Jurnal Pelangi

Website: ejournal.stkip-pgri-sumbar.ac.id/index.php/pelangi

PENGEMBANGAN MODUL IPS BERBASIS *MULTIMEDIA* INTERAKTIF UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Ade Sri Madona dan Yulfia Nora

FKIP Universitas Bung Hatta

adesrimadona@gmail.com

INFO ARTIKEL

Diterima:
5 April 2016
Direview:
2 Mei 2016
Disetujui:
23 Juni 2016

Kata Kunci:

Pengembangan, modul, multimedia interaktif

Keywords:

Development, Module, Interactive multimedia.

Abstrak

Pembelajaran IPS hendaknya disajikan semenarik mungkin agar peserta didik dapat memahami seluruh kajian yang terdapat pada pembelajaran IPS dengan mudah. Dengan demikian, maka perlu dihasilkan modul pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Metode penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan atau development research. Hasil dari penelitian diperoleh rerata nilai validasi perangkat multimedia 3,40 kategori valid. Hasil uji coba praktikalitas diperoleh hasil respon peserta didik kelas IV selama pembelajaran sangat praktis dengan rata-rata 3,67 dalam kategori sangat sesuai. Hasil respon guru terhadap praktikalitas modul IPS dalam kategori praktis dengan rata-rata sebesar 3,38. Hasil pengamatan aktivitas peserta didik dalam satu kali kegiatan pembelajaran dalam kategori tinggi yakni dengan skor rata-rata perolehan sebesar 71,15. Hasil pengamatan aktivitas pada saat penyebaran (disseminate) menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik termasuk dalam kategori tinggi dengan perolehan sebesar 68,33. Maka, dapat disimpulkan modul pembelajaran multimedia interaktif baik digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Abstract

IPS is a knowledge which sustained many kinds of disciplinary knowledge and the humanities. It also includes human activities covers as scientific which purpose to give knowledge and comprehension for students in Elementary School. Teaching IPS must be interesting for students in order, they comprehend all of the materials easily. Therefore, it is necessary to create module of learning IPS as base of Interactive multimedia for students at grade IV in Elementary school. The methodology of this research is development research. This research purposes to develop and create a new

product in learning system which will be applied for Elementary students. The result of this research was the average of multimedia instrument validation 3,40 which category as valid. The result of the practice testing from students responded during teaching learning was very practically which average 3,67 in category appropriate. The result of teacher responded for practicality of IPS module was practice which average 3,38. From observation of students activities in one meeting was in high category which average 71,15. Then, the result of observation during disseminate showed that the activities of students includes in high category which average 68,33. It can be concluded that module of learning interactive multimedia good in all of learning activities.

PENDAHULUAN

Mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) 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 (Susanto, 2013:137). kaidah IPS mencakup berbagai kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, dan sejarah, semuanya dipelajari dalam ilmu sosial (Imam, 2007).

Pembelajaran IPS hendaknya disajikan semenarik mungkin agar peserta didik dapat memahami seluruh kajian yang terdapat pada pembelajaran IPS dengan mudah. Akan tetapi bila dilihat kenyataannya di sekolah, proses pembelajaran mata pelajaran IPS yang dilaksanakan oleh guru masih memiliki banyak keterbatasan diantaranya adalah (1) guru masih sering terfokus pada penggunaan buku teks, (2) media yang digunakan adalah media yang telah ada seperti gambar-gambar, selain itu (3) metode ceramah masih mendominasi dalam proses pembelajaran sehingga proses

pembelajaran cenderung teacher centered.

Berdasarkan permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran IPS, kondisi ideal yang ingin dicapai adalah perlu dikembangkannya suatu modul yang didukung oleh media yang berbasis Multimedia interaktif yang dapat memberikan informasi yang jelas bagi peserta didik (Ramansyah, 2014). Bahan ajar yang digunakan diharapkan dapat berinteraksi dengan peserta didik dengan maupun tanpa bantuan guru (Sri, 2014). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul IPS berbasis multimedia pada pembelajaran IPS.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang dan tujuan dalam penelitian ini, maka jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian pengembangan atau development research. Penelitian ini termasuk pada penelitian yang mengembangkan dan menghasilkan produk baru dalam suatu sistem pembelajaran yang akan diterapkan kepada peserta didik sebagai pengguna (users). Adapun prosedur dalam pengembangan modul pembelajaran IPS Berbasis multimedia Interaktif adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan

Analisis ini mencakup analisis sarana dan prasarana pembelajaran, kebutuhan anak, karakteristik anak, menganalisis kemampuan pendidik dalam kendala yang dihadapi selama pembelajaran.

2. Desain
Pada tahap ini hal pertama yang dilakukan adalah menetapkan konsep-konsep utama dari karakteristik siswa Sekolah Dasar yang akan diintegrasikan pada modul pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif.
3. Evaluasi
Pengembangan pada tahap evaluasi akan dilakukan uji coba yang akan dilakukan oleh pakar dan pembelajar dengan mengisi lembar observasi. Dari lembar observasi tersebut akan diperoleh saran dari pakar maupun dari anak. Validitas uji coba akan dilakukan oleh pakar, sedangkan pelaksanaan uji coba untuk anak akan dilakukan tiga tahap, yaitu uji kelompok kecil, uji terbatas untuk melihat kepraktisan dan keefektifan produk yang dibuat dan dikembangkan. Tanggapan mengenai kesesuaian produk akan diperoleh setelah anak memberikan tanggapannya masing-masing pada lembar kertas yang diberikan, berdasarkan saran dan tanggapan itulah produk akan diperbaiki.

Subjek penelitian adalah siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada semester Juli-Desember 2016 di SD 29 Ganting. Adapun instrumen penelitian yang dikembangkan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar validasi pengembangan modul Pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif.
2. Lembar observasi pengembangan modul Pembelajaran IPS berbasis

multimedia interaktif oleh pembelajar dan pembelajar.

2. Lembar efektifitas pengembangan modul Pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif. Yaitu dengan mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan dan keefektifitasan menggunakan modul pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif. Data yang diperoleh dari hasil validasi dan data yang diambil dari pelaksanaan uji coba kemudian dianalisis. Teknik analisis data yang digunakan adalah data kualitatif dalam bentuk deskriptif yang mendeskripsikan validitas, praktikalitas dan efektifitas perangkat pembelajaran.

Data hasil validasi perangkat pembelajaran yang diperoleh, dianalisis terhadap seluruh aspek yang disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan Skala Likert, selanjutnya dicari rerata nilai dengan menggunakan rumus (Muliyardi, 2006:82) sebagai berikut:

$$R = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ij}}{nm}$$

Dengan:

R = rerata hasil penilaian dari para ahli/praktisi

V_{ij} = skor hasil penilaian para ahli/praktisi ke-j kriteria i

n = banyaknya para ahli/praktisi yang menilai

m = banyaknya kriteria

Rata-rata yang didapatkan dikonfirmasi dengan kriteria yang ditetapkan. Cara mendapatkan kriteria berpedoman kepada Muliyardi (2006:82) dengan menggunakan langkah-langkah antara lain sebagai berikut:

- a. Rentangan skor mulai dari 0 – 4

- b. Kriteria dibagi atas 4 tingkat, yaitu sangat valid, valid, cukup valid, kurang valid dan tidak valid
- c. Rentangan skor dibagi menjadi lima kelas interval

Prosedur penetapan tingkat kevalidan didapatkan dengan kriteria seperti Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Penetapan Tingkat Kevalidan.

Rentang	Kategori
1,00 - 1,99	Tidak Valid
2,00 - 2,99	Kurang Valid
3,00 - 3,49	Valid
3,50 - 4,00	Sangat Valid

(Widjajanti, 2008:58)

Data tentang respons peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran dianalisis dengan menggunakan ketentuan yang dikonversikan dalam rubrik seperti Tabel 2 berikut (Arikunto, 2009:242).

Tabel 2. Skala Penilaian Angket Respon Peserta didik.

Alternatif Tingkat Kepraktisan	Keterangan
1	Kurang sesuai
2	Cukup sesuai
3	Sesuai
4	Sangat Sesuai

Rentangan skor mulai dari 1 – 4, Angket praktikalitas terhadap perangkat pembelajaran dideskripsikan dengan teknik analisis frekuensi data dengan menggunakan rumus (Riduan, 2009:89):

$$P = \frac{\text{skor item yang diperoleh}}{\text{skor}_{\text{maksimum}}} \times 100\%$$

Data hasil pengamatan keterlaksanaan angket respon peserta didik di analisis menggunakan statistik deskriptif kualitatif dengan ketentuan seperti Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Kriteria Penetapan Respon Peserta didik.

Rentang	Kategori
1,00 – 1,99	Kurang Praktis
2,00 – 2,99	Cukup Praktis
3,00 – 3,49	Praktis
3,50 – 4,00	Sangat Praktis

Data hasil pengisian lembaran aktivitas belajar peserta didik di analisis dengan menghitung persentase. Rumus persentase yang digunakan dikemukakan Sudjana (1989:355).

$$p = \frac{\text{Frekuensi aktivitas siswa}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Kriteria penilaian keaktifan diadopsi dan dimodifikasi dari Arikunto (1999) seperti Tabel 4.

Tabel 4. Kriteria Aktivitas Peserta didik.

%	Kriteria Aktivitas
81 – 100	Sangat tinggi
61 – 80	Tinggi
41 – 60	Sedang
21 – 40	Rendah
1 – 20	Sangat rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan modul IPS berbasis *multimedia* interaktif dirancang untuk dapat digunakan oleh guru dan peserta didik SD kelas IV. modul IPS berbasis *multimedia* interaktif berfungsi sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran. modul IPS berbasis *multimedia* interaktif yang dijadikan pedoman diharapkan dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui validitas, pratikalitas dan efektifitas dari modul IPS berbasis *multimedia* interaktif yang dikembangkan.

Validasi yang dilakukan pada penelitian ini menekankan pada validitas

internal (rasional) dengan menggunakan kriteria yang ada di dalam produk pengembangan. Aspek yang diamati adalah aspek konten dan isi. Untuk menguji dua aspek validitas dapat digunakan pendapat dari ahli. Secara keseluruhan validitas dari modul IPS berbasis multimedia interaktif dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Validasi Modul IPS berbasis multimedia interaktif

No	Aspek	Rata-rata	Kategori
1.	Konten	3,61	Sangat valid
2.	ISI	3,18	Valid
Rata-rata		3,40	Valid

Hasil pada tabel 5 menggambarkan bahwa rata-rata uji validasi modul IPS berbasis multimedia interaktif secara keseluruhan adalah 3,40 dengan kategori valid. Jadi, dapat disimpulkan bahwa perangkat modul IPS multimedia interaktif telah valid. Secara detail kita dapat melihat perbandingannya melalui Gambar 1.

Berdasarkan hasil analisis data validasi modul interaktif yang diperoleh jika dilihat dari kategori yang telah ditetapkan, maka bahan ajar yang telah dikembangkan tergolong pada kategori valid. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah sesuai dengan tuntutan kurikulum. Penyajian materi telah sesuai dengan indikator yang dirumuskan dan sesuai dengan perkembangan peserta didik.

Praktikalitas perangkat yang dikembangkan dapat diketahui dari pelaksanaan uji coba. Data praktikalitas modul yang dikembangkan diperoleh dari hasil pengamatan keterlaksanaan Perangkat multimedia, respon guru dan respon peserta didik. Setelah proses pembelajaran dengan menggunakan modul multimedia interaktif, peserta

didik kelas IV memberikan respon yang sangat baik. Hasil analisis angket respon peserta didik terhadap praktikalitas modul multimedia interaktif menunjukkan bahwa peserta didik tertarik mempelajari perangkat multimedia interaktif dengan jumlah rata-rata respon 3,67 dengan kategori sangat praktis hal ini dikarenakan multimedia memiliki tampilan yang menarik. Warna-warna yang dipilih untuk teks, gambar dan latar belakang modul Multimedia Interaktif merupakan warna-warna kontras yang mendukung pembelajaran. Menurut Walker (Rahmat, 2010:277), “warna memiliki efek fisiologis terhadap kecemasan, denyut jantung, dan aliran darah. Setiap warna memiliki panjang gelombang, dan setiap panjang gelombang dapat mempengaruhi tubuh dan otak secara berbeda”. Warna dominan yang banyak digunakan adalah biru dan pink.

Penggunaan perangkat multimedia interaktif mendorong aktivitas peserta didik dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian hasil respon peserta didik di atas, disimpulkan bahwa modul multimedia interaktif yang dikembangkan bersifat praktis. Hal ini berarti selain dapat digunakan oleh sekolah uji coba, modul yang dikembangkan juga dapat digunakan oleh peserta didik pada sekolah lainnya.

Hasil analisis angket respon guru terhadap modul multimedia interaktif sangat sesuai penggunaannya pada proses pembelajaran. Ini berarti bahwa modul multimedia interaktif yang dikembangkan dapat membantu guru dalam memberikan penjelasan agar materi pembelajaran mudah untuk dipelajari hingga disimpulkan bahwa modul yang dikembangkan bersifat praktis. Secara keseluruhan perbandingan rata-rata aspek penilaian praktikalitas dapat dilihat pada Gambar 2.

Gambar 1. Perbandingan Aspek Validasi Modul Multimedia Interaktif

Gambar 2. Perbandingan Skor Rata-rata Angket Respon Guru

Manfaat penggunaan modul multimedia interaktif oleh guru adalah memudahkan kerja guru dalam pengelolaan waktu proses pembelajaran. Ini berarti tersedianya modul multimedia interaktif merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang proses pembelajaran berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan mutu pendidikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Kunandar (2011:37) (2011:274) manfaat atau kelebihan modul anrara lain: (1)

memungkinkan penyajian pembelajaran yang seragam pada kelas besar, tetapi landasan belajar secara individual lebih tinggi, (2) adanya fleksibilitas bagi siswa dan guru unruk pembelajaran unit kecil pelajaran yang dapat disusun dalam suatu format yang beraneka ragam; (3) menyiapkan kebebasan siswa yang maksimal dalam belajar secara independen; (4) menyiapkan partisipasi aktif siswa; (5) bila digunakan secara baik, mem-bebaskan

guru mengajar materi yang sama secara berulang-ulang dalam suatu kelas; dan (6) dapat dirancang untuk membangkitkan interaksi antarsiswa dalam belajar.

Efektivitas modul yang dikembangkan dapat dilihat dari aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran merupakan salah satu informasi bagaimana tanggapan peserta didik selama penggunaan modul multimedia interaktif. Aktivitas peserta didik merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran merupakan salah satu indikator adanya keinginan peserta didik untuk belajar. Hal ini sesuai menurut Kemp dan Jerrol (1994:144) bahwa, "Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dapat dilihat berdasarkan keikutsertaan dan keterlibatannya dalam memberi respon" rata-rata persentase aktivitas peserta didik dalam tahap uji coba yaitu 71,15 dengan kategori baik. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran menggunakan modul multimedia interaktif berhasil meningkatkan aktivitas peserta didik

PENUTUP

Kesimpulan penelitian ini adalah dihasilkan modul IPS dengan menggunakan multimedia interaktif di Kelas IV Sekolah Dasar dengan kategori valid. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil validasi modul oleh validator sebagai berikut:

1. Rata-rata nilai validasi perangkat multimedia dari aspek syarat konten diperoleh 3,61 kategori valid, dan aspek bahasa diperoleh rata-rata 3,18 kategori valid. Rata-rata kedua aspek multimedia 3,40 kategori valid.

2. Dari hasil uji coba praktikalitas diperoleh hasil respon dari 26 orang peserta didik kelas IV SDN 29 Ganting Padang terhadap modul pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran sangat praktis dengan rata-rata 3,67. Secara keseluruhan, respon peserta didik terhadap modul pembelajaran berada dalam kategori sangat sesuai. Hal ini berarti, tampilan modul IPS berbasis multimedia interaktif yang digunakan peserta didik menarik untuk dipelajari. Hasil respon guru terhadap praktikalitas modul IPS berbasis multimedia interaktif dengan kategori praktis dengan rata-rata sebesar 3,38 pada aspek: (1) kepraktisan penggunaan dengan kategori sangat praktis dengan perolehan skor rata-rata 3,75, (2) kesesuaian waktu dengan kategori Cukup praktis dengan perolehan skor rata-rata 2,5, (3) aspek kesesuaian ilustrasi dengan kategori sangat praktis dengan perolehan skor rata-rata 4 dan (4) aspek bahasa dengan kategori praktis dengan perolehan skor rata-rata 3,25. Hal ini berarti bahwa modul IPS berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran
3. Hasil pengamatan aktivitas peserta didik untuk enam aspek pengamatan yang dilakukan dalam satu kali kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik selama melakukan kegiatan pembelajaran termasuk dalam kategori tinggi yakni dengan skor rata-rata perolehan sebesar 71,15. Hasil pengamatan aktivitas peserta didik untuk enam aspek pengamatan pada saat penyebaran (*disseminate*) menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik selama melakukan kegiatan pembelajaran termasuk

dalam kategori tinggi yakni dengan skor rata-rata perolehan sebesar 68,33, sedikit lebih rendah dari yang sebelumnya. Efektivitas modul pembelajaran multimedia interaktif bisa dikatakan baik digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

4. Dari perolehan data yang ditemukan, hal ini memberikan gambaran bahwa modul yang dikembangkan telah valid dan efektif sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran IPS.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terbitnya tulisan ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis ucapkan terima kasih kepada Pihak STKIP PGRI Sumatera Barat khususnya pengelola jurnal Pelangi yang telah memberikan kesempatan untuk menulis di Jurnal Pelangi. Penulis juga berterima kasih kepada para penyumbang sumber inspirasi yang telah memberikan inspirasi bagi penulis untuk mengutip tulisannya sebagai bahan referensi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Iif Khoiru dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Imam, F M. 2007. Struktur Kompetensi Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasardan Pengorganisasian Pengalaman Belajar Siswa. *Jurnal Interaksi*, 3 (1) : 4-19.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta Utara: Rajawali Pers.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Ramansyah, W. 2014. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs3 pada Kelas 1 SDN Bancaran 3 Bangkalan. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 1 (1) : 4-13.
- Sri, Madona Ade. 2014. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Kelas III Dalam Pembelajaran Tematik Melalui Modul IPS berbasis multimedia interaktif Di SDN 12 Ulak Karang Utara Padang. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 2 (2) : 205-220.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar & pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.