

MULTIMEDIA PEMBELAJARAN IPS MATERI KONDISI GEOGRAFIS WILAYAH INDONESIA PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Irmawati¹, I Nyoman Sudana Degeng², Ery Tri Djatmika²

¹SDN Batutambung-Kota Makassar

²Pendidikan Dasar-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 19-4-2017

Disetujui: 20-5-2017

Kata kunci:

multimedia;
geographical conditions of
Indonesia;
elementary school;
multimedia;
kondisi geografis wilayah
Indonesia;
sekolah dasar

ABSTRAK

Abstract: The Research aimed at producing multimedia learning material IPS geographical condition of Indonesia in fifth grade elementary school students who meet the eligibility terms of validity, practicability, the attractiveness and effectiveness. This study is a Research & Development (R & D) with a model of the development of Lee & Owens (2004) with the systematic stages. The stages are analysis, design, development, implementation and evaluation. The results showed the level of validity 87.92%, 92.47% rate of practicality, the attractiveness of the level of 93.57% and 90.90% level of validity. Advice from experts and users into consideration in the improvement of the product so that the product be fit for use.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan menghasilkan multimedia pembelajaran IPS materi kondisi geografis wilayah Indonesia pada siswa kelas V sekolah dasar yang memenuhi kelayakan dari segi kevalidan, kepraktisan, kemenarikan dan keefektifan. Penelitian ini merupakan penelitian Research & Development (R&D) dengan model pengembangan Lee & Owens (2004) dengan tahapan yang sistematis, yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kevalidan 87,92%, tingkat kepraktisan 93,56%, tingkat kemenarikan 93,59% dan tingkat kevalidan 90,90%. Saran dari para ahli dan pengguna menjadi pertimbangan dalam perbaikan produk sehingga produk menjadi layak digunakan.

Alamat Korespondensi:

Irmawati
SDN Batutambung-Kota Makassar
Jalan Perintis Kemerdekaan Km. 17
E-mail: irmawatisaenong@gmail.com

Teknologi pendidikan dimanfaatkan untuk pencapaian tujuan pendidikan dan pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya sekolah yang memanfaatkan teknologi seperti komputer, laptop, *Liquid Crystal Display (LCD) Proyektor*, dan jaringan internet. Penggunaan alat-alat teknologi informasi dan komunikasi sangat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran karena pemahaman siswa akan materi yang diterima lebih optimal dengan adanya variasi media. Kehadiran teknologi informasi dan komunikasi pada media pembelajaran sangat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran (Daryanto, 2013:60).

Namun, tujuan pembelajaran sering terkendala akan permasalahan belajar dari siswa dalam memahami materi pelajaran. Permasalahan ini yang muncul di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Batutambung kota Makassar, terutama pada pembelajaran IPS yang materi didalamnya bersifat abstrak. Hal ini mengakibatkan adanya proses pembelajaran yang kurang efektif dalam penyampaian materi pembelajaran di dalam kelas. Selain itu, siswa sendiri tidak termotivasi dalam pembelajaran sehingga kesulitan memahami materi dan mudah bosan atau jenuh dengan pembelajaran di kelas. Hal ini juga memengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa tidak optimal. Kejenuhan adalah sikap yang dapat menyebabkan siswa kesulitan menerima pelajaran dan memubazirkan usahanya (Agustin, 2014:12). Pembelajaran yang bersifat satu arah (*teacher centered*) juga menyebabkan proses pembelajaran monoton dan memungkinkan penafsiran berbeda bagi siswa.

Pentingnya pembelajaran IPS bagi kehidupan siswa terutama untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi berbagai permasalahan dan tantangan dalam kehidupannya di masa kini dan akan datang. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 57 tahun 2014 menyatakan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang mengajarkan tentang kehidupan dalam berbagai dimensi ruang dan waktu serta berbagai aktivitas kehidupannya. Untuk menciptakan pembelajaran kondusif dan optimal guru harus mengetahui kebutuhan dan karakteristik yang dimiliki oleh siswanya. Kebutuhan belajar adalah kesenjangan antara kemampuan, ketrampilan dan sikap yang diharapkan dengan yang dimiliki siswa (Rohman & Amri, 2016:141). Kebutuhan siswa SD harus didasarkan pada perkembangan kognitif siswa. Berdasarkan teori perkembangan kognitif yang dikembangkan

oleh Piaget dalam Santrock (2012:329) menyebutkan bahwa siswa pada usia 7—11 tahun siswa berada pada tahapan *concrete operational stage* (tahap operasional konkret). Pada tahapan ini siswa sudah dapat melakukan operasi konkret, bernalar secara logis sepanjang penalarannya dapat diaplikasikan pada contoh-contoh yang konkret atau spesifik. Selain itu, Degeng (2013:67) menyatakan bahwa karakteristik siswa adalah aspek-aspek atau kualitas perorangan siswa, seperti bakat, motivasi belajar, atau kemampuan awal yang telah dimilikinya.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya merupakan materi pelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal dan tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa, lebih parah lagi siswa sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Degeng (1988) mengemukakan bahwa peranan guru tidaklah mudah karena terdapat variabel yang tidak dapat dikontrolnya yaitu isi (materi) yang telah ditetapkan tujuannya dan keunikan setiap siswa. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran dan sumber belajar.

Salah satu cara yang dapat digunakan yaitu pembelajaran dengan multimedia. Multimedia mengandung arti lebih dari satu media dalam menyampaikan pesan. Hal ini dapat membantu guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan efektif serta membantu kebutuhan siswa dalam belajar karena lebih mudah memahami materi dan memotivasi siswa untuk senang belajar. Salah satu aspek media yang diunggulkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah multimedia (Purwanto, Djatmika, Hariyono, 2016).

Penciptaan lingkungan belajar yang membantu siswa dalam memberikan pengalaman belajar yang bervariasi menuntut guru untuk berperan sebagai fasilitator, pembimbing, dan motivator. Hal ini dimaksudkan untuk mengubah pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Oleh karena itu, untuk memudahkan siswa dalam menerima materi yang abstrak dan menyamakan persepsi siswa akan materi serta terciptanya pembelajaran memotivasi, bervariasi, dan efektif maka dikembangkan multimedia pembelajaran IPS.

Penelitian Mayer (2003) dengan judul *The Promise of Multimedia Learning: Using the Same Instructional Design Across Different Media*. Hasilnya menunjukkan bahwa (a) pengaruh multimedia pada belajar siswa lebih baik menggunakan kata dan gambar daripada kata saja; (b) pengaruh koherensi pada belajar siswa lebih baik jika ucapan tambahan tidak diikutsertakan daripada disertakan pada materi ajar; (c) pengaruh spasial kognitif pada belajar siswa lebih baik jika kata yang tercetak diletakkan dekat gambar yang berhubungan daripada diletakkan jauh; (d) pengaruh personalisasi pada belajar siswa lebih baik jika kata yang ditampilkan dengan ucapan daripada teks cetak.

METODE

Model pengembangan yang digunakan pada multimedia pembelajaran IPS ini yaitu model Lee & Owens (2004) dengan tahapan yaitu (1) analisis: analisis kebutuhan dan awal-akhir; (2) desain; (3) pengembangan; (4) implementasi; (5) evaluasi. Tahap analisis kebutuhan untuk mengetahui kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi riil. Sedangkan analisis awal-akhir berguna untuk mengetahui produk apa yang sesuai dikembangkan. Tahap desain yaitu tahap perencanaan produk berdasarkan analisis yang telah dilakukan. Tahap pengembangan yaitu menerjemahkan tahap desain ke dalam bentuk produk. Tahap selanjutnya yaitu implementasi, pada tahap ini produk diuji coba kepada subjek coba yaitu ahli dan pengguna. Tahap terakhir yaitu evaluasi yang merupakan tahapan untuk menilai kelayakan produk berdasarkan kevalidan, kepraktisan, kemenarikan dan keefektifan produk.

Prosedur uji hasil produk pengembangan ini terdiri atas uji validasi, uji coba terbatas, dan uji lapangan. Subjek penelitian terdiri atas (1) ahli media, (2) ahli materi, (3) guru kelas V SDN Batutambung, dan (4) sembilan siswa kelas V A SDN Batutambung pada uji coba terbatas dan 11 siswa kelas V A serta 22 siswa kelas V B SDN Batutambung pada uji coba lapangan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam studi pendahuluan yaitu lembar observasi pembelajaran, catatan lapangan, lembar wawancara guru dan siswa. Instrumen studi pendahuluan digunakan pada tahap analisis. Sedangkan instrumen pengumpulan data pengembangan produk berupa lembar validasi ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kevalidan produk, lembar angket guru dan siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan kemenarikan dan tes evaluasi hasil belajar untuk mengetahui tingkat keefektifan.

Teknik analisis data yang didapatkan dari instrumen berupa data kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk menyajikan hasil data pada lembar validasi, lembar angket dan lembar evaluasi hasil belajar. Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk menyajikan data berupa tanggapan dan saran ahli media, ahli materi, guru dan siswa. Selanjutnya dilakukan penafsiran kelayakan produk melalui konversi tingkat kevalidan produk pada Tabel 1. Hasil Lembar validasi dari ahli media dan ahli materi diolah dengan menggunakan rumus yang diadaptasi dari Akbar (2015:83).

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

V-ah : Validitas ahli

Tse : Total skor empirik validator

TSh : Skor maksimal

Tabel 1. Konversi Tingkat Kevalidan Produk

Kriteria Pencapaian	Tingkat Validitas	Keterangan
85,01— 100%	Sangat Valid	Dapat Digunakan Tanpa Perbaikan
70,01—85,00%	Valid	Dapat Digunakan Namun Perlu Perbaikan Kecil
50,01—70,00%	Kurang Valid	Disarankan Tidak Dipergunakan Karena Perlu Revisi Besar
01,00—50,00%	Tidak Valid	Tidak Boleh Dipergunakan

Sumber: diadaptasi dari Akbar (2015:41)

Untuk angket guru dan siswa dianalisis dengan rumus:

$$V - pg = \frac{Tse}{TSh} \times 100\% .$$

Keterangan:

V-pg = Validitas pengguna

Tse = Total skor empirik validator

TSh = Skor maksimal yang diharapkan

(sumber: Akbar, 2015:83)

Hasil nilai kepraktisan dan kemenarikan dikonversi pada tabel tingkat kepraktisan dan kemenarikan.

Tabel 2. Konversi Tingkat Kepraktisan/Kemenarikan Produk

Kriteria Pencapaian	Tingkat Kepraktisan	Keterangan
85,01— 100%	Sangat praktis/menarik	dapat digunakan tanpa perbaikan
70,01— 85,00%	Praktis/menarik	dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
50,01— 70,00%	Kurang praktis/menarik	disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
01,00— 50,00%	tidak praktis/menarik	tidak boleh dipergunakan.

Sumber: diadaptasi dari Akbar (2015:41)

Data tingkat keefektifan produk diperoleh melalui nilai hasil belajar siswa dan berdasarkan KKM IPS yaitu 75. Nilai hasil belajar siswa secara perorangan dihitung dengan rumus.

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

(Adaptasi Arikunto, 2012: 272)

Analisis data tingkat keefektifan menggunakan rumus persentase ketuntasan kelas berikut.

$$\text{Ketuntasan kelas} = \frac{\text{Jumlah siswa yang memperoleh} \geq 75}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

(Adaptasi Arikunto, 2012:272)

Data hasil belajar dihitung kemudian dikonversikan ke dalam Tabel 3 konversi tingkat keefektifan produk.

Tabel 3. Konversi Tingkat Keefektifan Produk

Kriteria Pencapaian	Tingkat Keefektifan
81—100%	Sangat efektif
61— 80%	Efektif
41—60%	Cukup efektif
21— 40%	Kurang efektif
1— 20%	Tidak efektif

Sumber: diadaptasi dari Riduwan (2013:22)

HASIL

Penelitian ini menghasilkan multimedia pembelajaran IPS materi kondisi geografis wilayah Indonesia. Materi didalam multimedia ini terdiri dari letak Indonesia, kenampakan alam dan buatan Indonesia, dan pembagian waktu di Indonesia. Tampilan produk multimedia pembelajaran IPS materi kondisi geografis wilayah Indonesia terdiri dari tampilan pembuka yang terdiri dari menu petunjuk, tujuan pembelajaran, materi, evaluasi, daftar rujukan, dan profil pengembang. *Pertama*, uji validasi ahli media dengan menyerahkan produk berupa CD dan buku petunjuk penggunaan multimedia serta lembar angket untuk menilai kualitas desain media. Hasil validasi ahli media memperoleh total skor empirik yaitu 96 dari 110 skor maksimal yang diharapkan. Persentase validator yang didapatkan sebesar 87,27% dengan memenuhi kriteria sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi. Adapun perbaikan dari ahli media yaitu sebaiknya memperbanyak animasi yang dapat memperjelas dan memvariasikan pembelajaran. Selain itu, setiap bahan yang disampaikan dapat diiringi audio yang dapat memperluas cakupan bahan sehingga bervariasi dan tidak monoton.

Kedua, uji validasi ahli materi dengan menyerahkan produk berupa CD dan buku petunjuk penggunaan multimedia serta lembar angket untuk menilai isi materi dalam multimedia. Hasil validasi ahli media memperoleh total skor empirik yaitu 62 dari 70 skor maksimal yang diharapkan. Persentase validator yang didapatkan sebesar 88,57% dengan memenuhi kriteria sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi. Adapun saran ahli materi untuk perbaikan produk ini yaitu pada buku petunjuk judul cover diperbaiki, menambahkan spesifikasi komputer, dan menambahkan model/metode pembelajaran. Selain itu, pada multimedia pembelajaran memperbaiki konsep materi seperti ketinggian dataran tinggi dan rendah, konsep gunung cukup dengan gambar, konsep waktu perlu disederhanakan penjelasannya dan perbaikan penulisan seperti penggunaan huruf kapital untuk nama-nama.

Ketiga, uji coba terbatas dilakukan setelah produk direvisi dari ahli media dan ahli materi. Subjek coba pada uji coba terbatas yaitu guru dan siswa kelas V-A berjumlah sembilan siswa. Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan awal multimedia secara terbatas. Hasil yang diperoleh pada uji coba terbatas yaitu data angket guru dan siswa. Pernyataan dalam angket terbagi dua kriteria penilaian yaitu aspek kepraktisan dan aspek kemenarikan. Aspek kepraktisan dari angket guru diperoleh total skor empirik 45 dari 50 skor maksimal dengan persentase 90% dan angket siswa diperoleh total skor empirik 258 dengan persentase 95,56%. Untuk aspek kemenarikan dari angket guru diperoleh total skor empirik 23 dari 25 skor maksimal dengan persentase 92% dan angket siswa diperoleh total skor empirik 435 dari 450 skor maksimal dengan persentase 96,67%. Tanggapan dan saran guru untuk produk ini, yaitu secara keseluruhan pembelajaran dengan multimedia sangat menyenangkan. Untuk masukan yaitu sebaiknya buku petunjuk multimedia diperkecil ukurannya dan diberikan *template* agar isi buku menarik serta di dalam multimedia sebaiknya ada arahan agar siswa diberi kesempatan untuk bertanya jawab dengan guru tentang materi yang baru disimak atau kapan siswa dapat mengerjakan LKSnya.

Keempat, uji lapangan dilakukan setelah produk direvisi dari uji coba terbatas. Subjek coba pada uji lapangan yaitu guru dan 33 siswa kelas V (dua puluh dua siswa kelas V B dan sebelas kelas V A). Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan kemenarikan dari angket guru dan siswa serta tingkat keefektifan dari tes hasil belajar siswa. Hasil yang diperoleh pada uji lapangan yaitu data angket guru dan siswa. Pernyataan dalam angket terbagi dua kriteria penilaian yaitu aspek kepraktisan dan aspek kemenarikan.

Aspek kepraktisan dari angket guru diperoleh total skor empirik 46 dari 50 skor maksimal dengan persentase 92% dan angket siswa diperoleh total skor empirik 914 dari 990 skor maksimal dengan persentase 92,32%. Untuk aspek kemenarikan dari angket guru diperoleh total skor empirik 23 dari 25 skor maksimal dengan persentase 92% dan angket siswa diperoleh total skor empirik 1547 dari 1650 skor maksimal dengan persentase 93,76%. Aspek keefektifan dari hasil belajar siswa, dimana terdapat 30 siswa yang tuntas dari 33 siswa. Tanggapan dan saran guru untuk produk ini, yaitu: Secara keseluruhan pembelajaran dengan multimedia sangat menyenangkan. Untuk masukan yaitu sebaiknya buku petunjuk multimedia diperkecil ukurannya dan diberikan *template* agar isi buku menarik serta di dalam multimedia sebaiknya ada arahan agar siswa diberi kesempatan untuk bertanya jawab dengan guru tentang materi yang baru disimak atau kapan siswa dapat mengerjakan LKSnya. Berdasarkan data yang diperoleh dari uji validasi, uji coba terbatas dan uji lapangan maka rekapitulasi hasil kevalidan, kepraktisan, kemenarikan, dan keefektifan produk dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Multimedia Pembelajaran IPS

Aspek Penilaian Produk	Instrumen	Persentase
Kevalidan produk	Lembar validasi	87,92%
Kepraktisan produk	Lembar angket	92,47%
Kemenarikan produk	Lembar angket	93,57%
Keefektifan produk	Lembar hasil belajar siswa	90,90%

Berdasarkan Tabel 4 maka diketahui persentase kevalidan produk diperoleh dari rata-rata validasi ahli media dan ahli materi. Untuk kepraktisan diperoleh dari rata-rata persentase kepraktisan guru dan siswa pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Untuk kemenarikan diperoleh dari rata-rata persentase kemenarikan guru dan siswa pada uji coba terbatas dan uji lapangan. Untuk keefektifan diperoleh dari hasil ketuntasan klasikal terhadap KKM IPS yaitu 75.

PEMBAHASAN

Pentingnya pembelajaran IPS di SD maka diperlukan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, menantang, menarik, memotivasi dan juga berkesan bagi siswa. Asrori (2012:57) menyatakan bahwa pembelajaran yang aktif adalah pembelajaran yang tidak menunggu kesiapan siswa namun bagaimana guru menciptakan lingkungan belajar yang memaksimalkan siswa untuk berinteraksi edukatif agar mendorong percepatan perkembangan kognitif siswa. Degeng (1989a:334) bahwa motivasi merupakan bagian yang amat penting dalam interaksi belajar siswa namun sebagian besar bidang studi tidak dapat menarik siswa untuk mempelajarinya dikarenakan pembelajaran gagal menggunakannya sebagai alat motivasional.

Oleh karena itu, guru dituntut untuk selalu mengembangkan kemampuan profesionalnya dan dapat memanfaatkan perkembangan kemajuan teknologi guna membantu guru dalam mengefektifkan dan mengaktifkan pembelajaran siswa. Susilo, Chotimah dan Sari (2012:37) mengemukakan bahwa guru selalu dihadapkan pada tantangan untuk selalu adaptif terhadap tuntutan ilmu pengetahuan dan teknologi karena pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat. Dengan perkembangan teknologi pada pembelajaran IPS dapat memberikan solusi siswa untuk belajar terutama untuk anak usia SD yang masih membutuhkan visualisasi konkret dari pembelajaran IPS. Degeng (1989b:3) mengemukakan bahwa teknologi pembelajaran merupakan peran yang menjalankan suatu kegiatan dalam mengembangkan prosedur-prosedur pembelajaran yang memudahkan belajar siswa berdasar pada prinsip dan atau teori yang telah dikembangkan oleh ilmuwan pembelajaran.

Multimedia merupakan media yang dapat memberikan informasi dan mendorong siswa untuk lebih berinteraksi dalam proses pembelajaran. Munir (2013:110) multimedia dirancang dengan tampilan yang memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunaanya. Multimedia dirancang untuk memenuhi fungsi media sebagai sarana menyampaikan pesan atau informasi kepada pengguna (guru dan siswa). Multimedia juga memiliki kegiatan yang dapat membangkitkan interaksi antar siswa, guru dan lingkungan.

Multimedia berisi pelajaran IPS kelas V SD materi Kondisi Geografis Wilayah Indonesia. Materi ini berisi tentang letak Indonesia dan keragaman kenampakan alam dan buatan serta adanya perbedaan waktu di Indonesia. Materi ini merupakan materi yang abstrak dan luas bagi siswa SD karena siswa dituntut untuk mengetahui keadaan wilayah suatu negara. Untuk mengkonkretkan materi keadaan wilayah Indonesia maka siswa membutuhkan media yang dapat menunjang karakteristik siswa SD yang berada dalam tahap operasional konkret. Kemampuan berpikir siswa SD yang masih dalam tahap operasional konkret menurut Piaget dimana siswa membangun konsep pengetahuan melalui benda konkret (Santrock, 2007).

Multimedia dapat memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa SD sebagai perantara pesan dari konkret ke abstrak. Dengan multimedia pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi, merangsang perhatian, perasaan, pikiran dan kemauan siswa belajar (Munir, 2013:115). Peran guru dalam pembelajaran dengan multimedia yaitu memfasilitasi dan membimbing siswa sangat dituntut dalam memaksimalkan pembelajaran. Kolaborasi antara guru dan media yang tepat dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Degeng (2001) menyebutkan secara garis besar fungsi media dapat (1) menghindari verbalisme; (2) membangkitkan minat/motivasi; (3) menarik perhatian siswa; (4) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan ukuran; (5) mengaktifkan siswa dalam pembelajaran; (6) mengefektifkan pemberian stimulus untuk belajar.

Desain dalam multimedia pembelajaran ini dirancang dengan menyesuaikan karakter dan kebutuhan siswa kelas V SD. Perpaduan antara gambar, teks, audio, animasi dan video dapat memudahkan siswa menerima pesan yang ingin disampaikan secara lebih efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai lebih optimal. Penelitian yang dilakukan oleh *Society of Exploration Geophysicist* (SEG) (2008) menyatakan bahwa untuk memvisualisasikan informasi yang kompleks, animasi yang disertai dengan narasi lebih efektif bagi siswa karena melibatkan indra penglihatan dan pendengaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, multimedia pembelajaran IPS materi kondisi geografis wilayah Indonesia telah memiliki tingkat kelayakan yang sangat valid, praktis, menarik, dan efektif. Multimedia pembelajaran IPS ini telah layak digunakan dalam pembelajaran dengan revisi sesuai yang disarankan oleh para ahli dan pengguna.

Saran

Berdasarkan simpulan tersebut, maka saran yang dapat diberikan pada guru dan siswa untuk dapat memanfaatkan multimedia ini secara optimal. Dalam penggunaan multimedia ini sebaiknya siswa didampingi dan dibimbing dalam proses belajarnya agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustin, M. 2014. *Permasalahan Belajar dan Inovasi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Akbar, S. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Ariani, N. & Haryanto, D. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif dan Prospektif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrori, M. 2012. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Darmawan, D. 2014. *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Degeng, I.N.S. 2013. *Ilmu Pembelajaran: Klasifikasi Variabel untuk Pengembangan Teori dan Penelitian*. Bandung: Kalam Hidup Aras Media.
- Eggen, P & Kauchack, D. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran Mengajarkan Konten dan Keterampilan (Edisi Keenam)*. Alih Bahasa Satrio Wahono. Jakarta: Indeks.
- Gunawan, R. 2013. *Pendidikan IPS: Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Lee, W.W & Owens, D.L. 2004. *Multimedia Based Instructional Design Computer Based Training, Distance Broadcast Training, Performance Based Solution*. Sanfransisco: Pfeiffer.
- Mayer, R. 2014. *The Cambridge handbook of multimedia learning (R. E. Mayer). Second Edition*. New York: Cambridge University Press.
- Mayer, R.E. 2003. The Promise of Multimedia Learning: Using the Same Instructional Design Across Different Media. *Learning and Instructional*, 125—139.
- Mayer, R. Tanpa Tahun. *Multi-Media Learning: Prinsip-prinsip dan Aplikasi*. Terjemahan T. W. Utomo. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Munadi, Y. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Munir. 2015. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Santrock, J. 2012. *Life-Span Development*. Jakarta: Erlangga.
- Sudatha, I.G.W & Tegeh I.M. 2015. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R& D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Syarif, A. 2005. *Cara Cepat Membuat Animasi Flash Menggunakan Swishmax*. Yogyakarta: Penerbit Andi.