



PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN IPS MATERI PAHLAWANKU TEMA 5 UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Okta Gustina¹, Johan Priambudi², Ambyah Harjanto³

¹²³STKIP PGRI BANDAR LAMPUNG

¹Oktaliwa553@gmail.com, ²Johanpriambudi574@gmail.com,

³cambyasoul@gmail.com

Abstrak: Pengembangan media ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang valid dan efektif sebagai salah satu sumber belajar untuk pembelajaran IPS di kelas IV SD. Pengembangan multimedia pembelajaran ips ini menggunakan model ASSURE yang mempunyai 6 tahapan yaitu : (1) analisis siswa, (2) menentukan tujuan pembelajaran, (3) memilih metode, media dan materi, (4) menggunakan media dan materi, (5) mendorong partisipasi siswa, (6) evaluasi dan perbaikan. Subyek dari pengembangan multimedia pembelajaran ips ini adalah siswa kelas IV SD. Pengembangan multimedia pembelajaran ini dinyatakan valid digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV. Hal ini diperoleh dari nilai hasil validasi ahli media, ahli materi, siswa perorangan, kelompok kecil, kelompok besar/ klasikal. Setelah dilakukan uji para ahli dan uji coba kepada siswa kemudian dilakukan posttest yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran ini. Hasil tes yang diperoleh dalam penggunaan multimedia pembelajaran ips ini menunjukkan bahwa para siswa berhasil memperoleh nilai di atas KKM yang ditetapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran ips ini sangat efektif untuk digunakan dalam melakukan proses pembelajaran.

Kata kunci: pengembangan multimedia pembelajaran ips

Abstract: *This media development aims to produce a valid and effective learning media product as one of the learning resources for social science learning in grade 4 elementary school. The development of multimedia learning using ASSURE model which has 6 stages, namely: (1) student analysis, (2) determining learning objectives, (3) choosing methods, media and materials, (4) using media and materials, (5) encouraging student participation, (6) evaluation and improvement. The subject of this multimedia development of social studies is grade 4 elementary school*

students. The development of multimedia learning is declared valid for use in class IV IPS learning. This is obtained from the validation of media experts, material experts, individual students, small groups, large groups / klasikal. After the expert test and trial to students then conducted posttest that aims to find out the effectiveness of the use of this learning media. The test results obtained in the use of multimedia learning ips showed that the students managed to obtain grades above the established KKM. By demikan can be concluded that the development of multimedia learning ips is very effective to be used in conducting the learning process.

Keyword: social science learning multimedia development

PENDAHULUAN

Berkembangnya teknologi saat ini memberikan pengaruh bagi dunia pendidikan, khususnya dalam media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seorang pengembang mata pelajaran dengan siswa (Anderson dalam Melinda, 2017).

Media pembelajaran merupakan alat bantu atau sumber belajar yang dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan sebuah materi kepada peserta didik. Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat berupa alat, bahan, atau keadaan yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam melakukan proses pembelajaran. Adanya media pembelajaran di sekolah dapat membantu dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga perlu direncanakan dan dirancang secara sistematis agar media pembelajaran efektif untuk dapat digunakan. Media pembelajaran ini sangat

penting dalam memfasilitasi peserta didik. Dalam penyajiannya media ini harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Hadirnya media ini dalam pembelajaran sangat membantu peserta didik dan pendidik, agar peserta didik dapat lebih memahami materi yang akan dipelajari/disampaikan oleh pendidik. Pendidikan pembelajaran IPS SD merupakan perwujudan terdisiplinan dari berbagai ilmu sosial yang diadasi bahan kajian teori geografi, ekonomi, sosiologi, Yuanta 96 antropologi, tatanegara, dan sejarah sehingga pendidikan IPS bukanlah mata pelajaran dengan disiplin ilmu tunggal melainkan gabungan dari berbagai disiplin ilmu.

Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar dan mengajar dapat menghasilkan keberhasilan bagi guru dan siswa. Selain itu peran guru juga sangatlah penting dalam mengajar, guru juga dituntut agar dapat membuat media yang kreatif dan inovatif serta mendapatkan media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Salah satu media

pembelajaran yang tersedia di sekolah adalah media pembelajaran IPS.

Adapun beberapa prinsip umum pemanfaatan media pembelajaran, sebagai berikut: (1) setiap jenis media mempunyai kelebihan dan kelemahan, (2) penggunaan beberapa macam media secara bervariasi sangat diperlukan, (3) penggunaan media haruslah dapat memerlukan pembelajaran yang efektif, (4) penggunaan media harus dapat memperlakukan peserta didik/pelajar secara aktif. Dalam pembelajaran lebih baik menggunakan media yang sederhana yang dapat mengaktifkan seluruh peserta didik dalam belajar, daripada menggunakan media yang canggih tetapi dapat mempersulit siswa dalam memahami materi dan siswa cenderung aktif sehingga siswa terheran-heran pasif. Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara peserta didik dan pendidik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Prestasi belajar IPS dapat diketahui dari hasil belajar siswa dalam mengerjakan soal evaluasi pada mata pelajaran IPS. Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa baik yang menyangkut aspek, kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar (Susanto, 2013). Prestasi belajar yang ditampilkan dengan nilai atau angka yang dibuat oleh guru berdasarkan pedoman pada penilaian masing-masing siswa yang berbeda, berdasarkan

peningkatan penguasaan kompetensi yang telah ditetapkan.

METODE PENELITIAN

Pengembangan ini menggunakan model Model Desain Pembelajaran ASSURE (*Analyze learners, States objective, Select methods, media and material, Utilize, Require learner participation, Evaluate and Revise*). Model ASSURE adalah salah satu model yang dapat menuntun siswa secara sistematis untuk merencanakan proses pembelajaran secara efektif.

Menurut Smaldino, S. E, dkk (2008), tahapan-tahapan penjabaran dari model pembelajaran Assure, adalah sebagai berikut: 1. Analyze Learner (Analisis Pembelajar) Tujuan utama dalam analisa, adalah menemukan kebutuhan belajar siswa sehingga mereka mampu mendapatkan tingkatan pengetahuan dalam pembelajaran secara maksimal. 2. State Standards and Objectives (Menentukan Standard Dan Tujuan) Tahap selanjutnya dalam model pembelajaran Assure adalah merumuskan tujuan dan standar. Dengan demikian diharapkan siswa dapat memperoleh suatu kemampuan dan kompetensi tertentu dari pembelajaran. 3. Selct Strategies Technology, Media, and Materials (Memilih, Strategi, Teknologi, Media dan Bahan ajar) Langkah selanjutnya dalam membuat pembelajaran yang efektif adalah mendukung pembelajaran dengan menggunakan teknologi dan media dalam sistematika pemilihan strategi, teknologi dan media serta

bahan ajar 4. Utilize Technology, Media and Materials (Menggunakan Teknologi, Media dan Bahan Ajar) 5. Require Learner Participation (Mengembangkan Partisipasi Peserta Didik).

Model pembelajaran Assure sangat membantu dalam merancang program dengan menggunakan berbagai jenis media. Manfaat dari model Assure adalah:

1. Sederhana, sehingga dapat dikembangkan sendiri oleh guru.
2. Komponen KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) lengkap.
3. Siswa dapat dilibatkan dalam persiapan untuk KBM.

Pengumpulan Data

Data hasil penelitian ini adalah berupa tanggapan ahli media, ahli materi dan siswa terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan ditinjau dari aspek media dan aspek materi. Data berupa komentar, saran revisi dan hasil pengamatan peneliti selama proses uji coba dan ditindak lanjuti secara deskriptif kualitatif, dan disimpulkan sebagai masukan untuk memperbaiki atau merevisi produk yang telah dikembangkan. Teknik pengumpulan data yaitu berupa observasi, tes, catatan lapangan dan dokumentasi. Sedangkan penelitian tindakan kelas ini menggunakan model tindakan yang dikembangkan oleh Kemmis, McTaggart, dan Nixon (2013), yang meliputi empat komponen yaitu: perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Untuk

menentukan keberhasilan penelitian ini dibutuhkan indikator kinerja penelitian yaitu 1) Kemauan, kemampuan, dan aktivitas dalam melaksanakan pembelajaran IPS dengan menggunakan multimedia, menyusun laporan, mempresentasi, dan berdiskusi. 2) Pemahaman konsep siswa dengan menggunakan multimedia dalam pembelajaran IPS. 3) 80 % siswa termotivasi dalam belajar. 4) 75 % siswa tuntas belajar.

Desain Produk

Desain pembelajaran, kegiatan yang dilakukan adalah menentukan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator keberhasilan, mengembangkan butir-butir evaluasi, mengembangkan dan memilih materi pelajaran untuk pengembangan multimedia pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar. Setelah dilakukan identifikasi materi pembelajaran yang dikembangkan, selanjutnya disusun desain produk multimedia pembelajaran dengan cara membuat flowchart view dan storyboard. Kemudian mengumpulkan bahan-bahan pendukung seperti foto, video, audio, animasi, clip art image, dan gambar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang pengembangan multimedia

pembelajaran IPS bagi peserta didik. Multimedia adalah Media presentasi yang menggabungkan semua unsur media, seperti teks, video, animasi, gambar, grafik dan audio yang menjadi satu kesatuan sehingga mengkombinasikan siswa yang memiliki tipe visual, auditif, maupun kenestetik (Rusman, dkk dalam suryani, dkk, 2018: 195). Penelitian tentang pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan CAI (Computer assisted Intruction) sebagai metode pembelajaran yang berbasiskan komputer agar dapat mempermudah pemahaman dalam penyampaian materi yang akan disajikan. Pembelajaran interaktif adalah suatu program yang mengemas sebuah metode pembelajaran berbantuan computer yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna akhir (siswa) dari apa yang telah diinputkan kepada aplikasi tersebut.

Pada penelitian ini guru menggunakan media pembelajaran berupa video kepahlawanan dalam pembelajaran IPS. Media pengembangan multimedia ini dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran sebagai berikut:





Dalam video terdapat gambar dan audio yang menjelaskan tentang perjuangan tokoh dimasa kerajaan Hindu, Buddha dan Islam. Materi yang disajikan dalam video ini yaitu tentang perjuangan Raja Purnawarman dan Raja Balaputradewa.

Audio dalam video yang dihasilkan :

1. Raja Purnawarman

Raja Purnawarman memulai memerintah kerajaan Tarumanegara pada tahun 395 M. pada masa pemerintahannya, ia selalu berjuang untuk rakyatnya. Ia membangun saluran air dan memberantas perompak. Raja purnawarman sangat memperhatikan kesejahteraan rakyatnya. Ia memperbaiki aliran Sungai Gangga di daerah Cirebon. Dua tahun kemudian, ia juga memperbaiki dan memperindah alur Sungai Cupu sehingga air bisa mengalir keseluruh kerajaan.

Banyak peninggalan sejarah kerajaan Tarumanegara yang masih ada hingga kini, yaitu Prasasti yang ditemukan menggunakan huruf pallawa dari bahasa Sansekerta. Prasasti Ciaruteun, ada cap telapak kaki Raja Purnawarman. Telapak kaki

Raja Purnawarman di setarakan dengan telapak kaki Dewa Wisnu.

2. Raja Balaputradewa

Raja Balaputradewa adalah raja di Kerajaan Sriwijaya sekitar tahun 850 M. pada saat pemerintahan Raja Balaputradewa, Kerajaan Sriwijaya mencapai puncak kejayaannya dalam bidang ekonomi, pendidikan dan kebudayaan.

Balaputradewa adalah cucu seorang raja Jawa yang dijuluki Wirawairimathana (penumpas musuh perwira). Julukan kakeknya ini mirip dengan Wairiwarawimardana alias Dharanindra dalam prasasti Kelurak. Dengan kata lain, Balaputradewa merupakan cucu Dharanindra.

Ayah Balaputradewa bernama Samaragrawira, sedangkan ibunya bernama Dewi Tara putri Sri Dharmasetu dari Wangsa Soma. Prasasti Nalanda sendiri menunjukkan adanya persahabatan antara Balaputradewa dengan Dewapaladewa raja dari India, yaitu dengan ditandai pembangunan wihara yang diprakarsai oleh Balaputradewa di wilayah Benggala.

Dengan adanya multimedia dalam pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hampir seluruh siswa memberikan respon positif mengenai pembelajaran yang menggunakan multimedia pembelajaran *instructional*, dalam

konteks dapat membawa manfaat, menarik dan bisa meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran memegang peran penting dalam proses pembelajaran, karena dengan menggunakan multimedia proses pembelajaran akan lebih praktis, inovatif, efektif serta lebih mudah untuk dipahami oleh siswa. Berdasarkan hasil dari video yang telah disajikan sangatlah membantu siswa lebih mengenal para tokoh perjuangan pada masa kerajaan Hindu, Buddha dan Islam.

Manfaat Dari Vidio Raja Purnawarwan Tema 5 Klas IV SD

Raja Purnawarman, Panji Segala Raja

Raja Purnawarman mulai memerintah Kerajaan Tarumanegara pada tahun 395 M. Pada masa pemerintahannya, ia selalu berjuang untuk rakyatnya. Ia membangun saluran air dan memberantas perompak.

Raja Purnawarman sangat memperhatikan kesejahteraan rakyatnya. Ia memperbaiki aliran Sungai Gangga di daerah Cirebon. Dua tahun kemudian, ia juga memperbaiki dan memperindah alur Sungai Cupu sehingga air bisa mengalir ke seluruh kerajaan. Para petani senang karena ladang mereka mendapat air dari aliran sungai sehingga menjadi subur. Ladang para petani tidak kekeringan pada musim kemarau.

Raja Purnawarman juga berani memimpin Angkatan Laut Kerajaan Tarumanegara untuk memerangi bajak laut yang merajalela di perairan Barat dan Utara kerajaan. Setelah Raja Purnawarman berhasil membasmi semua perompak, keadaan menjadi aman. Rakyat di Kerajaan Tarumanegara kemudian hidup aman dan sejahtera.

Sebagai wujud kecintaan rakyat Kerajaan Tarumanegara kepada Raja Purnawarman, telapak kakinya diabadikan dalam bentuk prasasti yang dikenal sebagai Prasasti Ciaruteun.

- Manfaat dari vidio mengenai Raja Purnawarman adalah : (1) agar dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru secara singkat melalui vidio, (2) siswa dapat mengenal beberapa prasasti peninggalan Raja Purnawarman, (3) siswa dapat mengetahui berbagai kehidupan sejarah pada kerajaan Tarumanegara, (4) dan siswa dapat mengenal mengenal alat canggih yang digunakan untuk memutar vidio tersebut, seperti LCD, audio dll.

Mengapa multimedia sangat penting untuk siswa sd kelas IV dengan materi kepahlawanan?

Dari penjelasan materi mengenai Raja Purnawarman melalui slide vidio, maka multimedia itu sangat penting untuk pembelajaran IPS, karena dengan menggunakan multimedia

maka proses pembelajaran dan penyampaian materi kepada siswa akan lebih mudah dan praktis, sehingga siswa dapat lebih cepat untuk memahami materinya. Dengan menggunakan slide video dalam pembelajaran dan menggunakan berbagai imajinasi yang berbeda pada slide-Nya maka akan membuat siswa merasa senang dan nyaman dalam belajar, dan tidak membuat siswa merasa cepat bosan atau jenuh dalam belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan multimedia pembelajaran IPS dapat disimpulkan bahwa:

1. Guru harus memiliki literasi teknologi sehingga dapat mengembangkan multimedia untuk menunjang pembelajaran, dikarenakan pembelajaran harus memiliki variasi dalam prosesnya agar siswa lebih dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru.
2. Pengembangan multimedia penting untuk terus dipelajari oleh setiap tenaga pendidik dan calon tenaga pendidik.

SARAN

Laporan penelitian yang kami buat masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kami berharap, untuk pembaca terutama Bapak/Ibu dosen

dapat memberikan saran dan kritikan kepada kami agar supaya laporan ini menjadi lebih bagus dan sempurna. Harapan kami semoga dalam penulisan laporan ini sangat bermamfaat dan menambah pengetahuan penulis khususnya bagi pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

M. Miftah. FUNGSI, DAN PERAN MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR SISWA. Jurnal KWANGSAN Vol. 1-Nomor 2, Desember 2013.

Friendha Yuanta. Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar | p-ISSN 2685-7642 | e-ISSN 2685-8207 Vol.1 No.2 Desember 2019 | Hal 91-100.

Iwan Falahudin. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Jurnal Lingkar Widyaiswara (www.juliwi.com) Edisi 1 No. 4, Oktober – Desember 2014, p.104 – 117 ISSN: 2355-4118.

Tumini. Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar dengan Multimedia pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, Gulawentah: Jurnal Studi Sosial ISSN 2528-6293 (Print); ISSN 2528-6871 (Online) Vol. 4, No. 2, Desember 2019, Hal 93-101 Tersedia Online: <http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/gulawentah>.

Puguh Santoso Pengawas. SMA. PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN MODEL ASSURE UNTUK MEMBANTU GURU DALAM PEMBELAJARAN FISIKA TENTANG ALAT UKUR LISTRIKBRILIANT: Jurnal Riset dan Konseptual Volume 4 Nomor 2, Mei 2019.

Riwayat Indonesia, Prof Dr Poerbatjaraka, menulis, kira-kira permulaan tahun Masehi, bangsa Hindu mulai ada yang datang ke Indonesia.