



## PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

### Pengembangan Multimedia *Adobe Captivate* sebagai Media Pembelajaran IPS pada Materi Kenampakan Alam dan Sosial Budaya di Indonesia untuk Siswa Kelas IV

Indra Sukmara<sup>1</sup>, Rustono WS<sup>2</sup>, Resa Respati<sup>3</sup>

Program S-1 PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Email: indrasmutu44@gmail.com<sup>1</sup>, respati@upi.edu<sup>3</sup>

#### Abstract

*Learning media is an important factor in providing interesting and effective learning for students. Preliminary studies conducted in Primary Schools show that teachers in teaching use only conventional methods to enable students to experience verbality. The use of instructional media is very rarely used and the only source book that used as a medium that is often used in the material appearance and social culture in Indonesia. The absence of multimedia media learning when ICT facilities in the elementary school has been fulfilling to support the creation of multimedia media. Based on identification and analysis of this problem the researcher intends to perform multimedia development in Adobe Captivate as media learning IPS on natural features and social material culture in Indonesia for the fourth grade primary school students. Students and teachers are subject in research. Data collection was obtained from interviews, expert validation, student questionnaires, and teacher assessment sheets. Development of products made using Adobe Captivate software. Product eligibility is assessed by validation of IPS, media, and pedagogical subjects. Further revision of the product. After validation and product revision the next step is tested. Trial done 2 times. The first test was conducted at SDN Pahlawan in grade 4B and the 2nd trial was conducted in 4C class. In general the product is responded and the good value by the teacher and the students so it is feasible to be used in the learning. The reflection of this learning media is multimedia development as a medium of learning Adobe Captivate IPS on material natural appearance and social culture in Indonesia for the fourth grade primary school students. Products made into interactive CD and hardfile guidebook use.*

**Keywords:** Curriculum, Interactive Multimedia, Design-Based Research.

#### Abstrak

Media pembelajaran merupakan faktor penting dalam memberikan pembelajaran yang menarik dan efektif bagi siswa. Studi pendahuluan yang dilakukan di Sekolah Dasar menunjukkan bahwa guru dalam mengajar menggunakan metode konvensional saja sehingga memungkinkan siswa mengalami verbalitas. Penggunaan media pembelajaran sangat jarang digunakan dan buku sumber dijadikan media yang sering digunakan pada materi kenampakan alam dan sosial budaya di Indonesia. Belum adanya media multimedia pembelajaran padahal fasilitas TIK di SD sudah memenuhi untuk menunjang pembuatan media multimedia. Berdasarkan hasil identifikasi dan analisis masalah tersebut peneliti bermaksud untuk melakukan pengembangan multimedia *adobe captivate* sebagai media pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam dan sosial budaya di Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Siswa dan guru merupakan subjek dalam penelitian. Pengumpulan data didapatkan dari wawancara, validasi ahli, angket siswa, studi dokumentasi dan lembar penilaian guru. Pengembangan produk dibuat menggunakan *software adobe captivate*. Kelayakan produk dinilai berdasarkan validasi ahli mata pelajaran ips, media, dan pedagogis. Selanjutnya dilakukan revisi terhadap produk. Setelah validasi dan revisi produk langkah selanjutnya yaitu di uji cobakan. Uji coba dilakukan sebanyak 2 kali. Uji coba pertama dilakukan di SDN Pahlawan pada kelas 4B dan uji coba ke 2 dilakukan di kelas 4C. secara umum produk direspon dan nilai baik oleh guru dan siswa sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Refleksi dari media pembelajaran ini adalah pengembangan multimedia *adobe captivate* sebagai media pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam dan sosial budaya di Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Produk dibuat kedalam CD interaktif dan *hardfile manual book* panduan penggunaan.

**Kata Kunci:** Kurikulum, Multimedia Interaktif, Design Based Research.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran atau pelatihan agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya supaya memiliki kekuatan spiritual keagamaan, emosional pengendalian diri, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Menurut Coser at all (dalam Hasbullah, 2009, hlm. 1) mengungkapkan bahwa *“Education is the deliberate, formal transfer of knowledge, skill, and value from person to another”*. Pendidikan merupakan pendewasaan siswa agar dapat mengembangkan bakat, potensi, dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan.

Dalam kegiatan pendidikan terjadi proses pembelajaran, yaitu kegiatan komunikasi antara guru dengan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran dalam pasal 1 ayat 20 UU No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Depdiknas, 2006, hlm 3). Pendidikan formal di sekolah berperan sangat besar dalam membentuk siswa, harapan lahirnya siswa-siswi yang

berkepribadian hasil dari proses pendidikan merupakan tujuan dari pendidikan nasional. Pendidikan nasional berfungsi untuk menanamkan pengetahuan, nilai, dan karakter yang akan berguna bagi dirinya sendiri, orang lain, serta bangsa dan negara.

Proses pembelajaran dilakukan berdasarkan muatan kurikulum dalam tiap satuan pendidikan. Salah satu muatan dalam kurikulum satuan pendidikan dasar dan menengah adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang disebutkan dalam pasal 37 ayat 1 UU No.20 tahun 2003 point F tentang Sistem Pendidikan Nasional.

“IPS di tingkat dasar bertujuan untuk mempersiapkan siswa sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik (Sapriya, 2012, hlm 12)”.

Dalam pembelajaran IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya dalam proses pembelajaran IPS yang diajarkan dan bisa menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan IPS dapat membantu siswa

dalam melaksanakan sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Mata pelajaran IPS menuntut siswa untuk diberikan asupan pengetahuan baik bersifat konsep abstrak maupun konsep konkrit.

Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SD terdapat Kompetensi Dasar Mendiskripsikan kenampakan alam dan sosial budaya di Indonesia. Kompetensi Dasar tersebut terdapat di Mata Pelajaran IPS kelas IV semester 1. Untuk menyampaikan materi tentang kenampakan alam dan sosial budaya di Indonesia sebenarnya telah termuat dalam Buku Sekolah Elektronik (BSE) KTSP 2006, meskipun materi sudah terdapat dalam buku tersebut tetapi hlm tersebut tidak cukup menjawab kebutuhan siswa untuk mudah memperoleh materi. Sejalan dengan itu Ruswandi dkk (2008, hlm. 22) menyebutkan bahwa “proses belajar yang hanya berasal dari guru dan buku teks tidaklah cukup kaena dapat menimbulkan verbalisme. sehingga perlu cara baru untuk menyampaikan materi ajar agar tidak menimbulkan verbalisme”.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti kepada guru dikelas IV SD, di temukan permasalahan, bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersifat konvensional saja. Metode konvensional merupakan suatu metode yang penting digunakan dalam pembelajaran

hanya saja untuk memberikan ilmu menggunakan metode konvensional saja tidak cukup untuk memberikan keefektivan dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang terbatas pada buku teks yang penyajian materinya padat dan tampilannya kurang menarik sehingga kurang memberikan ketertarikan kepada siswa untuk belajar. Selain itu belum tersedianya media pembelajaran khusus untuk materi kenampakan alam dan sosial budaya untuk siswa karena kurangnya pemahaman guru mengenai media pembelajaran yang ideal dan menarik untuk siswa.

Peneliti merasa perlu adanya pengembangan pembelajaran agar dapat optimal dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Salah satu cara yang dapat digunakan yaitu dengan menggunakan suatu media. Pengetahuan siswa tidak akan lagi bersifat verbalisme karena fungsi media yang akan memberikan pengetahuan beserta contoh-contoh yang bisa memberikan pengetahuan lebih kepada siswa. Menurut Badruzaman (2015, hlm.120) peranan media sangatlah penting dalam suatu pembelajaran dan mediapun akan memberikan dampak yang sangat menunjang dalam segala aspek.

Berkaitan dengan hal tersebut Edgar Dale (dalam Daryanto, 2016, hlm. 14) membuat kerucut pengalaman atau dikenal dengan sebutan *the cone of experience*. Dale

berpendapat bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan melalui kata verbal. Hal ini memungkinkan terjadinya verbalisme. Artinya siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung didalamnya sehingga dapat menimbulkan kesalahan persepsi siswa.

Peneliti melakukan studi pendahuluan pada 2 guru SDN Pahlawan Kota Tasikmalaya, peneliti menemukan beberapa fakta yang ditemukan terkait pembelajaran IPS. Pertama, pembelajaran masih melaksanakan proses pembelajaran yang cenderung konvensional sehingga kurangnya ketertarikan siswa dalam memahami materi. Kedua, penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal. Ketiga, belum tersedianya media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran mengenal kenampakan alam dan sosial budaya di Indonesia.

Peneliti melihat perlu dikembangkannya media pembelajaran untuk materi mendeskripsikan kenampakan alam dan sosial budaya di Indonesia karena materi ini masih disajikan dengan media buku teks saja. Solusi yang ditawarkan peneliti yaitu mengembangkan media multimedia dalam pembelajaran. Dengan media multimedia materi dapat tersaji secara lebih menarik dan mengaktifkan sikap belajar

siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Sehingga peneliti terdorong untuk melakukan penelitian "Pengembangan Multimedia *Adobe Captivate* sebagai Media Pembelajaran IPS pada Materi Kenampakan Alam dan Sosial Budaya di Indonesia untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar".

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 ahlawan yang berada di Kota Tasikmalaya. Pada SD tersebut peneliti menemukan permasalahan yang sudah dijelaskan sebelumnya. Metode yang digunakan ada penelitian ini adalah desain berbasis penelitian atau *design based research* (DBR). Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model Reeves. Pada tahapan model Reeves terdiri dari empat langkah, yaitu identifikasi dan analisis masalah oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif, mengembangkan *prototype* solusi yang didasarkan pada patokan teori, *design principle* yang ada dan inovasi teknologi, melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara raktis, dan refleksi untuk menghasilkan *design principle* serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktis. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu teknik wawancara, *expert judgement*, lembar penilaian guru, angket dan dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini dilakukan

berdasarkan model Miles dan Huberman. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengorganisir data, membuat uraian terperinci, dan melakukan interpretasi dan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Identifikasi dan Analisis Masalah

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan studi pendahuluan pada 2 guru kelas IV Sekolah Dasar. Wawancara dilakukan di SDN Pahlawan yang terletak di Jln. Taman Makam Pahlawan Kusuma Bangsa Kota Tasikmalaya. Peneliti memilih SDN Pahlawan karena peneliti telah melakukan studi pendahuluan pada dua guru di SDN Pahlawan Kota Tasikmalaya, sehingga peneliti melanjutkan kembali proses penelitian di SD tersebut. SDN pahlawan menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk pembelajaran di kelas tinggi khususnya di kelas IV Sekolah Dasar. Wawancara dilakukan untuk mengetahui permasalahan di SD terkait penggunaan media pembelajaran, penggunaan Media Multimedia, pembelajaran IPS di SDN Pahlawan, dan harapan guru terhadap pembelajaran IPS.

Setelah peneliti melakukan kajian terhadap hasil wawancara, didapatkan kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran khususnya di kelas IV SDN

Pahlawan masih jarang menggunakan media pembelajaran. Guru terkadang menggunakan media pembelajaran karena menyesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Apabila materi pelajaran memang memerlukan media maka guru menggunakan media seperti buku, globe dan peta, apabila materi pelajaran dirasa tidak perlu menggunakan media maka guru tidak menggunakan media untuk pembelajaran. Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran materi kenampakan alam dan sosial budaya di Indonesia menggunakan metode konvensional yang ditakutkan terjadinya verbalitas dan kemenarikan belajar untuk siswa. Gurupun mengatakan bahwa media pembelajaran yang ideal yang digunakan untuk pembelajaran adalah media berbasis elektronik. Sehingga peneliti mengembangkan media multimedia untuk menjawab permasalahan tersebut.

Fasilitas pembelajaran untuk menunjang pembelajaran berbasis multimedia yang berada di SDN Pahlawan Kota Tasikmalaya sudah tersedia lengkap, diantaranya proyektor, layar proyektor, *speaker*, dan komputer. Fasilitas tersebut telah disediakan oleh SD agar dapat menunjang pembelajaran di kelas menjadi optimal dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hanya saja guru masih

menggunakan media pembelajaran yang dirasa kurang optimal karena proses belajar yang hanya berasal dari guru dan buku teks tidaklah cukup karena dapat menimbulkan verbalisme. sehingga perlu cara baru untuk menyampaikan materi ajar agar tidak menimbulkan verbalisme.

Setelah melakukan kajian literature dan diskusi dengan pembimbing maupun teman sebaya. Peneliti mengkaji media pembelajaran, multimedia pembelajaran, dan materi pembelajaran mengenai kenampakan alam dan sosial budaya di Indonesia untuk menguatakan penelitian ini. Media pembelajaran penting untuk membantu pembelajaran yang memuat fakta, konsep dan generalisasi yang susah untuk dijelaskan menjadi mudah karena kemampuan media. Konten pun sangat penting karena media tanpa konten bukan media pembelajaran. Peneliti pun mengkaji media dan konten agar pembelajaran sesuai dengan tujuan yang di harapkan dalam pembelajaran. Konten dan media yang sudah dikaji selanjutnya dikonsultasikan dengan dosen pembimbing agar peneliti paham mengenai apa yang ingin diketahui. Proses konsultasi dengan dosen berlangsung serca intensif dan berkelanjutan agar peneliti memperoleh solusi terbaik dalam pengembangan multimedia *adobe*

*captivate* sebagai media pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam dan sosial budaya di Indonesia untuk siwa kelas IV sekolah dasar.

## 2. Pengembangan Desain Produk

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), tujuan pembelajaran, materi dan konten yang muncul pada pengembangan multimedia *adobe captivate* sebagai media pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam dan sosial budaya di Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti yaitu, mata pelajaran untuk pengembangan multimedia adalah mata pelajaran IPS, standar kompetensi yang digunakan yaitu memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi. Kompetensi dasar mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial budaya di Indonesia. Indikator yang pertama mengamati kenampakan alam daratan dan perairan di Indonesia, yang kedua menyebutkan macam-macam kenampakan alam daratan dan perairan di Indonesia, yang ketiga mengamati keragaman sosial budaya di Indonesia, dan

yang keempat menyebutkan macam-macam keragaman sosial budaya di Indonesia. Tujuan pembelajaran yang pertama melalui pengamatan media multimedia, siswa dapat mendeskripsikan kenampakan alam di Indonesia dengan benar. Yang kedua melalui pengamatan media multimedia, siswa dapat menyebutkan macam-macam kenampakan alam daratan dan perairan dengan benar. Yang ketiga adalah melalui pengamatan media multimedia, siswa dapat mendeskripsikan keragaman sosial budaya di Indonesia dengan benar, dan yang keempat melalui pengamatan media multimedia, siswa dapat menyebutkan macam-macam keragaman sosial budaya di Indonesia dengan benar. Materi yang digunakan terkait kenampakan alam dan sosial budaya di Indonesia menggunakan media multimedia pembelajaran IPS.

Rancangan desain pada pengembangan multimedia *adobe captivate* sebagai media pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam dan sosial budaya di Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar ini mengembangkan komponen dari elemen multimedia yang terdiri dari teks, grafik, audio, video, dan animasi. Interaktif pun merupakan elemen multimedia yang paling penting karena elemen interaktif merupakan ciri dari

multimedia interaktif dan elemen materi untuk menyajikan materi pembelajaran mengenai kenampakan alam dan sosial budaya di Indonesia. Untuk posisi dari setiap *slide* multimedia tidak semua elemen multimedia ada dalam *slide* hanya saja elemen multimedia ada di dalam keseluruhan produk multimedia yang pengembang buat.

Setelah peneliti melakukan analisis terhadap standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran, materi serta media yang akan digunakan untuk pembelajaran, selanjutnya peneliti membuat storyboard. Storyboard adalah sketsa atau gamabaran umum mengenai media pembelajaran yang akan dibuat. Isi dari storyboard merupakan hasil analisis dari berbagai aspek yang telah dikaji oleh peneliti sebelumnya seperti standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran, materi serta media yang akan digunakan untuk pembelajaran. Storyboard pada media multimedia *adobe captivate* ini terdiri dari 5 unsur pokok, yaitu petunjuk, kurikulum, materi, kuis, dan profil pengembang.

Setelah *storyboard* selesai dibuat, tahap selanjutnya melakukan pembuatan produk media multimedia *adobe captivate* untuk meningkatkan pemahaman siswa

tentang kenampakan alam dan sosial budaya di Indonesia. Pembuatan produk media multimedia didasarkan pada *storyboard* yang telah disusun sebelumnya oleh peneliti, kemudian di implementasikan dengan menggunakan *software* media multimedia. *Software* utama yang digunakan oleh peneliti adalah *adobe captivate* seri ke-6. *Software adobe captivate* tidak bisa berdiri sendiri dikarenakan ada beberapa desian yang tidak bisa dilakukan oleh *adobe captivate*, maka *software adobe captivate* didukung dengan menggunakan *software* lain seperti *Corel Draw X6*, *Windows Paint*, *Balabolka* untuk membuka pemutar gambar, pemutar suara, pembuka dokumen. Materi yang terdapat dalam media multimedia adalah materi kenampakan alam dan sosial budaya di Indonesia, setiap materi terdapat pembahasan beserta contoh untuk memberikan pemahaman lebih kepada siswa. Terdapat 56 *slide* secara keseluruhan pada produk ini.

### 3. Validasi Kelayakan Produk

Validasi kelayakan produk sangat penting dalam pengembangan media multimedia *adobe captivate* untuk materi kenampakan alam dan sosial budaya di Indonesia. Pada validasi kelayakan produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan

media multimedia yang sudah selesai dirangcang oleh peneliti sebelum melakukan uji coba di sekolah dasar. Validasi kelayakan produk diuji oleh para ahli yang berkopeten pada ahli bidang konten atau materi mata pelajaran IPS, ahli bidang media multimedia pembelajaran, dan ahli bidang pedagogis dilingkungan UPI Kampus Tasikmalaya dan Kota Tasikmalaya. Para ahli memberikan penilaian atau *judgement* terhadap media multimedia *adobe captivate* untuk materi kenampakan alam dan sosial budaya di Indonesia yang telah dibuat oleh peneliti. Instrument yang digunakan untuk validasi produk media multimedia ini adalah lembar validasi berdasarkan elemen multimedia, elemen materi, dan elemen multimedia dan materi. Aspek yang dinilai meliputi aspek-aspek yang sudah disiapkan oleh peneliti dengan menyesuaikan sesuai komponen media, komponen materi, dan interaktifitas multimedia *adobe captivate* untuk materi kenampakan alam dan sosial budaya di Indonesia. Validator produk ahli 1 merupakan validator bidang ke ahlian materi mata pelajaran IPS mengenai kenampakan alam dan sosial budaya di Indonesia dengan aspek mengenai keterkaitan SK dan KD, materi, dan Bahasa. Validator produk ahli 2

merupakan validator bidang keahlian media multimedia pembelajaran dengan aspek mengenai elemen multimedia dan interaktifitas media multimedia. Validator produk ahli 3 merupakan validator bidang keahlian pedagogis dengan aspek materi dan elemen materi secara inti saja.

Setelah melakukan validasi produk dan revisi produk, tahap selanjutnya yaitu melakukan tahap uji coba produk sekaligus melakukan validitas eksternal dengan memberikan respon guru dan siswa terhadap media multimedia. Uji coba produk ini dilakukan sebanyak dua kali di kelas yang berbeda. Tujuan dilakukannya uji coba produk adalah untuk mengetahui gambaran serta respon siswa dan guru mengenai media multimedia *adobe captivate* untuk materi kenampakan alam dan sosial budaya di Indonesia dalam pembelajaran sebenarnya di lingkungan kelas.

Dari hasil respon siswa menunjukkan rata-rata keterpakaian produk mencapai 99,97%. Meningkat 0,06% dari saat uji coba tahap pertama sebesar 99,91%. Secara keseluruhan respon siswa pada saat setelah pembelajaran multimedia *adobe captivate* sebagai media pembelajaran ips pada materi kenampakan alam dan sosial budaya di

Indonesia efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian guru terhadap produk pengembangan multimedia sangat positif pada saat setelah pembelajaran. Contoh-contoh gambar membuat anak menjadi senang dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

#### **4. Refleksi Produk**

Setelah melalui beberapa tahapan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti, mulai dari identifikasi dan analisis masalah, pengembangan desain produk, validasi serta uji coba produk, maka refleksi dari pengembangan produk media pembelajaran ini adalah menghasilkan produk akhir berupa pengembangan multimedia *adobe captivate* sebagai media pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam dan sosial budaya di Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Penggunaan Produk ini dikhususkan untuk kelas IV sekolah dasar. Materi yang ada dalam produk yaitu kenampakan alam dan sosial budaya di Indonesia.

#### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil pengembangan multimedia *adobe captivate* sebagai media pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam dan sosial budaya di Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar terdapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran di SDN Pahlawan masih jarang menggunakan media untuk pembelajaran, media pada pembelajaran IPS hanya berupa media visual yaitu denah, globe, dan terkadang gambar pada poster. Buku paket merupakan media yang paling sering digunakan guru dalam pembelajaran materi kenampakan alam dan sosial budaya di Indonesia, padahal untuk menyampaikan pembelajaran tersebut, buku sumber saja tidaklah cukup. Belum tersedianya media berbasis multimedia untuk pembelajaran di SD tersebut padahal fasilitas TIK di SDN Pahlawan sudah mampu untuk menunjang pembelajaran berbasis TIK.

2. Pengembangan multimedia adobe captivate sebagai media pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam dan sosial budaya di Indonesia dibuat berdasarkan masalah yang ditemukan peneliti ketika melakukan studi pendahuluan terkait permasalahan yang ada di SD tersebut. Kajian literatur merupakan bagian dari pemecahan masalah agar dapat mendapatkan solusi yang diharapkan. Selanjutnya melakukan pengembangan produk dengan langkah-langkah menganalisis kurikulum, merancang dasar desain, menyusun storyboard untuk membuat rancangan inti dari multimedia

sebelum pembuatan multimedia dan pengembangan produk. Pengerjaan pembuatan produk multimedia dibuat menggunakan software adobe captivate. Software adobe captivate dipilih karena pertimbangan peneliti yang masih awam akan pembuatan multimedia. Sehingga software dipilih karena mudah digunakan namun memiliki kualitas yang baik. Selanjutnya peneliti melakukan uji penilaian terhadap produk yang telah dibuat oleh peneliti melalui validasi dari ahli media, konten materi, dan pedagogis. Kritik dan komentar para ahli dijadikan rujukan untuk merevisi produk yang telah dibuat oleh peneliti. Sehingga rancangan produk layak untuk selanjutnya di uji cobakan pada SD.

3. Proses uji coba dilakukan sebanyak 2 kali. Data didapat berdasarkan respon siswa dan penilaian guru setelah pembelajaran menggunakan multimedia adobe captivate sebagai media pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam dan sosial budaya di Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil uji coba produk menunjukkan hasil yang baik untuk pembelajaran di SD walaupun pada saat uji coba pertama terdapat revisi produk yang dilakukan untuk memperbaiki kekurangan produk. Respon siswa dan penilaian guru secara umum menyatakan

bahwa multimedia adobe captivate sebagai media pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam dan sosial budaya di Indonesia layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Setelah melakukan validasi produk kepada para ahli, melakukan uji coba untuk menguji produk di field atau SD, maka refleksi dari pengembangan produk adalah menghasilkan produk akhir berupa multimedia adobe captivate sebagai media pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam dan sosial budaya di Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Produk dikemas dalam bentuk CD interaktif atau mentahan software yang berisi materi kenampakan alam dan sosial budaya di Indonesia.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Hasbullah. (2009). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan Edisi Revisi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Herrington, J, *et al.* (2007). *Design-based research and doctoral students: Guidelines for preparing a dissertation proposal*. Joondalup WA. Edith Cowan University.
- Ruswandi, dkk. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: Insan Mandiri.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Badruzaman, A. (2015) *Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peta*. Tasikmalaya: Pedadidaktika.