

PAPER NAME

**Artikel Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS Di SD.pdf**

AUTHOR

**Lutfi Lutfi**

WORD COUNT

**4007 Words**

CHARACTER COUNT

**26061 Characters**

PAGE COUNT

**10 Pages**

FILE SIZE

**302.1KB**

SUBMISSION DATE

**Mar 29, 2022 3:11 PM GMT+8**

REPORT DATE

**Mar 29, 2022 3:13 PM GMT+8**

### ● 14% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 14% Publications database
- Crossref database

### ● Excluded from Similarity Report

- Internet database
- Submitted Works database
- Quoted material
- Small Matches (Less than 10 words)
- Crossref Posted Content database
- Bibliographic material
- Cited material

## PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

**Lutfi B.<sup>1</sup>, Amir Abdu<sup>2</sup>, Abd. Haling<sup>3</sup>, Bhakti Prima Findiga Hermuttaqien\*<sup>4</sup>**  
Universitas Negeri Makassar Indonesia

Diterima : 18 Juni 2020

Disetujui : 29 Juli 2020

Dipublikasikan : Juli 2020

### 9 Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran IPS yang valid, praktis, dan efektif. Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* dengan langkah-langkah yaitu: (1) pengumpulan informasi awal, (2) perancangan, (3) pengembangan, (4) penilaian, (5) revisi produk, dan (6) penyebarluasan dan implementasi. Penilaian produk yang dihasilkan dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu penilaian kesahan, kepraktisan, dan keefektifan. Subjek penelitian adalah ahli isi mata pelajaran, ahli media, pemandu mata pelajaran, guru, dan siswa. Subjek uji-coba lapangan adalah murid kelas VI pada tiga SD di Kecamatan Tanete Riattang Timur Kabupaten Bone. Pengumpulan data dilakukan melalui angket, panduan wawancara, dan tes hasil belajar. Data dalam penelitian ini terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data dilakukan melalui analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Tanggapan pakar terhadap produk multimedia dalam pembelajaran IPS dan perangkatnya adalah "valid"; 2) Tanggapan guru terhadap produk multimedia berada pada kategori "sangat baik"; dan 3) Respon murid terhadap penggunaan multimedia berada pada kategori "sangat baik"; 4) Hasil uji-coba terbatas pada beberapa pokok bahasan dalam pembelajaran adalah "sangat efektif. Dengan demikian, produk multimedia dalam pembelajaran IPS memenuhi kriteria yang telah ditetapkan, yaitu valid, praktis dan efektif untuk disebarluaskan dan diimplementasikan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Multimedia, pembelajaran IPS

### 17 Abstract

This study aims to produce valid, practical and effective social studies learning multimedia. The research method used is research and development with the steps of: (1) gathering initial information, (2) design, (3) development, (4) assessment, (5) product revision, and (6) dissemination and implementation. The assessment of the resulting product is carried out through three stages, namely the assessment of reliability, practicality, and effectiveness. Research subjects are subject matter experts, media experts, subject guides, teachers, and students. Subject field trials are class VI students in three elementary schools in Tanete Riattang Timur District, Bone Regency. Data collection was carried out through questionnaires, interview guides, and learning achievement tests. The data in this study consisted of qualitative and quantitative data. Data analysis was performed through descriptive analysis. The results showed that: 1) The expert response to multimedia products in social studies and their devices was "valid"; 2) The teacher's response to multimedia products is in the "very good" category; and 3) Student responses to the use of multimedia are in the "very good" category; 4) The results of the trial are limited to several subjects in learning are "very effective. Thus, multimedia products in social studies learning meet predetermined criteria, namely valid, practical and effective to be disseminated and implemented in learning.

**Keywords:** Development, Multimedia, Social Studies learning

---

\*Corresponding Author  
Universitas Negeri Makassar Indonesia  
E-mail: bhakti@unm.ac.id

## PENDAHULUAN

Permasalahan pendidikan yang dihadapi saat ini adalah rendahnya mutu pendidikan di Indonesia. Hal ini cerminan dari rendahnya mutu SDM yang disebabkan oleh kurangnya perhatian guru secara sungguh-sungguh terhadap kualitas proses pembelajaran. Pada umumnya pembelajaran di kelas berlangsung dalam bentuk komunikasi satu arah, guru lebih aktif dengan banyak berceramah lalu siswa hanya mendengarkan dan mencatat. Kejadian tersebut sering dijumpai dalam mata pelajaran yang bersifat konsep atau teori seperti Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang mempelajari tentang konsep-konsep sosial dalam masyarakat.

Nieveen, N. (1999) menyatakan bahwa dalam proses belajar IPS di seluruh jenjang persekolahan belum memberi kesempatan maksimal kepada siswa untuk mengembangkan kreativitasnya, sehingga minat belajar siswa masih kurang dan dianggap pelaksanaan pembelajaran belum pada kategori praktis. Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 Pasal 20 ditegaskan bahwa tenaga pengajar diharapkan mampu mengembangkan dan mengkreasi materi ajar yang menyenangkan (*meaningfull*) yang akan memunculkan inspirasi peserta didik untuk tampil lebih kreatif dalam pembelajaran.

Pengembangan pembelajaran IPS yang komprehensif tidak semata-mata bermuatan pengetahuan akademik, tetapi mesti juga berbasis pada perubahan perilaku belajar siswa. Pengembangan program IPS berbasis multimedia dewasa ini mulai dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi masih sangat langka. Padahal, justru yang diperlukan siswa sekarang adalah pembelajaran yang bervariasi dengan sentuhan permainan edukatif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar menurut Anderson & K.Ratwohl (2015) belum menarik, masih monoton, dan kurang menyenangkan kurang dikemas dalam konteks pembelajaran yang inovatif dan mengesankan. Sementara Reigeluth

(1992) menyarankan bahwa sebaiknya rancangan pembelajaran memodifikasi salah satu model baku (*standard blue print*) yang paling sesuai dengan kebutuhan khusus pembelajaran. Degeng (1989), salah satu kegiatan awal dalam meningkatkan pembelajaran adalah merancang bahan ajar yang mengacu pada penggunaan media yang maksimal sehingga memudahkan peserta didik belajar intensif.

Pandangan tersebut juga sejalan dengan Sumaatmaja (2012) menjelaskan materi IPS di Sekolah Dasar muatan cukup padat dan sering membosankan apalagi jika diajarkan hanya dengan menggunakan metode konvensional saja. Fenomena tersebut membutuhkan pengembangan strategi penyajian materi yang menarik yakni program pembelajaran interaktif berbasis multimedia yang berdimensi animasi gambar gerak.

Mc Combs, B. L., (1997) menguraikan suatu program pembelajaran bias saja menjadi inspirasi bagi seseorang untuk merancang model baru sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dan siswa. Dengan demikian, menjadi suatu tuntutan bagi tenaga pengajar IPS disemua jenjang kelas di SD untuk mampu mengembangkan program pembelajaran berbasis multimedia. Isu ini patut menjadi arus utama '*main streaming*' dalam implementasi kurikulum dewasa ini. Namun, realitas di lapangan bahwa integrasi pembelajaran konvensional dengan penggunaan *multimedia* umumnya pada tataran yang belum maksimal. Hal ini terjadi karena tenaga pengajar kurang memahami strategi pengembangan program pembelajaran berbasis multimedia. Program pembelajaran interaktif yang dikelola guru bersama peserta didik melalui buku teks hanyalah berdimensi pengetahuan yang tidakdiimbangi oleh pemenuhan minat belajar peserta didik tetapi harus dikembangkan dengan variasi tampilan materi melalui penggunaan multimedia sehingga berujung pada adanya peningkatan minat belajar kurang. Itulah sebabnya, guru harus mampu

mengembangkan program pelajaran IPS yang interaktif, sehingga dapat menarik dipelajari dan dapat meningkatkan potensi terjadinya intensitas interaksi yang tinggi dalam pembelajaran.

Data faktual di lapangan yang diperoleh melalui interview pada kegiatan guru dikota Watampone menunjukkan bahwa program pembelajaran yang digunakan belum mendukung pembelajaran interaktif berbasis multimedia. Dari 30 peserta KKG ada 92% mengatakan bahwa mereka belum melaksanakan pembelajaran IPS interaktif yang berbasis multimedia, pembelajaran masih monoton. Kemudian data hasil wawancara dengan siswa SD di kota Watampone dianalisis bahwa gambaran pembelajaran IPS selama ini belum menarik dan terindikasi diajarkan secara monoton, sehingga minat untuk belajar kurang dan berimplikasi pada pencapaian penguasaan konsep IPS tidak maksimal.

Riswan (2003) mengemukakan bahwa kemenarikan pembelajaran IPS terjadi ketika materi yang disampaikan dikemas melalui berbagai visualisasi animasi yang mempengaruhi minat belajar siswa di SD. Kemenarikan pembelajaran IPS oleh siswa karena adanya berbagai variasi gerak dan tampilan materi yang menarik sehingga membuat pembelajaran menyenangkan (*meaningfull*). Dalam pembuatan Program pembelajaran berbasis multimedia dapat menggunakan *software macromedia flash*.

Dholina Inang Prabudi (2015) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa dengan mengajarkan materi IPS yang multi animasi berbasis *macromedia flash* kecenderungan minat belajar sangat tinggi. Baskoro dkk. (2015) mengungkapkan bahwa pembelajaran IPS berbasis multimedia menggunakan program *macromedia flash* sangat cocok dan praktis karena tidak lagi terjadi *teacher centere* tetapi pembelajaran berubah menjadi *student centere* sebagai reaksi dari tampilan materi melalui variasi animasi dan video yang berpengaruh pada perilaku belajar siswa yang lebih efektif.

Keprihatinan ini makin berkembang ketika mencermati implementasi program pembelajaran di kelas. Sering kali guru menyampaikan bahan pelajaran menurut urutan halaman buku siswa tanpa melihat konteks materi dihubungkan dengan intensitas interaksi yang maksimal. Ini terjadi karena didorong oleh arah pembelajaran untuk mencapai nilai kuantitatif siswa setinggi-tingginya saja (Sudirman & Mohd. Meerah, 2011). Sasaran kajian ini adalah pengembangan multimedia sebagai upaya untuk membuat program pembelajaran berbasis multimedia yang menarik dan interaktif pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran.

## METODOLOGI PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah *Development Research Approach*. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan multimedia dalam pembelajaran IPS. Dalam proses pengembangan memodifikasi model pengembangan Thiagarajan (1974) et.al dan Gall&Borg; (2003) yang terdiri atas empat tahap, yaitu *Define, Design, Develop, and Disseminate*. Dengan prosedur tersebut, sasaran akhirnya menghasilkan produk multimedia dalam pembelajaran IPS yang valid, praktis, dan efektif. Subjek pengujian produk: ahli isi bidang studi, ahli media pembelajaran, guru, dan murid. Uji-coba lapangan dilaksanakan di tiga SD N Kecamatan Taneteriattang Timur Kabupaten Bone. Untuk pengumpulan data digunakan: wawancara, angket, tes hasil belajar, observasi, dan analisis dokumentasi. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif. Dalam pengambilan kesimpulan digunakan kriteria: sangat baik, baik, cukup, kurang, dan tidak baik.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Pengumpulan Informasi Awal

Kegiatan pengumpulan informasi awal dalam penelitian ini, dilakukan dengan maksud untuk mengidentifikasi

kebutuhan pengembangan multimedia dalam pembelajaran IPS. Ada tiga kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini: (a) melakukan kajian isi kurikulum untuk menentukan KD dan materi pelajaran IPS sebagai kebutuhan pengembangan program multimedia, (b) wawancara kepada pihak pelaksana pembelajaran di sekolah dasar, dan (d) penyebaran angket kepada pengambil kebijakan, guru, dan pemandu bidang studi untuk mendapatkan program pembelajaran IPS yang dibutuhkan.

Hasil wawancarakepada guru dan pengambil kebijakan pada hari Sabtu tanggal 15 juli 2017, pada lima Sekolah Dasar (SD) di Kecamatan Tanete Riattang yang dilakukan secara majelis terhadap penggunaan multimedia dalam pembelajaran IPS, menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pelaksanaan pembelajaran telah dilaksanakan mulai kelas satu hingga kelas enam, namun kurang menggunakan multimedia karena sebagian besar guru belum memiliki pemahaman, kemampuan mengembangkan dan menggunakan dalam pembelajaran. Upaya penanganan masalah tersebut, peneliti berusaha mengidentifikasi muatan-muatan pembelajaran IPS melalui kajian isi kurikulum tahun 2006 dan kurikulum tahun 2013 sebagai dasar dalam menentukan KD dan materi pokok bagi keperluan pengembangan multimedia dalam pembelajaran IPS. Hasil analisis kurikulum menunjukkan bahwa terdapat tiga KD untuk keperluan pengembangan multi-media: (1) Perkembangan wilayah Indonesia, (2) Kenampakan dan Sosial Negara Tetangga, (3) Benua-benua di dunia.

## 2. Tahap Perancangan

Tahapan ini merupakan proses perancangan draft pengembangan multimedia berdasarkan KD yang telah ditetapkan melalui analisis isi kurikulum. Program multimedia yang dihasilkan disusun berdasarkan ketiga KD dan perangkat pendukungnya berupa panduan penggunaan, RPP, dan LKS. Untuk menghasilkan multimedia dan perangkat

pendukungnya yang valid, praktis dan efektif telah dihasilkan pula instrument validasi multimedia, panduan penggunaan, validasi panduan penggunaan dan LKS, serta instrument pengujian terbatas bagi sasaran calon pengguna. Produk tersebut, selanjutnya dilakukan validasi isi oleh ahli isi bidang studi, ahli media, dan pemandu mata pelajaran. Pengujian validasi bertujuan untuk menilai kualitas isi dan konstruk produk multimedia dan perangkatnya melalui tanggapan, kritikan dan saran-saran penyempurnaan produk dari ahli. Sebagai kriteria penilaian dengan menggunakan skala 1 – 5 (sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat tidak baik).

## 3. Tahap Pengembangan

Sasaran penelitian ini menghasilkan program multimedia berbasis *macromedia flash* yang valid, praktis, dan efektif. Produk tersebut dilakukan pengujian isi dan konstruk oleh ahli dan pemandu pendidikan. Tujuannya adalah untuk menilai kualitas multimedia dan perangkat pendukungnya, sekaligus memperoleh masukan penyempurnaan produk yang telah dihasilkan.

Dalam proses validasi produk yang dihasilkan diberikan kepada ahli dan pemandu mata pelajaran sesuai bidang keahlian bersamaan dengan instrumen validasi dengan menggunakan skala 1-5 (sangat baik, baik, cukup, kurang, dan tidak baik). Setiap item dinyatakan valid jika berkategori “baik atau sangat baik”. Komponen-komponen multimedia yang berkategori “tidak valid” direvisi berdasarkan kritikan atau saran dari validator sesuai catatan atau komentar pada kolom instrumen yang telah dipersiapkan. Hasil validasi produk dipaparkan berikut ini.

### a. Validasi Produk Multimedia berbasis *Macromedia Flash* oleh Pakar

Produk multimedia yang telah dihasilkan dilakukan penilaian oleh tiga orang ahli dan dua orang pemandu mata pelajaran. Seorang ahli memberikan penilaian terhadap kelayakan isi, teks,

gambar, audio, animasi, tata letak, variasi, kesesuaian, dan kemenarikan. Berdasarkan hasil penilaian validator dan pemandu mata pelajaran menunjukkan bahwa produk multimedia yang telah dihasilkan adalah 4,68. Bila dikonsultasikan dengan kriteria, berada pada kategori “sangat

baik”. Berarti produk multimedia tersebut memenuhi standarisi dan konstruk dan layak digunakan pada sasaran penelitian. Untuk jelasnya hasil validasi produk multimedia dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Produk Multimedia

No	Komponen	Rata-rata Penilaian	Kategori
1	Topik sesuai kurikulum	4,60	Sangat Valid
2	Kesesuaian dengan petunjuk	4,60	Sangat Valid
3	Kejelasan tujuan	4,80	Sangat Valid
4	Kesesuaian tujuan, bahan dan media	4,80	Sangat Valid
5	Keserasian warna, tulisan, dan gambar	4,60	Sangat Valid
6	Kejelasan gambar dan video	4,60	Sangat Valid
7	Keserasian warna tulisan dan background	4,60	Sangat Valid
8	Alur pembelajaran jelas	4,60	Sangat Valid
9	Menarik perhatian	4,60	Sangat Valid
10	Mengkonkritkan pemahaman siswa	4,60	Sangat Valid
11	Kombinasi warna kontekstual dan menarik	4,60	Sangat Valid
12	Kejelasan teks	4,60	Sangat Valid
13	Kejelasan tata letak dan ruang tiap tampilan	4,60	Sangat Valid
14	Penggunaan bahasa Baku	4,60	Sangat Valid
	Rata-rata	4,68	Sangat Valid

Pada table 1 Produk multimedia yang dikembangkan berkategori “sangat valid”. Indikasi penilaian produk multimedia terdiri atas kelayakan teks, gambar, suara, video, animasi, dan tata letak ruang,

#### b. Tanggapan Guru terhadap Produk Multimedia

Produk multimedia yang telah mendapatkan persetujuan ahli dan pemandu mata pelajaran, selanjutnya

Tabel 2 Tanggapan Guru Terhadap Produk Multimedia

No	Aspek Multimedia	Rata-rata Penilaian	Kategori
1	Memudahkan penyampaian pembelajaran	4,60	Sangat Baik
2	Mengaktifkan siswa	4,70	Sangat Baik
3	Sesuai karakteristik siswa	4,60	Sangat Baik
4	Mudah digunakan	4,60	Sangat Baik
5	Sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran	4,60	Sangat Baik
6	Informasi yang disampaikan	4,60	Sangat Baik

variasi dan kemenarikan, kesesuaian, dan bahasa. Setiap sub-aspek tersebut telah memenuhi criteria kelayakan dan memudahkan bagi sasaran pengguna.

dilakukan penilaian teratas kepada 10 orang guru sebagai calon pengguna guru dan siswa. Tanggapan guru dan siswa dapat dilihat pada table berikut ini.

7	jelas dan mudah dipahami Kualitas tampilan baik dan menarik	4,60	Sangat Baik
Rata-rata		4,60	Sangat Baik

Pada table 2 ditunjukkan bahwa produk multimedia memenuhi tuntutan bagi calon pengguna. Indikasi kelayakan isi yaitu: memudahkan penyampaian isi pembelajaran, mengaktifkan siswa dalam belajar, sesuai karakteristik siswa, mudah

digunakan, sesuai tujuan dan materi pelajaran, informasi yang disampaikan jelas dan mudah dipahami, dan kualitas tampilan baik dan menarik. Setiap indikasi tersebut memenuhi kriteria sehingga layak digunakan pada sasaran penelitian.

Tabel 3 Respon Siswa Terhadap Produk Multimedia

No	Aspek Multimedia	Rata-rata Penilaian	Kategori
1	Kualitas tampilan tayangan	4,60	Sangat Baik
2	Kejelasan teks, gambar, suara, video, dan animasi	4,60	Sangat Baik
3	Kejelasan isi / materi	4,60	Sangat Baik
4	Mengkonkritkan pemahaman siswa	4,60	Sangat Baik
5	Huruf dan tampilan mudah dibaca	4,60	Sangat Baik
6	Kesesuaian dengan gambar dan teks	4,60	Sangat Baik
7	Mudah penggunaannya	4,60	Sangat Baik
8	Animasi jelas dan mudah dipahami	4,60	Sangat Baik
Rata-rata		4,60	Sangat Baik

Pada table 3 menunjukkan bahwa produk multimedia memenuhi tuntutan bagi peserta didik. Indikasi kelayakan isi meliputi : kualitas tampilan; kejelasan gambar, teks, dan suara; kejelasan isi / materi; mengkonkritkan pemahaman siswa; kesesuaian jenis huruf dan mudah dibaca; kesesuaian gambar dan teks; kemudahan menggunakan; dan kejelasan animasi dan kemenarikan. Setiap indikasi tersebut memenuhi kriteria sehingga layak digunakan pada sasaran penelitian.

### B. Pembahasan Hasil Penelitian

Produk multimedia berbasis *Macromedia Flash* yang telah mendapatkan persetujuan pakar dan pemandu mata pelajaran. Berarti produk tersebut boleh diteruskan untuk mendapatkan tanggapan bagi calon pengguna yaitu guru dan siswa kelas VI sekolah dasar. Hasil penilaian terhadap aspek-aspek produk berada pada kategori

“Sangat Baik”. Proses penentuan validasi produk tersebut, mengikut pandangan Borg&Gall (1983) menyatakan bahwa hasil penilaian oleh pakar boleh dijadikan asas untuk menentukan validitas suatu produk.

Validitas produk pengembangan dijalankan dengan mengikut model Borg&Gall (2003) yaitu melakukan analisis keperluan, perencanaan, pengembangan, dan pengujian produk, dan akhirnya melahirkan finalisasi produk multimedia berbasis *macromedia flash*. Pengujian validitas produk dalam sistem pembelajaran merupakan perkara yang harus dilakukan sebelum digunakan pada sasaran penelitian.

Sasaran pengembangan multimedia ialah sebagai satu alternatif penanganan pembelajaran IPS yang bersifat abstrak. Dengan hadirnya penggunaan media khususnya multimedia dalam pembelajar-

an IPS dapat menolong siswa untuk lebih mengkonkritkan pemahaman siswa. Pembelajaran dengan multimedia dapat menolong siswa belajar lebih efektif, oleh karena dengan multimedia merupakan perpaduan berbagai media (format file) yang berupa teks gambar, gerak, suara, animasi, video, interaksi yang telah dikemas menjadi sebuah file digital digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik dan dapat dikontrol oleh pengguna secara leluasa (Ratini, 2011: 54). SovhanVaughan (1994:4) multimedia adalah berbagai kombinasi dari teks, grafik, suara, animasi dan video yang disampaikan dengan menggunakan komputer atau alat elektronik lainnya. Dengan demikian multi media merupakan panduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, grafik, audio, dan interaksi yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima pesan. Multimedia sendiri terbagi menjadi dua kategori yaitu: a) Multi-media Linear dan b) Multimedia Interaktif.

Produk multimedia yang telah mendapatkan persetujuan pakar dan pemandu mata pelajaran, bersesuaian dengan tanggapan guru dan respon siswa. Tanggapan guru dan siswa masing-masing berada pada kategori "sangat baik". Hal ini sesuai teori yang telah dipaparkan DeSchryver, M., & Spiro, R. (2009) bahwa program macromediaflash ini mempunyai banyak keunggulan dibandingkan software animasi lainnya diantaranya adalah program yang berorientasi obyek, mampu mendesain gambar berbasis vector, diperjelas oleh Dryden. Gordon (2003) kemampuannya menghasilkan animasi gerak dan suara dapat digunakan software pembuat situs *webbside*, serta masih banyak keunggulan lainnya dibandingkan dengan animasi software lainnya. Kelebihan yang dimiliki oleh *macromedia flash* sebagai *audiovisual* mampu menghasilkan aktor baru yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan (Jacobson, 2008).

Hannafin, M (1997a). Jonassen, D. H. (1997), mengemukakan bahwa program ini sering digunakan animator untuk membuat animasi interaktif maupun non interaktif, seperti animasi pada halaman *web* dan animasi karton. Karena program ini mempunyai beberapa keunggulan dibanding program lain sejenis karena mampu membuat tombol interaktif, membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan. Moos, D. C., & Azevedo, R. (2008b) menjelaskan bahwa *macromedia flash* adalah suatu program aplikasi berbasis vector standar *authoring toll profesional* yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik untuk membuat animasi logo, *movie*, *game*, menu interaktif dan pembuatan aplikasi-aplikasi *webb*. *Macromediaflash* adalah perangkat lunak komputer yang merupakan *adobe* sistem. Dengan demikian persetujuan pakar yang telah didukung oleh calon pengguna guru dan respon siswa memberikan indikasi pembelajaran IPS yang bersifat abstrak dapat dilaksanakan dengan bantuan multimedia berbasis *macromedia flash* untuk lebih mengefektifkan pembelajaran IPS di sekolah dasar.

#### KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan di atas disimpulkan bahwa produk multimedia berbasis *macromedia flash* valid, praktis, dan efektif. Ini berarti bahwa produk multimedia sesuai kebutuhan bagi calon pengguna guru dan siswa. Produk multimedia dalam pengembangan dan penggunaannya dikemas dalam CD untuk keperluan pembelajaran. Produk multimedia yang telah dihasilkan dikembangkan perangkat pendukung berupa buku panduan, RPP dan LKS. Sesuai hasil penelitian ini diharapkan memenuhi tuntutan penyediaan sarana pendukung pelaksanaan pembelajaran IPS, dan sekaligus sebagai salah satu usaha dalam mengetengahkan satu model pengembangan multimedia inovatif yang dapat memberikan sumbangan akademik



untuk mengefektifkan pembelajaran di sekolah dasar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bagdonis, A.S. & Salisbury, D.F. 1994. Development validation of models in instructional design. *Educational Technology*. April: 26-32.
- Bahaudin. Taufik. 1999. *Brainware Management: Generasi Kelima Manajemen Manusia*. Elex Media Komputindo: Jakarta.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. 1996. *Educational research: an introduction*. (6<sup>th</sup> ed.) New York: Longman.
- BSNP. 2006. *Panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: BSNP.
- Chao-Sun. 2007. Character Education Karaktertrait Development Enrichment for College Students. *Paper Presented at the 2007 Seminar of Kao Yuan University for General Education*. May 25, 27 at Kao Yuan University Kaohsiung Contry, ROC.
- Cher Ping Lim. 2005. Online Learning in Higher Education: Necessary And Sufficient Conditions. *International Journal of Instructional Media*. New York: Vol.32, Iss. 4 ; pg. 323, 9 pgs.
- Cresswell, J. W. 2005. *Educational research*. Second Edition. New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall.
- Degeng, I. N. S. 1997. Asumsi dan Landasan Teoritik Desain Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pembelajaran: Teori dan Penelitian*, 5 (1): 3-12
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Model Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Dirjen Dikdasmen: Jakarta.
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- DePorter, Bobbi, dan Hernacki, Mik. 2001. *Quantum Learning*. Diterjemahkan Oleh Alwiyah Adurrahman. Bandung: Kaifa PT Mizan Pustaka.
- DeSchryver, M., & Spiro, R. (2009). New forms of deep learning on the Web: Meeting the challenge of cognitive load in conditions of unfettered exploration in online multimedia environments. In R. Zheng (Ed.), *Cognitive effects of multimedia learning* (pp. 134–152). New York: Scott, Foresman and Company.
- Dick, W. And Carey, L. 1990. *The systematic design of instruction*. Illinois: Scott, Foresman and Company.
- Dryden. Gordon. 2003. *Revolusi Cara Belajar: The Learning Revolution Bagian I*. Kaifa: Bandung.
- Hannafin, M. J., Hannafin, K. M., Land, S., & Oliver, K. (1997a). Grounded practice and the design of constructivist learning environments. *Educational Technology Research and Development*, 45(3), 101–117. doi:10.1007/BF02299733.
- Hannafin, M. J., Hill, J., & Land, S. (1997b). Student-centered learning and interactive multimedia: Status, issues, and implications. *Contemporary Education*, 68(2), 94–99.
- Hasrul, 2011, *Desain Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash pada Mata Kuliah Instalasi Listrik 2*. Jurnal Media Teknologi.
- Jacobson, M. (2008). A design frame work for educationalhy permedia systems: Theory, research and learning emerging scientific conceptual perspectives. *Educational Technology Research and Development*, 56(1), 5–28. doi:10.1007/s11423-007-9065-2.
- Jamet, E., Gavota, M., & Quaireau, C. (2008). Attention guiding in multimedia learning. *Learning and Instruction*, 18(2), 135–145. doi:10.1016/j.learninstruc.2007.01.011.
- Jonassen, D. H. (1997). Instructional design models for well-structured and ill-structured problem-solving and learningo utcomes. *Educational*

- Technology Research and Development, 45(1), 65–94. doi:10.1007/BF02299613
- Krathwohl, D. R. ed. et al. 1964. *Taxonomy of Educational Objectives: Handbook II, Affective Domain*. New York: David McKay.
- Lee, H.N & Atkinson, J.C. 2006. *Character Education*. North Carolina: Public Schools. Department of Public Instruction.
- Lexy J. M. 2007. *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Lickona, T. 1991. *Education for Character: How our School can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.
- Mayer, R. (1989). Models for understanding. Review of Educational Research, 59(1), 43–64.
- Mayer, R. (2001). *Multimedia learning*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Mayer, R. (2003). The promise of multimedia learning: Using the same instructional design methods a cross different media. *Learning and Instruction*, 13(2), 125–139. doi:10.1016/S0959-4752(02)00016-6.
- Mayer, R. (2005). Cognitive theory of multimedia learning. In R. Mayer (Ed.), *The Cambridge hand book of multimedia learning* (pp. 31–46). New York: Cambridge University Press. Re-examining cognition during student-centered 783.
- Mayer, R., & Moreno, R. (1998). A split-attention effect in multimedia learning: Evidence for dual processing systems in working memory. *Journal of Educational Psychology*, 90(2), 312–320. doi:10.1037/0022-0663.90.2.312.
- Mayer, R., Heiser, J., & Lonn, S. (2001). Cognitive constraintson multimedia learning: When presenting more material results in less understanding. *Journal of Educational Psychology*, 93(1), 187–198. doi: 10.1037/0022-0663.93.1.187.
- McCombs, B. L., & Whisler, J. S. (1997). *The learner-centered classroom and school: Strategies for increasing student motivation and achievement*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Moos, D. C., & Azevedo, R. (2008b). Self-regulated learning with hypermedia: The role of prior domain knowledge. *Contemporary Educational Psychology*, 33, 70–298. doi:10.1016/j.cedpsych.2007.03.001.
- Moreno, R., & Mayer, R. (1999). Cognitive principles of multimedia learning: The role of modality and contiguity. *Journal of Educational Psychology*, 91, 358–368. doi:10.1037/0022-0663.91.2.358.
- Moreno, R., & Mayer, R. (2000). Learner-centered approach to multimedia explanations: Deriving instructional design principles from cognitive theory. *Interactive Multimedia Electronic Journal of Computer-Enhanced Learning*. Retrieved November 25, 2008, from <http://imej.wfu.edu/articles/2000/2/05/index.asp>.
- Nandi, 2006, *Penggunaan Multimedia Interaktif dalam pembelajaran Geografidi Persekolahan*. Jurnal "GEA" Jurusan Pendidikan Geografi Vol.6 No.1. April.
- Nicaise, M., & Crane, M. (1999). Knowledge constructing through hypermedia authoring. *Educational Technology Research and Development*, 47(1), 29–50. doi:10.1007/BF02299475.
- Nieveen, N. 1999. Prototype to reach product quality. Dlm. Van den Akker, J., Branch, R.M., Gustafson, K., Nieveen, N., & Plomp, T. (pnyt.). *Design approaches and tools in educational and training* (hlm. 125-135). Dordrecht: Kluwer Academic Publisher.

Lutfi B, Amir Abdu, Abd. Haling, Bhakti Prima Findiga Hermuttaqien, Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS....

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia  
Nomor 32 Tahun 2013 tentang  
Perubahan atas Peraturan Pemerintah  
Nomor 19 Tahun 2005 tentang  
Standar Nasional Pendidikan.

Thiagarajan, e. All. (1974). *Inructional,  
develoment for training teachers of  
exceptional children, Indiana  
Domington, India.*

● **14% Overall Similarity**

Top sources found in the following databases:

- 14% Publications database
- Crossref database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

<b>1</b>	<b>Michael Hannafin, Kathleen Hannafin, Bruce Gabbitas. "Re-examining c...</b>	<b>5%</b>
	Crossref	
<b>2</b>	<b>Michael Hannafin. "Re-examining cognition during student-centered, W...</b>	<b>2%</b>
	Crossref	
<b>3</b>	<b>LUCIA HELENA APONI SANCHEZ, OTÁVIO PRÓSPERO SANCHEZ, ALB...</b>	<b>&lt;1%</b>
	Crossref	
<b>4</b>	<b>Musalina Musalina, La Tahang, Erniwati Erniwati. "Kemampuan Literasi...</b>	<b>&lt;1%</b>
	Crossref	
<b>5</b>	<b>Faizah Ulumi Firdausi, Ferdinan Bashofi. "Media Movie Dalam Pembela...</b>	<b>&lt;1%</b>
	Crossref	
<b>6</b>	<b>Risma widi aditya. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasi...</b>	<b>&lt;1%</b>
	Crossref	
<b>7</b>	<b>Afis Pratama, Raden Arum SP. "Rancang Bangun Sistem Pembelajaran...</b>	<b>&lt;1%</b>
	Crossref	
<b>8</b>	<b>Vina Anggraini, Syahrul Syahrul, Darnis Arief, Maistika Ratih. "Pengem...</b>	<b>&lt;1%</b>
	Crossref	
<b>9</b>	<b>Noer Ekafitri Sam, Reski Idrus. "Pengembangan Media E-Learning Berb...</b>	<b>&lt;1%</b>
	Crossref	

- 10

**Syaiful Abid, Nur Nisai Muslihah, Lesy Puspitasari. "Sikap Pemertahan...**

Crossref

<1%
- 11

**"Handbuch Bildungstechnologie", Springer Science and Business Medi...**

Crossref

<1%
- 12

**Bongga Arifwidodo, Wasis Rezki Baskoro, Jafaruddin Gusti Amri Gintin...**

Crossref

<1%
- 13

**Bruce L. Mann, Henry Schulz, Jianping Cui, Shannon Adams. "chapter 1...**

Crossref

<1%
- 14

**Jens Mende, David Curtis. "Four Major Success Criteria of Instructional...**

Crossref

<1%
- 15

**Widodo Winarso. "APLIKASI PEMBELAJARAN DI JENJANG PENDIDIKA...**

Crossref

<1%
- 16

**A Mutolib, A Rahmat, H Yanfika, I Listiana, Rudy, Yoyon Haryanto. "Lev...**

Crossref

<1%
- 17

**M. Zaenal Muttaqin, Tatag Yuli Eko Siswono, Agung Lukito. "Pengemb...**

Crossref

<1%
- 18

**Samsudin Samsudin, Muhammad Dedi Irawan, Ahmad Hariandy Harah...**

Crossref

<1%
- 19

**Eko Sri Wahyuni. "QUANTUM LEARNING DENGAN TEKNIK MIND MAP ...**

Crossref

<1%
- 20

**Reni Astuti, Yadi Ardiawan, Nurmaningsih Nurmaningsih. "PENGEMBA...**

Crossref

<1%
- 21

**Ucu Rosmiati, Supratman Supratman, Sri Tirto Madawistama. "ELMA (...**

Crossref

<1%