



DEVELOPMENT OF A COMPUTER-BASED PICTURE MEDIA IN LESSON IPS CLASS V SDN GADDONG I BONTOALA MAKASSAR

Muhammad Ikhsan^{1*}, Syarifuddin Sida², Abd Aziz Muslimin³

¹²³Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar

*iccank.pamelleri86@gmail.com

Abstract *This research aims to develop computer-based image media. The subjects of this study were students and teachers of grade V of SD Negeri Gaddong I, Bontoala District, Makassar City who had carried out the development of computer-based image media. The development model used in this study was the Dick & Carey Development Model which consisted of 5 stages: (1) needs analysis, (2) product development design stage, (3) product development stage, (4) product evaluation and revision stage, (5) final product. Data The results of the study were analyzed with descriptive methods showing that the computer-based image media is valid and effective. Thus, the results of this study can be used and developed in the process of learning specifically on students of Gaddong I Elementary School, District of Bontoala, Makassar City. As the implications obtained from this study, it is recommended that researchers interested in developing further research be expected to examine the limitations of this study.*

Keywords *Development; computer-based image media*

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media gambar berbasis komputer. Subjek penelitian ini adalah siswa dan guru kelas V SD Negeri Gaddong I Kecamatan Bontoala Kota Makassar yang telah melaksanakan Pengembangan media gambar berbasis komputer. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model pengembangan Dick & Carey yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: (1) tahap analisis kebutuhan, (2) tahap perancangan pengembangan produk, (3) tahap pengembangan produk, (4) tahap evaluasi dan revisi produk, (5) produk akhir. Data Hasil penelitian dianalisa dengan metode deskriptif menunjukkan bahwa media gambar berbasis komputer bersifat valid dan efektif. Dengan demikian maka hasil penelitian ini dapat digunakan dan dikembangkan dalam proses pembelajaran khususnya pada siswa SD Negeri Gaddong I Kecamatan Bontoala Kota Makassar. Sebagai implikasi yang diperoleh dari penelitian ini, disarankan bagi peneliti yang berminat mengembangkan lebih lanjut penelitian ini diharapkan mencermati keterbatasan penelitian ini.

Kata Kunci Pengembangan; media gambar berbasis komputer

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat sehingga menuntut kreativitas dan dorongan untuk selalu melakukan pembaruan dalam teknologi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu guru dituntut mampu menggunakan atau mengoperasikan alat yang tersedia di sekolah

mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Guru dituntut mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia,

guru dituntu dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan di-gunakaannya untuk mengajar. Untuk itu, dalam mengajar guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan teknologi ke-mudian media gambar dalam proses belajar mengajar dapat digabungkan dengan teknologi komputer untuk tujuan pembelajaran. Media berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro prosesor, penyampaiannya juga dalam bentuk digital bukan dalam bentuk cetak atau visual. Perpaduan antara media gambar dengan komputer ini memungkinkan seorang guru dapat menyampaikan pembelajaran yang akan menarik minat siswa dan menghibur siswa. Dengan demikian pada akhirnya hasil belajar siswa diharapkan akan mengalami peningkatan.

Berdasarkan survei di lapangan pada tanggal 20 Maret 2018 menunjukkan bahwa saat ini guru belum efektif menggunakan media pembelajaran, apalagi dengan penggunaan media berbasis komputer di dalam proses pembelajaran. Tetapi hal ini tidak terlepas dari ketersediaan media dan kemampuan guru mengoperasikan komputer dalam pembelajaran, penyampaian materi ajar yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran cenderung hanya dengan penyampaian informasi secara verbal, sehingga siswa kurang aktif, kreatif dan termotivasi dalam pembelajaran.

Penelitian ini mengkaji tentang pengembangan media gambar berbasis komputer pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V SD Negeri Gaddong I Kecamatan Bontoala Kota Makassar. Dalam penelitian ini pembelajaran dengan materi perkembangan teknologi dilakukan dengan menerapkan media gambar berbasis komputer sehingga diharapkan dapat memotivasi dan mengaktifkan siswa sehingga pembelajaran menjadi efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Berdasarkan temuan masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan tindakan perbaikan dalam pembelajaran IPS melalui Pengembangan Media Gambar Berbasis Komputer Pada Mata Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri Gaddong I Kecamatan Bontoala Kota Makassar.

Adapun rumusan masalah penelitian berdasarkan latar belakang masalah di atas adalah (1) Bagaimana Pengembangan Media Gambar Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Negeri Gaddong I Kecamatan Bontoala Kota Makassar. (2) Apakah Hasil Produk Pengembangan Media Gambar Berbasis Komputer Efektif Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Negeri Gaddong I Kecamatan Bontoala Kota Makassar.

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah (1) Untuk Mengetahui Pengembangan Media Gambar Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Negeri Gaddong I Kecamatan Bontoala Kota Makassar. (2) Untuk Mengetahui Hasil Produk Pengembangan Media Gambar Berbasis Komputer Efektif Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Negeri Gaddong I Kecamatan Bontoala Kota Makassar.

Spesifikasi Produk Pengembangan Produk pengembangan yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran IPS berbasis Microsoft Office 2010. Produk ini berisi materi “Menenal Peninggalan Sejarah Masa Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia”. Materi yang disajikan mencakup materi pelajaran IPS yang didesain dalam bentuk gambar sesuai dengan kurikulum/silabus di sekolah. Pengembangan media gambar berbasis komputer ini menggunakan *Microsoft Office 2010*.

Media Pembelajaran. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Menurut Heinich (Rusman,2013:169) media merupakan alat komunikasi. Media ada yang tinggal

dimanfaatkan oleh guru (*by utilization*) dalam kegiatan pembelajaran, artinya media tersebut dibuat oleh pihak tertentu (produsen media) dan guru tinggal menggunakannya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, begitu juga media yang sifatnya alamiah yang tersedia di lingkungan sekolah juga termasuk yang dapat digunakan langsung. Selain itu, kita juga dapat merancang dan membuat media sendiri (*by design*) sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa.

Alquran menganjurkan bagi setiap pendidik untuk selalu mencari jalan dan media terbaik agar memudahkan peserta didik untuk memahami ilmu Allah SWT. Sebagaimana dalam Alquran secara prinsip disampaikan dalam surat Al-Maidah ayat 35 (Alqur'an dan terjemahnya, 2008).

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ
وَجَاهِدُوا فِي سَبِيلِهِ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Terjemahan: “Wahai orang-orang yang beriman, bertakwalah kalian kepada Allah dan carilah jalan yang mendekatkan diri kepada-Nya (wasilah) dan berjihadlah pada jalan-Nya supaya kalian mendapat keberuntungan.

Ada beberapa jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran menurut Anderson dalam Syafruddin Nurdin dkk (2016: 122) antara lain :

- a. Media Audio
- b. Media visual
- c. Media Audio Visual
- d. Multimedia

Media Gambar. Menurut Gagne (Sadiman, 2014: 6), media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Selain itu media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Maka dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa untuk belajar. Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya, salah satunya adalah media visual yaitu media gambar.

Media Berbasis Komputer. Pengertian media berbasis komputer menurut Arsyad (2002: 97), merupakan salah satu media pembelajaran dengan penyajian menggunakan komputer. Komputer memiliki kemampuan untuk menyajikan proses pembelajaran interaktif. Kemudian Heinich dkk, (1996: 228) Komputer merupakan jenis media yang secara virtual dapat menyediakan respon yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa. Lebih dari itu, komputer memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan. Perkembangan teknologi yang pesat saat ini telah memungkinkan komputer memuat dan menayangkan beragam bentuk media di dalamnya.

Kelebihan media berbasis Komputer. Musfiquon (2013:192), menyebutkan beberapa kelebihan penggunaan komputer dalam pembelajaran, antara lain: a) Komputer bisa mengakomodasi keragaman modalitas belajar siswa diantaranya visual, audiovisual, klasikal, b) Penyajian materi lebih efektif dan efisien, c) Tampilan lebih menarik karena bisa dimodifikasi sesuai kebutuhan, d) Meningkatkan minat siswa untuk belajar karena bisa menampilkan materi secara visual, audio, dan kinestetik e) Memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dan menimbulkan kreatifitas siswa.

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Pada hakikatnya perkembangan hidup se-seorang mulai dari saat ia lahir sampai menjadi dewasa, hal ini tidak terlepas dari kaitannya dengan manusia lain. Menurut Susanto (2013), hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial di SD adalah memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin.

Model Pengembangan. Model desain pembelajaran pada dasarnya merupakan pengelolaan dan pengembangan yang dilakukan terhadap komponen-komponen pembelajaran. Model pengembangan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan pembelajaran yang dikembangkan oleh Dick &

Carey (1990) yang merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Salah satu model yang telah secara luas digunakan adalah model yang diajukan oleh Dick & Carey 1990. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teori desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pebelajar.

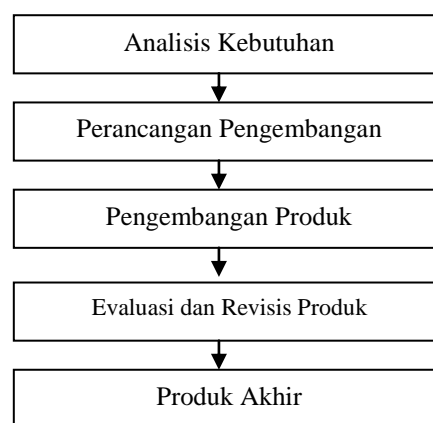
METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dalam rangka mengembangkan sebuah media gambar berbasis komputer pada mata pelajaran IPS. Lokasi penelitian ini dilakukan di SD Negeri Gaddong I Kecamatan Bontoala Kota Makassar, semester genap pada tahun ajaran 2018/2019 se-banyak 27 orang terdiri dari 12 laki-laki dan 15 perempuan. Sesuai dengan jenis penelitian oleh Sugiyono (2013:297) bahwa metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan suatu produk yang dihasilkan. Alasan lain penggunaan penelitian dan pengembangan memiliki keunggulan, terutama jika dilihat dari prosedur kerja yang sangat memperhatikan kebutuhan dan situasi nyata di lapangan dan bersifat sistematis. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah model pengembangan Dick & Carey.

Adapun subjek uji coba dalam produk ini adalah siswa kelas V SD Negeri Gaddong I Kecamatan Bontoala Kota Makassar dengan jumlah siswa 27 orang, satu fasilitator yaitu guru kelas yang mengajar di kelas V SD Negeri Gaddong I Kecamatan Bontoala Kota Makassar. Subjek uji coba ditetapkan dengan teknik *purpose sampling*. Menurut Nasution (Hasnawati, 2006: 64) mengatakan bahwa *purpose sampling* dilakukan dengan mengambil

orang-orang yang terpilih oleh peneliti. Dengan mengacu pada pendapat tersebut maka subjek ditetapkan secara sengaja oleh peneliti sesuai dengan tujuan penelitian, untuk subjek uji coba satu-satu dan uji coba kelompok kecil. Adapun subjek uji coba satu-satu ditetapkan 7 orang siswa, dan 20 orang siswa sebagai uji coba kelompok kecil.

Prosedur pengembangan adalah penjabaran dari model pengembangan, prosedur pengembangan media pembelajaran yang di-gunakan dalam penelitian ini adalah prosedur yang terdiri dari Dick & Carey (1990). Berdasarkan model pengembangan media gambar berbasis komputer di atas, maka prosedur pengembangan media gambar berbasis komputer mata IPS digambarkan seperti berikut.



Gambar 1 Pengembangan media

Teknik pengumpulan data sebanyak dua komponen yaitu observasi dan angket. Teknik observasi digunakan untuk mengumpulkan data aktivitas siswa pada saat uji coba media pembelajaran berbasis komputer. Teknik ini digunakan untuk mengukur indikator-indikator selama proses pembelajaran berlangsung. Jenis Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif. Dalam observasi ini peneliti terlibat langsung dengan kegiatan dilapangan terhadap subjek yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber penelitian. Teknik angket dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang media gambar berbasis komputer yang disebarkan kepada siswa dan guru. Jenis angket

yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket tertutup yaitu angket yang apabila pertanyaannya disertai dengan pilihan jawaban yang sudah ditentukan oleh peneliti.

Instrumen dan pengumpulan data berfungsi untuk mendapatkan informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran menggunakan media gambar berbasis komputer pada siswa kelas V SD Negeri Gaddong 1. Instrumen yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah instrumen yang telah divalidasi oleh dua orang validator untuk menilai kesesuaian dengan indikator dan kelayakan penggunaannya. Instrumen yang dikembangkan adalah:

Validasi digunakan untuk memperoleh data tentang hasil validasi para ahli mengenai perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan. Validator diminta menuliskan skor yang sesuai dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai, kemudian validator diminta memberikan kesimpulan penilaian umum tentang media pembelajaran dengan kategori dapat diterapkan tanpa revisi, dapat diterapkan dengan revisi kecil, dapat diterapkan dengan revisi besar dan belum dapat diterapkan.

Instrumen digunakan untuk mendapatkan data tentang aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Pengamatan dilakukan selama pembelajaran berlangsung (dari awal pembelajaran sampai berakhir pembelajaran) dan pengamatan dilakukan oleh 1 orang pengamat (peneliti).

Instrumen disusun untuk mendapatkan data mengenai pendapat guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan melalui angket. Angket tersebut diisi oleh guru dan siswa setelah mengikuti pembelajaran, dan selanjutnya data ini digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki media yang dikembangkan.

Dalam penelitian dan pengembangan ini digunakan teknik analisis deskriptif untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul dari hasil pengembangan, respon validator,

aktivitas siswa, dan respon guru dan siswa dalam dalam desain uji coba untuk memperoleh media pembelajaran yang dikembangkan.

Jenis analisis data tersebut diuraikan lebih terperinci untuk menjawab setiap pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Uji validasi

Sebelum instrumen dan media pembelajaran digunakan di lapangan terlebih dahulu diuji validasi. Untuk memperoleh data dan instrumen yang dikembangkan, format-format validasi diberikan kepada validator untuk memberikan penilaian terhadap aspek-aspek yang tercantum dalam lembar instrumen. Koefisien validitas isi dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$VI = \frac{D}{A + B + C + D}$$

Keterangan:

- VI = Validitas Isi.
- A = Sel yang menunjukkan ketidak setujuan antara Kedua Penilai.
- B dan C = Sel yang menunjukkan perbedaan pandangan antara penilai pertama dan kedua (penilai pertama setuju (sangat relevan), penilai kedua tidak setuju (kurang relevan), atau sebaliknya.
- D = Sel yang menunjukkan persetujuan yang valid antara kedua penilai.

Berikut ini adalah model kesepakatan antar penilai untuk validitas isi:

Tabel 1. Model kesepakatan antar dua pakar

		Validator I	
		Tidak relevan Skor (1-2)	Relevan Skor (3-4)
Validator II	Tidak relevan Skor (1-2)	A	B
	Relevan Skor (3-4)	C	D

(Ruslan, 2009)

Untuk memutuskan apakah instrumen dan media pembelajaran telah memiliki derajat validitas, maka digunakan model kesepakatan tersebut dengan kriteria hasil penilaian dari kedua validator minimal memiliki “relevansi kuat”. Jika hasil dari koefisien validitas isi ini tinggi ($V > 75\%$), maka dapat dinyatakan

bahwa hasil pengukuran yang dilakukan adalah sah. Namun apabila tidak demikian maka perlu dilakukan revisi berdasarkan saran yang diberikan oleh tim validator atau dengan melihat kembali aspek-aspek yang nilainya kurang. Selanjutnya dilakukan proses validasi ulang terhadap perangkat yang telah direvisi. Demikian seterusnya sehingga diperoleh hasil yang sah.

Untuk menentukan kategori validitas setiap kriteria atau rerata aspek total atau rerata total dengan kategori validasi yang telah ditetapkan. Kategori Validitas yang dikutip Nurdin (2007) sebagai berikut.

Tabel 2. Kategori Validitas

Interval Skor	Kategori Kevalidan
$3,5 \leq M \leq 4,0$	Sangat valid
$2,5 \leq M \leq 3,5$	Valid
$1,5 \leq M \leq 2,5$	Cukup Valid
$M \leq 1,5$	Tidak Valid

2. Analisis data aktivitas siswa

Hasil pengamatan aktivitas siswa dianalisis untuk menentukan frekuensi tiap kategori aktivitas. Presentase aktivitas siswa dihitung dengan rumus :

$$Pa = \frac{A}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Pa = Persentase keaktifan siswa

A = Jumlah skor yang diperoleh seluruh siswa

N = Jumlah skor maksimal

(Supriyono, 2014)

3. Analisis data respon siswa dan guru

Data respon siswa dan guru diperoleh dari angket respon terhadap media pembelajaran berbasis komputer dalam proses pembelajaran. Selanjutnya dianalisis dengan analisis persentase. Secara rinci analisis berikut: a) Menghitung banyaknya siswa yang memberikan respon, b) Menentukan persentase kategori untuk respon positif siswa. Analisis respon siswa dan guru dapat dihitung dengan rumus:

$$Pr = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Pa = Persentase respon

A = Banyak siswa yang memberikan respon positif

N = Banyak siswa yang mengisi angket respon siswa

Untuk pengkategorian respon guru dan siswa tersebut digunakan kategori pada tabel 3. berikut :

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Skor

Persentase (%)	Kriteria
$X \leq 25$	Tidak Baik
$25 < X \leq 50$	Kurang Baik
$50 < X \leq 75$	Baik
$X > 75$	Sangat Baik

X : Persentase skor

Sumber: Riduwan (2011: 15)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap yang dilakukan pada penelitian ini dimulai dari tahap analisis kebutuhan, tahap perancangan pengembangan, tahap pengembangan, tahap evaluasi dan revisi media ta-hap tersebut akan diuraikan sebagai berikut.

1. Tahap Analisis Kebutuhan

Kebutuhan belajar siswa di sekolah SD Negeri Gaddong I adalah kemudahan dalam mendapatkan informasi dan pengetahuan mengenai mata pelajaran yang diajarkan oleh guru dalam hal ini terkhusus pada mata pelajaran IPS tentang perkembangan teknologi. Dapat dikatakan bahwa dalam proses pembelajaran yang dilakukan siswa mengalami kesulitan mengidentifikasi dan membedakan perkembangan teknologi masa lalu dan teknologi masa kini, guru hanya menjelaskan materi pembelajaran berdasarkan dengan buku panduan dan kurang memberikan contoh yang lebih spesifik kepada siswa, buku paket IPS juga kurang memberikan pemahaman bagi siswa. Sehingga diperlukan media yang dapat

membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Tahap Perancangan Pengembangan

Pada tahap analisis kebutuhan siswa, penulis melakukan wawancara dan diskusi dengan kepala sekolah dan guru mata pelajaran IPS kemudian membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang sudah ditetapkan melalui Permendikbud RI Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.

3. Tahap Pengembangan Media

Pada tahap ini, peneliti mulai mengembangkan media gambar berbasis komputer pada mata pelajaran IPS materi Peninggalan sejarah Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia untuk diperlihatkan kepada siswa kelas V SD Negeri Gaddong I. Langkah pertama yang dilakukan oleh penulis adalah menentukan program yang akan digunakan dalam pengembangan media gambar berbasis komputer, serta menyiapkan bahan pendukung yang akan dipergunakan dalam pengembangan media gambar berbasis komputer diantaranya: teks, gambar, dan slide show. Selanjutnya membuat media dalam bentuk aplikasi *power point*, dimulai dari tahap pemilihan gambar, penyusunan gambar, pemilihan warna *background*, pemilihan jenis dan ukuran huruf yang sesuai sampai dengan tahap penyelesaian untuk ditampilkan kepada siswa dalam proses pembelajaran.

4. Tahap Evaluasi dan Revisi Media

Data yang diperoleh dalam penelitian ini diantaranya, data dari hasil validasi ahli media, data dari guru fasilitator, dan data dari uji coba siswa. Data tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

a. Data Validasi Ahli Media

Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian pengembangan media ini

adalah Dr. Ernawati, M.Pd secara akademik dalam hal ini sudah tidak diragukan lagi, beliau adalah salah satu Dosen Pascasarjana UHAMKA Jakarta. Oleh karena itu peneliti memilih beliau sebagai validator ahli media dalam pengembangan media gambar berbasis komputer. Ahli media menilai media gambar yang telah dibuat oleh penulis, selanjutnya ahli media mulai mengamati satu persatu dari media yang dikembangkan tersebut. Kemudian data diperoleh dengan cara memberikan angket yang mencakup seluruh aspek media.

b. Revisi Hasil Validator

Berdasarkan hasil validasi terhadap media, materi, RPP, lembar aktivitas guru, lembar aktivitas siswa, angket respon guru, angket respon siswa, LKS, soal pre-pos tes oleh ahli media dan ahli materi menyatakan bahwa instrumen yang mengalami revisi adalah media dan rencana pelaksanaan pembelajaran.

1) Media Gambar Berbasis Komputer

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari tabel 4. menyebutkan bahwa hasil validasi media gambar berbasis komputer ini oleh ahli media menyebutkan bahwa produk media gambar berbasis komputer yang telah dikembangkan telah dinyatakan valid berdasarkan kriteria validasi media. Hasil validasi dari ahli media secara menyeluruh dari masing-masing aspek penilaian dapat dilihat pada tabel 4. berikut:

Tabel 4. Hasil revisi media

Aspek Penilaian Sebelum revisi	Sesudah revisi
Aspek Tampilan	Aspek Tampilan
Pemilihan background yang tepat	Ketepatan pemilihan warna pada <i>background</i> Keserasisan warna tulisan dengan warna <i>background</i> Kemenarikan tampilan media
Aspek Interaksi Pembelajaran	
Tujuan pembelajaran disampaikan dengan benar Media pembelajaran dapat memfasilitasi siswa belajar	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas. Media pembelajaran mengkonkritkan pemahaman siswa
Aspek Bentuk dan warna	Aspek Bentuk dan warna

Aspek Penilaian Sebelum revisi	Sesudah revisi
Kombinasi warna menarik dan tidak mengganggu materi Tulisan disetiap halaman jelas	Kombinasi warna bersifat kontekstual dan menarik Ukuran tulisan jelas
Aspek Bahasa	Aspek Bahasa
Bahasa yang digunakan mudah dipahami	Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami

2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari tabel 4. dan 5. menyebutkan bahwa hasil validasi RPP ini oleh ahli media dan ahli materi menyebutkan bahwa RPP yang dibuat telah dinyatakan valid berdasarkan kriteria validas. Hasil validasi dari ahli media dan ahli materi secara menyeluruh dari masing-masing aspek penilaian dapat dilihat pada tabel 5. dan 6. namun masih terjadi beberapa revisi pada RPP yang dibuat yaitu:

Tabel 5. Hasil revisi RPP

Aspek Penilaian Sebelum revisi	Aspek Penilaian Sesudah revisi
Kesesuaian Tujuan Pembelajaran	Perencanaan Pembelajaran
Materi	Pelaksanaan kegiatan pembelajaran Kegiatan awal Kegiatan inti Kegiatan akhir
Metode dan langkah pembelajaran	Sumber belajar
Media / sumber belajar	Penilaian
Penilaian	Bahasa
Bahasa	
Manfaat dan kegunan	

Efektifitas Produk

Hasil pengembangan produk media gambar berbasis komputer ini kemudian dilakukan uji coba. Dalam uji coba lapangan dilakukan pengamatan tentang kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, aktivitas siswa dan keterlaksanaan penggunaan media gambar berbasis komputer pada mata pelajaran IPS. Tahap uji coba yang dilakukan yaitu tahap uji coba satu-satu, tahap uji coba kelompok kecil, dan tahap uji coba kelompok kelas dengan membagikan angket kepada guru dan siswa

serta *pre-post test* untuk mengetahui respon siswa terhadap media gambar berbasis komputer yang telah digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap uji coba yang dilakukan untuk mengetahui keefektifan dari media gambar berbasis komputer yang telah dikembangkan. Suatu media yang dikembangkan dapat dikatakan efektif jika jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar cukup tinggi dan proses pembelajaran yang direncanakan dapat berlangsung dengan baik. Hasil pengamatan aktifitas guru, siswa, uji coba dan *pre-post test*, hasil pengamatan tersebut dapat dilihat pada penjelasan berikut:

1) Aktivitas guru dan siswa

Untuk menentukan tingkat efektifitas media gambar berbasis komputer yang dikembangkan dilakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pengamatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. aktivitas guru dalam proses pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor	JML (%)	Kategori
1.	Perencanaan Pembelajaran	4,2	84	Baik
2.	Pelaksanaa Kegiatan Pembelajaran	4,3	86	Baik
3.	Bahasa	3,8	80	Baik

Tabek 7. aktivitas siswa dalam proses pembelajaran

No	Aktivitas siswa	Skor	JML (%)	Kategori
1.	Kosentrasi Belajar	3,42	10,28	Baik
2.	Mengemukakan Pendapat	3,46	10,39	Baik
3.	Aktivitas Diskusi	3,67	11,02	Sangat Baik
4.	Kerjasama	3,50	10,50	Baik
5.	Mengajukan Pertanyaan	3,25	9,76	Baik
6.	Menjawab Pertanyaan	3,46	10,39	Baik
7.	Persentase	3,30	9,91	Baik
8.	Menyimpulkan	3,29	9,88	Baik

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa keseluruhan aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran telah dilakukan sesuai dengan langkah-langkah dalam proses pembelajaran, dimana siswa melakukan diskusi kelompok dan guru mengawasi dan memberikan masukan kepada siswa.

2) Angket Respon Guru dan Siswa

Setelah dihasilkan media gambar berbasis komputer yang dinyatakan valid oleh ahli media melalui tahap-tahap pengembangan, selanjutnya dilakukan uji coba yang dilakukan dengan menggunakan angket respon guru dan siswa. Teknik pelaksanaan uji coba pada penelitian ini dilakukan sebagai berikut: terlebih dahulu dilakukan pada uji coba satu-satu yang terdiri dari 5 orang siswa, uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 10 orang siswa, dan uji coba kelompok kelas yang terdiri dari 27 orang siswa. Uji coba dilakukan untuk melihat respon guru dan siswa terhadap media gambar berbasis komputer yang dikembangkan dengan cara membagikan angket dan wawancara langsung kepada siswa mengenai tanggapan terhadap media gambar berbasis komputer yang dikembangkan. Berdasarkan pengamatan pada uji coba satu-satu, kelompok kecil, dan kelompok kelas didapatkan bahwa siswa memberi respon positif terhadap pengembangan media gambar berbasis komputer tersebut. Hasil angket respon guru dan siswa yang diberikan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Hasil analisis respon Guru

No	Aspek Penilaian	Skor	JML %	Kategori
1	Aspek Pembelajaran	4,7	94	Sangat Baik
2	Aspek isi	3,9	78	Baik
3	Aspek bahasa	4	80	Baik

Tabel 9. Hasil analisis respon Siswa

No	Aspek Penilaian	Skor	JML %	Kategori
1	Aspek pembelajaran	4,4	88	Baik
2	Aspek isi	3,9	78	Baik
3	Aspek bahasa	4,0	80	Baik

3) Penilaian Hasil Belajar siswa

Setelah dihasilkan media gambar berbasis komputer yang dinyatakan valid oleh ahli media melalui tahap-tahap pengembangan, selanjutnya dilakukan uji coba operasional yang dilakukan dengan menggunakan *pre-post* tes. Pada uji coba kelompok kelas yang terdiri dari 27 orang, sebelum proses pembelajaran berlangsung guru memberikan soal *pre-tes* kepada siswa untuk mengetahui pengetahuan awal siswa tentang materi perkembangan teknologi. Selanjutnya dilakukan proses pembelajaran, dalam proses pembelajaran model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Numbered Head Together (NHT)* sehingga peserta didik dapat secara mandiri mempelajari tentang materi pembelajaran dengan media gambar berbasis komputer yang telah dikembangkan dan mendiskusikan dengan kelompok belajarnya tentang permasalahan yang diberikan oleh guru kemudian mempersentasikan di depan kelas. Setelah dilakukan pembelajaran kemudian siswa diberikan *post-test*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 2, hasil belajar siswa pada soal *pre-post tes* yang diberikan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10. Data Hasil Pre-test Siswa

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
21-40	Rendah	7	37%
41-60	Sedang	6	21%
Jumlah		13	58%
61-80	Tinggi	10	37%
81-100	Sangat Tinggi	4	5%
Jumlah		14	42%
		27	100%

Dari analisis deskriptif di atas dapat diketahui bahwa dari 27 orang siswa yang diberikan *pre-tes*, terdapat 10 orang siswa yang mencapai nilai sangat tinggi dengan persentase 42% dan 13 orang siswa yang mencapai nilai sangat rendah dengan persentase 58% pada tes tersebut. Hal ini berarti bahwa beberapa siswa telah memiliki pengetahuan awal yang cukup tentang materi perkembangan teknologi.

Tabel 11. Data Hasil *Post-test* Siswa

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
61-80	Tinggi	10	30%
81-100	Sangat Tinggi	17	70%
	Jumlah	27	100%

Setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar berbasis komputer dan diberikan *post-tes*, dari 27 orang siswa terdapat 10 orang siswa mencapai nilai tinggi dengan persentase 30% dan 17 orang siswa mencapai nilai sangat tinggi dengan persentase 70%. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran berbasis komputer yang dikembangkan dapat dikategorikan efektif digunakan pada siswa kelas V SD Negeri Gaddong I Kecamatan Bontoala Kota Makassar.

PEMBAHASAN

Keseluruhan pelaksanaan uji coba media gambar berbasis komputer untuk mata pelajaran IPS dengan materi pokok Peninggalan Sejarah Bercorak Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia berlangsung selama kurang lebih satu bulan dengan melibatkan 1 orang guru fasilitator dan 1 orang dosen yaitu ahli media dan ahli materi, serta melibatkan 5 orang siswa pada uji coba satu-satu, 10 orang siswa pada uji coba kelompok kecil, dan 27 orang siswa pada uji coba kelompok kelas V SD Negeri Gaddong I Kecamatan Bontoala Kota Makassar. Validasi, uji coba dan tes yang dilakukan adalah bentuk dari proses evaluasi produk media gambar berbasis komputer yang dikembangkan, sehingga umpan balik yang didapatkan baik itu berupa kritik, saran dan masukan menjadi bahan revisi dalam pengembangan media.

PENUTUP

Proses pengembangan media gambar berbasis komputer mengadaptasi model pengembangan Dick & Carey yang terdiri dari, tahap analisis kebutuhan, tahap perancangan pengembangan, tahap pengembangan produk, tahap evaluasi dan revisi produk akhir. Media

yang dikembangkan dikatakan efektif jika jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar tinggi sesuai dengan yang diharapkan. Seorang guru diharapkan selalu menggunakan media dalam proses pembelajaran, karena penggunaan media dalam proses pembelajaran diharapkan meningkatkan hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada Dr. Syarifuddin Sida, M. Pd. (Pembimbing I) dan Dr. Abd Azis Muslimin, M. Pd. (Pembimbing II). Sebagai pembimbing atas segala perhatian dan keikhlasan meluangkan waktu membimbing dan memberikan saran-saran pemikiran serta motivasi kepada penulis demi membantu penyelesaian tesis ini.

Selanjutnya ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE., MM., sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Dr. H. Darwis Muhdina, M. Ag., sebagai Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Sulfasyah, S. Pd., M. Pd., Ph.D, sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Dasar, yang memberi masukan dan koreksi untuk penyempurnaan tesis ini.
4. Dr. Ernawati, M.Pd, sebagai validator yang telah meluangkan waktunya untuk memeriksa dan memberikan saran terhadap perbaikan instrumen penelitian.
5. Sudirman S, S. Pd, selaku Kepala sekolah SD Negeri Gaddong I Makassar yang telah memberikan izin penelitian.
6. Helmia, S. Pd, selaku Wali Kelas VI telah memfasilitasi peneliti dalam mengumpulkan data serta menjadi rekan diskusi selama penelitian berlangsung.
7. Rekan-rekan mahasiswa Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar, atas segala bantuan dan

kerjasamanya selama penulis menjalani perkuliahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asnawir, Basyiruddin Usman. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Cahyani. (2016) *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Powerpoint pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V di SDN Wirokerten Bangun-tapan Bantul*.
- Carey W. Dick, and Carey, L & Carey, J. O. (2009). *The Systematic Design of Instruction*. New Jersey: Person.
- Gagne, R.M., et.al. 2012. *Principles of Instructional Design 5th Edition*. Belmont: Wadsworth, Cengage Learning.
- Jatmika, Maya. 2005. *Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, (online), Jilid 3, No. 1, (<http://www.Universitas Negeri Yogyakarta>, Diakses 10 April 2018).
- Hasnawati. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer*. Tesis tidak di-terbitkan, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Jamaluddin, dkk. 2014. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran ILMU PENGETAHUAN SOSIAL Dengan Menggunakan Media Gambar Kelas V SDN Osan*. *Jurnal Kreatif Taduloko* (online) Vol 3 No 3. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Taduloko. Diakses. 10 April 2018.
- Martini, 2014. *Pengembangan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Seni*. Tesis. Tidak diterbitkan. Makassar: Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar.
- Mudjiastuti, Sri. 2006. *SkrIlmu Pengetahuan Sosiali*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. UNESA. (online),<http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/ksdp/article/view/2905/0>, (diakses 5 April 2018)
- Putra, N. 2013. *Research & Development (penelitian dan Pengembangan)*. Jakarta: Raja Gra-findo persada.
- Priyanto, Dwi. 2009. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer*. Purwo-kerto: *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*.
- Riduwan, M. 2012. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Riana (2009), berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Komputer Pada Mata Pelaja-ran Seni Budaya/Seni Rupa SMP Kelas VII Semester I*”.
- Sadiman, Arief S., dkk. 2011. *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Peman-faatannya*. (Seri Pustaka Teknologi Pendidikan Nomor 6) Jakarta: Pustekom Dibud dan PT RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Somara, dkk. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Dreamweaver Model Tutorial Pada Mata Pelajaran Mengelola Isi Halaman Web Untuk Siswa Kelas XI Program Keahlian Multimedia Di Smk Negeri 3 Singaraja*. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informa-tika (JANAPATI)* (online) Volume 1 Nomor 2. Universitas Pendidikan Ganesha. Di-akses 10 April 2018.
- Syukur, Fatah. 2005. *Teknologi Pendidikan*. Semarang: Rasail.
- Smaldino, E., dkk. 2012. *Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar*. Jakarta: Prena-da Media Group.
- Uphe, Sarewigading. 2012. *Pengaruh Media Gambar*.

Wena, Made. 2011. Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer. Jakarta: Bumi Aksara.