Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Mobilitas Sosial Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Kelas VIII Di MTs Muhammadiyah 07 Takerharjo

Emylia Ferlina
Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
emylia.18021@mhs.unesa.ac.id

Irena Y. Maureen
Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
irenamaureen@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi Mobilitas Sosial untuk peserta didik kelas VIII di MTs Muhammadiyah 07 Takerharjo. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, adapun produk yang dikembangkan yakni rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), multimedia interaktif dan bahan penyerta. Model pengembangan yang digunakan yakni model ADDIE. Model ADDIE meliputi tahap analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implement*) dan evaluasi *(evaluate)*. Penelitian ini dilakukan sampai tahap pengembangan, hal ini dikarenakan situasi yang belum memungkinkan akibat adanya pandemi covid. Pengumpulan data pada tahap pendahuluan menggunakan metode dokumentasi, kuesioner dan wawancara, sementara itu pengumpulan data pada tahap uji kelayakan menggunakan metode kuesioner dengan skala Likert. Hasil uji kelayakan rencana pelaksanaan pembelajaran kepada ahli desain pembelajaran memperoleh persentase 80%, kelayakan materi oleh ahli materi memperoleh persentase 84,6 %, sementara itu kelayakan media oleh ahli media memperoleh persentase 76.9 %, yang artinya rencana pelaksanaan pembelajaran, multimedia interaktif dan bahan penyerta mendapat kriteria baik dan layak digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi Mobilitas Sosial di MTs Muhammadiyah 07 Takerharjo.
Kata kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, Mobilitas Sosial

Abstract

The purpose of this study was to develop interactive multimedia learning media for Social Science subjects on Social Mobility for class VIII students at MTs Muhammadiyah 07 Takerharjo. This research is a development research, while the products developed are lesson plans (RPP), interactive multimedia and accompanying materials. The development model used is the ADDIE model. The ADDIE model includes the stages of analysis, design, development, implementation and evaluation . This research was carried out until the development stage, this was because the situation was not yet possible due to the covid pandemic. Data collection at the preliminary stage used the documentation, questionnaire and interview methods, meanwhile data collection at the feasibility test stage used a questionnaire method with a Likert scale. The results of the feasibility test of the learning implementation plan to the learning design expert obtained a percentage of 80%, the feasibility of the material by the material expert obtained a percentage of 84.6%, meanwhile the feasibility of the media by the media expert obtained a percentage of 76.9%, which means the lesson plan, interactive multimedia and accompanying materials got good criteria and deserved to be used in Social Science learning material on Social Mobility at MTs Muhammadiyah 07 Takerharjo.
Keywords: Development, Interactive Multimedia, Social Mobility

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu yang mempelajari kehidupan sosial. Menurut Depdiknas dalam Peraturan Menteri Nasional Nomor 22 Tahun 2006, Ilmu Pengetahuan Sosial mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Ilmu pengetahuan Sosial mulai dimasukkan di kurikulum pendidikan Indonesia sejak tahun 1970-an. Menurut Febriani (2021), pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Indonesia berfokus pada pemberian materi berupa teori. Selaras dengan

penelitian yang dilakukan Permatasari, *et al*, (2015) dan Mulyana (2014) penekanan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Indonesia yakni pada aspek teoritis keilmuan, hal ini belum sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi mengenai tujuan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di jenjang SMP/MTs, dimana tidak hanya menekankan pada aspek teoritis namun juga aspek praktis, yakni dalam kemampuan berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. Selaras dengan pendapat Maksum, Wayan & Marini (2021) bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial seharusnya berfokus pada peningkatan kemampuan peserta didik sebagai "Aktor Sosial" yang mampu bernalar dan mengambil keputusan secara kritis dan analitis.

Studi pendahuluan dilaksanakan di MTs Muhammadiyah 07 Takerharjo pada semester Genap tahun 2020/2021 menggunakan metode dokumentasi, kuesioner dan wawancara, Dari hasil dokumentasi rencana pelaksanaan pembelajaran dengan sistem tatap muka atau luar jaringan (luring) tahun ajaran 2019/2020, dengan pembelajaran di masa pandemi atau pembelajaran dalam jaringan (daring) tahun ajaran 2020/2021 tidak mengalami perbedaan. Baik pada model pembelajaran yang digunakan maupun aspek lain, seperti tujuan pembelajaran dan sistem penilaian. Metode dokumentasi selanjutnya yakni dokumentasi hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Jika dilihat dari dokumen daftar nilai hasil belajar, terdapat 50% peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan belajar minimum (KBM). Hal ini berarti ada 50 % lainnya yang berada di bawah nilai ketuntasan belajar minimum (KBM).

Metode kuesioner dibuat melalui *platform* Google Form dan diberikan kepada 30 peserta didik. Dilihat dari gaya belajar, 44,4% peserta didik mempunyai gaya belajar visual, 44,4% lainya mempunyai gaya belajar visual auditori, dan sisanya *auditory*. Perbedaan gaya belajar yang dimiliki peserta didik harus diimbangi dengan penyediaan media pembelajaran yang dapat mengakomodir gaya belajar peserta didik. Di masa pandemi yang menuntut pembelajaran dilaksanakan secara jarak jauh menggunakan perangkat digital, 100% peserta didik kelas VIII sudah memiliki *smartphone* dengan jenis sistem operasi Android. 40,7% peserta didik dengan jaringan internet yang baik dan 59,3% lainya dengan jaringan internet yang kurang baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diketahui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi Mobilitas Sosial di MTs Muhammadiyah 07 Takerharjo selama masa pandemi dilakukan secara *asynchronous* melalui *platform* Whatsapp group. Sistem pembelajaran ini membuat terbatasnya interaksi antara guru dan peserta didik. Jika dilihat dari hasil belajar dimana terdapat 50% peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran, maka terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi, diantaranya penggunaan buku paket sebagai satu satunya sumber belajar, belum dapat mengakomodir gaya belajar peserta didik yang beraneka ragam, untuk itu diperlukan media pembelajaran yang dapat menampilkan beberapa format media sehingga dapat mengakomodir gaya belajar peserta didik (Dakhi & Zagoto, 2019). Karakteristik materi Mobilitas Sosial yang bersifat konseptual perlu diimbangi dengan penyediaan media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar secara konkrit, melalui penggambaran konsep dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pengulangan penyampaian materi juga diperlukan untuk memberikan pemahaman, mengingat materi Mobilitas Sosial yang meliputi 6 sub pokok bahasan (Azizah. et al 2019).

Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang dapat menggabungkan beberapa elemen media. Mayer (2009:5) mendefinisikan multimedia yakni penyajian materi dalam bentuk kata-kata dan gambar. Kata-kata disini dapat didefinisikan penyajian materi dalam bentuk verbal baik itu teks secara cetak maupun lisan, sedangkan gambar dapat mengarah pada gambar statis maupun dinamis. Pengguna multimedia interaktif tidak hanya dapat melihat atau mendengar *(see and hear)* materi yang disajikan, namun lebih dari itu pengguna juga dapat melakukan *(do),* (Lestari, 2019). Hal ini selaras dengan pendapat Shahnoza (2019), dimana multimedia interaktif memiliki kemampuan menerima respon peserta didik dan berinteraksi sehingga peserta didik terdorong untuk aktif dalam pembelajaran,

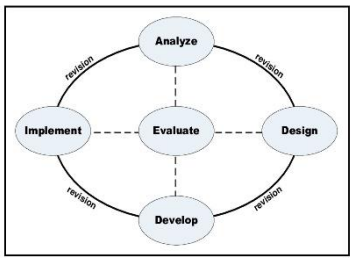
Drill and Practice adalah salah satu format penyajian multimedia interaktif. Format *drill and practice* berisi latihan dan praktik yang dilakukan secara kontinyu (Munir, 2012). Pemberian latihan secara kontinyu diharapkan dapat melatih peserta didik untuk memahami materi dan memberikan pengalaman belajar secara konkrit (Pujawan, 2018). Latihan (*drill*) disajikan dalam bentuk contoh soal, sedangkan praktik (*practice*) disajikan dalam bentuk soal yang mempunyai perbedaan pada tingkatan kesulitan, selain berisi contoh soal dan soal, juga disediakan umpan balik. Umpan balik digunakan sebagai perbaikan tanggapan salah yang mungkin dilakukan peserta didik dalam penyelesaian soal (Osuafor & Onoh, 2021).

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Berdasarkan latar belakang diatas, tujuan dikembangkan multimedia interaktif dengan format penyajian *drill and practice* pada materi Mobilitas Sosial untuk peserta didik kelas VIII di MTs Muhammadiyah 07 Takerharjo adalah untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik melalui penyajian materi secara konkrit dan berulang-ulang.

METODE PENELITIAN

Pengembangan dalam penelitian ini menggunakan Model ADDIE Branch (2009). ADDIE merupakan konsep pengembangan sebuah produk dalam pendidikan (Piskurich, 2015). tahapan model ADDIE terdiri dari: Analisis *(Analyse)*, Perancangan *(Design)*, Pengembangan *(Develop)*, Implementasi *(Implement)* dan Evaluasi *(Evaluate)*. Alnajdi (2018) menjelaskan model ADDIE memiliki proses yang proaktif dan sistematis dalam mengembangkan sebuah produk, dimana hasil evaluasi di tiap tahapan membawa pengembangan di tahap berikutnya.

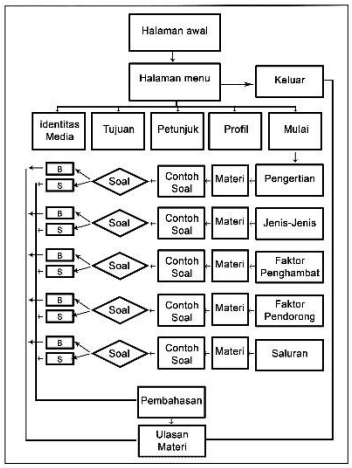


Gambar 1. Model pengembangan ADDIE (Branch, 2009)

Pengembangan multimedia interaktif Mobilitas Sosial dengan model ADDIE hanya dilakukan sampai pada tahap pengembangan, hal ini dikarenakan situasi yang belum memungkinkan akibat adanya pandemi covid 19.

Tahap perancangan (*design)* merupakan perancangan produk yang diinginkan. Pada tahap perancangan dilakukan desain multimedia interaktif yang meliputi *flowchart, layout dan storyboard.*

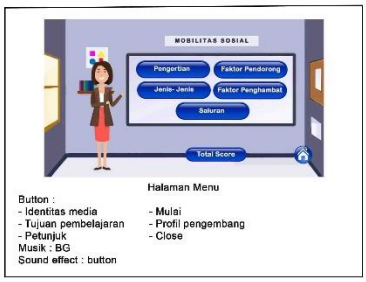
Flowchart merupakan gambaran atau struktur dari program multimedia interaktif. George (2021) menjelaskan bahwa *flowchart* dapat membantu menganalisis dan mengimplementasikan alur penyajian media secara sistematis. Multimedia interaktif Mobilitas Sosial berisi 5 menu utama yakni tujuan pembelajaran, identitas media, profil pengembang, petunjuk penggunaan dan "mulai". Menu "mulai" akan berisi materi, contoh soal, soal dan ulasan materi yang harus diselesaikan peserta didik.



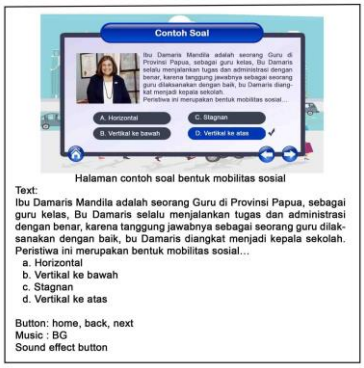
Gambar 2. *Flowchart*

layout merupakan tampilan atau tata letak dari elemen-elemen yang ada dalam multimedia interaktif. Dalam multimedia interaktif Mobilitas Sosial judul diletakkan di bagian tengah atas sedangkan tombol navigasi diletakkan di bagian bawah, tata letak dibuat konsisten agar mempermudah penggunaan multimedia interaktif

Storyboard merupakan rancangan multimedia interaktif, selain berisi visualisasi, juga berisi informasi tampilan, *button* serta musik yang akan ada dalam multimedia interaktif.



Gambar 3. *Storyboard* halaman menu materi



Gambar 4. *Storyboard* halaman contoh soal

Multimedia interaktif Mobilitas Sosial dikembangkan untuk peserta didik di MTs Muhammadiyah 07 Takerharjo, untuk itu spesifikasi multimedia interaktif juga harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Multimedia interaktif

Mobilitas Sosial dapat dapat diakses menggunakan *smartphone* berbasis Android tanpa jaringan internet, hal ini untuk mempermudah penggunaan media oleh peserta didik.

Fitur multimedia interaktif Mobilitas Sosial yakni materi, contoh soal, soal dan ulasan materi yang dapat digunakan peserta didik untuk meningkatkan pemahaman. Setiap pengerjaan soal dengan jawaban benar akan diberikan skor, sementara jika jawaban salah, maka akan diberikan umpan balik berupa pembahasan soal. Kolom ulasan materi diberikan di tiap sub pokok bahasan, pada kolom ulasan materi, peserta didik dapat menuliskan hasil pembelajaran yang telah didapat.

Bahan penyerta diberikan sebagai panduan bagi guru dan peserta didik dalam penggunaan multimedia interaktif Mobilitas Sosial. Bahan penyerta berisi identitas media, petunjuk penggunaan, rencana pelaksanaan pembelajaran, spesifikasi media, serta profil pengembang.

.

Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Pengumpulan data pada penelitian awal menggunakan teknik dokumentasi, kuesioner dan wawancara, sementara itu pengumpulan data pada tahap uji kelayakan menggunakan instrumen kuesioner. Data-data tersebut dikumpulkan dari hasil kuesioner uji kelayakan dokumen RPP kepada ahli desain pembelajaran, uji kelayakan materi kepada ahli materi, serta uji kelayakan media kepada ahli media. Data-data yang didapat merupakan data mentah yang harus diolah sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan. Data diolah menggunakan teknik kuantitatif. Analisis data hasil uji coba diukur menggunakan skala *Likert*, kemudian dianalisis menggunakan rumus perhitungan:

$$P = f/N \times 100$$

Keterangan :
P = angka persentase
f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya
n = jumlah responden

(Arikunto, 2010:224)

Hasil dari perhitungan selanjutnya di cocokan dengan kriteria penilaian. Kriteria “sangat baik” didapat jika diperoleh rentang skor antara 90 - 100 %, kriteria “baik” dengan rentang skor 60 - 89 %, kriteria “kurang baik” dengan rentang skor 40 - 59%, sementara itu kriteria “sangat kurang baik ” dengan rentang skor 0 - 39% (Arikunto, 2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Langkah awal yang dilakukan pada tahap pengembangan yakni produksi media dan bahan penyerta. Tampilan multimedia interaktif Mobilitas Sosial dibuat dengan Adobe Photoshop, yang kemudian diberikan teks, gambar dan video pendukung. Tampilan yang sudah jadi selanjutnya disatukan menggunakan *software* Construct 2. Hasil *export* dari Construct 2 kemudian diolah kembali di *software* C2Buildozer untuk dijadikan format aplikasi yang dapat diakses di *smartphone*, barulah setelah proses ini selesai multimedia interaktif Mobilitas Sosial dapat digunakan. Sementara itu bahan penyerta dibuat melalui Microsoft Word 2010 menggunakan kertas A4.

Multimedia interaktif Mobilitas Sosial dan bahan penyerta yang telah selesai dikembangkan selanjutnya dilakukan validasi untuk mengetahui kelayakan produk sebelum digunakan dalam pembelajaran. Validasi yang dilakukan meliputi validasi rencana pelaksanaan pembelajaran kepada ahli desain pembelajaran, validasi materi kepada ahli materi, dan validasi media beserta bahan penyerta kepada ahli media,

Rencana pelaksanaan pembelajaran dibutuhkan sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran agar terarah dan tersusun sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Rencana pelaksanaan pembelajaran dibuat berdasarkan kajian rencana pelaksanaan pembelajaran sebelumnya, dengan perubahan pada tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan kaidah penulisan tujuan pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran ditulis dengan rinci dan urut berdasarkan model pembelajaran *problem based learning*. Kelayakan rencana pelaksanaan pembelajaran diperoleh dari hasil validasi kepada ahli desain pembelajaran yakni dosen di jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Instrumen validasi rencana pelaksanaan pembelajaran terdiri dari 10 butir yang berisi kesesuaian tujuan pembelajaran, penggunaan model pembelajaran, penggunaan strategi pembelajaran dan juga tata bahasa. Dari hasil validasi diperoleh persentase 80% dengan kriteria baik, yang berarti rencana pelaksanaan pembelajaran memenuhi kriteria untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

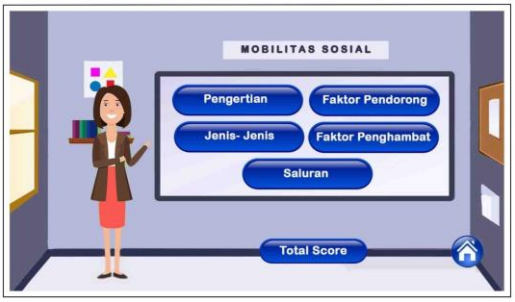
Materi Mobilitas Sosial dibuat dengan mengacu pada kurikulum, buku pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terbitan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2017 dan Modul Pembelajaran Jarak Jauh mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terbitan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2020. Validasi materi dilakukan kepada ahli materi. Ahli materi yakni guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTs Muhammadiyah 07 Takerharjo.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Instrumen validasi materi terdiri dari 13 butir mengenai kebenaran konsep materi, keterbaruan materi, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran serta tata bahasa. Dari uji coba kepada ahli materi didapat persentase 84,6 %, dengan kriteria baik, yang berarti materi Mobilitas Sosial memenuhi kriteria untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

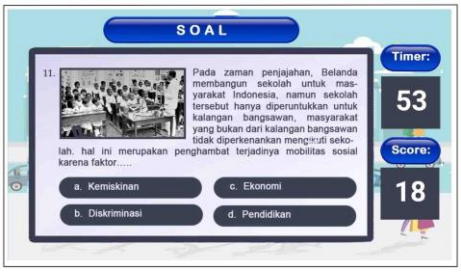
Multimedia interaktif Mobilitas Sosial dibuat dengan tampilan yang disesuaikan dengan materi Mobilitas Sosial, dimana tidak hanya berisi teks namun juga gambar, video dan musik pendukung. Uji validasi media dilakukan kepada ahli media yang berasal dari dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Instrumen yang digunakan meliputi 26 butir mengenai media dan bahan penyerta. Instrumen validasi media meliputi variabel keterbacaan, kualitas visual, kualitas audio, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan. Instrumen validasi bahan penyerta meliputi variabel keterbacaan dan kelengkapan isi. Dari hasil validasi media dan bahan penyerta, diperoleh persentase 76,9 %. Media memperoleh saran pada peningkatan kualitas gambar dan penambahan tombol *off* untuk *sound effect*, atau dengan memberikan tambahan instruksi pada rencana pelaksanaan pembelajaran untuk menurunkan volume musik saat pengerjaan soal. Sementara itu, bahan penyerta memperoleh saran pada penataan tulisan dengan topik yang sama agar berada dalam satu halaman,

Tampilan multimedia interaktif Mobilitas Sosial dibuat dengan 4 template yang sama. Template yang pertama (gambar 5) digunakan untuk halaman menu dan halaman menu materi. Template yang kedua (gambar 6) digunakan untuk halaman materi, contoh soal dan pembahasan. Template yang ketiga (gambar 7) digunakan untuk halaman soal dan template yang keempat (gambar 8) digunakan untuk halaman ulasan materi.

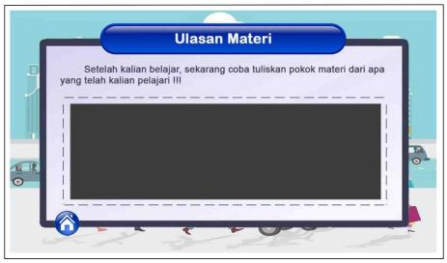


Gambar 5. Tampilan halaman menu materi

Gambar 6. Tampilan halaman contoh soal



Gambar 7. Tampilan halaman soal



Gambar 8. Tampilan halaman ulasan materi

Langkah yang terakhir dalam tahap pengembangan yakni revisi. Bahan perbaikan merupakan saran dan masukan yang diberikan ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran. Hal ini dilakukan agar kualitas multimedia interaktif Mobilitas Sosial semakin baik untuk digunakan dalam pembelajaran.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), multimedia interaktif Mobilitas Sosial dan bahan penyerta yang ditujukan untuk peserta didik kelas VIII di MTs Muhammadiyah 07 Takerharjo.

Rencana pelaksanaan pembelajaran berisi tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran serta sistem penilaian yang digunakan. Tujuan pembelajaran meliputi 5 poin sesuai dengan cakupan materi yang akan diberikan. Dari hasil validasi kepada ahli desain pembelajaran, tujuan pembelajaran telah sesuai dengan standar kompetensi dan telah memenuhi kriteria penulisan tujuan pembelajaran. Pembelajaran Mobilitas Sosial dengan multimedia interaktif menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dengan metode diskusi. Kegiatan pembelajaran terdiri dari tiga bagian yakni kegiatan pembuka,

kegiatan inti dan kegiatan penutup. Berdasarkan hasil validasi rencana pelaksanaan pembelajaran, strategi pembelajaran dan model pembelajaran yang digunakan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran dan alokasi waktu disusun dengan sistematis dan detail. Penulisan RPP juga telah menggunakan bahasa Indonesia baku sehingga dapat dipahami dengan baik. Menurut Nurtanto, et al (2021) rencana pelaksanaan pembelajaran dapat menjadi panduan bagi Guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dengan tepat.

Multimedia interaktif Mobilitas Sosial dikembangkan untuk perangkat *smartphone* berbasis Android, hal ini sesuai dengan karakteristik dan kondisi peserta didik di MTs Muhammadiyah 07 Takerharjo dimana 100% peserta didik menggunakan *smartphone* Android. Peserta didik dan guru yang akan menggunakan multimedia interaktif Mobilitas Sosial dapat menyalin melalui Flashdisk atau mengunduh media di Google Drive, kemudian meng-*install* di *smartphone* masing-masing. Multimedia interaktif Mobilitas Sosial dapat diakses dalam kondisi *offline*. Hal ini dilakukan untuk mempermudah 59,3% peserta didik dengan jaringan internet yang kurang baik.

Multimedia interaktif Mobilitas Sosial menggunakan format *drill and practice*. Format *drill and practice* dapat memberikan pengalaman yang nyata atau konkret melalui soal-soal yang disajikan mengenai permasalahan yang ada (Padlurrahman dan Murcahyanto, 2014). Menurut Sari, Sulton, dan Soepriyanto (2021), format *drill and practice* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap suatu konsep secara efektif. Multimedia interaktif Mobilitas Sosial berisi materi, contoh soal, soal, dan kesimpulan yang dapat digunakan peserta didik untuk meningkatkan pemahaman.

Dalam pengembangan media ini, salah satu kelebihan yang memfasilitasi pemahaman siswa adalah bahwa materi dipecah dalam unit-unit kecil menjadi lima pokok bahasan, antara lain: Pengertian Mobilitas Sosial, Jenis Mobilitas Sosial, Faktor Pendorong Mobilitas Sosial, Faktor Penghambat Mobilitas Sosial dan Saluran Mobilitas Sosial. Tujuan penyajian materi dalam unit-unit kecil adalah agar pembahasan materi lebih mendalam. Penyajian materi dan soal disertai dengan contoh-contoh konkret yang tidak hanya ditampilkan dengan teks namun juga gambar dan video. Penyajian materi dalam contoh nyata di kehidupan sehari-hari dapat memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik (Gustinasari Lufri, & Ardi, 2017). Dari hasil uji kelayakan materi kepada ahli materi diperoleh hasil bahwa materi mobilitas sosial sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, *up to date* serta menggunakan tata bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.

Contoh soal dan soal yang terdapat dalam media disajikan secara kontinyu dengan tujuan meningkatkan kemampuan analisis peserta didik dan pemahaman terhadap konsep tertentu (Kalaycı & Bakır. 2018). Pendapat ini selaras dengan pendapat Zubairu & Musa (2020) bahwa.dengan penyajian soal-soal dapat menawarkan proses pemecahan masalah dengan lebih menarik dan menyediakan lingkungan yang lebih interaktif juga menantang. Setiap soal yang dijawab dengan jawaban benar akan diberikan *score*. Pemberian *score* dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk terus belajar (Suprihatin, 2019). Sementara itu pembahasan diberikan sebagai umpan balik jawaban salah, dengan penyajian pembahasan peserta didik dapat belajar kembali topik pada soal yang telah dikerjakan.

Setiap akhir pokok bahasan, peserta didik diberikan satu kolom ulasan materi. Kolom ulasan materi dapat diisi kesimpulan materi dari yang telah dipelajari. Penulisan kesimpulan materi dapat membantu peserta didik dalam menguatkan topik-topik pembahasan yang telah disajikan (Gani, H.A. 2014). Hal ini selaras dengan pendapat Agustina. Khastini, & Fitri. (2015) bahwa penulisan simpulan materi dapat membantu peserta didik untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajari.

Dalam multimedia interaktif Mobilitas Sosial terdapat *button* yang terdiri dari *next, back, home, play dan pause. Button* ini merupakan alat kontrol yang dapat digunakan peserta didik untuk mengakses multimedia interaktif Mobilitas Sosial sesuai dengan kebutuhan. Dengan adanya interaksi antara peserta didik dengan media, dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Hal ini sesuai dengan keunggulan multimedia interaktif yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran (Hendikawati, Zahid, & Arifudin, 2019).

Dari hasil validasi media, dapat diketahui bahwa materi yang ada di multimedia interaktif Mobilitas Sosial mempunyai tingkat keterbacaan yang tinggi hal ini dikarenakan penggunaan *font* dengan ukuran lebih dari 12 pt dan warna *font* yang kontras dengan warna *background*. Dari segi interaktivitas, *button-button* yang ada dalam multimedia interaktif berfungsi dengan baik sehingga tidak mengganggu pembelajaran. Multimedia interaktif juga mudah digunakan, dikarenakan hanya membutuhkan ruang penyimpanan kurang dari 100 mb dan dapat digunakan secara *offline*. Dari segi audio, terdapat *sound effect*

UNESA Universitas Negeri Surabaya

yang kurang sesuai dengan kondisi. Sehingga perlunya diberikan tombol *off*, atau dengan penambahan instruksi pada RPP untuk menurunkan volume musik pada saat pengerjaan soal. Visualisasi disajikan secara konsisten dengan kualitas visual yang tidak kurang dari dari 720p, namun dalam beberapa gambar terlihat kurang jelas, hal ini menjadi bahan revisi agar multimedia interaktif Mobilitas Sosial mempunyai kualitas audio visual yang lebih baik.

Multimedia interaktif Mobilitas Sosial juga dilengkapi dengan bahan penyerta yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam pembelajaran. Bahan penyerta berisi identitas media, cara penggunaan multimedia media, rencana pelaksanaan pembelajaran, spesifikasi media serta profil pengembang.

Bahan penyerta multimedia interaktif Mobilitas Sosial memiliki keterbacaan yang sangat baik. hal ini dikarenakan menggunakan *font* yang berukuran 12 pt dengan jenis *font serif* dan warna yang kontras dengan warna *background*. Selain itu, bahan penyerta juga memiliki kelengkapan isi yang baik, mulai dari RPP dengan komponen yang lengkap, petunjuk yang dijelaskan dengan runtut serta pencantuman identitas media dan bahan penyerta.

Menurut Eze, Onwusa, dan Nwaosa, (2020), penggunaan format *drill and practice* dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat yakni: dapat menunjang pembelajaran mandiri, dapat menentukan kecepatan pembelajaran sesuai dengan kemampuan pengguna, meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran melalui interaksi dengan lingkungan belajar, dan dapat membantu mempertahankan minat peserta didik dalam pembelajaran.

PENUTUP

Penelitian ini menghasilkan produk rencana pelaksanaan pembelajaran, multimedia interaktif dan bahan penyerta untuk mengatasi permasalahan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTs Muhammadiyah 07 Takerharjo. Rencana pelaksanaan pembelajaran, materi, media serta bahan penyerta yang akan dipakai telah diuji kelayakannya oleh ahli desain pembelajaran, ahli materi dan ahli media. Untuk kelayakan materi mendapat persentase 84,6 %. Media dan bahan penyerta mendapat persentase 76,9%. Sedangkan RPP mendapat persentase 80%, ketiganya mendapat kriteria "baik" yang artinya rencana pelaksanaan pembelajaran, multimedia interaktif dan bahan penyerta dapat digunakan dalam pembelajaran untuk peserta didik kelas VIII di MTs Muhammadiyah 07 Takerharjo.

Multimedia interaktif Mobilitas Sosial dirancang dengan model pembelajaran *problem-based learning* yang dapat digunakan baik dalam pembelajaran *synchronous* maupun *asynchronous*. Adapun multimedia interaktif Mobilitas Sosial hanya dapat digunakan di *smartphone* Android yang memiliki sisa penyimpanan diatas 80 mb.

Pengembangan Multimedia interaktif Mobilitas Sosial saat ini berfokus pada peningkatan kemampuan kognitif dalam berpikir kritis dan pemecahan masalah. Sedangkan untuk menunjang pembelajaran di abad 21 juga diperlukan kemampuan berkolaborasi, sehingga pengembangan media selanjutnya dapat memfokuskan pada kemampuan berkolaborasi, yakni dengan menambahkan fitur ruang diskusi yang dapat mempertemukan antar pengguna multimedia interaktif Mobilitas Sosial.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, L., Khastini, R. O., & Fitri, S. G. S. (2015). *Pengaruh Penerapan Strategi Belajar Pq4R Menggunakan Media Komik Pada Kemampuan Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Sara*f. Bio Didaktika, *10*(2), 22–28. https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/biodidaktika/article/viewFile/604/1423

Alnajdi, S. M. (2018). *The Effectiveness of Designing and Using a Practical Interactive Lesson based on ADDIE Model to Enhance Students' Learning Performances in University of Tabuk*. Journal of Education and Learning, *7*(6), 212. https://doi.org/10.5539/jel.v7n6p212

Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Azizah, D., Innayah, R. and Mardhiyana, D. (2019) *Penerapan Model Pembelajaran Master Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Di SMA N 1 Doro*, Jurnal Litbang Kota Pekalongan, 16(1), pp. 58–64. Available at: https://jurnal.pekalongankota.go.id/index.php/litbang/article/viewFile/97/95.

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer Science & Business Media

Dakhi, O dan Zagoto,M,M. (2019). Perbedaan Individu Dari Gaya Belajarnya Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran : Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran.

Eze, T. I., Onwusa, S. C., & Nwaosa, F. I. (2020). *Effectiveness of computer tutorial model, drill and practice on student's achievement and retention in fabrication and welding technology in technical colleges*. European Journal of Education Studies, *7*(10), 269–284. https://doi.org/10.46827/ejes.v7i10.3304

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Febriani, M. (2021). *IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi)*. Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, *7*(1), 61. https://doi.org/10.37905/aksara.7.1.61-66.2021

Gani, H.A, (2004). *Pemberian Rangkuman Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jurnal Cakrawala Pendidikan, *3*(3), 405–417. https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.4789

George, B. (2021). *Successful Strategic Plan Implementation in Public Organizations: Connecting People, Process, and Plan (3Ps).* Public Administration Review, *81*(4), 793–798. https://doi.org/10.1111/puar.13187

Gustinasari, M., Lufri, & Ardi. (2017). *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Konsep Disertai Contoh pada Materi Sel untuk Siswa SMA*. Bioeducation Journal, *1*(1), 2354–8363. http://ejournal.unp.ac.id/index.php/bioeducation/article/view/7154

Hendikawati, P., Zahid, M. Z., & Arifudin, R. (2019*). Android-based Computer Assisted Instruction development as a learning resource for supporting self-regulated learning.* International Journal of Instruction, *12*(3), 389–404. https://doi.org/10.29333/iji.2019.12324a

Kalaycı, S., & Bakır, E. (2018*). 6. Sınıf Öğrencilerinin Hücre Konusundaki Kavramları Anlama Düzeylerine Alıştırma ve Tekrar Yazılımında Hazırlanan Materyalin Etkisi.* İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, *19*(2), 67–81. https://doi.org/10.17679/inuefd.325684

Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten: Lakeisha.

Maksum, A., Wayan Widiana, I., & Marini, A. (2021). *Path analysis of self-regulation, social skills, critical thinking and problem-solving ability on social studies learning outcomes*. International Journal of Instruction, *14*(3), 613–628. https://doi.org/10.29333/iji.2021.14336a

Mansur, H., & Utama, A. H. (2021). The Evaluation of Appropriate Selection Learning Media at Junior High School. Indonesian Journal of Instructional Media and Model, 3(1), 17. https://doi.org/10.32585/ijimm.v3i1.1401

Mayer, R.E.(2009*) Multimedia Learning Second Edition*. California: Cambridge University Press

Mulyana, E. (2014). *Model Pembelajaran Generatif Sebagai Upaya*. JPIS: Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, *23*(2), 26–33.

Munir. (2020). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. In Antimicrobial agents and chemotherapy (Vol. 58, Issue 12).

Nurtanto, M., Kholifah, N., Masek, A., Sudira, P., & Samsudin, A. (2021). *Crucial problems in arranged the lesson plan of vocational teacher*. International Journal of Evaluation and Research in Education, 10(1), 345–354. https://doi.org/10.11591/ijere.v10i1.20604

Osuafor, A. M., & Onoh, T. N. (2021). *Comparative Effect of Computer Tutorial and Computer Drill and Practice Technique on Secondary School Students ' Achievement in Computer Studies.* Socialscientia Journal of the Social Sciences and Humanities. *6*(1), 87–93.

Padlurrahman dan Murcahyanto, H. (2014). *Pengembangan Paket Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Drill and Practice Melalui Model Pembelajaran Berbantuan Komputer : Analisis Kebutuhan Di Sma / Ma*. Jurnal Education, *9*(2), 278–292.

Permatasari, B. D., Gunarhadi, & Riyadi. (2019). *The influence of problem based learning towards social science learning outcomes viewed from learning interest.* International Journal of Evaluation and Research in Education, *8*(1), 39–46. https://doi.org/10.11591/ijere.v8i1.15594

Piskurich, G. M. (2015). *Rapid Instructional Design*: *Learn ID fast and right.* Hoboken, NJ: John Wiley & Son.

Pujawan, K,A,H. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Model Drill And Practice Pada Kuliah Multimedia (Animasi Dua Dimensi) Di Politeknik Ganesha Guru*. Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan.(2)

Sari, R., Sulton, S. and Soepriyanto, Y. (2021) *Pengembangan Multimedia Drill and Practice untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Bahasa Jepang*, JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 4(1), pp. 1–12. doi: 10.17977/um038v4i12021p001.

Shahnoza, A. (2019). *About One Aspect Of The Development Of Student ' Intellectual Skills Using Multimedia Interactive*. European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences. *7*(12), 102–108.

Suprihatin, S.. (2019). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling, *3*(1), 73–82. https://doi.org/10.31316/g.couns.v3i1.89

Zubairu, S. A., & Musa, Y. S. (2020). *Effect Of Computer Game, Drill And Practice On Academic Performance In Biology Among Senior Secondary School Students In Maiduguri Metropolis, Borno State, Nigeria*. Bulgarian Journal of Science and Education Policy (BJSEP). *14*(2), 462–478.

UNESA Universitas Negeri Surabaya