

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
DENGAN PENDEKATAN KONSTRUKTIVISTIK PADA MATA PELAJARAN IPS
DI KELAS VII MTS**

Regyna Putri Ramadhan¹, Hamsi Mansur², Monry Fraick NGRS³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

¹regyna.putriramadhan@gmail.com, ²hamsi.mansur@ulm.ac.id, ³monryfngnr@ulm.ac.id

Abstract

The aim of this study; 1) Develop multimedia learning 2) determine the feasibility of multimedia learning, 3) Knowing the results of the use of multimedia learning in social studies subjects of economic activity with the approach constructivist for class VII MTs. The method used in this study is a research and development research and development (R & D) to produce instructional media is adopting the design model Borg and Gall. The results of this study were: 1) Multimedia study shows the feasibility of which is evident by the average percentage of 94% media expert validation and validation results matter experts 97.5% Which are both included in the criteria is very valid. 2) The percentage of the attractiveness of the product according to the seventh-grade students of MTs showed 95,5%, including very valid criteria. 3) The results of the analysis of student learning using the test N-Gain is 0,75 are included in the category of very high. 4) The results of the data analysis through the use of multimedia learning formula t-test one sample, resulting in $t = 3650 > t_{table} = 2,120$, so there is a difference in student learning outcomes before and after using multimedia learning. The results of these developments have been able to improve learning outcomes.

Keywords: R&D, Multimedia Learning Approach Constructivistic, Subjects IPS

Abstrak

Penelitian ini bertujuan; 1) Mengembangkan multimedia pembelajaran 2) Mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran, 3) Mengetahui hasil penggunaan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPS pokok bahasan kegiatan ekonomi dengan pendekatan konstruktivistik untuk kelas VII di MTs. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan *research and development* (R&D) untuk menghasilkan produk media pembelajaran ini mengadopsi pada model desain Borg and Gall. Hasil penelitian ini adalah : 1) Multimedia pembelajaran ini menunjukkan kelayakan yang terbukti dengan persentase rata-rata dari validasi ahli media 94% dan hasil validasi ahli materi 97,5% yang keduanya termasuk dalam kriteria sangat valid. 2) Hasil persentase kemenarikan produk menurut siswa kelas VII MTs menunjukkan 95,5%, termasuk kriteria sangat valid. 3) Hasil analisis belajar siswa menggunakan uji N-Gain adalah 0,75 yang termasuk kedalam kategori sangat tinggi. 4) Hasil analisis data penggunaan multimedia pembelajaran melalui rumus uji t-test satu sampel, menghasilkan $t_{hitung} = 3,650 > t_{tabel} = 2,120$, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum menggunakan multimedia pembelajaran dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran. Maka hasil pengembangan yang telah dilakukan mampu meningkatkan hasil belajar.

Kata kunci: R&D, Multimedia Pembelajaran, Pendekatan Konstruktivistik, Mata Pelajaran IPS

Pendahuluan

Belajar adalah sebagai konsep mendapatkan pengetahuan dalam praktiknya banyak dianut. Guru bertindak sebagai pengajar yang berusaha memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dan peserta didik giat mengumpulkan atau menerimanya (M. Thobroni, 2016, p.17). Pembelajaran yaitu suatu proses interaksi yang terdiri antara guru dan peserta didik dan sumber belajar pada lingkungan belajar untuk bertukar informasi atau pesan agar terjadinya komunikasi dua arah. Asyhar (2012, p.45) mendefinisikan multimedia merupakan media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya serta perubahan tingkah laku secara keseluruhan bukan hanya satu aspek potensi kemanusiaan saja. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi pembelajaran yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kenyataan yang ada di sekolah bahwa hasil belajar IPS siswa di sekolah masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) maka dari itu perlu lebih ditingkatkan.

Peningkatan hasil belajar IPS disekolah perlu ditingkatkan dengan adanya pendekatan pembelajaran yang baru tidak hanya menggunakan metode yang itu saja seperti metode ceramah. Maka dari itu peneliti memilih pendekatan konstruktivistik sebagai pendekatan yang dilakukan dalam pembuatan multimedia pembelajaran interaktif. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada waktu observasi awal, kenyataan di lapangan khususnya mata pelajaran IPS di MTs diketahui bahwa kendala pada saat proses pembelajaran IPS yaitu sebagai berikut: *pertama*, guru mata pelajaran IPS berlatar belakang pendidikan SKI (sejarah kebudayaan

islam) bukan berlatar belakang pendidikan IPS itu sendiri. *Kedua*, terbatasnya bahan ajar yang digunakan hanya memakai buku teks dan peta. *Ketiga*, proses belajar masih menggunakan metode ceramah sehingga, cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*). *Keempat*, guru kurang memakai media yang menarik untuk membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar. *Kelima*, guru belum mampu mendesain media pembelajaran yang memberikan umpan balik pada siswa. *Keenam*, kondisi jam belajar IPS yang dilaksanakan setelah jam makan siang. *Ketujuh*, keadaan ruang kelas yang kurang efektif karena bersebalahan dengan ruang kelas Madrasah Ibtidaiyah (MI). *Kedelapan*, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih di bawah standart kriteria ketuntasan minimal (KKM). Pannen (2001) mengatakan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis, sehingga tercipta suatu lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa belajar

Terbatasnya media pembelajaran penunjang mata pelajaran IPS di sekolah membuat pengembangan multimedia pembelajaran interaktif sangat tepat diterapkan, karena dengan media tersebut siswa mempunyai sumber belajar yang dapat digunakan pada saat pembelajaran. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif dengan pendekatan konstruktivistik pada mata pelajaran IPS pokok bahasan kegiatan ekonomi. Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Dengan Pendekatan Konstruktivistik Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VII MTs”. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif dengan pendekatan konstruktivistik dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS pokok bahasan kegiatan ekonomi.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Bertujuan untuk mengembangkan, menguji kemanfaatan dan efektivitas produk yang dikembangkan berupa produk teknologi, material organisasi,

metode, strategi, model, media alat bantu belajar dan sebagainya. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah dari Borg & Gall. Penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 3 bulan dari bulan februari-april 2019. Di MTs Assanabil Banjarmasin. Sekolah ini bertempat di Jl. Tembus Perumnas Rt.40 No.77 Kec. Banjarmasin Utara, Kab. Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan.

Target/Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini subjek yang menjadi penelitian yaitu siswa kelas VII di MTs Assanabil Banjarmasin. Teknik sampling yang digunakan yaitu purposive sampling. Dalam teknik ini penentuan sampel diambil berdasarkan pertimbangan tertentu. Siswa pada Kelas VII MTs menjadi sampel penelitian karena cenderung memiliki hasil belajar rendah.

Prosedur

Prosedur pengembangan merupakan langkah-langkah yang dilakukan selama penelitian dan pengembangan berlangsung. Dalam penelitian pengembangan ini berpedoman pada penelitian pengembangan menurut Borg and Gall. Berdasarkan Sepuluh langkah diatas adalah langkah yang di ambil oleh peneliti. Prosedur pengembangan yang peneliti lakukan dalam penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII di MTs Assanabil dengan materi “Kegiatan Ekonomi“ adalah seperti berikut :

1. Penelitian dan pengumpulan informasi. Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran di kelas VII MTs Assanabil Banjarmasin dengan menggunakan metode wawancara dan observasi.
2. Perencanaan. Pada tahap ini peneliti menganalisis pembelajaran dan menganalisis produk atau media pembelajaran dan pendekatan pembelajaran yang akan dihasilkan untuk memecahkan masalah tersebut sesuai dengan data-data yang telah dikumpulkan.
3. Pengembangan produk awal. Pada tahap ini dilakukan dengan mengembangkan produk

dengan cara membuat *flowchart* terlebih dahulu, instrument evaluasi dan meminta pertimbangan ahli yaitu ahli materi dan ahli media.

4. Uji coba lapangan awal. Uji coba lapangan awal yaitu untuk mengetahui respon pengguna terhadap Multimedia Pembelajaran Interaktif yang dilakukan dengan 3 orang siswa di kelas VII MTs Assanabil Banjarmasin.
5. Revisi hasil uji coba lapangan awal. Dari hasil uji coba lapangan awal akan dianalisis dahulu, setelah mendapat kesimpulan akan dijadikan bahan pedoman untuk revisi produk media pembelajaran.
6. Uji coba lapangan sedang. Uji coba lapangan dilakukan dengan 6 orang siswa di kelas VII MTs Assanabil Banjarmasin untuk mengetahui kelayakan produk multimedia pembelajaran interaktif yang dilakukan sama seperti uji coba lapangan awal.
7. Revisi hasil uji coba lapangan sedang. Berdasarkan hasil uji coba lapangan sedang dan setelah menganalisis data yang dihasilkan, peneliti akan melakukan revisi produk apabila masih diketahui kesalahan atau kekurangan dalam multimedia yang dikembangkan peneliti dan perlu untuk direvisi.
8. Uji coba pelaksanaan lapangan. Pada uji coba pelaksanaan lapangan ini dilakukan dengan seluruh siswa di kelas VII MTs Assanabil Banjarmasin yang berjumlah 17 orang siswa. Untuk mengukur kemampuan siswa yang sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan *pre-post test*, angket (kuesioner) dan dokumentasi yang akan dijadikan bahan untuk penyempurnaan produk akhir.
9. Revisi produk akhir. Multimedia pembelajaran interaktif yang sudah diuji cobakan, akan disempurnakan lagi melalui kegiatan revisi produk akhir. Revisi produk akhir ini dilakukan berdasarkan dari hasil analisis uji pelaksanaan lapangan.
10. Desiminasi dan implementasi. Desiminasi dan implementasi, yaitu menyebarluaskan dan membagikan hasil pengembangan kepada pengguna yaitu guru mata pelajaran IPS dan siswa kelas VII MTs melalui proses

pembelajaran atau membagikan dalam bentuk file.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi. Dalam penelitian ini, pokok-pokok yang akan diteliti adalah hasil siswa dalam proses belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran, cara mengajar guru dan media yang digunakan pada saat proses belajar.
2. Kuesioner (Angket). Peneliti menggunakan metode angket untuk mengumpulkan data penilaian dari validasi ahli materi, ahli media dan siswa kelas VII.
3. Tes hasil belajar. Tes yang digunakan adalah tes evaluatif, yang dilakukan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap materi tes yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil tes awal dan tes akhir yang menunjukkan keefektifan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan yang telah dilakukan, yaitu multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS pokok bahasan kegiatan ekonomi.
4. Dokumentasi. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa dokumen-dokumen yang dibutuhkan untuk mendukung pengolahan data berupa foto-foto, data siswa, dan buku sumber belajar.

Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, analisa yang digunakan yaitu analisa deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kuantitatif diperoleh dari angket yang berbentuk deskriptif yang kemudian dikuantitatifkan agar mendapatkan hasil yang berupa angka. Untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment*, maka peneliti menggunakan uji N-gain. Pengukuran hasil peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukan *treatment* dapat menggunakan uji N- gain, Sehingga besarnya kriteria faktor Gain yaitu:

Tabel 1. Kriteria Besarnya Faktor Gain

Interval	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Arikunto (2013)

Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui test hasil belajar siswa. Data nilai *pre-test* dan *post-test* tersebut dianalisis melalui uji t satu sampel dengan tingkat kemaknaan 0,05 (Sudjana, 2013, p.131).

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran dengan materi kegiatan ekonomi yang layak untuk digunakan pada saat pembelajaran IPS dan meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VII MTs. Apabila hasil belajar siswa meningkat pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan media tersebut, maka multimedia pembelajaran dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi ahli media, validasi ahli materi, dan respon dari siswa melalui perhitungan angket. Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu data dari validasi ahli media, ahli materi, hasil dari uji coba siswa dan juga data hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan kegiatan ekonomi. Hasil data dari dari validasi produk yang didapat dari ahli media, ahli materi. Hasil uji coba juga akan disajikan secara umum yaitu hasil uji coba lapangan awal yang dilakukan oleh 3 orang siswa kelas VII di MTs, hasil uji coba lapangan sedang dilakukan oleh 6 orang siswa kelas VII di MTs dan hasil uji coba pelaksanaan lapangan yang dilakukan oleh 17 siswa kelas VII di MTs Assanabil Banjarmasin.

a. Validasi media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli media pembelajaran yang mencakup Aspek kemudahan dan aspek tampilan. Penilaian dari ahli media ini akan dijadikan sebagai acuan untuk merevisi produk sebelum diuji cobakan lapangan. Secara keseluruhan, penilaian dari kedua aspek diatas memperoleh nilai rata-rata dengan jumlah persentase 94% dikatakan sangat valid dan tidak revisi.

b. Validasi materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh guru mata pelajaran IPS yang mencakup aspek kesesuaian materi dan aspek kualitas materi. Penilaian dari ahli materi ini akan dijadikan sebagai acuan untuk merevisi produk sebelum

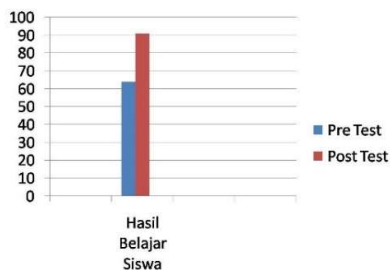
diuji cobakan lapangan. Secara keseluruhan, penilaian dari kedua aspek diatas memperoleh nilai rata-rata dengan jumlah persentase 97,5%. dikatakan sangat valid dan tidak revisi.

c. Uji Coba Produk

Uji coba dilakukan tiga tahap yaitu uji coba lapangan awal dengan jumlah persentase 76% dikatakan valid dan tidak revisi, uji coba lapangan sedang dengan jumlah persentase 86% dikatakan sangat valid dan tidak revisi, dan uji coba pelaksanaan lapangan persentase 95,5% dikatakan sangat valid dan tidak revisi. Setelah itu pengembang menyempurnakan produk ini dengan mengemas media menjadi sebuah CD/DVD serta tempat CD/DVD agar tampilan multimedia pembelajaran menjadi lebih menarik.

d. Hasil belajar

Dari data yang didapat menunjukkan ada pengaruh terhadap penggunaan multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan pada peningkatan hasil belajar siswa kelas VII MTs Assanabil Banjarmasin. Data nilai *pre test* siswa diperoleh nilai 64 dengan memberikan tes sebelum menggunakan multimedia pembelajaran selama proses belajar hanya menggunakan buku teks yang ada di sekolah. Sedangkan, data nilai *post test* siswa diperoleh nilai 91 merupakan kemampuan siswa sesudah diberi perlakuan. Perlakuan yang dimaksud adalah siswa kelas VII sudah menggunakan multimedia pembelajaran selama proses belajar. Langkah selanjutnya untuk mengetahui ada tidaknya perubahan pada hasil belajar antara sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan pada siswa maka dilakukan uji gain skor diperoleh nilai 0,75 dengan kriteria tinggi. Dan berikut diagram hasil belajar siswa dengan menggunakan *pre test* dan *post test*.



Gambar 1. Perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran.

Pembahasan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS dengan pendekatan konstruktivistik. Berdasarkan pengumpulan data pertama diperlukan pengembangan sebuah produk untuk pembelajaran yang dapat digunakan pada saat proses belajar mengajar kelas VII MTs. Melalui multimedia pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat menciptakan proses belajar yang menyenangkan. Sesuai dengan pendapat Musfiqon (2012, p.187) mengenai pembelajaran dengan menggunakan multimedia akan lebih efektif dan lebih efisien serta bisa meningkatkan hasil belajar.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan pendekatan konstruktivistik ini dilakukan dan dikembangkan menggunakan metode penelitian prosedur *Research and Development (R&D)* dan model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahapan yaitu : penelitian dan pengumpulan data informasi, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi uji coba lapangan awal, uji coba lapangan sedang, revisi uji coba lapangan sedang, uji coba pelaksanaan lapangan, penyempurnaan produk akhir, serta desiminasi dan implementasi sehingga multimedia pembelajaran ini sudah dianggap layak untuk digunakan.
2. Kelayakan multimedia pembelajaran interaktif dianggap layak untuk diterapkan pada proses pembelajaran.
3. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan pendekatan konstruktivistik dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VII MTs Assanabil Banjarmasin dengan Uji N gain klasifikasi tinggi.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah menyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dengan pendekatan

konstruktivistik kelas VII MTs yang telah dikembangkan sudah layak dan tervalidasi oleh para ahli media dan ahli materi, maka ada beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi guru kelas VII MTs, agar dapat memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif ini sebagai sarana sumber belajar pada saat proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPS.
2. Bagi siswa kelas VII MTs, agar dapat memanfaatkan multimedia pembelajaran ini sebagai sarana sumber belajar selain buku teks.
3. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya:
 - a) agar dapat mengembangkan multimedia pembelajaran yang lebih kreatif agar tercipta multimedia pembelajaran yang lebih baik dan dapat digunakan dalam proses belajar, b) pengembang lanjutan perlu dilakukan agar seluruh materi mata pelajaran IPS dapat dibahas secara menyeluruh, c) penelitian pengembangan dalam tahap ini mengukur hanya kelayakan multimedia pembelajaran dan mengukur hasil belajar siswa, bagi peneliti selanjutnya hendaknya juga mengukur efektifitasnya, d) pemanfaatan media yang sudah ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Borg, Walter. R. & Gall, M., D. (1983). *Edu-cational research: An introduction (4th ed.)*. New York & London: Logman.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Bandung: Prestasi Pustaka.
- Sudjana, Nana. (2013). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda karya.
- Pannen, P. (2001). *Konstruktivisme dalam pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas
- Thobroni, M. (2016). *Belajar dan Pembelajaran (Teori dan Praktik)*. Yogyakarta: Ar-Ruzz