

Rancang bangun multimedia interaktif pembelajaran IPS menggunakan model *discovery learning* berbantuan *power point* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar

Rinda Ersada Surbakti¹, Deden Herdiana Altaftazani², Faridillah Fahmi Nurfurqon³

¹²³ IKIP Siliwangi, Bandung, Indonesia

rindaersadasurbakti@gmail.com, deden@ikipsiliwangi.ac.id, faridillah@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

This study aims to develop interactive multimedia proclamation of Indonesian independence assisted by power point class V elementary school. This type of research is development (Research and Development) following the steps of Borg and Gall. The subjects used in this study were grade V students at Setiawarga Elementary School, with a limited number of tests of 8 students and an extensive test of 34 students. The data analysis techniques used are qualitative and quantitative descriptive techniques. The results of this development research show that interactive multimedia assisted by power points is feasible to be used as a learning medium after carrying out material validation tests and media with results of 3.6 are included in the "very feasible" category, media experts the score obtained is 3.5 included in the "very feasible" category, and the validation results of limited trial practitioners are 37 included in the "feasible" category. The broad trial got an average score of 33.4 and fell into the "decent" category.

Keywords: Interactive Multimedia, power point, Creative Thinking.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif proklamasi kemerdekaan Indonesia berbantuan *power point* kelas V SD. Jenis penelitian ini yaitu pengembangan (*Research and Development*) mengikuti langkah-langkah dari *Borg and Gall*. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini siswa kelas V di SDN Setiawarga, dengan jumlah uji terbatas 8 siswa dan uji luas 34 siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbantuan *power point* layak digunakan sebagai media pembelajaran setelah melaksanakan uji validasi materi dan media dengan hasil 3,6 termasuk ke dalam kategori "sangat layak", ahli media skor yang diperoleh 3,5 termasuk ke dalam kategori "sangat layak", dan hasil validasi praktisi uji coba terbatas adalah 37 termasuk ke dalam kategori "layak". Uji coba luas mendapatkan skor rata-rata 33,4 dan termasuk ke dalam kategori "layak".

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, power point, Berpikir Kreatif.

1. Pendahuluan

Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan kepada penerima, sehingga dapat merangsang perasaan, pikiran, perhatian dan minat peserta didik dalam pembelajaran. Didukung dari pernyataan (Lautfer, 2016). Dengan adanya media siswa akan lebih termotivasi dalam belajar, dan dapat mendorong siswa menulis, berimajinasi, dan berbicara semakin terangsang. Dengan adanya media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien dalam proses belajar di kelas.

Oleh karenanya guru dituntut untuk memberikan motivasi kepada siswa melalui pemanfaatan media, guru tidak menggunakan metode ceramah tetapi guru memberikan media pembelajaran seperti penggunaan multimedia interaktif yang berbantuan *power point*, jika itu dapat digunakan, jadi tujuan pembelajaran akan tercapai. Perkembangan teknologi membawa perubahan dalam penggunaan media pembelajaran.

Multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia menggunakan komputer yang mengintegrasikan beberapa macam media dimana pengguna dapat belajar secara interaktif karena dilengkapi dengan alat pengontrol yang berfungsi sebagai penghubung dengan program agar pengguna dapat memilih apa yang ingin dipelajari. Hal ini didukung oleh pernyataan (Munir, 2012, hal. 110), dan (Hakim & Windayana, 2016). Komponen multimedia interaktif terdapat berbagai macam media yang dapat dipadukan di antaranya *teks*, *image*, animasi, audio, *Full-motion* dan *live video*, dan *Interactive link*.

Salah satu alternatif cara mengatasi masalah yang cocok dengan media pembelajaran berbantuan *power point* akan membantu dalam menggabungkan semua unsur media seperti *teks*, gambar, suara dan video sehingga jadi sebuah media pembelajaran yang sangat menarik.

Discovery learning merupakan metode belajar yang kreatif untuk menciptakan situasi yang membuat siswa belajar aktif dan menemukan pengetahuan sendiri. Pernyataan didukung oleh (Sani R. , 2014), dan (Maharani & Hardini I, 2017).

Keterampilan berpikir kreatif adalah salah satu keterampilan berpikir yang menciptakan suatu ide yang baru untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif di kalangan siswa merupakan hal yang penting dalam era persaingan yang semakin tinggi. Hal ini didukung oleh pernyataan (Rachamawati, Kirana, & Widodo, 2017), (Nurizzati, 2016), dan (Mursalin, 2016).

Indikator berpikir kreatif menurut (Aisyah, 2013) yaitu: a) Kelancaran, yaitu kemampuan yang menghasilkan banyak ide dalam berbagai bidang. b) Luwes, kemampuan untuk menghasilkan gagasan, jawaban atau pernyataan yang bervariasi. Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda. c) Keaslian, yaitu memiliki ide baru untuk menyelesaikan sebuah permasalahan. d) Penguraian, yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah secara detail. Salah satu faktor yang menyebabkan pembelajaran efektif adalah partisipasi peserta didik. Peserta didik yang kreatif memiliki rasa ingin tahu yang tinggi mengenai proklamasi kemerdekaan Indonesia, rasa percaya diri, berani mengambil resiko, tidak takut dalam berpendapat, tidak mudah menyerah, dan memiliki pemikiran terbuka. Sehingga pembelajaran proklamasi kemerdekaan Indonesia terdapat peserta didik yang memiliki kreativitas akan berjalan dengan baik dan efektif karena partisipasi aktif peserta didiknya.

2. Metode

Metode penelitian ini menggunakan pengembangan (*Research and Development*). R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk. Menurut *Borg and Gall* penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasikan produk pendidikan. Penelitian mengikuti langkah-langkah secara siklus. Langkah dari penelitian ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar produk yang akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap uji lapangan.

Produk dapat dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* (Sugiyono, 2019), yang memaparkan 10 langkah dalam pengembangannya antara lain: 1. Penelitian dan pengumpulan informasi). 2. Perencanaan. 3. Pengembangan bentuk permulaan dari suatu produk dan Validasi Oleh Para Ahli. 4. Uji coba awal lapangan atau uji coba terbatas. 5. Revisi Produk. 6. (Uji coba lapangan atau uji kepraktisan. 7. Revisi Produk. 8. Uji coba lapangan operasional atau uji coba empirik. 9. Revisi produk akhir. 10. Penyebaran dan implementasi.

Dalam penelitian terdapat data kualitatif deskriptif dan kuantitatif didapatkan dari beberapa saran yang diperoleh dari ahli media, ahli materi dan praktisi. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari hasil kegiatan *pretest dan posttest* siswa. Data-data tersebut merupakan instrumen pengumpulan data berupa catatan lapangan, angket validasi ahli materi dan ahli media, angket siswa serta tes. Analisis pengolahan

data yang digunakan yaitu uji normalitas, uji *paired T tes* dan uji *N-Gain* menggunakan SPSS 25 untuk mengetahui Validasi, efektivitas dan kepraktisan.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Penelitian ini dimulai dengan identifikasi masalah yang terjadi ketika peneliti melakukan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di kelas V SDN Setiawarga. Peneliti mendapatkan siswa yang kurang antusias ketika guru menjelaskan terhadap pembelajaran IPS khususnya materi proklamasi kemerdekaan Indonesia. Kegiatan pembelajaran juga menjadi tidak efektif karena hanya guru saja yang menjelaskan. Maka dari itu peneliti mendapatkan gambaran awal mengenai kebutuhan siswa saat kegiatan pembelajaran, yaitu multimedia interaktif berbantuan *power point*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas, efektifitas, dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Pengembangan multimedia interaktif berbantuan *power point* diukur menggunakan validasi ahli materi, media dan praktisi berdasarkan penilaian dari 2 orang dosen IKIP Siliwangi. Adapun persentase produk yang telah divalidasi oleh para ahli dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Presentase Validasi Produk

	Presentase
Ahli Materi	90%
Ahli Media	86,5%

Berdasarkan tabel di atas validasi materi mendapatkan nilai sebesar 90% yang termasuk ke dalam kriteria sangat layak. Materi proklamasi kemerdekaan Indonesia ini termasuk dalam kriteria yang sangat layak digunakan sebagai materi dalam multimedia interaktif yang berbantuan *power point* dan dapat di uji coba kan tanpa adanya revisi. Pada multimedia interaktif berbantuan *power point* yang harus divalidasi oleh ahli media mendapatkan nilai 86,5% yang termasuk ke dalam kriteria sangat layak. Multimedia interaktif berbantuan *power point* ini dapat di uji cobakan tanpan adanya revisi.

Tabel 2. Presentase Respon Siswa

	Presentase
Uji Terbatas	92%
Uji Luas	83,5%

Pada tabel di atas persentase uji coba terbatas yaitu nilai presentase sebesar 92% sedangkan saat uji coba luas yaitu nilai presentase sebesar 83,5% Berdasarkan hasil tersebut persentase respon siswa termasuk dalam kategori layak.

Peningkatan pemahaman kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia Kelas V SD Menggunakan Multimedia Interaktif Berbantuan *Power Point* menggunakan uji normalitas, uji *paired T test*, dan uji *N-Gain* terhadap kegiatan *pretest* dan *posttest*. Adapun hasil uji normalitas terbatas dan luas, terdapat peningkatan yang signifikan yaitu hasil normalitas terbatas nilai signifikansinya 0,537 dan memiliki nilai residual berdistribusi normal, begitupun hasil normalitas luas nilai signifikasinya 0,714 dan memiliki nilai residual berdistribusi normal, maka dari hasil kedua uji coba terbatas dan luas memiliki nilai residual berdistribusi **normal**. Seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Nilai Signifikansi Uji Normalitas

Setelah melakukan uji normalitas, selanjutnya uji *paired T* terhadap uji coba terbatas dan luas memiliki nilai Sig. (*2-tailed*) yang sama, yaitu menghasilkan nilai Sig. (*2-tailed*) sebesar $0,001 < 0,05$ maka ada perbedaan yang nyata pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V SD menggunakan multimedia interaktif berbantuan *power point* pada data *pretest* dan *posstest*. Seperti gambar dibawah ini:



Gambar 2. Nilai Sig. (2-Tailed)

Setelah melakukan uji *paired T*, data hasil pemahaman siswa berdasarkan kegiatan *pretest* dan *posttest* pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia yang diperoleh dengan menggunakan multimedia interaktif berbantuan *power point* dikonversikan dengan N-Gain. Berdasarkan hasil N-gain score pada uji terbatas menunjukkan nilai rata-rata N-gain score yaitu 0,683 kurang dari 0,7 maka dikategorikan sedang, yang artinya efektivitasnya sedang. Lalu untuk N-Gain Persen nilai *mean* yang diperoleh 6,8288 yang dibulatkan menjadi 6,8%, nilai ini lebih dari 56% maka tafsirannya cukup efektif, tetapi untuk uji coba luas ada kenaikan pada nilai *mean* yang di dapatnya sebesar 0,749 lebih dari 0,7 maka dikategorikan tinggi, yang artinya efektivitasnya tinggi. Lalu untuk N-Gain Persen nilai *mean* yang diperoleh 7,4913 yang dibulatkan menjadi 7,5%, nilai ini lebih dari 56% maka tafsirannya cukup efektif pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V SD menggunakan multimedia interaktif berbantuan *power point* pada data *pretest* dan *posstest* cukup efektif. Seperti Tabel Dibawah ini:

Tabel 3. N-Gain Presentase

	N-Gain Presentase	Kriteria
Uji Coba Terbatas	6,8%	Cukup Efektif
Uji Coba Luas	7,5%	Cukup Efektif

3.2. Diskusi

Dari tahap identifikasi potensi masalah, peneliti melakukan observasi awal dapat diketahui bahwa masih rendahnya kemampuan pemahaman siswa terhadap suatu materi, khususnya materi IPS mengenai proklamasi kemerdekaan Indonesia. Hal tersebut diketahui saat melakukan observasi dan terlihat siswa merasa jenuh ketika guru memberikan penjelasan mengenai materi IPS, karena masih menggunakan cara mengajar menggunakan metode ceramah. Hambatan lainnya yang terjadi yaitu banyak siswa yang pasif ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, sehingga sangat diperlukan suatu inovasi terbaru yang dapat membuat respon siswa meningkat saat pembelajaran. Selanjutnya peneliti membuat instrumen soal tes kemampuan berpikir kreatif sesuai dengan indikator.

Berdasarkan hasil tes instrumen terdapat hambatan dan kesulitan yang didapatkan seperti kurangnya kemampuan pemahaman siswa terhadap materi proklamasi kemerdekaan Indonesia yang diajarkan dan masih banyak siswa yang tidak memahami maksud dari soal tersebut. Oleh karena itu peneliti membuat rancangan multimedia interaktif berbantuan *power point*, karena pada saat ini, di sekolah tersebut belum ada media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran IPS. Pembuatan multimedia interaktif ini tentu dengan memperhatikan kebutuhan dan kemampuan siswa. Peneliti menemukan hambatan atau kendala yang terjadi ketika siswa dalam proses kegiatan pembelajaran, selanjutnya peneliti melakukan pengumpulan dan pengolahan data uji instrumen tes mengenai validitas, dan kelayakan. Tahap selanjutnya peneliti melakukan desain produk dan pemilihan materi yang akan digunakan pada multimedia interaktif berbantuan *power point*.

Setelah desain dan pembuatan produk selesai selanjutnya melakukan validasi produk. Validasi produk dilakukan oleh ahli media, dan ahli materi. Hasil penilaian validasi media mendapatkan skor 34 dari skor maksimal 36. Sehingga nilai uji validasi media tersebut mendapatkan nilai 94,4 atau sebesar 94% yang termasuk dalam kriteria sangat baik. Oleh karena itu, media pembelajaran ini termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat digunakan tanpa adanya revisi.

Selanjutnya dilakukan tahap uji coba terbatas dan luas. Uji coba terbatas dan luas dilakukan di 1 sekolah. Uji coba dilakukan dengan kegiatan pembelajaran yang diawali dengan uji pretest terlebih dahulu tanpa menggunakan media pembelajaran dan dilanjutkan kegiatan posttest dengan menggunakan multimedia interaktif berbantuan power point dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya dilakukan pengumpulan angket berupa respon siswa yang memiliki 20 pernyataan dengan 13 pernyataan positif dan 7 pernyataan negatif. Alternatif jawaban pada angket tersebut menggunakan skala likert dengan jawaban Setuju dan Tidak Setuju. Total siswa yang memberikan respon adalah 42 siswa. Berdasarkan hasil angket, perolehan rata-rata respon siswa saat uji coba terbatas mendapatkan presentase 92% dan uji coba luas mendapatkan presentase 83,5%. Dari kedua *presentase* tersebut terdapat selisih hasil respon siswa sebesar 8,5%, maka dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap multimedia interaktif berbantuan *power point* memiliki kriteria layak atau sangat praktis untuk digunakan.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ririn (2017) dimana pada tahap uji coba produk terdapat *presentase* respon siswa dengan skor 91 dengan predikat naik sekali.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan rata-rata pada kegiatan pretest dan posttest baik saat uji terbatas maupun uji luas. Hasil tersebut diketahui berdasarkan uji normalitas nilai signifikansinya 0,714 memiliki nilai residual berdistribusi "normal", uji paired T nilai Sig.(2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ maka terdapat "perbedaan yang nyata antara hasil belajar pada data pretest dan posttest" dan pada hasil N-Gain terdapat nilai mean sebesar $0,719 > 0,7$ maka dikategorikan "tinggi" artinya efektivitasnya tinggi, lalu N-Gain persen nilai mean yang diperoleh 7,4913% lebih dari 56% maka tafsirannya "cukup efektif".

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap Rancang Bangun Multimedia Interaktif Proklamasi Kemerdekaan Indonesia berbantuan *Power Point* menggunakan Model *discovery learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif Siswa Kelas V SD, maka kesimpulannya yaitu:

1. Hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata 3,6 dengan kriteria "Sangat Layak", hasil validasi ahli media memperoleh rata-rata 3,5 dengan kriteria "Sangat Layak", hasil validasi respon siswa uji coba terbatas memperoleh skor rata-rata 37 dengan kriteria "Layak", hasil validasi respon siswa uji coba luas memperoleh skor rata-rata 33,4 dengan kriteria "Layak". Hasil validasi dari ahli materi, media dan respon siswa menyatakan bahwa multimedia interaktif layak di uji cobakan di lapangan tanpa revisi.
2. Sedangkan pada kemampuan berpikir kreatif terdapat peningkatan yang signifikan yaitu hasil normalitas terbatas nilai signifikansinya 0,537 dan hasil normalitas luas nilai signifikansinya 0,714 keduanya memiliki nilai residual berdistribusi normal. Selanjutnya uji *Paired T* Dari kedua data memiliki nilai Sig. (2-tailed) yang sama, yaitu menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 yang artinya kurang dari 0,05 terdapat perbedaan yang nyata dari hasil data *pretest* dan *posttest*. Dan hasil uji N-Gain pada uji coba terbatas terdapat nilai *mean* 0,683 kurang dari 0,7 maka dikategorikan sedang, lalu untuk N-Gain Persen nilai *mean* yang diperoleh 6,8%, nilai ini lebih dari 56% maka tafsirannya cukup efektif, untuk uji coba luas ada kenaikan pada nilai *mean* yang di dapatnya sebesar 0,749 lebih dari 0,7 maka dikategorikan tinggi. Lalu untuk N-Gain Persen nilai *mean* yang diperoleh 7,5%, nilai ini lebih dari 56% maka tafsirannya cukup efektif atau bisa diartikan penggunaan dari kemampuan berpikir kreatif pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V SD menggunakan multimedia interaktif berbantuan *power point* pada data *pretest* dan *posttest* cukup efektif.

5. Referensi

- Aisyah, R. (2013). *Peningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP melalui Pembelajaran Matematika dengan Strategi Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring (REACT)*. UPI: Tidak Diterbitkan.
- Aryawan, R., Sudatha I, G. W., & Sukmana, A. I. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Singaraja. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 180-191.
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4-2.
- Isti, S., & Suryanti. (2013). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa melalui Model Pembelajaran Inkuiri pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal PGSD*, 1-14.
- Lautfer, R. (2016). *Pedoman Pelayanan Anak*. Malang Indonesia: Yayasan Persekutuan Pekabaran Injil Indonesia.
- Maharani, Y. B., & Hardini I, T. A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Benda konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1-9.
- Munir. (2012). *Multimedia (Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Mursalin. (2016). *Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Pengembangan Konten Buku Matematika Berbasis Pembelajaran Model Treffinger*. Jakarta.
- Nurizzati, Y. (2016). Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kritis Mahasiswa IPS. *Jurnal Pendodolan Sosial & Ekonomi*, 5.
- Rachamawati, F., Kirana, T., & Widodo, W. (2017). BUKU AJAR INTERACTIVE BOOK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 2(1).
- Sani, R. (2014). *Pembelajaran Sainifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sani, R. A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2019). *Model Pengembangan Brog and Gall*. Bandung: Alfabeta.