

## **MEDIA PEMBELAJARAN IPS INTERAKTIF**

**Luthfi Fatihatul Hidayah**

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Program Pasca Sarjana  
Universitas Kanjuruhan Malang

### **Abstrak**

*Penelitian ini di latar belakang oleh permasalahan dalam pembelajaran yang menjenuhkan dan kurang diminati oleh peserta didik. Pembelajaran IPS yang kaya dengan materi membutuhkan cara penyampaian yang lebih interaktif. Media pembelajaran merupakan salah satu solusi untuk menciptakan pembelajaran interaktif. Pengembangan media berbasis Macromediaflash Player dengan model penelitian dan pengembangan sugiyono, yang meliputi pengumpulan data, desain media, validasi media dan uji media. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash Player yang layak serta menghasilkan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash Player yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran IPS kelas VIII. Rancangan penelitian dan pengembangan di lakukan dengan analisis kebutuhan, kemudian validasi media yang meliputi 3 ahli media yaitu Ahli Materi 76,7 % , ahli Media 91,1%, dan ahli Pembelajaran 85%. Maka terdapat perbedaan yang signifikan dalam penerapan pembelajaran antara menggunakan media berbasis Macromediaflash Player pembelajaran terhadap hasil belajar IPS ( $t_{hitung} = 11,594 > t_{tabel} = 1,701$ , pada taraf signifikan 5%).*

*Kata Kunci : Media pembelajaran, interaktif, IPS*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan bekal hidup yang harus di miliki, dengan pendidikan bukan hanya bangsa dan negara yang akan memperoleh kemajuan, melainkan kehidupan masyarakat juga akan mengalami kemajuan. Dengan pendidikan seseorang akan memperoleh banyak pengetahuan dari berbagai bidang ilmu. Asalkan sistem pendidikan dan pola kebijakan yang sesuai dengan keadaan Indonesia.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung untuk terciptanya pembelajaran yang menyenangkan. Perkembangan media

akhir-akhir ini sangat berjalan dengan pesat. Munculnya media dengan penggabungan gambar dan animasi mulai di minati untuk penyampaian materi pembelajaran. Teknologi multimedia adalah salah satu media pembelajaran baru yang boleh digunakan untuk membantu proses pengajaran dan pembelajaran lebih berkesan.

Kegiatan pembelajaran dengan media sangat membantu dalam penyampaian materi, siswa lebih aktif dan semangat mengikuti proses pembelajaran, terutama dalam pembelajaran IPS. Namun hal ini masih belum bisa di temukan dalam proses

pembelajaran di SMP Al Kamal. Siswa lebih sering diam dan hanya sebatas mendengarkan materi yang di sampaikan, terkadang ada yang mengantuk, diam, coret-corek bahkan bermain alat tulis. Keadaan ini ditemukan karena pada proses pembelajaran IPS, metode yang digunakan masih sangat sederhana yakni ceramah terkadang di selingi dengan hafalan, bahkan sarana pembelajaran seperti LCD, CD dan Monitor yang disediakan juga masih jarang digunakan. Sehingga respon siswa terhadap materi yang disampaikan sangat sedikit, tak jarang siswa/i kurang paham dengan materi yang di sampaikan. Akibatnya siswa menganggap bahwa pelajaran IPS adalah pembelajaran yang membosankan, karena proses pembelajaran ditekankan kepada penguasaan bahan sebanyak banyaknya, sehingga penggunaan metode ceramah lebih banyak dilakukan dan dipandang lebih efektif untuk mencapai tujuan

Macromedia flash adalah salah satu multimedia yang menggunakan FutureSplash animator sehingga memudahkan pembuatan animasi pada layar komputer dalam menampilkan gambar secara visual dan lebih menarik. Cara kerja macromedia flash ini berupa penyajian animasi secara visual dalam bentuk tulisan, gambar dan lain-lain yang

dapat digerakkan sesuai yang diinginkan berdasarkan konsep yang dipakai. Melalui penerapan model (Astuti Salim dkk : 2011)

Media pembelajaran berbasis Macromedia flash Player merupakan solusi yang ditawarkan oleh peneliti, dengan model pengembangan media berbasis Macromediaflash Player. Diharapkan media ini mampu menurangi masalah dalam pembelajaran IPS dan menghasilkan Produk yang dapat di gunakan dalam seluruh pembelajaran pada tingkat SMP.

#### **METODE PENELITIAN**

Model yang akan dikembangkan adalah mengacu pada model Reseach and Development (R&D) dari Sugiyono, langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan ada 8 langkah, yaitu sebagaimana berikut: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Ujicoba produk, (7) Revisi produk, dan (8) Final Produk

Prosedur Penelitian Dan Pengembangan  
Prosedur pengembangan berisi tentang tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pengembangan media, mulai dari pembuatan media hingga validasi. Prosedur yang ditempuh untuk

menghasilkan media pembelajaran berbasis macromedia flash dibagi menjadi 3 tahap yaitu, tahap pra produksi, tahap produksi dan tahap pasca produksi.

#### Tahap Pra Produksi

Tahap pra produksi ini dilakukan FGD untuk mengkaji dan memaksimalkan materi pelajaran, antara lain : a). Identifikasi kebutuhan dimaksudkan untuk mengetahui kesulitan siswa dalam proses belajar. b).Media yang digunakan adalah Laptop dan LCD proyektor, tempat pelaksanaan di ruang multimedia. c). Merumuskan Tujuan Instruksional. Dari hasil identifikasi kebutuhan serta merujuk pada SK/KD yang telah ada maka dirumuskan tujuan instruksional. d).Penyusunan petunjuk pemanfaatan dilakukan agar tujuan yang diinginkan dalam produk dapat tercapai. Petunjuk pemanfaatan yang disusun berisi identifikasi program, ide dasar, petunjuk pemanfaatan, dan cara pemanfaatan.

#### Tahap Produksi

Setelah tahap pra produksi tahap selanjutnya adalah tahap produksi. Tahap produksi memiliki beberapa langkah sebagai berikut: a). Pengembangan

Materi Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini adalah materi yang digabungkan dari beberapa buku IPS yang digunakan pada anak SMP.

Penulisan Soal-soal Latihan Penulisan soal-soal latihan ini dimaksudkan sebagai penerapan konsep yang telah dikonstruksi dan dipelajari oleh siswa. Dengan model pendekatan tema ekonomi masyarakat.

#### Uji coba product

Desain uji kelayakan yang dilakukan pada penelitian ini direncanakan sampai uji perorangan atau kelompok terbatas. Faktor yang melandasai uji kelayakan ini adalah berkaitan dengan terbatasnya waktu dan kemampuan peneliti, sehingga uji kelayakan hanya dilakukan sampai pada tingkat uji perorangan dan kelompok terbatas.

Uji t-test digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan 2 buah mean yang berasal dari dua distribusi data. Peneliti menguji t-test menggunakan SPSS 16.0 dengan kriteria jika taraf signifikansi  $\leq 0,05$ , maka dinyatakan terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan, sedangkan jika hasil taraf signifikansinya  $> 0,05$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pertama adalah Penyajian data uji coba, pada tahap ini peneliti

melakukan potensi dan masalah yang menjadi alasan pengembangan media ini, kemudian pemilihan materi yang sukar

dipahami oleh siswa saat proses merancang desain media yang sesuai pembelajaran dikelas dan sekolah. Tahap dengan kebutuhan dan materi pada satuan kedua adalah pengumpulan data, pada pendidikan menengah pertama. Pada tahap ini peneliti menggumpulkan materi dan bahan-bahan yang digunakan dan diperlukan dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis validator, yakni validator ahli materi, ahli *Macromediaflash Player*. Setelah data pembejaraan dan ahli media pembelajaran. dikumpulkan kemudian peneliti

Tabel 1. Validasi

Aspek Penilaian	Jumlah item	V 1	V 2	V 3	Total Scor	persent ase	Kriteria
Materi	14	√			46	76,7 %	Sesuai/Layak
Media	12		√		64	91,1%	Sangat Layak
Pembelajaran	12			√	51	85%	Layak

Tahap keempat adalah Revisi produk merupakan tahap akhir untuk menghasilkan produk dan menyempurnakan produk. Dari data yang telah disebutkan sebelumnya, bahwa seluruh rangkaian validasi ahli materi, media dan pembelajaran telah dilakukan. Ditemukan beberapa saran dan kritik yang membangun. Maka pada tahap ini peneliti memaparkan seluruh perincian dari hasil validasi dan data seluruh respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *macromedia flash*.

Berdasarkan hasil angket/kuisisioner yang diberikan kepada siswa/siswi SMP Al Kamal yang sangat baik maka media pembelajaran berbasis *macromedia flash* ini sesuai digunakan dalam proses pembelajaran IPS. Selama proses

pembelajaran siswa/i terlihat antusias dengan metode pembelajaran yang baru yakni dengan menggunakan media ini. Siswa/siswi terlihat senang ketika pertama guru masuk dan memulai pembelajaran dengan media yang baru, siswa/siswi suka dengan tampilan desain yang di tampilkan, kelas terasa lebih hidup dan menyenangkan serta pembelajaran berlangsung sesuai dengan harapan, materi tersampaikan dengan baik.

Diperoleh data  $t$  hitung  $11,594 > 1,701$  maka berdasarkan hipotesis  $H_0$  di tolak. Jadi penggunaan media pembelajaran *Macromedia Flash Player* pada mata pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) signifikan. Yaitu rata-rata nilai Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) sebelum dan sesudah penggunaan media

Macromedia Flash Player adalah berbeda secara nyata (mengalami peningkatan). Dapat dilihat pula dalam tabel bahwa taraf signifikansi adalah  $0,000 \leq 0,05$  maka dinyatakan terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan. Sehingga diperoleh kesimpulan dari data bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash Player efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Al Kamal pada mata pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial (IPS)

### KESIMPULAN

Untuk Menghasilkan Media Pembelajaran Berbasis *macromedia flash Payer* yang layak untuk Mata Pelajaran IPS Kelas VIII, maka diperoleh hasil uji ahli validator sebagai berikut :

Perolehan nilai pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash player pada materi Kondisi fisik dan wilayah indonesia berdasarkan penilaian dari validasi ahli materi/isi 76,7 % (valid). Perolehan nilai pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash player pada materi Kondisi fisik dan wilayah berdasarkan penilaian dari validasi ahli media 91,1% (sangat valid).

Perolehan nilai pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash player pada materi Kondisi fisik dan wilayah berdasarkan penilaian dari

validasi ahli Pembelajaran 85% (sangat valid).

Dari perolehan nilai para ahli, nilai prosentase tertinggi diperoleh dari validasi materi/isi dengan perolehan nilai 91,1%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis macromedia flash player layak digunakan pada proses pembelajaran

Untuk Menghasilkan Media Pembelajaran Berbasis *macromedia flash Payer* yang efektif untuk Mata Pelajaran IPS Kelas VIII. Pada data hasil uji melalui SPSS menyatakan bahwa memiliki nilai taraf signifikansi sebesar  $0,000 \leq 0,05$ , sehingga dapat dinyatakan terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan. Maka dapat di ambil kesimpulan dari pengujian data melalui Uji T secara berpasangan degan taraf kebenaran Uji mencapai 95%, bahwa penggunaan media pembelajaran berbaisis Macromedia Flash Player pada mata pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial (IPS). dengan materi Kondisi fisik dan wilayah indonesia “layak” efektif digunakan dalam proses pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial (IPS).

### DAFTAR PUSTAKA

Arief S. Sadiman, dkk. (2010). Media Pendidikan Pengembangan, Pengertian, dan

- pemanfaatannya Jakarta: Rajawali Pers
- Arsyad, Azhar.(2009) Media Pembelajaran. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azwar. 2007. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Astuti,Salim,Ishafit dan Moh. Toifur Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan dan Penerapan MIPA, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta 2010
- Asyhar, Rayandra.( 2012). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta.
- Dimiyati & Mudjiono. (2009). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta. Rineka Cipta
- Fasya, Galuh Tia (2015). Studi Komparasi Antara Penggunaan Media Pembelajaran Macromedia Flash Dan Power Pointserta Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI Ips Sma Negeri Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016. Diakses tanggal 21 juni 2016
- Gerdjito Soeprapto jurnal Hasil peelitian Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta. 2008
- <http://edukasi.kompas.com/read/2011/09/27/10335033/Wajib.Belajar.12.Tahun.Dirintis.Mulai.2015>
- <http://noordyah.wordpress.com/tugas-kuliah/langkah-langkah-penelitian>
- I Made Sukerata. e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan pendidkan. Teknologi Pendidikan (Vol: 2 No: 1 Tahun 2014)
- Kasmadi, Hartono,(2007).Pengembangan Pembelajaran dengan Pendekatan
- Majid, Abdul. 2007. Perencanaan Pembelajaran dan Mengembangkan Standar Kompetensi Guru. : PT Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono, 2011, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : CV. Alfabeta
- Sumarno, Alim. (2012). Perbedaan Penelitian dan Pengembangan, diunduh pada 28 Juni 2016 dari <http://elearning.unesa.ac.id/myblog/alimsumarno/perbedaan-penelitian-dan-pengembangan>.
- Trianto. 2009. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresip. Jakarta: Kencana

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003  
Tentang Sistem Pendidikan  
Nasional. Bandung: Fokumedia.