

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN  
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) UNTUK PEROLEHAN  
BELAJAR MENGHUBUNGAN KONSEP PADA SISWA  
KELAS VII MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI I  
PONTIANAK**

**Hikmah, H. Aunurrahman, H. Syahwani Umar**

Program Studi Magister TEP, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak  
Email: Hikmahsadikin@gmail.com

**Abstrak:** Multimedia pembelajaran merupakan salah satu media yang memiliki kelebihan dalam proses pembelajaran yang bersifat dinamis dan interaktif. Sehingga penyampaian konsep dalam pembelajaran yang menyangkut hal-hal yang abstrak akan mudah tersampaikan karena pebelajar terlibat langsung dalam keadaan yang konkrit. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang bersifat penelitian pengembangan. Sedangkan teknik dan alat pengumpul data yang dipergunakan adalah: Survei, wawancara, observasi, angket, dokumentasi, rekaman dan daftar penilaian. Pengembangan multimedia dilakukan dengan 2 tahap yaitu desain pembelajaran dan desain produk.

**Kata Kunci : Pengembangan, Multimedia Pembelajaran, Perolehan Belajar Konsep.**

**ABSTRACT:** Learning Multimedia is as one of media which has dynamic and interactive excess in learning process. As the result that the teaching of abstract concept can be more easily because the learners are getting involve in concrete situation. The method of this research is qualitative descriptive which apply development research. The technique and collecting data are survey, interview, observation, questionnaire, documentation, record and scoring table. The multimedia development is conducted in 2 phases; they are the learning design and product design.

**Key words: Development, learning multimedia, learning concept outcome**

**P**ada hakikatnya mata pelajaran IPS adalah sangat dekat dengan kehidupan di sekeliling kita. Strategi pembelajaran IPS seharusnya adalah strategi yang berkaitan langsung dengan hal-hal yang terjadi dan dialami oleh siswa. Namun apa yang terjadi selama ini dalam kenyataan adalah bahwa masih banyak belajar IPS dilaksanakan dengan cara hafalan dan membahas hal-hal yang abstrak. Mereka para siswa seolah mempelajari hal-hal yang tidak ada kaitannya dengan kehidupan mereka sehari-hari. Siswa dipaksa dan diharuskan menghafal konsep-konsep yang tidak tahu penerapannya. Akibatnya pelajaran IPS menjadi sesuatu yang tidak disukai oleh para siswa, atau bahkan mereka

menganggapnya sebagai mata pelajaran yang tidak penting. Banyak proses pembelajaran IPS cenderung menjadi berpusat pada guru (teacher centered learning), bukan student centered learning. Di sisi lain siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran IPS dikarenakan mereka masih perlu diberikan pengalaman yang kongkrit (benda nyata) dalam proses pembelajarannya. Sehingga hal-hal yang abstrak perlu divisualisasikan.

Oleh karena itu metode dan media yang digunakan haruslah tepat dan efektif agar siswa dapat dengan mudah menangkap pesan dan kesan pembelajaran serta menguasai kompetensi yang diharapkan. Salah satu media yang dapat dikembangkan untuk pembelajaran IPS pada madrasah tsanawiyah adalah multimedia Macromedia Flash, dengan harapan bahwa melalui media ini pembelajaran akan lebih menarik, efektif dan efisien serta perolehan hasil belajar IPS akan lebih meningkat.

Secara khusus, permasalahan penelitian ini adalah: (1). Bagaimanakah preskripsi tugas belajar yang dikembangkan melalui multimedia untuk perolehan belajar menghubungkan konsep atmosfer dan pengaruhnya terhadap kehidupan ? (2). Bagaimanakah Desain pesan yang dimuat dalam multimedia untuk perolehan belajar menghubungkan konsep atmosfer dan pengaruhnya terhadap kehidupan ? (3). Bagaimanakah tampilan *storyboard* dalam pembelajaran IPS melalui multimedia ? (4). Bagaimanakah perolehan belajar menghubungkan konsep atmosfer dan pengaruhnya terhadap kehidupan dengan menggunakan multimedia ?

Multimedia dalam penelitian ini dikembangkan dengan *Macromedia Flash versi 8.0*. Tahapannya adalah: membuat rancangan pembelajaran preskripsi, desain pesan, membuat *storyboard*, mengembangkan media, melakukan ujicoba dan mengevaluasinya.

Teori belajar Gagne dalam Ibrahim, S (2011:14), peristiwa belajar ditentukan oleh kondisi internal dan eksternal. Kondisi internal yaitu keadaan dalam diri individu yang diperlukan untuk mencapai hasil belajar dan proses kognitif yang terjadi dalam individu, yang mencakup Sedangkan eksternal adalah rangsangan dari lingkungan yang mempengaruhi individu dalam proses pembelajaran. Interaksi antara kondisi internal dan kondisi eksternal menghasilkan hasil pembelajaran.

Rowntree dalam Pribadi, BA (2011:19) mengemukakan empat indikator yang dapat digunakan untuk menentukan keberhasilan sebuah program pembelajaran. Sebuah aktivitas pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila memenuhi beberapa kriteria sebagai berikut: (1). Mampu meningkatkan hasil belajar. (2). Mampu memotivasi siswa untuk belajar lebih lanjut. (3). Mampu meningkatkan daya ingat atau retensi siswa terhadap isi/materi pelajaran. (4). Mampu membuat siswa menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari.

Menurut Pribadi, B.A (2011:73) teori-teori pokok yang mendasari desain sistem pembelajaran adalah: (a). Teori Sistem: Teori sistem memberikan perspektif yang komprehensif bahwa pembelajaran adalah

sebuah sistem dengan komponen yang memiliki keterkaitan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Output dari sebuah komponen merupakan input bagi komponen-komponen yang lain. (b). Teori Komunikasi. . Teori komunikasi telah memberikan sumbangan yang berharga mengenai prinsip-prinsip yang dapat digunakan untuk merancang pesan (*messages*), baik verbal maupun visual. Teori komunikasi menyediakan model-model komunikasi yang dapat diadaptasi untuk mendeskripsikan berlangsungnya sebuah proses pembelajaran. Salah satu kontribusi penting dari teori komunikasi terhadap desain sistem pembelajaran berupa penjelasan atau deskripsi tentang cara pesan dan komunikasi dikomunikasikan dari seseorang, yang berperan sebagai penerima.

Untuk merancang pembelajaran yang sistematis digunakan teori belajar sebagai acuan. Teori belajar belajar yang relevan yang menjadi landasan pengembangan multimedia adalah teori belajar sibermetik dan konstruktivistik, karena kedua teori ini relevan untuk memperoleh belajar siasat kognitif.

Menurut Robin dan Linda dalam Darmawan,D (2012:32) menyebutkan multimedia sebagai alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video. Sedangkan menurut Vaughan dalam Asyhar,R (2011:75) menjelaskan bahwa multimedia adalah sembarang kombinasi yang terdiri atas teks, seni grafik, bunyi, animasi dan video yang diterima oleh pengguna melalui hardware komputer. Pembelajaran berbasis multimedia dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton dan memudahkan penyampaian. Peserta didik dapat mempelajari materi pelajaran tertentu secara mandiri dengan komputer yang dilengkapi program multimedia

Dalam teori belajar yang dikemukakan oleh Gagne (Dahar, RW 1991:134) menyatakan bahwa hasil belajar lima macam secara urut adalah: (1). Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. (2). Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang yang terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analisis-sintesis fakta konsep, dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. (3). Strategi-strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah. (4). Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani. (5). Sikap, yaitu kemampuan menerima atau menolak obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek tersebut.

Menurut Rosser dalam Dahar, RW (1991: 80) konsep adalah suatu abstraksi yang mewakili satu kelas objek-objek, kejadian-kejadian, kegiatan-kegiatan, atau hubungan-hubungan, yang mempunyai atribut-atribut yang sama. Oleh karena orang mengalami stimulus-stimulus yang

berbeda-beda, orang membentuk konsep sesuai dengan pengelompokkan stimulus-stimulus dengan cara tertentu. Karena konsep-konsep itu adalah abstraksi-abstraksi yang berdasarkan pengalaman, dan karena tidak ada dua orang yang mempunyai pengalaman yang persis sama, maka konsep-konsep yang dibentuk orang mungkin berbeda juga. Walaupun konsep-konsep kita berbeda, konsep-konsep itu cukup serupa bagi kita untuk dapat berkomunikasi dengan menggunakan nama-nama yang kita berikan pada konsep-konsep itu, yang telah kita terima bersama.

Pembentukan konsep merupakan proses induktif. Bila anak dihadapkan pada stimulus-stimulus lingkungan, ia mengabstraksi sifat-sifat tertentu atau atribut-atribut tertentu yang sama dari berbagai stimulus-stimulus. Pembentukan konsep merupakan suatu bentuk belajar penemuan (*discovery learning*).

Bagi para perilaku teori-teori perilaku, belajar konsep melibatkan perubahan-perubahan kuantitatif. Perubahan-perubahan itu terdiri atas: (1) penambahan lebih banyak stimulus pada suatu respon yang sudah dipelajari, atau (2) peningkatan jumlah berbagai hubungan S-R.

Kawasan pengembangan merupakan salah satu kawasan yang penting dari 5 kawasan teknologi pembelajaran yang lain, pengembangan yang berarti proses penerjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik Seels & Richey dalam Warsita, B (2008:26) kawasan pengembangan mencakup pengembangan teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi cetak, teknologi berbasis komputer dan multimedia.

Kawasan pengembangan ini berakar pada produksi media, didalam kawasan pengembangan terdapat keterkaitan yang kompleks antara teknologi dan teori yang mendorong terhadap desain pesan maupun strategi pembelajarannya. Pada dasarnya kawasan pengembangan terjadi karena: a) pesan yang didorong oleh isi; b) strategi pembelajaran yang didorong oleh teori; c) manifestasi fisik dari teknologi perangkat keras, perangkat lunak, dan bahan pembelajaran Seels & Richey dalam Warsita, B (2008:27).

## **METODE**

Dari segi metode, jenis penelitian ini adalah termasuk penelitian deskriptif kualitatif dan jika dilihat dari tujuannya maka penelitian ini bersifat penelitian dan pengembangan (Research and development). Menurut Sugiyono (2007 : 3), pengembangan berarti untuk memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada. Sedangkan menurut Borg and Gall dalam Sugiyono (2007: 4), bahwa penelitian pengembangan (*research and development/ R&D*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk, yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian pengembangan multimedia macroflash dalam pembelajaran IPS ini, hasilnya akan digunakan dalam rangka mengatasi atau memecahkan masalah terkait dengan pembelajaran IPS di MTs Negeri 1 Pontianak pada materi geografi khususnya.

Dalam penelitian ini mengikuti prosedur yang disampaikan oleh Deni Darmawan dalam bukunya Teknologi Pembelajaran (Darmawan, D 2012:41-44), bahwa prosedur teknis pengembangan multimedia interaktif meliputi analisa kebutuhan, identifikasi materi, menentukan model pembelajaran, desain flow chart, penulisan story board, pengumpulan bahan grafis, pengumpulan bahan animasi, pemrograman, finishing, mastering, uji coba dan revisi produk akhir. Oleh karena itu prosedur pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : (a). Penelitian Pendahuluan, pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah mengumpulkan informasi terkait program pembelajaran yang dibuat oleh guru IPS, bagaimana kesesuaiannya dengan kurikulum, kebutuhan lembaga (madrasah), kebutuhan siswa peserta didik, karakteristik mata pelajaran IPS, metodologi pembelajaran yang digunakan, materi dan tujuan kompetensi yang diharapkan. Selain itu kegiatan diskusi/perbincangan dilaksanakan, baik kepada guru matapelajaran IPS maupun kepala sekolah dan yang lain untuk memperoleh informasi akan kebutuhan guru terkait proses pembelajaran IPS di madrasah. (b). Mengidentifikasi Materi, kegiatan ini mencakup identifikasi materi berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang terdapat di kurikulum, memperhatikan ruang lingkup bahasan dan urutannya, sumber dan sarana, serta waktu yang diperlukan untuk proses pembelajaran materi tersebut. Dalam hal ini adalah materi pembelajaran IPS untuk perolehan belajar menghubungkan konsep atmosfer dan pengaruhnya terhadap kehidupan di kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri I Pontianak. (c). Penentuan Model Pembelajaran dan Media yang Digunakan, pada tahapan ini ditentukan rancangan model pembelajaran dan media yang akan digunakan. Adapun model yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah model elaborasi dengan menggunakan 3 (tiga) pola yaitu: dari abstrak – kekonkret, dari sederhana – kekomplek (detil) dan dari general – kekhusus. (d). Desain Flow Chart dan Penulisan Story Board. Flow Chart dibuat untuk menggambarkan secara menyeluruh alur program. Dan kemudian dari itu langkah berikutnya adalah penulisan story board yang lebih memerinci penjelasan dari apa yang telah dibuat pada flow chart. (e). Pengumpulan Bahan Grafis, Hal ini memerlukan kombinasi warna yang indah dan obyek tertentu yang bisa saja berupa foto, gambar, kartun, dan gambar rekayasa yang lain serta penggunaan teks pendukung. (f).Pengumpulan Bahan Animasi, dalam hal tampilan program yang lebih menarik dan membutuhkan gambar hidup dalam rangka menjelaskan pesan yang membutuhkan gambar gerak (*movie*), maka bahan animasi perlu dipersiapkan. Animasi dapat dibuat dengan menggunakan software flash dan lainnya yang sama fungsinya.(g). Pembuatan Program, pemrograman, yaitu membuat multimedia interaktif dengan menggabungkan berbagai bahan grafis, animasi dan teks yang disusun berdasarkan alur yang tertulis pada flow chart dan story board yang telah dibuat sebelumnya. Software yang digunakan dalam pemrograman ini adalah Macromedia Flash atau yang lainnya. (h).

Finishing, Mastering, merupakan tahapan akhir dalam pembuatan program multimedia Macromedia Flash. Program tersebut dibuat menjadi file aplikasi (*exe*) atau *movie show*. Dan program telah siap untuk diuji kelayakan program dan uji coba keterpakaiannya. Produk media dikemas dalam bentuk Compact Disk (CD). (i). Uji coba program, uji coba dilakukan terhadap lingkup kecil dan kelompok besar. Selain itu uji kelayakan awal perlu juga dilaksanakan oleh pakar ahli media sekaligus memvalidasi materi program. (j). Revisi Produk Akhir, hasil uji coba kemudian dievaluasi dan dijadikan sebagai masukan serta rujukan untuk memperbaiki program secara keseluruhan sehingga menjadi produk akhir.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan teknik pengumpulan data, yaitu survey dan wawancara, observasi, angket, dokumentasi, rekaman, daftar penilaian. (1). Survey dan wawancara, dilaksanakan untuk mencari data awal tentang pembelajaran IPS; kurikulum, silabus RPP dan media yang digunakan atau metode, teknik, strategi yang dilaksanakan dalam pembelajaran IPS di kelas oleh guru di madrasah, khususnya di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Pontianak. Di samping itu survey juga dilaksanakan dalam rangka memperoleh data demografi di MTs. Negeri I, misalnya jumlah populasi siswa secara keseluruhan, namun yang akan dijadikan sasaran penelitian adalah siswa di kelas VII terkait kompetensi dasar yang akan diteliti ada di kelas tersebut. (2). Observasi, dilaksanakan untuk mengamati pelaksanaan proses pembelajaran di kelas VII pada mata pelajaran IPS, khususnya tentang penggunaan metode, teknik dan mungkin media yang dipakai jika ada sekarang. Dalam observasi ini akan diamati secara cermat pada langkah-langkah pembelajaran di kelas oleh guru, motivasi siswa, keaktifan siswa mengikuti proses, kesan dari para siswa dan hasil evaluasi proses dan perolehan belajar siswa. Semua diamati dan dilakukan analisa. (3). Angket, ada dua jenis angket yaitu angket tertutup dan angket terbuka. Pada angket tertutup akan digunakan dengan memakai skala likert untuk memperoleh data informasi yang dikehendaki. Angket terbuka disusun dalam bentuk yang memberikan kesempatan kepada responden untuk menyatakan pendapat. Pertama, angket tertutup dan terbuka didistribusikan kepada semua responden sampel penelitian agar diisi guna memperoleh data mengenai kelayakan, efektifitas dan keterpakaian dari rancangan multimedia Macromedia Flash, yang kemudian selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Kedua, angket tertutup dan terbuka juga dipakai dalam upaya untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan para guru dan siswa akan multimedia Macromedia Flash sebagai alat bantu dalam pembelajaran IPS. (4). Dokumentasi, Dokumen merupakan catatan peristiwa yang dapat berbentuk tulisan, gambar dan karya monumental dari seseorang. Hasil penelitian dari observasi dan wawancara akan lebih kredibel atau dapat dipercaya jika didukung oleh foto-foto, dan video yang didokumentasikan. (5). Rekaman, rekaman peristiwa dapat juga dilakukan dengan merekam satuan kegiatan dengan mengambil gambar-gambar dari kegiatan tersebut (rekaman Visual)

dengan menggunakan kamera digital dan handycam. (6). Format penilaian, Format atau daftar penilaian digunakan untuk mendapatkan penilaian dari para pakar terhadap rancangan multimedia Macromedia Flash yang akan digunakan dalam proses pembelajaran IPS. Format penilaian ini disusun dengan menggunakan rubrik penilaian.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif, yaitu dengan cara mengorganisasikan data, menjabarkannya ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih dan menyimpulkan yang dapat difahami oleh orang lain.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menjawab permasalahan penelitian dari data yang diperoleh adalah sebagai berikut: reduksi data (*Data reduction*), penyajian data / *data display*, penarikan kesimpulan / *Conclusion Drawing / Verification*.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Simpulan penelitian awal dari proses observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa adalah bahwa berdasarkan masalah yang ditemukan di lapangan, peneliti merasa perlu dikembangkannya suatu media pembelajaran untuk materi atmosfer dan pengaruhnya terhadap kehidupan.

Dengan mengetahui masalah dan kebutuhan dari observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap guru dan siswa, maka langkah pertama dalam mengembangkan suatu media pembelajaran adalah dengan membuat rancangan pembelajaran. Di dalam rancangan pembelajaran ini terdapat pola dasar, preskripsi tugas belajar siswa yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan yaitu materi atmosfer dan pengaruhnya terhadap kehidupan dan desain pesan. Pola dasar merupakan langkah awal dalam merancang pembelajaran yang terdiri dari tujuan pembelajaran, sub-sub tujuan dan tugas belajar atau preskripsi, sedangkan desain pesan merupakan langkah ke dua setelah merancang pola dasar yang terdiri dari perolehan belajar, isi belajar, materi, model desain pesan, media (storyboard) dan evaluasi.

Setelah selesai membuat rancangan atau desain pembelajaran, langkah selanjutnya adalah membuat desain produk multimedia yang diawali dengan pembuatan bagan arus (flow chart) yang dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard* yang menjelaskan tampilan yang akan dimuat pada masing-masing frame atau bingkai yang menampilkan audio, visual, animasi dan video yang akan dipakai. Software yang digunakan dalam pembuatan multimedia pembelajaran ini adalah *Macromedia Flash versi 8.0* untuk tampilan animasi, *Media Player Classic* digunakan untuk menampilkan video dengan *xilisoft video Converter* sebagai pengubah video. *Microsoft Office Picture Manager*, digunakan untuk tampilan suara dengan *Adobe Audition* sebagai software untuk pengeditan suara, yang dilengkapi dengan warna, musik, animasi, serta memuat standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator. Produk dapat digunakan

secara fleksibel sesuai keinginan peserta didik dan lengkapi latihan/evaluasi belajar. Multimedia pembelajaran ini dapat digunakan untuk individu secara mandiri, maupun secara klasikal sesuai ketersediaan jumlah komputer, atau juga bisa digunakan dengan bantuan *Liquid Crystal Display (LCD)* proyektor.

Untuk mengetahui keterbacaan dan kelayakan dari media yang dikembangkan peneliti melakukan uji coba atau validasi oleh ahli materi, ahli media dan teman sejawat/guru. Format yang digunakan menggunakan validasi dengan cara memberi tanda centang dengan menggunakan skala penilaian 5 = sangat baik, 4 = Baik, 3 = Cukup, 2 = Kurang, 1 = Sangat kurang.

Hasil rekapitulasi dari validasi ahli materi dengan aspek penilaiannya adalah aspek isi/materi dan aspek pembelajaran, rata-rata skor 4 kriteria baik, sehingga sesuai dengan skala penilaiannya maka media tersebut layak digunakan. Sedangkan ahli media dengan aspek penilaiannya adalah aspek tampilan dan aspek pemrograman dengan rata-rata skor 3,8 kriteria baik, sehingga sesuai dengan skala penilaian maka media tersebut layak digunakan. Sedangkan dari hasil teman sejawat/guru menanggapi secara positif bahwa multimedia yang dibuat dapat menarik minat yang melihatnya karena dilengkapi dengan video-video dan animasi sehingga materi yang sifatnya teoritis menjadi mudah dibayangkan dan evaluasi yang bisa mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi.

Uji coba dilakukan juga kepada para siswa kelas VII, uji coba satu-satu dilakukan terhadap 3 pebelajar dengan aspek penilaiannya adalah aspek isi/materi dan aspek tampilan dan pemrograman, rata-rata skor 4,4 kriteria baik, uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 5 pebelajar dengan rata-rata skor 4,7 kriteria sangat baik, kemudian dilakukan uji coba kelompok besar terhadap 27 pebelajar dengan rata-rata skor 4,7 kriteria sangat baik.

### **Pembahasan Hasil Penelitian**

Hasil penelitian pengembangan memperlihatkan bahwa pembelajaran perlu memperlihatkan tiga kondisi komponen penting, yaitu kondisi eksternal, kondisi internal dan hasil belajar, Gagne (dalam dimiyati, mudjiono, 2009 : 11) dari ketiga komponen tersebut yang dapat diatur dan dikelola adalah kondisi eksternal sehingga penelitian ini diawali dengan adanya analisis kebutuhan baik dari siswa maupun guru. Dari analisis kebutuhan tersebut siswa membutuhkan adanya media pembelajaran, yang dapat mempermudah mereka memahami materi pelajaran, dengan memvisualisasikan konsep atmosfer, sehingga pada akhirnya pebelajar memperoleh pengalaman langsung yang dapat membentuk pengetahuan yang konkret. Dan ini sesuai dengan kerucut pengalaman Edgar Dale (Arsyad, A 2009:11) karena pengalaman langsung akan memberikan pesan paling utuh dan bermakna mengenai informasi atau gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, sehingga pengalaman belajar yang

diperoleh pebelajar akan lebih dapat diterima. Miarso, (2009 : 460) media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak.

Selain siswa pendidik juga membutuhkan media pembelajaran, ini menggambarkan kurangnya peranan guru untuk mengembangkan media dalam proses pembelajaran yang disebabkan keterbatasan dari pendidik baik dari segi biaya maupun keterampilan. Midun, dalam Asyhar,R (2011:41) menyatakan manfaat media pembelajaran dapat menambah kemanarikan tampilan serta mengambil perhatian peserta didik untuk fokus mengikuti materi yang disajikan, sehingga diharapkan efektivitas belajar akan meningkat pula. Selain itu Miarso, (2009:461) juga memberikan pedoman dalam penggunaan media harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan tidak ada suatu media yang terbaik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Masing-masing jenis media mempunyai kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu pemanfaatan kombinasi dua atau lebih media akan lebih mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Bertolak dari paparan yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan dari hasil penelitian mengenai Pengembangan Multimedia Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Untuk Perolehan Belajar Menghubungkan Konsep Pada Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri I Pontianak, sebagai berikut: (1). Preskripsi tugas belajar dikembangkan melalui multimedia pembelajaran melalui tahapan analisis kebutuhan baik siswa maupun guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, sehingga pebelajar dapat menghubungkan konsep Atmosfer Dan Pengaruhnya Terhadap Kehidupan. (2). Desain pesan pada multimedia pembelajaran sudah sesuai dengan rancangan pembelajaran dan dikemas melalui produksi mulai dari pengumpulan materi, pembuatan *flowchart*, *storyboard* selanjutnya multimedia pembelajaran dikemas kedalam *Compact Disk* (CD) yang sesuai dengan kebutuhan pebelajar. (3). Tampilan *Storyboard* dalam multimedia yang dikembangkan sangat relevansi dan efektif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk perolehan belajar menghubungkan konsep. (4). Perolehan belajar menghubungkan konsep Atmosfer Dan Pengaruhnya Terhadap Kehidupan dengan menggunakan multimedia menunjukkan ketuntasan dalam pembelajaran terbukti dengan nilai yang dicapai 90 diatas nilai KKM 78.

### **Implikasi Hasil Penelitian**

Adapun implikasi dari hasil penelitian ini adalah : (1). Bagi guru hasil penelitian pengembangan multimedia pembelajaran IPS akan berguna dalam rangka pembelajaran IPS di kelas yang lebih efektif dan efisien serta dalam rangka pembelajaran paikem. (2). Bagi siswa hasil

penelitian pengembangan multimedia ini akan berguna untuk meningkatkan motivasi belajar IPS terlebih multimedia ini dapat digunakan untuk belajar secara mandiri atau berkelompok sehingga akan mempercepat pencapaian kompetensi yang diharapkan. (3). Hasil penelitian pengembangan multimedia untuk pembelajaran IPS ini selanjutnya diharapkan akan berimplikasi kepada peningkatan mutu pembelajaran IPS dan prestasi yang lebih baik lagi pada Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Khususnya dan Madrasah lain umumnya.

### **Saran-Saran**

Setelah berhasil merumuskan beberapa kesimpulan, maka saran yang dapat menjadi masukan bagi peneliti maupun pengembang lain antara lain: (1). Peneliti mengharapkan agar pengembangan multimedia pembelajaran ini dapat dilakukan secara berkesinambungan, karena peneliti menyadari kekurangan yang terdapat dalam multimedia pembelajaran ini. (2). Hendaknya untuk pembuatan preskripsi (tugas belajar) dalam rancangan pembelajaran harus runut dari awal sampai akhir dan lebih rinci sampai tercapai sub tujuan. (3). Hendaknya untuk pembuatan skenario/preskripsi harus menunjukkan satu kesatuan aktivitas yang sistemik dan dapat dilakukan secara mandiri oleh siapa saja, dimana saja dan kapan saja.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. 2009. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra, 2011. *Kreatif Mengembangkan Media*. Jakarta : Gaung Persada.
- B. Seels, Barbara, Richey, Rita C 1994. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Seri Pustaka Teknologi Pendidikan N0.12 .
- Chatib, Munif, 2011, *Sekolahnya Manusia, Pengantar* : Harwono, Kaifa. Bandung.
- Dahar, Ratna Wilis, 1991. *Teori-Teori Belajar*, Erlangga, Jakarta.
- Darmawan, Deni. 2012. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Ibrahim, Sutini, 2011. *Belajar, Pengajaran dan Pembelajaran (konsep dan Implementasi)*, Pontianak: Fahrana Bahagia Press.
- Miarso, Yusufhadi. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Pribadi, Banny A. 2001. *Model Assure Untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Pribadi, Benny A, 2001. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat. Prima.
- Rusman. Kurniawan,Deni. Riyana, Cepi. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada.

- Rusman, 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung Alfabeta.
- .Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Thobrani, Muhammad dan Mustafa, Arif. 2001. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN  
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) UNTUK PEROLEHAN  
BELAJAR MENGHUBUNGGAN KONSEP PADA SISWA  
KELAS VII MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI I  
PONTIANAK**

**ARTIKEL PENELITIAN**



***OLEH:***

**HIKMAH**  
**NIM.F25111047**

**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER PENDIDIKAN  
JURUSAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA**

PONTIANAK  
2013  
LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN ILMU  
PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) UNTUK PEROLEHAN BELAJAR  
MENGHUBUNGKAN KONSEP PADA SISWA KELAS VII MADRASAH  
TSANAWIYAH NEGERI I PONTIANAK

H I K M A H  
F25111047

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. H. Aunurrahman, M.Pd  
Nip. 19591207 198603 1 002

Dr. H. Syahwani Umar, M.Pd  
NIP. 19540818 198503 1 001

Disahkan,

Dekan FKIP UNTAN Pontianak

Ketua Program S2 TEP

Dr. Aswandi  
Nip. 19580513 198603 1 002

Dr. H. Syahwani Umar, M.Pd  
NIP. 19540818 198503 1 001

*Tanggal lulus ujian 15 Juli 2013*

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN ILMU  
PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) UNTUK PEROLEHAN BELAJAR  
MENGHUBUNGKAN KONSEP PADA SISWA KELAS VII MADRASAH  
TSANAWIYAH NEGERI I PONTIANAK**

**Tanggung Jawab Yuridis Material Pada :**

**H I K M A H  
NIM: F25111047**

**Disetujui Oleh :**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Prof. Dr. H. Aunurrahman, M.Pd  
Nip. 19591207 198603 1 002**

**Dr. H. Syahwani Umar, M.Pd  
NIP. 19540818 198503 1 001**

**Disahkan Oleh :**

**Dekan FKIP UNTAN Pontianak**

**Dr. Aswandi  
Nip. 19580513 198603 1 002**

Tanggal lulus ujian 15 Juli 2013

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN ILMU  
PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) UNTUK PEROLEHAN BELAJAR  
MENGHUBUNGKAN KONSEP PADA SISWA KELAS VII MADRASAH  
TSANAWIYAH NEGERI I PONTIANAK**

**HIKMAH  
F25111047**

**Disetujui Oleh :**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Prof. Dr. H. Aunurrahman, M.Pd  
Nip. 19591207 198603 1 002**

**Dr. H. Syahwani Umar, M.Pd  
NIP. 19540818 198503 1 001**

**Disahkan,**

**Dekan FKIP UNTAN Pontianak**

**Ketua Program S2 TEP**

**Dr. Aswandi  
NIP. 19580513 198603 1 002**

**Dr. H. Syahwani Umar, M.Pd  
NIP. 19540818 198503 1 001**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN ILMU  
PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) UNTUK PEROLEHAN BELAJAR  
MENGHUBUNGKAN KONSEP PADA SISWA KELAS VII MADRASAH  
TSANAWIYAH NEGERI I PONTIANAK**

**Tanggung Jawab Yuridis Material Pada :**

**H I K M A H  
NIM: F25111047**

**Disetujui Oleh :**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Prof. Dr. H. Aunurrahman, M.Pd  
Nip. 19591207 198603 1 002**

**Dr. H. Syahwani Umar, M.Pd  
NIP. 19540818 198503 1 001**

**Mengetahui :**

**Ketua Program Magister Teknologi Pendidikan**

**Dr. H. Syahwani Umar, M.Pd**

**NIP. 19540818 198503 1 001**

**Tanggal lulus ujian 15 Juli 2013**

**PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN**

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : H i k m a h

NIM : F25111047

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang berjudul “Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Untuk Perolehan Belajar Menghubungkan Konsep Pada Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri I Pontianak” adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan tesis ini hasil jiplakan atau pikiran orang, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Pontiank, Agustus 2013

Yang Membuat Pernyataan

H i k m a h

NIM: F25111047