

## Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Website 'Interaksi Antar Negara Asia dan Negara Lain di Dunia' Untuk Kelas IX di SMP Negeri 2 Lelea Indramayu

Wisnu Aldy Padma Kusuma<sup>1</sup>, Retno Widyaningrum<sup>2</sup>, Suprayekti<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNJ, Jakarta, Indonesia.

<sup>2</sup> Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNJ, Jakarta, Indonesia.

<sup>3</sup> Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNJ, Jakarta, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.21009/JPI.052.08>

### Article History

Submitted : 2022

Accepted : 2022

Published : 2022

### Keywords

Media Pembelajaran;  
Model Pengembangan  
4D; Multimedia  
Interaktif;  
Pengembangan;  
Website.

### Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis *website* pada materi Interaksi Antar Negara Asia dan Negara lain di Dunia untuk siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Lelea Indramayu. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D. Responden yang terlibat dalam penelitian adalah ahli media, ahli materi, dan siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Lelea Indramayu sebagai pengguna. Adapun untuk hasil penelitian dilakukan dalam beberapa tahapan seperti *review* ahli media dan ahli materi. Setelah media diuji oleh ahli media dan ahli materi dan dinyatakan layak, maka selanjutnya uji coba *one to one* yang dilakukan terhadap 3 orang siswa kelas IX dengan karakteristik yang berbeda, hasil dari uji coba *one to one* menyatakan tidak adanya perbaikan maupun revisi untuk multimedia interaktif berbasis *website* yang dikembangkan, lalu dilakukan uji coba skala besar dengan memberikan soal *post test* terhadap 35 orang siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Lelea Indramayu. Hasil nilai rata-rata keseluruhan dari uji coba skala besar sebesar 83 dan dinyatakan multimedia interaktif berbasis *website* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX pada materi Interaksi Antar Negara Asia dan Negara lain di Dunia.

### Abstract

*This development research aims to produce learning media products in the form of interactive multimedia websites based on Interaction between Asian Countries and Other Countries in the World for class IX students at SMP Negeri 2 Lelea Indramayu. This study uses a 4D development model. Respondents involved in the study were media experts, material experts, and class IX students at SMP Negeri 2 Lelea Indramayu as users. As for the results of the research carried out in several stages such as reviews of media experts and material experts. After the media was tested by media experts and material experts and deserved to be stated, then the next one to one trial was carried out by 3 class IX students with different characteristics, the results of the one to one trial stated that there were no improvements or revisions for website-based interactive multimedia. developed, then a large-scale trial was conducted by giving post test questions to 35 grade IX students at SMP Negeri 2 Lelea Indramayu. The total average result of the large-scale trial is 83 and it is stated that interactive multimedia based on the website can improve the learning outcomes of class IX students on Interaction between Asian Countries and Other Countries in the World.*

✉ Corresponding author :

Alamat : Universitas Negeri Jakarta

E-mail : wisnualdymultimedia@gmail.com

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mencerdaskan manusia dan dilakukan secara berkelanjutan serta terus menerus dari masa lalu hingga sekarang ini. Dalam memasuki era globalisasi dan industrialisasi yang sedang berlangsung dalam semua segi kehidupan dan telah menjadikan banyak perubahan perlu adanya untuk menaikkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar dapat melaksanakan proses perubahan dan kemajuan yang lebih baik.

Pentingnya konsep pendidikan dalam mempersiapkan sumber daya manusia untuk memasuki kehidupan di lingkungan masyarakat yang luas serta dunia kerja, sekaligus kemampuan untuk menghadapi permasalahan sehari-hari dalam kehidupan dengan menerapkan sesuatu yang telah dipelajari dari sekolah. Melalui pendidikan dapat membentuk karakter setiap generasi dalam mewujudkan suatu masyarakat dengan ditandai setiap individu yang memiliki jiwa sosial, mewujudkan suatu tatanan berkehidupan yang lebih adil dan makmur sekaligus mengembangkan kemampuan yang dimiliki dibidangnya masing-masing.

Binkey (2018) memaparkan bahwa generasi abad saat ini dituntut untuk memiliki cara berpikir, bekerja, bertahan, dan cara bersaing dengan negara lain menggunakan teknologi informasi sebagai alatnya. Maka dari itu, pemerintah telah berupaya untuk mengintegrasikan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan siswa di abad 21 kedalam kurikulum 2013 meliputi, (1) kreativitas berpikir dan inovasi, (2) berpikir kritis dan pemecahan masalah, (3) komunikasi dan kolaborasi, (4) keterampilan menggunakan informasi, media, dan teknologi, (5) keterampilan hidup dan karir. Kelima keterampilan di atas perlu dikuasai oleh siswa untuk dapat sukses dalam menghadapi berbagai persoalan dan tantangan zaman pada era globalisasi.

Salah satu keterampilan yang dikhususkan dalam mengantisipasi pengaruh arus informasi globalisasi ini yaitu keterampilan dalam menggunakan informasi, media, dan

teknologi (*Information, Media and Technology Skills*). Keterampilan dalam menggunakan informasi, media, dan teknologi atau *Information, Media and Technology Skills* terdiri dari konsep teknologi informasi dan teknologi komunikasi.

Dalam pendayagunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk pendidikan dapat di bidang pengembangan media pembelajaran atau sumber belajar berbasis teknologi dan bentuk lainnya. Pembelajaran dikatakan efektif apabila tersedianya fasilitas untuk siswa dalam belajar dan mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotoriknya sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu fasilitas yang dapat disediakan dalam kegiatan belajar dan mengajar yaitu media pembelajaran.

Adapun media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar. Integrasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran menjadi salah satu faktor pendukung dalam mewujudkan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan adanya media pembelajaran, guru dapat memanfaatkannya sebagai penunjang proses pembelajaran. Hal ini merupakan kunci agar siswa dapat mencapai hasil yang maksimal sesuai dengan kompetensi yang ditentukan.

Pada masa pasca setelah pandemi yang diakibatkan dari adanya penyebaran vaksin yang sudah meluas ke semua tingkat lapisan masyarakat membuat segala aktivitas di berbagai bidang menjadi kembali berjalan dengan baik. Salah satunya pada bidang pendidikan yang dimana yang awalnya diberlakukan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh kini sudah menerapkan pelaksanaan pembelajaran tatap muka kembali meskipun secara terbatas. Adanya penerapan pembelajaran tatap muka kembali membuat guru harus dapat menyesuaikan dengan keadaan setelah pasca pandemi, sehingga dibutuhkan adanya media pembelajaran yang dapat menunjang pelaksanaan tatap muka terbatas tersebut agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Namun pada kenyataannya, masih banyak sekolah yang belum bisa beradaptasi dengan keadaan pasca setelah pandemi ini. Salah satunya pada SMP Negeri 2 Lelea Indramayu yang dimana ditemukannya berbagai macam fakta. Pada pelaksanaan tatap muka terbatas siswa mengalami penurunan hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas IX khususnya pada materi Interaksi Antar Negara Asia dan Negara lain di Dunia. Penurunan hasil belajar ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti minimnya ketersediaan media pembelajaran berupa berbasis cetak seperti Buku Paket Mata Pelajaran IPS Kelas IX yang hanya memuat teks dan keterbatasan visual yang disajikan di setiap sub-topik pembahasan pada materi Interaksi Antar Negara Asia dan Negara lain di Dunia sehingga terkesan monoton dan abstrak.

Selain itu, pada buku paket mata Pelajaran IPS kelas IX yang disediakan oleh sekolah hanya dipegang oleh gurunya saja sebagai sumber pengajaran ketika pembelajaran tatap muka terbatas yang menyebabkan minimnya interaksi siswa terhadap materi yang dipelajari. Guru juga ketika menjelaskan materi Interaksi Antar Negara Asia dan Negara lain di Dunia masih menggunakan metode ceramah atau terpusat dari guru sehingga mengakibatkan siswa tidak dapat mempersepsikan materi sesuai dengan yang diinginkan. Kemudian dalam Buku Paket Mata Pelajaran IPS Kelas IX Semester 1 khususnya pada materi Interaksi Antar Negara Asia dan Negara lain di Dunia masih banyak ditemukan penggunaan bahasa yang tidak dapat dipahami oleh siswa pada setiap sub-topik pembahasannya.

Dari hal tersebut akibatnya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Lelea Indramayu yang mengalami penurunan di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada materi Interaksi Antar Negara Asia dan Negara lain di Dunia yang dapat dilihat dari tabel berikut di bawah ini:

**Tabel 1** Data Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Lelea Indramayu pada Mata Pelajaran IPS Semester 1 (Ganjil)

No.	Materi Topik Pembahasan Mata Pelajaran IPS Semester 1 (Ganjil)	KKM	Hasil Belajar
1	Interaksi Antar Negara Asia dan Negara lain di Dunia	75	60-65
2	Perubahan sosial budaya bangsa Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi	75	78-90
3	Ketergantungan antar ruang berdasarkan konsep ekonomi	75	80-90
4	Perubahan & kesinambungan dari awal kemerdekaan sampai awal reformasi	75	87-98

Data hasil belajar siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Lelea Indramayu pada mata pelajaran IPS Semester 1 (Ganjil) di atas bersumber dari rekapitulasi data hasil belajar ulangan harian siswa yang di data oleh guru selaku yang mengampu mata pelajaran IPS kelas IX tersebut. Sehingga apabila dilihat dari data hasil belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran IPS Semester 1 (Ganjil) ini, terlihat pada materi Interaksi Antar Negara Asia dan Negara lain di Dunia mengalami penurunan hasil belajar yang di bawah angka kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan memperoleh nilai rata - rata 60-65 dibandingkan dengan materi lainnya yang sudah mencapai nilai di atas KKM. Fakta yang ditemukan pada materi Interaksi Antar Negara Asia dan Negara lain di Dunia ini masih memperoleh nilai di bawah KKM yang telah ditentukan oleh pihak sekolah, sehingga perlu adanya media pembelajaran yang interaktif untuk dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa pada materi tersebut.

Oleh karena itu, dari permasalahan yang dijabarkan perlu dikembangkan multimedia

interaktif berbasis website pada materi Interaksi Antar Negara Asia dan Negara lain di Dunia untuk kelas IX di SMP Negeri 2 Lelea Indramayu. Multimedia interaktif berbasis *website* ini dikembangkan atas dasar siswa kelas IX yang memiliki sebuah perangkat laptop maupun perangkat pendukung seperti telepon seluler yang memiliki spesifikasi yang baik untuk mendukung siswa dalam mengakses suatu informasi di dalam website maupun sumber internet lainnya. Selain itu, siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Lelea Indramayu rata-rata berumur 14-15 tahun yang tergolong dalam generasi *milenial (digital natives)* yang sudah akrab dengan internet, sosial media, maupun perangkat digital lainnya sehingga cenderung bereaksi lebih cepat dari pada gurunya tersebut.

Di samping itu juga, multimedia interaktif berbasis *website* membuat siswa dapat memberikan respon yang aktif dan meningkatkan belajar yang lebih mandiri sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar yang lebih optimal. Media ini dapat memberikan umpan balik dengan memanfaatkan fitur-fitur di dalamnya seperti forum diskusi yang dilakukan kapanpun dan di mana pun siswa dapat bertanya terhadap gurunya secara *realtime* apabila ada sub-topik pembahasan yang belum dipahami setelah siswa mempelajari materi Interaksi Antar Negara Asia dan Negara lain di Dunia tersebut.

Lalu siswa dapat mengakses multimedia interaktif berbasis *website* ini tanpa terikat oleh waktu dikarenakan sifatnya disajikan dalam bentuk *website* sehingga hanya butuh koneksi internet sebagai perantara untuk mengakses multimedia interaktif berbasis *website* ini. Selain itu, dapat memberikan penyajian unsur ilustrasi maupun animasi dalam setiap sub-topik pembahasannya sehingga memberikan visual yang konkret maupun interaktifitas yang menarik untuk dipelajari. Media ini memiliki posisi sebagai media utama yang digunakan untuk pelaksanaan pembelajaran pada materi Interaksi Antar Negara Asia dan Negara lain di Dunia mata pelajaran IPS semester 1 di SMP Negeri 2 Lelea Indramayu dan juga sebagai intervensi untuk memecahkan masalah belajar yang dialami oleh siswa kelas IX tersebut sehingga dapat mempengaruhi hasil belajarnya.

Kemudian tujuan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk media

pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis *website* pada materi Interaksi Antar Negara Asia dan Negara lain di Dunia untuk siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Lelea Indramayu. Penelitian ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran materi Interaksi Antar Negara Asia dan Negara lain di Dunia dengan penggunaan produk yang dikembangkan sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Dalam penelitian pengembangan ini yang akan dikembangkan adalah multimedia interaktif berbasis *website* pada materi Interaksi Antar Negara Asia dan Negara lain di Dunia mata pelajaran IPS kelas IX di SMP Negeri 2 Lelea Indramayu. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model pengembangan yang dikemukakan oleh Thiagarajan dimana tahapan penelitian pengembangan terdiri dari empat tahap yang dikenal dengan model 4D, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (desain), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran).

Pada tahap pertama *define* (pendefinisian) peneliti melakukan analisis awal akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan merumuskan tujuan. Pada tahap kedua *design* (desain) peneliti melakukan membuat rancangan produk awal atau prototipe berupa *storyboard*. Didalam *storyboard* tersebut terdapat kerangka perancangan multimedia interaktif berbasis *website* yang akan dikembangkan, kemudian menyiapkan perangkat pembelajaran seperti materi yang akan disusun untuk kemudian dimasukkan dalam media, menyiapkan *software* dan *hardware* yang akan digunakan dalam membuat multimedia interaktif berbasis *website* tersebut. Pada tahap ketiga *develop* (pengembangan) peneliti melakukan pembuatan produk sesuai rancangan tahap sebelumnya dan juga dilakukan uji validasi ahli dan uji coba *one to one* (individu) serta uji coba skala besar. Lalu pada tahap terakhir yaitu melakukan tahap keempat *disseminate* (penyebaran) yang dimana peneliti melakukan penyebaran hasil pengembangan multimedia interaktif berbasis *website* pada materi Interaksi Antar Negara Asia dan Negara

lain di Dunia untuk kelas IX di SMP Negeri 2 Lelea Indramayu kepada pihak-pihak terkait.

Uji coba ahli dilakukan kepada dua orang validator yaitu satu validator ahli media dan satu validator ahli materi. Sedangkan untuk uji coba *one to one* (individu) dilakukan kepada 3 orang siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Lelea Indramayu. Kemudian untuk uji coba skala besar dilakukan kepada 35 orang siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Lelea Indramayu. Jenis data dalam penelitian pengembangan ini yaitu data kualitatif. Data kualitatif diperoleh berupa komentar dan saran yang langsung dituliskan oleh validator ahli materi, ahli media, dan juga pengguna.

Dalam penelitian ini, instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah berupa kuesioner. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 2 jenis yaitu kuesioner terbuka untuk validasi ahli dan kuesioner tertutup untuk pengguna. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam mengelola data yang diperoleh dari hasil validasi ahli, serta uji coba *one to one* sampai dengan uji coba skala besar adalah teknik kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik kualitatif dengan metode deskriptif dilakukan dengan cara mengelompokkan informasi-informasi data kualitatif yang berupa komentar, dan saran perbaikan dari hasil validasi ahli dan uji coba *one to one* yang kemudian disempurnakan sebagai acuan dalam perbaikan produk untuk di uji coba skala besar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian pengembangan ini model yang digunakan adalah model 4D. Adapun untuk penjelasan hasil dari penelitian pengembangan ini mengikuti langkah-langkah dalam prosedur model 4D dengan sebagai berikut:

### A. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap *Define* (Pendefinisian) terdiri dari 5 langkah yaitu, analisis awal akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan merumuskan tujuan. Pada tahap Analisis Awal Akhir (*Frond End Analysis*) dilakukan analisis kebutuhan dengan cara wawancara terhadap 5 orang siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Lelea Indramayu. Proses wawancara ini didampingi langsung oleh guru yang menguasai mata

pelajaran IPS kelas IX yang bertujuan untuk memperjelas butir-butir pertanyaan yang diberikan oleh peneliti agar dapat mudah dipahami oleh siswa. Peneliti mencoba untuk mencari tahu permasalahan yang terjadi dan dialami oleh siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Lelea Indramayu ketika proses pembelajaran tatap muka terbatas materi Interaksi Antar Negara Asia dan Negara lain di Dunia.

Hasil analisis kebutuhan didapati bahwa rata-rata siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Lelea Indramayu mengalami penurunan hasil belajar pada materi Interaksi Antar Negara Asia dan Negara lain di Dunia mata pelajaran IPS kelas IX Semester 1. Penurunan hasil belajar ini sebelumnya sudah dijelaskan faktor-faktornya pada pendahuluan. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa dibutuhkannya media pembelajaran interaktif untuk dapat menjadi intervensi dalam meningkatkan hasil belajar materi Interaksi Antar Negara Asia dan Negara lain di Dunia mata pelajaran IPS kelas IX di SMP Negeri 2 Lelea Indramayu yaitu berupa multimedia interaktif berbasis *website* yang dapat memberikan kemudahan untuk kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas pada materi Interaksi Antar Negara Asia dan Negara lain di Dunia mata pelajaran IPS kelas IX Semester 1 tersebut.

Pada langkah Analisis Peserta Didik (*Learner Anaysis*) peneliti mengetahui siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Lelea Indramayu memiliki karakteristik yang beragam dengan diperoleh dari beberapa faktor seperti faktor demografi, faktor belajar, faktor sumber belajar. Faktor tersebut merupakan cerminan dari profil yang dimiliki siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Lelea Indramayu. Pada langkah Analisis Tugas (*Task Analysis*) peneliti melakukan penyusunan tugas-tugas yang harus dilaksanakan oleh siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Lelea Indramayu terhadap materi Interaksi Antar Negara Asia dan Negara lain di Dunia mata pelajaran IPS semester 1. Adapun penyusunan tugas ini peneliti menyusun Kompetensi Dasar yang berasal dari sumber kurikulum 2013 revisi 2017. Pada Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan dalam menyusun multimedia interaktif berbasis *website* adalah KD 3.1 materi Interaksi Antar Negara Asia dan Negara lain di Dunia. Kemudian setelah menyusun Kompetensi Dasar (KD) barulah ditentukan tugas-tugas yang harus dilaksanakan oleh siswa

kelas IX disesuaikan dengan sub-topik pembahasan yang ada di materi Interaksi Antar Negara Asia dan Negara lain di Dunia.

Selanjutnya pada langkah Analisis Konsep (*Concept Analysis*) dibuatkan materi setiap sub-topik pembahasan pada materi Interaksi Antar Negara Asia dan Negara Lain di Dunia. Setelah dibuatkan materi berikutnya dibuatkan kedalam bentuk peta konsep yang tujuannya agar siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Lelea Indramayu mengetahui apa saja yang dipelajari pada materi Interaksi Antar Negara Asia dan Negara Lain di Dunia tersebut. Kemudian pada langkah Merumuskan Tujuan (*Specifying Instructional Objectives*) peneliti melakukan penyusunan tujuan pembelajaran pada materi Interaksi Antar Negara Asia dan Negara lain di Dunia. Tujuan pembelajaran pada materi Interaksi Antar Negara Asia dan Negara lain di Dunia terbagi menjadi dua bagian yaitu, Tujuan Pembelajaran Umum dan Tujuan Pembelajaran Khusus.

### B. Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap ini peneliti telah memasuki tahap perancangan multimedia interaktif berbasis *website*. Adapun pada tahap *Design* (Perancangan) meliputi, Penyusunan Tes Acuan Patokan (*Constructing Criterion-Referenced Test*), Pemilihan Media (*Media Selection*), Pemilihan Format (*Format Selection*), Rancangan Awal (*Initial Design*). Pada langkah Penyusunan Tes Acuan Patokan (*Constructing Criterion-Referenced Test*) peneliti melakukan penyusunan kisi-kisi tes acuan patokan awal berupa soal *pre test* yang akan diberikan kepada siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Lelea Indramayu. Soal *pre test* ini untuk mengetahui pencapaian awal kemampuan siswa dalam memahami materi Interaksi Antar Negara Asia dan Negara lain di Dunia tersebut. Kisi-kisi yang disusun nantinya sebagai acuan untuk menyusun soal *pre test* yang akan digunakan pada tahap uji coba skala besar.

Berikutnya pada tahap Pemilihan Media (*Media Selection*) peneliti melakukan penyesuaian dengan hasil analisis tugas dan konsep yang telah disusun sebelumnya dan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Lelea Indramayu. Berdasarkan dari hasil karakteristik siswa kelas IX dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang interaktif seperti multimedia interaktif berbasis

*website* yang dimana penyajian produk dibuat ke dalam bentuk tampilan halaman *website* serta dibuat dengan ukuran yang bisa ditampilkan ke dalam ukuran halaman laptop maupun *handphone* dan bisa dilakukan interaktifitas di dalamnya. Pembuatan multimedia interaktif berbasis *website* ini dibuat dengan menggunakan aplikasi Visual Studio Code dengan bahasa pemrograman HTML, CSS, JavaScript, dan PHP dengan materi Interaksi Antar Negara Asia dan Negara lain di Dunia.

Selanjutnya pada tahap Pemilihan Format (*Format Selection*) peneliti melakukan pemilihan format terhadap produk multimedia interaktif berbasis *website* yang dikembangkan. Pada multimedia interaktif berbasis *website* ini format yang dipilih berupa domain dan hosting yaitu "*com*". Selain itu, multimedia interaktif berbasis *website* ini juga memiliki format tutorial yang dimana memberikan pengalaman belajar dengan cara memberikan materi atau informasi terlebih dahulu, kemudian siswa diberikan pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang telah disajikan dan akan ada umpan balik atau respon ketika sudah menyelesaikan pertanyaan yang disediakan sehingga membantu untuk evaluasi dari hasil belajar siswa.

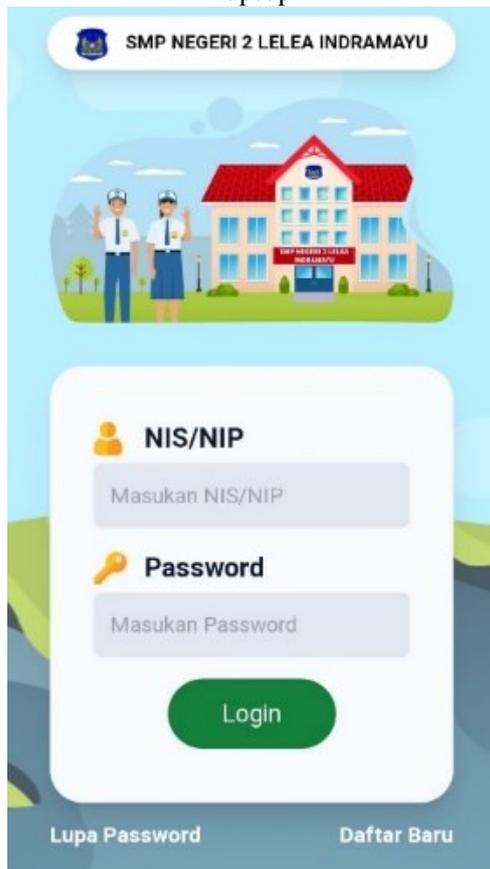
Kemudian pada tahap Rancangan Awal (*Initial Design*) peneliti melakukan penyusunan konten materi dan media multimedia interaktif berbasis *website* melalui sebuah Garis Besar Isi Media (GBIM), Jabaran Materi (JM), dan *Storyboard*. Adapun untuk kerangka acuan atau petunjuk yang disajikan pedoman dalam menuangkan ide-ide untuk mengisi konten materi dalam multimedia interaktif berbasis *website* melalui Garis Besar Isi Media (GBIM). Sedangkan untuk uraian pokok-pokok materi yang sesuai dengan kompetensi dasar maupun tujuan pembelajaran dari materi yang akan dikembangkan menjadi media dijelaskan melalui Jabaran Materi (JM).

### C. Tahap Develop (Pengembangan)

Dalam tahap *Develop* (Pengembangan) ini sudah dilakukan pengembangan produk multimedia interaktif berbasis *website* berdasarkan rancangan sebelumnya. Pada tahap *Develop* (Pengembangan) ini terdiri dari Pengembangan Media, Uji Validasi dari Ahli Media dan Ahli Materi, Revisi Tahap I, Uji Coba *One to One*, Revisi Tahap II, Uji Coba Skala Besar.

Pada langkah Pengembangan Media sudah mulai mengembangkan multimedia interaktif berbasis *website* pada materi Interaksi Antar Negara Asia dan Negara lain di Dunia untuk kelas IX di SMP Negeri 2 Lelea Indramayu. Adapun bagian-bagian dari pembuatan multimedia interaktif berbasis *website* ini dapat dilihat di bawah ini:

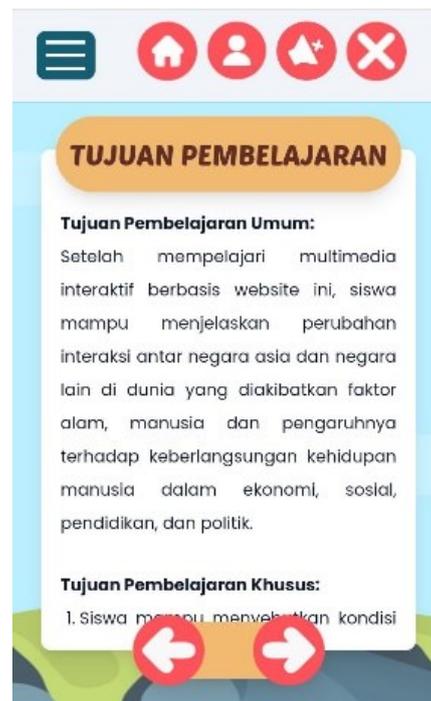
**Gambar 1** Halaman Login Tampilan Layar Laptop



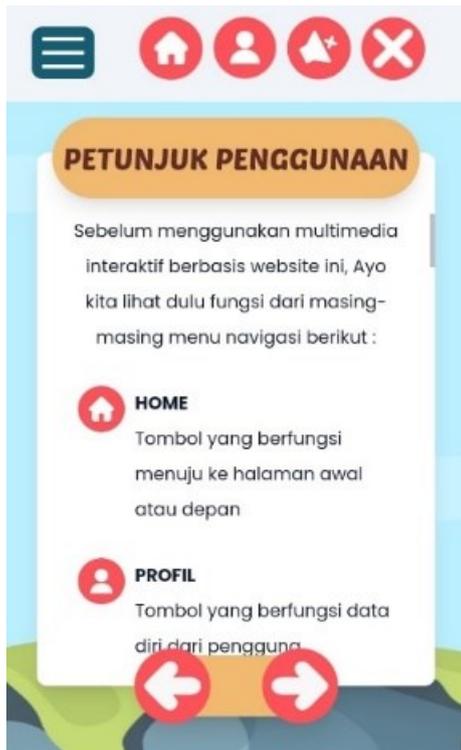
**Gambar 2** Halaman Login Tampilan Layar Handphone



**Gambar 8** Halaman Menu Utama Tampilan Layar Handphone



**Gambar 10** Halaman Tujuan Pembelajaran Tampilan Layar Handphone



Gambar 12 Halaman Petunjuk Penggunaan Tampilan Layar *Handphone*



Gambar 18 Halaman Forum Diskusi Tampilan Layar *Handphone*



Gambar 14 Halaman Peta Konsep Tampilan Layar *Handphone*



Gambar 20 Halaman Evaluasi Tampilan Layar *Handphone*

Kemudian pada tahap uji validasi ahli media dan ahli materi didapati kesimpulan bahwa multimedia interaktif berbasis *website* pada uji validasi ahli media menyatakan jika secara keseluruhan sudah memenuhi beberapa aspek yang dinilai namun tetap adanya perbaikan di komponen multimedia interaktif berbasis *website*. Sedangkan pada uji validasi ahli materi multimedia interaktif berbasis *website* yang dikembangkan sudah memenuhi beberapa aspek dengan sangat baik. Adapun pada tahap Revisi Tahap I peneliti melakukan perbaikan berdasarkan komentar dan saran dari ahli media pada multimedia interaktif berbasis *website* yang sudah dikembangkan sebelum dilakukan uji coba *one to one* terhadap pengguna. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *website* pada materi Interaksi Antar Negara Asia dan Negara lain di Dunia untuk kelas IX di SMP Negeri 2 Lelea Indramayu valid dan dapat digunakan.

Selanjutnya pada tahap uji coba *one to one* (individu) yang dilakukan terhadap 3 orang siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Lelea Indramayu menyatakan bahwa tidak terlihatnya kendala yang dialami oleh siswa tersebut ketika menggunakan multimedia interaktif berbasis *website* materi Interaksi Antar Negara Asia dan Negara lain di Dunia. Dari aspek-aspek yang dinilai, seluruh aspek mendapatkan respon yang positif dari siswa. Pada tahap Revisi Tahap II berdasarkan hasil uji coba *one to one* sebelumnya, dapat diketahui bahwa tidak adanya revisi atau perbaikan terhadap produk yang dikembangkan. Kemudian pada tahap Uji Coba Skala Besar peneliti melakukan penyebaran *pre* dan *post test* terhadap 35 orang siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Lelea Indramayu. Hasil nilai rata-rata *pre test* 35 orang siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Lelea Indramayu mendapatkan nilai 52. Sedangkan dari hasil rata-rata *post test* mendapatkan nilai sebesar 83 setelah 35 orang siswa menggunakan multimedia interaktif berbasis *website* pada materi Interaksi Antar Negara Asia dan Negara lain di Dunia mata pelajaran IPS kelas IX Semester 1 tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *website* pada materi Interaksi Antar Negara Asia dan Negara lain di Dunia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Lelea Indramayu.

#### D. Tahap Disseminate (Penyebaran)

Pada tahap ini, peneliti menyebarkan produk multimedia interaktif berbasis *website* ini melalui alamat *link website* yaitu <https://mmismpn2lelea.com/> pada via personal *chat WhatsApp* kepada guru mata pelajaran IPS kelas IX. Kemudian peneliti meminta kepada guru untuk disebar ke semua grup *WhatsApp* tiap kelas IX di SMP Negeri 2 Lelea Indramayu agar dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas pada materi Interaksi Antar Negara Asia dan Negara lain di Dunia mata pelajaran IPS Semester 1. Selain itu, peneliti juga meminta kepada guru bilamana ada siswa kelas IX namun berasal dari sekolah lain, boleh untuk disebar sebagai media pembelajaran yang baik pada pembelajaran tatap muka terbatas di kelas maupun untuk belajar secara mandiri sehingga produk multimedia interaktif berbasis *website* ini dapat dimanfaatkan untuk siswa kelas IX jenjang SMP di seluruh kabupaten Indramayu maupun wilayah lainnya.

#### SIMPULAN

Produk dalam penelitian pengembangan ini adalah multimedia interaktif berbasis *website* pada materi Interaksi Antar Negara Asia dan Negara lain di Dunia untuk kelas IX di SMP Negeri 2 Lelea Indramayu. Dari hasil penilaian validator ahli media, ahli materi, dan uji coba *one to one* (individu) menyatakan jika multimedia interaktif berbasis *website* valid dan dapat digunakan. Pada hasil uji coba skala besar diketahui hasil *pre test* mendapatkan nilai rata-rata 52, sedangkan dari hasil *post test* mendapatkan nilai rata-rata 83 dari 35 orang siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Indramayu. Maka secara umum dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan multimedia interaktif berbasis *website* pada materi Interaksi Antar Negara Asia dan Negara lain di Dunia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX pada materi Interaksi Antara Negara Asia dan Negara lain di Dunia mata pelajaran IPS kelas IX Semester 1.

Saran dalam penelitian pengembangan ini yaitu bagi guru dan pihak sekolah, apabila masa aktif *domain* maupun *hosting* dari multimedia interaktif berbasis *website* ini habis, maka dapat digabungkan ke *website* SMP Negeri 2 Lelea Indramayu. Kemudian pihak guru maupun pihak

sekolah tidak dapat mampu memperpanjang masa aktif *domain* maupun *hosting* maka peneliti selanjutnya akan mengemas multimedia interaktif berbasis *website* ini ke dalam bentuk aplikasi sehingga dapat terus digunakan untuk guru dan siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Lelea Indramayu dalam pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran IPS Semester 1. Selain itu, bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian relevan dengan penelitian ini hendaknya mencoba untuk menambahkan beberapa sub-topik pembahasan keseluruhan yang ada di mata pelajaran IPS kelas IX untuk jenjang SMP sehingga dapat membantu guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan banyak terima kasih terhadap pihak yang telah berkontribusi pada penyusunan artikel ini. Terutama kepada Allah SWT, Orang Tua, dan Keluarga peneliti, Kepada Retno Widyaningrum, S.Kom., M. M. selaku Dosen Pembimbing 1, Dra. Suprayekti, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2, Kepada Kepala dan Wakil Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Lelea Indramayu, Guru pengampu mata pelajaran IPS kelas IX Semester 1 SMP Negeri 2 Lelea Indramayu, Pasangan, Dekan dan Dosen, serta rekan-rekan peneliti.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ariyana, Y. (2018). *Buku Pegangan Pembelajaran Pada Keterampilan Berfikir Tingkat Tinggi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Darmawan, D. (2012). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daruslam, A. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Interaktif (Blog) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Online Sub Kompetensi Dasar Merancang Website*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya Jurusan Pendidikan.
- Dwi, S. d. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Emzir. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Gall, W. R. (1983). *Education Research: An Introduction, 4th Edition*. New York: Longman Inc.
- Hamzah B Uno, d. N. (2010). *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kustandi, E. S. (2015). *Pengembangan Media Presentasi*. Jakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan UNJ.
- Majid, A. (2005). *Perencanaan Pembelajaran "Mengembangkan Kompetensi Guru"*. Bandung: Rosdakarya.
- Munir. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2013). *Multimedia (Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Prawiradilaga, D. S. (2016). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Richey, S. &. (1994). *Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasannya*. Washington: AECT.
- Rusman, D. K. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Santrock, J. (2007). *Child Development, 11th Edition*. Jakarta: Erlangga.
- Sapriya. (2012). *Pendidikan IPS Konsep Dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Sarwono, S. (2015). *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan: Edisi Keempat*. Jakarta: Kencana.
- Siregar, E. (2018). *Pemanfaatan Sumber Belajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardan, D. (2015). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Perspektif Filosofi dan Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suparman, A. (2010). *Desain Instruksional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Thiagarajan, S. S. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minneapolis. Minnesota: University of Minnesota.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Winarno. (2009). *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Genius Prima Media.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 812.
- Hasugian, S. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi dan Informasi. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 83.
- Isna Rafianti, N. A. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dalam mendukung Kemampuan Abad 21: KALAMATIKA. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 123-138.
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 43-44.
- Ramadhan, W. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Topik Kolonialisme dan Imperialisme di Indonesia Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 38-42.
- Suyatmini. (2017). Implementasi Kurikulum 2013 Pada Pelaksanaan Pembelajaran Akuntansi Di Sekolah Menengah Kejurusan. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 61.
- Rahayuningrum, R. H. (2018, Diakses September tanggal 8 2021). Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif berbantuan Komputer untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VII F di SMP Negeri 2 Imogiri Bantul. *Pemanfaatan Media Pembelajaran*, hlm. 62. <https://eprints.uny.ac.id/6969/>
- Setiawati, P. (2018, Diakses Februari tanggal 12 2022). *Analisa Dan Perencanaan Sistem Informasi Penyedia Lowongan Pekerjaan Yang Direkomendasi Berdasarkan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (Skkni)*. Jakarta: hlm.138. <https://digilib.esaunggul.ac.id/analisa-dan-perancangan-sistem-informasi-penyedia-lowongan-pekerjaan-yang-direkomendasi-berdasarkan-standar-kompetensi-kerja-nasional-indonesia-skkni-1710.html>