

## PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *EDUTAINMENT* PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU KELAS VII SMP/SEDERAJAT

Rani Rahmadhani 1, Abna Hidayati 2

<sup>1</sup>Rani Rahmadhani 1, <sup>2</sup>Abna Hidayati 2

e-mail: ranirahmadhani19@gmail.com

### Abstract

Based on observations on the learning process of integrated social studies class VII in SMP Negeri 22 Padang, there are problems related to students' learning motivation which are motivated by monotonous and less varied learning. Therefore, this study aims to develop a valid and practical multimedia learning product for entertainment (edutainment) in accordance with the media eligibility criteria for integrated social studies subjects for grade VII junior high school/equivalent. This type of research is Research and Development (R&D), using a simplified Borg and Gall development model in accordance with research needs referring to five main steps including, 1) planning, 2) initial product development, 3) validity products, 4) trials, and 5) final products. The product validity test was conducted by 3 validators namely 1 material validator and 2 media validators. The product practicality test was conducted on 30 students of class VII<sup>1</sup> at SMP Negeri 22 Padang. Data collection instruments through observation, interviews, assessment formats and questionnaires. Based on the results of research and development of edutainment-based learning multimedia in integrated social studies subjects for grade VII junior high school/equivalent shows that the results of the material validation test include the criteria of "very good" with a value of the validator of 4.40 (88%), for aspects of the media including the criteria "Very feasible" with a value of validator I of 4.05 (81%) and validator II of 4.89 (98%). Furthermore, the practicality results of the product based on the trials that have been carried out include "very practical" criteria with an average value of 4.85 (97%). So, it can be concluded that edutainment-based multimedia learning in integrated social studies subjects for grade VII junior high school/equivalent is feasible and practically used to support the learning process to be more enjoyable.

**Keywords** : Development, Learning Multimedia, Edutainment, Integrated Social Sciences

### Abstrak

Berdasarkan pengamatan pada proses pembelajaran IPS Terpadu kelas VII di SMP Negeri 22 Padang, terdapat permasalahan terkait motivasi belajar peserta didik yang dilatarbelakangi oleh pembelajaran yang bersifat monoton dan kurang variatif. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk multimedia pembelajaran bernuansa hiburan (*edutainment*) yang valid dan praktis sesuai dengan kriteria kelayakan media untuk mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII SMP/Sederajat. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D), menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* yang disederhanakan sesuai dengan kebutuhan penelitian merujuk pada lima langkah pokok diantaranya, 1) perencanaan, 2) pengembangan produk awal, 3) validitas produk, 4) uji coba, dan 5) produk akhir. Uji validitas produk dilakukan oleh 3 validator yaitu 1 orang validator materi dan 2 orang validator media. Uji coba praktikalitas produk dilakukan kepada 30 orang siswa kelas VII<sup>1</sup> di SMP Negeri 22 Padang. Instrumen pengumpulan data melalui observasi, wawancara, format penilaian dan angket. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII SMP/Sederajat menunjukkan bahwa, hasil uji validasi materi termasuk kriteria "**sangat baik**" dengan nilai dari validator sebesar 4,40 (88%), untuk aspek media termasuk kriteria "**sangat layak**" dengan nilai dari validator I sebesar 4,05 (81%) dan validator II sebesar 4,89 (98%). Selanjutnya, untuk hasil uji kepraktisan produk berdasarkan uji coba yang telah dilakukan termasuk kriteria "**sangat praktis**" dengan nilai rata-rata sebesar 4,85 (97%). Jadi, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII SMP/Sederajat sudah layak dan praktis digunakan untuk menunjang proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

---

**Kata kunci :** *Pengembangan, Multimedia Pembelajaran, Edutainment, IPS Terpadu*

---



Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Edutainment* Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII SMP/Sederajat.  
©2020 by Rani Rahmadhani and Universitas Negeri Padang.

---

## Pendahuluan

Hakikat kebahagiaan kehidupan manusia di era modern saat sekarang ini adalah dapat memperoleh kemudahan dalam menjalankan setiap aktivitas kehidupan dengan adanya bantuan teknologi. Hadirnya perkembangan teknologi seperti digitalisasi yang pesat diharapkan juga dapat membantu memberikan dampak positif terhadap dunia pendidikan. Salah satunya adalah dengan memberikan kemudahan setiap orang untuk memperoleh pengalaman belajar.

Pendidikan sebagai salah upaya terencana yang dilakukan untuk memperluas wawasan ilmu pengetahuan, penanaman nilai-nilai kebaikan dan pendewasaan karakter individu peserta didik tentu selalu mendapat perhatian. Ekspektasi terhadap kemajuan dunia pendidikan di era modern saat sekarang ini tidak lagi sekedar terfokus kepada memperoleh pengalaman belajar saja, tetapi juga diharapkan dapat menghadirkan rasa senang dan nyaman saat proses pembelajaran tersebut berlangsung. Oleh sebab itu, konsep pembelajaran yang dikembangkan dalam dunia pendidikan kita saat ini hendaknya lebih menekankan kepada kesenangan peserta didik saat belajar dan saat sedang mengikuti proses pembelajaran di kelas. Sebab, konsep dasar dari proses pembelajaran dalam dunia pendidikan sejatinya adalah untuk mewujudkan peserta didik yang berkualitas secara keilmuan, namun juga siap secara mental dan berperilaku baik atau berkarakter (Hidyati, 2013 : 100).

Proses pembelajaran dalam dunia pendidikan sejatinya tidak bertumpu pada orientasi intelektual semata, tetapi juga memperhatikan aspek emosional peserta didik. Sebab, kunci utama agar terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien adalah saat aspek emosional peserta didik terpenuhi. Peserta didik lebih mampu dalam mengembangkan citra diri yang positif, mampu mempertahankan sikap dan perhatian penuh, tetapi tetap santai dalam mengikuti setiap proses pembelajaran. Belajar dalam kondisi menyenangkan sejatinya dapat menstimulus otak, membantu penyerapan informasi lebih cepat dan membantu memudahkan peserta didik dalam memahami setiap pembelajaran. Sehubungan dengan kondisi tersebut, dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa menjadi sesuatu yang penting untuk meningkatkan hasil belajar yang diinginkan (Hidayati, 2019: 131).

Melihat bagaimana fenomena di lapangan saat ini, pelaksanaan proses pembelajaran yang terjadi di sekolah masih belum berorientasi kepada pemenuhan aspek emosional tersebut. Proses pembelajaran masih berorientasi kepada target dan tuntutan penyelesaian materi. Sistem ini seakan memaksa atau menuntut peserta didik agar dapat menguasai bidang ilmu dengan muatan materi yang sedemikian abstrak dan padat dalam jangka waktu yang relatif singkat. Hal ini tentu menjadi tekanan dan menimbulkan perasaan jenuh dalam diri peserta didik.

Mata pelajaran IPS Terpadu khususnya di tingkat SMP merupakan salah satu bidang studi yang bersifat hafalan dengan muatan materi yang terbilang padat terintegrasi atas tiga kajian yaitu Geografi, Ekonomi dan Sejarah. Djahiri (1979) mengatakan bahwa IPS Terpadu (*social studies integrated*) merupakan suatu ilmu pengetahuan yang terintegrasi dari sejumlah konsep cabang ilmu yang berkaitan dengan sosial dan ilmu terkait lainnya yang disusun berdasarkan prinsip pendidikan untuk program pengajaran di sekolah.

Mata pelajaran IPS Terpadu ini sejatinya merupakan salah satu mata pelajaran menyenangkan apabila dibelajarkan dengan strategi belajar yang variatif, menyenangkan dan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, mata pelajaran ini berpeluang besar untuk tidak disukai apabila dibelajarkan secara monoton dan kaku karena akan menimbulkan kebosanan dan kesulitan dalam mengingat semua yang dipelajari.

Berdasarkan wawancara bersama salah seorang guru mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII di SMP Negeri 22 Padang pada hari Sabtu, 02 Maret 2019 di SMP Negeri 22 Padang, diperoleh beberapa informasi terkait permasalahan yang seringkali dirasakan selama proses pembelajaran berlangsung. Informasi tersebut juga didukung oleh pengamatan secara langsung penulis selama melaksanakan Program Pengalaman Lapangan Kependidikan (PPLK) selama kurang lebih lima

---

bulan terhitung sejak bulan Januari s/d Juni 2019 dan wawancara bersama beberapa siswa kelas VII secara acak.

Secara umum dapat disimpulkan bahwa permasalahan utama yang dirasakan adalah sebagian besar peserta didik belum termotivasi mengikuti pembelajaran IPS Terpadu. Hal ini karena peserta didik merasa kesulitan memahami inti pembelajaran, tertekan dengan orientasi pembelajaran yang mengharuskan penghafalan sekian banyak materi, dan kejenuhan dengan pola pembelajaran guru yang terlalu monoton serta kurang variatif seperti seringnya pemberian tugas meringkas. Hal ini menimbulkan fenomena pembelajaran yang kurang kondusif seperti yang tergambar saat pelaksanaan observasi di kelas, dimana siswa sering izin dan bermain diluar kelas, beberapa siswa terlihat asyik mengobrol, mengantuk dan merespon dengan pasif interaksi yang coba dibangun guru selama proses pembelajaran.

Guru menyadari siswa kurang termotivasi belajar karena belum memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan. Guru berpendapat bahwa perlu adanya pembaharuan dalam pelaksanaan proses pembelajaran tersebut dengan memaksimalkan peranan sumber belajar. Sebab, proses pembelajaran tidak hanya keterlibatan interaksi antara pendidik dengan peserta didik, tetapi juga penting untuk memaksimalkan penggunaan sumber belajar untuk membantu penyerapan informasi bagi peserta didik (Hidayati, 2019).

Salah satu upaya pengoptimalan peran sumber belajar adalah dengan menerapkan pembelajaran bermedia. Rusman (2012:162) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang memungkinkan siswa agar dapat mengerti, paham dan mengingat pembelajaran dengan mudah dalam jangka waktu yang lama dibandingkan hanya dengan penyampaian materi secara tatap muka dan ceramah saja selain itu Siswa yang terbiasa untuk menggunakan media berbasis IT secara tidak langsung mengembangkan kemampuan mereka di lapangan (Hendri & Anugrah, 2019). Oleh sebab itu, guru meyakini siswa akan lebih tertarik dan bersemangat apabila dibelajarkan dengan bantuan media pembelajaran karena dapat memfasilitasi indra penglihatan, pendengaran dan interaksi aktif siswa. Hanya saja, hingga saat ini guru masih terkendala dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai karena keterbatasan waktu dan keterampilan.

Sejauh ini upaya yang telah dilakukan oleh guru adalah memanfaatkan media presentasi menggunakan aplikasi perangkat lunak *Microsoft Office PowerPoint* baik yang dirancang sendiri maupun yang diambil di internet. Meninjau dari beberapa media presentasi yang digunakan guru, dapat dikatakan media tersebut belum layak dan menarik bagi siswa. Oleh sebab itu, perlu adanya pengembangan produk media yang dikemas dalam nuansa hiburan dan menarik bagi siswa. Sebab, hiburan yang di desain secara baik dari segi isi maupun tampilannya akan dapat memberikan efek positif bagi seseorang (Rauterberg, 2004).

Salah satu bentuk produk media yang bernuansa hiburan adalah multimedia pembelajaran berbasis *edutainment*. *Edutainment* sebagai suatu proses pembelajaran dirancang dengan memadukan muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan (Suyadi, 2010:222). Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dilakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Edutainment* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII SMP/Sederajat ”**.

### **Metode Pengembangan**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau biasa dikenal dengan istilah *Research and Development*. Menurut Sugiyono (2013:407) metode penelitian dan pengembangan tersebut adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

### **Model Pengembangan**

Dasar pengembangan produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*. Model Borg and Gall yang telah ada dan dikembangkan sejak tahun 1983 ini memiliki 10 langkah penelitian, namun dalam penelitian ini langkah tersebut disederhanakan menjadi lima langkah sesuai kebutuhan, yaitu :

## 1. Tahap perencanaan

Tahap awal yang dilakukan untuk merencanakan penelitian yaitu observasi lapangan dan studi pendahuluan. Observasi lapangan dilakukan pada saat proses pembelajaran IPS Terpadu berlangsung di kelas VII SMP Negeri 22 Padang. Tujuan observasi lapangan adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran di kelas baik guru maupun siswa sehingga dapat dianalisis solusi pemecahannya. Studi pendahuluan dilakukan untuk mengidentifikasi komponen-komponen yang terkait dengan permasalahan pembelajaran seperti materi pembelajaran, indikator pencapaian, dan mengumpulkan sumber yang diperlukan untuk pengembangan produk.

## 2. Pengembangan Produk Awal

### a. Menentukan Aplikasi Pengembang Produk

Software utama yang digunakan yaitu aplikasi *Microsoft Office Power Point* 2016. Sedangkan *software* pendukung yaitu aplikasi *Adobe Photoshope CS5*, *Wondershare Filmora*, dan *Sparkol Videoscribe 2.3.0* serta aplikasi *Wondershare QuizCreator 4.5.1.0*.

### b. Mengumpulkan dan Mempelajari Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran tersebut seperti promes, silabus, RPP, buku paket dan bahan ajar yang diperlukan. Perangkat yang dikumpulkan dianalisis dan dipelajari untuk dapat mengkonsepkan penyajian materi pada media.

### c. Membuat *Prototype* (Rancangan Media)

- 1) *Flowchart* merupakan bagan yang terdiri dari simbol-simbol yang menunjukkan langkah-langkah suatu program.
- 2) *Storyboard* merupakan sketsa atau visualisasi dalam bentuk gambar sederhana yang berisi keterangan-keterangan mengenai media yang akan dikembangkan.

### d. Membuat Produk Media

Produksi media dilakukan berdasarkan perencanaan yang telah disusun dengan perubahan menyesuaikan kepada kebutuhan.

## 3. Validitas Produk

Validasi materi untuk produk multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* ini dilakukan oleh (satu) orang validator yaitu guru mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII di SMP Negeri 22 Padang. Validasi media dilakukan oleh dua orang validator yaitu dosen program studi Teknologi Pendidikan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP.

## 4. Uji Coba Produk

Subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan produk ini yaitu 30 orang siswa kelas VII<sup>1</sup> di SMP Negeri 22 Padang.

## 5. Hasil Produk Akhir

Luaran yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu menghasilkan produk multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* yang layak untuk dijadikan sumber dan media pendukung pada proses pembelajaran IPS Terpadu kelas VII SMP/Sederajat.

Adapun instrumen atau alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi materi dan media serta angket uji praktikalitas. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif yang mendeskripsikan terkait validitas dan praktikalitas multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII SMP/Sederajat.

## Hasil Pengembangan dan Pembahasan

### A. Hasil Pengembangan

Tahap pertama yang dilakukan dalam pengembangan produk multimedia pembelajaran yaitu perencanaan. Tahap perencanaan ini terkait dengan kegiatan observasi lapangan dan studi pendahuluan. Kegiatan observasi dilaksanakan selama pembelajaran IPS Terpadu kelas VII di SMP Negeri 22 Padang. Berdasarkan kegiatan observasi tersebut, teridentifikasi beberapa permasalahan yaitu terkait :

1. Perlunya pengadaan multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* untuk menunjang keberlangsungan pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII agar lebih efektif, efisien dan menyenangkan bagi siswa.
2. Perlunya penggunaan multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* pada mata pelajaran IPS Terpadu untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* dapat memfasilitasi pembelajaran mandiri siswa menjadi lebih baik.

Sedangkan studi pendahuluan merupakan suatu kegiatan analisis kebutuhan pengguna, bersifat instruksional dan analisis sumber-sumber yang terkait dengan proses pembelajaran, pengembangan produk dan pemahaman panduan penelitian. Sebelum memulai pembuatan produk, studi pendahuluan yang perlu dilakukan adalah menyesuaikan dan mengkonsepkan materi pembelajaran agar sistematis, padat, jelas, ringkas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang dituntut.

Setelah menyelesaikan tahap perencanaan, selanjutnya dimulai pengembangan produk dengan langkah kegiatan diantaranya :

1. Menentukan aplikasi pengembang produk
2. Membuat *prototype* (rancangan produk) berupa *storyboard* dan *flowchart*
3. Membuat produk multimedia pembelajaran berbasis *edutainment*

Setelah tahapan pengembangan produk, tahap ketiga yang perlu dilakukan yaitu validasi dan revisi produk sebagai bentuk uji kelayakan produk sebelum diujicobakan ke lapangan. Berdasarkan penilaian, kritik dan saran yang diberikan oleh para ahli, maka dilakukan revisi atau perbaikan produk agar lebih baik dari sebelumnya dan memenuhi kriteria kelayakan media.

Adapun tahap keempat yaitu uji coba produk ke lapangan dengan jumlah *sample* penelitian terbatas. Pelaksanaan uji coba produk multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* ini dilaksanakan di kelas dan laboratorium komputer SMP Negeri 22 Padang. Proses pembelajaran di kelas dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dan satu kali pertemuan di laboratorium komputer. Produk media saat di kelas dioperasikan oleh guru dengan bantuan alat proyektor, sedangkan di laboratorium komputer langsung dioperasikan oleh siswa pada masing-masing komputer yang telah disediakan.

Uji coba produk yang dilakukan yaitu uji praktikalitas. Uji coba praktikalitas dilakukan untuk mencari tahu tingkat kepraktisan penggunaan produk berdasarkan respon dari pengguna yaitu peserta didik. Penilaian, kritik dan saran yang akan diberikan peserta didik dimuat dalam format penilaian berupa angket.

Setelah selesai melakukan perencanaan, pengembangan produk, validasi dan uji coba ke lapangan, maka diperoleh hasil penelitian dan pengembangan berupa produk multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* yang siap pakai dan diyakini dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran IPS Terpadu di kelas.

## **Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba**

### **1. Deskripsi Data Validitas**

#### **a. Validitas Materi**

Validasi materi produk multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* ini dilakukan oleh Ibu Herdawati, M.Pd selaku guru mata pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 22 Padang. Validasi materi ini dilakukan dengan cara mengisi angket penilaian materi dan memberikan masukan berupa komentar dan saran baik melalui tulisan maupun lisan kepada peneliti secara langsung. Berikut hasil penilaian materi yang diperoleh :

**Tabel 1. Hasil Penilaian Validasi Materi**

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor Penilaian
1.	Kesesuaian Materi dengan Kurikulum	1-4	4,50
2.	Kedalaman Materi	5-8	4,00
3.	Kebahasaan	9-13	4,40
4.	Evaluasi	14-20	4,57
<b>Jumlah</b>		<b>Rata-Rata</b>	<b>4,40</b>
		<b>Persentase</b>	<b>88%</b>

Berdasarkan nilai yang telah diperoleh dari ahli materi tersebut dapat disimpulkan bahwa materi yang terdapat pada produk multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* sudah memenuhi kriteria “**sangat baik atau sangat valid**”.

#### b. Validitas Media

Validasi media dilakukan oleh dua orang ahli media yaitu Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd (validator I) dan Bapak Septriyani Anugrah, S.Kom, M.Pd.T (validator II) selaku dosen dari program studi Teknologi Pendidikan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP. Berikut hasil penilaian media yang diperoleh :

**Tabel 2. Hasil Penilaian Validasi Media**

No.	Aspek	Item	Validator I	Validator II
1.	Desain Media	1-13	4,15	4,92
2.	Kelengkapan Media	14-17	4,00	4,75
3.	Kemudahan Penggunaan Media	18-20	4,00	5,00
<b>Jumlah</b>		<b>Rata-Rata</b>	<b>4,05</b>	<b>4,89</b>
		<b>Persentase</b>	<b>81%</b>	<b>98%</b>

Berdasarkan penilaian yang telah diperoleh dari kedua validator media tersebut dapat disimpulkan bahwa produk multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* yang dikembangkan sudah memenuhi kelayakan media dengan kriteria “**sangat baik atau sangat valid**”.

#### 2. Deskripsi Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas produk dilakukan kepada 30 orang siswa kelas VII.1 di SMP Negeri 22 Padang. Uji coba tersebut bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kepraktisan penggunaan media melalui penilaian siswa kepada tiga aspek yaitu tampilan media, penyajian materi, dan kebermanfaatan media dalam proses pembelajaran di kelas.

**Tabel 3. Hasil Praktikalitas Kelayakan Uji Coba Produk**

No	Aspek	Item	Rata-rata	Keterangan
1	Tampilan	1-11	4,83	Sangat Praktis
2	Penyajian materi	12-19	4,85	Sangat Praktis
3	Kebermanfaatan	20-25	4,87	Sangat Praktis
<b>Jumlah</b>		<b>25</b>	<b>4,85</b>	<b>Sangat Praktis</b>
<b>Persentase</b>				<b>97%</b>

---

Berdasarkan hasil penilaian tersebut, secara menyeluruh diperoleh rata-rata nilai sebesar 4,85 (97%) yang termasuk kriteria “**sangat praktis**”. Oleh sebab itu, produk multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* yang telah dikembangkan dapat dikatakan baik atau praktis secara tampilan, penyajian materi dan manfaat yang diberikan untuk digunakan pada pembelajaran IPS Terpadu kelas VII.

## Pembahasan

Multimedia pembelajaran secara sederhana sejatinya dapat kita katakan sebagai suatu pengkolaborasian pemanfaatan beberapa atau banyak media yang digunakan dalam suatu proses interaksi penyampaian pesan maupun informasi kepada peserta didik di kelas. Menurut Deni Darmawan (2012:55) karakteristik multimedia pembelajaran meliputi berbagai unsur seperti pengkonsepian materi yang *representative* secara *visual*, *audio*, dan *audio visual*, mencakup beragam media komunikasi dalam pemanfaatannya, memiliki kekuatan pada warna dan bahasa resolusi objek, tipe pembelajaran yang dikuatkan karena adanya variasi pembelajaran, respon pembelajar lebih kuat dan variatif, dapat mengukur proses dan hasil belajar secara mandiri, dapat dimanfaatkan secara klasikal atau individu, serta dapat dikemas secara *offline* maupun *online*.

Multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* merupakan suatu konsep pembelajaran bermedia yang berupaya menghadirkan pembelajaran yang berlangsung dalam suasana kondusif dan menyenangkan bagi peserta didik. Menurut Hamid (2011:17), *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang di desain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Konsep ini dilandasi atas tiga unsur yaitu perasaan gembira yang akan mempengaruhi otak dalam memproses, menyimpan dan mengambil informasi dengan mudah (Suyadi, 2010:228), pengembangan emosi positif dan optimalisasi potensi nalar peserta didik.

Pada hakikatnya, konsep dari multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* ini adalah berusaha untuk mengajarkan dan memfasilitasi interaksi sosial para siswa dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab di telinga maupun penglihatan mereka sehari-hari. Seperti contoh acara televisi, permainan yang terintegrasi komputer atau *video games*, musik, *website* dan perangkat multimedia lainnya.

Adapun muatan isi atau *content* yang ada pada multimedia berbasis *edutainment* tersebut memiliki lima komponen dasar diantaranya : 1) materi yang diselipkan humor untuk penunjang nuansa hiburan, 2) film atau video pendukung pemaparan materi, 3) musik, *audio* atau suara, 4) animasi atau gambar, 5) *games* atau permainan yang menyenangkan.

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh melalui penggunaan multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* menurut Magic (tanpa tahun) adalah sebagai berikut :1) menciptakan perasaan positif seperti senang maupun gembira yang akan mampu mempercepat proses pembelajaran, 2) menjadi batu loncatan untuk meraih prestasi belajar karena emosi peserta didik terkendali dan bisa mengembangkan nalar peserta didik, 3) meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, 4) mencapai hasil belajar yang optimal.

Nasution (dalam Suyadi, 2010:230) mengatakan bahwa mengajar dapat dikatakan berhasil apabila anak-anak belajar sebagai akibat dari usaha itu. Proses pembelajaran yang meliputi proses pengajaran dan pengelolaan kelas tujuan utamanya adalah bagaimana mengupayakan agar peserta didik dapat belajar, mau belajar dan merasa perlu untuk belajar. Hadirnya konsep *edutainment* pada sebuah multimedia, proses dan aktivitas pembelajaran tentu tidak lagi tampil dalam wajah atau kemasan yang menakutkan tetapi dalam wujud yang humanis dan dibarengi interaksi yang edukatif, terbuka dan menyenangkan.

Multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* dikembangkan menggunakan aplikasi *Microsoft Office PowerPoint 2016* dengan beberapa aplikasi pendukung yang lainnya untuk mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII SMP. Produk multimedia ini terlebih dahulu dinilai kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media sebelum diujicobakan ke sekolah. Penilaian kelayakan multimedia ini diperoleh melalui perhitungan data atau nilai yang diberikan oleh para ahli dan dikumpulkan melalui lembar

---

angket menggunakan analisis skala *Likert* dengan skor tertinggi lima poin, dan skor terendah adalah satu. Validasi atau penilaian dari aspek materi oleh ahli materi mencakup kesesuaian materi dengan kurikulum, kedalaman materi, kebahasaan dan evaluasi. Sedangkan validasi media oleh ahli media mencakup kepada aspek desain tampilan media, kelengkapan media dan kemudahan penggunaan media.

Penilaian terhadap praktikalitas media dilakukan dengan uji coba produk jumlah sampel terbatas yaitu sebanyak 30 orang siswa kelas VII.1 SMP Negeri 22 Padang. Penilaian mencakup kepada aspek tampilan media, penyajian materi dan kebermanfaatannya produk dalam menunjang proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Data penilaian siswa dikumpulkan melalui angket dan dianalisis menggunakan skala yang sama yaitu skala *Likert*.

Berdasarkan uji kelayakan dan uji praktikalitas yang telah dilakukan tersebut, maka diperoleh hasil akhir penilaian dalam bentuk angka dan persentase yang kemudian diterjemahkan ke dalam penilaian secara deskriptif kualitatif. Hasil akhir dari skor rata-rata produk multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII SMP dari segi kelayakan materi oleh ahli materi yaitu 4,40 atau dengan persentase 88% dimana termasuk kriteria “**sangat baik atau sangat valid**”. Sedangkan untuk aspek kelayakan media memperoleh penilaian sebesar 4,05 (81%) dari validator I dan 4,89 (97%) dari validator II dimana termasuk kriteria “**sangat layak atau sangat valid**”. Selanjutnya untuk hasil uji kepraktisan produk berdasarkan uji coba yang telah dilakukan termasuk kriteria “**sangat praktis**” dengan nilai sebesar 4,85 (97%). Jadi, dapat disimpulkan bahwa produk multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII SMP/Sederajat sudah layak atau valid digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat membantu pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

## Kesimpulan dan Saran

### Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII di SMP Negeri 22 Padang memperoleh penilaian “**sangat valid**” untuk aspek materi maupun media sehingga layak untuk diujicobakan.
2. Hasil uji praktikalitas media memperoleh penilaian “**sangat praktis**” dengan variabel kriteria mencakup tampilan, penyajian materi, dan manfaat penggunaan multimedia pembelajaran berbasis *edutainment* pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII di SMP Negeri 22 Padang.

### Saran

Berdasarkan kepada hasil pembahasan dan kesimpulan penelitian, maka diperoleh beberapa saran diantaranya :

1. Bagi para pendidik diharapkan mampu memanfaatkan produk media yang telah dikembangkan pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII khususnya di SMP Negeri 22 Padang secara optimal sehingga dapat termotivasi untuk menerapkan pembelajaran bermedia kedepannya.
2. Bagi siswa kelas VII diharapkan mampu menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan sebagai salah satu sumber belajar dan memfasilitasi pembelajaran secara mandiri.
3. Bagi seorang pengembang ataupun guru diharapkan agar dapat lebih meningkatkan pengetahuan dan kreativitas untuk mengembangkan dan memanfaatkan aplikasi pembuatan media berbasis digital agar dapat menghadirkan media interaktif yang semakin baik ke depannya.

### Daftar Rujukan

Agustriana, Nesna. 2013. Pengaruh Metode *Edutainment* dan Konsep Diri Terhadap Keterampilan Sosial Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7 (2). <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php-/jpu/article/view/3881>. Di-akses pada tanggal 22 September 2019



- 
- Deni Darmawan (2012). *Inovasi Pendidikan (Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia Dan Pembelajaran Online)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Djahiri, Kosasih.1979. Pengajaran Studi Sosial/IPS (Dasar-Dasar Pengertian Metodologi Model Belajar Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial). Bandung: LPPP-IPS;FKIS-IKIP Bandung.
- Hamid, Moh. Sholeh, *Metode Edutainment*. Jogjakarta: DIVA Press, 2011.
- Hidayati, Abna. (2013). Strategi Penerapan Pendidikan Karakter Bagi Siswa SD oleh Guru Agama Islam. *Pedagogi Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, XIII(1), 100-104. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pedagogi>. Diakses pada tanggal 10 Januari 2020
- Hidayati, Abna. 2019. The Analysis of influencing factors of learning style, teacher's perceptions and the availability of learning resources in elementary schools in elementary schools in Padang, West Sumatra. The 2018 International Conference on Research and Learning of Physics. Diakses pada tanggal 10 Januari 2020
- Hidayati, Abna., & Bentri, Alwen. (2019) *Interactive Media Design Based on Inquiry for Early Age Children*. Atlantis Press, 372, 131. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>. Diakses pada tanggal 12 Januari 2020
- Hendri, N., & Anugrah, S. (2019). *Development of Web-Based Materials Using Moodle Applications in E-learning System*. 372(ICoET), 272–275.
- Rauterberg, M. 2004. Positive Effects of Entertainment Technology on Human Behavior. *Kluwer Academic Press*. (Online), pp. 51—58, ([link.springer.com](http://link.springer.com),diakses 26 Juli 2019).
- Santoso. 2018. Penerapan Konsep *Edutainment* dalam Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Inopndas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1 (1), 61-68. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas-/index>. Diakses pada 17 Juli 2019
- Situmorang, 2013. *Penelitian dan Pengembangan (Research and Developmen)*. ([http://www.Penelitian-danPengembangan \(Research-and Development\).html.com](http://www.Penelitian-danPengembangan (Research-and Development).html.com) Diakses:04-Januari-2020)
- Sugiyono, 2013, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: ALFABETA)
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Yogyakarta: P.T. Pustaka Insan Madani.