

## **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN MENGGUNAKAN MODEL ADDIE PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2014/2015 DI SMP NEGERI 2 SERIRIT**

Parta Sanjaya<sup>1</sup>, Wayan Suwatra<sup>2</sup>, Kadek Suartama<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Jurusan Teknologi Pendidikan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: {parthaajoest@yahoo.co.id<sup>1</sup>, suwatra\_pgsd@yahoo.co.id<sup>2</sup>,  
tamat\_tp@yahoo.com<sup>3</sup>}

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran Multimedia Interaktif pada mata pelajaran IPS. Secara operasional tujuan tersebut dirinci kedalam tiga tahapan kerja yang berkaitan, yaitu (1) mendeskripsikan rancang bangun multimedia interaktif, (2) mengetahui hasil pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan model ADDIE pada mata pelajaran IPS kelas VIII semester ganjil, (3) mengetahui efektifitas pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan model ADDIE pada mata pelajaran IPS kelas VIII. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Penelitian ini melibatkan siswa kelas VIII E di SMP Negeri 2 Seririt. Data validitas uji ahli media, ahli isi, ahli desain, uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan diperoleh dengan menggunakan metode angket. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif, analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistic inferensial. Hasil uji ahli isi yaitu 92% berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil uji ahli desain sebesar 90% berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil uji ahli media sebesar 85,45% berada pada kualifikasi baik. Hasil uji perorangan sebesar 95,33% berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil uji kelompok kecil sebesar 94,33% berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil uji lapangan sebesar 93,4% berada pada kualifikasi sangat baik. Penghitungan hasil belajar secara manual diperoleh hasil t hitung sebesar 15,50. Harga t tabel taraf signifikansi 5% adalah 2,000. Jadi harga t hitung lebih besar dari pada harga t tabel sehingga H<sub>0</sub> ditolakdan H<sub>1</sub> diterima. Maka terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Nilai rata-rata setelah menggunakan media (82,50) lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan media (62,50).

**Kata kunci:** Multimedia Interaktif, IPS dan hasil belajar.

### **Abstract**

The purpose of this research is to produce Interactive Multimedia learning in IPS studies. Operationally the objective is elaborated into three phases of work-related, which are (1) describe the design of interactive multimedia, (2) determine the results of interactive multimedia development by using ADDIE model on IPS class VIII, odd semester, (3) determine the effectiveness of interactive multimedia development by using ADDIE model on IPS class VIII. The type which is used on this research is

research development. The development model which used is ADDIE model. This research involves class VIII E in SMP Negeri 2 Seririt. The data of validity media expert test, content expert, design expert, individual test, small group test and field tests are obtained by using questionnaires. The data which were obtained is analyzed by descriptive qualitative, quantitative descriptive analysis and inferential statistical analysis. The result of content expert test is 92% which is in the very good qualification. The results of design expert test is 90% which is in a very good qualification. The media expert test result is 85.45% which is in good qualification. The result of individual test is 95.33% which is in the very good qualification. The result of small group test is 94.33% which is in the very good qualification. The results of the field test is 93.4% which is in the very good qualification. The manual calculation of learning result obtained t score equal to 15.50. The price of t table on 5% significance level is 2.000. So the price of t is greater than the price of the t table so that H<sub>0</sub> is refused whereas H<sub>1</sub> is accepted. Therefore there is a significant difference between the results of IPS students before and after using instructional media. The average score after using the media (82.50) is higher than before using the media (62,50).

**Keywords:** Interactive Multimedia, IPS and learning outcomes.

## **PENDAHULUAN**

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memicu adanya suatu pengembangan dalam berbagai bidang terutama dalam bidang pendidikan. Pendidikan memiliki nilai yang tinggi untuk membangun intelektual manusia untuk lebih maju. Manusia pembangunan adalah manusia yang mampu membuat perubahan dengan menciptakan gagasan serta hasil yang baru, bukan hanya memanfaatkan pilihan yang telah disediakan oleh orang lain. Oleh karena itu pendidikan tidak mengenal akhir, karena pendidikan bertujuan untuk menyiapkan pribadi yang berpengetahuan tinggi, berwawasan luas, dan berbudi pekerti yang luhur sesuai dengan jenjang pendidikannya.

Pada kenyataannya pendidikan dapat dikatakan mengalami perubahan sepanjang waktu. Oleh karena itu, pendidikan tidak mengenal akhir atau ada yang mengatakan pendidikan sepanjang hayat. Pendidikan merupakan satu bagian terpenting yang membentuk peradaban kehidupan manusia. Pendidikan tidak hanya mampu menghasilkan *output* yang berintelektual tetapi pendidikan juga mampu menghasilkan *output* yang memiliki kemampuan intrapersonal dan interpersonal yang tinggi. Semua hal tersebut tidak akan terwujud apabila komponen dari sistem pendidikan tidak berjalan dengan baik, karena kelemahan

dari salah satu komponen akan berpengaruh pada komponen yang lain yang pada akhirnya akan berpengaruh juga pada jalannya sistem pendidikan itu sendiri. Kegiatan pembelajaran akan berlangsung optimal apabila seluruh komponen yang ada dapat berinteraksi secara baik satu dengan yang lain dalam rangka mencapai tujuan. Sehingga setiap siswa atau peserta didik dapat menjadi sumber daya manusia yang berkualitas, kompetitif dan produktif, yang nantinya sebagai aset nasional dalam menghadapi persaingan yang semakin ketat dan berat, baik sekarang maupun di masa mendatang.

Mutu pendidikan dalam hal ini sangat berkaitan dengan proses pembelajaran yang akan menentukan hasil belajar. Semua warga dunia tak dapat menyangkal bahwa pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan esensial dalam proses pemanusiaan dalam masyarakat yang berbudaya (Agung, 2009:3). Jika proses pembelajaran masih lemah, secara tidak langsung juga akan mempengaruhi mutu pendidikan. Masalah lainnya yang dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Sanjaya (2008:1) mengatakan bahwa, Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir, namun hanya

diarahkan untuk menghafal, mengingat, dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya anak-anak didik hanya pintar secara teoritis tetapi miskin aplikasi.

Dari masalah-masalah yang dihadapi di atas, seyogyanya hal tersebut mendapatkan perhatian khusus oleh *stakeholder* pendidikan yaitu bagaimana menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas. Karena proses pembelajaran yang berkualitas memiliki sebuah pengaruh yang besar dalam menghasilkan lulusan yang berkualitas. Untuk menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas ada beberapa komponen pembelajaran yang mempengaruhi kualitas pembelajaran, adapun komponen-komponen itu antara lain guru, sarana prasarana, kurikulum, metode, lingkungan dan yang tidak kalah penting yaitu penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran selain penggunaan metode pembelajaran. Kedua komponen ini saling berkaitan dalam proses pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS yaitu bapak Ketut Cerina, S.Pd. Ek. di SMP Negeri 2 Seririt, dapat diungkapkan beberapa hal yang menyebabkan belum tercapainya hasil belajar yang diinginkan secara optimal yaitu: (1) pada saat mengajar guru lebih sering menggunakan model dan metode mengajar yang monoton, sehingga kurang menarik perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan; (2) masih terdapat proses pembelajaran yang dilakukan tanpa memperhatikan karakteristik siswa; (3) kemampuan siswa dalam memecahkan masalah masih rendah; (4) sarana-prasarana penunjang mata pelajaran IPS masih terbatas. Beberapa permasalahan lainnya yang disebabkan rendahnya kualitas proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS khususnya kelas VIII yaitu jam pelajaran yang kurang seimbang dengan padatnya materi mata pelajaran dan permasalahan yang paling menonjol adalah keterbatasan media pembelajaran

yang menarik dan relevan untuk mata pelajaran IPS.

Berdasarkan uraian di atas, untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran IPS, maka dipandang sangat perlu dikembangkan sebuah multimedia interaktif dalam upaya meningkatkan efektifitas pembelajaran dan memberikan kemudahan guru dan siswa untuk melakukan proses pembelajaran, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian pengembangan ini mengambil judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Menggunakan Model ADDIE pada Mata Pelajaran IPS kelas VIII Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2014/2015 di SMP Negeri 2 Seririt”**.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah belum ada media yang relevan khususnya mengenai mata pelajaran IPS kelas VIII semester ganjil di SMP Negeri 2 Seririt. Adapun permasalahan yang muncul untuk dijadikan dasar pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut. (1) Bagaimanakah rancang bangun multimedia interaktif dengan menggunakan model ADDIE pada mata pelajaran IPS kelas VIII Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2014/2015 di SMP Negeri 2 Seririt? (2) Bagaimanakah validitas hasil pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan model ADDIE pada mata pelajaran IPS kelas VIII Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2014/2015 di SMP Negeri 2 Seririt, menurut *review* ahli, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan? (3) Bagaimanakah efektivitas pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan model ADDIE pada mata pelajaran IPS kelas VIII Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2014/2015 di SMP Negeri 2 Seririt?

Tujuan yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk (1) Mendeskripsikan rancang bangun multimedia interaktif dengan menggunakan model ADDIE pada mata pelajaran IPS kelas VIII Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2014/2015 di SMP Negeri 2 Seririt. (2) Mengetahui validitas hasil pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan model ADDIE pada

mata pelajaran IPS kelas VIII Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2014/2015 di SMP Negeri 2 Seririt, menurut *review* ahli, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. (3) Mengetahui efektivitas pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan model ADDIE pada mata pelajaran IPS kelas VIII Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2014/2015 di SMP Negeri 2 Seririt.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Dalam penelitian pengembangan ini, produk pengembangan Multimedia Interaktif ini diadaptasi dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pemilihan model ini tidak terlepas dari pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada teori perancangan pembelajaran. Menurut Anglada (dalam Tegeh & Kirna, 2010:80) menyatakan tahapan penelitian pengembangan pada model ADDIE yaitu (1) Analisis (*Analysis*), (2) Desain/perencanaan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi eksekusi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi/ umpan balik (*Evaluation*). Model pembelajaran ADDIE ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Adapun prosedur yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut. Tahap I Analisis (*Analysis*) Pada tahap awal ini dilakukan analisis awal, analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, aspek-aspek untuk mengembangkan media, serta analisis situasi dan kondisi sekolah. dimana dalam Wawancara dengan guru bertujuan untuk mengetahui penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Tahap II Desain/Perancangan (*Design*) Tahap perancangan dilakukan dengan kerangka acuan sebagai berikut. (1) untuk siapa pembelajaran dirancang? (peserta didik); (2) kemampuan apa yang diinginkan untuk dipelajari? (kompetensi); (3) bagaimana

materi pelajaran atau keterampilan dapat dipelajari dengan baik (strategi pembelajaran); (4) bagaimana anda harus menentukan tingkat penguasaan pelajaran yang sudah dicapai? (asesmen dan evaluasi). Tahap III Pengembangan (*Development*) Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengumpulkan bahan materi pelajaran, gambar-gambar pendukung, pengetikan, dan lain-lain. Setelah selesai, dilanjutkan dengan kegiatan produksi multimedia interaktif sesuai dengan *flowchart* yang telah dirancang. Tahap IV Implementasi (*Implementation*) Pada tahap ini, dilakukan penerapan/penggunaan multimedia yang telah dihasilkan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Seririt. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui respon terhadap multimedia interaktif, meliputi kemenarikan dan efisiensi pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif. Tahap V Evaluasi Tahap yang terakhir adalah tahap evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk menyempurnakan produk. Dalam penelitian pengembangan hanya melakukan evaluasi formatif, karena jenis evaluasi formatif berhubungan dengan tahapan penelitian pengembangan untuk memperbaiki multimedia interaktif yang dihasilkan. Evaluasi formatif bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan untuk digunakan dalam pembelajaran. Setelah itu dilakukan uji efektivitas untuk mengetahui efektivitas produk yaitu seberapa besar produk yang dikembangkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam bentuk peningkatan pencapaian hasil belajar peserta didik.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket. Instrumen yang digunakan antara lain instrumen untuk validasi ahli isi mata pelajaran, validasi ahli desain pembelajaran, validasi ahli media pembelajaran, instrumen untuk uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Dalam penelitian pengembangan ini digunakan tiga teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif, teknik analisis

deskriptif kuantitatif dan teknik analisis statistik inferensial.

Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk skor.

Analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan.

Analisis ini digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan produk terhadap hasil belajar siswa pada siswa SMP Negeri 2 Seririt, sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Menggunakan Model ADDIE Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2014/2015 di SMP Negeri 2 Seririt.

Hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis menggunakan uji t untuk mengetahui perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Pengujian hipotesis digunakan uji t berkorelasi dengan penghitungan manual. Sebelum melakukan uji hipotesis (uji t berkorelasi) dilakukan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Rancang bangun media ini menggunakan model ADDIE. Model ini terdiri atas lima tahapan, yaitu: 1) analisis (*analyze*), 2) perancangan (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), dan 5) evaluasi (*evaluation*).

Pada setiap kegiatan perlu dilakukan analisis terlebih dahulu, begitu juga dengan kegiatan pengembangan media pembelajaran. Analisis dimaksud yaitu mampu melihat kebutuhan dasar yang diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran. Jadi dalam penelitian ini, terdapat tiga jenis analisis, yaitu: a) analisis kebutuhan, b) analisis lingkungan/fasilitas sekolah, c) analisis mata pelajaran.

Tahap Analisis. Pada tahap ini dilakukan pengamatan untuk menentukan mata pelajaran, mengidentifikasi mata

pelajaran, merumuskan kompetensi dasar berdasarkan silabus serta menetapkan indikator. IPS merupakan mata pelajaran yang dipilih untuk pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini memuat materi dinamika kependudukan dan pembangunan nasional untuk kelas VIII semester ganjil tahun pelajaran 2014/2015.

Pada materi ini memuat 1 Kompetensi Dasar (KD) yaitu mendeskripsikan perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan serta perubahan dalam aspek geografis, ekonomi, budaya, pendidikan dan politik. Siswa diharapkan untuk lebih memahami KD tersebut, maka dari itu memerlukan suatu media yang relevan dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan mengatasi keterbatasan media di sekolah tersebut.

Tahap Desain, Media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini dirancang untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Seririt. Pada penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran interaktif sebagai pelengkap Buku Sekolah Elektronik (BSE). Pada tahap desain ini membuat *storyboard*. *Storyboard* ini dibuat sebagai gambaran isi dari multimedia pembelajaran interaktif yang akan dibuat.

Tahap Pengembangan, Kegiatan pada tahap ini yaitu pengumpulan bahan (materi pelajaran, gambar-gambar pendukung, animasi, pengetikan, dan lain-lain). Selanjutnya yaitu kegiatan memilih dan menetapkan software yang akan digunakan, software yang digunakan untuk media pembelajaran ini antara lain *Adobe flash CS3 Professional*, *Adobe ilustrasi*, *Adobe Photoshop CS3*, dan *Microsoft office 2007*. Setelah itu, media pembelajaran interaktif dimasukkan (*burn*) ke dalam CD. Dalam pengembangan media pembelajaran ini diperlukan alur navigasi dari produk yang dikembangkan.

Pada tahap implementasi, pengembang menyebarkan media kepada ahli isi mata pelajaran IPS kelas VIII SMP (Bapak Ketut Cerina, S.pd., Ek.), ahli desain pembelajaran (Bapak Drs. I Dewa Kade Tastra, M.Pd.), ahli media pembelajaran (Bapak Dr. I Made Tegeh,

M.Pd.) dan siswa kelas VIII E sebagai subyek uji coba perorangan, kelompok kecil dan uji coba lapangan di SMP Negeri 2 Seririt. Validasi ditujukan untuk mengetahui kualitas, dan kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan melalui kuesioner yang dibagikan. Berdasarkan hasil evaluasi dari ahli isi, terungkap bahwa sebagian besar penilaian terhadap komponen-komponen media presentasi pembelajaran terbesar pada skor 5 (sangat baik) dan 4 (baik). Kualitas media ditinjau dari isi materi pembelajaran, dengan kriteria sangat baik dilihat dari presentase tingkat pencapaian 92%, sehingga isi/konten media presentasi pembelajaran ini tidak perlu direvisi.

Hasil uji coba ahli desain pembelajaran, persentase tingkat pencapaian media presentasi pembelajaran IPS memperoleh nilai sebesar 90% dengan kualifikasi **sangat baik**. Dalam uji coba ahli desain Memberikan masukan sebagai berikut masukan, 1) Materi perlu dikembangkan dengan narasi, 2) pengaturan warna pada media.

Uji coba produk kepada ahli media pembelajaran ditujukan untuk mengetahui kelayakan produk dilihat dari segi media pembelajaran. Jumlah responden pada uji coba ahli media sebanyak 1 orang. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah berupa lembar kuesioner (angket). Persentase tingkat pencapaian dari ahli media pembelajaran untuk media presentasi pembelajaran memperoleh nilai sebesar 85,45% dengan kualifikasi **baik**. Ahli media juga memberikan saran perbaikan sebagai berikut: 1) Tambahkan materi dan tambahan gambar, animasi, video.

Uji coba perorangan adalah uji coba pertama yang dilakukan pada saat uji coba ke siswa. Responden pada uji coba perorangan adalah siswa kelas VIII E SMP Negeri 2 Seririt. Responden pada uji coba perorangan yaitu 1 siswa berprestasi belajar tinggi, 1 siswa berprestasi belajar sedang, dan 1 siswa berprestasi belajar rendah. Dari analisis data dan analisis komentar yang diberikan responden saat uji coba perorangan, untuk penilaian diperoleh persentase sebesar 95,33%

dan berada pada kualifikasi **sangat baik**. Dan para siswa hanya memberikan komentar tentang keunggulan media yang diberikan, sehingga tidak terdapat pebaikan untuk media pembelajaran IPS.

Uji coba yang kedua adalah uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 6 orang siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Seririt dengan 2 orang siswa berkemampuan tinggi, 2 orang siswa berkemampuan sedang dan 2 orang siswa berkemampuan rendah. Dari data yang diperoleh, persentase tingkat pencapaian media pembelajaran pada saat uji coba kelompok kecil memperoleh nilai sebesar 94,33% dan berada pada kualifikasi **sangat baik**.

Setelah melaksanakan uji kelompok kecil, selanjutnya uji lapangan siswa diberikan lembar kuesioner, diberikan kepada 30 orang siswa untuk melaksanakan uji coba lapangan seluruh siswa kelas VIII E SMP Negeri 2 Seririt. Dari data yang diperoleh, persentase tingkat pencapaian media presentasi pembelajaran pada saat uji coba lapangan memperoleh nilai sebesar 93,4 % dan berada pada kualifikasi **sangat baik**.

Efektivitas produk penelitian pengembangan dalam penelitian ini di ukur dengan melakukan tahap *pretest* dan *posttest*. Pada tahap ini menggunakan seluruh siswa kelas VIII E SMP Negeri 2 Seririt. Sebelum menerapkan media presentasi pembelajaran pada mata pelajaran IPS, peneliti melakukan *pretest* terhadap seluruh siswa kelas VIII E SMP Negeri 2 Seririt yang berjumlah 30 siswa. Selanjutnya diteruskan melakukan *posttest* terhadap 30 siswa setelah siswa mendapat pembelajaran menggunakan media presentasi pembelajaran.

Rata-rata nilai *pretest* adalah 62,50 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 82,50. Setelah dilakukan penghitungan secara manual diperoleh hasil  $t$  hitung sebesar 15,50. Kemudian harga  $t$  hitung dibandingkan dengan harga  $t$  pada tabel dengan  $db = n_1 + n_2 - 2 = 30 + 30 - 2 = 58$ . Harga  $t$  tabel untuk  $db$  58 dan dengan taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) adalah 2,000. Dengan demikian, harga  $t$  hitung yaitu 15,50 lebih besar daripada harga  $t$  tabel, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ini berarti, terdapat perbedaan

yang signifikan hasil belajar IPS siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media presentasi.

Dilihat dari konversi hasil belajar di kelas VIII E SMP Negeri 2 Seririt, nilai rata-rata *posttest* peserta didik 82,50 berada pada kualifikasi baik, dan berada di atas nilai KKM mata pelajaran IPS sebesar 75. Melihat nilai rerata atau mean *posttest* yang lebih besar dari nilai rerata atau mean *pretest*, dapat dikatakan bahwa media presentasi pembelajaran pada mata pelajaran IPS efektif digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan siswa SMP Negeri 2 Seririt.

### SIMPULAN DAN SARAN

Adapun kesimpulan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut. Dengan tersedianya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, maka diharapkan pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan efisien. Kemudian dilihat dari hasil analisis Lingkungan/fasilitas, ditemukan bahwa fasilitas-fasilitas seperti LCD, komputer dan alat pendukung lainnya yang tersedia di SMP Negeri 2 Seririt sudah cukup memadai. Selanjutnya dilihat dari hasil analisis mata pelajaran, mata pelajaran IPS sebagai mata pelajaran yang digunakan karena banyak siswa yang menganggap mata pelajaran ini sulit apalagi jika dikaitkan dengan pemahaman konsep dan banyaknya materi yang memerlukan pemikiran kritis didalamnya. Sehingga dengan dibuatnya CD Multimedia Interaktif ini, diharapkan agar siswa lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan, serta dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar, dan tujuan utamanya yaitu dapat mengatasi keterbatasan media di SMP Negeri 2 Seririt.

Produk pengembangan berupa media pembelajaran pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Seririt untuk siswa kelas VIII yang layak pakai, sesuai dengan kebutuhan dan mengikuti aturan yang ada serta mampu memberikan daya tarik agar siswa mampu menyerap isi materi pembelajaran lebih maksimal. Media pembelajaran yang telah melalui tahap analisis kebutuhan, desain pembelajaran, produksi multimedia, validasi ahli, revisi,

dan uji coba produk. Berdasarkan validasi ahli dan uji coba produk media pembelajaran ini berada pada kualifikasi sangat baik dari ahli isi mata pelajaran yaitu 92%, kualifikasi sangat baik dari ahli desain pembelajaran yaitu 90%, kualifikasi baik dari ahli media pembelajaran yaitu 85,45%, kualifikasi sangat baik dari uji coba perorangan yaitu 95,33%, kualifikasi sangat baik dari uji coba kelompok kecil yaitu 94,33% dan kualifikasi sangat baik dari uji coba lapangan yaitu 93,4%.

Rata-rata nilai *pretest* adalah 18,75 atau setara dengan nilai real sebesar 62,50 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 24,75 atau setara dengan nilai real sebesar (82,50). Setelah dilakukan penghitungan secara manual diperoleh hasil *t* hitung sebesar 15,50. Kemudian harga *t* hitung dibandingkan dengan harga *t* pada tabel dengan  $db = n_1 + n_2 - 2 = 30 + 30 - 2 = 58$ . Harga *t* tabel untuk  $db = 58$  dan dengan taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) adalah 2,000. Dengan demikian, harga *t* hitung lebih besar daripada harga *t* tabel sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

Dilihat dari konversi hasil belajar di kelas VIII E SMP Negeri 2 Seririt, nilai rata-rata *posttest* peserta didik 24,75 jika dikonversikan menjadi nilai real (82,50) berada pada kualifikasi Baik, dan berada di atas nilai KKM mata pelajaran IPS sebesar 75. Melihat nilai rerata atau mean *posttest* yang lebih besar dari nilai rerata atau mean *pretest*, dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Berdasarkan simpulan, adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini adalah sebagai berikut.

Kepada siswa, Saran yang diberikan kepada siswa dari penelitian ini adalah agar siswa dapat memanfaatkan produk hasil pengembangan secara aktif dan tidak menjadikan multimedia interaktif ini sebagai satu-satunya media pembelajaran untuk belajar. Akan tetapi menjadikan media pembelajaran ini sebagai motivasi

untuk memacu diri agar lebih rajin lagi belajar.

Kepada guru, Saran bagi guru adalah, agar media pembelajaran ini dijadikan sebagai salah satu alternatif media dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan siswa memahami materi dalam belajar. Namun perlu diingat bahwa media pembelajaran ini bukan satu-satunya media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini hanya sebagai perantara antara guru dan siswa sehingga dapat memudahkan dalam penyampaian materi.

Kepada sekolah, Saran untuk sekolah dari pengembangan media pembelajaran Multimedia Interaktif ini adalah agar sekolah dapat menjadikan media

pembelajaran ini sebagai tambahan koleksi media pembelajaran di sekolah. Selain itu sekolah juga perlu melakukan pengadaan media pembelajaran lain yang diperlukan dalam proses pembelajaran siswa.

Kepada teknolog pembelajaran, Dari penelitian pengembangan yang sudah dilakukan telah terjadi perkembangan yang bagus. Mulanya hanya sampai uji kualitas pengembangan produk dan kini sudah masuk ke tahap uji efektivitas pengembangan produk. Maka dari itu diharapkan penelitian pengembangan ini menjadi acuan dasar, literatur tambahan oleh teknolog pembelajaran dalam melakukan penelitian pengembangan yang lebih baik untuk selanjutnya.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Tersusunnya skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini disampaikan terimakasih kepada:

1. Drs. I Nyoman Jampel, M.Pd. Rektor Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA) yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti pendidikan pada Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan.
2. Drs. Ketut Pudjawan, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan ahli media pembelajaran yang telah banyak memotivasi dalam pembuatan media pembelajaran.
3. Dra. Desak Putu Parmiti, MS. Pembantu Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan PA yang telah banyak memberikan arahan, petunjuk, dan saran dalam pelaksanaan penyusunan KRS.
4. Drs. I Dewa Kade Tastra, M.Pd. Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan dan ahli desain media pembelajaran yang telah membantu dalam validasi produk pengembangan dan memotivasi saya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
5. Drs. Ign. Wayan Suwatra, M.Pd., pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan, petunjuk, motivasi, dan saran sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
6. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd., pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, saran, motivasi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi sehingga bisa terselesaikan.
7. Dr. I Made Tegeh, M.Pd., ahli media pembelajaran yang telah membantu dalam validasi produk pengembangan.
8. Para dewan penguji yang telah banyak memberikan masukan untuk penyempurnaan skripsi ini.
9. Para Dosen di Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak motivasi dan saran yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini.
10. Nyoman Suyasa, S.Pd. Kepala SMP Negeri 2 Seririt, yang telah memberikan izin penelitian dan membantu dalam pelaksanaan uji coba produk pengembangan.
11. Ketut Cerina S.Pd., Ek. ahli isi yang telah membantu dalam validasi produk pengembangan.
12. Semua siswa kelas VIII E SMP Negeri 2 Seririt yang telah menjadi subyek dalam penelitian ini.
13. Rekan-rekan mahasiswa dan seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan

bantuan, saran, dan dorongan dalam penyelesaian skripsi ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A.A. Gede. 2009. *Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- , 2010. *Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- , 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Anik Sugiani, Komang. 2012. *Pengembangan Modul Pembelajaran Dengan Menggunakan Model Madika Pada Mata Pelajaran TIK di SMA Negeri 2 Singaraja Untuk Siswa Kelas XI Semester Genap Tahun Pelajaran 2011/2012*. Skripsi (tidak diterbitkan) Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Arikunto, Suharsini. 2003. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Candiasa, I Made. 2010. *Statistik Univariat dan Bivariat Disertai Aplikasi SPSS*. Singaraja: Undiksha Press.
- Degeng, S. Nyoman. 2013. *Ilmu Pembelajaran Klasifikasi Variabel Untuk Pengembangan Teori dan Penelitian*. Bandung : ARAS MEDIA.
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Dirjen Diknasmen Direktorat Pembinaan SMA.
- Dahlan, Hendriansyah. 2012. "Pengertian IPS Terpadu". Tersedia pada <http://hendriansdiamond.blogspot.com/2012/04/pengertian-ips-terpadu.html/> (diakses pada tanggal 28 Agustus 2014).
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka
- Istiyanto. 2014. "Pengertian dan Manfaat Multimedia Pembelajaran". Tersedia pada <http://istiyanto.com/pengertian-dan-manfaat-multimedia-pembelajaran/> (diakses tanggal 30 Juli 2014).
- Koyan, I Wayan. 2011. *Asesmen Dalam Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- , 2012. *Statistik Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Miarso, Y. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Munir. 2013. *MULTIMEDIA: Konsep dan Aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: ALFABETA, CV.
- Nursid, Sumaatmadja, dkk. 2005. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rasyid, Harun dan Mansur. 2007. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Ruhimat, dkk. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. 2008a. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Edisi 1. Cetakan ke-4. Jakarta: Kencana.
- Santayasa, I Wayan. 2009. *Metode Penelitian Pengembangan dan Teori Pengembangan Modul*. Makalah disajikan dalam Workshop Media Pembelajaran bagi Guru-guru SMA Negeri Banjar Angkan. Universitas Pendidikan Ganesha. Klungkung 10 Januari 2007
- Sudarma, I K. dan G. P. A. Oka. 2008. *Teknik Produksi dan Pengembangan Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudjana, Nana. 2005. *Cara belajar siswa aktif*. Bandung : Sinar Baru Algenso.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&B)*. Bandung : ALFABETA
- Supriatna, D dan Mochamad Mulyadi. 2009. "Konsep Dasar Desain Pembelajaran". Tersedia pada [http://www.tkplb.org/.../3.Konsep\\_Dasar\\_Desain\\_Pembelajaran.pdf](http://www.tkplb.org/.../3.Konsep_Dasar_Desain_Pembelajaran.pdf) / (diakses pada tanggal 28 Agustus 2014).

- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta; Pustaka Pelajar
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah dasar*. Jakarta : Kencana Prenada Media Grup
- Sutopo, A. H. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- , 2011. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tegeh, I Made dan I Made Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Undiksha. 2010. *Pedoman Studi FIP Udiksha*. Singaraja: Undiksha.
- , 2011. *Pedoman Penulisan Skripsi dan Tugas Akhir*. Singaraja: Undiksha.
- Wahono, Romi Satrio. 2006. "Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran". Tersedia pada: <http://romisatriawahono.net>. (diakses tanggal 28 Agustus 2014).