

MANFAAT MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SD

Mamik Sumarmi

Abstrak

Perkembangan IPTEK terutama dalam system komunikasi informasi, di mana lingkungan sosial budaya menjadi lebih terbuka sehingga memungkinkan peserta didik berinteraksi edukatif. Dalam kondisi seperti ini pendidikan IPS akan dirasakan sebagai kebutuhan apabila memberikan kemampuan kepada mereka untuk dapat melakukan interaksi tersebut sepanjang hayat. Sumbangan IPS akan terasa apabila siswa dibekali potensi berpikirnya mengikuti perkembangan perubahan dalam kehidupan sosialnya, memperoleh pengetahuan, kemampuan, keterampilan fungsional. Selama ini masih banyak anggapan bahwa IPS tidak dapat memberikan sumbangan fungsional karena bidang studi masih dihindangi penyakit sebagai “hafalan” yang membosankan, guru kurang memanfaatkan multimedia dalam pembelajaran. Sisi lain pada masalah lingkungannya kurang mampu mempertajam wawasan serta kemandirian sebagai wahana pengembangan kreativitas dalam kondisi semangat belajar berkelanjutan. Adapun permasalahannya “Apa saja manfaat multimedia dalam pembelajaran IPS? Bagaimana memilih multimedia yang tepat dalam meningkatkan pembelajaran IPS?” Tujuan makalah untuk mengetahui manfaat multimedia dalam pembelajaran IPS dan membedakan multimedia yang tepat untuk penyajian materi yang berbeda-beda. Metode yang digunakan berupa kajian pustaka, observasi ke sekolah dan wawancara kepada beberapa guru tentang penggunaan multimedia dalam pembelajaran IPS. Kesimpulan dari makalah ini bahwa manfaat multimedia dalam pembelajaran IPS antara lain proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, kualitas belajar dapat ditingkatkan, proses belajar dan mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Sedangkan pemilihan multimedia yang tepat dalam pembelajaran IPS disesuaikan dengan materinya, hal ini akan mempermudah siswa menerima materi yang disajikan dan memperluas wawasan siswa serta menumbuhkan IPS sebagai pendidikan luar sekolah yang berakar pada budaya bangsa.

Kata Kunci: Multimedia, Pembelajaran IPS

A. PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses yang harus ditempuh oleh siswa, tetapi esensi dan hakikatnya harus dipahami oleh guru agar dalam pelaksanaannya guru dapat mengelola dan membimbing proses pembelajaran sesuai dengan kaidah-kaidah belajar yang efektif. Selain itu, guru akan dapat menciptakan kondisi dan suasana belajar yang optimal dalam rangka mendukung proses guna mencapai hasil belajar yang diharapkan. Oleh sebab itu, guru perlu belajar memahami hekekat belajar, factor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dan ciri-ciri perubahan yang disebabkan olah belajar.

Belajar sebagai suatu proses, artinya dalam belajar akan terjadi proses melihat, membuat, mengamati, menyelesaikan masalah atau persoalan, menyimak, dan latihan.

Dalam proses belajar, guru harus dapat membimbing dan memfasilitasi siswa supaya siswa dapat melakukan proses-proses tersebut. Proses belajar harus diupayakan secara efektif agar terjadi adanya perubahan tingkah laku siswa. Seseorang dapat dikatakan belajar karena indikasi melakukan proses tersebut secara sadar dan menghasilkan perubahan tingkah laku siswa yang diperoleh berdasarkan interaksi dengan lingkungan. Lingkungan yang dimaksud adalah nara sumber, teman, guru, situasi dan kondisi nyata, lingkungan alam, lingkungan buatan dan lain-lain yang dapat dijadikan sumber belajar siswa. Perwujudan perubahan tingkah laku dari hasil belajar adalah adanya peningkatan kemampuan siswa sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, relative bersifat permanen, kontinyu dan fungsional.

Belajar menurut definisi yang lama adalah penguasaan pengetahuan sebanyak-banyaknya untuk menjadi cerdas atau membentuk intelektual. Siswa lebih banyak menghafal pengetahuan yang diberikan melalui beberapa mata pelajaran, bahkan hanya mengingat-ingat semua pengetahuan yang dibacanya. Akibat cara belajar seperti ini aspek pemahaman siswa kurang diperhatikan karena lebih diutamakan hasil hafalan atau penerimaan informasi yang berkaitan dengan stimulus dan respon yang dibangun.

Belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, faktor dari dalam dan factor dari luar. Faktor dari dalam diri siswa antara lain kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan dan kesehatan., serta kebiasaan siswa. Salah satu hal penting dalam kegiatan belajar yang harus ditanamkan dalam diri siswa bahwa belajar yang dilakukannya merupakan kebutuhan dirinya. Minat belajar berkaitan dengan seberapa besar individu merasa suka atau tidak sukaterhadap sesuatu yang dipelajari siswa. Minat inilah yang harus dimunculkan lebih awal dalam diri siswa. Minat, motivasi, dan perhatian siswa dapat dikondisikan oleh guru. Setiap individu memiliki kecakapan yang berbeda-beda, dapat dikelompokkan sangat cepat, sedang, dan lambat. Proses pemahamannya berbeda juga , misalnya dengan cara perantara visual, verbal, atau harus dibantu dengan alat/media.

Faktor dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah lingkungan fisik dan non fisik (termasuk suasana kelas, dalam belajar, seperti riang gembira, menyenangkan), lingkungan social budaya, lingkungan keluarga, program sekolah (termasuk dukungan komite sekolah), guru, pelaksanaan pembelajaran, dan teman sekolah. Guru merupakan factor yang paling berpengaruh terhadap proses maupun hasil belajar, harus memiliki kompetensi dasar yang disyaratkan dalam profesi guru.

Definisi belajar yang umum diterima saat ini bahwa belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru, secara keseluruhan sebagai pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan kemampuan sebelumnya dengan kemampuan setelah mengikuti pembelajaran.

Istilah pembelajaran menurut Nursid Sumaatmadja yang ditulis dalam modul Konsep Dasar IPS 2002 menjelaskan bahwa pembelajaran secara umum merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan dalam tingkah laku sebagai hasil interaksi antara dirinya dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidup. Secara lengkap pembelajaran dapat dirumuskan bahwa belajar ialah suatu proses yang dilakukan oleh

individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Beberapa prinsip yang menjadi landasan pengertian pembelajaran antara lain a) pembelajaran sebagai usaha memperoleh perubahan tingkah laku artinya seseorang yang telah mengalami pembelajaran akan berubah tingkah lakunya, tetapi tidak semua perubahan tingkah laku sebagai hasil pembelajaran, b) hasil pembelajaran ditandai dengan perubahan tingkah laku secara keseluruhan, artinya bahwa perubahan tingkah laku sebagai hasil pembelajaran adalah meliputi semua aspek tingkah laku dan bukan hanya satu atau dua aspek saja, tetapi aspek kognitif, afektif dan motorik, c) pembelajaran merupakan suatu proses artinya pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang berkesinambungan di dalam aktivitas yang sistematis dan terarah, d) proses pembelajaran terjadi karena adanya sesuatu yang mendorong dan ada suatu tujuan yang akan dicapai artinya aktivitas pembelajaran itu terjadi karena ada sesuatu yang mendorong dan sesuatu yang ingin dicapai, e) pembelajaran merupakan bentuk pengalaman, artinya kehidupan melalui situasi yang nyata dengan tujuan tertentu.

Beberapa prinsip pembelajaran yang harus dimengerti oleh seorang guru, maka guru juga harus terampil memilih dan menggunakan metode dan kelengkapan peralatan pembelajaran. Salah satu pembelajaran di SD adalah Pendidikan IPS. IPS sebagai bidang pendidikan, tidak hanya membekali peserta didik dengan pengetahuan social, melainkan lebih jauh daripada itu berupaya membina dan mengembangkan mereka menjadi SDM Indonesia yang berketerampilan social dan intelektual sebagai warga Negara yang memiliki perhatian serta kepedulian social yang bertanggungjawab merealisasikan tujuan nasional. Kehidupan di masyarakat dan bermasyarakat yang terus berkembang, menjadi landasan bagi pengembangan IPS sebagai bidang pendidikan sesuai dengan tuntutan perubahan serta kemajuan kehidupan tersebut.

Perubahan serta kemajuan kehidupan manusia sebagai warga Negara meliputi semua aspek dari masing-masing ruang lingkungannya. Sebagai pokoknya adalah kehidupan manusia di masyarakat atau manusia dalam konteks social meliputi hubungan social, ekonomi, psikologi social, budaya, sejarah, geografi dan aspek politik. Ruang lingkup kelompoknya meliputi keluarga, rukun tetangga, rukun kampung, warga desa, organisasi masyarakat, sampai ke tingkat bangsa. Ditinjau dari ruangannya meliputi tingkat local, regional sampai ke tingkat global. Sedangkan dari proses interaksi sosialnya meliputi interaksi dalam bidang kebudayaan, politik dan ekonomi. Tiap unsur yang menjadi subsistem dari ruang lingkup tersebut berkaitan satu sama lain sebagai cerminan kehidupan social manusia dalam konteks masyarakat. Dengan demikian ruang lingkup itu tidak hanya luas cakupannya, tapi juga meliputi aspek dan unsur yang besar kuantitasnya. Untuk menyesuaikan lingkup tersebut dengan jenjang pendidikan dan tingkat kemampuan siswa didik, merupakan tugas guru IPS untuk menyeleksi baik yang berkenaan dengan aspek maupun berkenaan dengan ruang dan permasalahannya.

Materi IPS yang berupa kehidupan sosial manusia dengan segala aspek dan permasalahannya, tidak selalu dapat kita pelajari secara langsung dari sumber utamanya di masyarakat.. Hal-hal yang tidak dapat diamati dan dipelajari sesuai dengan keadaan aslinya di lapangan sering membuat siswa menghafal pelajaran tersebut tanpa mengetahui keadaan yang sesungguhnya. Oleh sebab itu guru perlu alat peraga atau

model atau perantara yang menyerupai keadaan sebenarnya yang disebut media pembelajaran.

Selaku guru IPS dituntut untuk menyadari bahwa Tanah Air Indonesia ini sangat luas. Oleh karena itu terjadi persebaran dan perbedaan tempat tugas kita, dan juga perbedaan tempat peserta didik mempelajari IPS ini. Mereka yang tinggal di kota-kota terutama di pulau Jawa, hampir dapat menyaksikan segala kemajuan yang dialami oleh kehidupan social sampai saat ini. Namun bagi guru dan peserta didik yang bertempat di bagian pelosok dari Nusantara yang luas ini, tidak selalu dapat menyaksikan secara langsung peristiwa dan kemajuan jaman sekarang. Oleh sebab alat perantara yang kita sebut media, sangat membantu proses mengajar-membelajarkan IPS.

Pada dasarnya perkembangan media terbagi menjadi dua fase, *old media* (media lama) dan *new media* (media baru). Media lama terdiri atas surat kabar, stasiun radiodan berita TV. Surat kabar sebagai salah satu contoh media cetak mampu memberikan informasi bagi pembacanya melalui tulisan-tulisannya. Tetapi media cetak dianggap kurang menarik ketika media ini tidak mampu memunculkan *feedback* (umpan balik) bagi pembaca terhadap pihak surat kabar. Kemudian berkamufase menjadi media elektronik seperti pesawat radio dan TV. Radio menjadi media yang mampu memunculkan umpan balik, berbeda dengan surat kabar. Misalkan seorang pendengar menelpon stasiun untuk sekedar me-request lagu kesukaannya, atau berkirim salam pada sahabat karib. Selanjutnya TV merupakan media hiburan yang tidak hanya bersifat audio, namun juga visual. Selain itu TV juga mampu menghasilkan *feedback* seperti halnya radio. Media lama nampaknya mulai dirasa tidak efektif dan mengalami “kematian” tepatnya ketika media mulai menggerogoti demokrasi. Saat demokrasi Amerika rapuh, mempengaruhi kebebasan di Indonesia yang juga terancam. Berkembangnya tehnologi mengubah media lama menjadi media baru.

Media baru memungkinkan massa untuk bersinggungan langsung dengan ruang pribadi karena media baru tersedia dalam perangkat telepon seluler. Selain itu, media baru jelas terlihat perbedaannya dengan media lama dilihat dari perspektif kebiasaan penggunaannya. Misalnya TV. Penikmat acara TV akan terus-terusan menonton acara yang disukai sehingga akan membentuk suatu rutinitas bagi penontonnya. Hal ini berbeda dengan media baru yang tidak menimbulkan rutinitas karena masyarakat dapat melihatnya kapan saja, sebagai contoh media barunya ialah internet. Internet dapat diakses penggunaanya kapan saja dengan berbagai informasi yang disajikan. Internet mulai dikenal pada penghujung abat 21. Berbeda dengan media lama., *new media* merupakan media yang berbasis tehnologi computer, khususnya internet itu sendiri.

Perubahan media saat ini terjadi di mana-mana. Sejak kemunculan internet, media perlahan-lahan merubah bentuknya, strateginya, langkahnya, untuk lebih efektif mempengaruhi masyarakat dengan isi dan cara penyajian yang baru.

Masyarakat informasi, itu istilah yang sangat memegang peranan penting dalam era media baru dan perubahannya. Artinya apa? Artinya adalah setiap orang di seluruh penjuru dunia memiliki akses untuk membuka cakrawala informasi seperti layaknya fungsi wartawan pada era media konvensional. Hal ini terjadi secara perlahan-lahan sampai akhirnya berkembang sangat cepat sehingga mempengaruhi keseimbangan kekuatan di dalam masyarakat.

Internet, yang pada awal kelahirannya tidak terlalu kelihatan kekuatannya, karena akses internet yang memang hanya dimiliki beberapa orang, kini menjadi membumi, karena sekarang setiap orang hampir selalu terhubung dengan internet (seperti apa yang terjadi pada tren alat komunikasi mobile di awal kelahirannya). Inilah yang disebut era digital. Dan ini yang membuat masyarakat juga naik statusnya, hampir sama dengan pembuat berita profesional, karena memiliki kekuasaan untuk memberikan pandangan atas informasi dan peristiwa yang terjadi di masyarakat.

Konvergensi pun terjadi di mana-mana. Semua saling balapan melengkapi dirinya masing-masing dengan fitur-fitur baru era digital. Seperti media massa, telekomunikasi, internet dan software komputer yang muncul dengan berbagai keunggulan. Semua berkontribusi dirinya untuk memenuhi fungsinya sebagai fitur komunikasi massa yang bila dimodel-komunikasikan sangat cocok menggunakan pola SMCR oleh Wilbur Schramm.

Terlepas dari *historical*-nya, bagaimana media massa ada dari masyarakat tradisional, industrial, dan akhirnya menjadi masyarakat informasi, penemuan-penemuan yang mempengaruhi media massa telah banyak mewarnai sepanjang tahap tersebut, misalnya telepon, media cetak, film, media rekaman (seperti CD misalnya), tv satelit dan tv kabel, dan broadcasting.

Komunikasi massa yang diterapkan oleh media massa ini pada dasarnya tidak terlepas dari potensi tipe komunikasi yang dibagi jenisnya menjadi komunikasi intrapersonal, komunikasi interpersonal, komunikasi kelompok, komunikasi kelompok kecil dan komunikasi kelompok besar. Tipe komunikasi ini jika dalam komunikasi massa, bisa dicontohkan dengan munculnya istilah personal assistant, e-mail, multi-user video game, telecourse, dan website/ blog.

Jika kita balik lagi bicara tentang media baru, inti perubahannya sebenarnya ada lima poin, yakni, digitalisasi, interaktif, generasi audiens (masyarakat informasi), komunikasi asynchronous (komunikasi tertunda), audiens yang lebih tersegmentasi, dan pola multimedia. Ketika bicara tentang digitalisasi, semua media konvensional seperti koran, tv, radio sama-sama merubah bentuk mereka menjadi serba digital, seperti misalnya HDTV dan website. Interaksi antara media dengan audiens, produsen dengan customer, audiens dengan audiens, pun menjadi lebih kuat dibanding media konvensional. Masyarakat informasi pun semakin populer statusnya dipakai oleh semua orang yang memiliki berbagai macam kepentingan. Komunikasi tertunda juga kerap menjadi momok yang terjadi di era media baru, karena hasil komunikasi massa bisa dilihat kapan saja, ditindaklanjuti kapan saja, dibuka kapan saja. Audiens yang lebih personal, lebih segmentasi, juga merupakan target media di era media baru. Sementara pola multimedia memang kerap menjadi tool buat media-media dalam menyajikan konten berita, informasi dengan berbagai bentuk menarik, seperti misalnya dalam situs berita, dalam tv internet, dalam web blog-web blog, dalam forum tanya jawab di web, dan lain sebagainya.

Dari uraian tentang belajar, pembelajaran, media pembelajaran, media baru, serta pengetahuan tentang Pendidikan IPS di SD dan ruang lingkungannya, perlu dibahas permasalahan “Apa Manfaat Multimedia dalam pembelajaran IPS di SD?”

B. KAJIAN PUSTAKA

1. Multimedia

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri atas teks, grafik, gambar foto, audio, dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensisi (berurutan) contohnya TV dan film.

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia pembelajaran interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game.

Jadi multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran., dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pikiran., perasaan, perhatian, dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi., bertujuan, terkendali.

2. Pembelajaran IPS SD

Dalam pembelajaran IPS diilhami oleh pemikiran Piaget, yang menurutnya ada tiga bentuk pengetahuan manusia berdasarkan sumber dan cara penstrukturannya, yaitu pengetahuan fisik, pengetahuan logika-matematika dan pengetahuan social. Dasarnya adalah kedewasaan, pengalaman fisik, pengalaman logika-matematika, transmisi social dan proses keseimbangan atau proses pengaturan diri. Ada beberapa pembelajaran IPS yaitu:

a. Pembelajaran IPS yang berorientasi pada proses berpikir.

Robert A. Wilkins, 1990 menyatakan bahwa dalam kehidupan masyarakat yang terus menerus mengalami perubahan, pembelajaran IPS harus menekankan pada pengembangan berpikir. Ada beberapa cara berpikir yang dikemukakan oleh ahli psikologi yaitu:

- 1) Berpikir kritis. Yaitu cara berpikir disiplin dan dikendalikan oleh kesadaran. Cara berpikir ini mengikuti alur logika dan rambu-rambu pemikiran yang sesuai dengan fakta
- 2) Berpikir imajinatif, yaitu alur bebas yang tidak dikendalikan secara sadar dan sering kali bersifat subyektif. Tipe berpikir ini terutama digunakan oleh anak-anak, akan tetapi kadang-kadang oleh orang dewasa yang terdidik. Misalnya melamu atau berimajinasi.
- 3) Berpikir bebas. Pemikiran ini kadang-kadang menjadi terobosan untuk mencari pandangan baru terhadap subyek. Informasi yang tidak relevan dan ide liar dapat muncul dan memasuki alur berpikir.

Dalam pembelajaran IPS banyak sekali model yang dapat mengembangkan proses berpikir siswa, diantaranya:

- 1) model *refletive inquiry* yaitu pengembangan kemampuan mengambil keputusan. Kemampuan ini secara esensial berfungsi saling melengkapi dengan kemampuan memecahkan masalah.
- 2) model berpikir induktif, ini bertujuan untuk mendorong para pelajar menemukan dan mengorganisasikan informasi, menciptakan nama suatu konsep dan menjajagi berbagai cara agar lebih terampil dalam menyikapi dan mengorganisasikan informasi
- 3) model latihan penelitian, model ini dirancang untuk melibatkan pelajar dalam proses penalaran mengenai hubungan sebabakibat dan menjadikan mereka lebih fasih, cermat dalam mengajukan pertanyaan, membangun konsep, merumuskan dan mengetes hipotesis
- 4) model penelitian social: dikembangkan dengan menggunakan metode keilmuan antropologi, sejarah, geografi, psikologi social dan sosiologi.

b. Pembelajaran IPS berorientasi pada proses inkuiri

Pembelajaran ini berorientasi pada pengembangan berpikir dengan mempertimbangkan kehidupan social budaya masyarakat. Pembelajaran inkuiri ini ada ada tiga cirri, yaitu adanya aspek sosial dalam kelas yang dapat menumbuhkan terciptanya suasana diskusi kelas, adanya penetapan hipotesis sebagai arah dalam pemecahan masalah, dan mempergunakan fakta sebagai pengujian hipotesis.

c. Pembelajaran IPS yang berorientasi pada proses pembentukan konsep

Pembentukan konsep ini terdiri dari 3 macam pengertian yaitu fakta, konsep dan generalisasi. James A. Banks mengemukakan pengertian fakta, konsep, generalisasi dan teori. Fakta adalah satuan peristiwa atau hal-hal tertentu yang merupakan data mentah atau pengamatan ilmuwan social. Fakta biasanya dinyatakan dalam bentuk pernyataan yang bersahaja dan positif. Fakta adalah data actual. Konsep adalah istilah atau ungkapan abstrak yang berguna untuk menggolongkan atau mengkategorikan sekelompok hal, ide atau peristiwa. Istilah yang member label atau nama pada kelompok obyek yang sama, atau memiliki kesamaan tertentu disebut konsep. Generalisasi adalah pernyataan tentang hubungan hubungan dari dua konsep atau lebih. Generalisasi merupakan alat berguna bagi kita untuk menyatakan hubungan diantara fakta-fakta atau informasi yang kita peroleh menurut cara yang sangat tersusun rapi dan sistematis

C. PEMBAHASAN

1. Manfaat Multimedia dalam Pembelajaran IPS SD

Pada awalnya multimedia hanya menakup media yang menjadi konsumsi indra penglihatan (gambar diam, teks, gambar gerak video, dan gambar gerak rekaan/animasi), dan konsumsi indra pendengaran (suara) dan juga berupa (berwujud). Dalam perkembangannya multimedia mencakup juga kinetik (gerak) dan bau yang merupakan konsumsi indra penciuman. Multimedia mulai memasukkan unsure kinetic sejak diaplikasikan pada petunjuk film 3 dimensi yang digabungkan dengan gerakan

pada kursi tempat duduk penonton. Kinetik dan film 3 dimensi membangkitkan *sense* realistis.

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Manfaat di atas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu:

- a. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti peta, prasasti.
- b. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti Candi Borobudur, rumah, gunung.
- c. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, siklus air, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga.
- d. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju.
- e. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun
- f. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Pendapat lain dari Sudjana dan Rivai, 1992 mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa adalah:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- c. Metode mengajarkan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain.

Adapun media pembelajaran IPS adalah sarana untuk mendekatkan siswa dengan sumber belajar melalui penggunaan metode yang relevan. Terdapat beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS yaitu:

- a. Media gambar, berupa foto obyek, sketsa gambar, peta dan denah yang berhubungan dengan materi pembelajaran IPS
- b. Media multimedia yang menampilkan suara dan gambar bergerak yang berhubungan dengan pembelajaran IPS

Selanjutnya karakteristik Multimedia pembelajaran IPS adalah:

- a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsure audio dan visual
- b. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna

- c. Bersifat mandiri, dalam pengertian member kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bias menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

D. KESIMPULAN

Materi IPS yang berupa kehidupan sosial manusia dengan segala aspek dan permasalahannya, tidak selalu dapat kita pelajari secara langsung dari sumber utamanya di masyarakat. Hal-hal yang tidak dapat diamati dan dipelajari sesuai dengan keadaan aslinya di lapangan sering membuat siswa menghafal pelajaran tersebut tanpa mengetahui keadaan yang sesungguhnya. Oleh sebab itu guru perlu alat peraga atau model atau perantara yang menyerupai keadaan sebenarnya yang disebut media pembelajaran.

Multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran., dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pikiran., perasaan, perhatian, dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi., bertujuan, terkendali

Adapun manfaat multimedia dalam pembelajaran IPS adalah:

1. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti peta, prasasti.
2. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti Candi Borobudur, rumah, gunung.
3. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti system tubuh manusia, siklus air, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga.
4. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju.
5. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun
6. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- _____. 2007. Buku Panduan Pengembangan Multimedia Pembelajaran. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Anitah W, Sri, dkk. 2014. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta. Universitas Terbuka.
<http://hendrejosh.wordpress.com/2012/10/30/apa-yang-dimaksud-dg-multimedia-apa-sajakah-perbedaan-media-baru-dg-media-lama-konvensional>, diakses tanggal 10 10 2016
<http://murni-uni.blogspot.co.id/2011/06/manfaat-multimedia>
- Sumaatmadja, Nursit, dkk. (2002). *Konsep Dasar IPS*. Jakarta. Universitas Terbuka.