

BAB II LANDASAN TEORI

A. Teori-teori yang Terkait dengan Judul

1. Multimedia

a. Pengertian Multimedia

Multimedia terdiri dari dua kata yaitu *multi* dan *media*. Secara bahasa multimedia berasal dari kata *multi* (Bahasa Latin, nouns) yang berarti bermacam-macam, banyak, dan *medium* (Bahasa Latin) yang mempunyai arti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan dan membawa sesuatu. Kata *medium* juga berarti untuk menyampaikan pesan. Multimedia merupakan suatu alat untuk menyajikan serta menggabungkan media berupa teks, suara, gambar, animasi serta video dengan koneksi sehingga pengguna dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik. Gerlach dan Ely menjelaskan bahwa media dapat dikategorikan sebagai manusia, pemateri, atau sarana fisik untuk menyampaikan pesan yang mampu merangsang pikiran dan kemauan sehingga memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Dalam hal ini, guru, buku tes, dan lingkungan sekolah merupakan media.¹

AECT merupakan sebuah organisasi yang bergerak dalam teknologi pendidikan dan komunikasi, media berfungsi sebagai sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun non-cetak dimanfaatkan sebagai alat untuk proses penyaluran informasi.² Multimedia juga digunakan sebagai pemanfaatan komputer yang perkembangannya sangat pesat dalam membantu dunia pendidikan, pengertian ini dikemukakan oleh Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto.³

Daryanto menjelaskan multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu : multimedia linier dan interaktif. Multimedia linier yaitu multimedia yang dapat digunakan tanpa pengontrol dan dapat dioperasikan oleh pengguna,

¹ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran : Edisi Revisi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015.

² Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenada Media Group 2012). 57

³ Kustandi Cecep, Sujipto Bambang, *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalila. 2013

contohnya TV dan Film. Sedangkan multimedia interaktif yaitu multimedia yang membutuhkan pengontrol, sehingga pengguna bebas menggunakan media yang dibutuhkan. Contohnya pembelajaran imteraktif, aplikasi game, dan lain-lain.⁴ Robin dan Linda menjelaskan bahwa multimedia merupakan alat yang menyajikan presentasi yang berbeda berupa perpaduan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video.⁵

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses menciptakan lingkungan dimana terjadinya proses belajar. Sehingga yang paling terpenting dalam pembelajaran adalah keadaan peserta didik. Tujuan dari belajar agar peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan sehingga akan terjadi interaksi antara guru dan siswa. Penggunaan multimedia yang tepat mempermudah siswa saat proses pembelajaran. Yudhi munadi mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari sumber yang telah direncanakan sehingga menciptakan lingkungan belajar kondusif dimana proses belajar lebih efisien dan efektif.⁶

Menurut Richard, multimedia sebagai presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar. Artinya "kata" materi disajikan dalam bentuk verbal contohnya seperti teks yang tercetak. Maksud dari "gambar" adalah penyajian materi dalam bentuk gambar.⁷ Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media berupa teks, grafik, gambar, sound, animasi, video,

⁴ Dinasari Haryono, Nugraheni. *Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Koperasi Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri*. (2015). Tegalpanggung Yogyakarta. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

⁵ Marga Ali, H. N. *Perancangan dan Pembuatan Sistem Layanan Informasi Multimedia Interaktif Berbasis Kiosk di Rumah Sakit Dr. Soetomo Surabaya*. Surabaya. Institut Teknologi Sepuluh November Seminar Tugas Akhir. (2005)

⁶ Abdul Jabar Arikunto cepi Safruddin, Suharsimi. *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis Bagi Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. (2004)

⁷ E. Mayer, Richard. *Multimedia Learning: Prinsip-Prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. (2009)

interaksi, dan lain-lain yang telah digabungkan menjadi file digital, berfungsi untuk memberikan pesan kepada siswa.⁸

Media pembelajaran secara lebih luas merupakan alat bantu berupa fisik maupun non-fisik yang dimanfaatkan untuk penyampaian isi pelajaran kepada peserta didik. Dapat memudahkan peserta didik menerima pokok pelajaran, menarik minat siswa, dan aktif dalam proses pembelajaran. Singkatnya kata media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang dimanfaatkan guru dengan sajian yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.⁹

Berdasarkan pengertian tersebut, disimpulkan bahwa penggunaan multimedia harus disesuaikan dengan kebutuhan materi pembelajaran. Penggunaannya juga tidak hanya menggunakan satu alat melainkan diperbolehkan menggunakan beberapa alat yang sesuai. Sehingga siswa kedepannya akan memahami materi dengan mudah dan akan memiliki sikap ingin tahu serta dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang tepat sangat berpengaruh terhadap perkembangan siswa.

b. Karakteristik Multimedia

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran mengintegrasikan materi dalam bentuk teks, gambar, komputer, dan grafis. Hamalik menjelaskan dalam penggunaan multimedia memberikan manfaat agar siswa memiliki rasa ingin tahu dan mendorong siswa mengetahui hal baru.¹⁰ Soenarto mengungkapkan beberapa karakteristik pembelajaran berbasis multimedia yaitu:

- 1) Memanfaatkan komputer
- 2) Mengembangkan berdasarkan kompetensi

⁸ Sariatulisma. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia flash 8 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tema Dinamika Interaksi Manusia Untuk Peningkatan Minat Belajar Pada Siswa Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 12 Malang*. Skripsi. Malang : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang . (2016).

⁹ Sariatulisma, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia flash 8 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tema Dinamika Interaksi Manusia Untuk Peningkatan*, UIN Malang.

¹⁰ Hamalik. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.(2008)

- 3) Strategi pembelajaran menggunakan tutorial, praktik, simulasi, dan pemecahan masalah.
- 4) Disesuaikan dengan karakter siswa.
- 5) Interaksi belajar yang baik.
- 6) Fleksibel dalam pembelajaran
- 7) Mempertahankan minat belajar.
- 8) Ada umpan balik dengan cepat.
- 9) Menilai kemampuan siswa.¹¹

Menurut Daryanto karakteristik multimedia dalam pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Mempunyai banyak media, contohnya menggabungkan media audio dan visual.
- 2) Interaktif, dapat menampilkan respon pengguna media
- 3) Memiliki sifat mandiri, artinya memberikan kemudahan kepada pengguna untuk menggunakan tanpa adanya bimbingan.¹²

c. Objek-Objek Multimedia

Penggunaan media dalam pembelajaran membutuhkan objek-objek penting dalam penggunaan media. Diantara objek-objek multimedia adalah sebagai berikut:

- 1) Teks
Teks merupakan sajian tulisan memiliki fungsi untuk menampilkan materi menjadi lebih menarik dengan menggunakan *font* yang akan menarik perhatian siswa.¹³
- 2) Gambar
Gambar adalah media yang umum digunakan dalam pembelajaran. Secara langsung dapat menjelaskan inti atau tujuan pembelajaran. Pemilihan gambar yang sesuai dan bagus akan menjadi daya tarik siswa.¹⁴
- 3) Video
Video adalah data yang disajikan dengan menggabungkan audio dan visual. Makadari itu video

¹¹ Soenarto, S. *Pembelajaran Berbasis Multimedia sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Hasil Belajar dan Persepsi Mahasiswa*. Yogyakarta: Cakrawala Pendidikan Universitas Yogyakarta. (2012)

¹² Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta:Gava Media. (2013)

¹³ Soenarto, S. 130

¹⁴ Soenarto, S. 131

akan cenderung lebih menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.¹⁵

4) *Hyperlink*

Hyperlink adalah salah satu media presentasi yang menghubungkan file yang berbeda-beda dan dapat menampilkan banyak.¹⁶

d. Fungsi Multimedia

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dikelas mempunyai fungsi untuk pembelajaran. Adapun fungsi penggunaan media diantaranya sebagai berikut:

- 1) Membantu efektifitas proses pembelajaran
- 2) Pemahaman siswa meningkat
- 3) Materi pembelajaran disajikan lebih menarik
- 4) Keaktifan siswa bertambah dalam pembelajaran
- 5) Minat dan hasil belajar meningkat¹⁷
- 6) Menciptakan proses pembelajaran yang berkesinambungan
- 7) Interaksi siswa dan materi belajar semakin baik¹⁸
- 8) Mengembangkan sikap eksploratif dan inkuiri
- 9) Memberikan pengalaman langsung melalui eksperimen
- 10) Menumbuhkan konsep dan mempermudah pengorganisasian¹⁹

Jadi, multimedia yang sesuai akan mencapai keberhasilan sesuai fungsi di atas. Maka dari itu penggunaan multimedia yang tepat dalam pembelajaran akan memberikan manfaat bagi penggunanya.

e. Manfaat Multimedia

Media pembelajaran yang tersedia harus dimanfaatkan untuk pembelajaran untuk memperbaiki setiap langkah pembelajaran dan pemecahan masalah. Manfaatnya yaitu :

- 1) Mengenali permasalahan
- 2) Merumuskan hipotesa

¹⁵ Soenarto, S. 132

¹⁶ Soenarto, S. 132

¹⁷ Arsyad, A. *Media Pembelajaran* . Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. (2012)

¹⁸ Philips, R. *The Developer's Hand Books to Interactive Multimedia: A Practice Guide for Educational Applications*. London: Kogan Page Limited. (2009)

¹⁹ Abdul Karim. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Stain Kudus. 2015

- 3) Perencanaan dan pengumpulan data
 - 4) Analisa data
 - 5) Pengujian hipotesa
 - 6) Evaluasi atau penyimpulan hasil²⁰
- f. Jenis-Jenis Multimedia
- Jenis media dalam pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis, terdapat berbagai media yang relevan untuk pembelajaran. Menurut Daryanto jenis multimedia terbagi dua yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif.²¹ Sedangkan menurut Yudhi Munadi beberapa jenis multimedia yaitu:
- 1) Multimedia presentasi
 - 2) Multimedia interaktif
 - 3) Sarana simulasi
 - 4) Video pembelajaran²²
- Selain itu multimedia juga tidak luput dari aspek-aspek media yang menjadi unsur pendukung penggunaan media. Menurut cara pembuatan dan penggunaannya Poerwito membagi beberapa jenis media, yaitu:
- 1) Media Grafis
Media jenis grafis berfungsi untuk menyajikan gagasan, memperjelas ide, menarik perhatian, dan menggambarkan fakta-fakta yang cepat dilupakan. Contoh media grafis yaitu gambar, foto, sketsa, diagram, chart, grafik, kartun, poster, peta, dan globe.²³
 - 2) Media Audio
Media audio mempunyai fungsi menyalurkan informasi melalui audio. Contoh dari media audio yaitu radio, magnetik tape recorder, dan piringan hitam.²⁴
 - 3) Media Proyeksi (Diam dan Gerak)
Media proyeksi mempunyai fungsi menampilkan data secara visual. Contoh dari media proyeksi diam yaitu slide, film strip, overhead projector, dan microfilm.

²⁰ Abdul Karim. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Stain Kudus. (2015). 102-105

²¹ Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta:Gava Media. (2013)

²² Yudi Muhadi. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta:GP Press Group. 2013. 130

²³ Abdul Karim. 102-103

²⁴ Abdul Karim. 106

Selanjutnya ada media proyeksi gerak contohnya film, loop film, televisi, dan video tape recorder.²⁵

g. Kelebihan dan Kelemahan Multimedia

Disamping itu penggunaan multimedia mempunyai kelemahan dan kelebihan. Berikut ini merupakan kelebihan dan kelemahan penggunaan multimedia. Menurut Yudi Muhadi kelebihan penggunaan multimedia sebagai berikut :

- 1) Memiliki kemampuan memadukan semua unsur media. Seperti teks, video, audio, grafik, dan animasi menjadi satu kesatuan.
- 2) Mampu mengarahkan peserta didik sesuai modalitas belajarnya.
- 3) Dapat memberikan ruang membaca dan mendengarkan dalam materi pembelajaran.
- 4) Dapat menampilkan objek yang tidak dapat disajikan secara fisik.²⁶

Kelemahan dalam penggunaan multimedia yaitu mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan media membutuhkan biaya yang cukup mahal, terkadang penggunaannya kurang maksimal dalam pembelajaran, dan penggunaannya terkadang tidak tepat. Sehingga dalam penggunaan multimedia harus direncanakan yang matang dan tenaga profesional pada bidangnya.²⁷

2. Keaktifan siswa

a. Pengertian keaktifan

Keaktifan berasal dari kata aktif yang mendapat imbuhan ke dan an yang mempunyai arti dalam kamus Besar Bahasa Indonesia adalah giat (bekerja berusaha). Jadi dapat diartikan bahwa keaktifan adalah dimana siswa berusaha untuk menjadi aktif. Keaktifan siswa dapat diukur ketika siswa ikut berpartisipasi dalam menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, pengertian ini dikemukakan oleh Mc Keachie.²⁸

²⁵ Abdul Karim. 106-108

²⁶ Yudi Muhadi. 133

²⁷ Hujair, AH. Sanaky. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: *Kaukana Dipantara*.(2013)

²⁸ Warsono dan Hariyanto. (2012). *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT Rosdakarya. 8

Proses pembelajaran dapat dinilai berjalan dengan baik apabila keaktifan siswa dalam pembelajaran memenuhi kriteria keaktifan. Penilaian proses pembelajaran yang aktif dapat dilihat dari siswanya yang aktif bertanya, berdiskusi kelompok dengan siswa lain, mampu menemukan masalah dan mampu mencari solusi dari permasalahan, dan mampu menerapkan yang diperoleh saat proses pembelajaran.²⁹ suasana pembelajaran didalam kelas yang sedemikian rupa, sehingga siswa aktif bertanya, melempar pertanyaan, dan mampu berpendapat.³⁰

Peran guru sangat penting untuk keaktifan proses pembelajaran, peran guru sebagai pembimbing siswa yang mengalami sehingga guru dapat mendalami dan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi peserta didik. Hal itu juga meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Jika tidak ada keaktifan saat proses pembelajaran, maka siswa tidak dapat menyimpulkan inti dari materi pembelajaran. Penjelasan teori tersebut menuntut siswa untuk berperan aktif dalam mencari, menemukan dan menggunakan pengetahuan yang diperolehnya.³¹

Rousseau mengemukakan bahwa pengetahuan juga diperoleh dengan pengamatan, pengalaman, penyelidikan, bekerja, fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknis.³² Maka dari itu kemauan belajar yang aktif akan mendorong perjalanan pembelajaran dengan baik begitu pula sebaliknya.

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat ahli bahwa keaktifan siswa merupakan sorotan penting dalam pembelajaran, sebab keaktifan siswa akan membawa suasana kelas yang lebih hidup. Proses pembelajaran siswa diharapkan agar siswa sering bertanya, mempertanyakan, mengemukakan pendapat, mampu berkomunikasi baik

²⁹ Sudjana Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. (2009). 61

³⁰ Suprijono Agus. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. (2012).

³¹ Suprihatiningrum Jamil. *Strategi Pembelajaran: Teori Aplikasi*. Yogyakarta: Ar Russ Media . . (2013)

³² Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. (2012).

dengan guru dan teman sekelas. Keaktifan siswa akan membawa hasil belajar yang jauh lebih baik.

b. Macam-macam keaktifan

Macam-macam keaktifan dibagi menjadi dua yang dapat diamati dan tidak dapat diamati. Keaktifan yang dapat diamati terbagi dalam beberapa aktivitas yaitu:

- 1) *Visual activities*
- 2) *Oral activities*
- 3) *Listening activities*
- 4) *Writing activities*
- 5) *Drawing activities*
- 6) *Motor activities*
- 7) *Mental activities*
- 8) *Emotional activities*³³

Sedangkan aktivitas yang sulit diamati yaitu yang berhubungan dengan cara berpikir maupun perasaan, seperti mencari solusi atau memecahkan masalah menggunakan pikiran atau perasaan, mencari perbedaan konsep, dapat memecahkan masalah dan berpikir tinggi, sehingga salah satu peranan guru sebagai perencana pengajaran.³⁴

Aktivitas yang pertama merupakan *Visual activities*, kegiatan untuk keaktifan siswa contohnya membaca, memperhatikan gambar, maupun percobaan. Kedua yaitu *oral activities*, dalam pembelajaran kegiatan seperti bertanya maupun mengeluarkan pendapat. Ketiga yaitu *listening activities*, yang termasuk contoh dalam *listening activities* yaitu mendengarkan penjelasan guru, mendengarkan pidato maupun musik. Keempat adalah *writing activities* contohnya seperti menulis tugas, menulis cerita dan karangan.³⁵

Selanjutnya aktivitas kelima merupakan *drawing activities* yaitu kegiatan untuk menggambar, maupun membuat peta. Keenam ada *motor activities* yaitu seperti melakukan percobaan ataupun berkebun. Ketujuh ada *mental activities* Siswa menanggapi kelompok lain, mengingat dan memecahkan soal. Berkaitan dengan emosi

³³ Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. 11

³⁴ Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta. (2010)

³⁵ Sadirman , *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. 11

seperti semangat dalam pembelajaran, ketenangan saat menerima pelajaran sebagai beberapa contoh dari *emotional activities* yang merupakan aktivitas terakhir yang dapat diamati.³⁶

Oleh sebab itu, peranan guru sudah jelas sangat penting dalam pelajaran. Guru juga harus memiliki pengalaman serta pengetahuan untuk merancang pembelajaran seperti memahami tujuan pelajaran, memilih bahan, metode, evaluasi pembelajaran, dan penggunaan media yang sesuai. Secara langsung seorang guru bertugas untuk memberikan hasil belajar untuk memantau perkembangan siswa.

Menurut pendapat-pendapat dapat disimpulkan bahwa keaktifan terbagi dua, yaitu aktif yang dapat diamati berkaitan dengan psikomotor, dan yang tidak dapat diamati berkaitan dengan pemikiran dan perasaan. Keaktifan dilihat dari beberapa kegiatan contohnya, kegiatan menulis, menggambar, mendengarkan, kegiatan visual maupun lisan.

Penelitian ini terbatas pada pengamatan keaktifan siswa dikelas dan saat proses pembelajaran. Oleh sebab itu, dengan metode eksperimen penulis dapat mengamati kegiatan pembelajaran. Pengamatan keaktifan aktivitas siswa mengacu pada *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *motor activities*, *mental activities*, maupun *emotional activities*. Penggunaan kegiatan diatas diharapkan agar siswa aktif di dalam kelas dan pembelajaran dikelas berjalan lancar.³⁷

3. Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu mata pelajaran disekolah yang sering dijumpai. Sebutan lain untuk ilmu pengetahuan sosial merupakan IPS, hal ini sudah disepakati untuk menunjuk istilah lain dari *social studies*. Ilmu pengetahuan sosial merupakan studi yang terkait dengan ruang dan waktu kehidupan manusia dengan segala aktivitasnya. Ilmu pengetahuan sosial juga mengkaji tentang sosial kemasyarakatan beserta lingkungannya. Nursid menjelaskan bahwa IPS bersifat dasar dan fundamnetal. Pendidikan IPS

³⁶ Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. 11

³⁷ Suprihatiningrum Jamil. *Strategi Pembelajaran: Teori Aplikasi*. Yogyakarta: Ar Russ Media. (2013)

disebut sebagai pemyederhanaan ilmu-ilmu sosial, disiplin ilmu yang dapat mengkaji masalah sosial dengan tujuan pendidikan tingkat menengah.³⁸ Nursid mengungkapkan mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial memiliki tujuan agar mengembangkan kepekaan siswa dalam menghadapi persoalan yang ada dilingkungan masyarakat, memiliki mental positif, dan mampu mengatasi permasalahan pribadi atau dilingkup masyarakat.³⁹

Nu'man Soemantri menjelaskan bahwa IPS merupakan pelajaran ilmu-ilmu sosial pendidikan tingkat SD, SLTP, dan SLTA. Tujuan dari penyederhanaan ini untuk menurunkan tingkat kesulitan ilmu sosial dan menggabungkan cabang ilmu sosial untuk pembelajaran yang mudah dipahami.⁴⁰

Menurut Moeljono Cokrodikardjo menjelaskan bahwa IPS adalah perwujudan dari suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial. Cabang-cabang dari ilmu pengetahuan sosial yakni sosiologi, antropologi, ekonomi, geografi, ilmu politik, psikologi, sejarah, dan ekologi manusia.⁴¹ S. Nasution mendefinisikan IPS sebagai pelajaran yang memadukan sejumlah mata pelajaran lain. IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat yang terdiri dari subjek sejarah, ekonomi, sosiologi, geografi, antropologi, dan psikologi sosial.⁴²

Dari penjelasan beberapa ahli menunjukkan bahwa mata pelajaran IPS dapat digunakan ditingkat dasar maupun tingkat tinggi. Pembelajaran IPS menekankan pada praktis dalam mempelajari, menelaah, mengkaji gejala, dan masalah sosial yang berhubungan dengan masyarakat. Penggunaannya disesuaikan dengan bobot pada jenjang pendidikan masing-masing.

³⁸ Nursid, N. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka. (2008)

³⁹ Nursid, N. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka. (2008)

⁴⁰ Daldjoeni, N. *Dasar-Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Alumni. (1992)

⁴¹ Samlawi, Fakhri dan Bunyamin Maftuh. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar (*Primary School Teacher Development Project*). (1999)

⁴² Daldjoeni, N. *Dasar-Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Alumni. (1992)

a. Ruang Lingkup Kajian IPS

Tingkah laku dan kebutuhan dalam kehidupan manusia berkaitan dengan ilmu pengetahuan sosial. IPS membahas bagaimana cara manusia memenuhi kebutuhan dalam kehidupannya. Baik secara materi, kejiwaan, dan budaya. Dengan cara memanfaatkan sumber daya yang ada di bumi. Hal ini dilakukan untuk bertahan hidup dengan cara menggunakan dengan sebaik-baiknya dan mempertahankan sumber daya yang ada.⁴³

Pembelajaran IPS pada dasarnya berkaitan dengan segala tingkah laku dalam kehidupan manusia. IPS mempunyai beberapa aspek yaitu manusia, tempat, budaya, kelanjutan, sosial, perilaku ekonomi, dan kesejahteraan.⁴⁴

Dengan demikian konteks sosial akan meluas, pengajaran IPS disesuaikan dengan jenjang pendidikan serta menyesuaikan kemampuan siswa. Pada tingkat paling dasar IPS sampai dengan gejala dan masalah sosial pada lingkup geografi dan sejarah. Tingkat dasar ini terjadi lingkup SD/MI. Ruang lingkup untuk pendidikan menengah sampai pendekatan, karena pada jenjang pendidikan menengah menjadi sarana untuk berpikir agar terjadi kesinambungan.⁴⁵

Dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran IPS yang dipelajari adalah manusia dianggap sebagai salah satu aspek yang berada dimasyarakat. Ruang lingkungnya meliputi pertama, substansi materi ilmu-ilmu sosial yang bersentuhan dengan masyarakat lain. Kedua, permasalahan sosial dalam kehidupan. Ruang lingkup ini harus diajarkan secara terpadu karena pembelajaran IPS tidak berupa materi-materi tetapi menuntut untuk dapat memenuhi kebutuhan sendiri.

⁴³ Winataputra, Udin S. *Materi Pembelajaran IPS SD*. Jakarta: Universitas Terbuka. (2005)

⁴⁴ Kurikulum, *Model Pengembangan Silabus Mata Pelajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran IPS Terpadu Sekolah Menengah Pertama/madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs)*. Jakarta. Balitbang Depdiknas. 2006. 17

⁴⁵ Rusdi, Muhammad. *Pengantar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Surabaya. Tim IPS FPIS IKIP Surabaya. (1983)

b. Tujuan IPS

Pada dasarnya tujuan pembelajaran IPS agar peserta didik dapat membekali diri dengan kemampuan, mengembangkan bakat, serta memiliki pandangan pendidikan yang lebih tinggi.

Menurut Sapriya, dkk, dalam bukunya pembelajaran dan evaluasi hasil belajar IPS dikutip dari Kosasih Djahiri, ada 5 tujuan pembelajaran IPS, yaitu:

- 1) Mengarahkan siswa agar dapat mengembangkan pengetahuan, serta memahami berbagai cabang ilmu sosial.
- 2) Membimbing siswa agar memiliki bermacam-macam keterampilan belajar, kerja, dan intelektualnya secara tepat.
- 3) Mendorong siswa untuk memahami nilai-nilai yang dilingkungan masyarakat dan dapat mengembangkan pada dirinya.
- 4) Mengarahkan siswa agar ikut serta dalam kegiatan bermasyarakat secara individual maupun sebagai warga negara.⁴⁶

Pembelajaran sosial yang berkaitan dengan materi hubungan sosial antara satu orang dengan yang lainnya, yang kedepannya diharapkan mempunyai tujuan membekali peserta didik agar :

- 1) Mempunyai pengetahuan sosial.
- 2) Memiliki kemampuan menganalisis, mengidentifikasi, dan mencari solusi dalam masalah sosial bermasyarakat.
- 3) Dapat berinteraksi dengan baik dalam bermasyarakat.
- 4) Memiliki mental positif dalam bermasyarakat.
- 5) Mampu mengembangkan keilmuan IPS sesuai dengan IPTEK.⁴⁷

Demikian, tujuan pembelajaran IPS dapat disimpulkan mempunyai tujuan agar siswa mampu mengembangkan intelegensi, bersikap, dan nilai siswa. Sehingga hal tersebut dapat membekali siswa menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

⁴⁶ Sapriya dkk, *Pembelajaran dan Evaluasi Hasil Belajar IPS*. Bandung: UPI Press. 2006. 13

⁴⁷ Rusdi, Muhammad. *Pengantar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Surabaya. (1983)

c. Strategi Pembelajaran IPS

Strategi dalam pembelajaran berarti pola umum perbuatan guru untuk peserta didik yang telah direncanakan untuk pembelajaran dan peserta didik dalam perwujudan kegiatan pembelajaran. Pada strategi pembelajaran IPS, ada hal dapat dicermati, yaitu:

- 1) Strategi pembelajaran merupakan penggunaa media dan metode dalam pembelajaran.
- 2) Strategi pembelajaran bertujuan untuk tujuan pembelajaran yang diharapkan. Melalui strategi pembelajaran melalui langkah-langkah pembelajaran yang telah disusun, penggunaan fasiitas, dan sumber belajar yang diarahkan untuk menggapai tujuan tersebut.⁴⁸

d. Evaluasi Pembelajaran IPS

Didalam evaluasi pembelajaran ada kegiatan yang dilakukan untuk menentukan penilaian yang tepat seperti yang dijelaskan diatas adanya pengukuran, penilaian, dan evaluasi untuk mencapai keputusan yang sesuai. Pengukuran merupakan proses pemberian angka atau penilaian kepada karakteristik yang seseorang. Pengukuran mempunyai dua karakteristik utama yaitu:

- 1) Penggunaan skala atau angka tertentu.
- 2) Menurut aturan tertentu.

Penilaian adalah proses akhir sebagai pengambilan keputusan yang diperoleh daripengukuran hasil. Melalui proses perencanaan, pengumpulan, penggambaran, dan penyajian informasi yang nantinya dapat ditarik kesimpulan dan digunakan untuk mengambil keputusan. Kegiatan evaluasi dalam pembelajaran sebelumnya ada ditahap penilaian. Penilaian yaitu proses mengambil keputusan dengan informasi yang didapatkan melalui instrumen test maupun non test.⁴⁹

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terkait dengan Penggunaan Multimedia untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran IPS, secara umum memiliki kesamaan dengan penelitian lain. Namun

⁴⁸ Sutikno. S. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok:Holistica. (2013)

⁴⁹ Abdul Karim. 108

penelitian ini dibedakan dengan fokus permasalahan. Beberapa penelitian yang dimaksud akan diuraikan sebagai berikut:

Resti Cahyaningrum telah melakukan penelitian dengan judul penelitian "*Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Pada Siswa Kelas VII Di SMP Islam Al Azhar Tulungagung*". Penelitian ini dilakukan tahun 2016 lalu. Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa pengembangan multimedia ini dibagi menjadi empat tahapan pengembangan berbasis multimedia interaktif. Tahap-tahapnya yang pertama tahap analisis, tahap analisis disebut sebagai tahap identifikasi saat mengamati. Kedua, tahap perancangan ini menentukan bahan yang akan dipakai saat penggunaan multimedia interaktif seperti grafik, foto, pengeras suara, dan animasi. Ketiga, tahap produksi melakukan pengorganisasian dalam menyiapkan bahan dalam produk media pembelajaran. Keempat, tahap evaluasi penilaian terhadap pengembangan multimedia interaktif oleh tim materi. Tahap ini ditemukan kelebihan dan juga kelemahan. Kelebihannya yaitu tampilan materi lebih menarik, tampilan ada yang berbentuk animasi, memudahkan siswa menjelajah materi, dan dapat digunakan diluar pembelajaran dikelas. Kelemahannya yaitu terbatasnya pokok bahasan dan tidak dapat dijalankan dalam VCD dan DVD *player*. Fokus penelitian ini pada mata pelajaran PAI kelas VII dan terfokuskan pada pengembangan multimedia interaktif. Sedangkan penelitian penulis terfokuskan kepada mata pelajaran IPS kelas VIII dan terfokuskan pada penggunaan multimedia.

Persamaan atas penelitian di atas dengan penulis yaitu bahan ajar menggunakan multimedia dalam pembelajaran. Memotivasi siswa agar mempunyai keaktifan dan motivasi dalam pembelajaran. Mengharapkan agar siswa jauh lebih baik dalam menerima materi pembelajaran. Penelitian sama dilakukan ditingkat SLTP. Perbedaannya yaitu penelitian di atas pada tahap pengembangan bahan ajar multimedia sedangkan penelitian penulis tentang penggunaan multimedia. Penelitian oleh Rasti Cahyaningrum di mata pelajaran pendidikan agama islam (PAI) sedangkan penulis pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS). Tempat penelitian di atas SMP Islam Al Azhar Tulungagung kelas vii,

sedangkan penelitian penulis di MTs Matholi'ul Falah Sumanding Jepara siswa kelas VIII.⁵⁰

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Nafa Karunia Fajar dengan judul penelitian "*Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Kalipancur 02 Semarang*". Penelitiannya dilaksanakan pada tahun 2020. Hasil dari penelitiannya adalah melaksanakan pengembangan terhadap media berbasis budaya pada mata pelajaran IPS, dikhususkan dalam materi karakteristik kondisi geografis Indonesia dan pengaruhnya diberbagai bidang. Penelitiannya melalui beberapa tahapan yaitu mengetahui sumber masalah, mengumpulkan data, membuat desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, dan uji coba pemakaian produk. Hasil uji perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dengan perhitungan *t-test* diperoleh peningkatan rata-rata dengan kriteria sedang. Penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya efektif digunakan dalam pembelajaran IPS. Fokus penelitian diatas pada mata pelajaran IPS tetapi di SD dan terfokuskan pada pengembangan media pembelajaran.⁵¹ Sedangkan penelitian oleh peneliti difokuskan pada SLTP atau MTs kelas VIII dan pada tahap penggunaan bukan pengembangan.

Persamaan tujuan penelitian yang telah dilaksanakan oleh Nafa Karunia Fajar dengan penelitian penulis adalah membahas tentang media pembelajaran yang menggunakan multimedia. Dilakukan dalam pembelajaran IPS. Perbedaannya yaitu penelitian di atas membahas multimedia interaktif berbasis budaya sedangkan penelitian penulis tidak membahas. Tempat penelitian yang berbeda. Penelitian di atas menekankan pada pengaruh diberbagai bidang sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis menekankan hanya pada pembelajaran IPS.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Justine Carrollina Beru Ginting dengan judul penelitian "*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi*

⁵⁰ Resti Cahyaningrum. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Pada Siswa Kelas VII Di SMP Islam Al Azhar Tulungagung*. Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang. (2016)

⁵¹ Nafa Karunia Fajar. *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Kalipancur 02 Semarang*. Universitas Negeri Semarang. (2020)

Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ekonomi Kelas X SMA". Penelitiannya dilakukan pada tahun 2017. Hasil dari penelitian Justine Carollina Beru Ginting adalah hasil dari pengembangan multimedia dapat meningkatkan motivasi belajar dan pembelajaran lebih interaktif pada mata pelajaran ekonomi dikelas. Hal tersebut dilihat dari kuesioner belajar siswa yang menunjukkan penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan 3,22% motivasi belajar. Hasil rata-rata tersebut dapat disimpulkan peningkatan motivasi belajar dipengaruhi oleh penggunaan multimedia interaktif. Penelitian diatas difokuskan kepada pengembangan multimedia di tingkat SMA dan pada mata pelajaran ekonomi. Sedangkan fokus penelitian oleh peneliti pada kelas VIII MTs dan pada mata pelajaran IPS.⁵²

Persamaan penelitian Justine Carollina Beru Ginting dengan penelitian penulis adalah tentang multimedia pembelajaran. Sedangkan perbedaannya, penelitian di atas membahas motivasi belajar sedangkan penelitian yang dilakukan penulis tentang keaktifan belajar. Kemudian penelitian di atas tentang pembelajaran ekonomi sedangkan penelitian penulis pembelajaran IPS. Penelitian di atas dilaksanakan di kelas X SMA sedangkan penelitian penulis di MTs Matholi'ul Falah Sumanding Jepara.

C. Kerangka Berpikir

Interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik dikelas merupakan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa di kelas. Guru menyampaikan materi dan siswa bertugas untuk memahami materi yang disajikan oleh guru. Kegiatan pembelajaran bertujuan agar siswa belajar dengan baik dan terencana. Proses pembelajaran membantu pembentukan sikap serta kepercayaan atas kemampuan masing-masing siswa dengan harapan dan tujuan yang ingin dicapai. Untuk mencapai tujuan pembelajaran harus didukung dengan profesionalitas guru dalam pembelajaran.

Guru dalam proses pembelajaran menggunakan media sebagai alat bantu. Penggunaan media berupa teks, video, gambar, animasi, dan komputer. Beberapa media ini dapat digunakan secara bersamaan untuk mendukung hasil sehingga disebut dengan

⁵² Justine Carollina Beru Ginting. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ekonomi Kelas X SMA*. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. (2017)

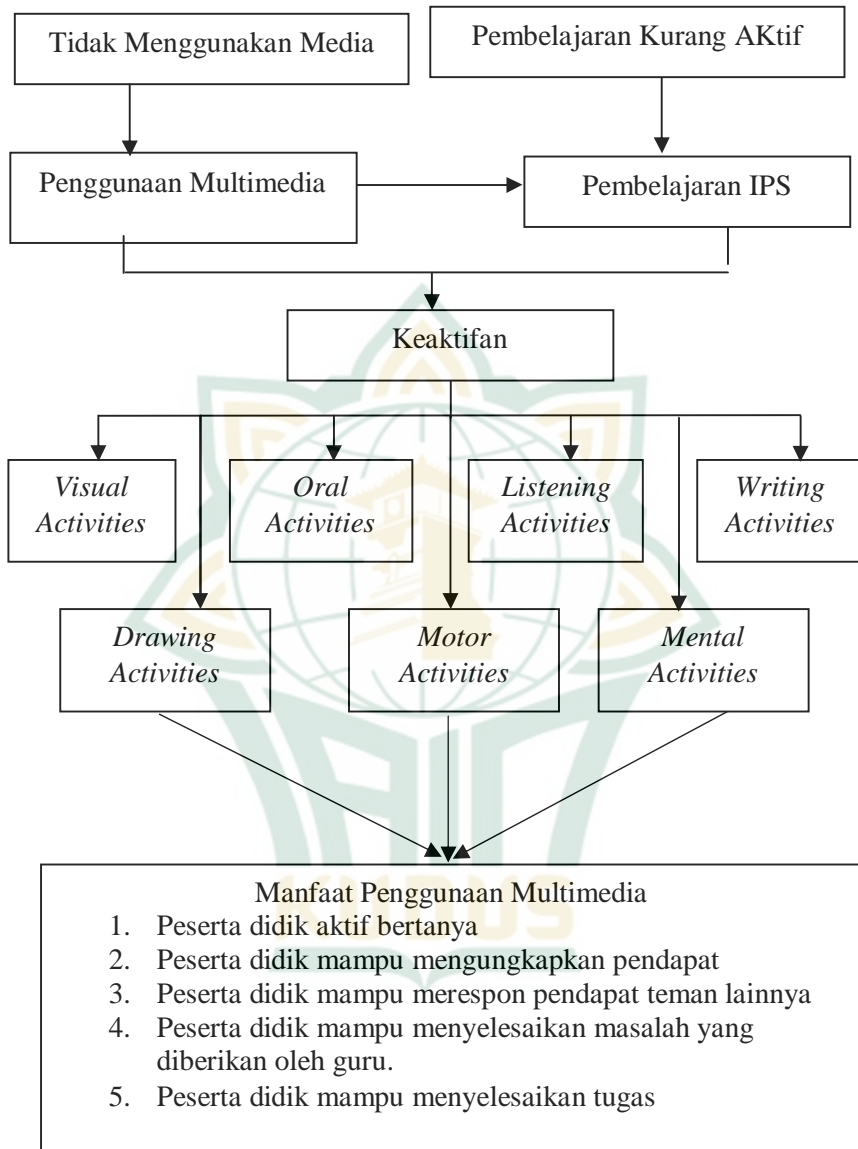
multimedia. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran memberikan perubahan yang cukup besar. Seiring berjalannya waktu keaktifan dan hasil belajar siswa semakin meningkat. Saat ini teknologi sangat berpengaruh dalam pembelajaran. Interaksi yang dihasilkan akan semakin meningkat. Siswa yang awalnya pasif akan aktif karena rasa ingin tahunya. Penggunaan multimedia akan menarik minat belajar oleh siswa. Penggunaan multimedia yang sesuai akan memberikan hasil yang positif di dunia pendidikan. Keaktifan siswa diukur dalam beberapa kegiatan yang dapat diamati yaitu *visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, drawing activities, motor activities, mental activities* serta *emotional activities*.

Fasilitas pembelajaran IPS berupa media dan sumber belajar yang variatif dan sesuai perkembangan lingkungan peserta didik menunjang pembelajaran. Dalam pemilihan media pembelajaran IPS perlu memperhatikan beberapa faktor yaitu memperhatikan kesesuaian antara materi belajar dengan hasil yang diinginkan. Tingkat kesukaran materi harus disesuaikan media yang digunakan. Ketersediaan media yang dibutuhkan. Biaya yang dipertimbangkan agar tidak memberatkan kedepannya.

Konteks pendidikan dan pembelajaran dilaksanakan dalam kelas, media dapat bertujuan sebagai berikut:

1. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Daya tarik siswa pada materi pelajaran.
3. Meningkatkan pemahaman siswa.
4. Mempermudah untuk mengarahkan siswa.
5. Pengalaman dalam pembelajaran sebagai tindakan nyata.
6. Terjadi interkasi secara langsung dengan sumber belajar.
7. Sikap eksploratif siswa berkembang lebih baik.

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran tentunya memberikan efektifitas pada saat proses belajar dikelas. Pengetahuan siswa akan terangsang dengan pemanfaatan berbagai media pembelajaran seperti buku gambar, bagan, alat pendengar, dan lain sebagainya. Pengujian dalam penggunaan multimedia harus diperhatikan pemanfaatannya secara terus menerus. Hal itu sebagai bahan pertimbangan apakah media tersebut masih layak untuk digunakan atau tidak.



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir