

**PENGEMBANGAN MEDIA PETA DALAM PEMBELAJARAN IPS
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF DI KELAS V
SEKOLAH DASAR**

TESIS

*Ditulis untuk memenuhi sebagai salah satu persyaratan dalam
mendapatkan gelar Magister Pendidikan*



OLEH

**RAHMAWATI ERWIN
NIM. 16124116**

**PROGRAM STUDI S2 PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

ABSTRACT

Rahmawati Erwin, 2018 "Development of Map Media in Interactive Multimedia Based IPS Learning in Grade V of Elementary School". Thesis. Graduate Program of The Faculty of Education of State University of Padang.

Learning media used in the field map is generally still less innovative, shaped two-dimensional images are small, and have not utilized the technology. Learning media has not led the students to learn independently. For that developed a learning media that provides students the opportunity to learn independently, so that the material can last long in the memory of students. The objective of this research is to produce an interactive, effective, and effective interactive multimedia based map media.

This type of research is development research. The development model used is a 4-D model, consisting of four stages: define, design, develop and disseminate. The research data is obtained from validity, practicality and effectivity test. Validity test data is obtained through the media validation sheet. Practical data obtained from the result of questionnaire analysis of student and teacher response. Data effectiveness seen from observation activity and result learn student. The collected data were analyzed descriptively.

The results showed that the map media in IPS learning based on interactive multimedia developed has met the valid criteria with the characteristics of the media content has been in accordance with the curriculum, design and clear layout, ease of operation of the media, the language used is clear, simple, concise, easy to understand, and the presentation is clearly tailored to the characteristics of the students. The results of observation and questionnaire indicate that the learning media has been practical with the characteristic of having the contents and the objectives are clear, easy to read, interesting appearance and can increase the attractiveness / interest of students to learn Social Sciences (IPS). In addition, the media developed has also been effective in improving the activity and learning outcomes of students with 87.2% student learning mastery. Based on these results, it can be concluded that the map media in IPS learning based on interactive multimedia developed for grade V students of Elementary School is valid, practical, and effective.

Keywords: Learning Media, Multimedia Interactive, Social Sciences (IPS)

ABSTRAK

Rahmawati Erwin, 2018 “Pengembangan Media Peta dalam Pembelajaran IPS berbasis Multimedia Interaktif di Kelas V Sekolah Dasar”. Tesis. Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Media pembelajaran peta yang digunakan di lapangan pada umumnya masih kurang inovatif, berbentuk dua dimensi berukuran kecil, dan belum memanfaatkan teknologi. Media pembelajaran belum menuntun siswa belajar secara mandiri. Untuk itu dikembangkan media pembelajaran yang memberikan kesempatan siswa untuk belajar mandiri, sehingga materi pembelajaran dapat bertahan lama dalam ingatan siswa. Tujuan yang hendak dicapai adalah menghasilkan media peta berbasis multimedia interaktif yang valid, praktis, dan efektif.

Jenis penelitian ini adalah pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D, terdiri dari empat tahap yaitu *define*, *design*, *develop* dan *disseminate*. Data penelitian diperoleh dari uji validitas, praktikalitas dan efektivitas. Data uji validitas diperoleh melalui lembar validasi media. Data kepraktisan diperoleh dari hasil analisis angket respon siswa dan guru. Data keefektifan dilihat dari pengamatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media peta dalam pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dengan karakteristik isi media telah sesuai dengan kurikulum, desain dan layout yang jelas, kemudahan pengoperasian media, bahasa yang digunakan jelas, sederhana, ringkas, mudah dipahami, serta penyajiannya jelas disesuaikan dengan karakteristik siswa. Hasil pengamatan dan angket menunjukkan bahwa media pembelajaran sudah praktis dengan karakteristik memiliki isi dan tujuan yang jelas, mudah dibaca, tampilan menarik dan dapat meningkatkan daya tarik/minat siswa untuk belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Selain itu, media yang dikembangkan juga telah efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan tingkat ketuntasan belajar 87,2%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media peta dalam pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, IPS

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Nama Mahasiswa : Rahmawati Erwin

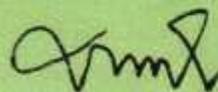
NIM : 16124116

Nama

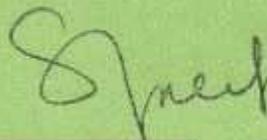
Tanda Tangan

Tanggal

Prof. Yalvema Miaz, M.A., Ph.D.
Pembimbing I



Dr. Syahniar, M.Pd., Kons.
Pembimbing II

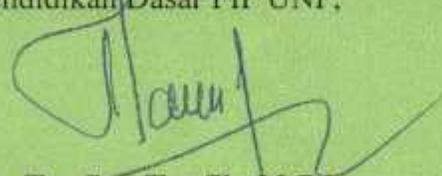


Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang,



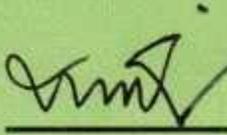
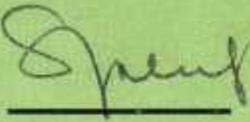
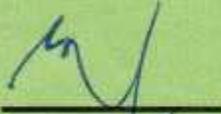
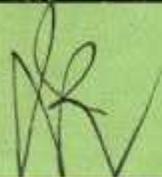
Dr. Alwen Bentri, M.Pd.
NIP.19610722 198602 1 002

Koordinator Program Studi S2
Pendidikan Dasar FIP UNP,



Dr. Taufina Taufik, M.Pd.
NIP.19620504 198803 2 002

**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN**

No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Prof. Yalvema Miaz, M.A., Ph.D.</u> Ketua		_____
2.	<u>Dr. Syahniar, M.Pd., Kons.</u> Sekretaris		_____
3.	<u>Drs. M. Fachri Adnan, M.Si., Ph.D.</u> Anggota		_____
4.	<u>Dr. Desyandri, M.Pd.</u> Anggota		_____
5.	<u>Dr. Irdamurni, M.Pd.</u> Anggota		_____

Mahasiswa:

Nama : Rahmawati Erwin

NIM : 16124116

Tanggal Ujian : 02 Agustus 2018

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan:

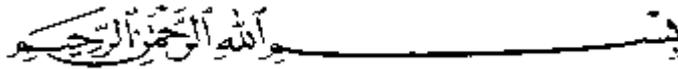
1. Karya tulis saya dengan judul, "Pengembangan Media Peta dalam Pembelajaran IPS berbasis Multimedia Interaktif di Kelas V Sekolah Dasar" adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, di samping dari arahan tim pembimbing, tim penguji, dan masukan dari rekan-rekan peserta seminar.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pula pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dengan pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Padang, Februari 2018



Rahmawati Erwin

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan tesis yang berjudul, **“Pengembangan Media Peta dalam Pembelajaran IPS berbasis Multimedia Interaktif di Kelas V Sekolah Dasar”**. Tesis ini dibuat untuk diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penyusunan tesis ini peneliti banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, arahan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Yalvema Miaz, M.A., Ph.D dan Ibu Dr. Syahniar, M.Pd., Kons, selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu dalam membimbing, memberi bantuan, arahan, serta motivasi hingga selesainya pelaksanaan penelitian dan penulisan tesis ini.
2. Bapak Drs. M. Fachri Adnan, M.Si., Ph.D., Bapak Dr. Desyandri, M.Pd., dan Ibu Dr. Irdamurni, M.Pd., selaku kontributor yang telah memberikan sumbangan pengetahuan serta pemikiran melalui masukan dan saran dalam rangka penyempurnaan tesis ini.
3. Ibu Dr. Taufina Taufik, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Prof. Mudjiran, M.S., Kons, Bapak Prof. Atmazaki, M.Pd, Bapak Dr. Darmansyah, ST., M.Pd, Bapak Dr. Ramalis Hakim, M.Pd, Bapak Drs. Arwin, M.Pd, Bapak Drs. Yunisrul, M.Pd, Bapak Drs. Amril Amir, M.Pd, Ibu Dra. Ritawati M, M.Pd, Ibu Dra. Hamimah, M.Pd dan Ibu Dra. Farida S, M.Pd selaku validator instrumen penelitian dan validator media yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan saran dan masukan.

5. Bapak dan Ibu Staf Pengajar Pendidikan Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan pengetahuan yang bermanfaat selama penulis kuliah.
6. Bapak dan Ibu Staf Tata Usaha Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan bantuan administrasi dan bantuan kemudahan dalam penelitian ini.
7. Bapak Sawir, S.Pd., MM dan Bapak Yusrianto, S.Pd. selaku kepala sekolah SD Pembangunan Laboratorium UNP dan kepala sekolah SD IT Buah Hati yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
8. Ibu Nanda Novita Sari, S.Pd., Ibu Ilmelia Warni, S.Pd., Ibu Lora Supriyanti, S.Pd. dan Ibu Rima Apriani, S.Pd. selaku guru kelas di SD Pembangunan Laboratorium UNP dan SD IT Buah Hati yang telah bersedia membantu penulis dalam memperoleh data selama penelitian.
9. Teristimewa untuk papa tercinta Darwin, mama tersayang Ernawati dan kakak satu-satunya Vini Ariani Erwin beserta semua keluarga yang selalu memberikan do'a, motivasi, dan kerja keras demi kesuksesan penulis dalam menyelesaikan studi dan tesis ini.
10. Fiqri Soniawan, S.Pd dan Dede Fikri Maulana, S.Pd yang telah membantu membuat media pembelajaran yang penulis kembangkan ke dalam *Adobe Flash CS 6*.
11. Rekan-rekan Program Studi Pendidikan Dasar kelas A, B, C, D angkatan 2016, yang telah memberikan semangat dan dorongan sehingga penulis mampu menyelesaikan tesis ini.
12. Semua teman-teman dan sahabat-sahabat, serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu dalam membantu penyelesaian tesis ini.

Penulisan tesis ini masih banyak memiliki kekurangan, untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan tesis ini. Semoga tesis ini bermanfaat bagi Program Studi Pendidikan Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

DAFTAR ISI

ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	12
C. Pembatasan Masalah	12
D. Rumusan Masalah	13
E. Tujuan Pengembangan	13
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	14
G. Pentingnya/ Manfaat Pengembangan	16
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	16
I. Defenisi Istilah	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	19
A. Landasan Teori	19
1. Hakikat Proses Pembelajaran	19
a. Pengertian Proses Pembelajaran	19
b. Karakteristik Proses Pembelajaran	20
c. Tujuan Proses Pembelajaran.....	21
d. Langkah-Langkah Proses Pembelajaran.....	22
2. Hakikat Media Pembelajaran.....	23
a. Pengertian Media Pembelajaran	23
b. Manfaat Media Pembelajaran	25
c. Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran	27
d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	28
e. Penggunaan Media dalam Pembelajaran	30
f. Pengembangan Media Pembelajaran	31
3. Hakikat Peta.....	34
a. Pengertian Peta	34
b. Karakteristik Peta.....	35
c. Fungsi Peta.....	36
d. Kegunaan Peta	38
e. Jenis-Jenis Peta	40

4. Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	43
a. Pengertian Pembelajaran IPS	43
b. Karakteristik Pembelajaran IPS	41
c. Tujuan Pembelajaran IPS.....	45
d. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS	46
5. Hakikat Multimedia Interaktif	47
a. Pengertian Multimedia Interaktif	47
b. Manfaat Multimedia Interaktif.....	48
c. Karakteristik Multimedia Interaktif	49
6. Pengembangan Media Peta dalam Pembelajaran IPS berbasis Multimedia Interaktif menggunakan <i>Adobe Flash CS6</i>	51
7. Karakteristik Siswa Kelas V SD.....	55
a. Perkembangan Intelektual.....	55
b. Perkembangan Bahasa	57
c. Perkembangan Sosial dan Emosional	58
d. Perkembangan Moral dan Spiritual	59
8. Persyaratan Pengembangan Media Pembelajaran	61
a. Validitas	61
b. Praktikalitas	62
c. Efektivitas	63
B. Penelitian yang Relevan	64
C. Kerangka Konseptual	67
BAB III METODE PENELITIAN.....	71
A. Jenis Penelitian	71
B. Model Pengembangan Penelitian	71
C. Prosedur Pengembangan	77
D. Uji Coba Produk.....	79
E. Subjek Penelitian.....	79
F. Teknik Pengumpulan Data	79
G. Teknik Analisis Data	82
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	89
A. Hasil Penelitian	89
B. Pembahasan	130
C. Keterbatasan Penelitian	138
BAB V PENUTUP.....	141
A. Kesimpulan.....	141
B. Implikasi	142
C. Saran.....	143
DAFTAR RUJUKAN	145
LAMPIRAN	150

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Konseptual	70
Bagan 3.1 Alur Pengembangan.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Penetapan Tingkat Kevalidan.....	83
Tabel 3.2 Kategori Kepraktisan Produk	85
Tabel 3.3 Kriteria Aktivitas Siswa.....	85
Tabel 3.4 Kategori Hasil Belajar Ranah Sikap	87
Tabel 4.1 Nama Validator Instrumen Validasi	106
Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Penilaian Instrumen Validasi.....	107
Tabel 4.3 Nama Validator RPP	108
Tabel 4.4 Nama Validator Media Pembelajaran.....	109
Tabel 4.5 Uji validitas media	110
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Materi.....	112
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Bahasa.....	113
Tabel 4.8 Nama Validator Media Pembelajaran	114
Tabel 4.9 Hasil Revisi Media Pembelajaran Peta berbasis Multimedia Interaktif Aspek Media, Isi, dan Kebahasaan.....	115
Tabel 4.10 Hasil Pengamatan Keterlaksanaan RPP	120
Tabel 4.11 Hasil Respon Guru terhadap Praktikalitas Media Pembelajaran	121
Tabel 4.12 Hasil Respon Siswa terhadap Praktikalitas Media Pembelajaran	122
Tabel 4.13 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa	124
Tabel 4.14 Hasil Efektifitas siswa kelas V.....	126
Tabel 4.15 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa	127
Tabel 4.16 Hasil Efektifitas siswa kelas V.....	129

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Nilai MID Siswa Kelas V SD Pembangunan Laboratorium UNP Pada Mata Pelajaran IPS Tahun Ajaran 2017/2018	150
Lampiran 2	<i>Flowchart</i>	151
Lampiran 3	<i>Storyboard</i>	152
Lampiran 4	Kisi – kisi Lembar Validasi Instrumen.....	213
Lampiran 5	Hasil Penilaian Instrumen Lembar Validasi RPP oleh Validator 1	214
Lampiran 6	Hasil Penilaian Instrumen Lembar Validasi RPP oleh Validator 2	215
Lampiran 7	Hasil Penilaian Instrumen Lembar Validasi RPP oleh Validator 3	216
Lampiran 8	Hasil Penilaian Instrumen Lembar Validasi Media oleh Validator 1	217
Lampiran 9	Hasil Penilaian Instrumen Lembar Validasi Media oleh Validator 2	218
Lampiran 10	Hasil Penilaian Instrumen Lembar Validasi Media oleh Validator 3	219
Lampiran 11	Hasil Penilaian Instrumen Keterlaksanaan RPP oleh Validator 1	220
Lampiran 12	Hasil Penilaian Instrumen Keterlaksanaan RPP oleh Validator 2	221
Lampiran 13	Hasil Penilaian Instrumen Keterlaksanaan RPP oleh Validator 3	222
Lampiran 14	Hasil Penilaian Instrumen Respon Guru oleh Validator 1	223
Lampiran 15	Hasil Penilaian Instrumen Respon Guru oleh Validator 2	224
Lampiran 16	Hasil Penilaian Instrumen Respon Guru oleh Validator 3	225
Lampiran 17	Hasil Penilaian Instrumen Praktikalitas Respon Siswa oleh Validator 1	226

Lampiran 18	Hasil Penilaian Instrumen Praktikalitas Respon Siswa oleh Validator 2	227
Lampiran 19	Hasil Penilaian Instrumen Praktikalitas Respon Siswa oleh Validator 3	228
Lampiran 20	Hasil Penilaian Instrumen Lembar Validasi	229
Lampiran 21	Rekapitulasi Hasil Penilaian Instrumen Lembar Validasi	234
Lampiran 22	Kisi-kisi Lembar Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Media Peta dalam Pembelajaran IPS berbasis Multimedia Interaktif di kelas V Sekolah Dasar	235
Lampiran 23	Hasil Validasi RPP oleh Validator Ahli 1	237
Lampiran 24	Hasil Validasi RPP oleh Validator Ahli 2	239
Lampiran 25	Hasil Validasi RPP oleh Validator Ahli 3	241
Lampiran 26	Rekapitulasi Hasil Validasi RPP oleh Validator Ahli	243
Lampiran 27	Hasil Validasi RPP oleh Validator Praktisi 1	246
Lampiran 28	Hasil Validasi RPP oleh Validator Praktisi 2	248
Lampiran 29	Hasil Validasi RPP oleh Validator Praktisi 3	250
Lampiran 30	Rekapitulasi Hasil Validasi RPP oleh Validator Praktisi	252
Lampiran 31	Rekapitulasi Hasil Validasi RPP	255
Lampiran 32	Kisi-kisi Instrumen Validasi Media Peta dalam Pembelajaran IPS berbasis Multimedia Interaktif di kelas V Sekolah Dasar Media Aspek Media	256
Lampiran 33	Hasil Validasi Multimedia Interaktif Aspek Media oleh Validator 1	257
Lampiran 34	Hasil Validasi Multimedia Interaktif Aspek Media oleh Validator 2	259
Lampiran 35	Hasil Validasi Multimedia Interaktif Aspek Media oleh Validator 3	261
Lampiran 36	Rekapitulasi Hasil Validasi Multimedia Interaktif Aspek Media	263

Lampiran 37	Kisi-kisi Instrumen Validasi Media Peta dalam Pembelajaran IPS berbasis Multimedia Interaktif di kelas V Sekolah Dasar Media Aspek Isi.....	265
Lampiran 38	Hasil Validasi Multimedia Interaktif Aspek Isi oleh Validator 1	266
Lampiran 39	Hasil Validasi Multimedia Interaktif Aspek Isi oleh Validator 2	268
Lampiran 40	Hasil Validasi Multimedia Interaktif Aspek Isi oleh Validator 3	270
Lampiran 41	Rekapitulasi Hasil Validasi Multimedia Interaktif Aspek Isi...	272
Lampiran 42	Kisi-kisi Instrumen Validasi Media Peta dalam Pembelajaran IPS berbasis Multimedia Interaktif di kelas V Sekolah Dasar Media Aspek Bahasa	274
Lampiran 43	Hasil Validasi Multimedia Interaktif Aspek Bahasa oleh Validator 1	275
Lampiran 44	Hasil Validasi Multimedia Interaktif Aspek Bahasa oleh Validator 2	277
Lampiran 45	Hasil Validasi Multimedia Interaktif Aspek Bahasa oleh Validator 3	279
Lampiran 46	Rekapitulasi Hasil Validasi Multimedia Interaktif Aspek Bahasa.....	281
Lampiran 47	Rekapitulasi Hasil Validasi Media Peta dalam Pembelajaran IPS berbasis Multimedia Interaktif di kelas V Sekolah Dasar .	283
Lampiran 48	Kisi-kisi Lembar Keterlaksanaan RPP menggunakan Media Peta dalam Pembelajaran IPS berbasis Multimedia Interaktif di kelas V Sekolah Dasar	284
Lampiran 49	Hasil Pengamatan Keterlaksanaan RPP sekolah Uji Coba oleh Observer.....	285
Lampiran 50	Hasil Pengamatan Keterlaksanaan RPP sekolah Penyebaran oleh Observer.....	287

Lampiran 51	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Keterlaksanaan RPP sekolah Uji Coba menggunakan Media Peta dalam Pembelajaran IPS berbasis Multimedia Interaktif di kelas V sekolah dasar oleh Observer	289
Lampiran 52	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Keterlaksanaan RPP sekolah Penyebaran menggunakan Media Peta dalam Pembelajaran IPS berbasis Multimedia Interaktif di kelas V sekolah dasar oleh Observer.....	291
Lampiran 53	Kisi-Kisi Lembar Respon Guru terhadap Praktikalitas Media Peta dalam Pembelajaran IPS berbasis Multimedia Interaktif di kelas V Sekolah Dasar.....	293
Lampiran 54	Hasil Respon Guru terhadap Praktikalitas Media Peta dalam Pembelajaran IPS berbasis Multimedia Interaktif di kelas V Sekolah Dasar	294
Lampiran 55	Hasil Respon Guru terhadap Praktikalitas Media Peta dalam Pembelajaran IPS berbasis Multimedia Interaktif di kelas V Sekolah Dasar	296
Lampiran 56	Rekapitulasi Hasil Respon Guru terhadap Praktikalitas Media Peta dalam Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif di kelas V Sekolah Dasar	298
Lampiran 57	Rekapitulasi Hasil Respon Guru terhadap Praktikalitas Media Peta dalam Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif di kelas V Sekolah Dasar.....	299
Lampiran 58	Kisi-kisi Lembar Respon Siswa terhadap Praktikalitas Media Peta dalam Pembelajaran IPS berbabasis Multimedia Interaktif di kelas V Sekolah Dasar.....	300
Lampiran 59	Hasil Lembar Respon Siswa terhadap Praktikalitas Media Peta dalam Pembelajaran IPS berbasis Multimedia Interaktif di kelas V Sekolah Dasar.....	301

Lampiran 60	Rekapitulasi Respon Siswa terhadap Praktikalitas Media Peta dalam Pembelajaran IPS berbasis Multimedia Interaktif di kelas V Sekolah Dasar.....	302
Lampiran 61	Persentase Hasil Respon Siswa terhadap Praktikalitas Media Peta dalam Pembelajaran IPS berbasis Multimedia Interaktif di kelas V Sekolah Dasar.....	303
Lampiran 62	Rekapitulasi Respon Siswa terhadap Praktikalitas Media Peta dalam Pembelajaran IPS Berbasis Multimedia Interaktif di kelas V sekolah dasar	304
Lampiran 63	Persentase Hasil Respon Siswa terhadap Praktikalitas Media Peta dalam Pembelajaran IPS berbasis Multimedia Interaktif di kelas V Sekolah Dasar.....	305
Lampiran 64	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa terhadap Efektivitas Media Peta dalam Pembelajaran IPS berbasis Multimedia Interaktif di kelas V sekolah dasar Pertemuan I.....	306
Lampiran 65	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa terhadap Efektivitas Media Peta dalam Pembelajaran IPS berbasis Multimedia Interaktif di kelas V sekolah dasar Pertemuan II.....	307
Lampiran 66	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa terhadap Efektivitas Media Peta dalam Pembelajaran IPS berbasis Multimedia Interaktif di kelas V sekolah dasar Pertemuan III	308
Lampiran 67	Rekapitulasi Aktivitas Siswa Sekolah Uji Coba	309
Lampiran 68	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa terhadap Efektivitas Media Peta dalam Pembelajaran IPS berbasis Multimedia Interaktif di kelas V Sekolah Dasar Pertemuan I	310
Lampiran 69	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa terhadap Efektivitas Media Peta dalam Pembelajaran IPS berbasis Multimedia Interaktif di kelas V Sekolah Dasar Pertemuan II.....	311
Lampiran 70	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa terhadap Efektivitas Media Peta dalam Pembelajaran IPS berbasis Multimedia Interaktif di kelas V Sekolah Dasar Pertemuan III.....	312

Lampiran 71	Rekapitulasi Aktivitas Siswa Sekolah Penyebaran	313
Lampiran 72	Hasil Lembar Kerja Siswa.....	314
Lampiran 73	Hasil Penilaian Afektif	315
Lampiran 74	Hasil Penilaian Psikomotor	316
Lampiran 75	Hasil Penilaian Kognitif	317
Lampiran 76	Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa di Sekolah Uji Coba	318
Lampiran 77	Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa di Sekolah Penyebaran	319
Lampiran 78	Dokumentasi.....	320
Lampiran 79	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	324

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD). Pada dasarnya mata pelajaran IPS diberikan di SD sebagai bekal untuk menciptakan warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab serta cinta damai bukan hanya dalam dimensi rasional melainkan juga dalam dimensi spiritual, intelektual, dan sosial. Tujuan pembelajaran IPS bukan lagi semata-mata untuk memberikan pengetahuan dan menghafal sejumlah fakta dan informasi saja, namun siswa diharapkan juga dapat mengembangkan keterampilan mulai dari keterampilan akademik sampai kepada keterampilan sosialnya (Gunawan, 2011:21)

Mengingat pentingnya tujuan pembelajaran IPS di atas dapat dipahami bahwa siswa dituntut untuk aktif dan menemukan sendiri pengetahuannya melalui keterampilan berfikir. Sehingga materi pembelajaran tersebut menjadi lebih bermakna dan dapat dijadikan sebagai bekal untuk hidup bermasyarakat. Tidak hanya masyarakat di lingkungannya saja, namun juga masyarakat global.

Penyampaian materi yang dilakukan guru dalam pembelajaran menggunakan berbagai strategi dan metode pembelajaran. Jenis strategi dan metode pembelajaran yang digunakan guru sangat beragam mulai dari konvensional sampai berbasis teknologi. Semua dilakukan guru guna

mencapai harapan tujuan pembelajaran, namun pembelajaran yang dilakukan masih didominasi guru. Guru bisa memanfaatkan berbagai perkembangan teknologi yang ada. Berdasarkan penelitian Achmad (2012:1) diketahui perkembangan teknologi berpengaruh dalam bidang pendidikan, yaitu semakin membantu ditemukannya metode pembelajaran baru dan pemanfaatan media berbasis komputer sebagai sarana pendukung pendidikan. Memanfaatkan teknologi ini juga diharapkan terciptanya inovasi baru yang menjadi salah satu tuntutan dalam pembelajaran.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat tidak terkecuali bagi siswa SD. Pengaruh teknologi ini terlihat dari banyaknya siswa SD sekarang yang sangat suka bermain *gadget*. Bahkan terkadang mereka asyik sendiri dan kurang bersosialisasi dengan lingkungannya. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan mengkombinasikan pembelajaran dan teknologi pada media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Selain itu juga dapat membantu membangkitkan minat, motivasi belajar, pemahaman, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Misalnya grafik, film, slide, foto, serta pembelajaran dengan menggunakan komputer.

Berdasarkan hasil penelitian Astuti (2015:8) diketahui bahwa proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien dengan pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran. Pada tahap pendidikan anak usia SD, siswa akan

cenderung lebih tertarik dengan media yang di dalamnya terdapat warna-warna cerah serta media yang menarik perhatian. Pada tahap ini siswa akan lebih mudah mengingat suatu bentuk atau tulisan yang memiliki ciri warna menarik serta bentuk yang komunikatif dan menyenangkan.

Pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun berdasarkan observasi dan wawancara tidak terbimbing dengan guru kelas V SD Pembangunan Laboratorium UNP yaitu Ibu Nanda Novita Sari, S.Pd yang peneliti lakukan pada tanggal 20 dan 27 Juli 2017 terlihat bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih sangat terbatas. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya sebatas memanfaatkan media gambar yang terdapat pada buku paket. Media buku paket digunakan dengan meminta siswa mengamati gambar yang terdapat pada buku tersebut, sehingga media yang digunakan masih tergolong semi abstrak.

Hal ini cenderung mengakibatkan suasana pembelajaran menjadi kurang menarik bagi siswa. Selain itu guru juga masih menggunakan media gambar peta Indonesia berbentuk dua dimensi yang bertujuan untuk menunjukkan letak peninggalan sejarah. Gambar peta dua dimensi yang digunakan guru di sekolah dapat dilihat pada gambar 1.1. Namun, media peta yang digunakan masih kurang inovatif, berukuran kecil serta belum memanfaatkan teknologi yang mampu menggambarkan materi agar lebih mudah dipahami siswa.



Gambar 1.1 Peta

Berbagai permasalahan di lapangan yang ditemukan Nugraha (2017) dan digunakan sebagai landasannya untuk melakukan penelitiannya, bahwa kurangnya pemanfaatan multimedia diakibatkan oleh beberapa hal, yaitu 1) pembelajaran didominasi menggunakan buku paket yang dirasa mencukupi kebutuhan pembelajaran di kelas; 2) buku paket yang digunakan kurang dilengkapi dengan informasi pendukung yang jelas; 3) buku paket yang digunakan sebagai media kurang menggambarkan bentuk aslinya. Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan Fanny (2013) terdapat beberapa permasalahan pada pembelajaran: 1) pembelajaran masih dalam bentuk ceramah, tutorial, latihan dan penugasan; 2) minimnya ketersediaan *software* pembelajaran IPS SD; 3) masih banyak menggunakan media cetak (buku paket, modul, LKS); 4) media yang digunakan kurang memperhatikan interaksi siswa selama mengikuti pembelajaran.

Permasalahan yang ditemukan dan menjadi landasan berbagai penelitian, tidak jauh berbeda dengan yang penulis temukan di lapangan. Pada saat observasi pembelajaran IPS, terlihat beberapa orang siswa kurang mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan oleh guru.

Beberapa orang siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran karena terlihat kurang aktif. Selain itu juga terlihat siswa yang mengobrol dengan teman yang ada di sebelahnya, sehingga siswa kurang fokus pada saat berlangsungnya pembelajaran IPS. Siswa kurang mampu mengungkapkan ide atau gagasan yang dimiliki sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna.

Berdasarkan fenomena tersebut, diduga penyebab permasalahan dapat berasal dari guru dan siswa. Faktor guru: (1) pembelajaran yang tercipta pada saat proses pembelajaran masih didominasi oleh guru, (2) kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, (3) guru kurang kreatif menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, menarik, dan menyenangkan, (4) guru belum menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang abstrak dalam pembelajaran IPS, (5) guru belum menemukan media yang efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran, (6) guru belum menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa.

Sedangkan dari faktor siswa, yaitu: (1) motivasi belajar siswa rendah, (2) antusiasme siswa mengikuti pembelajaran cenderung rendah, karena terbatasnya sumber belajar, (3) gaya belajar siswa berbeda-beda di dalam kelas, (4) kemampuan beberapa orang siswa dalam menangkap pembelajaran rendah, (5) siswa membutuhkan media yang bervariasi dalam belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut dapat dipahami bahwa minat dan motivasi siswa kelas V SD dalam belajar mata pelajaran IPS masih

rendah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam menyampaikan materi dan perlu dioptimalkan, sehingga siswa kelas V SD mudah memahami materi yang abstrak, yang tidak bisa dilihat langsung oleh indera dan dibawa ke dalam kelas. Guru harus kreatif dan inovatif memilih media yang sesuai untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Guru harus mengusahakan agar proses pembelajaran IPS lebih menarik, lebih inovatif dan menyenangkan.

Permasalahan rendahnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS tidak hanya berdampak kepada proses pembelajaran, namun juga berdampak pada rendahnya hasil belajar IPS siswa. Salah satu cara untuk melihat keberhasilan proses pembelajaran adalah melalui hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas V SD Pembangunan Laboratorium UNP dibuktikan dengan adanya beberapa orang siswa yang masih berada di bawah KKM sekolah yaitu 78. Berdasarkan hasil nilai MID pada mata pelajaran IPS dari 20 orang siswa kelas V, 13 siswa nilainya berada di bawah KKM dan hanya 7 orang siswa yang berada di atas KKM.

Setelah mengamati pembelajaran dapat dipahami, salah satu faktor rendahnya hasil belajar dan kurangnya ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran IPS adalah media. Media pembelajaran merupakan salah satu pendukung proses pembelajaran. Faktor kurang ketertarikan inilah yang menyebabkan siswa kesulitan memahami materi pembelajaran yang

disampaikan guru. Ketika hal ini terjadi, siswa berkemungkinan besar akan mengalami kesulitan mengikuti materi-materi pembelajaran selanjutnya.

Media peta yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPS masih tergolong semi abstrak. Sedangkan menurut teori Piaget bahwa anak umur 7/8 tahun – 11/12 tahun berdasarkan tingkat perkembangannya berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini anak telah memiliki kecakapan berfikir logis, akan tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat konkret. Anak pada umur tersebut berada pada jenjang pendidikan SD. Oleh karena itu seorang guru masih dapat menggunakan media peta dua dimensi namun harus dilakukan inovasi agar lebih menarik dan terlihat seakan konkret bagi siswa.

Diharapkan segala sesuatu yang tidak bisa dihadirkan dalam wujud yang sebenarnya di dalam kelas dapat diketahui siswa melalui media yang digunakan. Disamping itu guru juga dapat menggunakan media peta memanfaatkan teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan membantu meningkatkan pemahaman siswa. Penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi berupa peta diharapkan akan adanya perubahan suasana belajar menjadi lebih bervariasi dan aktif. Selain itu diharapkan juga akan berpengaruh terhadap minat belajar dan pemahaman siswa dalam menerima materi-materi yang disampaikan oleh guru.

Menurut Piaget (Klonari, 2014:42), *“In addition the literature indicates that the abilities of reading, decoding and drawing maps constitutes long-lasting fundamental skills, very useful in life and with great pedagogical value that strengthens learning in all aspects of the curriculum“*, artinya

bahwa menggunakan pengkodean dan penggambaran peta merupakan keterampilan yang dapat bertahan lama, sangat berguna dalam kehidupannya. Jadi penggunaan pengkodean berupa simbol yang terdapat pada peta mampu memudahkan pemahaman siswa. Penggunaan peta ini juga dapat dijadikan sebagai penyalur kegemaran siswa dalam mengikuti perkembangan teknologi.

Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia dapat dikemas dan didesain semenarik mungkin, dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki. Media pembelajaran berbasis multimedia haruslah mudah digunakan yang memuat navigasi-navigasi sederhana sehingga memudahkan pengguna. Selain itu harus menarik agar merangsang pengguna ingin menjelajah program, sehingga seluruh materi pembelajaran yang terkandung di dalamnya dapat terserap dengan baik.

Materi pembelajaran yang terkandung didalamnya juga harus disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, kurikulum dan mengandung banyak manfaat. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi, game, dan lain-lain. Pembelajaran menggunakan multimedia muncul dan berkembang berdasarkan pengaruh perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran dan kejenuhan komunikatifnya penyampaian materi pembelajaran di kelas yang dapat memotivasi belajar siswa. Pembelajaran menggunakan multimedia bertujuan memudahkan proses pembelajaran, menumbuhkan kreativitas dan inovasi pendidik dalam mendesain

pembelajaran yang komunikatif dan interaktif, serta sebagai jalan permasalahan di tengah kesibukan pendidikan (Daryanto, 2010:64).

Seperti yang disampaikan Ibrahim (Daryanto, 2010:3), bahwa hasil belajar yang optimal juga merupakan salah satu cerminan hasil pendidikan yang berkualitas dan pendidikan yang berkualitas memerlukan sumber daya guru yang mampu dan siap berperan secara profesional dalam lingkungan sekolah dan masyarakat. Salah satu peran guru adalah sebagai fasilitator yang sangat berperan dalam memberikan pelayanan untuk memudahkan siswa saat proses pembelajaran. Disini, guru dituntut untuk memiliki kemampuan dan kreativitas dalam menggunakan media pembelajaran yang cocok sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Salah satu program yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan multimedia interaktif adalah program *adobe flash*. Program *adobe flash* ini merupakan program yang dapat memvisualisasikan dunia nyata dengan memanfaatkan teknologi. Program *adobe flash* juga memiliki berbagai jenis yang selalu memiliki berbagai fitur pembaharuan disetiap jenisnya. Salah satu jenis dari *adobe flash* adalah tipe *Creative Suite (CS) 6*. *Adobe flash CS6* adalah jenis program animasi *vector* yang dikembangkan oleh perusahaan *Adobe Inc* dan merupakan aplikasi animasi sangat populer dikalangan praktisi dan designer aplikasi multimedia, serta memiliki banyak fitur pendukung. Kelebihan tersebut diharapkan akan terwujudnya sebuah aplikasi media pembelajaran yang menarik yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Program *adobe flash* CS6 digunakan untuk membuat animasi dengan penggabungan unsur media seperti audio, teks, video, gambar, dan lainnya sesuai kebutuhan. *Adobe flash* CS6 ini memiliki fasilitas dan kemampuan yang bagus dalam menghasilkan animasi, sehingga keberadaan media dirasa dapat memvisualisasikan materi. Menurut Salim dan Dayang (2014:8332):

Excess of adobe flash when compared to other software: (1) able to create an interactive button with a movie or other objects; (2) adobe flash capable of making color transparencies in the movie; (3) adobe flash is able to make changes to the animation of the form into another form and is capable of making motion animation by following a predetermined path; (4) file can be converted and published to the application files (exe); (5) tools provided more varied.

Maksudnya adalah terdapat kelebihan *adobe flash* bila dibandingkan dengan perangkat lunak lain: (1) mampu membuat tombol interaktif dengan video atau benda lainnya; (2) *adobe flash* mampu membuat transparansi warna dalam video; (3) *adobe flash* mampu melakukan perubahan animasi ke bentuk lain dan mampu membuat animasi gerak dengan mengikuti jalur yang telah ditentukan; (4) file dapat dikonversi dan dipublikasikan ke file aplikasi; (5) alat yang disediakan lebih bervariasi.

Sesuai dengan penjelasan tersebut dari semua tipe *adobe flash* CS, tipe *adobe flash* CS6 adalah tipe terbaru dan memiliki keunggulan dibandingkan dengan tipe lainnya. Penggunaan media *adobe flash* CS6 ini diharapkan membantu siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena disajikan dalam tampilan yang menyenangkan. Pada media peta dalam pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif menggunakan program *adobe flash* CS6 ini diharapkan membantu siswa memahami materi tentang

pembelajaran dengan mengamati gambar yang di proyeksikan melalui multimedia interaktif. Secara tidak langsung siswa akan merasa terbantu dan lebih cepat memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, telah pernah dilakukan penelitian oleh peneliti lain yaitu Asma Desi Ratnasari (2015) tentang pengembangan media peta budaya Indonesia pada mata pelajaran IPS bagi siswa kelas IV SD. Penelitian ini meneliti tentang Media Peta Budaya Indonesia untuk siswa kelas IV SD. Penelitian lain yaitu Yeniati Astuti (2015) meneliti tentang media pembelajaran berbasis komputer. Peneliti meneliti tentang media yang berbasis komputer di kelas IV SD pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Rina Izlatul Lailiyah dan Suci Rohayati (2015) tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe flash CS 6* pada mata pelajaran akutansi siswa SMK. Penelitian ini meneliti pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe flash CS 6* mata pelajaran akutansi untuk siswa SMK. Penelitian yang dilakukan Efi Trianingrum dan Gamaliel Septian Airlanda (2017) meneliti tentang media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan *adobe flash CS 6*. Penelitian ini meneliti tentang media pembelajaran multimedia interaktif untuk siswa kelas 3 SD menggunakan program *adobe flash CS 6*. Penelitian lain diteliti oleh Joko Kuswanto dan Yosita Walusfa (2017) tentang pengembangan multimedia pembelajaran di kelas VIII. Penelitian ini meneliti tentang multimedia pembelajaran untuk siswa kelas VIII pada mata pelajaran teknologi informasi.

Dari beberapa penelitian di atas, belum ada penelitian yang mengkaji tentang media peta dalam pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif di kelas V sekolah dasar menggunakan program *adobe flash CS 6*. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Media Peta dalam Pembelajaran IPS berbasis Multimedia Interaktif di Kelas V Sekolah Dasar”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Media yang digunakan guru masih bersifat konvensional.
2. Media peta dalam pembelajaran IPS yang tersedia terbatas, kurang menarik dan kurang inovatif.
3. Media peta dalam pembelajaran IPS belum mampu menggambarkan materi agar mudah dipahami siswa.
4. Belum dikembangkannya media peta dalam pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif yang menggunakan program *adobe flash CS6*.

C. Pembatasan Masalah

Masalah pada penelitian ini perlu dibatasi agar ada titik fokus yang menjadi studi kajiannya. Berikut merupakan pembatasan masalah pada penelitian ini:

1. Media pembelajaran ini dibatasi pada media peta berbasis multimedia interaktif
2. Multimedia interaktif ini menggunakan program *adobe flash CS6*.

3. Media pembelajaran peta ini dibatasi pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.
4. Sub materi pada pengembangan media pembelajaran meliputi: suku, alat musik tradisional, pakaian adat, rumah adat, senjata tradisional, dan tarian tradisional.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana validitas, praktikalitas, dan efektifitas media peta dalam pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif untuk siswa kelas V Sekolah Dasar?”. Rumusan masalah tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media peta dalam pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif yang valid untuk siswa kelas V Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana pengembangan media peta dalam pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif yang praktis untuk siswa kelas V Sekolah Dasar ?
3. Bagaimana pengembangan media peta dalam pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif yang efektif untuk siswa kelas V Sekolah Dasar ?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang hendak dicapai dalam pengembangan ini adalah untuk menghasilkan:

1. Media peta dalam pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif yang valid untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.
2. Media peta dalam pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif yang praktis untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

3. Media peta dalam pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif yang efektif untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media peta untuk siswa kelas V Sekolah Dasar yang dirancang seoptimal mungkin dalam bentuk multimedia interaktif memperhatikan berbagai aspek. Spesifikasi media yang akan dihasilkan dengan memperhatikan berbagai aspek adalah sebagai berikut:

1. Aspek Media

Media pembelajaran peta berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran IPS ini menggunakan alat bantu *laptop/ notebook* dan tidak bisa digunakan untuk HP/android. Karena jenis *publish adobe flash* yang digunakan untuk *laptop/ notebook* dan HP/ android berbeda. Pengguna multimedia interaktif ini tidak harus menginstal software *adobe flash CS 6*, karena multimedia interaktif dikemas dalam format *.exe.*, sehingga dapat langsung dijalankan tanpa menginstal *software* tersebut. Materi media pembelajaran terkait dengan keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia sesuai SK dan KD. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran peta berbasis multimedia interaktif yang dapat digunakan oleh siswa kelas V SD dalam pembelajaran IPS. Media ini dikemas dalam bentuk *soft file* yang dapat digunakan secara bebas dan praktis.

Dalam pembuatannya media ini dirancang dengan menggunakan *software* atau perangkat lunak *adobe flash CS6*. Media pembelajaran dioperasikan pada *flash player* dan hanya dapat digunakan dengan bantuan

seperangkat *laptop/ notebook* yang mampu menghasilkan tampilan gambar (visual) dan suara (audio). Desain yang digunakan adalah desain penyajian/ tampilan (perpaduan warna yang menarik) dan desain isi yang menggunakan huruf (*arial*) yang mudah dibaca. Materi disajikan dalam bentuk gambar yang berkaitan dengan keragaman suku bangsa dan budaya yang ada di Indonesia untuk mempermudah siswa memahami materi.

2. Aspek Isi

Media peta berbasis multimedia interaktif mata pelajaran IPS pada semester I, materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Bentuk tampilan media ini didesain dengan menonjolkan gambar peta Indonesia yang menggambarkan keragaman suku bangsa dan budaya yang ada di Indonesia. Keragaman tersebut dapat terlihat dari suku, alat musik tradisional, pakaian adat, rumah adat, senjata tradisional, dan tarian tradisional yang menjadi ciri khas setiap provinsi yang ada di Indonesia.

Selain itu sebagai penunjang pada media juga dilengkapi dengan musik latar ciri khas setiap provinsi dan video tarian setiap provinsi yang ada di Indonesia. Media pembelajaran yang dikembangkan ini adalah media peta dalam pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif menggunakan program *adobe flash CS6* dengan materi yang telah disusun berdasarkan SK dan KD yang akan dicapai.

3. Aspek Bahasa

Bahasa yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan bahasa siswa kelas V SD. Aspek bahasa

harus disesuaikan dengan tingkat bahasa yang mudah dipahami siswa. Tingkat bahasa yang mudah dipahami siswa adalah yang singkat, jelas, dan langsung pada intinya.

G. Pentingnya/ Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk kepentingan teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis, penelitian ini diharapkan bermanfaat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran IPS, khususnya pengembangan media pembelajaran yang materinya berkaitan dengan peta.
2. Secara Praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pihak berikut.
Pertama, bagi siswa dapat membantu dan memudahkan siswa dalam memahami konsep pembelajaran IPS serta diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar. *Kedua*, bagi guru sebagai pendorong melakukan inovasi terhadap media peta dalam pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan berfikir dan motivasi belajar siswa. *Ketiga*, bagi sekolah menjadi inovasi baru dalam pemanfaatan media pembelajaran khususnya media peta berbasis multimedia interaktif untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. *Keempat*, bagi peneliti sebagai titik tolak peneliti lain untuk melakukan penelitian berikutnya.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pada penelitian ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan dapat di standarisasi melalui uji validitas, praktikalitas, dan

efektivitas. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya multimedia interaktif yang dikembangkan. Uji praktikalitas dilakukan sebagai upaya mengetahui praktis serta mudah tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk digunakan. Sedangkan uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan yang diharapkan secara maksimal melalui media pembelajaran yang dikembangkan.

Keterbatasan dari penelitian yang dikembangkan adalah ketersediaan fasilitas PC/laptop/*notebook* di sekolah tersebut. Selain itu juga terdapat keterbatasan pada tahap penyebaran (*disseminate*). Karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya penyebaran hanya dilakukan pada skala terbatas yaitu pada satu sekolah lain.

I. Defenisi Istilah

Agar tidak menimbulkan perbedaan penafsiran istilah dalam penelitian, maka dikemukakan beberapa istilah yang banyak digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk yang dihasilkan. Produk yang dimaksud adalah media peta dalam pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif.

2. Media Pembelajaran Peta

Media pembelajaran merupakan semua bentuk perantara yang digunakan untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima pesan. Media dapat

dikombinasikan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi yang dimanfaatkan adalah multimedia interaktif menggunakan program *adobe flash* CS6. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam belajar. Media peta merupakan gambaran permukaan bumi dan gejala-gejalanya yang dibuat dan dilukiskan pada bidang datar.

3. Multimedia Interaktif

Suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki dalam proses pembelajaran.

4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pembelajaran IPS mengkaji peristiwa, fakta, konsep, generalisasi dan nilai yang berkaitan dengan isu-isu sosial bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya.