



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS BUDAYA
PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS KELAS V SDN
KALIPANCUR 02 SEMARANG**

SKRIPSI

diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

**Oleh
Nafa Karunia Fajar
1401416007**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Kalipancur 02 Semarang”, karya

Nama : Nafa Karunia Fajar

NIM : 1401416007

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang,

2020

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Drs. Ika Ansori, M.Pd.

NIP 196008201987031003

Dosen Pembimbing,

Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.

NIP 195607041982032002

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Kalipancur 02 Semarang”, karya

Nama : Nafa Karunia Fajar

NIM : 1401416007

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Jum'at tanggal 06 Maret 2020.

Semarang,

2020

Panitia ujian



Ketua
Drs. Achmad Rifai Rc, M. Pd.
NIP. 195908211984031001

Penguji I,

[Signature]
Noyi Setyasto, S. Pd., M. Pd.
NIP. 199011102015041001

Sekretaris,

[Signature]
Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP 196008201987031003

Penguji II,

[Signature]
Dra. Arini Estiastuti, M. Pd.
NIP. 195806191987022001

Penguji III

[Signature]
Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.
NIP 195607041982032002

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Nafa Karunia Fajar

NIM : 1401416007

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang.

Judul : *“Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif
Berbasis Budaya Pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN
Kalipancur 02 Semarang”*

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karyasendiri,
bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atauseluruhnya.
Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi inidikutip atau
dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 2020

Peneliti,



Nafa Karunia Fajar
NIM 1401416007

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

Barang siapa yang bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhan tersebut untuk kebaikan dirinya sendiri (Q.S Al-Ankabut:6)

Hal besar akan datang kepada orang-orang yang bersabar (Ria Ricis)

Khoirunnas Anfusihim linnas

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Orang tuaku Bapak Wahono dan Ibu Nurhayati dan Keluarga.

ABSTRAK

Fajar, Nafa Karunia, 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Kalipancur 02 Semarang*. Sarjana Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Pembimbing Dra. Florentina Widihastrini, M. Pd. Halaman 193.

Berdasarkan data pra penelitian yang dilakukan di SDN Kalipancur 02 Semarang terdapat permasalahan dalam pembelajaran IPS terkait dengan hasil belajar yang masih rendah dan media yang digunakan masih terbatas yaitu media gambar, buku guru dan buku siswa serta belum maksimal penggunaannya dalam pembelajaran sehingga belum maksimal dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Maka peneliti mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya pada muatan pembelajaran IPS. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana desain pengembangan, kelayakan, dan keefektifan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji cara mengembangkan, menguji kelayakan, dan menguji keefektifan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model Borg & Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono yang dalam penelitian ini hanya melakukan dengan 8 langkah yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN kalipancur 02 Semarang sejumlah 34 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni tes, angket, observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, analisis data awal dan analisis data akhir.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya, sangat layak digunakan dengan presentase kelayakan penyajian oleh ahli media sebesar 90,27%, kelayakan isi oleh ahli materi sebesar 92,19% dan kelayakan bahasa oleh ahli bahasa sebesar 85,93%. Media ini juga efektif digunakan dibuktikan dengan hasil uji perbedaan rata-rata menggunakan uji t diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,050$ sehingga terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Peningkatan rata-rata (*N-gain*) data *pretest* dan *posttest* diperoleh sebesar 0,36 dengan kriteria sedang.

Simpulan penelitian ini adalah media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya sangat layak dan efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi karakteristik kondisi geografis Indonesia dan pengaruhnya kelas V SDN Kalipancur 02 Semarang. Saran penelitian selanjutnya dapat menerapkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya pada materi lain dengan memperbaiki tampilan desain dan menambah referensi untuk memperdalam pembahasan materi dalam media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Multimedia Interaktif; IPS; Budaya

PRAKATA

Segala pujipeneliti panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Kalipancur 02 Semarang” ini dapat terselesaikan. Peneliti menyadari penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dari banyak pihak, oleh karena itu disamping rasa syukur yang tak terhingga peneliti juga menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifai Rc, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Novi Setyasto, S. Pd., M. Pd., Penguji 1;
5. Dra. Arini Estiastuti, M. Pd., Penguji 2;
6. Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd., Penguji 3;
7. Agus Hadi Prayanto, S.E., M. Pd., Kepala Sekolah SDN Kalipancur 02 Semarang;
8. Hanimah, S.Pd., Guru kelas V SDN Kalipancur 02 Semarang;
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT. Penulis juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang,2020

Peneliti,



Nafa Karunia Fajar

NIM 1401416007

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi masalah	11
1.3 Pembatasan Masalah.....	12
1.4 Rumusan Masalah.....	13
1.5 Tujuan Penelitian	13
1.6 Manfaat Penelitian	14
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	18
2.1 Kajian Teori	18

2.1.1	Teori-Teori Belajar	18
2.1.2	Hakekat Belajar.....	22
2.1.3	Hakekat Pembelajaran	28
2.1.4	Hasil Belajar	30
2.1.5	Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD.....	34
2.1.6	Hakikat Sumber Belajar.....	43
2.1.7	Hakikat Media Pembelajaran.....	45
2.1.8	Hakikat Pembelajaran Berbasis Budaya	54
2.1.9	Hakikat Multimedia Interaktif	67
2.1.10	Rancangan Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Berbasis Mind Mapping	70
2.2	Kajian Empiris	79
2.3	Kerangka Berpikir.....	85
BAB III METODE PENELITIAN		89
3.1	Desain Penelitian	89
3.1.1	Pendekatan Penelitian	89
3.1.2	Jenis Penelitian.....	90
3.1.3	Prosedur Penelitian	93
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian.....	101
3.3	Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian	102
3.3.1	Data	102
3.3.2	Sumber Data.....	103
3.3.3	Subjek Penelitian	103

3.4	Variabel Penelitian.....	104
3.5	Definisi Operasional Variabel	105
3.6	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	108
3.6.1	Teknik Tes	108
3.6.2	Teknik Non Tes	110
3.7	Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas.....	113
3.7.1	Uji Kelayakan	113
3.7.2	Uji Validitas	115
3.7.3	Uji Reliabilitas	118
3.7.4	Taraf Kesukaran.....	120
3.7.5	Daya Beda.....	121
3.8	Teknik Analisis Data	123
3.8.1	Analisis Data Produk	123
3.8.2	Analisis Data Awal	126
3.8.3	Analisis Data Akhir.....	126
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		129
4.1	Hasil Penelitian	129
4.1.1	Perancangan Produk.....	129
4.1.1.1	Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa.....	129
4.1.1.2	Prototype Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Budaya	136
4.1.1.3	Desain Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Budaya	140

4.1.2	Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif	
	Berbasis Budaya	147
4.1.3	Angket Tanggapan Guru dan Siswa.....	158
4.1.3.1	Angket Tanggapan Guru	158
4.1.3.2	Angket Tanggapan Siswa.....	160
4.1.4	Keefektifan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif	
	Berbasis Budaya	163
4.1.4.1	Hasil Belajar Siswa	163
4.1.4.2	Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	164
4.1.4.3	Uji Perbedaan Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	165
4.1.4.1	Hasil Uji Peningkatan Rata-Rata (N-gain)	166
4.2	Pembahasan.....	168
4.2.1	Pemaknaan Temuan	168
4.2.1.1	Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif	
	Berbasis Budaya	168
4.2.1.2	Hasil Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif	
	Berbasis Budaya	174
4.1.2.3	Keefektifan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif	
	Berbasis Budaya	180
4.2.2	Implikasi Hasil Penelitian	183
4.2.2.1	Implikasi Teoritis	183
4.2.2.2	Implikasi Praktis	184
4.2.2.3	Implikasi Pedagogis	185

BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	186
5.1 Simpulan	186
5.2 Saran	187
DAFTAR PUSTAKA.....	189
LAMPIRAN.....	196

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS Kelas V	42
Tabel 2.2	Kekayaan Budaya Indonesia.....	65
Tabel 2.3	Tombol-tombol Operasi Multimedia Interaktif	71
Tabel 2.4	Kriteria Penilaian Kelayakan Media Tahap 1	74
Tabel 2.5	Kriteria Penilaian Komponen Penyajian Media Tahap 2	75
Tabel 2.6	Kriteria Penilaian Kelayakan Isi	77
Tabel 2.7	Kriteria Penilaian Komponen Kebahasaan	78
Tabel 3.1	Waktu Penelitian.....	101
Tabel 3.2	Definisi Operasional Variabel	105
Tabel 3.3	Kriteria Kelayakan Media.....	115
Tabel 3.4	Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba.....	118
Tabel 3.5	Hasil Reliabilitas Instrumen Soal Uji Coba.....	119
Tabel 3.6	Hasil Analisis Taraf Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba.....	121
Tabel 3.7	Kriteria Daya Beda	122
Tabel 3.8	Hasil Analisis Soal Uji Coba	123
Tabel 3.9	Kriteria Penilaian Ahli untuk Kelayakan Media	124
Tabel 3.10	Kriteria Penilaian Tanggapan Guru dan Siswa untuk Kelayakan Media	125
Tabel 3.11	Interprestasi Indeks <i>Gain</i>	128
Tabel 4.1	Rekapitulasi Kebutuhan Guru	130
Tabel 4.2	Rekapitulasi Kebutuhan Siswa	133
Tabel 4.3	Prototype Multimedia Interaktif Berbasis Budaya	136

Tabel 4.4	Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Tahap I	148
Tabel 4.5	Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Tahap II	149
Tabel 4.6	Rekapitulasi Hasil Validasi Media	150
Tabel 4.7	Rekapitulasi Hasil Validasi Materi	150
Tabel 4.8	Rekapitulasi Hasil Validasi Bahasa	151
Tabel 4.9	Hasil Revisi Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Budaya	153
Tabel 4.10	Tampilan Media Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Revisi.....	154
Tabel 4.11	Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk	158
Tabel 4.1.2	Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk.....	161
Tabel 4.13	Hasil Belajar Kognitif <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	163
Tabel 4.14	Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	164
Tabel 4.15	Uji Perbedaan Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	165
Tabel 4.16	Hasil Uji Rata-Rata (<i>N-gain</i>)	166

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPS	6
Gambar 2.1	Kerucut Pengalaman Edgar Dale	47
Gambar 2.2	Diagram <i>Fishbone</i> Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Budaya	88
Gambar 3.1	Model Pengembangan Borg dan Gall	91
Gambar 3.2	Proses Penelitian Pengembangan	93
Gambar 3.3	Pola <i>One-Group Pretest Posttest Design</i>	99
Gambar 4.1	Tampilan Halaman awal pembuka	140
Gambar 4.2	Tampilan Menu-Menu	141
Gambar 4.3	Tampilan Petunjuk Tombol	141
Gambar 4.4	Tampilan Tujuan Pembelajaran	142
Gambar 4.5	Tampilan Judul Materi	143
Gambar 4.6	Tampilan Materi	143
Gambar 4.7	Tampilan Soal Kuis	144
Gambar 4.8	Tampilan Uji Kompetensi	145
Gambar 4.9	Tampilan Profil Pembuat	146
Gambar 4.10	Tampilan Referensi	146
Gambar 4.11	Tampilan Penutup	147

Gambar 4.12	Diagram Hasil Validasi Penilaian Media Pada Setiap Komponen	152
Gambar 4.14	Diagram Angket Tanggapan Guru	160
Gambar 4.15	Diagram Angket Tanggapan Siswa.....	162
Gambar 4.16	Diagram Garis Peningkatan Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> ...	167

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	197
Lampiran 2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Kebutuhan Guru.....	200
Lampiran 3 Instrumen Angket Kebutuhan Guru	202
Lampiran 4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Kebutuhan Siswa	205
Lampiran 5 Instrumen Angket Kebutuhan Siswa.....	206
Lampiran 6 Instrumen Validasi Penilaian Desan dan Komponen	208
Lampiran 7 Instrumen Validasi Penilaian Kelayakan Penyajian.....	210
Lampiran 8 Instrumen Validasi Penilaian Kelayakan Isi.....	214
Lampiran 9 Instrumen Validasi Penilaian Kelayakan Kebahasaan	217
Lampiran 10 Kisi-Kisi Instrumen Angket Tanggapan Guru	220
Lampiran 11 Instrumen Angket Tanggapan Guru	221
Lampiran 12 Kisi-Kisi Instrumen Angket Tanggapan Siswa	224
Lampiran 13 Instrumen Angket Tanggapan Siswa.....	225
Lampiran 14 Desain Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Budaya	228
Lampiran 15 Kisi-Kisi Soal Tes Uji Coba.....	235
Lampiran 16 Soal Tes Uji Coba.....	240
Lampiran 17 Kunci Jawaban Soal Tes Uji Coba	258
Lampiran 18 Pedoman Penskoran Soal Tes Uji Coba	259
Lampiran 19 Penggalan Silabus Pembelajaran Pertemuan 1	260
Lampiran 20 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 1.....	270
Lampiran 21 Penggalan Silabus Pembelajaran Pertemuan 2.....	341

Lampiran 22 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 2.....	348
Lampiran 23 Analisis Uji Validitas, Reliabilitas, Taraf Kesukaran dan Daya Beda Soal Uji Coba	416
Lampiran 24 Rekapitulasi Hasil Analisis Soal Uji Coba.....	423
Lampiran 25 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	426
Lampiran 26 Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	435
Lampiran 27 Pedoman Penilaian Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	436
Lampiran 28 Daftar Nama Siswa Uji Coba Soal	437
Lampiran 29 Daftar Nama Siswa Uji Pemakaian	438
Lampiran 30 Hasil Angket Kebutuhan Guru	439
Lampiran 31 Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	442
Lampiran 32 Lembar Validasi Penilaian Komponen Ahli Media	444
Lampiran 33 Lembar Validasi Penilaian Komponen Ahli Materi.....	450
Lampiran 34 Lembar Validasi Penilaian Komponen Ahli Bahasa	454
Lampiran 35 Rekapitulasi Instrumen Kelayakan Media Tahap I.....	457
Lampiran 36 Rekapitulasi Instrumen Kelayakan Media Tahap II.....	458
Lampiran 37 Lembar Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk.....	460
Lampiran 38 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk	463
Lampiran 39 Lembar Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk	464
Lampiran 40 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk.....	467
Lampiran 41 Hasil Belajar Tes Uji Coba.....	469
Lampiran 42 Hasil Belajar <i>Pretest</i>	470
Lampiran 43 Hasil Belajar <i>Posttes</i>	472

Lampiran 44 Rekapitulasi Hasil Belajar <i>Pretest</i>	474
Lampiran 45 Rekapitulasi Hasil Belajar <i>Posttest</i>	475
Lampiran 46 Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttes</i>	476
Lampiran 47 Uji Perbedaan Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttes</i>	477
Lampiran 48 Uji Peningkatan Rata-Rata (N-gain)	478
Lampiran 49 Surat Penelitian Ristek dan Pendidikan Strata S1	480
Lampiran 50 Surat Keterangan Melakukan Penelitian Uji Coba.....	481
Lampiran 51 Surat Keterangan Melakukan Penelitian Uji Pemakaian.....	482
Lampiran 52 Dokumentasi.....	483

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal yang sangat penting dalam memajukan suatu bangsa. Pesatnya perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan melahirkan teknologi dalam pendidikan untuk memudahkan dalam memajukan dunia pendidikan. Realisasi pendidikan saat ini dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi untuk menyampaikan ilmu pengetahuan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dilaksanakan dalam rangka untuk mengikuti perkembangan teknologi informasi yaitu revolusi industri 4.0 yang memanfaatkan teknologi komputer/ digital.

Dengan adanya pendidikan yang mengikuti perkembangan teknologi informasi revolusi industri 4.0 maka akan mencetak sumber daya manusia yang selalu berkembang dan berkualitas. Pendidikan adalah usaha secara sadar yang dilakukan dengan sistematis dalam menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang dapat mengembangkan potensi dirinya baik dalam aspek pengetahuan, ketrampilan serta sikap yang positif. Oleh karena itu, pengembangan kurikulum terus dilakukan agar mutu dan kualitas pendidikan di Indonesia dapat lebih baik.

Di Indonesia kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum 2013. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 1 Ayat 16 menyatakan bahwa

kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan terkait dengan tujuan, isi, bahan pelajaran dan cara yang digunakan sebagai acuan dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran dalam rangka untuk mencapai tujuan pendidikan. Pada Pasal 77B struktur kurikulum adalah pengorganisasian kompetensi inti, kompetensi dasar, muatan pembelajaran dan mata pelajaran serta beban belajar pada setiap program pendidikan dan satuan pendidikan.

Dalam proses pembelajaran kurikulum 2013 telah diatur dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pembelajaran yang menyatakan bahwa proses pembelajaran di dalam satuan pendidikan dilaksanakan secara inspiratif, interaktif, menantang dan menyenangkan serta memotivasi untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas, prakarsa, dan kemandirian sesuai dengan minat dan bakat serta perkembangan fisik dan psikologis peserta didik. Setiap satuan pendidikan sebaiknya melaksanakan perencanaan pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas untuk tercapainya kompetensi lulusan.

Permendikbud No. 21 Tahun 2016 menyatakan bahwa untuk mencapai standar kompetensi lulusan tersebut perlu ditetapkan Standar Isi yaitu kriteria yang terkait dengan ruang lingkup materi dan tingkat kompetensi peserta didik untuk dapat mencapai kompetensi lulusan pada jenis dan jenjang pendidikan tertentu. Sedangkan dalam muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar untuk kompetensi yang harus dicapai yaitu diantaranya (1) menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jatidiri bangsa Indonesia; (2) mengenal konsep ruang, waktu, dan aktifitas manusia dalam

kehidupan sosial, budaya, ekonomi; (3) menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia; (4) menceritakan keberadaan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat; (5) menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jati diri dirinya sebagai warga negara Indonesia; (6) menjaga kelestarian lingkungan hidup secara bijaksana dan bertanggung jawab; (7) meneladani tindakan heroik pemimpin bangsa dalam kehidupan sosial dan budaya bangsa Indonesia; (8) menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia.

Permendikbud No. 37 tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah menyebutkan bahwa tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual; (2) kompetensi sikap sosial; (3) kompetensi pengetahuan; (4) kompetensi ketrampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakulikuler, kokulikuler, dan ekstrakulikuler.

Mata pelajaran IPS ini adalah suatu perpaduan dari beberapa ilmu seperti, sejarah, sosiologi, geografi, politik, ekonomi, hukum dan budaya yang merupakan cabang dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Fenomena sosial dan atau realita merupakan dasar dalam merumuskan IPS sehingga mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek cabang ilmu-ilmu soaial diatas. (Susanto, 2014:6). Tujuan IPS adalah untuk mendidik murid menjadi warga negara yang baik yang mempunyai pengetahuan, ketrampilan, dan kepedulian sosial yang berguna baik untuk dirinya sendiri ataupun bagi masyarakat dan

negara (Hidayati, 2008: 1.24). Menurut Gunawan (2016: 52) tujuan IPS di SD yaitu antara lain: (1) memberi bekal siswa melalui pengetahuan sosial yang kelak dapat berguna di lingkungan masyarakat; (2) memberi bekal kepada siswa melalui kemampuan melakukan analisis, melakukan identifikasi dan menyusun alternatif dalam memecahkan masalah sosial yang terdapat di masyarakat; (3) memberi bekal kepada siswa melalui kemampuan dalam berinteraksi atau berkomunikasi dengan masyarakat dan juga dengan berbagai bidang ketrampilan dan keilmuan; (4) memberi bekal kepada siswa melalui sikap sadar, sikap mental positif dan keahlian terhadap pemanfaatan lingkungan hidup; (5) memberi bekal kepada siswa melalui kemampuan untuk mengembangkan aspek kognitif dan ilmu pengetahuan sosial yang sesuai baik dengan perkembangan kehidupan masyarakat maupun IPTEK.

Di dalam kurikulum 2013, peran dan tujuan IPS telah dirumuskan dan disesuaikan dengan perkembangan pendidikan di Indonesia secara umum. Namun pada kenyataannya masih terdapat permasalahan di tingkat sekolah dasar. Menurut Puspitasari (2019:19) dalam Jurnal Cakrawala Pendidikan Dasar menjelaskan bahwa pemahaman siswa yang masih kurang dalam pembelajaran IPS merupakan cerminan utama kurang berhasilnya penginternalisasian nilai budaya dan karakter bangsa. Rendahnya pemahaman siswa tersebut bisa dimaklumi dengan berbagai pokok bahasan IPS yang disajikan di sekolah terkadang belum disertai dengan tahapan fakta, konsep, dan generalisasi serta nilai. Selain permasalahan tersebut, keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPS juga masih rendah. Sebagaimana menurut penelitian yang dilakukan

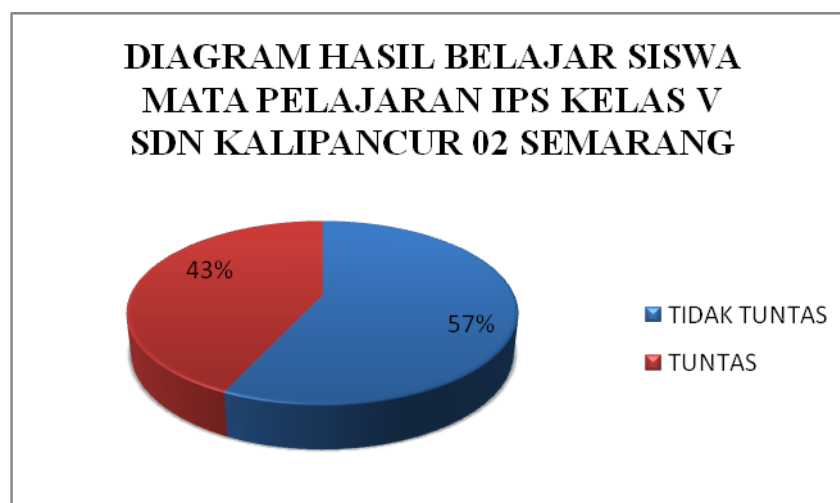
Mana'a (2015:3) di SDN Lalong yang mengemukakan bahwa dalam proses belajar mengajar IPS masih banyak dijumpai adanya peserta didik yang belum mengerti dan memahami materi yang disampaikan cenderung tidak mau bertanya kepada guru. Kurangnya keaktifan tersebut menurut peneliti dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Permasalahan-permasalahan mengenai pembelajaran IPS juga terjadi di SDN Kalipancur 02. Berdasarkan hasil pra riset yang dilakukan oleh peneliti di SDN Kalipancur 02 melalui kegiatan wawancara dan observasi serta data dokumen berupa hasil belajar siswa ditemukan beberapa permasalahan utamanya pada muatan pembelajaran IPS di kelas V. Berdasarkan wawancara dengan guru, banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran IPS yang cakupan materinya luas. Beberapa kesulitan yang muncul yaitu salah satu kesulitan siswa terletak pada materi karakteristik letak geografis Indonesia yang menuntut untuk dapat mengetahui keadaan wilayah suatu negara serta pengaruh-pengaruh kondisi letak geografis Indonesia baik pengaruh sosial budaya, ekonomi dan lain sebagainya. Terbatasnya sumber dan media belajar yang masih hanya menggunakan buku guru, buku siswa dan media gambar tanpa ada sumber dan media belajar yang lain yang menjadi pusat perhatian siswa agar dapat lebih aktif di kelas sehingga belum maksimal dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Permasalahan tersebut didukung dengan data hasil belajar peserta didik pada muatan pembelajaran IPS pada Tema 5 yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari jumlah peserta didik kelas V SDN Kalipancur

02 sebanyak 39 anak yang terdiri atas 32 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan, 22 siswa (57%) diantaranya belum mencapai KKM dan 17 siswa (43%) siswa sudah memenuhi KKM.

Berikut diagram hasil belajar tema 5 muatan pembelajaran IPS kelas V SDN Kalipancur 02 Tahun Pelajaran 2018/2019:



Gambar 1.1 Diagram ketuntasan hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS Kelas V SDN Kalipancur 02 Semarang

Berdasarkan permasalahan tersebut guru masih belum optimal dalam menggunakan media. Media yang dipergunakan masih terbatas yaitu hanya buku guru, buku siswa dan media gambar sehingga guru masih belum maksimal dalam memanfaatkan media yang ada untuk menciptakan suasana yang berbeda dan menarik serta lebih menyenangkan, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran *multimedia inteaktif* berbasis *budaya* pada muatan pembelajaran IPS di kelas V SDN Kalipancur 02 untuk membantu proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif ini akan memudahkan siswa dalam belajar karena penggunaan media ini dikemas dengan

menarik dan kreatif sehingga siswa akan tertarik ketika di terapkan di kelas. Media pembelajaran berbasis budaya ini akan membantu siswa untuk lebih memiliki nilai-nilai budaya serta dapat mengetahui lebih tentang keragaman budaya Indonesia dengan belajar tentang budaya dalam media pembelajaran ini. Hal ini dilakukan dalam rangka membangun peserta didik yang berbudaya yang dapat berperilaku sesuai dengan nilai-nilai budaya seperti bekerja sama, menghargai pendapat, dan membantu sesama walaupun berada di tengah-tengah masyarakat dan negara yang memiliki beranekaragam budaya dan negara yang *pluralitas*.

Menurut Jan Piaget usia siswa siswa sekolah dasar ada pada tingkatan operasional konkret sehingga dalam pembelajaran siswa dalam memahami suatu konsep lebih fokus pada hal-hal yang bersifat konkret (Hidayati, 2008: 1-29). Oleh karena itu guru ketika menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran menggunakan hal-hal yang konkret, misal media. Menurut Asyhar (2012:8) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang mampu menyampaikan pesan secara terencana dari suatu sumber sehingga terjadi menciptakan lingkungan yang kondusif serta proses belajar dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran juga memiliki manfaat untuk membantu siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak menjadi konkret. Sehingga sangat penting penggunaan media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar untuk membantu dalam memahami materi.

Menurut Arsyad (2014:162) multimedia secara umum adalah suatu kombinasi dari berbagai macam media seperti grafik, teks, suara, video dan

animasi. Penggabungan ini secara kesatuan menampilkan isi pelajaran, informasi ataupun pesan. Tujuan dari multimedia adalah untuk menyajikan pesan atau informasi dalam bentuk yang menarik, mudah dimengerti, jelas dan menyenangkan. Menurut Daryanto (2010:53) multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna yang dapat dipilih untuk proses selanjutnya dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Rachmatullah dkk (2018: 2052) multimedia interaktif adalah gabungan dari beberapa media seperti teks, seni, suara, animasi, dan video yang ditampilkan melalui komputer, alat elektronik atau digital lainnya yang dapat digunakan oleh pengguna yang berfungsi untuk menyampaikan pesan. Jadi, melalui multimedia interaktif akan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar dengan mandiri, cepat, aktif dan tidak menimbulkan kebosanan karena penyajiannya memadukan beberapa jenis media yang di dalamnya dilengkapi gambar, animasi, video dan soal latihan yang bervariasi.

Koentjaraningrat (dalam Supriadi, 2016:4) menjelaskan bahwa budaya merupakan keseluruhan dari pikiran dan karya serta hasil karya dari manusia yang tidak berakal kepada nalurinya dan hanya dicetuskan oleh manusia setelah proses belajar. Menurut Kristin (2015:46) pembelajaran dengan basis budaya adalah pembelajaran yang mengintegrasikan budaya kedalam proses belajar mengajar. Fahrurrozi (2015:4) dan Sutarno (2007:7-5) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis budaya dibedakan menjadi empat yaitu belajar tentang budaya, belajar dengan budaya, belajar tentang budaya dan belajar berbudaya. Berkaitan dengan penelitian ini pembelajaran berbasis budaya yang diambil

adalah berupa belajar tentang budaya dan belajar berbudaya. Belajar tentang budaya yaitu menempatkan budaya sebagai materi/ bidang ilmu. Berkaitan dengan penelitian ini wujud budaya yang digunakan adalah wujud budaya artefak seperti rumat adat, pakaian tradisional, alat musik tradisional. Rumat adat, pakaian tradisional, alat musik tradisional akan ditampilkan berupa gambar yang ditampilkan sebagai desain dalam media pembelajaran multimedia interaktif materi karakteristik kondisi geografis Indonesia dan pengaruhnya. Desain berupa budaya yang berwujud artefak tersebut memberikan tampilan yang lebih menarik dan menciptakan nuansa budaya di dalamnya. Dengan tampilan multimedia interaktif yang menarik dengan nuansa budaya ini siswa lebih termotivasi untuk belajar dan mendorong siswa lebih mencintai budaya yang dimiliki dan menambah wawasan tentang keragaman budaya yang ada di Indonesia sehingga menumbuhkan rasa cinta tanah air pada siswa.

Belajar berbudaya yaitu pengejewentahan budaya dalam perilaku sehari-hari yang menjadi suatu kebiasaan yang baik. Dalam penelitian ini belajar berbudaya dilakukan dalam proses pembelajaran dengan membudayakan siswa untuk selalu menghargai perbedaan, menyanyikan lagu daerah saat kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu dalam media pembelajaran multimedia interaktif ini dilengkapi dengan instrumen musik daerah Cublak-Cublak Suweng dari Jawa Tengah sehingga rasa cinta tanah air bertambah dan siswa terbiasa untuk mendengarkan alunan musik daerah dan dapat menggali pengetahuan selanjutnya secara mandiri untuk musik daerah yang lain. Salah satu contoh perilaku siswa untuk belajar berbudaya yaitu dapat dilihat ketika siswa memulai belajar dengan

meberikan salam menggunakan bahasa Krama Inggil. Maka dengan belajar berbudaya tersebut siswa lebih memiliki perilaku sopan santun, mencintai budaya sendiri, menghargai perbedaan, bekerja sama, dan saling tolong menolong kepada sesama tanpa memandang perbedaan yang dimiliki oleh masing-masing siswa. Belajar berbudaya yang muncul dari perilaku siswa untuk penelitian ini tidak diukur oleh peneliti akan tetapi diukur oleh guru yang mengajar siswa karena peneliti hanya mengukur aspek kognitif sedangkan untuk aspek afektif dan psikomotorik diukur oleh guru.

Penelitian yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran PKN Kelas V Sekolah Dasar Berorientasi Teknik Klarifikasi Nilai” yang dilakukan oleh Aka & Sahari (2017:93) yang mengemukakan bahwasannya multimedia interaktif sangat menarik dan efektif untuk dipergunakan dalam proses belajar mengajar. Dengan multimedia interaktif juga mampu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Multimedia interaktif ini juga dinyatakan valid dan praktis sehingga peserta didik mudah menggunakannya.

Penelitian yang mendukung lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Rachmatullah (2018: 2053) yang berjudul “*Development of computer-based interactive multimedia: Study on Learning Elementary Education*”. Dalam jurnal tersebut menjelaskan bahwa dari hasil validasi ahli dengan skor rata-rata 4,57 (bagus) maka aplikasi komputer berbasis multimedia interaktif layak dipergunakan dalam proses belajar mengajar di SD.

Penelitian yang mendukung lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Panggayudi dkk (2017 :262) dengan judul “*Media Game Edukasi Berbasis Budaya Untuk Pembelajaran Pengenalan Bilangan Pada Anak Usia Dini*” yang menyakatan bahwa media game edukasi dengan menggunakan basis budaya akan mengajarkan siswa untuk lebih mencintai budaya Indonesia sejak dini. Berdasarkan penelitian tersebut media tersebut dinyatakan valid dan praktis sehingga layak dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Kaitannya dengan penelitian ini adalah dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis budaya pada proses pembelajaran guru mudah dalam menyampaikan pesan, siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran, dapat menciptakan suasana belajar yang berbeda dan menyenangkan, dapat mengajarkan siswa untuk lebih mencintai budaya Indonesia dan melestarikannya.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Kalipancur 02 Semarang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan berbagai permasalahan yang ada, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dipergunakan saat pembelajaran kurang menarik.
2. Pada proses pembelajaran guru masih cenderung menggunakan media gambar, buku guru dan buku siswa.

3. Sumber belajar yang digunakan masih terbatas seperti buku guru dan buku siswa.
4. Untuk kelas V masih mengalami kesulitan pada pembelajaran IPS yang cakupan materinya luas.
5. Hasil belajar IPS masih rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi permasalahan terkait media pembelajaran pada muatan pembelajaran IPS. Media yang digunakan dalam belajar mengajar kurang menarik. Pada saat kegiatan belajar mengajar guru masih cenderung menggunakan media gambar, buku guru, dan buku siswa. Kurangnya pemanfaatan media yang inovatif untuk membantu proses pembelajaran akan membuat siswa mudah jenuh dan bosan karena siswa hanya terpusat pada apa yang disampaikan oleh guru dan terpusat pada sumber belajar yang ada yang mana sumber belajarnya masih terbatas. Oleh sebab itu peneliti mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya untuk meningkatkan hasil belajarsiswa serta pemahamannya dalam muatan pembelajaran materi Karakteristik Geografis Indonesia dan Pengaruhnya Tema 5 Sub Tema 3 KD 1.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi kelas V SDN Kalipancur 02 Semarang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitiannya yaitu:

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya pada pembelajaran IPS Kelas V SDN Kalipancur 02 Semarang?
2. Apakah media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya layak digunakan pada pembelajaran IPS Kelas V SDN Kalipancur 02 Semarang?
3. Apakah media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya efektif digunakan pada pembelajaran IPS Kelas V SDN Kalipancur 02 Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan desain pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya pada pembelajaran IPS Kelas V SDN Kalipancur 02 Semarang.
2. Menguji kelayakan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya pada pembelajaran IPS Kelas V SDN Kalipancur 02 Semarang.
3. Menguji keefektifan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya pada pembelajaran IPS Kelas V SDN Kalipancur 02 Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan nantinya dapat memberikan manfaat baik manfaat yang bersifat teoritis maupun yang bersifat praktis bagi peneliti, siswa, guru dan sekolah yang menjadi tempat pelaksanaan penelitian.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini nantinya dapat digunakan sebagai sumber referensi pengembangan media pembelajaran di dalam dunia pendidikan serta dapat dipergunakan untuk bahan kajian lebih lanjut pada penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran IPS. Selain itu juga sebagai masukan dan bahan pertimbangan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar pokok bahasan yang lain.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian melalui media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budayaini diharapkan dapat memberikan manfaat banyak bagi pihak yang terkait, yaitu antara lain:

1.6.2.1 Siswa

Manfaat pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya diharapkan mampu memberikan manfaat bagi siswa, diantaranya yaitu: mendapatkan pengalaman belajar menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya, membantu siswa untuk dapat memahami materi yang ada pada media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya, meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pembelajaran IPS, memberikan

bantuan kepada siswa untuk mampu berfikir aktif dan kreatif, meningkatkan minat siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6.2.2 Guru

Manfaat pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya bagi guru antara lain: mempermudah penyampaian materi pelajaran melalui bantuan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya, memberikan motivasi kepada para guru untuk mampu melaksanakan pembelajaran yang inovatif sehingga tercipta suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, meningkatkan kualitas belajar mengajar, menambah ilmu dan dapat menjadi bahan referensi dalam kegiatan penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

1.6.2.3 Sekolah

Pemanfaatan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk pembelajaran di sekolah agar lebih baik lagi, menambah ilmu pengetahuan bagi para guru SDN Kalipancur 02 Semarang tentang pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya, hasil penelitian dapat melengkapi dan memperkaya hasil-hasil penelitian yang dilakukan guru-guru lain.

1.6.2.4 Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti yaitu mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan, memberikan pengetahuan dan wawasan dalam

bidang penelitian pengembangan, meningkatkan ketrampilan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk merupakan gambaran tentang suatu produk yang akan dibuat (Sugiyono, 2015:401). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya. Produk yang dihasilkan dari pengembangan mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif berbasis budaya adalah media pembelajaran tambahan bagi siswa untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi kondisi geografis Indonesia dan pengaruhnya.
2. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan berdasar pada ragam budaya Indonesia yang merupakan pengaruh kondisi geografis Indonesia yang terdiri atas tulisan, video, gambar, animasi dan suara yang menarik serta menggunakan warna yang cerah agar siswa lebih mudah dalam memahami dan mengingat materi pengaruh kondisi geografis Indonesia dan pengaruhnya.
3. Desain media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik siswa dan kebutuhan guru agar dapat digunakan bersama saat proses pembelajaran.
4. Media pembelajaran dilengkapi dengan kuis dan uji kompetensi untuk memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi yang sudah dipelajari dari media tersebut.
5. Media pembelajaran ini digunakan melalui komputer atau laptop.

6. Aplikasi utama yang digunakan untuk pembuatan multimedia interaktif yaitu Adobe Flash CS6. Hasil akhir produk ini disimpan dalam format .exe dan produk ini dapat digunakan tanpa ada jaringan internet.
7. Aplikasi pendukung yang dipergunakan dalam pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya yaitu Corel Draw X7.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Teori Belajar

2.1.1.1 Teori Belajar Behavioristik

Sanjaya (2011:237) menjelaskan bahwa teori belajar behavioristik merupakan pembentukan asosiasi antara kesan yang ditangkap oleh panca indra dengan kecenderungan untuk bertindak.

Dalam pandangan lain, Budiningsih (2015:20) juga menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu perubahan yang dialami siswa dengan kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai akibat dari hasil interaksi antara stimulus dan respons. Dalam teori behavioristik stimulus dan respons adalah hal yang penting. Menurut Hamalik (2016:38-39) kebiasaan-kebiasaan yang terjadi pada belajar ditimbulkan dari adanya hubungan antara stimulus dan respons. Jadi teori ini merupakan teori yang mempelajari tentang kelakuan manusia.

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwasannya teori belajar behavioristik merupakan teori belajar yang menekankan pada perubahan tingkah laku seseorang karena adanya hubungan antara stimulus dan repons. Dalam penelitian ini keterkaitanya adalah dengan adanya media pembelajaran melalui multimedia interaktif akan memberikan rangasangan bagi siswa untuk lebih tertarik dengan sebuah pembelajaran di kelas.

Materi yang didesain dengan menarik juga akan diterapkan dengan berdasar teori behavioristik. Siswa diberikan stimulus berupa adanya media pembelajaran yang menarik sehingga siswa lebih bersemangat untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Stimulus dan repons ini akan membetuk perubahan tingkah laku belajar pada siswa.

2.1.1.2 Teori Belajar Kognitivisme

Budiningish (2015:34) menjelaskan bahwasannya teori kognitivisme memiliki pandangan bahwa belajar adalah suatu proses internal dan aktivitas yang melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks yaitu mencakup retensi, ingatan dan pengolahan infromasi serta aspek-aspek kejiwaan lainnya. Sehingga teori kognitivisme ini lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajarnya. Menurut Piaget (dalam Budingsih, 2015:36-37) proses belajar seseorang akan mengikuti pola dan tahap-tahap perkembangan yang sesuaidenganumurnya. Tahap-tahap perkembangan kognitif ini dibagi menjadi 4 yaitu:

1. Tahap sensorimotorik (umur 0-2 tahun)

Pada tahap ini anak mampu melihat dirinya sendiri sebagai makhluk yang berbeda dengan objek di sekitarnya, mencari rangsangan melalui sinar lampu dan suara, suka memperhatikan sesuatu lebih lama, mendefinisikan sesuatu dengan memanipulasinya, dan memperhatikan objek sebagai hal yang tetap, lalu ingin merubah tempatnya.

2. Tahap pre-operasional (umur 2-7/8 tahun)

Pada tahap pre-operasional ini dibagi menjadi 2 yaitu pre-operasional dan intuitif. Walaupun sangat sederhana pada tahap preoperasional (umur 2-4 tahun) anak sudah dapat menggunakan bahasa untuk mengembangkan konsep yang ada pada dirinya dan masih sering terjadi kesalahan dalam memahami suatu objek. Tahap intuitif (umur 4-7/8 tahun) walaupun anak sudah dapat memperoleh pengetahuan berdasarkan pada kesan yang agak abstrak akan tetapi dalam hal menarik suatu kesimpulan anak masih sering menggunakan kata-kata. Bagi anak yang dalam usia ini memiliki pengalaman yang luas maka anak telah dapat mengungkapkan isi hatinya secara simbolik.

3. Tahap operasional konkret (umur 7/8-11/12 tahun)

Pada tahap operasional konkret anak sudah mempunyai kecakapan dalam berpikir yang logis walaupun masih dengan benda-benda yang sifatnya konkret.

4. Tahap operasional formal (umur 11/12 -18 tahun)

Pada tahap operasional formal anak sudah dapat berfikir secara logis dan abstrak dengan menggunakan pola berpikir “kemungkinan”. Selain itu anak juga mampu bekerja dengan efektif dan sistematis, melakukan analisis serta kombinasi, mampu menarik generalisasi secara mendasar pada satu macam isi, dan mampu untuk berpikir secara proporsional.

Sedangkan menurut Hamdani (2011:63) teori kognitivisme membagi tipe-tipe siswa menjadi empat yaitu (1) tipe pengalaman konkret yang dihubungkan dengan lingkungan sekitar, (2) tipe observasi reflektif yang mana siswa

mengamati sebelum melaksanakan kegiatan, (3) tipe konseptual abstrak yang mana siswa lebih suka melakukan pekerjaan dengan sesuatu serta simbol-simbol, (4) tipe eksperimentasi aktif yaitu siswa lebih tertarik melakukan praktik dan diskusi dengan kelompok.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwasannya teori belajar kognitivisme merupakan teori belajar yang memfokuskan pada aktivitas belajar siswa yang didasarkan pada tiap-tiap tahap perkembangan kognitif siswa. Teori belajar kognitivisme dalam penelitian ini siswa akan diajak untuk ikut berfikir, memahami, dan mengingat pengetahuan yang telah di pelajari. Berdasarkan teori Piaget, tahap yang sesuai dalam pembelajaran untuk siswa sekolah dasar adalah tahap operasional konkret Oleh sebab itu tipe yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah tipe/tahap tersebut dalam bentuk situasi dan kondisi yang *real* melalui pengembangan media pembelajaran dengan sajian visualisasi dari muatan pembelajaran IPS materi karakteristik geografis Indonesia dan pengaruhnya. Materi yang divisualisasikan melalui gambar-gambar atau video dapat membangun pengetahuan siswa menjadi pengetahuan yang mudah diingat.

2.1.1.3 Teori Belajar Konstruktivisme

Menurut Budingsih (2015:58) menyatakan bahawa proses belajar konstruktivisme secara konseptual merupakan pemberian makna yang dilakukan oleh peserta didik kepada pengalamannya sendiri melalui proses akomodasi dan asimilasi yang nantinya akan berakhir pada pemutakhiran struktur kognitifnya. Dilihat dari peranan siswa, belajar konstruktivisme merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan.

Menurut Borich dan Tambari (dalam Baharudin & Esa, 2015:164) menjelaskan bahwa konstruktivisme dalam belajar merupakan pendekatan yang memberikan kesempatan pada siswa untuk membangun (mengkonstruksi) makna terhadap apa yang dipelajarinya dan apa hubungannya dengan fakta-fakta/keadaan real di dunia nyata yang diajarkan. Teori belajar ini menekankan belajar hanya ketika siswa aktif yang mana struktur kognitif mereka terlibat dalam pengalaman-pengalaman membangun skema.

Dari pendapat beberapa ahli tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwasanya teori belajar konstruktivisme memfokuskan pada keaktifan peserta didik untuk dapat menemukan pemahamannya sendiri dalam kehidupan sehari-hari. Guru yang memiliki peran sebagai fasilitator memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menemukan pengetahuannya sendiri dengan menyampaikan materi menggunakan media yang menunjang sehingga dalam kegiatan belajar mengajar siswa dapat berperan aktif. Siswa secara mandiri akan lebih mengingat pengetahuan yang ia dapatkan sendiri sehingga pencapaian hasil belajar akan lebih optimal. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media berupa multimedia interaktif untuk menunjang siswa agar lebih aktif dalam menemukan pengetahuan secara mandiri.

2.1.2 Hakikat Belajar

2.1.2.1 Pengertian Belajar

Menurut Slameto (2010:2) belajar merupakan suatu proses untuk mendapatkan suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan yang merupakan

hasil dari pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Diperkuat dengan pendapat dari Sanjaya (2011:229) bahwa belajar adalah proses untuk mendapatkan suatu perubahan yang positif baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik melalui interaksi seseorang dengan lingkungannya. Menurut Morgan dan kawan-kawan (dalam Baharudin & Esa, 2015:16) menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi karena adanya suatu latihan dan pengalaman.

Hamalik (2015:36) mengemukakan bahwasannya belajar adalah suatu modifikasi kelakuan melalui pengalaman. Belajar itu mengalami bukan sekadar hanya mengingat. Hasil belajar juga merupakan perubahan tingkah laku bukan hanya tentang penguasaan hasil. Menurut Suyono (2017:9) belajar merupakan kegiatan untuk mendapatkan pengetahuan, meningkatkan aspek psikomotorik, memperbaiki tingkah laku, sikap, dan memperkuat kepribadian.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar merupakan suatu proses kegiatan yang secara sadar dilaksanakan untuk mendapatkan pengetahuan, sikap dan ketrampilan sehingga terjadi suatu perubahan tingkah laku yang mana merupakan hasil dari pengalaman-pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

2.1.2.2 Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip belajar adalah aturan yang harus dijadikan sebuah pedoman dalam melaksanakan kegiatan belajar. Soekamto dan Winataputra (dalam Baharudin & Esa, 2015:19) menyatakan bahwa prinsip-prinsip belajar meliputi (1) apapun yang dipelajari oleh siswa, bukan orang lain yang harus belajar tapi dialah

yang harus belajar, (2) siswa yang belajar harus disesuaikan dengan kemampuan yang dimilikinya, (3) siswa mampu belajar dengan baik apabila memperoleh penguatan secara langsung pada tiap langkah yang dilaksanakan dalam setiap proses belajar, (4) penguasaan dari tiap-tiap langkah yang dilaksanakan oleh siswa akan menjadikan proses-proses belajar lebih bermakna.

Menurut Slameto (2010:27-28) prinsip-prinsip belajar yaitu harus didasarkan pada prasyarat yang dibutuhkan untuk belajar, disesuaikan dengan hakikat belajar, disesuaikan dengan bahan yang harus dipelajari dan didasarkan pada syarat keberhasilan belajar.

Sukmadinata (dalam Suyono, 2017:128) menyampaikan beberapa prinsip umum dalam belajar yaitu sebagai berikut:

1. Belajar adalah bagian dari perkembangan.
2. Belajar berlangsung seumur hidup.
3. Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor bawaan, kematangan, lingkungan, dan usaha dari individu secara aktif.
4. Belajar itu mencakup semua aspek kehidupan.
5. Kegiatan belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
6. Belajar dapat berlangsung dengan atau tanpa guru.
7. Belajar yang terencana akan menuntut motivasi yang tinggi.
8. Perbuatan dalam belajar bervariasi dari yang sederhana sampai kompleks.
9. Belajar akan menemui hambatan-hambatan.
10. Belajar perlu adanya bimbingan dan bantuan dari orang lain.

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwasanya prinsip-prinsip belajar merupakan pedoman guru dalam mengajar, prinsip-prinsip belajar harus disesuaikan dengan bahan yang akan dipelajari, bahwa prinsip-prinsip dalam belajar itu adalah belajar dapat dimana saja, kapan saja dan mencakup ke semua aspek kehidupan. Syarat untuk mencapai keberhasilan dalam belajar yaitu dengan disertai motivasi, latihan, pembelajaran yang menyenangkan dan kesesuaian yang lain yang telah disebutkan sebelumnya.

2.1.2.3 Ciri-Ciri Belajar

Baharudin (2015:18) menjelaskan bahwa ciri-ciri belajar diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Terdapat suatu perubahan dalam tingkah laku.
2. Perubahan dalam perilaku relatif tetap.
3. Perubahan tingkah laku tidak harus diamati secara langsung ketika proses pembelajaran berlangsung.
4. Pengalaman dan atau latihan ini dapat memberi penguatan.

Menurut Hamalik (2014:31) mengemukakan tentang ciri-ciri belajar yaitu (1) proses belajar melalui beberapa pengalaman dan atau beberapa muatan pembelajaran yang terpusat pada suatu tujuan, (2) pengalaman belajar akan memberikan makna bagi siswa dalam kehidupannya, (3) sumber pengalaman belajar yaitu dari keperluan dan tujuan murid itu sendiri, (4) proses belajar adalah suatu kesatuan secara fungsional dari berbagai prosedur.

Menurut Darsono (dalam Hamdani, 2011:22) ciri-ciri belajar yaitu antara lain:

1. Belajar dilaksanakan dengan sadar dan memiliki tujuan.
2. Belajar adalah pengalaman sendiri yang tidak dapat diwakilkan oleh siapapun.
3. Belajar adalah proses interaksi antara individu dengan lingkungannya.
4. Dengan belajar maka terjadi perubahan pada diri yang melakukannya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar merupakan suatu proses perubahan yang bersifat permanen, aktif, memiliki tujuan dan terarah, perubahan mencakup seluruh aspek dalam perilaku, tanpa paksaan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

2.1.2.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Menurut Slameto (2010:54-72) terdapat dua golongan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu golongan intern dan ekstern. Untuk beberapa faktor intern yang mempengaruhi belajar antara lain:

1. Faktor jasmaniah, yang terdiri atas faktor kesehatan dan atau cacat tubuh yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar menjadi terhambat.
2. Faktor psikologis, terdiri dari: (1) intelegensi adalah kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya secara cepat, (2) perhatian yaitu keaktifan jiwa terhadap suatu objek atau benda, (3) minat yaitu kecenderungan yang tidak berubah untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan, (4) bakat yaitu kemampuan untuk belajar, (5) motif yaitu penggerak untuk melaksanakan kegiatan belajar, (6) kematangan yaitu fase pertumbuhan seseorang yang siap untuk melaksanakan kecakapan baru, (7) kesiapan yaitu

kesediaan untuk memberikan respons dalam kaitannya melaksanakan kegiatan belajar.

3. Faktor kelelahan, yang dibagi menjadi dua yaitu, (1) kelelahan jasmani berarti tubuh yang lemah dan menimbulkan kecenderungan untuk membaringkan tubuhnya, (2) kelelahan rohani berarti terdapat rasa bosan atau lesu yang menghilangkan minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu.

Beberapa faktor ekstern yang mempengaruhi belajar yaitu antara lain:

1. Faktor keluarga, merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi belajar diantaranya: (1) bagaimana cara orang tua ketika mendidik anak, (2) hubungan antara anggota keluarga, (3) suasana atau kondisi di rumah, (4) keadaan perekonomian dalam keluarga, (5) pengertian dan dorongan orang tua terhadap anak, dan (5) kebiasaan atau budaya dalam keluarga.
2. Faktor sekolah, yang terdiri dari metode dalam mengajar, kurikulum yang digunakan, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan guru, kedisiplinan dalam sekolah, alat pelajaran yang digunakan, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung yang digunakan, metode dalam belajar, dan pekerjaan rumah.
3. Faktor masyarakat, terjadi sebab adanya keterlibatan siswa dalam kegiatan masyarakat yang dapat mempengaruhi belajar, diantaranya yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman dalam bergaul, dan kehidupan di dalam masyarakat.

Berdasarkan kedua ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwasanya terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor internal dan

faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor yang berasal dari individu itu sendiri sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar yaitu dari lingkungan murid. Kedua faktor tersebut memiliki peranan yang penting dalam proses belajar atau hasil belajar. Dengan itu, guru harus memperhatikan faktor-faktor tersebut yang salah satunya terkait dengan lingkungan sekolah adalah seperti media pembelajaran karena berhubungan dengan bagaimana siswa belajar. Oleh karena itu, nantinya faktor-faktor ini akan membantu guru dalam mengetahui bagaimana cara mengatasi kesulitan belajar siswa sehingga hasil belajar murid dapat meningkat.

2.1.3 Hakikat Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran

Susanto (2016:19) menyebutkan bahwasannya pembelajaran adalah bentuk bantuan guru kepada siswa yang didalamnya terjadi suatu proses pemerolehan ilmu pengetahuan, kemahiran, penguasaan, pembentukan sikap dan tabiat serta terciptanya keyakinan dalam diri siswa. Sedangkan menurut pendapat Hamalik (2014:57) bahwa pembelajaran merupakan suatu gabungan yang susunannya terdiri dari unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Anita dkk (2014:2.30) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan usaha untuk mencapai kompetensi yang harus dikuasai siswa. Proses pembelajaran tersebut juga harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan

siswa. Pendapat lain dari Rifa'I & Anni (2016:91) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan seperangkat kejadian yang dapat mempengaruhi peserta didik lebih mudah dalam melakukan interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya pembelajaran merupakan suatu usaha guru dalam memberikan bantuan kepada peserta didik agar mudah dalam berinteraksi dengan lingkungannya dan memperoleh pengetahuan dari interaksi tersebut sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.3.2 Komponen Pembelajaran

Menurut Rifa'i&Anni (2016:92) menyebutkan bahwa komponen-komponen pembelajaran terdiri dari:

1. Tujuan, secara eksplisit pencapaian tujuan ini dapat dilakukan dengan kegiatan pembelajaran yang berupa pengetahuan, psikomotorik dan sikap yang dirumuskan secara eksplisit.
2. Subjek belajar, memiliki peran sebagai subjek tetapi sekaligus memiliki peran sebagai objek sehingga komponen pembelajaran ini merupakan komponen yang utama. Dikatakan sebagai subjek karena siswa adalah individu yang melakukan kegiatan belajar mengajar.
3. Materi pembelajaran, ini juga merupakan komponen utama karena materi pembelajaran dapat memberikan warna dan bentuk dari kegiatan belajar dan mengajar.

4. Strategi belajar mengajar, adalah pola umum yang mewujudkan kegiatan proses belajar mengajar yang mana efektivitasnya diyakini dapat mencapai tujuan dalam pembelajaran.
5. Media pembelajaran, yaitu alat yang dipergunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi untuk meningkatkan peranan strategi pembelajaran karena menjadi komponen pendukungnya.
6. Penunjang, yaitu fasilitas digunakan dalam belajar, buku sumber, alat pelajaran yang digunakan, bahan pelajaran atau semacamnya, komponen ini berfungsi memberikan kelancaran, kelengkapan dan kemudahan dalam kegiatan proses pembelajaran.

Dari uraian tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa komponen-komponen dalam pembelajaran adalah hal yang harus terdapat di dalam proses belajar mengajar agar dapat berlangsung dengan baik dan maksimal sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Komponen-komponen pembelajaran tersebut yaitu adanya tujuan, subjek belajar, materi pembelajaran dan strategi pembelajaran. Sedangkan komponen pendukung lainnya yaitu media pembelajaran dan komponen penunjang itu sendiri.

2.1.4 Hasil Belajar

2.1.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Anita dkk (2014:2.19) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara menyeluruh dan utuh tidak hanya pada satu

aspek. Rifa'i&Anni (2016:71) menyebutkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang didapatkan oleh peserta didik karena telah mengalami proses kegiatan belajar. setelah mengalami kegiatan belajar. Menurut Hakim (2016: 5) hasil belajar merupakan keahlian yang dimiliki oleh siswa ketika sudah melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Pendapat lain dari Susanto (2016:5) yang menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada siswa baik perubahan yang menyangkut aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik yang mana merupakan hasil dari pembelajaran. Nurrohmah (2018:187) menjelaskan bahwasanya hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku pelajar yang diakibatkan karena kegiatan belajar. Perubahan tersebut disebabkan karena tercapainya penguasaan dalam materi yang telah diajarkan selama proses belajar baik perubahan dari aspek kognitif, afektif atau psikomotorik.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa yang diperoleh dari adanya suatu kegiatan belajar baik yang terkait dengan aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Hasil belajar dapat berupa kemampuan pada aspek kognitif, psikomotorik maupun afektif. Hasil belajar bagi guru digunakan untuk memperoleh informasi tentang seberapa jauh siswa mampu untuk mencapai kompetensi selama mengikuti proses kegiatan belajar mengajar. Dengan hal itu, guru akan mengetahui kekurangan siswa sebagai suatu evaluasi pembelajaran.

2.1.4.2 Macam-Macam Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa yang diperoleh dari adanya suatu kegiatan belajar. Menurut Susanto (2016:6-11) macam-macam hasil belajar meliputi sebagai berikut:

1. Pemahaman Konsep

Untuk mengukur hasil belajar tentang pemahaman konsep ini guru dapat melaksanakan evaluasi produk. Evaluasi produk ini dapat dilakukan dengan mengadakan berbagai macam tes, baik secara lisan dan tertulis. Secara umum tes di SD diselenggarakan dalam bentuk ulangan, baik ulangan harian, ulangan semester maupun ulangan umum.

2. Ketrampilan Proses

Yaitu ketrampilan yang mengacu pada kemampuan sosial, mental dan fisik yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri siswa. Ketrampilan ini dipergunakan sebagai media penemuan dan sebagai pengembangan dari konsep, prinsip, dan teori.

3. Sikap

Sikap merupakan sesuatu yang cenderung dilakukan dengan cara, pola atau metode serta teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik yang berupa individu maupun kelompok objek tertentu. Sikap ini lebih condong kepada perbuatan, tingkah laku atau tindakan seseorang.

Pendapat lain dari Susanto (2016:3) menjelaskan bahwasannya hasil belajar dibagi menjadi tiga yaitu antara lain: (1) ketrampilan dan kebiasaan; (2) pengetahuan dan pengertian; (3) sikap dan cita-cita.

Sedangkan menurut Benyamin S. Bloom (dalam Rifa'I dan Anni, 2016:72-78) mengemukakan tiga taksonomi yang dikenal dengan ranah belajar yaitu sebagai berikut:

1. Ranah kognitif, ranah ini menekankan pada aspek kemampuan kognitif yang terdiri kemampuan untuk mengingat, kemampuan untuk memahami, menerapkan, kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi dan kemampuan untuk mengkreasi sebagai bentuk kemampuan berpikir.
2. Ranah psikomotorik, yaitu ranah yang menekankan pada kemampuan fisik, seperti manipulasi objek, koordinasi saraf dan ketrampilan saraf dan motorik.
3. Ranah sikap, merupakan kemampuan siswa dalam merespons sesuatu. Sikap yang diamati dalam ranah sikap ini dapat dilihat dari reaksi siswa terhadap orang, situasi atau benda yang sedang dihadapi dari reaksi siswa terhadap situasi yang sedang dihadapi, benda ataupun orang.

Dari pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku siswa yang diklasifikasikan kedalam tigarahan yaitu, ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Perubahan perilaku tersebut dapat diamati dan diukur. Berkaitan dengan penelitian ini, hasil belajaryang diteliti yaitu hasil belajar pada ranah kognitif dengan indikator sebagai berikut: (1) mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia; (2) mengidentifikasi pengaruh karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris terhadap sosial budaya; (3) mengidentifikasi pengaruh karakteristik geografis Indonesia sebagai negarakepulauan/ maritim dan agraris terhadap ekonomi; (4) mengidentifikasi

pengaruh kerarakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris terhadap komunikasi; (5) mengidentifikasi pengaruh kerarakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris terhadap transportasi.

2.1.5 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD

2.1.5.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Sapriya (2012:7) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan muatan pembelajaran yang terintegrasi dari beberapa muatan pembelajaran seperti ekonomi, geografi, dan sejarah serta muatan pembelajaran ilmu sosial lainnya. Susanto (2016:137) menjelaskan bahwa IPS merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari berbagai ilmu-ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar yang disusun secara ilmiah guna memberikan pemahaman dan pengetahuan kepada siswa secara mendalam khususnya siswa ditingkat dasar dan menengah.

Menurut Hidayati (2008:1.7) IPS adalah hasil perpaduan atau kombinasi dari beberapa muatan pembelajaran seperti: ekonomi, sejarah, sosiologi dan geografi, serta sosiologi antropologi dan politik. Fadhli (2015:27) mengemukakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan modifikasi dari konsep-konsep dan ketrampilan disiplin ilmu-ilmu sosial yang secara ilmiah dan psikologi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dari beberapa pendapat ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwasannya IPS merupakan hasil perpaduan dari berbagai muatan pembelajaran sejarah, ekonomi, dan geografi, serta berbagai mata pelajaran ilmu sosial. IPS yang mengkaji suatu

kejadian, fakta dan konsep serta generalisasi yang berhubungan dengan keadaan sosial, manusia dan masyarakat bertujuan untuk membentuk warga masyarakat Indonesia yang memiliki tanggung jawab, demokratis dan warga Indonesia yang cinta damai.

2.1.5.2 Pengertian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD

Menurut Sardjiyo dkk (2018:1.26) IPS merupakan suatu mata pelajaran yang mempelajari, menganalisis dan menelaah masalah serta gejala sosial yang terdapat di masyarakat dengan melakukan peninjauan pada beberapa aspek kehidupan. Susanto (2016:139) menunjukkan bahwa IPS adalah kombinasi ilmu sosial dengan kehidupan manusia yang di dalamnya mencakup antropologi, psikologi, agama, sosiologi, ilmu politik, sejarah, hukum, ekonomi dan filsafat. Pada hakikatnya IPS merupakan proses pengembangan suatu konsep pemikiran yang berdasar dengan fakta tentang kondisi sosial yang terdapat disekitar lingkungan siswa, sehingga siswa nantinya dapat menjadi warga negara yang lebih baik dan memiliki sikap tanggung jawab terhadap bangsa dan negara.

Menurut Fraenkel (dalam Susanto, 2016:142) dengan belajar IPS maka siswa dapat terbantu untuk menjadi lebih mampu mengetahui diri mereka sendiri dan kehidupan mereka. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran yang mana mata pelajaran tersebut terintegrasi dari beberapa mata pelajaran seperti geografi, sejarah, ekonomi dan ilmu-ilmu sosial yang lain (Sapriya, 2012:7).

Pembelajaran IPS di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang mempelajari semua aspek kehidupan manusia dan interaksinya dalam masyarakat.

Hal itu sangat penting karena IPS memiliki peranan untuk mendidik siswa agar dapat mengembangkan pengetahuannya, sikap, dan ketrampilan yang mana mereka mampu mendapatkannya kelak dalam kehidupan sebagai warga masyarakat dan warana negara yang baik (Susanto, 2016:143).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, pembelajaran IPS di SD adalah mata pelajaran yang mengkaji peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi berhubungan dengan keadaan sosial, manusia dan masyarakat yang bertujuan membentuk manusia Indonesia yang baik dan bertanggungjawab sebagai warganegara. Di tingkat sekolah dasar pembelajaran IPS harus memperhatikan kebutuhan siswa dan menyesuaikan dengan tahap perkembangannya anak dalam kemampuan intelektualnya yang berada pada tingkatan konkret operasional.

2.1.5.3 Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Sutmaatmadja (dalam Hidayati, 2008:1.24) menjelaskan bahwa tujuan IPS adalah untuk mendidik murid menjadi warga negara yang baik yang mempunyai pengetahuan, ketrampilan, dan kepedulian sosial yang berguna baik untuk dirinya sendiri ataupun bagi masyarakat dan negara. Menurut Sardjiyo (2018:1.28) secara keseluruhan tujuan pembelajaran IPS di SD antara lain:

1. Memberi bekal kepada siswa berupa pengetahuan sosial yang berguna bagi kehidupannya.
2. Memberi bekal kepada siswa berupa kemampuan untuk melakukan analisis, identifikasi dan menyusun alternatif dalam memecahkan permasalahan sosial yang ditemui di dalam kehidupan bermasyarakat.

3. Memberi bekal kepada siswa dengan kemampuan untuk dapat berkomunikasi dengan masyarakat dan berbagai bidang pengetahuan dan keahlian.
4. Memberi bekal kepada siswa melalui sikap sadar dan sikap mental yang positif serta ketrampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang merupakan bagian dari kehidupannya.
5. Memberi bekal kepada siswa kemampuan untuk dapat mengembangkan pengetahuan mengenai ilmu pengetahuan sosial yang disesuaikan dengan perkembangan ilmu dan teknologi serta kehidupan di masyarakat.

Pendapat lain menurut Susanto (2016:145) mengatakan bahwa tujuan utama pembelajaran IPS di SD adalah untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri peserta didik agar dapat lebih peka akan permasalahan yang ada di masyarakat, agar mempunyai sikap mental yang positif terhadap permasalahan yang terjadi dalam masyarakat dan mampu untuk memecahkan masalah tersebut.

Menurut Sapriya (2012:194) menjelaskan tujuan IPS di SD yaitu sebagai berikut:

1. Memperkenalkan konsep-konsep yang berhubungan dengan kehidupan di masyarakat dan lingkungannya.
2. Mempunyai kemampuan dasar untuk dapat berpikir secara logis dan kritis, membangun rasa ingin tahu, inkuiri, kemampuan untuk memecahkan masalah dan memiliki ketrampilan dalam kehidupan sosial.
3. Mempunyai kesadaran serta komitmen terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.

4. Mempunyai kemampuan untuk berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi di masyarakat baik ditingkat lokal, nasional dan global.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS di SD yaitu memperkenalkan konsep kehidupan yang ada dalam kehidupan masyarakat, mempunyai kepedulian dan kesadaran terhadap masyarakat dan lingkungannya, memecahkan masalah yang ada dimasyarakat yang berkaitan dengan masalah sosial sehingga dapat membantuk dan mengembangkan peserta didik menjadi warga negara Indonesia yang baik.

2.1.5.4 Ruang Lingkup IPS di Sekolah Dasar

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 tahun 2016 tentang Standar Isi yang menjelaskan bahwa ruang lingkup IPS pada tingkat SD/MI/SDLB/PAKET yaitu: (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya: (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan meliputi.

Sardjiyo (2018:1.29) meyebutkan ruang lingkup muatan pembelajaran IPS di sekolah dasar meliputi aspek-aspek antara lain:

1. Manusia, tempat dan lingkungan.
2. Waktu, keberlanjutan dan perubahan.
3. Sistem sosial dan budaya.
4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Diperkuat dengan pendapat Susanto (2016:160) menyebutkan ruang lingkup IPS di SD yang tercantum dalam kurikulum adalah sebagai berikut:

1. Manusia,tempat dan lingkungan.

2. Waktu, keberlanjutan dan perubahan.
3. Sistem sosial dan budaya.
4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Jadi, dapat disimpulkan dari beberapa pendapat tersebut bahwa ruang lingkup IPS di sekolah dasar ada empat yaitu: (1) manusia, tempat dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Dalam penelitian ini ruang lingkup pada media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya termasuk dalam ruang lingkup IPS manusia, tempat dan lingkungan serta sistem sosial dan budaya.

2.1.5.5 Karakteristik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Menurut Hidayati (2008:1-26) muatan pembelajaran IPS merupakan gabungan ilmu-ilmu sosial yang tidak terpisah-pisah atau satu kesatuan. Terpadu dalam IPS memiliki makna bahwa materi yang terdapat di IPS berasal dari pengintegrasian dan perpaduan dari ilmu-ilmu sosial yang utuh dalam kontak disiplin ilmu. Oleh karena itu, IPS mempunyai karakteristik yang berbeda dengan bidang studi lainnya. Karakteristik IPS tersebut dapat dilihat dari materi dan strategi penyampaiannya.

Hidayati (2008:1-26) menjelaskan bahwa mempelajari IPS pada hakekatnya adalah menelaah interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungannya. Materi dalam pembelajaran IPS digali dari semua aspek kehidupan sehari-hari di masyarakat. Oleh sebab itu, masyarakat sebagai sumber dan objek dalam pengajaran IPS merupakan suatu bidang studi yang tidak

berdasar pada kenyataan. Terdapat lima macam sumber materi Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu sebagai berikut:

1. Keseluruhan yang terdapat di lingkungan dan kehidupan anak mulai dari sejak lahir dan sesuatu yang terdapat di keluarga keluarga, sekolah, desa, kecamatan dan lingkungan yang luas, negara serta dunia dengan berbagai permasalahannya.
2. Kegiatan manusia seperti: mata pencaharian, keagamaan, produksi, pendidikan dan komunikasi serta transportasi.
3. Lingkungan geografi dan budaya yang meliputi aspek antropologi dan geografi yang terdapat mulai dari lingkungan anak yang paling dekat sampai yang paling jauh.
4. Perkembangan kehidupan manusia, kehidupan yang sudah terjadi, sejarah yang dimulai dari sejarah yang terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh-tokoh dan peristiwa-peristiwa yang besar.
5. Anak sebagai sumber materi yang meliputi berbagai segi, dari mulai makanan, pakaian, permainan sampai keluarga.

Dengan demikian masyarakat dan lingkungannya tidak hanya menjadi sumber materi IPS akan tetapi juga menjadi laboratoriumnya. Pemahaman tentang teori-teori dan konsep IPS yang telah didapatkan oleh siswa nantinya di dalam kelas dapat disesuaikan, dicobakan dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat.

2.1.5.6 Strategi Penyampaian Pengajaran IPS di SD

Menurut Hidayati (2008: 1-27) strategi penyampaian pengajaran IPS, sebagian besar adalah didasarkan pada suatu tradisi, yaitu materi disusun dalam urutan : anal (diri sendiri), keluarga, masyarakat/ tetangga, kota, region, negara, dan dunia. Tipe kurikulum tersebut didasarkan pada asumsi bahwa anak pertamanya dikenalkan atau perlu memperoleh konsep yang berhubungan dengan lingkungan terdekat atau diri sendiri. Selanjutnya secara bertahap dan sistematis bergerak dalam lingkungan konsentrasi keluar dari lingkaran tersebut, kemudian mengembangkan kemampuannya untuk menghadapi unsur-unsur dunia yang lebih luas.

Menurut Hamalik (2015:18) menjelaskan bahwa kurikulum adalah seperangkat pengaturan dan rencana tentang bahan dan isi pelajaran sertacara yang dipergunakan sebagai panduan dalam menyelenggarakan pembelajaran. Maksud dari kurikulum memuat isi dan materi pelajaran adalah bahwa kurikulum merupakan sejumlah muatan pembelajaran yang harus dilalui dan dipelajari oleh siswa dalam rangka untuk mendapatkan sejumlah pengetahuan. Maksud dari kurikulum sebagai rencana pembelajaran adalah bahwa kurikulum merupakan suatu program pendidikan yang disediakan untuk kegiatan belajar mengajar siswa. Maksud dari kurikulum sebagai pengalaman belajar adalah bahwa kegiatan-kegiatan dalam kurikulum mencakup kegiatan yang tidak hanya di dalam kelas akan tetapi juga diluar kelas.

Kompetensi inti pada kurikulum 2013 adalah tingkat kemampuan yang harus dimiliki siswa pada setiap tingkatan kelas untuk dapat mencapai standar

kompetensi lulusan. Kompetensi dasar adalah kemampuan dan materi pembelajaran yang minimal harus dapat dicapai oleh peserta didik untuk suatu mata pelajaran dimasing-masing satuan pendidikan yang berpedoman pada kompetensi inti. Kompetensi inti sebagaimana yang tertera pada ayat terdiri atas: (1) kompetensi inti afektif (sikap spiritual); (2) kompetensi inti afektif (sikap sosial); (3) kompetensi inti kognitif; dan (4) kompetensi inti psikomotorik (Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016).

Berikut tabel rincian kompetensi isi dan kompetensi dasar mata pelajaran IPS kelas IV SD pada ranah pengetahuan dan keterampilan.

Tabel 2.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS Kelas V Ranah Kognitif dan Psikomotorik

Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan)	Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.	4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
Kompetensi Dasar	Kompetensi Dasar
3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi.	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.
3.2 Mengidentifikasi bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.

Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan)	Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)
Kompetensi Dasar	Kompetensi Inti
3.3 Mengenalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.	4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan kesatuan bangsa.
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya	4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

(Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018)

Berdasarkan rincian kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) kelas V pembelajaran IPS, peneliti melakukan penelitian pada ranah kognitif yaitu pada KD 3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi. Penelitian dilakukan pada materi tentang Karakteristik Geografis Indonesia dan Pengaruhnya pada Tema 5 Ekosistem Subtema 3 Keseimbangan Ekosistem.

1.1.6 Hakikat Sumber Belajar

1.1.6.1 Pengertian Sumber Belajar

Menurut Asyhar (2012:8) sumber belajar merupakan segala jenis sumber yang terdapat di sekitar kita sehingga memungkinkan kemudahan terjadinya sumber belajar. Sumber belajar hampir sama pengertiannya dengan media pembelajaran namun sumber belajar memiliki cakupan yang lebih luas. Seels dan Richey (dalam Arsyad, 2013:8) menjelaskan bahwasanya sumber belajar adalah

sumber yang dapat menunjang kegiatan belajar termasuk penunjang materi dan atau lingkungan pembelajaran.

Menurut AECT (dalam Anita, 2014:6.51) menjelaskan bahwa sumber belajar adalah segala sumber baik sumber yang berupa data, berupa orang dan atau wujud yang dipergunakan siswa dalam kegiatan belajar yang dapat mempermudah dalam mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwasanya sumber belajar adalah segala sesuatu yang mampu mempermudah dan mengakibatkan terjadinya proses belajar guna mencapai tujuan belajar. Dalam pemanfaatannya guru memiliki tanggung jawab untuk membantu kepada peserta didik agar mampu belajar dengan terarah dan mudah. Dengan demikian, pendidik harus mempunyai keahlian untuk menggunakan dan memanfaatkan sumber belajar yang ada disekitar guna membantu untuk mencapai tujuan belajar demi kepentingan peserta didik.

1.1.6.2 Klasifikasi Sumber Belajar

Association of Educational Communication and Technology (AECT) (dalam Suryani, 2018:16), mengklasifikasikan jenis sumber belajar yaitu sumber belajar yang direncanakan dengan sengaja contohnya buku acuan, LKS, modul dan sumber belajar yang ada di sekitar, contohnya bank, rumput, pasar, dan lingkungan sekitar.

Sumber belajar juga dibedakan menjadi 6 jenis, yaitu antara lain:

1. Pesan, yaitu segala informasi yang disampaikan kepada siswa berupa ide/gagasan, fakta, dan data.

2. Orang, yaitu peran manusia sebagai penyaji dan pengolah pesan yang dilibatkan pada kegiatan pembelajaran, misalnya guru, pembimbing, dan narasumber lain.
3. Bahan, yaitu sesuatu yang berisi pesan-pesan pembelajaran dan berkaitan dengan *software*, seperti buku teks, modul, majalah, paket belajar, juga termasuk program televisi dan film.
4. Alat, yaitu *hardware* yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran, seperti *proyektor*.
5. Teknik, yaitu suatu langkah-langkah yang dipergunakan untuk menyajikan bahan ajar, seperti diskusi, simulasi demonstrasi dan pemecahan masalah.
6. Lingkungan, yaitu sesuatu yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar yang ada disekitar kita.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dalam penelitian ini menggunakan sumber belajar dengan klasifikasi berupa bahan berupa software penyampai pesan.

1.1.7 Hakikat Media Pembelajaran

1.1.7.1 Pengertian Media Pembelajaran

Asyhar (2012:8) menjelaskan bahwasanya media pembelajaran adalah seluruh sesuatu yang secara terencana dapat menyamapaikan pesan dari suatu sumber sehingga dapat melakukan porses kegiatan belajar secara efesien dan efektif. Siswa akan mudah menerima informasi yang disampaikan pendidik apabila pendidikan menyampaikan infromasi menggunakan media. Menurut

Suryani (2018:5) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan keseluruhan bentuk dan cara penyampaian informasi yang dipergunakan dalam belajar mengajar dalam merangsang pikiran, perasaan kemauan dan perhatian serta menyalurkan pesan sehingga dapat memberikan dorongan dalam kegiatan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan.

Pendapat lain oleh Arsyad (2013:10) yang mengemukakan bahwasanya media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang minat dan perhatian siswa ketika belajar.

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan berupa materi yang akan mempermudah guru dengan media tersebut. Dengan media, siswa akan lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran.

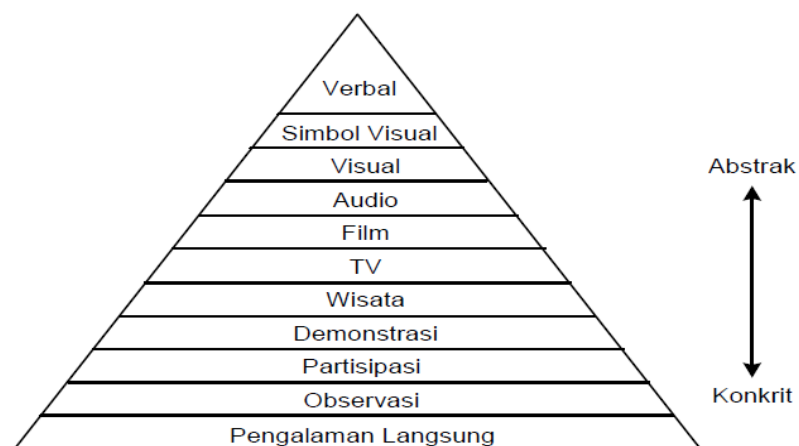
Berkaitan dengan penelitian ini, pengembangan media pembelajaran yang dipergunakan adalah multimedia interaktif sebagai sarana untuk mempermudah penyampaian materi kondisi geografis di Indonesia dan pengaruhnya muatan IPS Kelas V SDN Kalipancur 02 Semarang.

1.1.7.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Menurut Dale (dalam Arsyad, 2013: 13) mengungkapkan teori penggunaan media pembelajaran dalam *Dales's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale). Kerucut ini dikemukakan oleh Brunner yang merupakan elaborasi yang rinci dari tiga tingkatan pengalamannya. Hasil belajar seseorang didapatkan dari pengalaman secara langsung berupa kenyataan yang terdapat

dilingkungan kehidupan seseorang yang kemudian melalui benda tiruan sampai kepada ambang abstrak (verbal). Apabila semakin keatas kerucut maka semakin abstrak media penyampaian pesan tersebut.

Dalam proses belajar mengajar siswa mampu mendapatkan berbagai jenis pengalaman sebagaimana di kemukakan oleh *Edgar Dale* bahwa penggambaran kerucutnya disusun secara berurutan menurut tingkat kekonkretan dan keabstrakannya (Asyhar, 2012: 49). Kerucut pengalaman Dale digambarkan seperti berikut:



Gambar. 4 : Kerucut Pengalaman Edgar Dale (1970)

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Berdasarkan gambar 2.4 tersebut dasar pengembangannya bukanlah suatu tingkah kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan jumlah jenis indera yang ikut serta selama penerimaan pesan (Arsyad, 2013, 13-14)

Berdasarkan dari kerucut pengakaman Dale, media pembelajaran multimedia interaktif mencakup gambar, audio, video, dan kalimat yang melibatkan lebih dari 1 indera sehingga memperjelas dalam memahami isi materi.

Siswa juga nantinya akan memperoleh pengalaman langsung dengan mengamati dan mendengarkan media tersebut sehingga tertanam konsep pemahaman dengan daya ingat yang baik terhadap materi karakteristik kondisi geografis Indonesia dan pengaruhnya.

1.1.7.3 Jenis Media Pembelajaran

Berikut ini Asyhar (2012:44-45) di rincikan empat jenis media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Media Visual

Yaitu penggunaan media dalam pembelajaran yang hanya mengandalkan indera penglihatan dari peserta didik. Pengalaman belajar peserta didik juga sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya. Beberapa media visual yaitu: (a) media cetak seperti poster, modul, gambar peta, dan lain-lain; (b) model seperti globe bumi; (c) media realitas alam sekitar dan sebagainya.

2. Media Audio

Yaitu penggunaan media dalam pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran dari siswa. Informasi dan pesan yang diterima merupakan suatu pesan verbal seperti bahasa lisan, kata-kata dan lain-lain. Sedangkan informasi/ pesan nonverbal adalah pesan yang berbentuk bunyi-bunyian, musik dan lain sebagainya. Contoh media audio adalah CD player, tape recorder dan radio.

3. Media Audio-Visual

Yaitu penggunaan media dalam pembelajaran yang melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan.

4. Multimedia

Yaitu penggunaan media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan dalam proses kegiatan belajar. Multimedia adalah media dengan basis komputer dengan beberapa jenis media yang terintegrasi dalam satu kegiatan.

Dari uraian penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan jenis media pembelajaran ada 4 yaitu antara lain media visual, media audio, media audiovisual dan multimedia. Pada penelitian ini media yang akan dikembangkan dan dipergunakan adalah multimedia yaitu multimedia interaktif.

2.1.7.4 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Asyhar (2012:29) fungsi media pembelajaran yaitu: (a) Media sebagai sumberbelajar, (b) fungsi semantik, berarti media memiliki fungsi mengkonkretkan ide dan memberikan kejelasan dan kemudahan terhadap pengetahuan dan pengalaman yang didapatkan, (c) fungsi manipulatif, yaitu menampilkan kembali sesuatu dengan berbagai cara, sesuai dengan situasi, kondisi, tujuan dan sarannya, (d) fungsi fiksatif, yaitu kemampuan merekam media pada suatu peristiwa/ objek dan menyimpannya yang suatu saat dapat diputar kembali saat diperlukan, (e) fungsi distributif, yaitu media yang ketika sekali penggunaan suatu materi, objek atau kejadian dapat diikuti oleh peserta didik dalam jangkauan yang luas dan dalam jumlah yang besar sehingga mampu meningkatkan efisien waktu dan efisien biaya, (f) fungsi psikologis, yaitu media pembelajaran yang mempunyai beberapa fungsi yaitu fungsi afektif, kognitif, imajinatif, dan motivasi, dan (g) fungsi sosio-kultural, yaitu media berfungsi

untuk merangsang dan memberikan pemahaman mengenai keharmonisan dan sikap saling menghargai perlu dijaga.

Ahmadi (2017: 129) menjelaskan bahwa media pembelajaran utamanya berfungsi sebagai sumber belajar, yaitu sebagai penyampai, penyalur dan sebagai penghubung yang dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi ajar. Pendapat lain oleh Nasikhah (2016:82) menjelaskan tentang kegunaan media dalam pembelajaran yaitu melancarkan interaksi di antara guru dengan siswa sehingga proses belajar mengajar lebih efisien dan efektif. Adapun Snaky (dalam Suryani, 2018: 10) menjelaskan tentang beberapa fungsi media pembelajaran yaitu antara lain:

- a. Mendatangkan objek yang sesungguhnya.
- b. Membuat tiruan dari objek sebenarnya.
- c. Membuat konsep abstrak ke konsep lebih konkret.
- d. Menyamakan persepsi.
- e. Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak.
- f. Menyajikan ulang informasi secara konsisten.
- g. Memberi suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Dari beberapa pendapat tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwasanya fungsi media pembelajaran yaitu sebagai penyalur informasi dari guru kepada siswa, memotivasi siswa, memperjelas konsep yang abstrak menjadi konkret, mengatasi keterbatasan dalam ruang dan waktu dalam proses pembelajaran. Berkaitan dengan penelitian ini media yang dikembangkan dengan

multimedia interaktif berfungsi untuk memperjelas dalam penyampaian materi tentang kondisi geografis Indonesia dan pengaruhnya yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret.

2.1.7.5 Kriteria Pemilihan Media

Arsyad (2013:74-76) menyebutkan bahwa dalam memilih media ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu antara lain:

1. Harus disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran bersifat generalisasi, konsep, fakta dan prinsip.
3. Luwes, praktis dan bertahan
4. Guru terampil menggunakannya.
5. Pengelompokkan sasaran.
6. Mutu teknisnya.

Secara sederhana menurut Setyosari (dalam Suryani, 2018:63) menjelaskan bahwa harus memenuhi beberapa kriteria dalam pemilihan kriteria media pembelajaran yaitu antara lain:

1. Kesesuaian media dengan tujuan,
2. Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik.
3. Media harus disesuaikan dengan lingkungan sekitar.
4. Manfaat media dapat dengan mudah di terlaksana.
5. Mampu menjadi sumber belajar.
6. Media yang digunakan harus efisien baik tenaga, waktu dan biaya.
7. Media aman bagi peserta didik.

8. Media yang dipergunakan dapat menjadikan siswa aktif.
9. Media yang digunakan mampu menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan.
10. Kualitas media.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Asyhar (2012: 81) bahwa dalam memilih media pembelajaran ada beberapa hal yang perlu diperhatikan itu antara lain: (1) rapi dan jelas; (2) menarik dan bersih; (3) sesuai dengan sasaran; (4) relevan dengan topik yang diajarkan; (5) sesuai dengan tujuan pembelajaran; (6) tahan, praktis dan luwes; (6) baik kualitasnya; dan (7) ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwasanya ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media yaitu kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kemampuan media untuk menarik minat dan motivasi peserta didik dalam belajar, dan kesesuaian media dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Berkaitan dengan penelitian ini maka media pembelajaran multimedia interaktif ini dilengkapi dengan teks dan gambar serta pentunjuk sebagai pengontrol yang dapat memudahkan guru dalam menggunakannya.

2.1.7.6 Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana & Rifa'I (dalam Arsyad: 2013:28) menjelaskan bahwasannya media pembelajaran memiliki manfaat yaitu untuk menjadikan bahan pembelajaran lebih jelas maknanya, menjadikan dalam mengajar lebih bervariasi,

menjadikan pembelajaran lebih menarik perhatian siswa, menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar.

Menurut Suryani (2018:14) menyimpulkan bahwa manfaat media dibagi menjadi dua yaitu bagi guru dan bagi siswa.

1. Manfaat bagi guru yaitu:

- a. Membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar.
- b. Memiliki pedoman, arah, dan urutan pengajaran yang sistematis.
- c. Membantu kecermatan dan ketelitian dalam menyampaikan materi.
- d. Membantu mengkonkretkan materi yang disampaikan.
- e. Memiliki variasi dalam metode dan media yang digunakan.
- f. Menciptakan suasana belajar yang tanpa tekanan dan menyenangkan.
- g. Mengefisienkan waktu.
- h. Membangkitkan rasa percaya diri seorang pendidik.

2. Manfaat bagi siswa yaitu:

- a. Memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar lebih baik.
- b. Merangsang rasa ingin tahu siswa untuk belajar.
- c. Memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi pelajaran.
- d. Memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan.
- e. Memberikan kesadaran bagi siswa untuk memilih media pembelajaran yang terbaik.

Asyhar (2012:41) menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yaitu antara lain: (1) memperluas wawasan materi pembelajaran, (2) pengalaman yang didapatkan siswa beragam, (3) memberikan

pengalaman yang konkret dan langsung, (4) dapat memungkinkan menghadirkan sesuatu yang sulit diadakan, (5) memberikan informasi yang terbaru dan akurat, (6) tampilan materi lebih menarik, (7) memberikan rangsangan kepada siswa untuk berfikir kritis, (8) meningkatkan efisiensi proses belajar mengajar, (9) media pembelajaran dapat memecahkan masalah dalam pendidikan.

Dari beberapa pendapat ahli, maka dapat disimpulkan bahwasanya ada beberapa manfaat media pembelajaran yaitu untuk mempermudah penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik, untuk menjadikan siswa lebih antusias dan aktif dalam melakukan kegiatan belajar mengajar karena dengan tampilan yang menarik dan lebih konkret sehingga akan mengurangi tingkat kebosanan siswa. Berkaitan dengan penelitian ini, maka penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif akan mempermudah penyampaian informasi dan mengaktifkan siswa untuk lebih antusias dalam belajar sehingga siswa tidak merasa bosan yang akan mempengaruhi hasil belajar.

2.1.8 Hakikat Pembelajaran Berbasis Budaya

2.1.8.1 Pengertian Budaya

Menurut Hakim (dalam Panggayudi dkk, 2015:260) budaya merupakan segala sistem berfikir, moral, keyakinan manusia, nilai dan norma yang dihasilkan masyarakat. Sistem berpikir, moral, nilai, keyakinan dan norma tersebut dipergunakan dalam kehidupan manusia dan menghasilkan sistem ekonomi, sistem pengetahuan, sistem kepercayaan, sistem sosial, seni, teknologi dan lain sebagainya.

Koentjaraningrat (dalam Supriadi, 2016:4) menjelaskan bahwa budaya merupakan keseluruhan dari pikiran dan karya serta hasil karya dari manusia yang tidak berakal kepada nalurinya dan hanya dicetuskan oleh manusia setelah proses belajar. Menurut Fahrurrozi (2015:6) budaya dalam wujudnya secara instrumental memiliki fungsi dalam proses belajar sebagai media pembelajaran.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa budaya merupakan keseluruhan sistem pada diri manusia yang dihasilkan dari masyarakat yang kemudian muncul setelah proses belajar.

2.1.8.2 Wujud Budaya

Mengenai wujud budaya menurut Elly M. Setiadi, dkk (2014: 29-30) di bagi menjadi 3 yaitu antara lain:

1. Wujud Ide

Menunjukkan sebuah ide dari kebudayaan, sifatnya abstrak, tak dapat diraba, dipegang ataupun difoto, dan tempatnya ada di alam pikiran warga masyarakat dimana kebudayaan yang bersangkutan tersebut hidup. Kebudayaan ideal ini bisa disebut sebagai adat istiadat. Budaya ideal ini berfungsi mengatur, mengendalikan, dan memberi arah kepada tindakan, kelakuan dan perbuatan manusia dalam masyarakat sebagai sopan santun.

2. Wujud perilaku

Wujud ini disebut sistem sosial karena menyangkut tindakan dan kelakuan berpola dari manusia itu sendiri. Wujud ini bisa diobservasi, di foto dan didokumentasikan karena dalam sistem sosial ini terdapat aktivitas-aktivitas

manusia yang berinteraksi dan berhubungan serta bergaul satu dengan lainnya dalam masyarakat. Bersifat konkret dalam wujud perilaku dan bahasa.

3. Wujud artefak

Wujud ini disebut juga kebudayaan fisik, dimana seluruhnya merupakan hasil fisik. Sifatnya paling konkret dan bisa diraba, dilihat dan didokumentasikan.

Contohnya: candi, bangunan, baju, kain kontemporer, dan lain-lain.

Berkaitan dengan penelitian ini wujud budaya yang digunakan adalah wujud budaya artefak seperti rumat adat, pakaian tradisional, alat musik tradisional. Rumat adat, pakaian tradisional, alat musik tradisional akan ditampilkan berupa gambar yang ditampilkan sebagai desain dalam media pembelajaran multimedia interaktif sehingga tampilan lebih menarik dengan nuansa budaya yang ditampilkan. Dengan tampilan multimedia interaktif yang menarik dengan nuansa budaya ini siswa lebih termotivasi untuk belajar dan mendorong siswa lebih mencintai budaya yang dimiliki sehingga mnumbuhkan rasa cinta tanah air.

2.1.8.3 Pembelajaran Berbasis Budaya

Menurut Kristin (2015:47) menjelaskan bahwa pembelajaran menggunakan basis budaya adalah strategi dalam menciptakan pengalaman belajar dan lingkungan belajar dengan mengintegrasikan budaya sebagai bagian dalam proses pembelajaran. Budaya bagi siswa dapat dijadikan sebagai suatu media yang mampu mentransformasikan hasil pengamatan mereka ke dalam prinsip dan bentuk yang kreatif. Sehingga peserta didik nantinya tidak hanya sekedar menerima informasi atau pesan yang disampaikan, akan tetapi siswa menciptakan makna dan pemahaman dari informasi atau pesan yang diperolehnya.

Dengan mengintegrasikan budaya dalam pembelajaran maka dapat memperkaya budaya lokal (etnis) dan dapat mengukuhkan dan mengembangkan budaya nasional. Pembelajaran dengan basis budaya adalah salah satu cara yang dipandang mampu menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna yang memiliki keterkaitan dengan bidang yang dipelajari dengan komunitas budaya dari tempat asal kita, dan mampu menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Menurut Fahrurrozi (2018: 4) dan Sutarno (2007: 7-6) macam-macam pembelajaran berbasis budaya yaitu antara lain:

1. Belajar tentang budaya

Belajar tentang budaya yaitu menempatkan budaya sebagai bidang ilmu. Budaya dipelajari dalam satu mata pelajaran khusus tentang budaya untuk budaya. Proses belajar tentang budaya sudah banyak dikenal seperti mata pelajaran kesenian dan kerajinan tangan, seni dan sastra, melukis dan menggambar. Mata pelajaran tidak diintegrasikan dengan mata pelajaran yang lain dan tidak berhubungan satu sama lain. Disekolah tertentu yang mampu menyediakan sumber belajar seperti alat musik dan peralatan drama dalam mempelajari budaya maka mata pelajaran budaya di sekolah tersebut akan berkembang relatif lebih baik. Dalam hal ini, budaya tidak terintegrasi dengan bidang ilmu lain.

2. Belajar dengan budaya

Dalam belajar dengan budaya, budaya dan perwujudannya menjadi media pembelajaran dalam proses belajar menjadi konteks dari contoh tentang konsep atau prinsip dalam suatu mata pelajaran. Misalnya dalam mata

pelajaran matematika, untuk memperkenalkan bentuk bilangan (bilangan positif, bilangan negatif) dalam satu garis bilangan, digunakan garis bilangan yang menggunakan Cepot (tokoh jenaka dalam wayang Sunda). Cepot akan memandu siswa berinteraksi dengan garis bilangan dan operasi bilangan.

3. Belajar melalui budaya

Sebuah metode yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan pencapaian pemahaman atau makna yang diciptakannya dalam suatu mata pelajaran melalui ragam perwujudan budaya. Belajar melalui budaya merupakan salah satu bentuk *multiple representation of learning assesment* atau bentuk penilaian pemahaman dalam beragam bentuk. Misalnya siswa tidak perlu mengerjakan tes untuk menjelaskan proses fotosintesis tetapi siswa dapat membuat poster, lukisan, lagu, ataupun puisi yang melukiskan proses fotosintesis.

4. Belajar berbudaya

Belajar berbudaya merupakan pengejewentahan budaya itu dalam perilaku nyata sehari-hari siswa. Misalnya, anak dibudayakan untuk selalu menggunakan bahasa Krama Inggil pada hari Sabtu melalui Program Sabtu Budaya.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis budaya adalah suatu proses belajar mengajar yang mengintegrasikan budaya di dalamnya yang memungkinkan siswa dapat belajar lebih bermakna karena siswa mentransformasikan pengalaman mereka secara langsung. Berkaitan dengan

penelitian ini, maka basis budaya dalam pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif ini adalah belajar tentang budaya dan belajar berbudaya.

Belajar tentang budaya pada pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif materi karakteristik kondisi geografis Indonesia dan pengaruhnya di berbagai bidang ini adalah melalui wujud budaya berupa artefak yang salah satunya dalam media pembelajaran tersebut adalah rumah adat papua dan dan perkampungan nelayan suku bajo sebagai penjelasan tentang pengaruh letak geografis di bidang sosial budaya. Untuk menjelaskan contoh pengaruh letak geografis pada bidang komunikasi yang menampilkan artefak alat komunikasi tradisional berupa alat musik tradisional yaitu kentongan, yang akibat pengaruh geografis Indonesia, kentongan menjadi mulai ditinggalkan dan muncul alat komunikasi terbaru yang lebih bersaing dengan negara lain. Dari sebagian contoh tersebut siswa dapat lebih memahami tentang pengaruh letak geografis Indonesia di berbagai bidang dengan mengenalkan budaya yang ada di Indonesia dan mengaitkannya dengan perkembangan saat ini yang disebabkan karena pengaruh letak geografis Indonesia. Artefak lainnya juga seperti pakaian adat, rumah tradisional dan alat musik tradisional yang diintegrasikan dalam media tersebut sebagai budaya untuk menambah wawasan siswa akan keragaman warisan budaya yang ada di Indonesia tanpa mengubah struktur materi pokok.

Selain itu, mengenai belajar berbudaya pada pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif materi karakteristik kondisi geografis Indonesia dan pengaruhnya di berbagai bidang ini adalah dalam proses pembelajaran siswa untuk dibudayakan untuk selalu menghargai perbedaan,

menyanyikan lagu daerah saat kegiatan pembelajar. Oleh karena itu dalam media pembelajaran multimedia interaktif ini dilengkapi dengan instrumen musik daerah Cublak-Cublak Suweng dari Jawa Tengah sehingga rasa cinta tanah air bertambah dan siswa terbiasa untuk mendengarkan alunan musik daerah dan dapat menggali pengetahuan selanjutnya secara mandiri untuk musik daerah yang lain. Salah satu contoh perilaku siswa untuk belajar berbudaya yaitu dapat dilihat ketika siswa memulai belajar dengan memberikan salam menggunakan bahasa Krama Inggil. Maka dengan belajar berbudaya tersebut siswa lebih memiliki perilaku sopan santun, mencintai budaya sendiri, menghargai perbedaan, bekerja sama, dan saling tolong menolong kepada sesama tanpa memandang perbedaan yang dimiliki oleh masing-masing siswa dan perilaku baik lainnya.

Dalam penelitian ini belajar berbudaya yang muncul dari perilaku siswa tidak diukur oleh peneliti akan tetapi diukur oleh guru yang mengajar siswa karena peneliti hanya mengukur pada aspek kognitif sedangkan untuk aspek afektif dan psikomotorik diukur oleh guru.

2.1.8.4 Unsur-Unsur Budaya

Menurut Maryanto dkk (2017:118) unsur-unsur budaya yaitu antara lain:

1. Religi/ Kepercayaan

Di Indonesia, terdapat enam agama yang resmi diakui yaitu Islam, Hindu, Budha, Katolik, Kristen dan Konghucu. Dari keenam agama tersebut dapat mengembangkan toleransi dan kerukunan.

2. Mata Pencaharian

Keragaman alam di Indonesia menyebabkan mata pencaharian masyarakatnya menjadi beragam. Sebagian penduduk Indonesia ada yang menjadi petani karena memang tanahnya subur. Sementara itu, orang-orang yang tinggal ditepi sungai atau pantai mengandalkan perikanan sebagai mata pencaharian. Lalu, terdapat pula mata pencaharian sebagai pedagang, peternak, pekerja jasa dan lain sebagainya.

3. Teknologi dan Peralatan

Pada unsur ini berkaitan dengan kepandaian dan ketrampilan orang dalam membuat atau melakukan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan hidup. Teknologi berawal dari bentuk yang sangat sederhana, kemudian berkembang terus sesuai dengan perkembangan dan kemajuan zaman. Selain itu, kebutuhan manusia mulai beragam. Teknologi yang sudah ada sejak zaman dahulu hingga sekarang seperti teknologi dan peralatan senjata, wadah, alat angkut, tempat berlindung (rumah), alat pembuat makanan dan minuman, serta pakaian dan perhiasan.

4. Kesenian

Hampir seluruh sukubangsa yang terdapat di Indonesia memiliki ciri khas kesenian. Kesenian dapat dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu sebagai berikut:

- a. Kesenian yang mampu dinikmati oleh mata, misalnya seni patung, seni ukir, seni lukis, seni rias, seni tari, seni pedalangan (wayang), dan seni olahraga.

b. Kesenian yang dapat dinikmati oleh indra pendengaran, misalnya seni musik dan seni sastra. Untuk setiap suku yang terdapat di Indonesia memiliki alat musik, lagu daerah dan kesenian-keseniannya sendiri.

5. Pengetahuan

Berbagai suku bangsa di Indonesia telah mempunyai pengetahuan yang tinggi. Pengetahuan tersebut telah mereka tetapkan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan dalam hidup. Pengetahuan tersebut antara lain tentang alam sekitar, flora fauna, bahan-bahan mentah, benda-benda di lingkungan alam, tubuh manusia, sifat dan kelakuan manusia, serta pengetahuan tentang ruang dan waktu. Misalnya pengetahuan tentang berbagai jenis tanaman dan ramuan obat tradisional, pengetahuan menentukan arah orang. Dayak sehingga tidak tersesat di hutan belantara dan pengetahuan menentukan arah para pelaut tradisional kita ketika mengarungi samudra dengan kapal pinisnya sehingga bangsa kita dikenal dengan bangsa bahari.

6. Sistem Kemasyarakatan

Sistem kemasyarakatan merupakan pola hidup yang menjadi kebiasaan dan dianut serta telah menjadi keiasaan suatu masyarakat. Ada sistem kemasyarakatan yaitu ada sistem perkawinan, sistem kekerabatan, sistem berperilaku dalam masyarakat. Misalnya, sistem marga pada suku Batak dan sistem trah pada suku Jawa. Kedua contoh tersebut merupakan sistem kekerabatan suku-suku tersebut.

7. Bahasa

Setiap suku bangsa memiliki alat komunikasi tersendiri yang terkadang hanya dapat dipahami dan dapat dimengerti serta dipakai oleh suku itu sendiri. Itulah yang dikenal dengan dialek. Bahasa yang dimiliki oleh kita yaitu bahasa Indonesia yang merupakan bahasa nasional dan bahasa persatuan.

Dari semua unsur-unsur yang telah diuraikan tersebut, ada beberapa faktor yang menimbulkan unsur-unsur tersebut. Faktor tersebut yaitu seperti geografis (keadaan alam), faktor biologis (keturunan, ras, suku), dan keterbukaan terhadap pihak luar serta historis (sejarah/ masa lampau). Berkaitan dengan penelitian mengenai materi tentang kondisi geografis dan pengaruh-pengaruhnya, maka budaya yang diambil dalam pengembangan media ini yaitu sebagai berikut ; (1) mata pencaharian, pada unsur ini sangat berkaitan erat dengan karakteristik kondisi geografis, yang mana Indonesia sebagai negara maritim, agraris, dan kepulauan yang setiap daerah berdasarkan karakteristik geografis pasti memiliki mata pencaharian yang berbeda, (2) teknologi dan peralatan, (3) kesenian dan bahasa. Unsur-unsur tersebut di dipergunakan dalam mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya pada materi karakteristik kondisi geografis Indonesia dan pengaruhnya.

2.1.8.5 Keragaman Budaya di Indonesia

Dari banyaknya daerah-daerah, pulau-pulau dan wilayah-wilayah di Indonesia maka akan muncul berbagai suku bangsa. Adat istiadat dan budaya dimiliki oleh tiap-tiap suku bangsa yang bisa dilihat dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, muncullah berbagai adat istiadat dan budaya tiap-tiap suku

bangsa. Tidak hanya adat istiadat terdapat berbagai bentuk keragaman budaya di Indonesia yaitu antara lain sebagai berikut.

1. Bahasa Daerah

Setiap suku bangsa mempunyai ciri khas bahasa masing-masing seperti: bahasa Jawa, bahasa Madura, bahasa Batak, bahasa Sunda, bahasa Minangkabau, bahasa Bali, dan bahasa Banjar.

2. Adat Istiadat

Adat istiadat mencakup tata cara dalam upacara keagamaan, kematian, perkawinan, dan kebiasaan.

3. Kesenian Daerah

Kesenian daerah terdiri dari seni musik, seni tari, alat musik, cerita rakyat, rumah adat serta seni pertunjukkan daerah.

4. Sistem Kekerabatan

Sistem kekerabatan diuraikan sebagai berikut.

- a. Sistem keturunan berdasar garis ayah, yaitu antara lain: Ppua, Batak, dan Bali.
- b. Sistem keturunan berdasar garis ibu yaitu anatar lain: suku Minangkabau.
- c. Sistem keturunan menurut garis ke duanya yaitu ayah dan ibu yang disebut bilateral.

Berikut ini adalah tabel 2.2 tentang kekayaan budaya bangsa kita terdapat di provinsi Indonesia.

Tabel 2.2 Kekayaan Budaya di Indonesia

Daerah/ Provinsi	Rumah Adat (Daerah)	Senjata Tradisional	Tarian Daerah	Makanan Khas
1. NAD	Panggung Berandang	Rencong	Seudati, Saman, Meuseukat	Timphan
2. Sumut	Jabu Paraskita, Bolon	Piso surit	Tortor, Serampang Duabelas	Lalamak , Anyang
3. Sumbar	Rumah Gadang	Karih, piarit	Tari payung, tari piring	Lepat ketan
4. Riau	Selaso Jatuh Kembar	Pedang jemawi	Rentak, Joget, Lambak	-
5. Jambi	Rumah Panggung, Kajang Lako	Keris (lurus)	Rangguk, Sekapur Sirih	Tampoyak, gulat rebug
6. Sumsel	Rumah Limas	Keris (berlekuk)	Gending Sriwijaya, Kipas	Empek-empek, Barego
7. Bengkulu	Rumah Panggung	Keris	Tabon, Andun, Bidadari	Oncong-oncong pisang
8. Lampung	Rumah sesat	Terapang	Malinting, Jangget	Malbi hati, Seruwit
9. DKI Jakarta	Metropolis	Badik, parang (golok)	Ondel-ondel, Samrah	Gado-gado, kerak telur
10. Jawa Barat	Keraton kesepuhan Cirebon	Kujang	Jaipongan, Ketuk Tilu, Reog	Oncom, peuyeum, soto
11. Jawa Tengah	Joglo, limasan	Keris	Serimpi, Bambangan Cakil	Ampyang, buntil

Daerah/ Provinsi	Rumah Adat (Daerah)	Senjata Tradisional	Tarian Daerah	Makanan Khas
12. DI Yogyakarta	Pendopo (Bangsal Kencono)	Keris	Bondan, Kelono Topeng, Gambir Anom	Gudeg, bakpia
13. Jawa Timur	Rumah Situbondo	Clurit	Ngremo, Jaran Kepang	Rujak cingur, Semanggi
14. Kalbar	Rumah Panggung	Mandau	Eri Kuning, Mak yong, Monong	Kue limpin, mesbah ubi singkong
15. Kalteng	Rumah Betang	Mandau	Kenyak, Kumang Padang	Kalo-kalo
16. Kaltim	Rumah Lamin	Mandau	Gantar, Perang, Gong	Petah, sangacobek Salat
17. Kalsel	Rumah banjar	Keris	Gintur, Ahui, Madikin	Pananci, buah jinggah, tatak pisang
18. Sulut	Rumah pewaris	Keris (lurus), sabel	Maengket, Caka-lele	Binte bilihuta, Taturuga
19. Sulteng	Rumah tambu	Pasatimpo	Mamose, Kalan-da, Lumense	Kaledo
20. Sul. Tenggara	Malige	Keris	Linda, Malulo, Balumpa	Sasate angka
21. Sulsel	Tongkononan	Badik	Pajaga, Pakare- na, Bosara	Palubasa, CotoM a k a s s a r

Daerah/ Provinsi	Rumah Adat (Daerah)	Senjata Tradisional	Tarian Daerah	Makanan Khas
22. Bali	Gapera candi bentar	Keris	Pendet, Kecak, Legong	Sate besampe, Jukut undis
23. NTB	Istana sultan sumbawa	Keris	Rudat, Cupak Cerantang, Kayak Sando	
24. NTT	Rumah masalaki	Sundu (sudu keris)	Tari Cerana, Ga-reng Lameng, Tarian Kuda	Gecok sape, pelepah manuk
25. Maluku	Baileo	Parang salawaktu	Lenso, Cakalele, Bambu Gila	Palai badar, sopek odheng, sabau

Dari uraian tersebut, berkaitan dengan penelitian ini maka media multimedia interaktif ini akan di dukung dengan konsep budaya. Budaya Indonesia yang beraneka ragam ini semestinya juga di ketahui oleh siswa untuk mendukung pembelajaran IPS dengan munculnya nilai-nilai budaya yang nantinya akan memunculkan sikap-sikap sosial yang baik yang merupakan urgensi dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Keragaman budaya di ambil karena merupakan implikasi/ dampak dari pengaruh letak geografis Indonesia.

2.1.9 Hakikat Multimedia Interaktif

2.1.9.1 Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia yaitu penggunaan media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan dalam proses kegiatan belajar. Multimedia adalah media

dengan basis komputer dengan beberapa jenis media yang terintegrasi dalam satu kegiatan. Menurut Khamidah (2019:88) mengemukakan bahwa komputer sebagai media dalam belajar mengajar mempunyai efektivitas yang cukup tinggi sebab dapat menggabungkan dan memadukan beberapa media didalamnya dengan memanfaatkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pengguna mengoperasikan navigasi yang ada pada media, pengguna dapat berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi dalam waktu yang sama.

Laksana (2017:152) mendefinisikan multimedia sebagai suatu media untuk menyampaikan informasi secara terintegrasi dan interaktif yang mencakup animasi, video, suara, gambar dan teks. Menurut Daryanto (2010:53) multimedia interaktif merupakan suatu multimedia dengan dilengkapi alat pengontrol sehingga pengguna mampu mengoperasikan media tersebut dan dapat dipilih untuk proses selanjutnya dalam kegiatan pembelajaran.

Dari beberapa pendapat tersebut, multimedia merupakan gabungan dari beberapa media seperti animasi, video, suara, gambar dan teks yang dilengkapi dengan *tool dan link* yang dapat dioperasikan oleh pengguna yang dipergunakan untuk menyampaikan informasi.

2.1.9.2 Manfaat Multimedia

Menurut Daryanto (2010:53) manfaat dari multimedia pembelajaran adalah:

1. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata.
2. Memperkecil benda sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan di sekolah.
3. Menyajikan peristiwa atau benda yang kompleks.

4. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh.
5. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya.
6. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Hakim (2018: 1608) menjelaskan bahwa multimedia dalam pembelajaran mempunyai beberapa kegunaan/manfaat seperti: (1) dapat digunakan sebagai alat pembelajaran, (2) dapat digunakan untuk kegiatan simulasi, (3) dapat digunakan sebagai sumber dalam pembelajaran. Chan (2019: 13) mengemukakan bahwa multimedia interaktif memiliki keunggulan/ manfaat antara lain:

1. Dapat menyisipkan animasi dalam pembelajaran.
2. Animasi dan interaktifitas mampu disediakan sebanyak mungkin.
3. Berpusat pada peserta didik.
4. Setiap saat siswa dapat mengontrol animasi.

Menurut Asyar (2012:76) menjelaskan bahwa multimedia memiliki keuntungan dalam penggunaannya yaitu dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami suatu konsep yang abstrak menjadi lebih mudah, membantu guru menjelaskan materi kepada peserta didik serta waktu yang digunakan lebih efisien dan motivasi belajar siswa menjadi meningkat.

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif memiliki manfaat untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak menjadi konkret, dapat dioperasikan siswa, dan membantu guru dalam menyampaikan materi dengan media yang menarik sehingga motivasi belajar siswa menjadi meningkat. Berkaitan dengan penelitian ini, multimedia interaktif berbasis budaya ini dilengkapi dengan alat

pengontrol yang dapat digunakan oleh guru dan siswa, memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam menerima dan memahami materi. Multimedia interaktif ini didesain dengan menarik sehingga memotivasi siswa dalam belajar.

2.1.10 Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Budaya

Media pembelajaran ini berupa multimedia dengan mengkombinasikan beberapa media yang berbeda untuk menyampaikan informasi. Media ini merupakan media yang diproyeksikan dengan menggunakan aplikasi seperti *Adhobe Flash*. Media ini berisi materi tentang Karakteristik Kondisi Geografis dan Pengaruhnya pada kelas V.

2.1.10.1 Rancangan Awal Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Budaya

Rancangan awal media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya diuraikan sebagai berikut:

a. Sampul/ Pembuka

Pada halaman sampul/ pembuka di dalam multimedia interaktif berisi komponen sebagai berikut: (1) Judul “Multimedia Interaktif Karakteristik Kondisi Geografis Indonesia dan Pengaruhnya”, (2) nama pengembang media, (3) logo Universitas Negeri Semarang, (4) tombol masuk, (5) berisi jurusan, (6) profil pembuat, (7) referensi. Selain komponen-komponen tersebut, nantinya akan dilengkapi dengan *background* dan gambar yang mendukung sesuai isi pada

halaman tersebut. Hal ini memiliki maksud agar peserta didik sudah tertarik lebih awal untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.



b. Menu-menu

Di dalam media multimedia interaktif ini terdapat halaman yang berisi tujuh menu utama, yaitu sebagai berikut: (1) petunjuk, (2) tujuan pembelajaran, (3) materi, (4) kuis, (5) uji kompetensi, (6) referensi, (7) biodata pembuat. Pada menu petunjuk berisi petunjuk tombol untuk mengoperasikan multimedia ini. Menu tujuan pembelajaran berisi KI, KD, indikator pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Menu materi berisi materi berbasis budaya tentang karakteristik kondisi geografis di Indonesia dan pengaruhnya yang dilengkapi video di dalam menu materinya. Menu kuis berisi latihan-latihan soal yang terdiri dari 10 soal. Menu uji kompetensi berisi soal-soal latihan juga berisifat uraian yang terdiri dari 5 soal.

c. Tombol-tombol

Terdapat beberapa tombol atau navigasi yang dipakai untuk mengoperasikan media ini yang disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2.3 Tombol-Tombol Operasi Multimedia Interaktif

Gambar	Keterangan
	Tombol Home berupa rumah gadang khas Kalimantan yang berfungsi untuk kembali ke menu utama.
	Tombol lanjut berfungsi untuk melanjutkan ke menu dan kegiatan selanjutnya.

Gambar	Keterangan
	Tombol mulai untuk melihat video.
	Tombol lanjut dan kembali terdapat di materi yang digunakan untuk melanjutkan materi atau kembali ke materi awal.
	Tombol silang ini berguna untuk keluar dari multimedia.

d. Video

Terdapat video yang berkaitan dengan materi tentang karakteristik kondisi geografis di Indonesia dan pengaruhnya yang dikombinasikan ke dalam menu materi. Video ini juga nanti akan ada beberapa yang disisipkan ke menu utama. Video merupakan pendukung siswa untuk melihat secara langsung kondisi geografis di Indonesia dan beberapa pengaruh-pengaruhnya. Video ini juga nanti memperlihatkan tentang karakteristik kondisi geografis Indonesia dan keberagaman budaya yang merupakan salah satu dampak dari kondisi geografis Indonesia, sehingga peserta didik juga selain mengetahui materi-materi yang diajarkan juga mengetahui beragam budaya yang terdapat di Indonesia dan nilai-nilai yang dapat diambil ketika setelah melihat video.

e. Pengisi suara

Berisi suara karakteristik orang, yang dalam animasi ini akan dibawakan oleh animasi orang dengan karakteristik budaya yang dibawanya. Suara dan

animasi orang ini digunakan dalam memberikan petunjuk mengoperasikan multimedia interaktif.

f. Audio

Audio ini tidak terdapat dalam semua menu. Audio ini digunakan saat pembuka dibagian awal dan penutup yaitu audio instrumen lagu daerah cublak-cunlak suweng sebagai unsur budaya Indonesia yaitu musik tradisional dari Jawa Tengah.

g. Materi

Materi yang disampaikan pada menu materi ini yaitu: (1) karakteristik kondisi geografis di Indonesia; (2) pengaruh kerarakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris terhadap sosial budaya; (3) pengaruh kerarakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris terhadap ekonomi; (4) pengaruh kerarakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris terhadap komunikasi; (5) pengaruh kerarakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris terhadap transportasi.

h. Soal Kuis

Soal kuis pada menu di multimedia interaktif ini terdiri dari 10 soal pilihan ganda dengan masing-masing soalnya memiliki 4 opsi, yaitu mulai dari (a) sampai (d). Dari soal kuis yang berbentuk pilihan ganda, nanti siswa akan memilih jawaban yang benar.

i. Uji Kompetensi

Uji kompetensi pada menu di multimedia interaktif ini sama halnya dengan soal kuis, hanya saja uji kompetensi berbentuk uraian. Soal terdiri dari 5 soal uraian.

j. Referensi

Referensi pada menu di multimedia ini berisi sumber-sumber materi dari media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya.

k. Biodata Pembuat

Biodata pembuat pada menu di multimedia ini berisi biodata pembuat.

2.1.10.1 Aspek Penilaian Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Budaya

Aspek penilaian dalam penelitian ini terdiri dari beberapa aspek yaitu aspek tampilan media, penyajian, kelayakan isi, serta aspek kebahasaan yang digunakan. Masing-masing aspek penilaian dijabarkan sebagai berikut:

1. Kriteria Validasi Penilaian Media

Tabel 2.4 Kriteria Penilaian Kelayakan Media Tahap 1

Aspek	Indikator
Komponen Penyajian	
Topik yang diajarkan relevan. (Asyhar, 2012:81)	Sesuai dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran.
Sesuai dengan tujuan pembelajaran (Asyhar, 2012:81)	Menyajikan isi yang sesuai dengan materi tentang karakteristik kondisi geografis di Indonesia dan pengaruhnya.
Guru terampil menggunakannya (Arsyad, 2013: 75)	Media mudah digunakan oleh guru.
Praktis, luwes dan tahan (Asyhar, 2012: 81)	Media praktis digunakan dan tahan lama.

Aspek	Indikator
Komposisi Isi	
Kekesuaian media dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Arsyad, 2013:74)	Sesuai dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran.
Kejelasan sajian (Asyhar, 2012:82)	Memuat materi tentang karakteristik kondisi geografis di Indonesia dan pengaruhnya.
Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik (Asyhar, 2012:82)	Sesuai dengan karakteristik siswa.
Berkualitas baik (Asyhar, 2012:82)	Penyajian materi pembelajaran runtut, jelas dan logis
Mutu Teknis	
Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf memenuhi persyaratan teknis. (Arsyad, 2013:76)	Desain tampilan visual menarik, teks dan gambar terlihat jelas.
Mutu teknis media (Arsyad, 2013:76)	Semua tombol dalam media berfungsi dengan baik.

2. Kriteria Penilaian Komponen Penyajian

Tabel 2.5 Kriteria Penilaian Komponen Penyajian Media Tahap 2

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Budaya
Topik yang diajarkan relevan (Asyhar, 2012: 81) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran (Asyhar, 2012:81)	Media sesuai dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran.	1. Menampilkan KI, KD, dan indikator pembelajaran
		2. Menampilkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
		3. Media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya
		4. Gambar atau ilustrasi dalam multimedia interaktif berbasis budaya sesuai

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Budaya
		dengan pembahasan materi
<p>Kesesuaian media yang dipilih dengan karakteristik siswa (Asyhar, 2012:82)</p> <p>Jelas, rapi, bersih dan menarik (Asyhar, 2012:81)</p>	Sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi disajikan secara runtut sesuai dengan tujuan pembelajaran 2. Gambar terlihat jelas dan logis 3. Teks terlihat jelas dan logis 4. Keseluruhan tamplan media menarik
<p>Praktis, luas, dan bertahan dan guru terampil menggunakannya (Arsyad, 2013:75)</p>	Media mudah digunakan oleh guru dan siswa.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya mudah digunakan dalam proses pembelajaran 2. Petunjuk penggunaan media jelas 3. Tombol navigasi mudah dioperasikan 4. Media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.
<p>Bersih dan menarik (Asyhar, 2012:81)</p>	Desain tampilan visual menarik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya menarik minat belajar siswa
		<ol style="list-style-type: none"> 2. Penyajian media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya dilengkapi gambar yang sesuai dengan materi karakteristik kondisi geografis di Indonesia dan pengaruhnya.
		<ol style="list-style-type: none"> 3. Perpaduan warna, gambar dan teks menarik

3. Kriteria Kelayakan Isi

Tabel 2.6 Kriteria Penilaian Kelayakan Isi

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Budaya
Topik yang diajarkan relevan (Asyhar, 2012:81) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran (Asyhar, 2012:81)	Relevan dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran.	1. Materi sesuai dengan KI dan KD
		2. Materi sesuai dengan indikator pembelajaran
		3. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
		4. Materi karakteristik kondisi geografis di Indonesia dan pengaruhnya telah tercakup secara keseluruhan dalam media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya.
Kesesuaian media yang dipilih dengan karakteristik siswa (Asyhar, 2012:82)	Materi sesuai dengan tingkat berfikir dan karakteristik siswa.	1. Sesuai dengan perkembangan intelektual siswa
		2. Sesuai dengan perkembangan emosional siswa
		3. Materi berhubungan dengan kehidupan sehari-hari
		4. Materi disesuaikan dengan tingkat kesulitannya.
Memotivasi peserta didik dalam belajar. (Walker dan Hass dalam Arsyad 2013:220)	Kesesuaian materi dengan soal dalam bahan ajar IPS	1. Materi dapat mengaitkan pengetahuan siswa
		2. Materi dapat meningkatkan sikap positif siswa
		3. Menumbuhkan minat baca

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Budaya
		siswa
		4. Soal dalam media sapat memotivasi siswa untuk memecahkan masalah
Isi gambar pendukung materi. Media visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran (Arsyad, 2013:89) Jelas, rapi, bersih dan menarik (Asyhar, 2012:81)	Kesesuaian gambar dengan materi	1. Gambar dalam media pembelajaran berhubungan dengan materi
		2. Gambar dapat memperjelas isi materi
		3. Gambar membantu siswa memahami materi
		4. Gambar jelas dan menarik

4. Kriteria Penilaian Komponen Kebahasaan

Tabel 2.7 Kriteria Penilaian Komponen Kebahasaan

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Budaya
Kalimat harus informatif, jelas dan singkat. (Daryanto 2013: 106).	Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa..	1. Struktur kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami oleh siswa.
		2. Menggunakan kalimat yang efektif.
		3. Menggunakan kalimat yang baku.
		4. Penyusunan kalimat menggunakan struktur EYD bahasa Indonesia.
Kalimat yang digunakan harus singkat, jelas dan informatif. (Daryanto	Menggunakan kalimat efektif	1. Kalimat yang dipakai memiliki kesatuan gagasan.
		2. Menggunakan kata-kata secara hemat.

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Budaya
2013:106)		3. Menggunakan ejaan yang tepat 4. Kalimat mudah dipahami oleh siswa
Penggunaan gaya bahasa bukan gaya bahasa sastra akan tetapi gaya bahasa dalam percakapan sehari-hari (Daryanto 2013: 106)	Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir dan sosial emosional siswa.	1. Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir kelas V 2. Bahasa yang digunakan memotivasi siswa untuk merespons pesan 3. Bahasa yang digunakan sesuai tingkat sosial emosional siswa 4. Menggunakan bahasa yang biasa didengar di kehidupan sehari-hari
Kalimat yang digunakan harus jelas, singkat dan informatif (Daryanto 2013:106)	Menggunakan kalimat yang singkat, padat dan jelas.	1. Teks yang disajikan informatif. 2. Penjelasan kalimat singkat dan jelas 3. Kalimat tidak menimbulkan makna ganda 4. Kalimat yang digunakan komunikatif

2.2 Kajian Empiris

Pendukung penelitian ini adalah penelitian yang relevan yang sudah pernah dilakukan. Beberapa penelitian tersebut yaitu sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi dan Meilani (2018:40) yang menyatakan bahwa media pembelajaran memberikan pengaruh yang positif dan signifikan bagi siswa dalam prestasi belajarnya. Berdasarkan penelitian tersebut

juga menunjukkan bahwa prestasi belajar sebagaimana besar dipengaruhi oleh media yang digunakan dan sebagian yang lain dipengaruhi oleh faktor yang lain.

Penelitian yang dilakukan oleh Pratama (2017:6) di SDN 2 Banjar Bali. Penelitian ini mengembangkan media berupa multimedia dengan menggunakan model pengembangan Hanafin and Peck yang memiliki alur sederhana dengan melalui 3 fase yaitu analisis kebutuhan, desain dan implementasi. Multimedia interaktif berbasis VAK yang dikembangkan dinyatakan valid dan terdapat perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media sehingga media tersebut dinyatakan efektif digunakan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPA kelas V SDN 2 Banjar Bali.

Penelitian yang dilakukan oleh Akmal (2018: 228) penelitian ini melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan melalui beberapa tahapan yang menunjukkan uji validitas dan uji kelayakan media menghasilkan rata – rata yang “Sangat Baik”. Setelah melakukan beberapa kali revisi, melakukan uji beberapa ahli dan uji coba, media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan *Software Macromedia Flash 6* ini dikatakan layak digunakan sebagai media belajar. Berdasarkan hasil penelitian media interaktif ini juga efektif digunakan karena terdapat perbedaan hasil belajar PKn antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar dan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional.

Penelitian yang dilakukan oleh Irmawati (2017: 609). Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan multimedia interaktif pada muatan pembelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Lee & Owons. Penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif ini valid, praktis, dan menarik sehingga media ini dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian multimedia ini juga sangat efektif digunakan yang dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang mana sebanyak 30 anak tuntas dari jumlah keseluruhan 33 anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Trianingrum dan Airlanda (2017: 256). Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan multimedia interaktif pada muatan pembelajaran IPS. Model pengembangan yang digunakan yaitu model yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Multimedia interaktif ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi berupa *Adobe Flash Profesional CS6* dengan beberapa aplikais pendukung lainnya. Hasil penelitian menyatakan bahwa pengembangan multimedia interaktif ini layak digunakan sebagai media belajar untuk muatan pembelajarann IPS yang dapat dilihat dari hasil validasi oleh ahli media memperoleh kriteria baik, ahli materi memperoleh kriteria yang cukup dan ahli bahasa memperoleh kriteria yang sangat baik. Kemudian angket siswa pada uji coba luas menghasilkan kriteria yang sangat baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Jupriyanto (2016: 59). Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif melalui beberapa tahapan yaitu pendefinisian, perencanaan dan pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar multimedia

interaktif ini dinyatakan valid dan praktis sehingga layak digunakan pembelajaran. Bahan ajar berupa multimedia interaktif ini juga efektif digunakan dalam pembelajaran karena memiliki ketertarikan bagi siswa dengan kategori yang sangat baik sehingga nilai test yang diperoleh saat uji coba lapangan padakelas yang menggunakan bahan ajar tersebut lebih tinggi dari pada kelas yang tidak menggunakan bahan ajar tersebut.

Penelitian yang dilakukan Minarni dan Mulsim (2018: 118).. penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang dan mengimplementasikan program aplikasi berbasisweb yaitu berupa multimedia interaktif. Dalam penelitian ini menyebutkan bahwa dalam multimedia interaktif yang dilengkapi dengan video memberikan pembelajaran tentang pendidikan karakter peserta didik. Dari hasil questioner dan pengolahan kepuasan siswa dalam menggunakan multimedia interaktif diperoleh hasil dengan kriteria sangat benar atau sangat sesuai sehingga media ini layak untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan Nugraha dkk (2109: 19) yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Berorientasi Kearifan Lokal Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 1 Paket Agung . Kualitas pembelajaran interaktif berorientasi kearifan lokal memperoleh presentasi uji ahli dengan kategori sangat baik yaitu 94,6%. Berdasarkan uji coba perorangan, kelompok kecil dan lapangan memperoleh kategori yang sangat baik. Multimedia pembelajaran interaktif ini juga dilengkapi dengan contoh berupa video animasi yang menarik siswa untuk belajar.

Penelitian yang dilakukan Sulistiyanto dkk (2018: 416) yang berjudul *Developing an Interactive Multimedia Based on Local Culture for Teaching Writing Narrative Texts for the Eighth Graders*. Setelah diajarkan menggunakan multimedia interaktif berbasis budaya lokal rata-rata prestasi siswa pada kompetensi tata bahasa meningkat 73% dan rata-rata menulis meningkat hingga 70,3% serta nilai ketuntasan siswa mencapai 60%. Sehingga pengembangan materi melalui multimedia interaktif berbasis budaya lokal sesuai untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Laksana dan Wawe (2015:36). Dari hasil penelitian tersebut media berbasis budaya lokal, siswa mampu mempelajari konsep baru\melalui budaya sehari-hari. Melalui pemanfaatan budaya lokal guru dengan mudah merespons siswa dan dapat lebih efektif serta efisien dalam melakukan kegiatan proses belajar serta dengan mudah merepson perbedaan-perbedaan potensi yang dimiliki peserta didik. Aktivitas belajar meningkat yang disertai dengan penguatan pemahaman konsep IPA siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Ismail dan Jamil (2019: 189) yang berjudul *Pengembangan Modul Berbasis Matematika Realistik Bercirikan Budaya Indonesia*. Penelitian ini menggunakan 3 tahapan yaitu pendefinisian, perancangan dan pengembangan. Modul yang telah dikembangkan ini dinyatakan valid sehingga dapat digunakan untuk uji coba. Modul ini juga disajikan dalam suatu budaya sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pengetahuan dan pemahaman terkait budaya.

Penelitian yang dilakukan oleh Utama (2016: 122). Dari hasil penelitian dan analisis keterterapan produk dengan presentase skor tanggapan siswa sebesar 76,80% dan presentasi skor tanggapan guru termasuk dalam skor sangat baik, maka bahan ajar IPS berbasis nilai budaya using ini telah dapat dipergunakan dalam proses belajar mengajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Supriadi dkk (2015: 17). Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan bahan ajar. Dalam penelitian bahan ajar yang dikembangkan mengintegrasikan budaya banten kedalam pembelajaran matematika yang mampu memberikan pengaruh yang positif terhadap guru, siswa dan anak,. Dengan basis budaya maka siswa dan guru dapat mengoptimalkan budaya banten sebagai warisan Indonesia.

Penelitian yang dilakukan oleh Ekowati dkk (2017: 719-720). Penelitian ini menjelaskan mengenai aktivitas dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media berbasis budaya berupa tari khas trenggal, batik madura dan tari khas madura. Dalam penelitian ini juga menyebutkan bahwa untuk memudahkan siswa dalam memahami materi bilangan pada mata pelajaran matematikamaka harus menggunakan media. Media yang dipergunakan ini yaitu media gambar dengan mengangkat tari khas trenggal, batik madura dan tari khas madura. Dalam praktiknya aktivitas dalam pembelajaran matematika yang biasanya dianggap abstrak dapat dikonkretkan dengan menggunakan media yang dikaitkan dengan unsur budaya tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Wiana (2018: 5) yang berjudul *Interactive Multimedia-Based Animation: A Saturated Effectiveness on Fashion Design*

Technology Learning. Dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa hasil belajar siswa dapat meningkat jika dalam pembelajaran menggunakan multimedia. Dalam penelitian yang mengembangkan animasi berbasis multimedia interaktif ini efektif digunakan dan dapat memberikan suasana belajar yang baik bagi siswa sehingga siswa mudah untuk memahami materi yang disampaikan.

2.3 Kerangka Berfikir

Mutu pendidikan dapat dilihat dari segi proses belajar dan hasil belajar. Dilihat dari segi proses, pembelajaran dapat dinyatakan berhasil jika sebagian peserta didik atau seluruhnya terlibat aktif, menunjukkan percaya diri dan antusias serta semangat antusias yang tinggi. Sedangkan dilihat dari segi hasil belajar dapat dinyatakan berhasil jika terdapat perubahan perilaku pada siswa ke arah yang positif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan.

Di SDN Kalipancur 02 terdapat permasalahan pada pembelajaran IPS yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Kalipancur 02 Semarang. Sumber belajar yang terbatas dan penggunaan media yang kurang maksimal untuk materi pembelajaran IPS. Guru hanya menggunakan sumber belajar dan media berupa buku guru, buku siswa dan gambar. Siswa juga cenderung mudah cepat bosan jika dalam pembelajaran tidak menggunakan media khususnya pada muatan IPS yang materinya kompleks.

Peneliti ingin menganalisis kebutuhan terlebih dahulu data pra riset berupa wawancara, observasi, dan data dokumentasi, maka peneliti membuat dan mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya pada

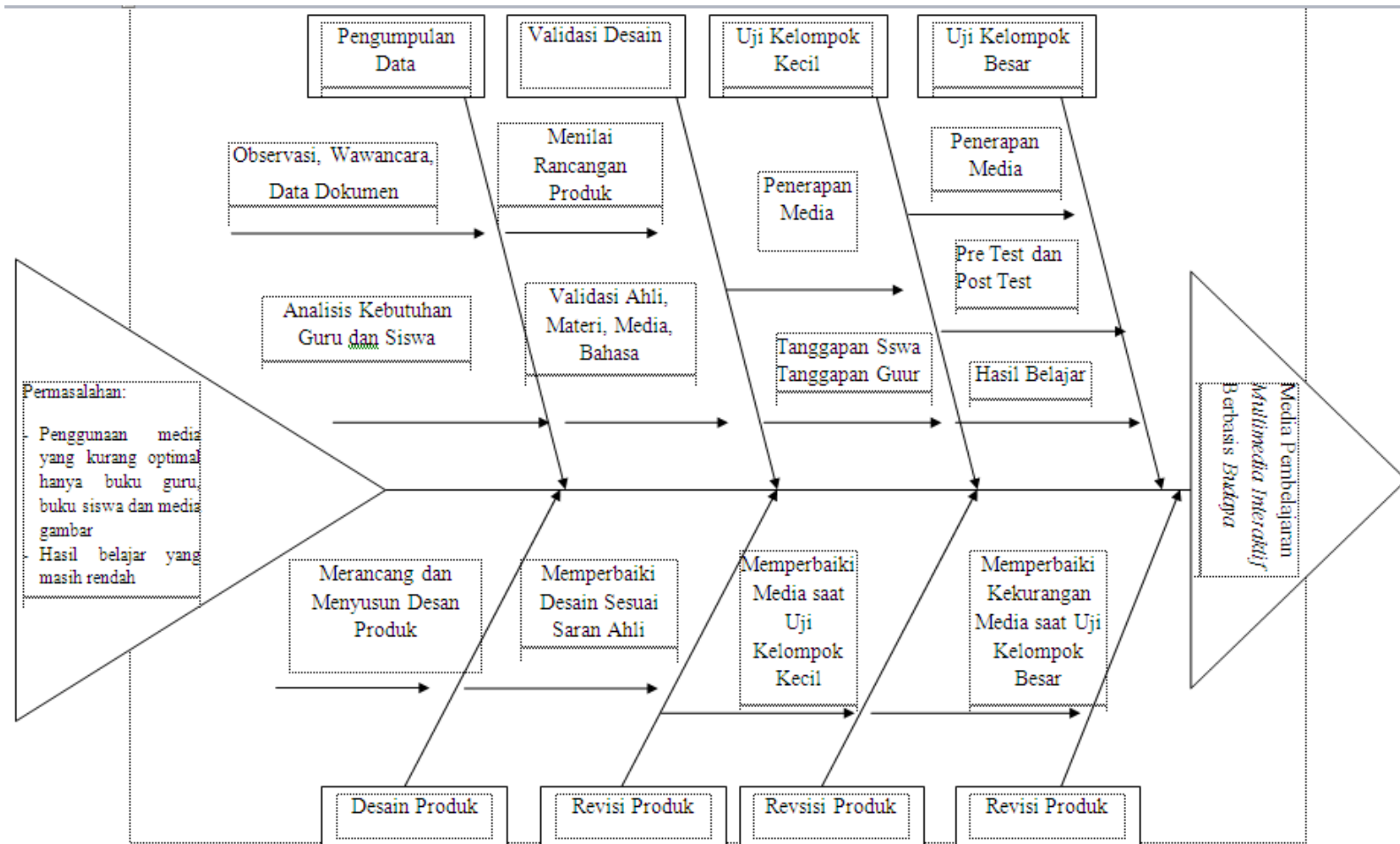
pembelajaran IPS materi karakteristik geografis Indonesia dan pengaruhnya. Multimedia interaktif berupa *software Adobe Flash CS6* ini merupakan media yang dapat menginterpretasikan beberapa media seperti suara, gambar, animasi, video dan teks (Febriyanti, 2018:20). Menurut Anjarwati (2016:5) perangkat lunak berupa *Adobe Flash* ini berisi komponen yang membantu konten media dalam bentuk tombol navigasi yang mana mudah digunakan dengan hanya mengklik opsi menu yang diinginkan kemudian akan muncul subjek yang diinginkan dengan benar. Melalui tombol navigasi ini maka akan memudahkan guru dan siswa untuk mengulangi materi tanpa harus memulai dari awal. Guru akan lebih mudah menyampaikan materi kepada siswa dengan menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran karena media tersebut merupakan media dengan berbantuan teknologi komputer yang mampu meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS.

Media pembelajaran multimedia interaktif juga dikembangkan dengan basis budaya. Melihat dampak modernisasi terhadap kehidupan bangsa telah mengikis nilai-nilai budaya luhur bangsa kita dan sebagai pusat perubahannya perlu mengupayakan secara sungguh-sungguh (Wijiningsih, 2017: 1031). Dengan media berbasis budaya ini akan membantu siswa memahami materi yang dipelajari sekaligus meningkatkan rasa cinta tanah air kepada siswa. Media pembelajaran dengan basis budaya akan lebih menarik karena dalam media tersebut didesain dengan memasukkan konten-konten budaya Indonesia yang menarik berupa gambar dan animasi sehingga siswa dapat menambah wawasan siswa tentang budaya Indonesia. Basis budaya ini juga dapat menjadi agen dalam melestarikan

dan menjaga budaya Indonesia yang beragam yang menjadi akibat atau pengaruh dari karakteristik kondisi geografis Indonesia.

Di dalam cakupan media ini juga terdiri beberapa jenis media, seperti, gambar, unsur warnanya, suara, gambar bergerak dan lain sebagainya, sehingga dapat menjadi stimulus yang menarik bagi siswa. Multimedia ini berfungsi sebagai objek bantu berfikir siswa yang nyata. Dengan multimedia interaktif ini, guru menjadi lebih mudah untuk menyampaikan pesan dan siswa juga menjadi lebih mudah untuk menerima pesan, sehingga akan terjadi stimulus dan repons yang baik antara guru dan siswa. Dengan media berbasis budaya ini siswa juga akan dapat mengembangkan pengetahuan dan membantu siswa mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh *Borg and Gall* yang diadaptasi oleh Sugiyono. Adapun langkah-langkah model pengembangan tersebut terdapat 10 langkah yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produksi massal. Namun pada pelaksanaannya penelitian ini hanya sampai pada langkah ke-8 yaitu uji coba pemakaian. Berikut kerangka berfikir dalam penelitian ini yang ditunjukkan dalam gambar 2.2.



Gambar 2.2 Diagram *Fishbone* Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Budaya

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya pada materi pembelajaran IPS materi karakteristik kondisi geografis Indonesia dan pengaruhnya diberbagai bidang di kelas V SDN Kalipancur 02 Semarang, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Peneliti mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya melalui beberapa tahapan yakni: (1) potensi masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian.
2. Media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya dikembangkan berdasarkan penilaian kelayakan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa termasuk dalam kriteria sangat layak pada komponen kelayakan penyajian dengan persentase 90,28%, pada komponen kelayakan isi materi dengan persentase 92,19%, dan komponen kelayakan kebahasaan dengan persentase 85,94%.
3. Penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi karakteristik kondisi geografis Indonesia dan pengaruhnya diberbagai bidang. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil belajar siswa pada nilai *pretest* dan *posttest* terdapat rata-rata

sebesar 13,97. Hasil uji perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dengan perhitungan *t-test* diperoleh peningkatan rata-rata dengan kriteria sedang.

5.2 Saran

Berdasarkan pelaksanaan penelitian pengembangan media terdapat beberapa saran yang direkomendasikan, yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya dalam pembelajaran IPS materi karakteristik kondisi geografis Indonesia dan pengaruhnya diberbagai bidang perlu lebih memperhatikan beberapa hal, diantaranya: (1) memperbaiki komponen agar lebih lengkap dan jelas konten atau isinya; (2) mendesain media pembelajaran dengan pembaharuan teknologi yang terbaru agar mengikuti perkembangan zaman; (3) mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya pada materi lain.
2. Media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya dapat dikembangkan kembali dengan perencanaan yang lebih matang diantaranya: (1) memperbaiki fungsi tombol pada media; (2) memperhatikan tampilan media saat peertama kali dibuka; (3) memperhatikan lagi fungsi setiap *tools* dan *link* agar tidak terhambat; (4) memperbaiki penulisan kalimat dan penggunaan kata agar lebih dipahami dan di hafalkan oleh siswa.
3. Perlu adanya pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya diantaranya (1) melengkapi kekurangan media pembelajaran tersebut; (2) mencari referensi yang sesuai dengan materi

dan tujuan pembelajaran yang akan diajarkan apabila ingin lebih mengembangkan media tersebut; (3) dapat mendesain suasana belajar yang lebih kreatif dan inovatif dalam praktik mediaa tersebut sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang kondusif.

4. Dalam menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya, guru harus kreatif dan inovatif dalam mendesain kelas agar pelaksanaan pembelajaran menjadi kondusif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F., Sutaryono, Witanto, Y., & Ratnaningrum, I. (2017). Pengembangan Media Edukasi “Multimedia Indonesian Culture” (MIC) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2):127-136.
- Anjarwati, Devi., dkk. Improving Learning Outcomes by Developing Instructional Media-Based Adobe Flash Professional CS 5.5 on Principles of Business Subject. *IOSR Journal of Research & Method in Education*.6(5):1-6.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Anitah, Sri. 2014. *Strategi Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Aka, K.A&Sahari, Sutrisno. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran PKN Kelas V Sekolah Dasar Berorientasi Teknik Klarifikasi Nilai. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*.03(01):70-96
- Akmal, M. Yulfikar., dkk. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Contextual Teaching and Learning Bidang Studi Pkn.*Jurnal TIK dalam Pendidikan*. 05(02):223-231.
- Budiningsih, Asri. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baharuddin, dkk.2015.*Teori Belajar dan Pembelajaran*.Yogyakarta:Ar-Ruzz Media.
- Bahrudin.2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Sekolah Menengah Kejuruan Terhadap Efektif dan Efisiensi Pembelajaran. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*. 1(2): 115-126.
- Chan, Faizal, dkk. 2019. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Ketrampilan Proses Dasar Pada Materi Tumbuhan dan Bagian-Bagiannya di Sekolah Dasar. *Elementary School Educational Journal*. 3(1): 9-17
- Creswell, John W. 2014. *Research Design : Pendekatan Kualitatif* . Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Deliany, Nukke., dkk. 2019. Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 17(2):90-97.
- Diputra, K.S. 2016. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 5(2): 125-133.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa
- Ekowati, Dyah W., dkk. 2017. Etnomathematica Dalam Pembelajaran Matematika (Pembelajaran Bilangan dengan Media Batik Madura, Tari Khas Trenggal, dan Tari Khas Madura. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*. 5(2): 716-721.
- Fadhli, Muhibuddin. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*. 03(01): 24-29.
- Fahrurrozi. Pembelajaran Berbasis Budaya: Model Inovasi Pembelajaran dan Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi. *Prosiding*:1-11.
- Febriyanti, Ruri., dkk. 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Kenampakan Alam dan Keragaman Sosial Budaya di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*. 8(2): 17-31.
- Fitriani, Indah., dkk. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran “Monopoli Keberagaman” Tema Indahnya Keragaman Negeriku untuk Peserta Didik Kelas IV. *Jurnal Profesi Keguruan*. 5(1): 76-82.
- Gunawan, Rudy. 2016. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung. CV. Pustaka Setia.
- Hakim, Arif R. & Windayana, Husen. 2016. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 5 (4):1-13.
- Hakim, Fitro Nur, & Solechan, Achmad. 2018. Design and Implementation Multimedia Learning Success for Vocational Schools. *International*

- Journal of Electrical and Computer Engineering (IJECE)*. 8(2): 1067:1073.
- Hartati. (2018). Pengembangan Media Pop-Up Book untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa SD. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 8(2):92-102.
- Huda, Miftachul, dkk. 2018. Developing Multimedia Application Model For Basic Mathematics Learning. *Jurnal of Adv Research in Dynamical & Control System*. 10(14):1347-1356.
- Hutama, F.S. 2016. Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Nilai Budaya Using Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 05(02):113-124.
- Irmawati, dkk. 2017. Multimedia Pembelajaran IPS Materi Kondisi Geografis Wilayah Indonesia Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*. 02(05):604-609.
- Jupriyanto. 2016. Bahan Ajar Multimedia Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Sebagai Media Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. III(02):53-60.
- Kartikasari, Galuh, dkk. 2016. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Dinamika Pendidikan*. 16(1): 60-77.
- Khamidah, Ngulmi, dkk. 2019. Discovery Learning: Penerapan dalam Pembelajaran IPA Berbantuan Bahan Ajar Digital Interaktif untuk Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan IPS Veteran*. 3(1): 88-99.
- Kristin, Firosalia. Keefektifan Model Pembelajaran Berbasis Budaya (PBB) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Scholaria*. 05(02):46-59.
- Ismail, Agung.D & Jamil, Anis.F. 2019. Pengembangan Modul Berbasis Matematika Realistik Bercirikan Budaya Indonesia. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 4(2): 177-192.
- Laksana, Dek.N.L, & Widiastika, I Gede. 2017. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar Berbasis Budaya Lokak Masyarakat Flores. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*. 2(2): 151-162.
- Laksana, Dek.N.L & Wawe, F. 2015. Penggunaan Media Berbasis Budaya Lokal dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*. 2(1): 27-37.
- Lestari, K. E & Yudhanegara, M. R. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.

- Murtako, M. 2015. "Culture-Based Character Education In Modernity Era". Ta'dib. 20(01):149-164.
- Mana'a, Sriwinda, dkk. 2015. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Di Kelas IV Sdnlalong Kecamatan Tinangkung Utara Kabupaten Banggai Kepulauan*.03(03):3-12
- Maryanto, dkk. 2017. *Peristiwa dalam Kehidupan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Minarni, & Musli.,M.A.N. 2018. Multimedia Pembelajaran Interaktif Budaya Alam Minangkabau Berbasis WEB untuk Kelas 3. *Jurnal TEKNOIF*. 6(2):110-119.
- Nugraha, Gusti.N.S, dkk. 2019. Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Berorientasi Kearifan Lokak Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 1 Paket Agung. *Jurnal EDUTECH*. 7(1): 12-22.
- Nugraheni, N. (2017). Implementasi Permainan Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Journal of Medives*, 1(2):142-149.
- Nurohmah, Siti, dkk. 2018. Penerapan Media Big Book Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Kelas IV. *Jurnal Elementary*.04 : 186-194.
- Octafiana, Windha., dkk. 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Pesawat Sederhana untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2(2):168-175.
- Panggayudi, Dwi.S, dkk. 2017. Media Game Berbasis Budaya Untuk Pembelajaran Pengenalan Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Journal of Mathematics Educations, Science and Technology*. 02(02):255-266.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 13 tahun 2015 tentang perubahan kedua atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.

- Pratama, Wayan.A., dkk. 2017. Pengembangan Multimedia Berbasis Model VAK Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V di SDN 2 Banjar Bali. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 08(02):
- Pratiwi, Inesa.T.M., dkk. 2018. Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manper*. 02(01):33-41.
- Purwanto. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta;Pustaka Pelajar.
- Purwono, J., dkk. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2):127-44.
- Puspitasari, Wina Dwi. 2019. Efektivitas Penerapan Model Cooperative Integrated Reading And Composition (Circ) Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan Dasar*. 5(1):19-22
- Rachmatullah, Reza. 2018. Development of Computer-Based Interactive Multimedia: Study on Learning in Elementary Education. *International Journal of Engineering & Technology*. 07(04): 2051-2054.
- Rahmaibu, Farida.H., dkk. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn. *Jurnal Kreatif*. 7(1):1-10.
- Rifa'I, Achmad & Anni, C.T. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Semarang. Unnes Press.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada media Group.
- Sapriya. 2012. *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sardjiyo, dkk. 2018. *Pendidikan IPS di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Setiadi, Elly, M., dkk. 2014. *Ilmu Sosial dan Budaya*. Jakarta: Kencana.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sobarna, Endang., dkk. 2014. Efektifitas Penggunaan Multimedia Interaktif (Mmi) Model Tutorial Terhadap Motivasi Serta Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Manusia. *Jurnal Edutech*. 1(3):386-399.
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Sudjana, Nana & Ibrahim. 2014. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: PT Bumi Angkasa.
- Sukmadinata, Nana. S. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sulistiyorini, Sri., dkk. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Tematik Terpadu Mengintegrasikan Penguatan Pendidikan Karakter (Ppk) Dan Literasi Siswa Sd Di Kota Semarang. *Jurnal Kreatif*. 8 (2): 138-147.
- Sulistiyanto, Sigit, dkk. 2018. Developing an Interactive Multimedia Based on Local Culyure for Teaching Writing Narrative Texts for the Eighth Graders. *English Education Journal*. 8(4):411-417.
- Supriadi, dkk. 2016. Mengintegrasikan Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya Banten Pada Pendirian SD Laboratorium UPI Kampus Serang. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*. 3(1): 1-18.
- Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bndung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Renadamedia Group.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Sutarno. 2007. *Bahan Ajar Cetak Pendidikan Multikultural*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Suyono & Hariyanto. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Syamsiyah, Siti, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 5 Untuk SD/ MI Kelas 5*. Jakarta: Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Trianingrum, Efi., dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Siswa Kelas 3 SD Pada Materi Sejarah Uang Menggunakan Adobe Flash Professional CS6. *ESJ*. 07(02):246-257.

- Wiana, W. 2018. Interactive Multimedia-Based Animation: A Study of Effectiveness on Fashion Design Technology Learning. *Journal of Physics*.
- Widayat, Widi, dkk. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran IPS Terpadu pada Tema Sistem Gerak pada Manusia. *Unnes Science Education Journal* 3(2):535-541
- Widihastrini, Florentina. 2018. Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Teknik Self Assessment Dan Peer Assessment Pada Mata Kuliah Metode Penelitian Pendidikan. *Jurnal Kependidikan Dasar*. 8(2):68-79.
- Widoyoko, Eko Putro. 2015. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Widyasari, Nurbaiti., dkk. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Berbasis Budaya Palembang Pada Topik Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran* . 5(1): 92-98.
- Wijiningsih, Nunik, dkk. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Budaya Lokal. *Jurnal Pendidikan*. 2(8): 1030-1036.
- Witiningrum, Sri Galuh., dkk. 2017. Pengembangan Mdia Film Kartun Berbahasa Jawa Untuk Pmebelajaran Berdialog Siswa Kelas X SMA di Banyumas. *Jurnal Penelitian Pendidikan*.34(1):77-83.
- Wulandari, Ratih., dkk. 2017. Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi untuk Meningkatkan aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Teori Penelitian dan Pengembangan*. 2(8): 1024-1029.