

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP.

1. Pengertian Mata Pelajaran IPS di SMP

Zaini Hasan dan Salladin (1996:40) menyatakan Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi, dan temuan-temuan penelitian dan ditentukan atau diobservasi setelah fakta terjadi yang berkaitan dengan isu sosial. Isjoni (2007: 21) mengemukakan bahwa mata pelajaran IPS merupakan suatu program keseluruhan pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan fisik maupun dalam lingkungan sosial.

Disebutkan dalam SKKD (Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, 2006) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan disiplin ilmu yang mempelajari perilaku manusia dalam hidup masyarakat dengan lingkungan yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMA/MAN/SMALB memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

Pada masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. IPS berkenaan dengan cara manusia menggunakan usaha memenuhi kebutuhan materinya, memenuhi kebutuhan budayanya, kebutuhan kejiwaannya, pemanfaatan sumber yang ada dipermukaan bumi, mengatur kesejahteraannya, dan lain sebagainya yang mengatur

serta mempertahankan kehidupan masyarakat manusia. Intinya mempelajari menelaah dan mengkaji sistem kehidupan manusia di permukaan bumi ini, itulah hakikat yang dipelajari pada pembelajaran IPS.

2. Pengertian Bidang Studi IPS Geografi di SMP

Pengertian secara khusus mata pelajaran geografi merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan Sosial. Geografi merupakan ilmu yang mempelajari tentang aspek-aspek keruangan permukaan bumi yang merupakan keseluruhan gejala alam dan kehidupan manusia dengan variasi kewilayahan Nursed Sumaatmadja (1997: 12).

Adapun ruang lingkup pembelajaran Geografi sebagai berikut : (1) Alam lingkungan yang menjadi sumber daya bagi kehidupan manusia, (2) Penyebaran umat manusia dengan variasi kehidupannya, (3) Interaksi keruangan umat manusia dengan alam lingkungan yang memberikan variasi terhadap cirri khas tempat-tempat di permukaan bumi, (4) Kesatuan regional yang merupakan perpaduan matra darat, perairan, dan udara.

Pendidikan Geografi di Sekolah Menengah Pertama (SMP) diharapkan dapat dijadikan wahana siswa untuk mempelajari lingkungan, melatih ingatan dan citra terhadap kehidupan dengan lingkungannya yang terjadi sehari-hari. Pembelajaran geografi bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak didik untuk mencapai kedewasaan mental di dalam berpikir, merasakan, bekerja, sikap sosial serta memberikan pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan mengembangkan keterampilan berpikir untuk menguatkan pemahaman tentang suatu materi,

sehingga anak didik mampu hidup sesuai dengan kondisi lingkungan dan masalah yang dihadapi dalam kehidupan ini.

3. Tujuan dan Fungsi IPS

Saripudin (10:1989) menyatakan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bidang pengajaran yang diberikan di sekolah dengan tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, serta keterampilan sosial yang berisikan konsep dan pengalaman belajar diorganisir dalam kerangka studi keilmuan sosial pada tingkat pengetahuan. Selain itu Fraenkel (1980 : 8-11) membagi tujuan IPS dalam empat kategori yaitu pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai.

- a) Pengetahuan adalah kemahiran dan pemahaman terhadap sejumlah informasi dan ide-ide. Tujuan pengetahuan ini membantu siswa untuk belajar lebih banyak tentang dirinya, fisiknya dan dunia sosial. Misalnya, siswa dikenalkan dengan konsep apa yang disebut dengan lingkungan alam, lingkungan buatan, keluarga, tetangga, dan lain-lain.
- b) Keterampilan adalah pengembangan kemampuan-kemampuan tertentu sehingga digunakan pengetahuan yang diperolehnya. Beberapa keterampilan yang ada dalam IPS adalah :
 - a. Keterampilan berpikir yaitu kemampuan mendeskripsikan, mendefinisikan, mengklasifikasi, membuat hipotesis, membuat generalisasi, memprediksi, membandingkan dan mengkontraskan, dan melahirkan ide-ide baru.
 - b. Keterampilan akademik yaitu kemampuan membaca, menelaah, menulis, berbicara, mendengarkan, membaca dan meninterpretasi peta, membuat garis besar, membuat grafik dan membuat catatan.
 - c. Keterampilan penelitian yaitu mendefinisikan masalah, merumuskan suatu hipotesis, menemukan dan mengambil data yang berhubungan dengan masalah, menganalisis data, mengevaluasi hipotesis dan menarik kesimpulan, menerima, menolak atau memodifikasi hipotesis dengan tepat.
 - d. Keterampilan sosial yaitu kemampuan bekerjasama, memberikan kontribusi dalam tugas dan diskusi kelompok, mengerti tanda-tanda non-verbal yang disampaikan oleh orang lain, merespon dalam cara-cara menolong masalah yang lain, memberikan

- penguatan terhadap kelebihan orang lain, dan mempertunjukkan kepemimpinan yang tepat.
- c) Sikap adalah kemahiran mengembangkan dan menerima keyakinan-keyakinan, interes, pandangan-pandangan, dan kecenderungan tertentu. Sedangkan nilai adalah kemahiran memegang sejumlah komitmen yang mendalam, mendukung ketika sesuatu dianggap penting dengan tindakan yang tepat.

Tujuan mata pelajaran IPS SMP menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006. antara lain: 1) mengenal konsep-konsep berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, 2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, 4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pembelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik dan disusun secara runut sehingga sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.

Berpangkal pada peryataan di atas IPS ditujukan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Dengan demikian, diharapkan program pembelajaran IPS ini dapat membekali para siswa untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Untuk mencapai fungsi pembelajaran IPS, ditekankan pada pencapaian ranah

kognitif, psikomotorik, dan afektif. Ketiga ranah ini tercermin proses belajar IPS tidak sekadar menghafal konsep-konsep atau fakta-fakta belaka, tetapi merupakan kegiatan menghubungkan konsep-konsep untuk menghasilkan pemahaman yang utuh, sehingga konsep yang dipelajari akan mudah dipahami dan tidak mudah dilupakan.

4. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS di SMP

Adapun ruang lingkup bahan kajian IPS SMP menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006 meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Manusia, tempat dan lingkungan
- b. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan
- c. Sistem sosial dan budaya
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan

Dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif ini difokuskan pada satu pokok materi IPS Geografi yang diajarkan di SMP yaitu Gejala Atmosfer. Tujuan dari pembelajaran tersebut adalah memahami usaha manusia mengenali perkembangan lingkungannya serta dampaknya terhadap kehidupan. Hubungan pokok bahasan ini yaitu menjelaskan sifat-sifat fisik atmosfer, mendeskripsikan cuaca dan iklim, mengidentifikasi tipe hujan (orografis, zenithal, frontal), menganalisis proses terjadinya angin dan memberikan contoh-contohnya.

5. Pembelajaran IPS Geografi di SMP.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran Geografi yang diharapkan, menurut pendapat Nursed Sumaatmadja (1997: 70). untuk merealisasikan misinya pada dasarnya PBM tersebut bertumpu pada 2 hal yaitu :

- a. Optimalisasi interaksi antar semua elemen pembelajaran (guru dan siswa).
- b. Optimalisasi interaksi antar semua elemen pembelajaran (mengajar, belajar, metode mengajar, teknik dan strategi mengajar, media pengajaran, dan model-model mengajar geografi).

Dari penjelasan di atas, optimalisasi belajar yang dikehendaki dapat tercapai dengan menerapkan dan memadukan berbagai elemen pembelajaran secara tepat. Kreatifitas guru sangat dibutuhkan guna mencapai tujuan pembelajaran geografi yaitu untuk meningkatkan kemampuan anak didik mencapai kedewasaan mental di dalam berpikir, merasakan, bekerja, sikap sosial serta memberikan pengalaman belajar secara langsung dalam mempelajari IPS.

B. Kajian Tentang Karakteristik Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP).

1. Pengertian Karakteristik.

Asri Budiningsih (2003:7) mendefinisikan karakteristik siswa adalah salah satu variabel dalam domain pembelajaran yang biasanya didefinisikan sebagai latar belakang pengalaman yang dimiliki oleh siswa termasuk aspek-aspek lain yang ada dalam siswa seperti kemampuan umum, tingkat kecerdasan, gaya belajar, motivasi, ekspektasi terhadap

belajar, dan ciri-ciri jasmani serta emosional, yang memberikan dampak terhadap keefektifan belajar.

Karakteristik siswa menurut Degeng adalah aspek-aspek atau kualitas perseorangan siswa yang telah dimilikinya. Karakteristik siswa dimaksud untuk mengetahui ciri-ciri perseorangan siswa.

2. Perkembangan kognitif Siswa SMP

Perkembangan kognitif remaja, dalam pandangan Piaget (seorang ahli perkembangan kognitif) merupakan periode terakhir dan tertinggi dalam tahap pertumbuhan operasi formal (*period of formal operations*). Pada periode ini, idealnya para remaja sudah memiliki pola pikir sendiri dalam usaha memecahkan masalah-masalah yang kompleks dan abstrak.

WHO membagi 2 tahap usia remaja yaitu:

- a) Remaja Awal : 10 – 14 tahun
- b) Remaja akhir : 15 – 20 tahun

Oleh karena itu, anak usia SMP (sekolah Menengah Pertama) dapat dikategorikan sebagai anak usia remaja awal. Pada umumnya ketika usia SMP (Sekolah Menengah Pertama) adalah masa remaja awal setelah mereka melalui masa-masa pendidikan SD (Sekolah Dasar). Remaja awal ini berkisar antara umur 10-14 tahun. Masa remaja awal atau masa puber adalah periode unik dan khusus yang ditandai dengan perubahan-perubahan perkembangan yang tidak terjadi dalam tahap-tahap lain dalam rentang kehidupan. (Ahmadi, A. 1991: 20).

Arajoo T.V (1986) menyatakan bahwa aspek kognitif meliputi fungsi intelektual seperti pemahaman, pengetahuan dan ketrampilan berpikir.

Untuk siswa SMP (Sekolah Menengah Pertama) perkembangan kognitif utama yang dialami adalah formal operasional, yang mampu berpikir abstrak dengan menggunakan simbol-simbol tertentu atau mengoperasikan kaidah-kaidah logika formal yang tidak terikat lagi oleh objek-objek yang bersifat konkret, seperti peningkatan kemampuan analisis, kemampuan mengembangkan suatu kemungkinan berdasarkan dua atau lebih kemungkinan yang ada, kemampuan menarik generalisasi dan inferensi dari berbagai kategori objek yang beragam.

Perkembangan aspek afektif menurut Arajoo T.V (1986), adalah menyangkut mengenai perasaan, modal dan emosi. Perkembangan afektif siswa SMP mencakup proses belajar perilaku dengan orang lain atau sosialisasi. Sebagian besar sosialisasi berlangsung lewat pemodelan dan peniruan orang lain.

Sedangkan untuk perkembangan Perkembangan psikomotorik menurut Wuest & Combardo dalam Ahmadi (1991:23) menyatakan bahwa perkembangan aspek psikomotorik seusia SMP (Sekolah Menengah Pertama) ditandai dengan perubahan jasmani dan fisiologis sex yang luar biasa. Salah satu perubahan luar biasa tersebut adalah perubahan pertumbuhan tinggi badan dan berat badan, sering menganggap diri mereka serba mampu, sehingga seringkali mereka terlihat “tidak memikirkan akibat” dari perbuatan mereka, dan kadang mengalami proses pencarian jati diri.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, disimpulkan bahwa anak Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VII sudah memiliki kemampuan belajar yang semakin berkembang tetapi telah mempunyai kemampuan berpikir abstrak. Oleh karena itu, bedasarkan karakteristik tersebut multimedia interaktif pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang menarik untuk membantu pemahaman materi belajar siswa kelas VII khususnya mata pelajaran geografi, diharapkan multimedia interaktif dapat memfasilitasi belajar siswa dengan isi/materi yang ada di dalamnya.

3. Perkembangan Sosial Siswa SMP

Sebagai makhluk sosial, individu dituntut untuk mampu mengatasi segala permasalahan yang timbul sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sosial dan mampu menampilkan diri sesuai dengan aturan atau norma yang berlaku. Masyarakat adalah lingkungan alami kedua yang dikenal oleh anak-anak dan remaja. Remaja telah banyak mengenal karakteristik masyarakat dengan berbagai norma dan keberagamannya. Kondisi masyarakat amat beragam, tentu banyak hal yang harus diperhatikan baik oleh remaja maupun oleh orang tuanya.

Akhir masa kanak-kanak disebut *gang age* (Soesilowindardini, ttn:24; Kusmaedi, Husdari, Hidayat, 2004:65). Keterampilan sosial dan kemampuan penyesuaian diri menjadi semakin penting manakala anak sudah menginjak masa remaja. Hal ini disebabkan karena pada masa remaja individu sudah memasuki dunia pergaulan yang lebih luas dimana pengaruh teman-teman dan lingkungan sosial akan sangat menentukan. Kegagalan remaja dalam menguasai ketrampilan-ketrampilan sosial akan

menyebabkan sulit menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya sehingga dapat menyebabkan rasa rendah diri, dikucilkan dari pergaulan, cenderung berperilaku yang kurang normatif (misalnya asosial ataupun anti sosial), dan bahkan dalam perkembangan yang lebih ekstrim bisa menyebabkan terjadinya gangguan jiwa, kenakalan remaja, tindakan kriminal, tindakan kekerasan. (Soesilowindradini, ttn:124; Kusmaedi, Husdarta, Hidayat, 2004:63-64).

Salah satu tugas perkembangan yang harus dikuasai remaja yang berada dalam fase perkembangan masa remaja madya dan remaja akhir adalah memiliki keterampilan sosial (*sosial skill*) untuk dapat menyesuaikan diri dengan kehidupan sehari-hari. Ketrampilan-ketrampilan sosial tersebut meliputi kemampuan berkomunikasi, menjalin hubungan dengan orang lain, menghargai diri sendiri dan orang lain, mendengarkan pendapat atau keluhan dari orang lain, memberi atau menerima *feedback*, memberi atau menerima kritik, bertindak sesuai norma dan aturan yang berlaku. Apabila keterampilan sosial dapat dikuasai oleh remaja pada fase tersebut maka akan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Berdasarkan kondisi tersebut di atas maka amatlah penting bagi remaja untuk dapat mengembangkan keterampilan-keterampilan sosial dan kemampuan untuk menyesuaikan diri. Pengembangan multimedia pembelajaran mata pelajaran IPS ini didasarkan pada perkembangan sosial siswa SMP, yaitu anak dalam masa ini lebih banyak melakukan hubungan dengan anak lain dan cenderung berkelompok. Dengan melihat

karakteristik itu belajar menggunakan multimedia pembelajaran IPS ini, dapat digunakan berkelompok karena sesuai dengan karakteristik perkembangan sosial siswa SMP. Tujuannya jelas untuk mengembangkan kesadaran sosial siswa sehingga siswa menjadi pribadi yang sosial.

4. Perkembangan Emosional Siswa SMP

Emosi pada remaja masih labil, karena erat hubungannya dengan keadaan hormon. belum bisanya mengontrol emosi dengan baik. Dalam satu waktu akan kelihatan sangat senang sekali tetapi tiba-tiba langsung bisa menjadi sedih atau marah. Contohnya pada remaja yang baru putus cinta atau remaja yang tersinggung perasaannya. Emosi remaja lebih kuat dan lebih menguasai diri mereka dari pada pikiran yang realistik. Saat melakukan sesuatu cenderung hanya menuruti ego dalam diri tanpa memikirkan resiko yang akan terjadi. Dengan melihat perkembangan emosional siswa SMP yang lebih cenderung menampilkan perbedaan-perbedaan antar individu yang dipengaruhi oleh berbagai masalah yang dihadapinya, pembelajaran menggunakan multimedia sangat sesuai dengan perkembangan siswa SMP yaitu dapat digunakan untuk belajar individu.

5. Perkembangan Moral Siswa SMP

Fase-fase masa remaja (pubertas) menurut Monks dkk (2004: 21) yaitu antara umur 12-21 tahun, dengan pembagian 12-15 tahun termasuk masa remaja awal, 15-18 tahun termasuk masa remaja pertengahan, 18-21 tahun termasuk masa remaja akhir. Dari berbagai uraian di atas Masa remaja merupakan sebuah periode dalam kehidupan manusia yang batasan usia maupun peranannya seringkali tidak terlalu jelas. Masa remaja ini sering

dianggap sebagai masa peralihan, dimana saat-saat ketika anak tidak mau lagi diperlakukan sebagai anak-anak, tetapi dilihat dari pertumbuhan fisiknya ia belum dapat dikatakan orang dewasa.

Masa remaja adalah periode dimana seseorang mulai bertanya-tanya mengenai berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya sebagai dasar bagi pembentukan nilai diri. Remaja mulai mempertanyakan keabsahan pemikiran yang ada dan mempertimbangkan lebih banyak alternatif lainnya. Secara kritis, remaja akan lebih banyak melakukan pengamatan keluar dan membandingkannya dengan hal-hal yang selama ini diajarkan dan ditanamkan. Sebagian besar para remaja mulai melihat adanya “kenyataan” lain di luar dari yang selama ini diketahui dan dipercayai. Remaja akan melihat bahwa, ada banyak aspek dalam melihat hidup dan beragam jenis pemikiran yang lain.

Remaja diharapkan lebih mengerti dirinya sendiri dan dimengerti orang lain, sehingga dapat menjalani persiapan masa dewasa dengan lancar. Dengan memanfaatkan semua kesempatan yang ada, pembelajaran menggunakan multimedia mampu memberikan sumber belajar yang menyajikan informasi bagi remaja/siswa SMP di dalam mengembangkan rasa ingin tahu siswa mengenai hal-hal baru yang mereka temui.

C. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran.

1. Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya adalah merupakan proses komunikasi. Di dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan

(siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang berupa materi pelajaran (Dr Wina Sanjaya, 2006:160). Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi, artinya materi pelajaran yang disampaikan guru tidak dapat diterima siswa dengan optimal/tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Lebih parah lagi siswa sebagai penerima pesan salah di dalam menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran sebagai alat bantu di dalam menyampaikan materi.

Kata media berasal dari bahas latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. AECT (1977:162) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Heinich dkk (22:1996) mengemukakan istilah media sebagai perantara yang mengantar informasi antar sumber dan penerima. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional mengandung maksud-maksud pengajaran maka media tersebut disebut sebagai *media pengajaran*. Sejalan dengan batasan tersebut Hamalik (1989:12) menyatakan media pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Arif Sadiman (2003:6) menyatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Pengertian tersebut juga mempunyai arti tersendiri bagi guru yang menggunakanya, sehingga dapat membantu siswa memproses pesan-pesan pendidikan atau bahan-bahan pembelajaran yang disampaikan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa di dalam memperagakan suatu hal dan menvisualisasikan konsep tertentu dalam proses pembelajaran, sehingga membantu siswa mendapatkan informasi dan pemahaman pegetahuan tidak hanya teori saja melainkan pengalaman belajar yang kongkret/nyata. Media dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauaan siswa di dalam proses belajar.

2. Tujuan dan Fungsi Media Pembelajaran

Salah satu tujuan media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim belajar, kondisi dan lingkungan belajar yang diciptakan guru baik di dalam maupun di luar kelas. Arif S. Sadiman (2003:20) menyampaikan fungsi media (media pendidikan) secara umum, adalah sebagai berikut:

- a. memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual
- b. mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, misal objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti dengan gambar, slide, dsb.

- c. meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan siswa belajar sendiri berdasarkan kemampuannya, dan mengatasi sikap pasif siswa.
- d. memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi siswa terhadap isi pelajaran.

Kenyataan ini didukung oleh landasan teori penggunaan media yang dikemukakan oleh Edgar Dale dalam (2002: 10) mengadakan klasifikasi pengalaman berlapis menurut tingkat paling konkret ke paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian disebut dengan kerucut pengalaman (*Cone of experience*) yang pada saat itu di anut secara luas dalam menentukan alat bantu apa yang paling sesuai untuk pengalaman belajar tertentu.



GAMBAR 01. Kerucut Pengalaman Dale (2002: 10)

Edgar Dale menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi memberikan dasar pengalaman kongkret, mempertinggi perhatian siswa, memberikan realitas, memberikan hasil belajar permanen, menambah perbendaharaan non verbalistik, dan memberikan pengalaman baru.

Menurut Yusufhadi Miarso (1984:113) media pendidikan secara umum mempunyai kegunaan untuk mengatasi hambatan dalam berkomunikasi, keterbatasan fisik dalam kelas, sikap pasif anak didik serta mempersatukan pengamatan anak. Hambatan Komunikasi yang sering muncul adalah disebabkan karena :

- a. Verbalisme – ketergantungan pada penggunaan kata – kata lisan untuk memberikan penjelasan.
 - a) melihat menimbulkan kepercayaan.
 - b) satu gambar senilai dengan seribu kata.
- b. Kekacauan penafsiran.
 - a) Istilah yang sama dapat berbeda.
 - b) Perbedaan pengalaman yang diapai sebagai dasar penafsiran.
- c. Perhatian yang bercabang.
 - a) Tidak dapat memusatkan perhatian.
 - b) Ingatan yang terpaku pada perhatian sebelumnya.
 - c) Melamun dan menghikayal
- d. Tidak ada tanggapan.
 - a) Tidak membulatkan pengalaman penginderaan (apa yang didengar, dilihat, diraba terhadap suatu obyek yang dialami secara terpisah).
 - b) Proses pikiran tidak berlangsung.
 - c) Tidak terbentuknya sikap yang diperlukan.
- e. Kurang perhatian.
 - a) Kurangnya variasi dalam prosedur dan metode pengajaran.

- b) Sumber informasi tunggal yang membosankan.
 - c) Kurangnya bimbingan karena guru sibuk dalam presentasi.
- f. Keadaan fisik lingkungan belajar yang mengganggu
- a) Pengaturan tempat duduk yang kaku.
 - b) Keterbatasan fisik dalam kelas dapat diatasi dengan bantuan media pendidikan.

Dengan memperhatikan kerangka pengetahuan ini, dapat disimpulkan bahwa kedudukan komponen media pembelajaran dalam sistem proses belajar mengajar mempunyai fungsi yang sangat penting. Sebab, tidak semua pengalaman belajar dapat diperoleh secara langsung. Dalam keadaan ini media digunakan agar memberikan pengetahuan yang kongkrit dan tepat serta mudah dipahami. Media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran yang lebih baik.
- c. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.

d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati mendemonstrasikan, dan lain-lain (Nana Sudjana dan Ahmad Rifai, 2010: 2)

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Robert Heinich et. al (1996: 8) menyebutkan ada beberapa media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu :

- a. *Non projector media* (media non proyeksi), seperti: gambar/foto, diagram, pameran, dan model.
- b. *Projected media* (media yang diproyeksikan), seperti: *slide*, *filmstrips*, *OHP*, dan komputer yang diproyeksikan.
- c. *Audio media* (media audio), seperti : kaset dan *CD*.
- d. *Motion media* (media yang bergerak) seperti: video dan film.
- e. *Computer-mediated instruction* (pembelajaran berbantuan komputer).
- f. *Computer-based multimedia and hypermedia* (multimedia berbasis computer dan *hypermedia*).
- g. *Media*, seperti radio dan televisi digunakan dalam pembelajaran jarak jauh.

Menurut Agnew (1996:9) jenis-jenis media pembelajaran pada dasarnya meliputi:

- a. *Text*, yaitu media yang beberapa tulisan, angka-angka, dan simbol-simbol khusus.

- b. *Grafik*, yaitu media pembelajaran beberapa bentuk garis, lingkaran, kotak dan bentuk-bentuk lainnya.
- c. *Images*, yaitu media berupa gambar dan foto-foto.
- d. *Audio*, yaitu media yang berupa suara, musik, efek dan bunyi alam.
- e. *Video*, yaitu media yang beberapa gambar gerak, film dan animasi.

Suatu era baru dengan perkembangan teknologi dimana pemanfaatan dan pembuatan media pembelajaran tidak disajikan dengan terpisah-pisah melainkan disajikan dengan cara menggabungkan beberapa media menjadi satu yang disebut multimedia. Pembuatan multimedia disini merupakan gabungan dari beberapa media yang membentuk kesatuan yang terpadu antar teks, gambar, grafik, audio, maupun video dan animasi yang memanfaatkan komputer dan televisi sebagai alat di dalam mengoperasikanya.

4. Prinsip-prinsip Pemilihan Media Pembelajaran.

Menurut (Arif S. Sadiman dkk, 2003) dalam bukunya “Media Pendidikan” menjelaskan bahwa. “Faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media adalah tujuan instruksional yang ingin dicapai, karakteristik siswa, jenis rangsangan belajar yang diinginkan, keadaan latar belakang dan lingkungan siswa, situasi kondisi setempat dan luas jangkauan yang ingin dilayani”. Faktor-faktor tersebut pada akhirnya harus diterjemahkan dalam norma atau kriteria keputusan pemilihan.

Berdasarkan uraian di atas jelas, bahwa di dalam memilih media pembelajaran yang digunakan untuk proses pembelajaran haruslah sesuai dengan kebutuhan atau tujuan pembelajaran.

D. Tinjauan Tentang Multimedia Pembelajaran.

1. Pengertian Multimedia Pembelajaran

Multi media secara sederhana dapat diartikan sebagai lebih dari satu media. Multimedia dapat berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara, dan video. Suyanto (2005:21) mendefinisikan multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat berupa audio (suara,musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar. Penggabungan dari konsep ini memerlukan beberapa jenis peralatan perangkat keras yang masing-masing tetap menjalankan fungsi utamanya sebagaimana biasanya. Peralatan yang digunakan adalah komputer, video kamera, *video cassette recorder* (VCR), *overhead projector*, *multivision* (atau sejenisnya), *CD Player*, *Compact disc*. Dalam hal ini komputer merupakan pengendali seluruh peralatan tersebut.

Multimedia menurut Azhar Arsyad (2002:169-171) yaitu berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi, yang secara kesatuan bersama-sama manampilkan informasi yang disampaikan berupa dokumen yang dapat dilihat dilayar monitor atau diproyeksikan kelayar lebar, dapat didengar suaranya, dan dilihat gambarnya.

Dalam definisi yang disebutkan di atas terkandung empat komponen penting dalam multimedia.

- a. Harus ada komputer yang digunakan untuk mengkoordinasi semua *link* yang terdapat di dalam multimedia serta digunakan untuk berinteraksi.
- b. Harus ada link yang menghubungkan kita dengan informasi.

- c. Harus ada alat *navigasi* yang memandu kita, menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Multimedia menyediakan tempat kepada seseorang untuk mengumpulkan, memproses dan mengkomunikasikan informasi dan ide sendiri.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis komputer yaitu berisi dari berbagai komponen digabungkan secara *integratif* antara teks, gambar, grafis, animasi, audio, video yang disampaikan dengan cara interaktif maka akan menghasilkan suatu pembelajaran menarik dan efektif bagi siswa.

2. Manfaat Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran memberikan manfaat dalam beberapa situasi dalam belajar mengajar. Rob Philips (1997: 12) menyatakan bahwa: “*IMM has the potential to accommodate people with different learning style*”. Artinya bahwa multimedia interaktif dapat mengakomodasi cara belajar yang berbeda-beda. Lebih lanjut Rob Philips (1997:12) menyatakan bahwa multimedia interktif memiliki potensi untuk menciptakan suatu lingkungan multisensor yang mendukung cara belajar tertentu.

Berdasarkan hal tersebut, multimedia dalam proses belajar mengajar dapat digunakan dalam tiga fungsi. Pertama, multimedia dapat berfungsi sebagai alat bantu instruksional. Kedua, multimedia dapat berfungsi sebagai tutorial interaktif, misalnya dalam simulasi. Ketiga, multimedia dapat berfungsi sebagai sumber petunjuk belajar, misalnya, multimedia digunakan untuk menyimpan serangkaian *slide mikroskop* atau *radiograf*.

Ariesto Hadi Sutopo (2003: 21) menyatakan bahwa sistem multimedia mempunyai beberapa keuntungan, yaitu: (1) mengurangi waktu dan ruang yang digunakan untuk menyimpan dan menampilkan dokumen dalam bentuk elektronik dibanding dalam bentuk kertas; (2) meningkatkan produktivitas dengan menghindari *file*; (3) memberi akses dokumen dalam waktu yang bersamaan dan ditampilkan dalam layar; (4) memberi informasi multidimensi dalam organisasi; (5) mengurangi waktu dan biaya dalam pembuatan foto; dan (6) memberikan fasilitas kecepatan informasi yang diperlukan dengan interaksi visual. Selain itu, manfaat multimedia adalah memungkinkan dialog, meningkatkan kreativitas, memfasilitasi kolaborasi, memperkaya pengalaman, dan meningkatkan keterampilan.

Manfaat Multimedia pembelajaran IPS yang peneliti kembangkan bahwa: (1) pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran IPS dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. (2) pembelajaran dengan multimedia pembelajaran IPS dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. (3) Multimedia pembelajaran IPS dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi khususnya materi gejala atmosfer, sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

3. Jenis-jenis Multimedia

Rob Philips (1997: 8) mengemukakan bahwa multimedia pembelajaran berbasis komputer terdiri atas multimedia *interaktif* dan tidak *interaktif*. *Interaktif* artinya pengguna dapat mengontrol pengoperasian program sesuai dengan yang dikehendakinya (non linear) dan multimedia tidak *interaktif* artinya pengguna tidak bisa mengontrol pengoperasian program hingga program tersebut selesai diputar (linear).

Selanjutnya multimedia interaktif dapat diklasifikasikan menjadi multimedia interaktif *of line* (tanpa terkoneksi) dengan internet. Dan multimedia multimedia interaktif *on line* yang pengoperasianya harus terkoneksi dengan internet. Berdasarkan tingkat interaktivitasnya multimedia ini juga dibedakan lagi menjadi multimedia interaktif tingkat operator dan multimedia interaktif tingkat kreator atau lebih dekenal dengan software aplikasi. Interaksi pada multimedia tingkat operator peserta didik sekedar bisa memilih dan menentukan menu-menu atau perintah yang tersedia di dalam multimedia interaktif tersebut. Sedangkan interaksi yang terjadi pada multimedia tingkat kreator, peserta didik sudah sekaligus memanfaatkannya untuk berkreasi sesuai materi programnya.

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran dikenal dengan pembelajaran dengan bantuan komputer (*Computer-assisted Instruction*) CAI bertujuan untuk menyajikan isi pelajaran. Berdasarkan model pembelajaran dan isinya Azhar Arsyad (2002:97-98) mendeskripsikan ada lima bentuk interaksi pembelajaran multimedia yaitu :

1. *Tutorial terprogram*, yakni seperangkat tayangan baik statis maupun dinamis yang telah lebih dulu diprogramkan secara berurut, seperangkat kecil informasi ditayangkan yang diikuti dengan pertanyaan jawaban, siswa dianalisis dengan komputer dan berdasarkan itu terdapat *feed back* yang sesuai.
2. *Tutorial intelegent*, yakni jawaban komputer terhadap pertanyaan peserta didik dihasilkan oleh intelejen artificial, bukan jawaban-jawaban yang terprogram yang terlebih dahulu dipersiapkan oleh perancang pembelajaran. Dengan demikian ada dialog dari waktu ke waktu antara siswa dengan komputer. Baik siswa maupun komputer dapat bertanya atau memberi jawaban.
3. *Drill and practice*, digunakan dengan asumsi bahwa suatu konsep, aturan atau kaidah, atau prosedur telah diajarkan kepada siswa. Program ini menuntut siswa dengan serangkaian contoh untuk meningkatkan kemahiran menggunakan ketrampilan. Hal terpenting adalah memberi informasi secara konstan terhadap jawaban yang benar. Komputer dengan sabar memberi latihan sampai suatu konsep benar-benar dikuasai sebelum pindah kekonsep lainnya.
4. *Simulasi*, komputer memberi petunjuk belajar secara dinamis, interaktif dan perorangan.dengan simulasi, lingkungan pekerjaan yang komplek dapat ditata hingga menyerupai dunia nyata.
5. *Permainan Instruksional*, berupa permainan edukatif yang dapat

meningkatkan minat belajar anak. Banyak dari anak-anak sangat suka bermain *game* sehingga dengan menggunakan multimedia berbentuk game mereka secara tidak sadar diajak untuk belajar.

Dari beberapa pengertian bentuk pembelajaran berbasis komputer dalam penelitian pengembangan ini peneliti memilih bentuk multimedia pembelajaran interaktif *of line* dalam bentuk *tutorial terprogram* yaitu antara pengguna (siswa) dan media (program) ada hubungan timbal balik, siswa memberikan respon terhadap permintaan atau tampilan media (program), kemudian dilanjutkan dengan penyajian informasi atau konsep berikutnya yang disajikan oleh media (program) tersebut. Dalam hal ini komputer dirancang agar dapat membantu peserta didik dengan berbagai cara yaitu menyajikan materi untuk mengembangkan proses interaksi antara siswa dengan materi ajar, pembelajaran multimedia berbasis komputer dapat dilakukan baik secara individu maupun kelompok.

4. Teori yang Melandasi Multimedia Pembelajaran

Ada banyak teori belajar yang melandasi suatu penggunaan media sebagai sumber belajar. Untuk pembelajaran yang menggunakan media, menurut Heinich (1996:16-17) ada tiga landasan teori pengembangan media, yaitu antara lain : *behaviourist perspective*, *cognitivist perspective*, dan *constructivist perspective*.

a. Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik menjelaskan belajar itu adalah perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur dan dinilai secara

konkret. Perubahan terjadi melalui rangsangan (*stimulans*) yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif (*respon*) berdasarkan hukum-hukum *mekanistik*. Rangsangan tidak lain adalah lingkungan belajar anak, baik yang *internal* maupun *eksternal* yang menjadi penyebab belajar. Sedangkan reaktif adalah akibat atau dampak, berupa reaksi terhadap respon. Belajar berarti penguatan ikatan, asosiasi, sifat dan kecenderungan perilaku S-R (*stimulus-respon*). Faktor-faktor penting dalam teori *behavioristik* yang disebutkan oleh (Asri Budiningsih, 2003:20-21) adalah (1) masukan (*input*) yang berupa stimulus dan keluaran (*output*) yang berupa respon, (2) pengukuran untuk melihat terjadi tidaknya perubahan tingkah laku, (3) penguatan (*reinforcement*) merupakan suatu bentuk *stimulus* yang dapat memperkuat timbulnya *respon*.

Kalau semula pembelajaran hanya memperhatikan bagaimana mengatur pesan yang disampaikan kepada siswa, maka dengan pendapat ini yang lebih diperhatikan adalah respon dari siswa serta tanggapan kepada siswa atas respon itu. Beberapa prinsip yang diuraikan dari teori penguatan itu diantaranya: 1) perilaku yang diperkuat, 2) cenderung untuk lebih bertahan, 3) penguatan positif lebih berarti dari yang negatif, 4) penguatan langsung lebih efektif dari penguatan tertunda, 5) penguatan yang sering diberikan lebih efektif dari yang jarang. Teori dan prinsip-prinsip Skinner ini antara lain diaplikasikan dalam bentuk “mesin mengajar” (*teaching machine*).

Pembelajaran berbasis komputer, dijelaskan oleh Simonson & Thomson (1994: 29) menurut teori behavioristik bahwa pembelajaran seharusnya didesain untuk menghasilkan tingkah laku siswa yang dapat diobservasi dan dikuantitatifkan. Dengan kata lain, teori belajar behavioristik mengharapkan bahwa aktifitas pembelajaran berbasis komputer dapat mengubah sikap siswa dengan cara yang dapat diukur dan dapat dilihat dengan jelas perubahannya. Setelah menyelesaikan suatu pelajaran, peserta didik seharusnya dapat mengerjakan sesuatu yang belum dapat dikerjakan sebelum mengikuti pelajaran tersebut.

Konsep teori behavioristik yang paling mendasar adalah penetapan tujuan khusus pembelajaran. Tujuan tersebut dapat mengubah sikap siswa dapat diukur dan materi yang padat seharusnya dipecah menjadi sub-sub materi yang lebih sederhana, diterapkan dalam pembelajaran berbasis komputer.

b. Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif disebut juga model belajar perceptual. Model belajar kognitif mengatakan bahwa tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya, belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dapat terlihat sebagai tingkah laku yang tampak (Asri Budiningsih, 2003:34).

Teori belajar kognitif yang sering menjadi landasan penggunaan media adalah teori perkembangan menurut Heinich, et al. (1996:24) yaitu dengan teori belajar kognitif Piaget, akan ada proses secara

bertahap dalam penerimaan materi ke otak pebelajar dan sesuai dengan kemampuan pebelajar. Pada teori ini akan ada keseimbangan antara apa yang pebelajar rasakan dengan apa yang dilihat atau pengalaman baru. Model *tutorial* dianggap sesuai dengan perkembangan teori kognitif piaget terutama untuk siswa atau pebelajar, karena pemanfaatanya dapat memberi keuntungan dalam hal penghematan waktu dan melestarikan cara berpikir yang lebih rasional, dan juga memberi kerangka berpikir yang lebih bermakna dengan cara melibatkan siswa kemudian memfasilitasi keterlibatan siswa tersebut dalam pembelajaran individual.

Teori belajar yang ada selama ini masih banyak yang menekankan pada belajar menghafal. Belajar yang demikian kurang bermakna bagi siswa. Belajar seharusnya merupakan asimilasi yang bermakna bagi siswa. Materi yang dipelajari diasimilasikan dan dihubungkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa. Ausubel seperti yang dikutip Asri Budiningsih (2003:51) mengatakan bahwa, "proses belajar terjadi jika seseorang mampu mengasimilasikan pengetahuan yang telah dimilikinya dengan pengetahuan baru".

Ketiga tokoh aliran kognitif di atas secara umum memiliki pandangan yang sama yaitu mementingkan keterlibatan siswa secara aktif dalam belajar. Peran multimedia berbasis komputer dianggap sesuai dengan perkembangan teori kognitif piaget dan teori behavioristik, karena di dalam penggunaan media ini siswa bisa

mencoba-coba, menentukan materi yang mereka senangi sehingga siswa bisa belajar sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing.

c. Teori Belajar Konstruktivistik

Menurut pandangan konstruktivistik, belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan. Pembentukan ini harus dilakukan oleh sibelajar. Ia harus aktif melakukan kegiatan, aktif berfikir, menyusun konsep, dan memberi makna tentang hal-hal yang dipelajari. Dengan istilah lain, dapat dikatakan bahwa kendali belajar sepenuhnya ada pada siswa. Menurut Heinich, (1996:25) teori belajar konstruktivistik merupakan teori belajar yang menekankan pada pengalaman pebelajar, tidak semua pengetahuan kognitif, konstruktivistik mengakibatkan pebelajar kreatif dan tidak pasif.

Peranan guru dalam belajar konstruktivistik adalah membantu agar proses pengkontruksian pengetahuan oleh siswa berjalan lancar. Guru tidak mentransferkan pengetahuan yang telah dimilikinya, melainkan membantu siswa untuk membentuk pengetahuannya sendiri. Guru tidak dapat mengklaim bahwa satu-satunya cara yang tepat adalah yang sama dan sesuai dengan kemampuannya.

Pendekatan konstruktivistik menekankan bahwa peranan utama dalam kegiatan belajar adalah aktivitas siswa dalam mengkontruksi pengetahuannya sendiri. Segala sesuatu seperti bahan, media, peralatan, lingkungan, dan fasilitas lainnya disediakan untuk membantu pembentukan tersebut. Siswa diberi kebebasan untuk mengungkapkan pendapat dan pemikirannya tentang sesuatu yang

dihadapinya. Dengan cara demikian siswa akan terbiasa dan terlatih untuk berfikir sendiri, memecahkan masalah yang dihadapinya, mandiri, kritis, kreatif, dan mampu mempertanggung jawabkan pemikirannya secara rasional. Pada pembelajaran model ini, multimedia pembelajaran berbantuan komputer mampu mengkonstruksi pengetahuan pebelajar dengan berbagai model pembelajarannya.

5. Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran Interaktif .

Ada beberapa pendapat yang memaparkan tentang kriteria kualitas multimedia. Heinich, et al (1996: 47) menyatakan ada sembilan hal yang harus diperhatikan dalam menilai kualitas multimedia pada aspek materi yaitu : a) materi sesuai dengan kurikulum,b) materinya akurat, c) menggunakan bahasa yang ringkas, d) dapat membangkitkan motivasi, e) mengajak partisipasi siswa, f) memiliki teknik yang baik, g) teruji keefektifannya, h) bebas dari pembiasan, i) memberikan petunjuk penggunaan atau sumber yang lampirkan.

Aronson & Briggs (Reigeluth, 1983: 91-92) menjelaskan bahwa kriteria kualitas multimedia pembelajaran pada aspek pembelajaran yang baik memenuhi kreteria sebagai berikut : (1) memberikan penarik perhatian, (2) menginformasikan tujuan umum dan khusus, (3) Perangsang kemampuan sebelumnya, (4) penyampaian materi yang menarik, (5) memberikan petunjuk pembelajaran, (6) memberikan kesempatan siswa untuk melatih diri sendiri, (7) memberikan *feed back* (8) memberikan tes, (9) memberikan penguatan.

Selain itu Walker & Hess (Azhar Arsyad, 2002:175-176) memberikan kriteria dalam mengkaji media pembelajaran berdasarkan kualitas keseluruhan :

- a. Kualitas materi dan tujuan, yang meliputi ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, daya tarik, kewajaran, dan kesesuaian dengan situasi siswa.
- b. Kualitas pembelajaran yang meliputi : memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas motivasi, fleksibelitas instruksionalnya, hubungan dengan program pengajaran lainnya, kualitas tes dan penilaianya, dapat memberi dampak pada siswa, dan dapat memberi dampak bagi guru dan pembelajaran.
- c. Kualitas teknis yang meliputi : keterbacan, kemudahan menggunakan, kualitas tampilan, kualitas penanganan respon siswa, kualitas pengelolaan programnya, kualitas pendokumentasianya, dan kualitas teknis lainnya yang lebih spesifik.

Pada dasarnya peneliti memilih tiga aspek yang penting dalam pengembangan ini, yaitu: (1) dengan menggunakan multimedia pembelajaran, diharapkan materi lebih mudah dan jelas untuk dipahami siswa, (2) dengan menggunakan multimedia pembelajaran, dapat mendukung untuk keberhasilan proses belajar dan penyampaian materi, (3) dengan menggunakan multimedia pembelajaran, pembelajaran menjadi lebih praktis, efisien, dan menarik.

6. Pembelajaran IPS Geografi Berbasis Komputer di SMP

Geografi merupakan ilmu yang mempelajari tentang aspek-aspek keruangan permukaan bumi merupakan keseluruhan gejala alam dan kehidupan manusia dengan variasi kewilayahannya. Aspek-aspek inilah yang menjadikan ciri khas pembelajaran geografi. Obyek yang dipelajari di dalam mata pelajaran geografi berkaitan dengan aspek alamiah, aspek insaniah, interelasi serta aspek-aspek keruangan yang ada di permukaan bumi. Untuk memberikan citra di dalam proses pembelajaran IPS Geografi kepada siswa SMP kelas VII, tidak dapat hanya diceramahkan, ditanya jawabkan, dan didiskusikan. Mengingat daya jangkau dan pandangan siswa terbatas, sesuai dengan karakteristik siswa SMP jika dilihat dari aspek kognitif, aspek sosial, aspek emosional, dan aspek moral. Oleh karena itu penunjukan serta peragaan perlu dilakukan untuk memberikan penjelasan yang konkret kepada siswa tentang materi pelajaran geografi yang mereka pelajari, contoh obyek gunung, proses terjadinya angin, letak geografis, dan sebagainya berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Herman Dwi Surjono (1995: 2) menyatakan bahwa komputer sebagai salah satu produk teknologi dinilai tepat digunakan sebagai alat bantu pengajaran. Membuat komputer sebagai salah satu teknologi yang dapat dijadikan media penyampaian di dalam proses belajar dengan berbagai aplikasi (*software*) di dalamnya. Memungkinkan komputer digunakan untuk membuat desain dan rekayasa suatu konsep dan ilmu pengetahuan dengan membuat konsep yang abstrak menjadi konkret melalui visualisasi obyek dan animasi. Sajian *software* multimedia berbasis komputer dapat

diartikan sebagai teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai sarana untuk menampilkan dan merekayasa teks, grafik, dan suara dalam sebuah tampilan yang terintegrasi. Dengan tampilan yang dapat mengkombinasikan berbagai unsur penyampaian informasi dan pesan, komputer dapat dirancang dan digunakan sebagai media teknologi yang efektif untuk mempelajari dan mengajarkan materi pembelajaran yang relevan bagi mata pelajaran IPS Geografi.

E. Kerangka Pikir.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang diajarkan dari SD/MI/SDLB sampai SMA/MAN/SMALB. Pada jenjang SMP/MTs mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Mata pelajaran IPS mengajarkan kepada siswa tentang seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Adapun tujuan mata pelajaran IPS yaitu mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Dengan kata lain IPS mengajarkan siswa untuk mempelajari materi pelajaran yang berguna dan diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah materi IPS Geografi yang mengajarkan tentang aspek alamiah, aspek insaniah, interelasi serta aspek-aspek keruangan di permukaan bumi.

Berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian yang relevan di atas maka pengembangan multimedia pembelajaran IPS geografi perlu dilakukan dengan memperhatikan langkah-langkah dan kaidah-kaidah penelitian

pengembangan, memperhatikan prinsip-prinsip desain intruksional, dan memenuhi kualitas materi maupun kualitas media pembelajaran.

Kesulitan umum yang dihadapi siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPS geografi antara lain (1) kurangnya minat siswa pada pelajaran IPS Geografi yang beranggapan bahwa IPS merupakan pelajaran menghafal, (2) pelajaran geografi yang abstrak sehingga sulit dipahami oleh siswa (3) kurangnya pemahaman siswa tentang konsep-konsep dasar dalam materi geografi, (4) pembelajaran yang terlalu sering menggunakan media cetak, (5) pembelajaran yang hanya berpusat pada guru. Untuk mengatasi masalah itu, maka kualitas dari pengajaran harus ditingkatkan serta didukung oleh faktor-faktor lainnya.

Setiap langkah yang akan diambil dalam usaha untuk memudahkan siswa dalam belajar IPS diperlukan langkah-langkah yang strategis dan penyertaan media dalam proses belajar mengajar di kelas. Langkah-langkah yang harus ditempuh oleh guru dalam proses pembelajaran IPS geografi harus sesuai dengan materi dan karakteristik dari siswa itu sendiri, lingkungan belajar yang dinamis, fasilitas belajar yang cukup, pemilihan media yang tepat, dan menciptakan situasi belajar yang komunikatif dan menarik untuk memotivasi siswa dalam belajar.

Multimedia yang dikembangkan peneliti merupakan program pembelajaran yang mengajak siswa berinteraksi langsung dengan media, dimana produk dihasilkan berupa *CD* pembelajaran *interaktif* IPS geografi SMP. Multimedia ini berisi tentang materi yang telah disesuaikan dengan

standar kompetensi dan indikator pencapaian yang ditetapkan. Namun produk tersebut masih perlu divalidasi guna mendapatkan data untuk revisi produk, sehingga hasil akhir diperoleh berupa media yang layak digunakan bagi individu maupun kelompok.

F. Pertanyaan Penelitian.

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka berfikir di atas maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana prosedur pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS Geografi materi gejala atmosfer bagi Siswa Kelas VII di SMP N 1 Kalikotes Klaten sesuai dengan kaidah-kaidah pengembangan multimedia pembelajaran yang layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar ?.
2. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS geografi yang dikembangkan bagi siswa kelas VII SMP ditinjau dari aspek pembelajaran, aspek isi, dan aspek tampilan.