

MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS IV BERBASIS MULTIMEDIA

Oleh: Lisa Oktiviani

¹⁾ Lisa Oktiviani, ²⁾ Ahmad Riyadi, S.Si, M.Kom,

³⁾ Marti Widya Sari, S.T., M.Eng

ABSTRAK

Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV Berbasis Multimedia. Skripsi Fakultas Teknik Universitas PGRI Yogyakarta.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai ilmu yang universal atau menyeluruh membahas tentang kehidupan sosial, ekonomi, maupun sejarah kehidupan masa lampau mendasari perkembangan teknologi modern, dan mempunyai peran penting dalam memajukan daya pikir manusia.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat rancang bangun media tentang pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berbasis multimedia bagi siswa Sekolah Dasar dan menjadi alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran yang siap digunakan di Sekolah Dasar. Dengan adanya media pembelajaran ini mampu mendorong motivasi belajar siswa.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, Adobe Flash.

Latar Belakang

Salah satu kompetensi dasar yang diajarkan untuk kelas IV dalam KTSP 2006 adalah membaca dan menggambar peta lingkungan setempat, keragaman sosial dan budaya berdasarkan kenampakan alam, persebaran sumber daya alam di lingkungan setempat, menghargai kergaman suku bangsa dan budaya, menghargai peninggalan sejarah, semangat kepahlawanan dan cinta tanah air merupakan pembelajaran pada semester ganjil.

Ketika Guru kurang Sehat atau dikatakan sakit, guru tersebut tidak bisa mengajar jadi media pembelajaran interaktiflah sebagai alternatif dikala guru berhalangan hadir.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai ilmu yang universal atau menyeluruh

membahas tentang kehidupan sosial, ekonomi, maupun sejarah kehidupan masa lampau mendasari perkembangan teknologi modern, dan mempunyai peran penting dalam memajukan daya pikir manusia. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu cabang sains yang tidak cukup hanya disampaikan dengan metode ceramah terlebih media yang digunakannya pun hanya media cetak seperti yang bersumber dari buku paket maupun buku Lembar Kerja Siswa (LKS) saja.

Informasi pendahuluan dengan menggunakan teknik observasi dan wawancara selama pembelajaran berlangsung di kelas IV SD Negeri Lajer, didapatkan informasi bahwa perangkat pembelajaran yang digunakan pada

pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) saat ini adalah menggunakan metode ceramah, media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, yaitu berupa media cetak seperti buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Media pembelajaran yang sifatnya masih konvensional sementara siswa-siswi cenderung aktif menyebabkan proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ini menjadi terkesan membosankan.

Adobe Flash CS6 merupakan software yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif menyajikan materi dalam bentuk visual yang dapat menginterpretasikan berbagai media seperti teks, video, animasi, gambar dan suara. Media pembelajaran ini diharapkan dapat memperjelas, mempermudah dan membuat menarik pesan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses pembelajaran. Penggunaan multimedia berupa software Adobe Flash CS6 yang dapat menginterpretasikan berbagai media seperti teks, video, animasi, gambar dan suara dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diharapkan bisa dijadikan alternatif media pembelajaran untuk mengatasi kendala-kendala diatas.

Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV Berbasis Multimedia dipilih sebagai judul Tugas Akhir dimana aplikasi ini diharap dapat mewujudkan suasana belajar yang menarik dan meningkatkan keaktifan siswa sehingga pembelajaran menjadi efektif dan dapat membantu para guru di SD Negeri Lajer dalam memberikan materi kepada anak didiknya untuk pelajaran IPS khususnya di semester ganjil menjadi menyenangkan.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

- 1) Metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi yakni metode ceramah sehingga anak mudah mengantuk.
- 2) Siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
- 3) Siswa merasa kesulitan untuk memahami materi semester 1 karena materi yang banyak dan keterbatasan media.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahannya yaitu :

1. Bagaimana rancang bangun Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV Berbasis Multimedia ?
2. Bagaimana kehandalan media yang telah dibuat ?

Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti perlu membatasi permasalahan yang dikaji, yakni:

- 1) Media pembelajaran ini memanfaatkan Adobe Flash CS6 sebagai software utama dan Adobe Photoshop CS6.
- 2) Media pembelajaran ini diperuntukan bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar. Media pembelajaran ini lebih fokus dalam materi Ilmu Pengetahuan Sosial semester genap bagi siswa Sekolah Dasar kelas IV yang terdiri dari pembahasan materi semester 1.
- 3) Evaluasi yang ditampilkan merupakan kuis yang berisi soal pilihan ganda.

Tujuan

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini yaitu

1. Membuat rancang bangun media.
2. Menguji unjuk kerja media yang telah dibuat.

Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa yang belum memahami tentang pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya pada materi semester 1.
2. Media pembelajaran yang dihasilkan dapat digunakan sebagai sarana utama maupun sarana pendamping dalam menyampaikan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial semester 1.
3. Penelitian ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah guru dalam menjelaskan tentang pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam menjelaskan materi semester 1.
4. Media pembelajaran yang dihasilkan diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif dalam dunia pendidikan.

Tinjauan Pustaka

Sebelumnya telah ada beberapa penelitian sejenis yang mengambil tema media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Ayuningsih (2015) membuat Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keadaan Alam Di Indonesia Kelas VII. Aplikasi tersebut menghasilkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mempelajari tentang Keadaan alam di Indonesia dan hasil belajar siswa menjadi meningkat. Kekurangannya animasinya yang kurang menarik.

Putra (2010) membuat tentang Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Adobe Flash CS5. Aplikasi tersebut membuat suatu game edukasi yang menarik agar mampu meningkatkan minat siswa-siswi Sekolah Dasar kelas VI dalam belajar Ilmu Pengetahuan Sosial seputar ASEAN. Kekurangannya game nya terlalu kurang fleksibel.

Astin (2012) membuat Media Pembelajaran Geografi Dinamika Atmosfer Untuk Kelas X Di SMA Muhammadiyah 1 Klaten. Mengembangkan aplikasi multimedia yang interaktif dengan menggunakan aplikasi multimedia yang berisi tentang Media Pembelajaran Geografi tentang Lapisan Atmosfer menggunakan Adobe Flash CS3. Kekurangannya materinya kurang di ringkas.

Obyek Penelitian

Obyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Lajer Ambal Kebumen yang mempelajari pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada semester 1. Program yang akan di kembangkan berupa media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang berisi materi semester 1.

Bahan dan Alat-alat Penelitian

1. Bahan Penelitian

Adapun bahan yang digunakan dalam Penelitian ini adalah Buku "Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI kelas 4" Penerbit pusat perbukuan departemen pendidikan nasional (buku sekolah elektronik).

2. Alat-alat Penelitian

Alat-alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Perangkat Keras :
 - a. Laptop ASUS 4030U intel Core i3 procesor 1.9 Ghz

- b. Hardisk 500 Giga
 - c. Random Access Memory (RAM) 2 Giga
2. Aplikasi yang digunakan :
- a. Sistem Operasi Windows 7 Ultimate 64 Bit
 - b. Adobe Flash CS 6, sebagai perancang pembuatan aplikasi
 - c. Adobe Photoshop CS 5, sebagai editor gambar.
 - d. Ispring Presenter

3. Metode Pengumpulan Data

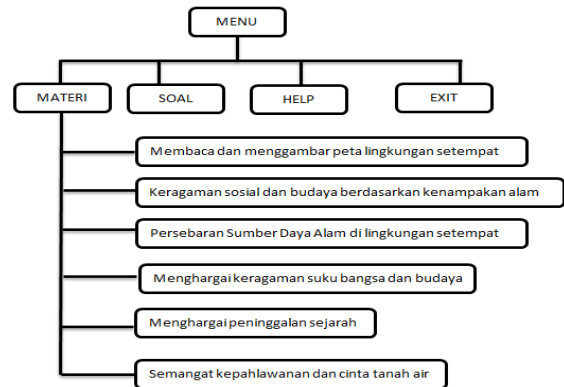
Metode penelitian yang digunakan dalam mengumpulkan adalah sebagai berikut:

Metode penelitian yang digunakan dalam mengumpulkan adalah sebagai berikut:

- a. Observasi
 - Penulis mengamati kondisi belajar mengajar yang ada di Sekolah Dasar Negeri Lajer.
- b. Metode studi pustaka
 - Penulis melakukan Studi Pustaka dengan menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan diteliti. Informasi tersebut diperoleh dari buku-buku, laporan penelitian, jurnal dan sumber-sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik lain.
- c. Mengakses Internet.
 - Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk menyusun proposal atau skripsi yang didapat dari internet. Penulis melakukan *browsing* di internet untuk mencari tambahan data yang dibutuhkan dalam penulisan.

4. Rancangan Media Pembelajaran

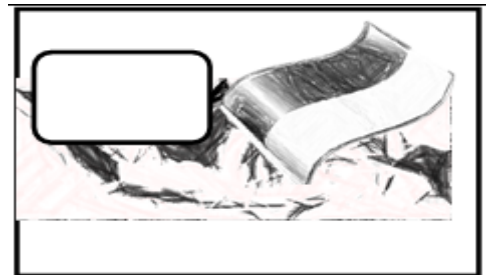
- HIPO (*Hierarchy Input Process Output*) HIPO (*Hierarchy Input Process Output*) adalah suatu teknik pendokumentasian program yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan spesifikasi sistem melalui proses perancangan. Setiap modul HIPO digambarkan oleh fungsi utamanya.



- Design

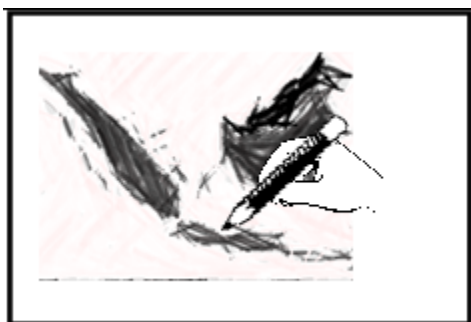
1. Tampilan Halaman Pembuka

Halaman pembuka adalah halaman awal dari media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV. Halaman ini berisi menu-menu untuk menuju halaman menu selanjutnya.



2. Tampilan halaman BAB 1

Halaman BAB 1 ini terdapat 2 pilihan menu yaitu peta dan komponennya dan menggambar peta. Masing-masing menu akan menuju ke halaman selanjutnya.



Implementasi

Media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV ini dibuat dengan menggunakan software Adobe Flash CS 6. Spesifikasi minimum yang digunakan untuk menjalankan media informasi ini sebagai berikut:

1. Processor Intel(R) intel Core i3 procesor 1.9 Ghz
2. Random Access Memory (RAM) : 2,00 GB

Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun media pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

1. Sistem Operasi Windows 7 ultimate 64 Bit
2. Adobe Flash CS 6, sebagai perancang pembuatan aplikasi
3. Adobe Photoshop CS 6, sebagai editor gambar

Dalam mengimplementasikan sistem aplikasi tersebut akan disajikan dalam bentuk tampilan program sebagai berikut:

1. Tampilan Halaman Pembuka



Halaman pembuka adalah halaman awal dari media pembelajaran Ilmu Pengetahuan

Sosial Kelas IV. Halaman ini berisi menu-menu untuk menuju halaman menu selanjutnya.

2. Tampilan halaman BAB 1

Halaman BAB 1 ini terdapat 2 pilihan menu yaitu peta dan komponennya dan menggambar peta. Masing-masing menu akan menuju ke halaman selanjutnya.



Pembahasan

1) Kelebihan

Media pembelajaran yang dirancang memiliki kelebihan sebagai berikut:

- a. Sistem menggunakan beberapa gambar, suara, dan animasi sehingga lebih menarik.
- b. Aplikasi di buat dengan desain interface yang sederhana sehingga lebih memudahkan pengguna dalam memahaminya.

2) Kekurangan

Media pembelajaran yang dirancang memiliki kekurangan sebagai berikut:

- a. Soal evaluasi hanya berupa tulisan, tidak menyajikan soal bergambar.
- b. Materi pada media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berbasis multimedia untuk siswa Sekolah Dasar kelas IV masih kurang lengkap.

Kesimpulan

Berdasarkan pengujian dan hasil analisa data, maka penulis dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dapat dijalankan dengan spesifikasi komputer minimal menggunakan sistem operasi Windows XP keatas, dengan spesifikasi Processor Intel(R) Core(TM) 2 Duo, RAM 2,00 GB.
2. Aplikasi ini dibuat dengan mengikuti tahapan pengembangan animasi, meliputi: studi pendahuluan, analisis, desain, dan implementasi.
3. Secara teknis aplikasi ini tidak membutuhkan instalasi pada komputer atau laptop, mudah digunakan, serta penyampaian materi dan informasi yang komunikatif kepada user sehingga user dapat lebih menangkap materi yang diberikan.

Saran

1. Program pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk siswa Sekolah Dasar kelas IV ini soal berupa tulisan untuk versi selanjutnya dapat di tambah soal yang bergambar.
2. Program pembelajaran ini dapat dijadikan alternatif belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada semester 1 selain dengan belajar membaca buku atau mencatat.

DAFTAR PUSTAKA

- Astin. (2012). *Media pembelajaran geografi dinamika atmosfer untuk kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Klaten*, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer AMIKOM. Yogyakarta.
- Ayuningsih. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan*

Adobe Flash CS3 Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keadaan Alam Di Indonesia Kelas VII. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta.

Binanto, I. (2007). *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi Offset.

Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran : Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Standar Isi Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI*. Jakarta: BSNP.

Kasim, Melany. (2008). *Model pembelajaran IPS*, (online), HTTP: // Wodrpres.Com. (diages 20 April 2009).

Putra (2010). *Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Adobe Flash CS5*, Universitas Wijaya Kusuma. Surabaya.

Sanaky. (2011). *Media Pembelajaran (Buku Pegangan Wajib Guru Dan Dosen)*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Vaughan, T. (2006). *Multimedia : Making it Work, Edisi 6. Versi Indonesia*. Yogyakarta: Andi Offset.

Yaba. (2006). *Ilmu Pengetahuan Sosial 1. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar*. Makassar.