

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS *EDUTAINMENT* PADA MATA PELAJARAN IPS  
TERPADU KELAS VII SMP/SEDERAJAT**

**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Strata Satu (S1)*



**Oleh :**

**RANI RAHMADHANI  
NIM. 15004045/2015**

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2020**

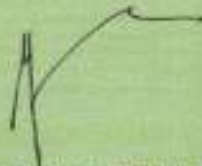
## HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

### PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *EDUTAINMENT* PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU KELAS VII SMP/SEDERAJAT

Nama : Rani Rahmadhani  
NIM/BP : 15004045/2015  
Prodi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 28 Januari 2020

Disetujui Oleh:  
Pembimbing



**Dr. Abna Hidayati, M.Pd**  
NIP. 19830126 200812 2 002

Ketua Jurusan



**Dr. Abna Hidayati, M.Pd**  
NIP. 19830126 200812 2 002

## HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan  
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

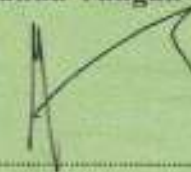
Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Edutainment*  
pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII SMP/Sederajat  
Nama : Rani Rahmadhani  
NIM/BP : 15004045/2015  
Prodi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 28 Januari 2020

### Tim Penguji Nama

### Tanda Tangan

Ketua : Dr. Abna Hidayati, M.Pd  
NIP. 19830126 200812 2 002



---

Anggota : Dra. Zuwirna, M.Pd., Ph.D  
NIP. 19580517 198503 2 001



---

Anggota : Dra. Ida Murni Saan, M.Pd  
NIP. 19510401 197903 2 001



---

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rani Rahmadhani  
NIM/BP : 15004045/2015  
Prodi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Edutainment*  
pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII SMP/Sederajat

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 28 Januari 2020  
Yang Menyatakan



**Rani Rahmadhani**  
NIM. 15004045

## ABSTRAK

### **Rani Rahmadhani. 2020. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Edutainment* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII SMP/Sederajat**

Berdasarkan pengamatan pada proses pembelajaran IPS Terpadu kelas VII di SMP Negeri 22 Padang, terdapat permasalahan terkait rendahnya motivasi belajar peserta didik yang dilatarbelakangi oleh pembelajaran yang bersifat monoton dan kurang variatif. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk multimedia pembelajaran bernuansa hiburan (*edutainment*) yang valid dan praktis sesuai dengan kriteria kelayakan media untuk mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII SMP/Sederajat. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D), menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* yang disederhanakan sesuai dengan kebutuhan penelitian merujuk pada lima langkah pokok diantaranya : 1) perencanaan, 2) pengembangan produk awal, 3) validitas produk, 4) uji coba, dan 5) produk akhir. Uji validitas produk dilakukan oleh 3 validator yaitu 1 orang validator materi dan 2 orang validator media. Uji coba praktikalitas produk dilakukan kepada 30 orang siswa kelas VII<sup>1</sup> di SMP Negeri 22 Padang. Instrumen pengumpulan data melalui observasi, wawancara, format penilaian dan angket. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII SMP/Sederajat menunjukkan bahwa, hasil uji validasi materi termasuk kriteria “**sangat baik**” dengan nilai dari validator sebesar 4,40 (88%), untuk aspek media termasuk kriteria “**sangat layak**” dengan nilai dari validator I sebesar 4,05 (81%) dan validator II sebesar 4,89 (98%). Selanjutnya, untuk hasil uji kepraktisan produk berdasarkan uji coba yang telah dilakukan termasuk kriteria “**sangat praktis**” dengan nilai rata-rata sebesar 4,85 (97%). Hasil uji efektivitas dengan menggunakan uji t, diperoleh  $t_{hitung} = 2,285$  dan  $t_{tabel} = 2,000$  yang berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$  termasuk kriteria “**efektif**”. Jadi, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII SMP/Sederajat sudah layak dan praktis digunakan untuk menunjang proses pembelajaran agar menjadi lebih menyenangkan dan secara efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik.

**Kata Kunci :** *Pengembangan, Multimedia Pembelajaran, Edutainment, IPS Terpadu*

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis haturkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Edutainment* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII SMP/Sederajat”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah mendapat banyak bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd. selaku pembimbing skripsi sekaligus penasehat akademik yang telah banyak membantu, membimbing, memberi motivasi, memberikan arahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak dan Ibu dosen penguji yang telah memberikan arahan, saran dan kritikan untuk perbaikan skripsi ini menjadi lebih baik.
3. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd selaku validator ahli media I yang telah memberikan masukan dan saran perbaikan terhadap produk multimedia yang dikembangkan dalam skripsi ini.

5. Bapak Septiyan Anugrah, S.Kom, M.Pd.T selaku validator ahli media II yang telah membimbing, memberikan masukan dan saran terhadap perbaikan produk multimedia yang dikembangkan dalam skripsi ini.
6. Ibu Herdawati, M.Pd selaku ahli materi yang telah bersedia menjalin kerja sama dan memberikan masukan tentang materi pelajaran yang digunakan dalam produk multimedia yang dikembangkan dalam skripsi ini.
7. Kepala dan Wakil Kepala Sekolah SMP Negeri 22 Padang yang telah memfasilitasi dan mengizinkan penulis melakukan penelitian di kelas.
8. Semua siswa/i kelas VII<sup>1</sup> dan VII<sup>2</sup> SMP Negeri 22 Padang yang telah bersedia berpartisipasi dan bekerjasama dengan penulis dalam keberhasilan pelaksanaan penelitian.
9. Bapak dan Ibu dosen serta staf Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah banyak memberikan ilmu dan mendidik penulis selama mengikuti perkuliahan serta membantu kemudahan pengurusan administrasi perkuliahan
10. Teristimewa untuk keluarga besar penulis, terutama kedua orang tua yaitu Ayahanda Arman (abak), Ibunda Nurhaida (ama), kakak dan adik tercinta (Ni Yola, Bg Imam dan Fauzi), Nenek Sulaina dan Pak Etek sekeluarga yang telah memberikan dukungan berupa moral, materi, perhatian, semangat serta mengiringi penulis dengan doa yang tulus demi kelancaran penyusunan skripsi ini.
11. Sahabat yang senantiasa mengiringi dan membersamai setiap langkah penulis selama berjuang dan menempuh dunia perkuliahan serta selalu setia mendengar keluh kesah yaitu Khanzoery (Rini Mucharamah, Hernela Putri,

Sintia Yuliandari), Best Ever Team, Bengke Multimedia dan Tim (Zedo Altarindo, Harfajri Nuari, Lisa Candra Sari, Ibu Novrianti dan Naldi ), Kos Manise (Caca, Sherly, Ante, Opi, Vija, Putri, Dega, Siska, Intan), *Support Sistem* skripsi paling perhatian (Azmi dan Zulfa), RIKM, Crew Radio TP FM, Unit Desain TP, Permata UPI, PPIPM, dan teman-teman mahasiswa seangkatan 2015 Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

12. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga bantuan yang diberikaan dibalas oleh Allah SWT, mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri, lembaga Penelitian dan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan serta pembaca pada umumnya.

Penulis telah berupaya dengan maksimal untuk menyelesaikan skripsi ini. Namun penulis menyadari baik isi maupun penulisan masih masih jauh dari kesempurnaan untuk itu kepada pembaca, penulis mengharapkan saran dan kritikan yang sifatnya membangun demi kesempurnaan dimasa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua dan ikut serta dalam pengembangan khasanah ilmu pengetahuan. *Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.*

Padang, Januari 2020

Rani Rahmadhani

NIM. 15004045

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN .....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Rumusan Masalah.....	9
D. Tujuan Penelitian .....	10
E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan.....	11
F. Pentingnya Pengembangan.....	16
G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian .....	19
H. Manfaat Penelitian .....	20
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Media Pembelajaran .....	22
B. Multimedia .....	28
C. <i>Edutainment</i> .....	34
D. <i>Microsoft Office PowerPoint</i> .....	40
E. Pembelajaran IPS Terpadu SMP.....	43
F. Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas .....	46
G. Kajian Penelitian yang Relevan.....	50
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
A. Jenis Penelitian.....	54
B. Model Pengembangan .....	55

C. Prosedur Pengembangan .....	56
D. Subjek Uji Coba.....	75
E. Instrumen Pengumpulan Data .....	75
F. Teknik Analisis Data .....	85
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Pengembangan.....	92
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba .....	105
C. Pembahasan.....	123
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	138
B. Saran .....	138
DAFTAR RUJUKAN .....	140
LAMPIRAN .....	144

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-kisi Angket untuk Ahli Materi .....	78
2. Kisi-kisi Angket untuk Ahli Media .....	79
3. Kisi-kisi Angket Peserta Didik .....	80
4. Penentuan Skor pada Skala <i>Likert</i> .....	81
5. Pedoman Hasil Konversi Skor ke Nilai pada Skala 5 .....	82
6. Kisi-Kisi Soal <i>Post-Test</i> .....	84
7. Teknik Analisis Data Validitas, Praktikalitas dan Efektivitas .....	85
8. Skala Presentasi Kriteria Nilai Validitas .....	86
9. Skala Presentasi Kriteria Nilai Praktikalitas .....	87
10. Langkah Persiapan Perhitungan Uji <i>Bartlett</i> .....	90
11. Penilaian Kelayakan atau Validasi Materi .....	106
12. Hasil Penilaian Validasi untuk Aspek Materi.....	107
13. Penilaian Kelayakan Produk Media oleh Validator Media .....	109
14. Penilaian Validator Media Tahap II Setelah Revisi .....	112
15. Tampilan Media Sebelum dan Setelah Revisi .....	114
16. Hasil Praktikalitas Kelayakan Uji Coba .....	115
17. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen .....	118
18. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol .....	119
19. Rangkuman Analisa Perhitungan Nilai Hasil Belajar Siswa .....	119
20. Hasil Rangkuman Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ....	120
21. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	121
22. Persiapan Uji Hipotesis .....	122
23. Hasil Pengujian dengan <i>t-test</i> .....	123

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Prosedur Pengembangan Model Pengembangan Borg <i>and</i> Gall .....	57
2. Tampilan Awal <i>Page</i> Aplikasi <i>Microsoft Office PowerPoint 2016</i> .....	96
3. Tampilan Fitur <i>Menu Insert</i> yang Sering Digunakan .....	97
4. Tampilan Fitur <i>Menu Design Background</i> Media .....	97
5. Tampilan <i>Insert Pictures</i> (Memasukkan Gambar).....	98
6. Tampilan Lembar Kerja yang Telah Disertakan Gambar.....	98
7. Tampilan Pemilihan <i>Shapes</i> .....	99
8. Tampilan Pemberian Teks Pada Media.....	100
9. Tampilan Media Setelah Disertakan Gambar Pendukung .....	100
10. Tampilan Media Saat Disertakan <i>File Video</i> .....	101
11. Tampilan Saat Menyisipkan <i>Audio</i> atau <i>Music</i> pada Media.....	101
12. Tampilan Saat Menyisipkan <i>Hyperlink</i> pada <i>Shapes</i> yang Telah Dipilih ...	102

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. <i>Flowchart</i> .....	144
2. <i>Storyboard</i> .....	145
3. Silabus Pembelajaran .....	154
4. Angket Validasi Materi.....	157
5. Angket Validasi Media Tahap 1 Ahli Media 1 .....	160
6. Angket Validasi Media Tahap 1 Ahli Media 2.....	163
7. Angket Validasi Media Tahap 2 Ahli Media 1 .....	166
8. Angket Validasi Media Tahap 2 Ahli Media 2 .....	169
9. Angket Praktikalitas Siswa .....	172
10. Soal Test Uji Efektivitas .....	180
11. Lembar Jawaban .....	185
12. Kunci Soal Test .....	186
13. Hasil Uji <i>Post-Test</i> di Kelas Eksperimen.....	187
14. Lembar Jawaban <i>Post-Test</i> Kontrol.....	191
15. Hasil Uji Praktikalitas .....	193
16. Hasil Uji Efektivitas.....	195
17. Uji Normalitas Kelas Eksperimen .....	196
18. Uji Normalitas Kelas Kontrol .....	198
19. Uji <i>Bartlett</i> .....	200
20. Uji <i>T-test</i> .....	202
21. Surat Izin Penelitian Jurusan KTP .....	204
22. Surat Izin Penelitian Dinas Kota Padang .....	205
23. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian .....	206
24. Dokumentasi .....	207

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu proses pendewasaan diri individu peserta didik agar memiliki kesadaran untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga terjadi perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik. Pendidikan bertujuan untuk memperluas wawasan ilmu pengetahuan peserta didik agar dapat memahami berbagai permasalahan, sehingga mampu mengambil keputusan yang tepat dan sesuai. Pendidikan juga bertujuan untuk mengembangkan bakat, potensi, serta keterampilan yang dimiliki masing-masing individu peserta didik untuk bekal kecakapan hidup di masa yang akan datang. Hidayati (2013:100) mengungkapkan bahwa dasar dari proses pelaksanaan pendidikan adalah untuk mewujudkan peserta didik yang berkualitas secara keilmuan, namun juga siap secara mental dan berperilaku baik atau berkarakter.

Sejalan dengan perkembangan teknologi digital di era modern yang sedang berlangsung saat ini, kualitas pendidikan di Indonesia dirasa perlu untuk ditingkatkan dan disesuaikan dengan perkembangan tuntutan zaman. Pendidikan perlu dijadikan sebagai suatu kebutuhan dan landasan untuk menanamkan nilai-nilai agar setiap individu peserta didik tidak terbawa arus negatif pengaruh dari perkembangan teknologi digital yang tidak terkontrol.

Mengingat hakikat kebahagiaan kehidupan manusia di era modern adalah memperoleh kemudahan dalam menjalankan setiap aktifitas

kehidupan, maka dengan hadirnya perkembangan teknologi digital yang pesat diharapkan juga dapat membantu memberikan dampak positif terhadap dunia pendidikan. Salah satunya adalah dengan memberikan kemudahan setiap orang untuk memperoleh pengalaman belajar, khususnya dalam dunia pendidikan formal.

Kegiatan belajar sejatinya merupakan kegiatan paling utama dalam proses pendidikan karena berhasil atau tidaknya proses pendidikan banyak bergantung pada proses belajar yang dialami peserta didik. Ekspektasi terhadap kemajuan dunia pendidikan sekarang tidak hanya sekedar memperoleh pengalaman belajar saja, tetapi juga dapat menghadirkan rasa senang dan nyaman peserta didik saat melakukan kegiatan belajar. Oleh sebab itu, konsep pendidikan yang hendak dikembangkan pada era modern dan perkembangan teknologi digital saat ini hendaknya lebih menekankan kepada kesenangan peserta didik saat belajar, maupun saat mengikuti proses belajar mengajar di kelas.

Proses pendidikan dan pembelajaran sejatinya tidak bertumpu pada orientasi intelektual semata, tetapi juga memperhatikan aspek emosional peserta didik. Widiaworo (2018 : 61) menyatakan untuk dapat menciptakan proses pendidikan yang berkualitas, maka pembelajaran perlu dititikberatkan pada kesenangan peserta didik. Keterlibatan emosi positif sangat membantu proses belajar peserta didik agar menjadi lebih efektif. Perasaan dapat menentukan kualitas dan kuantitas belajar peserta didik. Perasaan negatif dapat menghalangi proses belajar, sebaliknya perasaan positif dapat

mempercepat proses tersebut. Dapat dikatakan bahwa motivasi belajar peserta didik menjadi sesuatu yang penting untuk meningkatkan hasil belajar yang diinginkan (Hidayati, 2019: 131).

Pemenuhan terhadap aspek emosional peserta didik merupakan kunci utama untuk melaksanakan proses belajar mengajar yang dapat mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Konsep pembelajaran ini menjadikan peserta didik lebih mampu dalam mengembangkan citra diri yang positif, mampu memperlihatkan sikap dan perhatian penuh, tetapi tetap santai dalam mengikuti setiap proses dari kegiatan belajarnya. Selain itu, peserta didik juga menjadi lebih bergairah dalam belajar sehingga mereka menjadi ingin terus belajar tanpa adanya paksaan. Dapat dikatakan seolah-olah belajar adalah suatu kegiatan yang menghibur dan menyenangkan untuk dilakukan.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat dilihat bahwa sejatinya emosi atau perasaan peserta didik tidak dapat dipisahkan dalam mendukung proses belajar dan perkembangan peserta didik. Seperti yang diutarakan Phelps (2006) bahwa emosi memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik dan dapat membantu mengarahkan perhatian yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Emosi juga mempengaruhi memori atau daya ingat yang mana berkaitan dengan daya serap peserta didik terhadap informasi yang diperoleh selama proses belajar. Proses yang dapat mendorong emosi positif peserta didik tersebut dapat menstimulus kinerja otak, yang dapat diciptakan melalui keadaan-keadaan yang nyaman tanpa tekanan selama pembelajaran di kelas.

Menilik bagaimana fenomena lapangan, pelaksanaan proses belajar mengajar yang terjadi saat ini di sekolah dapat dikatakan masih belum berorientasi kepada aspek pemenuhan emosional siswa. Proses belajar mengajar yang diusung oleh sistem pendidikan kita saat ini masih berorientasi kepada target dan tuntutan penyelesaian materi pembelajaran. Sistem ini terasa masih sangat memaksa peserta didik agar dapat menguasai sekian banyak bidang studi atau mata pelajaran dengan materi yang sedemikian abstrak dan kompleks, dalam jangka waktu yang relatif singkat. Hal ini tentu membuat peserta didik merasa jenuh, bahkan stress atau tertekan apabila tidak dibelajarkan dengan cara yang menyenangkan.

Proses pembelajaran tidak hanya terkait keterlibatan interaksi antara pendidik dengan peserta didik, tetapi juga penting untuk memaksimalkan penggunaan sumber belajar untuk membantu penyerapan informasi bagi peserta didik (Hidayati, 2019). Salah satu contoh mata pelajaran yang sangat dipengaruhi oleh ketersediaan sumber belajar adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu merupakan mata pelajaran yang terpadu atas tiga bidang ilmu yaitu Geografi, Ekonomi, dan Sejarah. Hal tersebut menjadikan karakteristik materi pelajaran IPS Terpadu menjadi sangat kompleks sehingga memerlukan sumber belajar yang mencukupi dan dalam pelaksanaannya memerlukan strategi pembelajaran yang variatif dan menyenangkan agar tidak memberikan tekanan dan perasaan jenuh kepada peserta didik .

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru mata pelajaran IPS Terpadu yaitu ibu Herdawati, M.Pd. pada hari Sabtu, 02 Maret 2019 di SMP Negeri 22 Padang, diperoleh beberapa data dan informasi terkait permasalahan pembelajaran IPS Terpadu di sekolah. Data dan informasi tersebut juga didukung oleh pengamatan dan observasi penulis di SMP Negeri 22 Padang, sewaktu melaksanakan Program Pengalaman Lapangan Kependidikan (PPLK) selama kurang lebih lima bulan terhitung sejak bulan Januari s/d Juni 2019.

Secara umum, dapat disimpulkan bahwa guru telah berusaha untuk melakukan pengelolaan kelas dengan semaksimal mungkin melihat dari bagaimana upaya guru dalam mengontrol pelaksanaan pembelajaran di kelas. Namun, tetap saja masih ditemui peserta didik yang sering izin selama proses pembelajaran untuk bermain-main di luar kelas dan beberapa peserta didik terlihat mengantuk serta bermalas-malasan. Selain itu, peserta didik juga terlihat kurang antusias dalam merespon setiap interaksi yang dibangun oleh guru di kelas. Permasalahan ini diindikasikan karena motivasi belajar peserta didik yang rendah sehingga menjadi sulit untuk berkonsentrasi selama pembelajaran berlangsung.

Kegiatan wawancara selanjutnya dilakukan pada tanggal 25 s/d 29 Maret 2019 pada jam istirahat dengan beberapa peserta didik kelas VII secara acak. Berdasarkan hasil wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa peserta didik kurang antusias selama pembelajaran karena kurang termotivasi dan merasa jenuh dengan pola atau metode pembelajaran yang selalu sama

yaitu berorientasi penugasan dan diskusi. Waktu pembelajaran yang terjadwal pada siang hari juga mendukung kurang atraktifnya peserta didik karena telah lelah pada jam pembelajaran sebelumnya. Secara umum, dapat disimpulkan bahwa peserta didik belum memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga sering merasa terbebani dan tidak termotivasi untuk berpartisipasi aktif selama pembelajaran di kelas.

Berdasarkan wawancara lanjutan bersama guru mata pelajaran pada tanggal 1 April 2019 diperoleh data dan informasi bahwa guru juga mengeluhkan permasalahan sulitnya menumbuhkan semangat dan antusias serta konsentrasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Guru menyadari bahwa peserta didik kurang termotivasi dalam belajar karena belum memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu pembaharuan dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan menerapkan pembelajaran bermedia.

Guru berpendapat bahwa apabila dibelajarkan dengan bantuan media pembelajaran, sepertinya peserta didik akan termotivasi sehingga akan bersemangat dan antusias mengikuti pembelajaran. Hal ini di dukung oleh pendapat Rusman, dkk (2011:172) bahwa manfaat penggunaan media adalah pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik dan memperjelas makna materi pembelajaran sehingga peserta didik akan lebih paham dan termotivasi belajar. Hanya saja, hingga saat ini guru masih terkendala dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai karena terkendala waktu dan keterampilan.

Sejauh ini, upaya yang telah dilakukan oleh guru adalah memanfaatkan media presentasi menggunakan aplikasi perangkat lunak *Microsoft Office PowerPoint* dengan tampilan sederhana untuk membantu penyampaian informasi kepada siswa. Media presentasi yang digunakan tersebut dibuat sendiri dan sebagian yang lainnya menggunakan media presentasi yang sudah ada di internet.

Melihat dari beberapa media presentasi *Microsoft Office PowerPoint* yang digunakan guru, dapat dikatakan bahwa guru belum sepenuhnya mengerti bagaimana memanfaatkan dan mengelola fitur-fitur yang ada pada aplikasi tersebut. Guru hanya memahami fitur standar dan memanfaatkan *template* yang telah tersedia. Tampilan presentasi yang disajikan guru belum dapat dikatakan baik dan belum sesuai dengan kriteria kelayakan media. Media presentasi yang dihasilkan guru juga belum mampu menarik perhatian peserta didik agar menyenangi pembelajaran IPS Terpadu yang dilaksanakan. Oleh sebab itu, diperlukan suatu upaya untuk menghadirkan pembelajaran bermedia yang menyenangkan di kelas tersebut.

Adapun salah satu solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan menghadirkan produk multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* untuk mendukung proses pembelajaran di kelas. Multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* (pendidikan yang menghibur) ini secara khusus dirancang dengan mengkolaborasikan *content* pembelajaran ke dalam nuansa hiburan. Muatan pendidikan dan hiburan dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan.

Pada hakikatnya, konsep dari produk multimedia *edutainment* ini adalah berusaha untuk mengajarkan dan memfasilitasi interaksi sosial para peserta didik dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab di telinga mereka. Seperti contoh acara televisi, permainan yang ada di komputer atau *video games*, film, musik, *website*, perangkat multimedia dan sebagainya. Konsep *edutainment* ini tentunya juga sesuai untuk memenuhi aspek motivasi dan emosional peserta didik selama belajar dan selama mengikuti proses belajar mengajar di kelas.

Pengembangan produk menggunakan aplikasi *Microsoft Office PowerPoint* 2016 sebagai aplikasi utama pengoperasian media, agar nantinya dapat menginspirasi guru khususnya di SMP Negeri 22 Padang untuk lebih kreatif dan terampil merancang media menggunakan aplikasi tersebut. Mengingat guru juga telah punya pengetahuan dasar dalam mengoperasikan aplikasi *Microsoft Office PowerPoint* ini, maka dengan hadirnya multimedia ini semoga dapat memberikan pembelajaran bagi guru. Kedepannya guru juga diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik, interaktif dan efektif serta efisien untuk membantu penyampaian pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik.

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang masalah tersebut, dilakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Edutainment* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII SMP/Sederajat”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Kebiasaan belajar sebagian peserta didik belum cukup baik terlihat dari seringnya peserta didik bermalas-malasan saat proses belajar di kelas, mengobrol dan izin keluar untuk bermain-main saat guru menjelaskan di depan kelas.
2. Sebagian peserta didik mengaku kurang termotivasi belajar IPS Terpadu karena muatan materi yang kompleks dan cenderung dibelajarkan dengan sistem hafalan membuat peserta didik kesulitan memahami pelajaran.
3. peserta didik merasa bosan saat guru mengajar secara monoton dan hanya berorientasi pada pemberian tugas terutama pada satu jam terakhir.
4. Guru menyadari perlunya media pembelajaran, namun guru masih terkendala waktu dan keterampilan dalam merancang media pembelajaran yang sesuai.
5. Guru belum mengerti bagaimana memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada aplikasi *Microsoft Office PowerPoint* secara optimal untuk menghasilkan media.
6. Tampilan media presentasi yang disajikan guru belum mampu menarik perhatian siswa.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* pada mata pelajaran IPS Terpadu untuk kelas VII SMP/Sederajat ?.
2. Bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII SMP yang valid, sesuai dengan kriteria kelayakan media pembelajaran ?.
3. Bagaimana pengembangan multimedia berbasis *edutainment* pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII SMP/Sederajat yang praktis, sesuai dengan kriteria kepraktisan media pembelajaran?.
4. Bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* pada mata pelajaran IPS Terpadu untuk kelas VII SMP/Sederajat yang efektif, sesuai dengan kriteria keefektivan media pembelajaran?.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu :

1. Menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* pada mata pelajaran IPS Terpadu untuk kelas VII SMP/Sederajat?
2. Menghasilkan multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* yang valid pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII SMP/Sederajat, sesuai dengan kriteria kelayakan media.

3. Menghasilkan multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* yang praktis untuk mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII SMP/Sederajat, sesuai dengan kriteria kepraktisan media.
4. Menghasilkan multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* yang efektif untuk menunjang pembelajaran IPS Terpadu kelas VII SMP/Sederajat, sesuai dengan kriteria keefektifan media.

#### **E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan**

Produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah dihasilkannya suatu media pembelajaran dalam bentuk multimedia yang berbasis *edutainment* pada mata pelajaran IPS Terpadu untuk kelas VII SMP/Sederajat. Multimedia yang dihasilkan ini didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis agar mendorong terlaksananya pembelajaran yang menyenangkan. Adapun spesifikasi dari produk multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* ini yaitu sebagai berikut :

##### **1. Konsep dan Jenis Produk Multimedia**

###### **a. Konsep Pendekatan Multimedia**

Produk multimedia yang dikembangkan mengusung konsep *edutainment* yaitu pendidikan yang menghibur dengan karakteristik utama memiliki selipan humor saat penyampaian atau penyajian materi. Selain itu, multimedia juga didominasi dengan penyajian video (dokumenter, animasi, berita, *ice breaking* dan *music video*) agar lebih mewakili perbedaan gaya belajar peserta didik yaitu *visual*, *auditory*

dan *kinesthetic*. Di samping itu juga disediakan kuis interaktif yang dapat mengevaluasi kemampuan belajar peserta didik secara menyenangkan.

## **b. Jenis Multimedia**

Adapun jenis multimedia pembelajaran yang dihasilkan yaitu multimedia interaktif dimana tersedia tombol-tombol untuk menjalankan produk media tersebut. Ini berarti pengguna terlibat dan berinteraksi secara langsung dengan produk media. Adapun spesifikasi item, tombol dan penjelasan lebih lanjut terkait multimedia interaktif tersebut adalah sebagai berikut :

### **1) Tampilan Layar Utama (*Home*)**

Pada tampilan utama disajikan ucapan selamat datang kepada pengguna atau peserta didik melalui sebuah video singkat dengan desain tampilan *background slide* yang menggambarkan nuansa pembelajaran yang menyenangkan. Di halaman ini juga disediakan tombol *close* untuk mengakhiri penggunaan media dan tombol mulai untuk melanjutkan penggunaan media.

### **2) Tampilan Halaman *Menu***

Pada halaman ini disajikan pilihan untuk memilih atau melanjutkan ke *item-item* yang disajikan pada produk media. Pilihan *item* yang disajikan tersebut diantaranya berupa : a) Materi,

b) Video, c) *Quiz/Tes*, d) *Profil*, e) Petunjuk, f) *Ice Breaking*, serta g) Tombol kembali ke halaman utama (*home*).

### 3) Materi

Pada tampilan *slide* materi juga dimuat Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan indikator serta tujuan pembelajaran sebagai acuan pembelajaran dan pembahasan materi. Terkait spesifikasi pembahasan materi pembelajaran yang akan dimuat dalam produk multimedia ini mencakup satu Kompetensi Dasar untuk setengah semester pertama. Muatan materi Kompetensi Dasar I ini cukup kompleks dengan pembahasan yang cukup beragam.

Adapun materi yang dibahas yaitu terkait tentang manusia, tempat dan lingkungan dengan sub materi sebagai berikut :

- a) Pengertian Ruang dan Interaksi Antarruang.
- b) Letak dan Luas Indonesia.
- c) Potensi Sumber Daya Alam dan Kemaritiman Indonesia.
- d) Dinamika Kependudukan Indonesia.
- e) Kondisi Alam Indonesia.
- f) Perubahan Akibat Interaksi Antarruang.

### 4) Video

Pada *slide* video, peserta didik dibelajarkan melalui video yang dirancang semenarik mungkin. Ada beberapa jenis *content* video yang disajikan pada multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* tersebut diantaranya :

- 1) Video singkat *ice breaking* atau hiburan yang bernuansa pendidikan sebagai bantuan ide dan saran untuk guru dalam mencairkan suasana belajar.
- 2) Video *narrator* memberi salam, menjelaskan materi dan ucapan terima kasih.
- 3) Video pendukung penjelasan materi.

Video ini dapat berupa video dokumenter, berita, *music video*, animasi dan video teks animasi.

#### **5) Quiz Evaluasi**

Evaluasi dalam multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* ini nantinya dirancang dalam bentuk kuis-kuis interaktif yang variatif sehingga memunculkan semangat, memberikan kenyamanan belajar dan tidak membebani peserta didik. Tampilan kuis berupa pilihan ganda disertai gambar, video, audio, waktu pengerjaan, hasil perolehan skor, *review* jawaban benar atau salah dan *feedback* atau umpan balik dari jawaban benar salah tersebut.

#### **6) Profil Perancang Multimedia**

*Profil* perancang multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* ini juga disajikan sebagai identitas media. Di halaman ini terdapat, identitas biodata dan photo pengembang media.

## 7) Petunjuk

Petunjuk berisi informasi dan keterangan mengenai cara menggunakan atau mengoperasikan multimedia tersebut. Petunjuk perlu dimuat agar guru maupun peserta didik sebagai pengguna nantinya tidak terkendala saat menggunakan multimedia ini dan dapat memanfaatkannya secara optimal. Di sini di sediakan tampilan gambar tombol dan penjelasan terkait fungsi pada masing-masing gambar tombol tersebut.

## 2. Aplikasi Pengembangan Produk

Proses pembuatan produk multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* ini menggunakan beberapa aplikasi untuk pengoperasian media, *editing content/isi*, desain tampilan dan *quiz* atau tes.

- a. Aplikasi pengoperasian media yaitu aplikasi *Microsoft Office PowerPoint 2016*.
- b. Program aplikasi pendukung untuk *editing content/isi* dan *desain* tampilan media menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CS5*, *Wondershare Filmora* dan *Sparkol Videoscribe 2.3.0*.
- c. Aplikasi kuis atau pembuatan soal menggunakan aplikasi *Wondershare QuizCreator 4.5.1.0*.

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan pada multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* tersebut diupayakan agar optimal pada berbagai aspek seperti konstruksi, isi, teknik dan bahasa agar memberikan manfaat positif terhadap perkembangan dan minat belajar peserta didik .

## F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk multimedia berbasis *edutainment* ini dirasa perlu untuk dikembangkan, khususnya untuk menunjang pembelajaran IPS Terpadu. Hal ini dilakukan sebagai bentuk upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, sehingga peserta didik tidak lagi merasa terbebani saat belajar karena telah mulai menyukai pembelajaran IPS Terpadu.

Adanya produk media pembelajaran dalam bentuk multimedia berbasis *edutainment* ini diharapkan peserta didik tidak lagi berfikir bahwa belajar itu adalah sesuatu yang kaku dan memberatkan, namun belajar juga dapat menjadi suatu hiburan yang bermanfaat dan menggembirakan. Hal ini karena pembelajaran disajikan dengan cara yang menyenangkan sehingga peserta didik hampir tidak menyadari bahwa mereka sedang belajar.

Sejalan dengan pernyataan tersebut, kegiatan belajar yang menyenangkan dengan proses yang tidak hanya bertumpu kepada orientasi intelektual semata tapi memperhatikan aspek emosional peserta didik sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Prashing (2007:317) mengemukakan bahwa :

“Belajar dalam kondisi menyenangkan seperti itu bisa menstimulus otak, cepat dan mudah. peserta didik mampu mengembangkan citra positif dengan cepat, memperlihatkan sikap dan penuh perhatian tetapi santai saat belajar dan bergairah-mereka jadi ingin terus belajar”.

Kebutuhan pentingnya pengembangan media pembelajaran bermuatan hiburan juga di dasari atas perkembangan dan peralihan pembelajaran menggunakan metode yang lebih interaktif dan menarik dalam dunia

pendidikan di berbagai dunia. Anikina dan Yamenko (2014) memberikan penjelasan yang diterjemahkan sebagai berikut :

Baru-baru ini dalam dunia pendidikan di berbagai negara, terjadi peralihan menjadi pembelajaran dengan metode yang lebih interaktif, menarik, serta berdasarkan pengalaman. Namun, baik Jhon Dewey sebagai salah satu filsuf terkenal di Amerika Serikat, menyadari pentingnya pelatihan prakarsa/inisiasi dan emosi serta menekankan bahwa pembelajaran (yakni pembelajaran kekal) sangat penting dalam eksistensi kehidupan manusia. John Dewey juga menekankan pentingnya beberapa kecakapan dan kemampuan memecahkan masalah, serta kebutuhan untuk pengembangan kreatifitas. Ia meyakini bahwa pendidikan seharusnya tidak dikemas dalam proses yang membosankan serta tidak menyenangkan (Dewey, John, 1897). Teoretikus pendidikan abad ini, Nel Nodd dalam karyanya berjudul “*Happiness and Education/Kebahagiaan dan Pendidikan*” memberi kritik pada sistem pendidikan yang sedang berlaku, meyakinkan bahwa pendidikan seharusnya merujuk pada intisari dan tujuan utama dari kehidupan manusia – yaitu kebahagiaan (Noddings,2003).

Konsep *edutainment* yang dikemas dalam multimedia ini diyakini memberikan motivasi eksternal yang akan membantu kerja nalar peserta didik dan kenyamanan peserta didik dalam belajar sehingga hal ini akan berdampak baik dan berbanding lurus dengan hasil belajar dan prestasi belajar siswa. Suyadi (2010: 228) mengemukakan prinsip-prinsip pembelajaran *edutainment* yaitu :

1. Menjembatani proses belajar dan mengajar yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar.
2. Pembelajaran *edutainment* berlangsung dalam suasana kondusif dan menyenangkan yang didasari 3 asumsi :
  - a. Perasaan gembira akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negative, seperti ancaman, takut sedih, merasa tidak mampu akan memperlambat belajar bahkan menghentikannya.
  - b. Jika seseorang menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka akan menghasilkan lompatan prestasi belajar.
  - c. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat mengakomodir gaya dan keunikan belajar siswa, maka belajar akan dioptimalkan.

3. Menempatkan anak sebagai pusat sekaligus subyek pendidikan. Pembelajaran diawali dengan menggali dan memahami kebutuhan anak.
4. Pembelajaran yang lebih humanis.

Selain itu, pengembangan produk ini diharapkan dapat membantu memecahkan permasalahan yang selama ini sering menjadi momok dalam pembelajaran IPS Terpadu yaitu muatan materi yang kompleks dan cenderung dibelajarkan dengan sistem hafalan. Hal ini memberatkan peserta didik karena peserta didik tidak mampu menghafalkan semua muatan materi apabila hanya dengan membaca, dan mendengarkan penjelasan guru. Oleh sebab itu, peserta didik perlu memperoleh pengalaman belajar yang dapat mengkonstruksikan setiap ilmu dan pengetahuan yang ia peroleh dengan cara yang tepat sasaran dan menyenangkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menghadirkan visualisasi yang dapat memandu peserta didik dalam melogiskan materi yang ia pelajari. Ini agar semua peserta didik berada pada pemahaman yang benar dan tidak berpegang hanya pada khayalan masing-masing individu peserta didik saja.

Terakhir, pengembangan produk ini diperlukan untuk membantu keterbatasan guru dalam merancang dan menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Kehadiran dan pemanfaatan media ini di sekolah diharapkan juga dapat menstimulus kepedulian guru dan pihak sekolah untuk menerapkan gerakan belajar bermedia yang menyenangkan.

## G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Media pembelajaran dalam bentuk multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* ini diprediksi memiliki peranan yang baik dalam memfasilitasi interaksi atau hubungan timbal balik yang bersifat aktif dan responsif antar guru dengan siswa. Hal ini karena guru akan lebih terbantu dalam menyampaikan pesan atau mentransfer pengetahuan kepada peserta didik dengan bantuan multimedia tersebut. Sejalan dengan itu, peserta didik juga akan lebih mudah memahami setiap pesan yang dikomunikasikan oleh guru.

Terkait keterbatasan, multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* ini dirancang untuk membantu peran guru sebagai fasilitator dan motivator pembelajaran di kelas. Untuk itu, sangat diharapkan peran aktif guru dalam mengoptimalkan pemanfaatan multimedia berbasis *edutainment* ini agar dapat bersinergi menciptakan nuansa pembelajaran yang menghibur. Apabila guru tidak cukup berperan aktif, maka esensi pembelajaran yang menyenangkan tentu menjadi tidak optimal diterima siswa.

Berdasarkan pemaparan tersebut, jelas bahwa pemanfaatan multimedia berbasis *edutainment* ini akan lebih optimal hanya apabila guru terlibat secara aktif memandu peserta didik dalam pembelajaran dan penggunaan multimedia berbasis *edutainment* tersebut. Multimedia berbasis *edutainment* ini sejatinya dapat digunakan secara mandiri oleh siswa, namun tetap disarankan di bawah bimbingan guru agar lebih optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Terkait materi, sebaiknya materi yang dimuat dalam multimedia tersebut adalah lengkap untuk satu tahun. Namun, berhubung materi pembelajaran IPS Terpadu terbilang cukup kompleks, maka yang dimuat hanya materi untuk setengah satu semester. Hal ini juga dikarenakan segala keterbatasan yang dimiliki penulis dalam hal kemampuan, waktu, biaya dan kendala fasilitas produksi yang kurang memadai seperti kemampuan penyimpanan aplikasi perangkat lunak *Microsoft Office Power Point 2016*.

## **H. Manfaat Penelitian**

Penelitian pengembangan yang dilakukan ini memberikan manfaat secara teoritis dan praktis kepada berbagai pihak diantaranya :

### **1. Secara Teoritis**

Penelitian ini merupakan salah satu syarat bagi peneliti untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk dijadikan sebagai salah satu acuan atau sumber literasi dalam mengembangkan penelitian yang relevan terutama dalam bidang pengembangan media pembelajaran.

### **2. Secara Praktis**

#### **a. Bagi Siswa**

- 1) Siswa menjadi lebih mudah dalam mempelajari dan mengingat materi pelajaran IPS Terpadu.

- 2) Siswa menjadi lebih menyenangi pembelajaran IPS Terpadu karena dibelajarkan dengan media yang memberikan nuansa hiburan saat belajar.

**b. Bagi Guru**

- 1) Guru menjadi terbantu dalam menciptakan variasi dalam pembelajaran dan membangun interaksi selama pembelajaran dengan siswa.
- 2) Guru termotivasi untuk dapat terus membelajarkan peserta didik dengan bantuan media pembelajaran yang menarik.
- 3) Guru secara tidak langsung dapat belajar dan memahami bagaimana cara merancang media pembelajaran yang yang menarik dan layak untuk digunakan dalam menunjang pembelajaran di kelas.
- 4) Guru dapat mengetahui bagaimana cara memanfaatkan aplikasi *Microsoft Office PowerPoint* secara maksimal agar dapat menghasilkan media presentasi yang menarik.

**c. Bagi Peneliti**

- 1) Memberikan pengalaman tentang bagaimana mengembangkan dan menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang layak melalui tahapan proses penelitian.
- 2) Menambah wawasan terkait bagaimana perancangan dan pengembangan media pembelajaran yang baik dan layak untuk digunakan sebagai penunjang pembelajaran peserta didik.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII SMP/Sederajat memperoleh penilaian “**sangat valid**” untuk aspek materi maupun media sehingga layak untuk diujicobakan.
2. Hasil uji praktikalitas media memperoleh penilaian “**sangat praktis**” dengan variabel kriteria mencakup tampilan, penyajian materi, dan manfaat penggunaan multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII SMP/Sederajat.
3. Hasil uji efektivitas media dengan membandingkan hasil nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh  $t_{hitung}$  **lebih besar** dari  $t_{tabel}$ , yang berarti media yang dikembangkan efektif digunakan untuk menunjang proses pembelajaran.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan, maka disarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Bagi para pendidik, produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan secara optimal pada

mata pelajaran IPS Terpadu untuk kelas VII SMP/Sederajat dan memotivasi pendidik untuk lebih menerapkan pembelajaran bermedia kedepannya.

2. Bagi peserta didik kelas VII SMP/Sederajat diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar dan memfasilitasi pembelajaran mandiri.
3. Bagi seorang pengembang atau guru diharapkan lebih meningkatkan pengetahuan dan kreativitas dalam mengembangkan serta memanfaatkan aplikasi pembuatan media berbasis digital agar dapat menghadirkan media-media interaktif yang semakin baik untuk masa yang akan datang.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah Winarno, dkk. (2009). *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran Panduan Lengkap Untuk Para Pendidik dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Genius Prima Media.
- Agustriana, Nesna. (2013). Pengaruh Metode *Edutainment* dan Konsep Diri Terhadap Keterampilan Sosial Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7 (2). <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/3881>. Diakses pada tanggal 22 September 2019
- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Alma, Buchari., dkk. (2010). *Pembelajaran Studi Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Anggraini S., Lia dan Kirana Nathalia. (2014). *Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung : Nuansa Cendekia
- Anikina, Oksana V and Yakimenko, Elena V.(2014). *Edutainment As A Modern Technology Of Education*. Russia: National Research Tomsk Polytechnic University.
- Ariawan, Bayu, Muhsetyo, Gatot, dan Qohar, Abd. (2017). Pengembangan *Edutainment* Multimedia untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Program Linier Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan*, 2 (6), 780-789. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>. Diakses pada 20 Juni 2019
- Ariesto Hadi Sutopo. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- \_\_\_\_\_. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asyhar, Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Awan, Mutakin. (1997). *Pendidikan Ilmu Sosial*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Darmawan, Deni. (2012). *Inovasi Pendidikan (Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia Dan Pembelajaran Online)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.