

3. Produksi Multimedia

a. Proses Persiapan

Pada proses ini merupakan persiapan-persiapan yang harus dilakukan sebelum membuat media pembelajaran interaktif. Persiapan yang di perlukan adalah

- 1) Program *Macromedia Authorware 7.0*
- 2) Computer atau laptop
- 3) Kerangka media
- 4) Bahan pendukung media (gambar background, animasi, efek suara, dan contoh-contoh gambar sesuai dengan materi)

b. Proses Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan yaitu proses pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Authorware 7.0*.

4. Validitas Desain

a. Penilaian Ahli Materi

Berdasarkan penilaian ahli materi dari aspek isi dan pembelajaran dapat diketahui bahwa skor total yang diperoleh dalam aspek isi berjumlah 59 dengan rata-rata 4,21. Berdasarkan konvensi interval skor rata-rata kualitas media yang digunakan memiliki kriteria *sangat baik*. Sedangkan dalam aspek pembelajaran diperoleh skor total 24 dengan rata-rata 4. Berdasarkan konvensi interval skor rata-rata kualitas media yang digunakan memiliki kriteria *baik*.

b. Penilaian Ahli Media

Berdasarkan penilaian ahli media aspek desain aplikasi dan komunikasi visual dan aspek rekayasa perangkat lunak dapat diketahui bahwa skor total yang diperoleh dalam aspek desain aplikasi dan komunikasi visual berjumlah 135 dengan presentase 81,81%. Berdasarkan konvensi interval persentase kualitas media yang digunakan memiliki kriteria *baik*. Sedangkan dalam aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh skor total 20 dengan persentase 80%. Berdasarkan konvensi interval presentase kualitas media yang digunakan memiliki kriteria *baik*.

5. Revisi Desain

a. Kelemahan dan Perbaikan Pada Aspek Materi

- 1) Isi materi sudah sesuai dengan SK dan KD yang diharapkan. Materi dan evaluasi dikemas dengan gambar dan desain yang digemari siswa.
- 2) Guru diharapkan memberi arahan dan bimbingan ketika pembelajaran dengan media pembelajaran tersebut. Pembelajaran bisa dikembangkan sesuai dengan budaya dan kearifan tempat belajar.

b. Kelemahan dan Perbaikan Pada Aspek Materi

- 1) Tata tulis pada media pembelajaran di rapikan dan pada setiap gambar diberikan keterangan.
- 2) Volume suara pada video ditingkatkan agar suara dapat terdengar dengan jelas.
- 3) Tombol jawaban pada soal pilihan ganda di letakkan pada sebelah pilihan jawabannya.

6. Uji Coba Produk

a. Uji Coba Terbatas

1) Hasil Sikap Siswa (Observasi)

Tabel 5: Hasil Observasi Sikap Siswa Uji Coba Terbatas

Observer	Presentase	Nilai	Keterangan
Siti Kurnia Wati, S.Pd.	$\frac{9}{10} \times 100\% = 90\%$	A	Sangat Baik

2) Respon Siswa

Tabel 6: Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas

Jumlah Siswa	Presentase	Nilai	Keterangan
5 siswa	$\frac{72}{90} \times 100\% = 80\%$	B	Baik

3) Ketuntasan Belajar Siswa

Tabel 7: Hasil Ketuntasan Belajar Siswa Uji Coba Terbatas

Soal	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa Belum Tuntas	Presentase	Ket
Pretest	5	1	4	$\frac{1}{5} \times 100\% = 20\%$	Sangat Kurang
Posttest	5	5	0	$\frac{5}{5} \times 100\% = 100\%$	Sangat Baik

b. Uji Coba Lapangan

1) Hasil Sikap Siswa (Observasi)

Tabel 8: Hasil Observasi Sikap Siswa Uji Coba Lapangan

Observer	Presentase	Nilai	Keterangan
Siti Kurnia Wati, S.Pd.	$\frac{10}{10} \times 100\% = 90\%$	A	Sangat Baik

2) Respon Siswa

Tabel 9: Hasil Respon Siswa Uji Coba Lapangan

Jumlah Siswa	Presentase	Nilai	Keterangan
29 siswa	$\frac{471}{522} \times 100\% = 90,23\%$	A	Sangat Baik

3) Respon Guru

Tabel 10: Hasil Respon Guru Uji Coba Lapangan

Guru	Presentase	Nilai	Keterangan
Siti Kurnia Wati, S.Pd.	$\frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$	A	Sangat Baik

4) Ketuntasan Belajar Siswa

Tabel 11: Hasil Ketuntasan Belajar Siswa Uji Coba Terbatas

Soal	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa Belum Tuntas	Presentase	Ket
Pretest	29	14	15	$\frac{14}{29} \times 100\% = 48,27\%$	Kurang
Posttest	29	29	0	$\frac{29}{29} \times 100\% = 100\%$	Sangat Baik

7. Revisi Produk

Berdasarkan hasil uji coba lapangan dengan mengukur melalui data observasi, respon siswa, respon guru, dan ketuntasan belajarnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki hasil yang sangat baik. Hal tersebut ditunjukkan dengan kriteria observasi (sangat baik), respon siswa (sangat baik), respon guru (sangat baik), dan ketuntasan belajar (sangat baik). Sehingga media pembelajaran interaktif tidak memerlukan revisi lagi pada tahap ini.

8. Produk Akhir

Produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah CD pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran IPS berbasis multimedia pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Authorware 7.0*. Pengemasan CD pembelajaran ini berupa *Compact Dist* (CD).

B. Pembahasan

1. Kualitas Media Pembelajaran Ditinjau dari Aspek Isi

Berdasarkan validasi ahli materi terhadap aspek isi, skor total yang diperoleh 59 dengan rata-rata 4,21. Berdasarkan konvensi interval skor rata-rata kualitas media yang digunakan sebagai pedoman dalam penelitian ini, karena $X > 4,13$, kualitas media dilihat dari aspek isi memiliki kriteria *sangat baik*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ditinjau dari aspek isi multimedia pembelajaran IPS SD Kelas IV layak digunakan dalam pembelajaran. Saran dari ahli materi mengenai isi yaitu, (1) materi sudah sesuai dengan SK dan KD yang diharapkan, (2) materi dan evaluasi dikemas dengan gambar dan desain yang digemari siswa.

2. Kualitas Media Pembelajaran Ditinjau dari Aspek Pembelajaran

Berdasarkan validasi ahli materi terhadap aspek pembelajaran, skor total yang diperoleh 24 dengan rata-rata 4. Berdasarkan konversi interval skor rata-rata kualitas media yang digunakan sebagai pedoman dalam penelitian ini, karena $3,38 < X \leq 4,12$, kualitas media dilihat dari aspek pembelajaran memiliki kriteria *baik*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ditinjau dari aspek pembelajaran multimedia IPS SD Kelas IV layak digunakan dalam pembelajaran. Saran dari ahli materi yaitu, (1) mengenai guru diharapkan memberi arahan dan bimbingan ketika pembelajaran dengan media pembelajaran tersebut, (2) pembelajaran bisa dikembangkan sesuai dengan budaya dan kearifan tempat belajar.

3. Kualitas Media Pembelajaran Ditinjau dari Aspek Desain Aplikasi dan Komunikasi Visual

Berdasarkan validasi ahli media terhadap aplikasi dan komunikasi visual, skor total 135 dengan persentase 81,81%. Berdasarkan konversi interval persentase kualitas media yang digunakan sebagai pedoman dalam penelitian ini, karena **75%-84%**, maka kualitas media memiliki kriteria *baik*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa dari aspek desain aplikasi dan komunikasi visual multimedia pembelajaran IPS SD Kelas IV layak digunakan dalam pembelajaran.

4. Kualitas Media Pembelajaran Ditinjau dari Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

Berdasarkan validasi ahli media terhadap aspek perangkat lunak, skor total yang diperoleh 20 dengan persentase 80%. Berdasarkan konversi interval persentase kualitas media yang digunakan sebagai pedoman penelitian ini, karena **75%-84%**, maka kualitas media memiliki kriteria *baik*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ditinjau dari aspek rekayasa perangkat lunak multimedia pembelajaran IPS SD Kelas IV layak digunakan dalam pembelajaran.

5. Respon Siswa

a. Hasil uji coba terbatas

Hasil pengujian respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif pada uji coba terbatas.

Tabel 5: Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas

Waktu	Nilai Persentase	Nilai	Keterangan
Uji coba terbatas	$\frac{73}{90} \times 100\% = 81,11\%$	B	Baik

Berdasarkan respon siswa yang dilakukan pada uji coba terbatas Media Pembelajaran IPS Kelas IV total skor yang diperoleh 73 dengan nilai persentase 81,11%. Berdasarkan interval persentase respon siswa yang digunakan sebagai pedoman dalam penelitian ini, **75%-84%**, maka daya tarik media memiliki kriteria *baik*.

b. Hasil uji coba lapangan

Hasil pengujian respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif pada uji coba terbatas.

Tabel 5: Hasil Respon Siswa Uji Coba Lapangan

Waktu	Nilai Persentase	Nilai	Keterangan
Uji coba lapangan	$\frac{471}{522} \times 100\% = 90,23\%$	A	Sangat baik

Berdasarkan respon siswa yang dilakukan pada uji coba lapangan Media Pembelajaran IPS Kelas IV total skor yang diperoleh 471 dengan nilai persentase 90,23%. Berdasarkan interval persentase respon siswa yang digunakan sebagai pedoman dalam penelitian ini, **85%-100%**, maka daya tarik media memiliki kriteria *sangat baik*.

6. Respon Guru

Berdasarkan respon guru yang dilakukan pada uji coba lapangan Media Pembelajaran IPS Kelas IV total skor yang diperoleh 10 dengan nilai persentase 100%. Berdasarkan interval persentase respon guru media yang digunakan dalam penelitian ini, karena **85%-100%**, maka

respon guru terhadap media memiliki kriteria *sangat baik*.

7. Sikap Siswa (Observasi)

a. Uji coba terbatas

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada uji coba terbatas Media Pembelajaran IPS Kelas IV total skor yang diperoleh 9 dengan nilai persentase 90%. Berdasarkan interval persentase daya tarik media yang digunakan dalam penelitian ini, karena 85%-100%, maka daya tarik media memiliki kriteria *sangat baik*.

b. Uji coba lapangan

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada uji coba lapangan Media Pembelajaran IPS Kelas IV total skor yang diperoleh 10 dengan nilai persentase 100%. Berdasarkan interval persentase daya tarik media yang digunakan dalam penelitian ini, karena **85%-100%**, maka daya tarik media memiliki kriteria *sangat baik*.

8. Ketuntasan Belajar

a. Uji coba terbatas

Dari 5 siswa yang mengikuti uji coba terbatas diperoleh hasil sebanyak 1 siswa yang telah mencapai KKM 75. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa sebesar 20% siswa telah mencapai KKM 75. Berdasarkan konversi persentase ketuntasan belajar yang digunakan sebagai pedoman penelitian ini, karena $X < 40$, ketuntasan yang diperoleh memiliki kriteria *sangat kurang*.

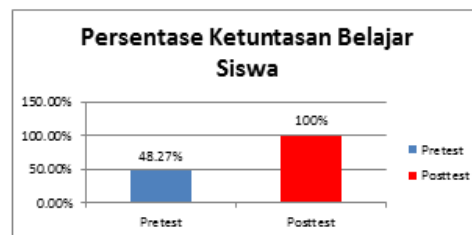
Hasil nilai posttest diperoleh nilai ketuntasan rerata 83. Dengan demikian maka 100% siswa telah mencapai KKM 75. Berdasarkan konvensi persentase ketuntasan belajar yang digunakan sebagai pedoman dalam penelitian ini, karena $85 \leq X$, ketuntasan yang diperoleh memiliki kriteria *sangat baik*.

b. Uji coba lapangan

Dari 29 siswa yang mengikuti uji coba terbatas diperoleh hasil sebanyak 14 siswa yang telah mencapai KKM 75. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa sebesar 48,27% siswa telah mencapai KKM 75. Berdasarkan konversi persentase ketuntasan belajar yang digunakan sebagai pedoman penelitian ini, karena $40 \leq X < 60$, ketuntasan yang diperoleh memiliki kriteria *kurang*.

Hasil nilai posttest diperoleh nilai ketuntasan rerata 87,24. Dari 29 siswa

yang mengikuti uji coba terbatas diperoleh hasil sebanyak 29 siswa yang telah mencapai KKM 75. Dengan demikian maka 100% siswa telah mencapai KKM 75. Berdasarkan konvensi persentase ketuntasan belajar yang digunakan sebagai pedoman dalam penelitian ini, karena $85 \leq X$, ketuntasan yang diperoleh memiliki kriteria *sangat baik*.



Gambar 2: **Persentase Ketuntasan Belajar Siswa**

KESIMPULAN

Hasil penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Kualitas media pembelajaran IPS SD berbasis multimedia pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Authorware 7.0* ditinjau dari aspek isi diperoleh skor rata-rata 4,21 adalah *sangat baik*.
2. Kualitas media pembelajaran IPS SD berbasis multimedia pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Authorware 7.0* ditinjau dari aspek pembelajaran diperoleh skor rata-rata 4 adalah *baik*.
3. Kualitas media pembelajaran IPS SD berbasis multimedia pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Authorware 7.0* ditinjau dari aspek desain aplikasi dan komunikasi visual diperoleh persentase 81,81% adalah *baik*.
4. Kualitas media pembelajaran IPS SD berbasis multimedia pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Authorware 7.0* ditinjau dari aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh persentase 80% adalah *baik*.
5. Respon siswa terhadap media pembelajaran IPS SD berbasis multimedia pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Authorware 7.0* pada uji coba lapangan diperoleh persentase 90,23% adalah *sangat baik*.
6. Respon guru terhadap media pembelajaran IPS SD berbasis multimedia pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Authorware 7.0* pada uji coba lapangan diperoleh persentase 100% adalah *sangat baik*.
7. Sikap siswa terhadap media pembelajaran IPS SD berbasis multimedia pembelajaran

- interaktif dengan *Macromedia Authorware 7.0* pada uji coba lapangan diperoleh persentase 100% adalah *sangat baik*.
8. Ketuntasan belajar siswa setelah belajar menggunakan media pembelajaran IPS SD berbasis multimedia pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Authorware 7.0* pada uji coba lapangan kompetensi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota, provinsi) diperoleh rata-rata 87,24 dengan persentase 100% adalah *sangat baik*.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Ahmad Susanto. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Sri Anitah. 2012. *Media Pembelajaran*. Surakarta : Yuma Pustaka.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti dan Selly Rahmawati. 2013. *Penilaian Dalam Kurikulum 2013 Membantu Guru dan Calon Guru Mengetahui Langkah-Langkah Penilaian Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2012. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Wahana Komputer. 2009. *Membuat Tutorial Interaktif Dengan Authorware 7.0*. Semarang: Salemba Infotek