



PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY (MICT) MATERI INTERAKSI SOSIAL TERHADAP KEHIDUPAN SOSIAL DAN KEBANGSAAN DI KABUPATEN LANGKAT

Kahar Mashuri¹; Elfi Lailan Syamita²

^{1,2} STKIP ALMAKSUM LANGKAT, INDONESIA

¹kaharmashuri@gmail.com, ²elfilailan@gmail.com

Abstract

Perubahan inovasi dalam meningkatkan kualitas pendidikan akan terus terjadi. Perubahan tersebut diantaranya; Sumber belajar lebih mudah didapat, pemanfaatan ICT dalam penerapan pembelajaran membarikan banyak pilihan siswa untuk memperoleh informasi yang diinginkan, serta makin meningkatnya peranan media dan multimedia dalam kegiatan pembelajaran seperti Pemanfaatan PC, Smart Phone, Notebook dan lain-lain. Kecenderungan perubahan dan inovasi tersebut, memiliki implikasi yang sangat luas dalam dunia pendidikan, yaitu perubahan dalam program pembaruan dan teknologi pembelajaran, .. Model pengembangan pada penelitian ini di adaptasi tahapan-tahapan dari Four-D model yang dikembangkan oleh Thiagarajan, dkk. (1974), dapat dijelaskan sebagai berikut; Tahap pendefinisian (Define) merupakan tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam pengembangan pembelajaran.. Selanjutnya perancangan (Develope) bertujuan untuk merancang media pembelajaran yang dilakukan setelah data awal terkumpul, langkah berikutnya adalah desain produk Tahap pengembangan (Develope) adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah, yakni: (1) penilaian ahli, (2) uji coba Produk yang telah direvisi, selanjutnya Tahap penyebarluasan (Diseminate) dengan cara mencetak dalam bentuk CD Pembelajaran dan media juga dapat di unduh melalui laman yang di sediakan peneliti

Kata-kata kunci: *Technology , Interaksi Sosial, Multimedia*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi pada saat ini telah mempengaruhi seluruh sendi-sendi kehidupan termasuk di dunia pendidikan, Dalam perkembangannya, ilmu pengetahuan telah merangsang timbulnya gejala beragam bagi kemajuan dunia yang secara baik telah membantu dalam setiap kebutuhan kelayakan hidup manusia. Tuntutan dunia global mengharuskan dunia pendidikan menyesuaikan perkembangan teknologi secara berkelanjutan.

Di abad ke-21 sekarang ini perubahan inovasi dalam meningkatkan kualitas pendidikan akan terus terjadi . Perubahan tersebut diantaranya; Sumber belajar lebih mudah didapat, pemanfaatan ICT dalam penerapan pembelajaran membarikan banyak pilihan siswa untuk memperoleh informasi yang diinginkan, serta makin meningkatnya peranan media dan multimedia dalam kegiatan pembelajaran seperti Pemanfaatan PC, Smart Phone, Notebook dan lain-lain. Kecenderungan perubahan dan inovasi tersebut, memiliki implikasi yang sangat luas dalam dunia pendidikan, yaitu perubahan dalam program pembaruan dan teknologi pembelajaran, perubahan tersebut semangkin di aselerasi dengan munculnya pandemi COVID-19, Teknologi memiliki peran sentral dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

Peneliti telah melakukan analisis awal di SMPN 1 Stabat dengan melakukan wawancara kepada wali kelas bapak Ridho Uji Dwi Angga, S.Pd, M.Pd, terkait metode dan media yang digunakan dalam Proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti saat pra penelitian di SMPN 1 Stabat, diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran pendidik cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya-jawab. Adapun dalam pelaksanaan pembelajaran sebagian pendidik menggunakan sumber belajar berupa Buku Paket dan LKS, Sementara sekolah tersebut memiliki failitas cukup lengkap, seperti tersedianya Lab Komputer yang memiliki kurang lebih 30 unit PC, tersedianya Infokus di tiap ruangan, Jaringan wifi yang cukup memadai, Namun, dalam pemanfaatannya terhadap kemajuan teknologi hanya sebatas pada penggunaan Power Point dan penayangan video. Ini yang menjadi kelemahan dari sekolah tersebut, belum tersedianya multimedia yang

efektif dalam menunjang keberhasilan belajar peserta didik. Kemampuan guru yang terbatas dalam mengembangkan multimedia berbasis ICT.

Istilah multimedia membawa dampak yang luas dalam kehidupan manusia. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu cepat, istilah multimedia semakin populer. Istilah itu tidak saja merujuk pada topik, materi, mata pelajaran di sekolah dan mata kuliah di perguruan tinggi, tetapi lebih dari itu juga merujuk pada bidang keahlian, profesi dan bahkan merujuk pada perangkat untuk memainkan program tersebut. Oleh karena itu, tak bisa dipungkiri bahwa istilah itu kini banyak digunakan di masyarakat.

multimedia adalah dengan memberikan aktivitas. Oleh karena itu suatu multimedia pembelajaran haruslah interaktif, sehingga memberi kesempatan kepada siswa untuk beraktivitas. Sebaiknya dalam multimedia pembelajaran interaktif diberi berbagai macam interaktivitas, misalnya: navigasi halaman, kontrol menu/tombol/link, kontrol animasi, hypermap, respon- feedback, drag&drop, kontrol simulasi, kontrol game, dan lain-lain [1]

Dalam pengertian ini multimedia diartikan sebagai ragam media yang digunakan untuk penyajian materi pelajaran, misalnya penggunaan wall chart atau grafik yang dibuat di atas kertas karton yang ditempelkan di dinding. Multimedia secara tradisional merujuk kepada penggunaan beberapa media, sedangkan multimedia pada zaman sekarang merujuk kepada penggunaan gabungan beberapa media dalam penyajian pembelajaran melalui komputer.

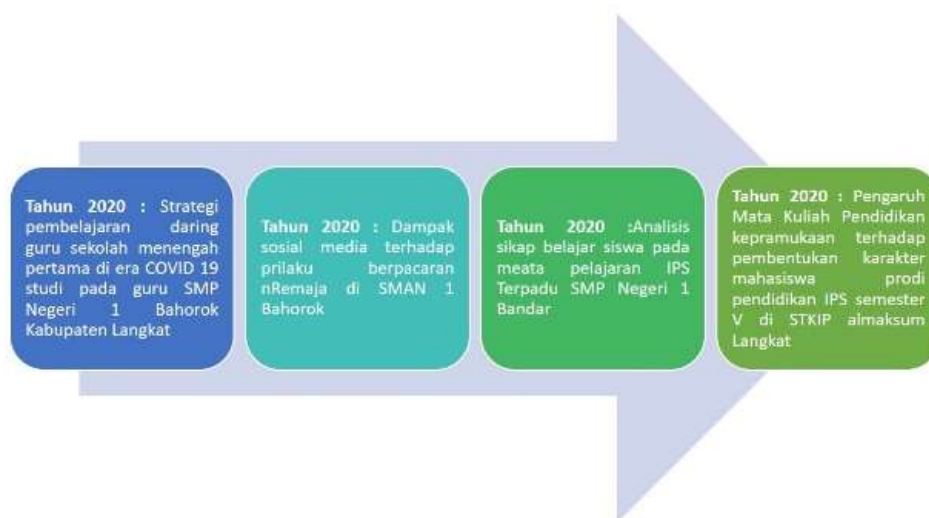
Dalam analisis awal peneliti juga mendapatkan informasi melalui wawancara tidak terstruktur kepada peserta didik, dimana mereka menganggap sulit menerima pelajaran terkhusus materi Interaksi Sosial Terhadap Kehidupan Sosial dan Kebangsaan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Mereka selalu di ajarkan dengan menggunakan buku teks tanpa ilustrasi.

Mobilitas sosial atau gerak sosial adalah perubahan, pergeseran, peningkatan ataupun penurunan status dan peran anggotanya. Secara etimologis, kata mobilitas tejemahan dari kata mobility yang berkata dasar mobile (Bahasa Inggris). Kata mobile berarti aktif, giat, gesit, sehingga

mobility adalah gerakan. Secara harfiah, social mobility berarti gerakan dalam masyarakat. Jadi, mobilitas sosial adalah perpindahan posisi seseorang atau sekelompok orang dari lapisan yang satu ke dalam lapisan yang lain. [3]

Bentuk relasi dan interaksi sosial yang ingin dicapai adalah adanya suasana menyenangkan, akrab, penuh pengertian, dan ingin memahami sehingga peserta didik merasakan bahwa dirinya telah dididik dengan penuh cinta dan tanggung jawab. Bentuk relasi dan interaksi sosial pendidikan yang akrab dan penuh kekeluargaan antara guru dan peserta didik ini sangat bermanfaat bagi peserta didik karena hal itu akan menjadi model dalam pergaulan sehari-hari peserta didik dengan teman-temannya dan lingkungannya. [4]

Gambar 1. Diagram Alur

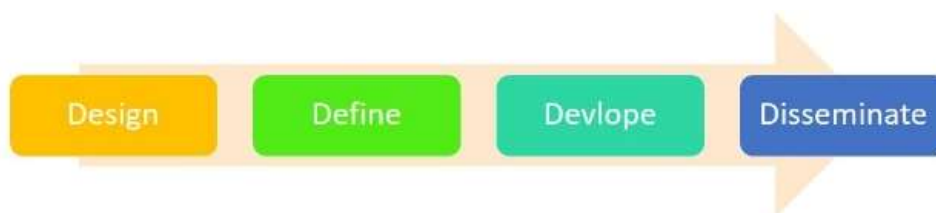


Berdasarkan penjelasan latar belakang, penulis merasa penting untuk melakukan penelitian untuk mengembangkan Multimedia berbasis Information and Communication Technology (MICT) materi Interaksi Sosial Terhadap Kehidupan Sosial dan Kebangsaan kelas VIII di Kabupaten Langkat

B. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian (Research and Development) R&D . Model pengembangan yang mengadaptasi tahapan-tahapan dari Four-D model yang dikembangkan oleh Thiagarajan, dkk. (1974) [7] . Penelitian ini akan dilaksanakan di Kabupaten Langkat, Kecamatan Stabat dan akan di laksanakan pada bulan Maret 2022 sampai Oktober 2022. Alur penelitian pada peneitian ini terdapat 4, dijelaskan pada gambar dibawah ini

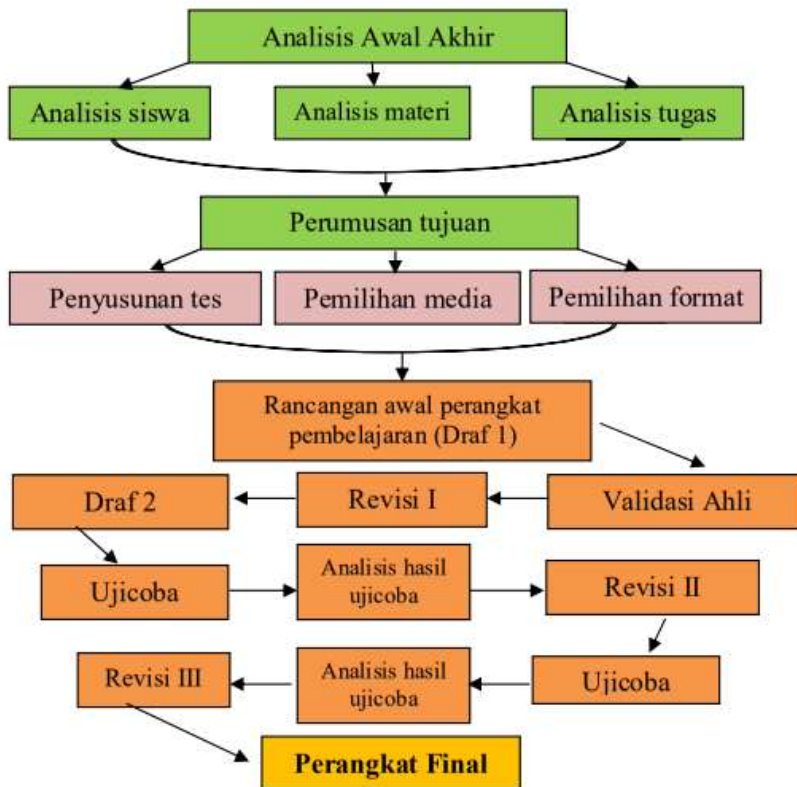
Gambar 2. Desain Penelitian Model 4 D



Tahap pendefinisian (Define) merupakan tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam pengembangan pembelajaran.. Selanjutya perancangan (Develope) bertujuan untuk merancang media pembelajaran yang dilakukan setelah data awal terkumpul, langkah berikutnya adalah desain produk Tahap pengembangan (Develope) adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah, yakni: (1) penilaian ahli, (2) uji coba Produk yang telah direvisi, selanjutnya Tahap penyebarluasan (Diseminate) dengan cara mencetak dalam bentuk CD Pembelajaran dan media juga dapat di unduh melalui laman yang di sediakan peneliti [8] . Penentuan sampel penelitian dilakukan dengan teknik Cluster Sampling (Area Sampling), Kelas 8-1 sebagai kelas Experiment, dan Kelas 8-2 sebagai kelas Kontrol. Data di ambil melalui Angket Validasi yang di ajukan kepada pakar di bidangnya masing-masing (Ahli Bahasa, Ahli Media dan Ahli Materi), serta Angket kepraktisan yang di ajukan kepada pengguna (Guru kelas 4). Teknik analisis menggunakan Persentase Skor

$$\text{Persentase Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor yang didapat}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Gambar 3. Diagram Alur Penelitian



C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan model penelitian Research and Development (R & D) dengan menggunakan metode 4-D direduksi menjadi 3-D dengan menghilangkan tahap disseminate (penyebaran) sehingga penelitian hanya dilakukan sampai tahap develop (pengembangan). [1] Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa modul elektronik berbasis android pada materi sistem pernapasan manusia untuk meningkatkan motivasi belajar mandiri peserta didik di era pandemi. Hasil penelitian yang telah dilaksanakan di jabarkan sebagai berikut

Tahap Pendahuluan (Define)

Tahap pendefinisian (define) digunakan sebagai tahapan awal dalam melakukan pengembangan produk media pembelajaran berupa multimedia interaktif. [2] Pada tahap pendefinisian (define) ini mencakup 5

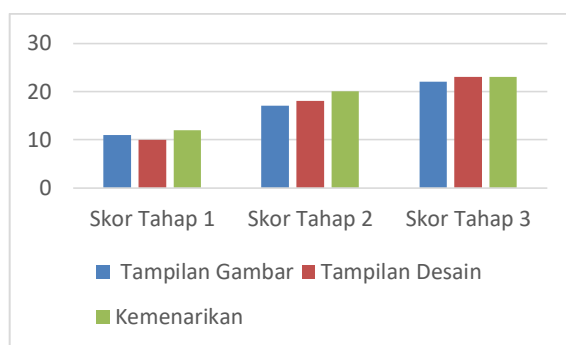
langkah yaitu analisis awal, analisis peserta didik, analisis konsep, spesifikasi tujuan pembelajaran dan penyusunan instrumen penelitian

Tahap Perancangan (Design)

Tahap perancangan (design) ini dilakukan untuk merancang produk media pembelajaran sesuai dengan hasil spesifikasi tujuan pembelajaran pada tahap define. [3] Tahap perancangan dalam penelitian ini difokuskan pada desain awal produk media pembelajaran berupa modul elektronik berbasis android pada materi sistem pernapasan manusia sesuai dengan indikator-indikator yang terdapat dalam silabus. Kemudian, mengumpulkan referensi berupa buku dan sumber materi lainnya untuk mengembangkan multimedia pembelajaran dan mengumpulkan gambar serta video yang sesuai dengan materi Interaksi Sosial Terhadap Kehidupan Sosial dan Kebangsaan. Setelah semuanya terkumpul, langkah selanjutnya adalah membuat draft multimedia melalui aplikasi canva dan disimpan dengan format .exe.

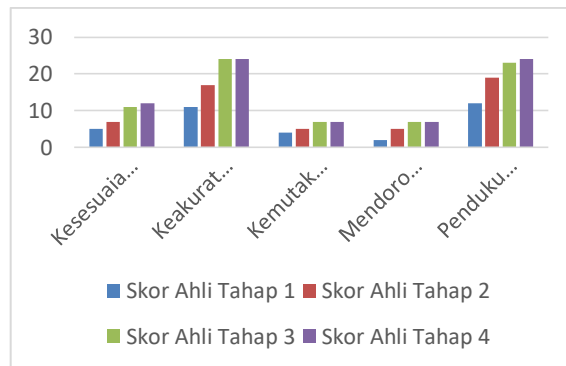
Tahap Pengembangan (Develope)

Gambar 4. Validitas Ahli Media



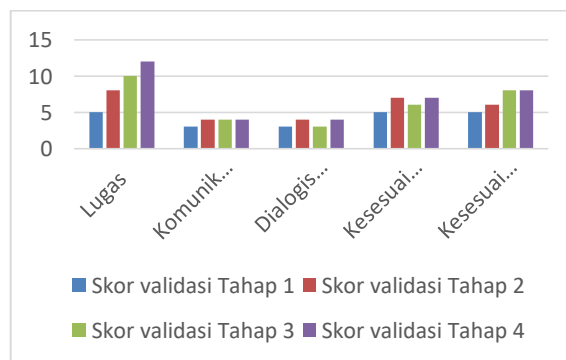
Gambar diatas menunjukkan data bahwa uji validasi dilakukan sebanyak 3 tahap dimana pada tahap pertama mendapatkan persentase sebesar 46% yang dimana dalam kategori tidak valid, beberapa perbaikan diantaranya perbaikan latar, posisi gletak gambar, dan huruf masih perlu penyesuaian waran. Dari hasil perbaikan maka dilanjutkan validasi tahap ke 2 dengan skor 76% dan masih dalam kategori cukup valid, dan perlu dilakukan beberapa perbaikan minor hasil dari validator. Untuk tahap ke 3 persentase didapat sebesar 94% dan sudah tergolong sangat valid.

Gambar 5. Validasi Ahli Materi



Gambar 5 diatas menunjukkan data bahwa uji validasi materi dilakukan sebanyak 4 tahap dimana pada tahap pertama mendapatkan persentase sebesar 45% yang dimana dalam kategori tidak valid, beberapa perbaikan. Dari hasil perbaikan maka dilanjutkan validasi tahap ke 2 dengan skor 70% dan masih dalam kategori cukup valid, dan perlu dilakukan beberapa perbaikan minor hasil dari validator. Untuk tahap ke 3 persentase didapat sebesar 95% dan sudah tergolong sangat valid. Dan walaupun sudah dalam kategori valid, validator menyarankan untuk dilakukan perbaikan kecil dan di tahap ke 4 mwndapatkan skor sebesar 97%.

Gambar 6. Validitas Ahli Bahasa



Gambar 6 diatas menunjukkan data bahwa uji validasi materi dilakukan sebanyak 4 tahap dimana pada tahap pertama mendapatkan persentase sebesar 58% yang dimana dalam kategori kurang valid, beberapa

perbaikan. Dari hasil perbaikan maka dilanjutkan validasi tahap ke 2 dengan skor 81% dan sudah dalam kategori sangat valid, dan perlu dilakukan beberapa perbaikan minor hasil dari validator. Untuk tahap ke 3 persentase didapat sebesar 86% dan sudah tergolong sangat valid. Dan walaupun sudah dalam kategori valid, validator menyarankan untuk dilakukan perbaikan kecil dan di tahap ke 4 mendapatkan skor sebesar 97%.

Uji Efektifitas

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan N-Gain atau Gain Score diatas , di dapat peningkatan hasil rata rata belajar siswa mendapat score 0,63, jika di sandingkan dengan tabel klasifikasi Gain scor maka skor tersebut dalam katagori Tinggi, Kesimpulanya adalah dengan menggunakan multimedia yang di kembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan media dapat dikatakan EFEKTIF. Lebih Jelasnya dapat di amati melalui tabel di bawah ini :

Tabel 1. Data Gain Score siswa

No Absen Siswa	Pretest	Post Test	N-Gain
01	40	70	0,50
02	50	80	0,60
03	70	90	0,67
04	80	90	0,50
05	60	90	0,75
06	50	90	0,80
07	60	80	0,50
08	50	90	0,80
09	60	80	0,50
10	50	90	0,80
11	40	60	0,33
12	60	70	0,25
13	70	80	0,33

No Absen Siswa	Pretest	Post Test	N-Gain
14	70	80	0,33
15	50	90	0,80
16	60	80	0,50
17	50	90	0,80
18	50	70	0,40
19	50	70	0,40
20	40	70	0,50
21	50	80	0,60
22	70	90	0,67
23	80	90	0,50
24	60	90	0,75
25	50	90	0,80
26	60	80	0,50
27	50	90	0,80
28	50	70	0,40
29	50	70	0,40
30	50	70	0,40
Skor Total			16,88
Rata-Rata			0,63
Kategori			Tinggi

E. Kesimpulan

Hasil dari penelitian ini adalah modul yang dikembangkan telah memenuhi kriteria Layak dimana menurut Nieven bahwa kelayakan suatu media dilihat dari aspek Valid, Praktis dan Efektif media sudah valid dari aspek multimedia, sangat valid dari aspek bahasa, dan sangat valid dari aspek Materi. Uji kepraktisan menunjukkan kepraktisan produk dalam kategori cukup tinggi Serta dari hasil uji gain score, peningkatan hasil belajar tergolong tinggi. Dari hasil tersebut maka bahan ajar yang di kembangkan mampu memfasilitasi belajar peserta didik.

F. Ucapan Terimakasih

Terima kasih kepada Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi yang telah mendanai penelitian ini melalui “Hibah Penelitian Kompetitif Nasional Skema Penelitian Dosen Pemula” dengan nomor SK 033/E5/PG.02.00/2022 dan nomor kontrak penelitian 1418/LL2/PG/2022.

G. Daftar Pustaka

- Surjono, 2017, Multimedia pembelajaran Interaktif, Penerbit : UNY Press, 1-Sutopo, Ariesto. Hadi. 2012. Teknologi Informasi dan komunikasi dalam Pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu.,
- Babun Ni'matur Rohmah, Dan Riska Ayu Purnama Sari, 2017 Tingkat Perubahan Kesejahteraan Ekonomi Keluarga Buruh Migran, Jurnal Penelitian Ilmiah Intaj, 126
- Lalu Moh. Fahri & Lalu A. Hery Qusyairi, 2019, Interaksi sosial dalam proses pembelajaran, 7 (1), 149-166
- Wangge M, 2020, Implementasi media pembelajaran berbasis ICT dalam proses pembelajaran matematika di Sekolah Menengah, 1 (1), 31.38
- Prasetyo, 2019, Pengembangan media pembelajaran budaya melayu dengan menggunakan adobe flash berbasis kearifn lokal di sekolah dasar, 3 (4), 1005-1013
- Nieveen Nienke & Plomp T. 2013. Educational Design Research, Netherlands institute for curriculum development, 29
- Mulyana, Habibullah, Myori D. E, Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Pengukuran Listirk, 17(2), 113-118
- Akbar, S. 2013. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.