



## PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATERI KEHIDUPAN SOSIAL MASYARAKAT INDONESIA

Neni Wahyuningtyas, Febty Andini Dwi Rosita

*neni.wahyuningtyas.fis@um.ac.id; febtyandinixis214@gmail.com*

Universitas Negeri Malang, Indonesia.

### ARTICLE INFO

Received: 4<sup>th</sup> May 2019

Revised: 27<sup>th</sup> June 2019

Accepted: 30<sup>th</sup> June 2019

Published: 30<sup>th</sup> June 2019

### Permalink/DOI

10.17977/um020v13i12019p34

Copyright © 2019, *Sejarah dan Budaya*. All right reserved

Print ISSN: 1979-9993

Online ISSN: 2503-1147

### ABSTRACT

The educators must be getting out of their comfort zone and carry out cultural transformation. Educators need to do a mindset reconstruction and take concrete actions to improve learning. One of the study material in social studies learning that needs to be improvised, namely historical content. Learning that contains historical content now faces many problems or problems. These problems include; 1) weak use of theory, 2) lack of imagination, 3) reference to state oriented textbooks, and 4) tendency to not pay attention to the phenomenon of globalization. This research method uses a research design for developing a 4-D model (four D models). The results show that the material validation developed has a percentage value of 88.75%. Media validation obtained a percentage value of 91.66%. Auhors concludes that the multimedia developed has been valid and feasible to be tested. In order to package social studies learning that contains historical content with interest and is able to project past events in front of students it requires improvisation and innovation in the learning process. To realize that, we have to use an interactive multimedia.

### KEYWORDS

*development, multimedia, interactive, android*

### ABSTRAK

Saat ini sudah saatnya pendidik harus keluar dari zona nyaman mereka dan melakukan transformasi kultural. Pendidik perlu melakukan rekonstruksi mindset dan melakukan tindakan nyata guna mengimprovisasi pembelajaran. Salah satu bahan kajian dalam pembelajaran IPS yang perlu untuk diimprovisasi yaitu muatan sejarah. Pembelajaran yang memuat content sejarah saat ini menghadapi berbagai persoalan atau permasalahan. Permasalahan tersebut mencakup; 1) lemahnya penerapan teori, 2) lemahnya imajinasi, 3) landasan buku teks yang *state oriented*, serta 4) kecenderungan untuk mengabaikan fenomena globalisasi. Metode penelitian ini memanfaatkan instrumen penelitian pengembangan model 4-D (four D models). Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa validasi materi yang telah dikembangkan memperoleh nilai persentase sebesar 88,75%. Validasi media memperoleh nilai persentase sebesar 91,66%. Dari keseluruhan hasil bisa dikatakan bahwa multimedia yang dikembangkan telah valid dan layak untuk diujicobakan. Untuk merancang pembelajaran IPS yang memuat konten sejarah dengan menarik dan mampu memproyeksikan peristiwa masa lampau ke hadapan peserta didik dibutuhkan improvisasi dan inovasi di dalam proses pembelajaran. Salah satu cara untuk merealisasi hal tersebut dan sekaligus menjawab tantangan Revolusi Indisutri 4.0 di bidang pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan penggunaan multimedia interaktif.

### KATA KUNCI

*pengembangan, multimedia, interaktif, android.*

## PENDAHULUAN

Peningkatan mutu dan kualitas pendidikan merupakan langkah yang harus selalu dilakukan dalam rangka mewujudkan pendidikan yang lebih baik. Salah satu upaya meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan adalah mengoptimalkan proses pembelajaran. Selama mengoptimalkan proses pembelajaran, dibutuhkan suasana yang bisa memicu interaksi, baik antara pendidik dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, maupun peserta didik dengan bahan pelajaran (Rokhmah, 2017)

Berdasarkan Permendikbud RI No.65 tahun 2013 tentang standar proses dijelaskan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Wahyuningtyas, 2017). Dari pernyataan tersebut dapat kita cermati bahwasanya dalam proses pembelajaran diperlukan kemampuan peserta didik dalam mencari dan menemukan secara mandiri kebutuhan dalam belajarnya. Selain itu, sumber belajar peserta didik tidak hanya mengacu dari pendidik melainkan dari berbagai aneka sumber belajar yang dapat menunjang dalam kelancaran proses pembelajaran. Peserta didik juga dituntut untuk mempunyai alternatif jawaban tidak hanya bertumpu pada satu jawaban tunggal, melainkan kemungkinan jawaban yang kebenarannya dari berbagai segi.

Guna mewujudkan hal tersebut diperlukan kesadaran dari para pendidik untuk berani melakukan variasi di dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang bervariasi dan menggugah motivasi, minat dari peserta didik sangat diperlukan di masa Revolusi Industri 4.0 seperti dewasa ini. Apalagi guna menghadapi tantangan era Revolusi Industri 4.0, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan Indonesia memberikan kebijakan, yaitu dalam penerapan Kurikulum 2013 harus mampu mewujudkan dan mendorong proses implementasi media baru (*new media*) dalam dunia pendidikan. Melalui pemanfaatan media baru ini, diharapkan pendidik-pendidik dapat membangun kemampuan jaringan informasi melalui belajar jarak jauh, membuka jaringan informasi bagi peserta didik, menyebarluaskan materi pembelajaran dengan kualitas standar, dan mendorong penguatan upaya efisiensi dan efektivitas kebijakan administrasi pendidikan (Dirjen Pendidik dan Tenaga Kependidikan, 2018).

Saat ini sudah saatnya pendidik harus keluar dari zona nyaman mereka dan melakukan transformasi kultural. Jika saat ini masyarakat telah beralih ke masyarakat digital, maka pendidik juga harus segera mentransformasikan diri, baik secara teknik maupun sosio-kultural mengakrabkan diri dengan dunia digital. Pendidik perlu melakukan rekonstruksi *mindset* dan melakukan tindakan nyata guna mengimprovisasi pembelajaran.

Salah satu bahan kajian dalam pembelajaran IPS yang perlu untuk diimprovisasi yaitu muatan sejarah. Menurut Subakti (2010: 2), pembelajaran yang memuat *content* sejarah saat ini menemui banyak persoalan atau permasalahan. Permasalahan tersebut mencakup; 1) lemahnya pemakaian teori, 2) lemahnya imajinasi, 3) landasan buku teks

yang *state oriented*, serta 4) kecenderungan untuk mengacuhkan fenomena globalisasi. Selain itu, Prasetyawati (2012:1) menjelaskan jika saat pembelajaran berlangsung umumnya pendidik masih memakai model pembelajaran konvensional, yakni pendidik menjelaskan dan peserta didik mendengarkan. Model pembelajaran konvensional menjadikan pembelajaran kurang menarik dan berdampak pada kurangnya keterlibatan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik seringkali hanya menyimak dan menerima apa yang dijelaskan pendidik namun belum dapat mengutarakan opininya secara lugas dan terbuka.

Oleh karena itu, dibutuhkan improvisasi dan inovasi untuk mengemas pembelajaran IPS yang memuat *content* sejarah dengan menarik dan mampu memproyeksikan peristiwa masa lampau ke hadapan peserta didik. Salah satu cara untuk merealisasi hal tersebut dan sekaligus menjawab tantangan Revolusi Industri 4.0 di bidang pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan penggunaan multimedia interaktif.

## METODE

Rancangan penelitian pengembangan model 4-D (*four D models*) digunakan sebagai metode penelitian ini. Model ini terdiri dari empat tahap yaitu: *define* (penjabaran), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran) (Thiagarajan, 1974:5). Setiap tahap membutuhkan analisis yang teliti dari peneliti.

Adapun alasan pemilihan model ini yaitu model 4-D tepat diberlakukan karena lebih detail, sederhana, dan sistematis. Hal ini terlihat jelas pada masing-masing tahap pengembangan yang wajib dilakukan oleh peneliti. Sehingga harapan peneliti model ini dapat membantu memudahkan untuk melakukan proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *Android* pada materi Kehidupan Sosial Masyarakat Indonesia secara terstruktur.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari  
 $\sum x$  = Jumlah jawaban subjek uji coba  
 $\sum x_i$  = Jumlah jawaban ideal  
 100% = Bilangan konstan

**Gambar 1.** Rumus untuk menghitung tingkat persentase.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### DESKRIPSI HASIL VALIDASI MATERI

Validasi materi merupakan penilaian kualitas dari materi yang dikembangkan apakah sudah sesuai dengan kebutuhan dan komponen perangkat pembelajaran yaitu kompetensi dasar, tujuan dsb atau belum. Adapun materi yang diangkat dalam media ini yaitu "Kehidupan Sosial Masyarakat Indonesia".

Sebagai validator materi dalam media ini yaitu Ulfi Andriani, M. Pd. Adapun hasil dari validasinya sebagai berikut:

**Tabel 1.** Hasil Validasi Materi

No	Komponen	Skor
<b>A Organisasi Materi/Penyajian Materi</b>		
1	Ketepatan judul dalam mempresentasikan isi	3
2	Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik	4
3	Menyajikan petunjuk atau pedoman penggunaan	3
4	Menyajikan tujuan pembelajaran	3
5	Kesesuaian contoh, ilustrasi, dan materi	4
6	Menyajikan soal latihan, untuk mengetahui sejauh mana pencapaian tujuan pembelajaran menyajikan gambar/ilustrasi yang fungsional	3
<b>Skor</b>		<b>20</b>
<b>B Konsep/Materi</b>		
1	Konsep materi di media ditulis secara akurat sesuai dengan kebenaran keilmuan	4
2	Pengemasan konsep sesuai dengan pendekatan keilmuan	3
3	Konsep relevan dengan kurikulum	4
4	Konsep didukung sumber belajar yang memadai	4
5	Konsep dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik	4
6	Konsep dapat melatih peserta didik dalam berfikir secara sistematis	4
7	Konsep tidak bias (gender, etnis, religi, geografi, budaya, dll)	3
<b>Skor</b>		<b>26</b>
<b>C Bahasa</b>		
1	Menggunakan tata bahasa yang benar	3
2	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan mental peserta didik	3
3	Menumbuhkan motivasi untuk membaca lebih lanjut	4
4	Setiap terminologi didefinisikan secara jelas	3
5	Menggunakan struktur kalimat yang sederhana dan jelas	4
6	Petunjuk-petunjuk ditulis secara jelas	4
7	Menggunakan bahasa yang menarik dan mudah dipahami (komunikatif)	4
<b>Skor</b>		<b>25</b>
<b>Skor Total (A+B+C+D)</b>		<b>71</b>
<b>Jumlah Skor Ideal</b>		<b>80</b>

Persentase hasil validasi materi yaitu:

$$P = \frac{71}{80} \times 100\%$$

$$P = 88,75\%$$

Berdasarkan hasil validasi tersebut, dapat ditafsirkan bahwa materi yang telah dikembangkan memperoleh nilai persentase sebesar 88,75%.

### DESKRIPSI HASIL VALIDASI MEDIA

Validasi produk media digunakan untuk menguji kelayakan produk dari kelayakan kegrafikaan. Validasi produk media ini dinilai oleh validator ahli yaitu Fatiya Rosida, M. Pd. Adapun hasil dari validasi media sebagai berikut:

**Tabel 2.** Hasil Validasi Media

No	Komponen	Skor
<b>Kelayakan Kegrafikan</b>		
<b>A Desain Komposisi Media</b>		
1.	<b>Tata Letak</b>	
	a. Tampilan fitur-fitur di media harmonis dan konsisten	3
	b. Elemen warna, ilustrasi, dan tipografi disajikan secara harmonis	4
2.	<b>Komposisi dan Ukuran Unsur Tata Letak</b>	
	a. Judul, icon, dan lain-lain disajikan secara proporsional	4
3.	<b>Huruf</b>	
	a. Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca	4
	b. Warna judul setiap kegiatan pembelajaran kontras dengan warna latar belakang	4
	c. Ukuran huruf judul lebih dominan dan proporsional	4
	d. Kombinasi jenis huruf yang digunakan tidak terlalu banyak	3
<b>Skor</b>		<b>26</b>
<b>B Desain Isi</b>		
1.	<b>Pencerminan Isi</b>	
	a. Tampilan isi memberikan gambaran tentang materi ajar	4
	b. Warna yang digunakan tidak menimbulkan salah penafsiran	4
	c. Penempatan judul, sub judul, dan lain-lain konsisten	3
	d. Pemisahan antar paragraf jelas	4
2.	<b>Keharmonisan Tata Letak</b>	
	a. Margin proporsional	3
	b. Spasi antara teks dan ilustrasi proporsional	4
3.	<b>Kelengkapan Tata Letak</b>	
	a. Judul ditulis dengan lengkap	4
	b. Penulisan judul dan sub judul disesuaikan dengan hierarki penyajian materi	4
	c. Nomor halaman ditempatkan sesuai dengan pola	3
	d. Sistem penomoran jelas	3
	e. Keterangan gambar ditempatkan di dekat ilustrasi dengan ukuran huruf normal dan jelas	4
<b>Skor</b>		<b>40</b>
<b>Skor Total (A+B)</b>		<b>66</b>
<b>Jumlah Skor Ideal</b>		<b>72</b>

Persentase hasil validasi media yaitu:

$$P = \frac{66}{72} \times 100\%$$

$$P = 91,66\%$$

Berdasarkan hasil validasi tersebut, dapat diketahui bahwa media yang telah dikembangkan memperoleh nilai persentase sebesar 91,66%. Dari keseluruhan hasil dapat disimpulkan bahwa multimedia yang dikembangkan telah valid dan layak untuk diujicobakan ke tahap selanjutnya (uji coba lapangan skala kecil).

Membahas tentang pembelajaran, tentunya kita akan membicarakan tentang interaksi komunikasi antara sumber belajar, pendidik, dan peserta didik. Efektif tidaknya komunikasi yang dijalin tersebut, sangat mempengaruhi kualitas pembelajaran. Komunikasi efektif dalam pembelajaran adalah proses pengolahan pesan berupa teknologi dan ilmu pengetahuan dari pendidik (pendidik) kepada peserta didik, di mana peserta didik mampu menangkap maksud pesan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, sehingga muncul transformasi tingkah laku menjadi lebih baik. Hal ini berarti bahwa pendidik adalah pihak yang paling bertanggungjawab terhadap berlangsungnya komunikasi yang efektif dalam pembelajaran, sehingga pendidik dituntut memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik agar menghasilkan proses pembelajaran yang efektif (Dirjen Pendidik dan Tenaga Kependidikan, 2018).

Mengembangkan konsep Lasswell (1972) yang menekankan bahwa komunikasi pembelajaran terdiri lima unsur, meliputi:

1. Komunikator (*communicator, source, sender*). Komunikator (pendidik) ialah sumber dan pengirim pesan. Kompetensi komunikator (pendidik) yang mendorong komunikan (peserta didik) untuk percaya terhadap isi pesan sangat berdampak terhadap keberhasilan komunikasi.
2. Pesan (*message*). Pesan harus mempunyai keunikan tersendiri, sesuai dengan kebutuhan komunikan (peserta didik), serta terdapat manfaat pesan dalam melengkapi kebutuhan komunikan. Pesan dapat didesain berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), *handout, wallchart, jobsheet*, program video instruksional, program multimedia pembelajaran, dlsb.
3. Media (*channel, media*). Sistem penyampaian berhubungan dengan media dan metode. Media dan metode yang dipakai dalam proses komunikasi harus dicocokkan dengan strategi pembelajaran, karakteristik komunikan (peserta didik), dan tujuan pembelajaran.
4. Komunikan (*communicant, communicate, receiver, recipient*). Peserta didik harus dapat menafsirkan pesan, sadar bahwa pesan sesuai dengan kebutuhannya, dan harus ada perhatian terhadap pesan yang diterima agar komunikasi (peserta didik) berjalan sukses.
5. Efek (*effect, impact, influence*). Terjadinya efek pada suatu proses komunikasi dalam pembelajaran sangat tergantung pada kemampuan pendidik dalam

penyampaian materi dan kebutuhan peserta didik. Dalam pembelajaran, efek diatur pendidik dalam bentuk tujuan pembelajaran.

Perlu digarisbawahi bahwa setiap materi ajar mempunyai tingkat kesukaran yang beragam. Seperti halnya materi IPS yaitu Kehidupan Sosial Masyarakat Indonesia, di mana banyak teori-teori dan *content* sejarah yang abstrak dan kompleks. Jangan sampai ketika pendidik menyampaikan materi ini, akan menimbulkan kebingungan dan penafsiran ganda dari peserta didiknya. Oleh sebab itu, guna mengantisipasi hal tersebut sangat diperlukan adanya media pembelajaran.

Berkaitan dengan penjelasan tersebut di atas, maka peningkatan efektivitas pemakaian media pembelajaran perlu dilakukan. Arsyad (2002) menjelaskan usaha untuk meningkatkan efektivitas implementasi media pembelajaran adalah dengan meningkatkan kecakapan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran. Hal serupa pun diungkapkan oleh Bahri (2006), seorang pendidik wajib memiliki berbagai kecakapan yang mendukung kemampuannya dalam mengajar. Salah satu kecakapan tersebut adalah bagaimana seorang pendidik bisa memanfaatkan media pembelajaran. Pendidik harus dapat menjelaskan materi pelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik dengan cara memanfaatkan media pembelajaran tersebut dengan baik dan benar (Usman, 2006).

Berlandaskan beberapa kajian mengenai media pembelajaran di atas, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah faktor yang bisa memotivasi peserta didik dalam keterlaksanaan pembelajaran dan mampu mendorong peserta didik untuk meraih hasil belajar yang maksimal. Media pembelajaran adalah perangkat yang secara fisik dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar sehingga terbentuk interaksi sosial yang memunculkan keingintahuan peserta didik untuk semakin meningkatkan prestasi belajar. Selain itu, untuk mempertajam efektivitas pemanfaatan media pembelajaran ialah dengan meningkatkan keterampilan yang dimiliki oleh pendidik dalam menguasai penggunaan media pembelajaran, pendidik dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang bukan hanya sekedar menyampaikan informasi, melainkan memicu para peserta didik untuk belajar memanfaatkan media pembelajaran, sehingga peserta didik akan memperoleh dampak yang positif dari pemanfaatan media pembelajaran.

## KESIMPULAN

Guna mengemas pembelajaran IPS yang memuat *content* sejarah dengan menarik dan mampu memproyeksikan peristiwa masa lampau ke hadapan peserta didik dibutuhkan improvisasi dan inovasi di dalam proses pembelajaran. Salah satu cara untuk merealisasi hal tersebut dan sekaligus menjawab tantangan Revolusi Industri 4.0 di bidang pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan penggunaan multimedia interaktif.

## DAFTAR RUJUKAN

Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Bahri, S. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dirjen Guru dan Tenaga Kependidikan (2018). *Modul Sumber Belajar Penunjang PPG dalam Jabatan 2018*. Jakarta: Kemendikbud.
- Lasswell, Harold D. (1972). *The Structure and Function of Communication in Society*. University of Ilionis Press: Urbana Chicago.
- Prasetyawati (2012). Analisis Proses Pembelajaran Berbasis Student Centered Learning dalam Pendekatan Saintifik pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri Se Kota Palu. e *Jurnal Katalogis*, Vol.4 (10).
- Rokhmah, Fifi Nur (2017). "Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam 'Masa Rasulullah Periode Mekah' Berbasis Accelerated Learning". *Tesis*. Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
- Subakti, Y.R. (2010). "Paradigma Pembelajaran Sejarah Berbasis Konstruktivisme". *Jurnal SPSS*. Vol. 24(1), 1-23.
- Thiagarajan, S, Semmel dan Semmel, (1974). *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children*. Minnesota: Indiana University.
- Usman, U. (2006). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Wahyuningtyas, Neni. (2017). *Pengembangan Pedoman KKL Laboratorium Alam Fakultas Ilmu Sosial Berbasis E-Book*. Malang: Prodi Pendidikan IPS FIS UM.