

# Jurnal Cerdas Proklamator

*Competitive, Educative, Reliable, Developed, Accountable, Sportive*

VOLUME 4, NOMOR 2 DESEMBER 2016

P-ISSN 2338-0926

E-ISSN 2597-7911



## Alamat Redaksi

Program Studi PGSD  
FKIP Universitas Bung Hatta  
Jl. Bagindo Aziz Chan By Pass Air Pacah  
Padang 25176 Sumatera Barat  
Telp. (0751) 463250  
Email: [jcp@bunghatta.ac.id](mailto:jcp@bunghatta.ac.id)

Jurnal CERDAS Proklamator	vol. 4	No. 2	Hal 115-216	Padang Jun 2016	ISSN 2338-0926
---------------------------------	--------	-------	----------------	--------------------	-------------------

**Universitas Bung Hatta**



## Vol. 4 No. 2 (2016): JURNAL CERDAS PROKLAMATOR

DOI: <https://doi.org/10.37301/jcp.v4i2>

Published: 2016-12-25

### Articles Jurnal Cerdas Proklamator

#### CAMPUR KODE GURU SD NEGERI 01 AMPANG PADANG SAAT PROSES BELAJAR MENGAJAR

Dian Shaumia



PDF

#### PRAKTIKALITAS MODUL BANGUN DATAR DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL BERBASIS KEUNGGULAN LOKAL

Daswarman Daswarman, Rieke Alyusfitri



PDF

#### PENINGKATAN MINAT DAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS VI DENGAN PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR DI SD NEGERI 09 AIA PACAH PADANG

Yulia Helti



PDF

#### MENGEMBANGKAN POTENSI ESTETIK DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA SEKOLAH DASAR

Syafni Gustina Sari, Ira Rahmayuni Jusar



PDF

#### PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN AKTIF TIPE CARD SORT DAN MOTIVASI BELAJAR DALAM MATA KULIAH KETERAMPILAN BERSASTRA KE SD-AN MAHASISWA PRODI PGSD

Hidayati Azkiya, Muhammad Sahnun



PDF

### **PENGEMBANGAN MODUL IPS BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Ade Sri Madona, Yulfia Nora



### **DIGITALISASI PEMBELAJARAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH UNTUK SANTRI USIA DINI PADA TAMAN PENDIDIKAN AL-QUR'AN**

Ashabul Khairi, Riska Amelia



### **PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN NARASI SISWA KELAS IV MELALUI MODEL DIRECT WRITING ACTIVITIES DI SDN 36 AIA PACAH PADANG**

Nova Mustika



- Submission
- Editorial Team
- Reviewers
- Peer Review Policy
- Focus and Scope
- Publication Ethics
- Rights and Licenses
- Plagiarism and Retraction
- Archiving
- Contact Us
- Author Guidelines
- Open Access Statement
- Fees
- Statistics & Traffics
- Publisher

Template



ISSN

**2597-7911** (Online)

**2338-0926** (Print)

StatCounter

[View My Stats](#)

Indexed By



Open Access Policy



Plagiarism Checker



## Information

[For Readers](#)

[For Authors](#)

[For Librarians](#)

[Open Journal Systems](#)

## Language



## Editorial Team

### Editors

admin ubh, Indonesia

M.Pd Daswarman M.Pd, Indonesia

Hidayati Azkiya S.Pd., M.Pd., Universitas Bung Hatta

Yulfia Nora

Siska Angreni, Universitas Bung Hatta

Ira Rahmayuni Jusar

Ade Sri Madona

Yosi Wulandari

Harry Andheska

Yulia Pebriani

Dina Ramadhanti

Fauzana Gazali

I Made Arnawa, Universitas Andalas

### Section Editor

M.Pd Daswarman M.Pd, Indonesia

### Layout Editor

Mr Ira Rahmayuni Jusar, Universitas Bung Hatta

## Copyeditors

rona taula

mr copy editor ., Bung Hatta

## Proofreader

Ms Rieke Alyus Fitri

[Submission](#)

[Editorial Team](#)

[Reviewers](#)

[Peer Review Policy](#)

[Focus and Scope](#)

[Publication Ethics](#)

[Rights and Licenses](#)

[Plagiarism and Retraction](#)

[Archiving](#)

[Contact Us](#)

[Author Guidelines](#)

[Open Access Statement](#)

[Fees](#)

[Statistics & Traffics](#)

[Publisher](#)

[Template](#)



**PENGEMBANGAN MODUL IPS BERBASIS *MULTIMEDIA*  
INTERAKTIF UNTUK SISWA KELAS IV  
SEKOLAH DASAR**

**Ade Sri Madona & Yulfia Nora**  
**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**  
**Universitas Bung Hatta**  
**adesrimadona@gmail.com & yulfia\_nora@yahoo.com**

**Abstract**

*IPS is a science that examines the various disciplines of social sciences and humanities as well as basic human activities are packed scientifically in order to provide insight and deep understanding to the learners. Learning social studies should be presented as attractive as possible so that students can understand the assessment contained in pembelajaran IPS with ease. Thus, it is necessary resulting IPS-based learning modules interactive multimedia for the fourth grade students of elementary school. The research method is the development of research or development research. This research included the study to develop and produce new products in a learning system that will be applied to the learners. The results of the study showed a mean value of 3.40 validation of multimedia devices valid category. The trial results obtained practicalities response result of fourth grade students during the lesson is very practical with an average of 3.67 in the category of very appropriate. Results of teachers' response to the practicalities of IPS module in a practical category with an average of 3.38. The observation of the activities of learners in one learning activity in the category of high, with an average gain of 71.15. The observation of the activity at the time of deployment (disseminate) showed that the activity of students in the high category with the acquisition of 68.33. Thus, we can conclude a good interactive multimedia learning modules used in learning activities.*

**Key Words:** *development, IPS module, interactive multimedia*

**PENDAHULUAN**

Mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi

wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya ditingkat dasar dan menengah (Susanto, 2013:137). Kajian IPS mencakup berbagai kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, dan sejarah,

semuanya dipelajari dalam ilmu sosial (Imam, 2007).

Pembelajaran IPS hendaknya disajikan semenarik mungkin agar peserta didik dapat memahami seluruh kajian yang terdapat pada pembelajaran IPS dengan mudah. Akan tetapi bila dilihat kenyataannya di sekolah, proses pembelajaran mata pelajaran IPS yang dilaksanakan oleh guru masih memiliki banyak keterbatasan diantaranya adalah (1) guru masih sering terfokus pada penggunaan buku teks, (2) media yang digunakan adalah media yang telah ada seperti gambar-gambar, selain itu (3) metode ceramah masih mendominasi dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran cenderung *teacher centered*.

Dari permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran IPS, kondisi ideal yang ingin dicapai adalah perlu dikembangkannya suatu modul yang didukung oleh media yang berbasis *Multimedia* interaktif yang dapat memberikan informasi yang jelas bagi peserta didik (Ramansyah, 2014). Bahan ajar yang digunakan diharapkan dapat

berinteraksi dengan peserta didik dengan maupun tanpa bantuan guru (Sri, 2014)

Penelitian yang dilakukan peneliti merupakan lanjutan dari penelitian d tesis peneliti, pada tesis peneliti membahas tentang pengembangan *multimedia* pada pembelajaran tematik sementara pada penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti selanjutnya terfokus pada pengembangan modul IPS berbasis *multimedia* pada pembelajaran IPS.

Adapun tujuan akhir dari penelitian yang dilakukan adalah untuk:

1. Menghasilkan Modul Pembelajaran IPS Berbasis *Multimedia* Interaktif untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.
2. Publikasi pada Jurnal Nasional

## METODOLOGI PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang dan tujuan dalam penelitian ini, maka jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian pengembangan atau *development research*. Penelitian ini termasuk pada penelitian yang mengembangkan dan menghasilkan

produk baru dalam suatu sistem pembelajaran yang akan diterapkan kepada peserta didik sebagai pengguna (users).

Adapun prosedur dalam pengembangan modul pembelajaran IPS Berbasis *multimedia* Interaktif adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan

Analisis ini mencakup analisis sarana dan prasarana pembelajaran, kebutuhan anak, karakteristik anak, menganalisis kemampuan pendidik dalam kendala yang dihadapi selama pembelajaran.

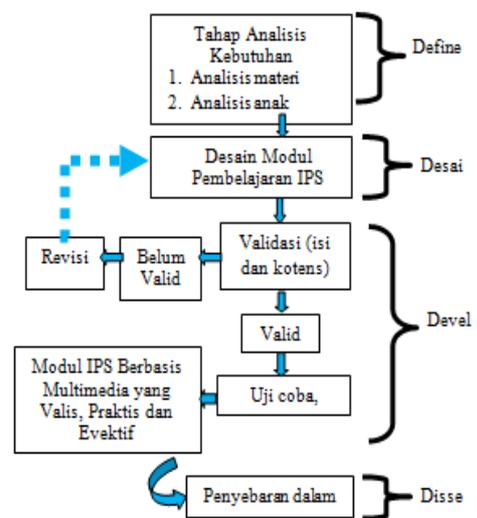
2. Desain

Pada tahap ini hal pertama yang dilakukan adalah menetapkan konsep-konsep utama dari karakteristik siswa Sekolah Dasar yang akan diintegrasikan pada modul pembelajaran IPS berbasis *multimedia* interaktif.

3. Evaluasi

Pengembangan pada tahap evaluasi akan dilakukan uji coba yang akan dilakukan oleh pakar dan pebelajar dengan mengisi lembar observasi. Dari lembar observasi tersebut akan diperoleh

saran dari pakar maupun dari anak. Validitas uji coba akan dilakukan oleh pakar, sedangkan pelaksanaan uji coba untuk anak akan dilakukan tiga tahap, yaitu uji kelompok kecil, uji terbatas untuk melihat kepraktisan dan keefektifan produk yang dibuat dan dikembangkan. Tanggapan mengenai kesesuaian produk akan diperoleh setelah anak memberikan tanggapannya masing-masing pada lembar kertas yang diberikan, berdasarkan saran dan tanggapan itulah produk akan diperbaiki



Gambar 1. Diagram Rancangan Pengembangan Perangkat pembelajaran *multimedia*

interaktif (Dimodifikasi dari Trianto, 2009:190).

Subjek penelitian adalah siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada semester Juli-Desember 2016 di SD 29 Ganting.

Adapun instrumen penelitian yang dikembangkan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar validasi pengembangan modul Pembelajaran IPS berbasis *multimedia* interaktif.
2. Lembar observasi pengembangan modul Pembelajaran IPS berbasis *multimedia* interaktif oleh pembelajar dan pebelajar.
3. Lembar efektifitas pengembangan modul Pembelajaran IPS berbasis *multimedia* interaktif.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif. Yaitu dengan mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan dan keefektifitasan menggunakan modul pembelajaran IPS berbasis *multimedia* interaktif

1. Analisis validitas modul pembelajaran IPS berbasis *multimedia* interaktif

Data yang diperoleh dari hasil validasi dan data yang diambil dari pelaksanaan uji coba kemudian dianalisis. Teknik analisis data yang digunakan adalah data kualitatif dalam bentuk deskriptif yang mendeskripsikan validitas, praktikalitas dan efektifitas perangkat pembelajaran.

Data hasil validasi perangkat pembelajaran yang diperoleh, dianalisis terhadap seluruh aspek yang disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan Skala Likert, selanjutnya dicari rerata nilai dengan menggunakan rumus antara lain sebagai berikut:

$$R = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ij}}{nm}$$

(Mulyardi, 2006:82)

Dengan:

R = rerata hasil penilaian dari para ahli/praktisi

V<sub>ij</sub> = skor hasil penilaian para ahli/praktisi ke-j criteria i

n = banyaknya para ahli/praktisi yang menilai

m = banyaknya kriteria

Rata-rata yang didapatkan dikonfirmasi dengan kriteria yang ditetapkan. Cara mendapatkan kriteria berpedoman kepada Mulyardi (2006:82) dengan menggunakan langkah-langkah antara lain sebagai berikut:

- a. Rentangan skor mulai dari 0 – 4
- b. Kriteria dibagi atas 4 tingkat, yaitu sangat valid, valid, cukup valid, kurang valid dan tidak valid
- c. Rentangan skor dibagi menjadi lima kelas interval

Prosedur penetapan tingkat kevalidan didapatkan dengan kriteria seperti Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria Penetapan Tingkat Kevalidan.

Rentang	Kategori
1,00 - 1,99	Tidak Valid
2,00 - 2,99	Kurang Valid
3,00 - 3,49	Valid
3,50 – 4,00	Sangat Valid

(Widjajanti, 2008:58)

Jadi, perangkat pembelajaran dikatakan valid jika rata-rata yang diperoleh mencapai 3,00.

2. Analisis angket kepraktisan dan lembar pengamatan modul pembelajaran IPS berbasis *multimedia* interaktif

Data tentang respons peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran dianalisis dengan menggunakan ketentuan yang dikonversikan dalam rubrik seperti Tabel 2 berikut (Arikunto, 2009:242).

Tabel 2. Skala Penilaian Angket Respon Peserta didik.

Alternatif Tingkat Kepraktisan	Keterangan
1	Kurang sesuai
2	Cukup sesuai
3	Sesuai
4	Sangat Sesuai

Rentangan skor mulai dari 1 – 4, Angket praktikalitas terhadap perangkat pembelajaran dideskripsikan dengan teknik analisis frekuensi data dengan menggunakan rumus (Riduan, 2009:89):

$$P = \frac{\text{skor item yang diperoleh}}{\text{skor}_{maksimum}} \times 100\%$$

Data hasil pengamatan keterlaksanaan angket respon peserta didik di analisis menggunakan statistik deskriptif kualitatif dengan ketentuan seperti Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Kriteria Penetapan Respon Peserta didik.

Rentang	Kategori
1,00 – 1,99	Kurang Praktis
2,00 – 2,99	Cukup Praktis
3,00 – 3,49	Praktis
3,50 – 4,00	Sangat Praktis

Jadi, perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika pencapaian nilai praktikalitasnya 3,00.

3. Analisis keefisienan modul pembelajaran IPS berbasis *multimedia* interaktif dengan menganalisis hasil kerja dan produk
  - a. Analisis aktivitas peserta didik

Data hasil pengisian lembaran aktivitas belajar peserta didik di analisis dengan menghitung persentase. Rumus persentase yang

digunakan dikemukakan Sudjana (1989:355).

$$\text{persentase} = \frac{\text{Frekuensi aktivitas siswa}}{\text{jumlah siswa}} \times 100 \%$$

Kriteria penilaian keaktifan diadopsi dan dimodifikasi dari Arikunto (1999) seperti Tabel 4.

Tabel 4. Kriteria Aktivitas Peserta didik.

%	Kriteria Aktivitas
81 – 100	Sangat tinggi
61 – 80	Tinggi
41 – 60	Sedang
21 – 40	Rendah
1 – 20	Sangat rendah

## PEMBAHASAN

Pengembangan modul IPS berbasis *multimedia* interaktif dirancang untuk dapat digunakan oleh guru dan peserta didik SD kelas IV. modul IPS berbasis *multimedia* interaktif berfungsi sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran. modul IPS berbasis *multimedia* interaktif yang dijadikan pedoman diharapkan dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui validitas, pratikalitas dan efektifitas dari modul IPS berbasis *multimedia* interaktif yang dikembangkan.

Adapun beberapa contoh gambaran hasil pengembangan produk modul IPS berbasis *multimedia* interaktif yang dihasilkan sebagai berikut:



Gambar. 2 contoh hasil pengembangan modul IPS

### 1. Validitas Perangkat Pembelajaran

Validasi yang dilakukan pada penelitian ini menekankan pada validitas internal (rasional) dengan menggunakan kriteria yang ada di dalam produk pengembangan. Aspek yang diamati adalah aspek konten dan isi. Untuk menguji dua aspek validitas dapat digunakan pendapat dari ahli.

Secara keseluruhan validitas dari modul IPS berbasis *multimedia* interaktif dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

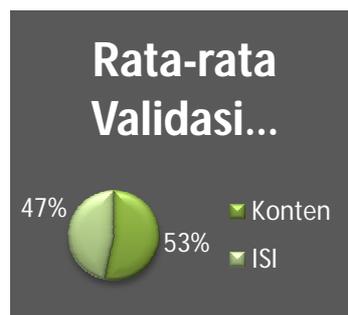
Tabel 5. Hasil Validasi Modul IPS berbasis *multimedia* interaktif secara Keseluruhan.

No	Aspek	Rata-rata	Kategori
1.	Konten	3,61	Sangat valid
2.	ISI	3,18	Valid

Rata-rata	3,40	Valid
-----------	------	-------

Hasil pada tabel 5

menggambarkan bahwa rata-rata uji validasi modul IPS berbasis *multimedia* interaktif secara keseluruhan adalah 3,40 dengan kategori valid. Jadi, dapat disimpulkan bahwa perangkat modul IPS *multimedia* interaktif telah valid. Secara detail kita dapat melihat perbandingannya melalui grafik berikut:



Gambar 3. Diagram Pie Perbandingan Aspek Validasi Modul *Multimedia* Interaktif

Berdasarkan hasil analisis data validasi modul interaktif yang diperoleh jika dilihat dari kategori yang telah ditetapkan, maka bahan ajar yang telah dikembangkan tergolong pada kategori valid. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah sesuai dengan tuntutan kurikulum.

Penyajian materi telah sesuai dengan indikator yang dirumuskan dan sesuai dengan perkembangan peserta didik.

## 2. Praktikalitas Perangkat

Praktikalitas perangkat yang dikembangkan dapat diketahui dari pelaksanaan uji coba. Data praktikalitas modul yang dikembangkan diperoleh dari hasil pengamatan keterlaksanaan Perangkat *multimedia*, respon guru dan respon peserta didik.

### a. Respon Peserta didik terhadap Praktikalitas Perangkat Pembelajaran

Setelah proses pembelajaran dengan menggunakan modul *multimedia* interaktif, peserta didik kelas IV memberikan respon yang sangat baik. Hasil analisis angket respon peserta didik terhadap praktikalitas modul *multimedia* interaktif yang dikembangkan menunjukkan bahwa peserta didik tertarik mempelajari perangkat *multimedia* interaktif dengan jumlah rata-rata respon 3,67 dengan kategori sangat praktis hal ini dikarenakan *multimedia* memiliki tampilan yang

menarik. Warna-warna yang dipilih untuk teks, gambar dan latar belakang modul *Multimedia* Interaktif merupakan warna-warna kontras yang mendukung pembelajaran. Menurut Walker (Rahmat, 2010:277), “warna memiliki efek fisiologis terhadap kecemasan, denyut jantung, dan aliran darah. Setiap warna memiliki panjang gelombang, dan setiap panjang gelombang dapat mempengaruhi tubuh dan otak secara berbeda”. Warna dominan yang banyak digunakan adalah biru dan pink.

Penggunaan perangkat *multimedia* interaktif mendorong aktivitas peserta didik dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian hasil respon peserta didik di atas, disimpulkan bahwa modul *multimedia* interaktif yang dikembangkan bersifat praktis. Hal ini berarti selain dapat digunakan oleh sekolah uji coba, modul yang dikembangkan juga dapat digunakan oleh peserta didik pada sekolah lainnya.

### b. Respon Guru Terhadap Praktikalitas Perangkat Pembelajaran

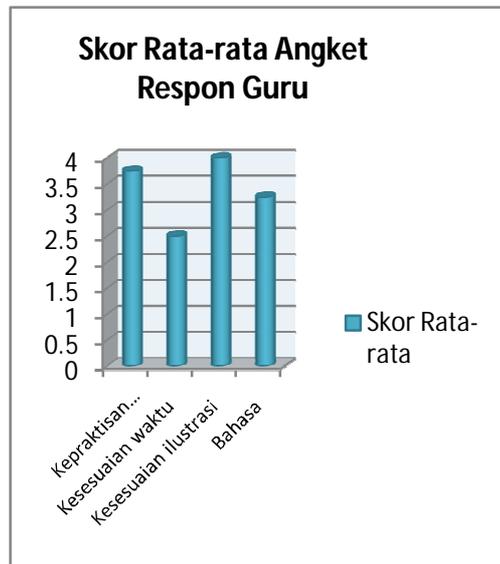
Hasil analisis angket respon guru terhadap modul *multimedia* interaktif sangat sesuai penggunaannya pada proses pembelajaran. Ini berarti bahwa modul *multimedia* interaktif yang dikembangkan dapat membantu guru dalam memberikan penjelasan agar materi pembelajaran mudah untuk dipelajari hingga disimpulkan bahwa modul yang dikembangkan bersifat praktis.

Tabel 6. Perbandingan Respon Guru Terhadap Praktikalitas Perangkat Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor Rata-rata	Kategori
1	Kepraktisan penggunaan	3,75	Sangat Praktis
2	Kesesuaian waktu	2,5	Cukup Praktis
3	Kesesuaian	4	Sangat Praktis

	ilustrasi		
4	Bahasa	3,25	Praktis
<b>Rata – rata</b>		<b>3,38</b>	<b>Praktis</b>

Secara keseluruhan perbandingan rata-rata aspek penilaian dapat dilihat perbandingannya melalui grafik berikut:



Gambar 4. Diagram Pie Perbandingan Skor Rata-rata Angket Respon Guru

Manfaat penggunaan modul *multimedia* interaktif oleh guru adalah memudahkan kerja guru dalam pengelolaan waktu proses pembelajaran. Ini berarti tersedianya

modul *multimedia* interaktif merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang proses pembelajaran berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan mutu pendidikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Kunandar (2011:37) (2011:274) manfaat atau kelebihan modul antara lain: (1) memungkinkan penyajian pembelajaran yang seragam pada kelas besar, tetapi landasan belajar secara individual lebih tinggi, (2) adanya fleksibilitas bagi siswa dan guru untuk pembelajaran unit kecil pelajaran yang dapat disusun dalam suatu format yang beraneka ragam; (3) menyiapkan kebebasan siswa yang maksimal dalam belajar secara independen; (4) menyiapkan partisipasi aktif siswa; (5) bila digunakan secara baik, membebaskan guru mengajar materi yang sama secara berulang-ulang dalam suatu kelas; dan (6) dapat dirancang untuk membangkitkan interaksi antarsiswa dalam belajar.

### 3. Efektivitas Perangkat

Efektivitas modul yang dikembangkan dapat dilihat dari

aktivitas dan hasil belajar peserta didik adapun uraiannya antara lain:

**a. Aktivitas Peserta Didik**

Aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran merupakan salah satu informasi bagaimana tanggapan peserta didik selama penggunaan modul *multimedia* interaktif. Aktivitas peserta didik merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran merupakan salah satu indikator adanya keinginan peserta didik untuk belajar. Hal ini sesuai menurut Kemp dan Jerrol (1994:144) bahwa, "Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dapat dilihat berdasarkan keikutsertaan dan keterlibatannya dalam memberi respon" rata-rata persentase aktivitas peserta didik dalam tahap uji coba yaitu 71,15 dengan kategori baik. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran menggunakan modul *multimedia* interaktif berhasil meningkatkan aktivitas peserta didik

**PENUTUP**

**Kesimpulan**

Temuan yang diperoleh dalam pelaksanaan penelitian ini telah sesuai dengan rumusan masalah yang direncanakan dari awal, karena pencapaian hingga pelaporan ini telah mencapai pelaporan validasi, uji praktikalitas, uji efektifitas dan penyebaran skala terbatas. Namun publikasi belum bisa terlaksana karena masih menunggu waktu terbit bulan November. Kesimpulannya adalah dihasilkan modul IPS dengan menggunakan *multimedia* interaktif di Kelas IV Sekolah Dasar dengan kategori valid. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil validasi modul oleh validator sebagai berikut:

1. Rara-rata nilai validasi perangkat *multimedia* dari aspek syarat konten diperoleh 3,61 kategori valid, dan aspek bahasa diperoleh rata-rata 3,18 kategori valid. Rata-rata kedua aspek *multimedia* 3,40 kategori valid.
2. Dari hasil uji coba praktikalitas diperoleh hasil respon dari 26 orang peserta didik kelas IV SDN 29 Ganting Padang terhadap modul pembelajaran

yang digunakan selama pembelajaran sangat praktis dengan rata-rata 3,67. Secara keseluruhan, respon peserta didik terhadap modul pembelajaran berada dalam kategori sangat sesuai. Hal ini berarti, tampilan modul IPS berbasis *multimedia* interaktif yang digunakan peserta didik menarik untuk dipelajari. Hasil respon guru terhadap praktikalitas modul IPS berbasis *multimedia* interaktif dengan kategori praktis dengan rata-rata sebesar 3,38 pada aspek: (1) kepraktisan penggunaan dengan kategori sangat praktis dengan perolehan skor rata-rata 3,75, (2) kesesuaian waktu dengan kategori Cukup praktis dengan perolehan skor rata-rata 2,5, (3) aspek kesesuaian ilustrasi dengan kategori sangat praktis dengan perolehan skor rata-rata 4 dan (4) aspek bahasa dengan kategori praktis dengan perolehan skor rata-rata 3,25. Hal ini berarti bahwa modul IPS berbasis *multimedia* interaktif yang dikembangkan dapat

mempermudah guru dalam proses pembelajaran

3. Hasil pengamatan aktivitas peserta didik untuk enam aspek pengamatan yang dilakukan dalam satu kali kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik selama melakukan kegiatan pembelajaran termasuk dalam kategori tinggi yakni dengan skor rata-rata perolehan sebesar 71,15. Hasil pengamatan aktivitas peserta didik untuk enam aspek pengamatan pada saat penyebaran (*disseminate*) menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik selama melakukan kegiatan pembelajaran termasuk dalam kategori tinggi yakni dengan skor rata-rata perolehan sebesar 68,33, namun sedikit lebih rendah dari yang sebelumnya. Maka, efektivitas modul pembelajaran *multimedia* interaktif bisa dikatakan baik digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Dari perolehan data yang ditemukan pada penelitian, hal ini memberikan gambaran bahwa modul

yang dikembangkan telah valid dan efektif sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran IPS.

### Saran

Dalam penelitian yang telah dilaksanakan keseluruhan, masih banyak kekurangan dalam pelaksanaannya diantaranya pada penelitian sebelumnya memiliki keterbatasan dalam pembuatan modul dan keterbatasan saat melaksanakan uji coba. Keterbatasan tersebut tidak terlepas dari lamanya waktu yang harus diperlukan dalam pembuatan modul dan minimnya waktu pelaksanaan pada saat uji coba produk. maka hendaknya pada penelitian berikutnya agar disegerakan untuk pengumpulan data dan di segerakan membuat bahan produk dan disegerakan dalam pelaksanaan uji coba serta waktu penelitian lebih di perpanjang lagi agar hasil penelitian lebih baik lagi dari yang sebelumnya.

### DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, Iif Khoiru dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Imam, F M. 2007. *Struktur Kompetensi Ilmu*

Pengetahuan Sosial Sekolah Dasardan Pengorganisasian Pengalaman Belajar Siswa. *Jurnal Interaksi*, 3 (1) : 4-19.

- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta Utara: Rajawali Pers.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- amansyah, W. 2014. Pengembangan *Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs3* pada Kelas 1 SDN Bancaran 3 Bangkalan. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 1 (1) : 4-13.
- Sri, Madona Ade. 2014. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Kelas III Dalam Pembelajaran Tematik Melalui Modul IPS berbasis *multimedia* interaktif Di SDN 12 Ulak Karang Utara Padang. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 2 (2) : 205-220.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar & pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Trianto . 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.