

Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XII SMA N 4 Dumai

Rahmah Melati^{1*}, Tri Yuliati², Desyanti³

^{1,2,3}Sekolah Tinggi Teknologi Dumai

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi (STT) Dumai

*e-mail: Rahmamelati2001@gmail.com¹, Triyuliati00@gmail.com², Desyanti734@gmail.com³

Abstract

The teaching method often used by teachers involves explaining the subject matter in the classroom using only a chalkboard and textbooks as the medium. As a result, the classroom learning process lacks variety and can become monotonous. This approach is not optimal because students often have difficulty understanding the material presented by the teacher, and they frequently forget when the teacher revisits previous lessons. Currently, the teaching method used in delivering Sociology lessons for twelfth-grade students at SMA N 4 Dumai still relies on printed textbooks as the primary means of conveying the material, without utilizing other supporting media. This limitation causes students to struggle in comprehending the material provided by the teacher due to the lack of learning resources, and it diminishes the students' motivation for Sociology. Furthermore, the teaching media employed still have limited involvement of technology. Hence, a solution is needed to enhance the students' interest and enthusiasm for Sociology lessons and to assist teachers in creating a technology-based Sociology teaching media. This solution involves an interactive multimedia-based learning media equipped with animated videos and evaluations. In this research, the method used is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC), and the software used is Adobe Animate 2022. This multimedia-based learning media comprises competency menu, material menu, evaluation menu, and profile menu pages. The testing of this interactive multimedia-based learning media for the twelfth-grade Sociology class at SMA N 4 Dumai achieved a score of 88.86%, which is considered suitable. It can aid teachers in delivering more engaging, technology-based lessons and facilitate student understanding of Sociology material.

Keywords: Learning Media, Animation, Video

Abstrak

Metode pembelajaran yang sering dilakukan guru, yaitu dengan cara menerangkan materi di dalam kelas dan hanya menggunakan media berupa papan tulis dan buku pelajaran, sehingga proses belajar mengajar di kelas tidak bervariasi atau monoton. Cara tersebut belum optimal dikarenakan siswa kesulitan dalam memahami materi yang di berikan guru dan siswa sering lupa ketika guru mangkaji ulang materi pembelajaran sebelumnya. Saat ini metode pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi pelajaran Sosiologi kelas XII di SMA N 4 Dumai masih menggunakan media buku cetak sebagai perantara penyampaian materi dan belum menggunakan media pendukung lain. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan memahami materi yang diberikan oleh guru karena sumber belajar yang terbatas dan motivasi siswa dalam pembelajaran Sosiologi menjadi berkurang. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dalam peran penggunaan teknologi. Oleh karena itu dibutuhkan solusi yang dapat membantu meningkatkan ketertarikan dan semangat siswa dalam pelajaran Sosiologi dan membantu guru dalam menciptakan sebuah media pembelajaran Sosiologi berbasis teknologi yaitu dengan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang di lengkapi dengan video animasi dan evaluasi. Dalam penelitian ini Metode yang digunakan yaitu MDLC, software yang digunakan adalah adobe animate 2022. Media pembelajaran ini meliputi halaman menu kompetensi, menu materi, menu evaluasi, menu profil. Pengujian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran sosiologi kelas XII SMA N 4 Dumai, mencapai 88,86% sehingga dikatakan layak dan dapat membantu guru dalam proses menyampaikan pembelajaran yang lebih menarik dan berbasis teknologi dan dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran sosiologi.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Animasi, Video

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi membawa dampak yang signifikan terhadap bidang pendidikan. Dengan berkembangnya teknologi baru, berbagai tantangan dalam sistem pendidikan telah teratasi. Tantangan tersebut antara lain proses pembelajaran, sistem pembayaran, kepercayaan siswa, dan sertifikasi (Aini et al., 2021). Salah satu aspek pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah e-learning yang dimungkinkan oleh kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) (Nuryana, 2019). Konsep e-learning muncul sebagai akibat dari kemajuan ICT yang memungkinkan adanya pendekatan baru dalam proses pembelajaran (Nuryana, 2019). Integrasi teknologi dalam pendidikan ini telah mengarah pada terciptanya lingkungan pembelajaran kolaboratif yang menggabungkan teori pembelajaran dengan teknologi pendidikan (Mokalu et al., 2022). Integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pendidikan memungkinkan pengembangan metode pengajaran yang inovatif dan penciptaan lingkungan belajar yang interaktif (Salsabila et al., 2023). Sebagai pendidik di dunia pendidikan, mereka harus dapat beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan menggunakannya sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran (Yuliati & Handayani, 2023)

Saat ini metode pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi pelajaran Sosiologi kelas XII di SMA N 4 Dumai masih menggunakan media buku cetak sebagai perantara penyampaian materi dan belum menggunakan media pendukung lain. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan memahami materi yang diberikan oleh guru karena sumber belajar yang terbatas dan motivasi siswa dalam pembelajaran Sosiologi menjadi berkurang. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dalam peran penggunaan teknologi. Penelitian yang dilakukan oleh (Anita Adesti & Siti Nurkholimah, 2020) mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia kelas XII menggunakan *Adobe Animate 2020* untuk meningkatkan hasil belajar Sosiologi. Menghasilkan satu buah media pembelajaran berbasis android dengan materi Sosiologi. Sedangkan penelitian (Kuswanto & Radiansah, 2018) mengembangkan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Sistem Operasi Jaringan kelas XII menghasilkan media pelajaran yang terdiri dari teks, gambar, animasi dan suara sehingga sangat menarik dan interaktif untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

2. METODE

Multimedia Development Life Cycle (MDLC) adalah metode yang digunakan dalam pengembangan proyek multimedia. Ini terdiri dari beberapa tahapan yang memandu proses dari konsep hingga distribusi. Salah satu penelitian (Mustika et al., 2018). Fokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif dengan metode MDLC. Penelitian tersebut menguraikan enam tahapan MDLC, yang meliputi konsep, desain, pengumpulan bahan, perakitan, pengujian, dan distribusi.



Gambar 1. Model proses MDLC

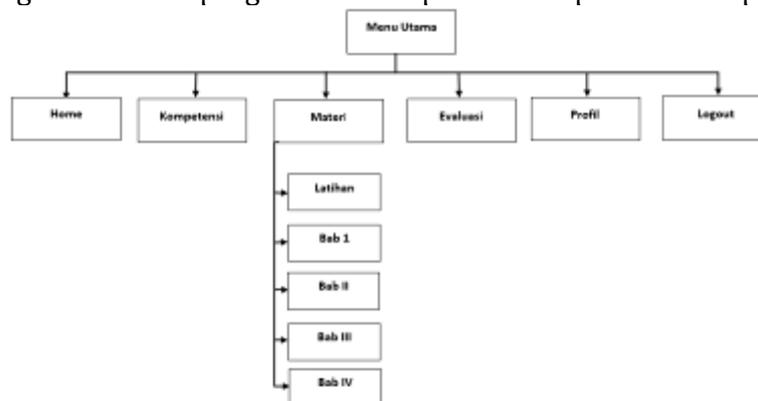
Tahapan pengembangan dalam *Multimedia Development Life Cycle* ini diantaranya adalah:

1. *Concept* (Konsep). Merumuskan dasar-dasar dari analisis pembuatan aplikasi.
2. *Design* (Desain/Perancangan). Pada tahap ini pembuatan spesifikasi mengenai desain media pembelajaran, animasi serta kebutuhan tampilan yang menarik.
3. *Obtaining Content Material* (Pengumpulan Materi). Tahapan untuk pengumpulan segala hal yang dibutuhkan segala hal yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi ini, seperti audio, gambar dan objek 2 dimensi yang akan di masukkan ke dalam aplikasi tersebut.
4. *Assembly* (Penyusunan dan Pembuatan). File-file *multimedia* yang sudah didapat kemudian dikumpulkan dan disusun sesuai dengan perancangan.
5. *Testing* (Uji Coba). Setelah aplikasi jadi, dilakukanlah pengujian. Aplikasi yang telah dirancang akan diuji coba untuk melihat apakah aplikasi dapat berjalan dengan baik.
6. *Distribution* (Menyebarkan Luaskan). Dalam tahapan ini, setelah keseluruhan proses yang dilakukan sesuai dengan apa yang diharapkan, maka aplikasi media pembelajaran yang dibuat dapat dirilis kepada murid dan guru.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan Menu Program

Perancangan sebuah aplikasi dibutuhkan struktur menu yang berisikan menu dan submenu yang berfungsi untuk memudahkan *user* dalam menggunakan aplikasi tersebut. Berikut ini digambarkan mengenai struktur program dalam aplikasi ini seperti terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Rancangan Menu Program

Storyline

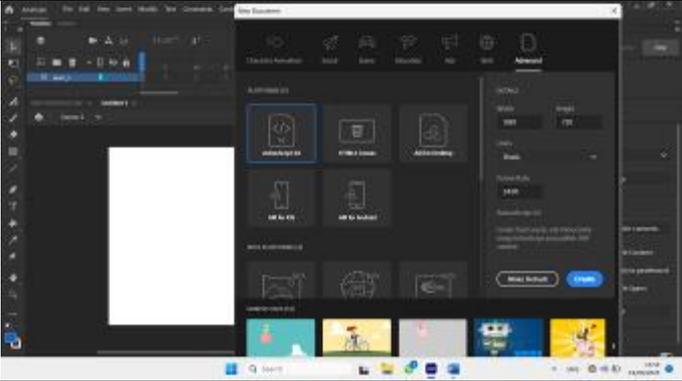
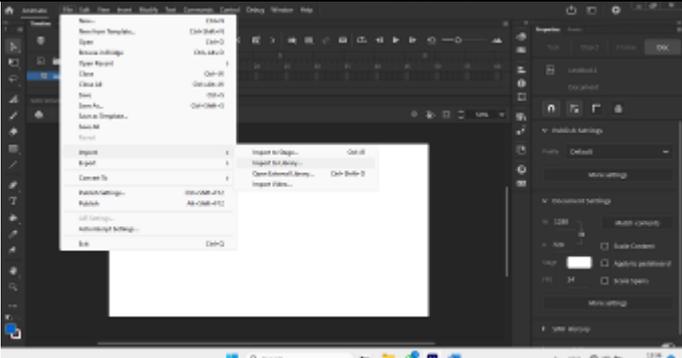
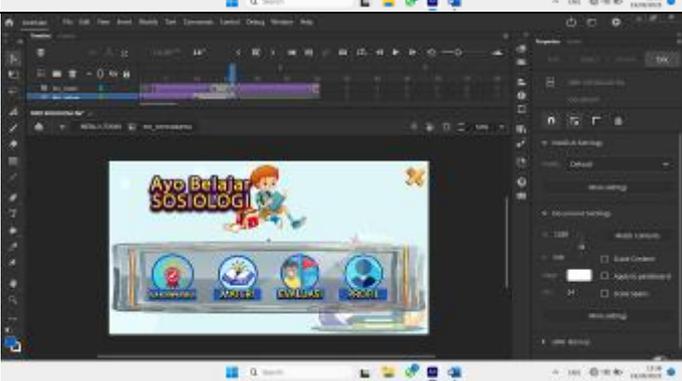
Untuk menuangkan ide-ide serta gagasan pada media informasi ini menjadi sebuah alur dan bagan cerita yang sederhana. Maka penulis juga menggambarkan *storyline* yang lebih rinci. Diantaranya sebagai berikut:

Media pembelajaran ini, akan menampilkan menu mulai dengan tombol mulai, setelah actor mengklik tombol mulai maka akan menampilkan menu utama yang berisikan menu kompetensi, menu materi, menu evaluasi, menu profil dan menu logout. Di menu kompetensi akan menampilkan kompetensi sosiologi, menu materi akan terdapat latihan dan penjelasan materi berupa video animasi. Selanjutnya menu evaluasi berupa soal ganda dan hasil skor nilai setelah selesai mengisi. Kemudian menu profil menampilkan profil penulis dan menu logout untuk keluar dari aplikasi.

Perancangan Adobe Animate 2022

Perancangan aplikasi ini dibuat menggunakan *Adobe Animate 2022*. Adapun proses pembuatan aplikasi dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Perancangan desain pada *adobe animate 2022*

No	Gambar	Keterangan
1		Buka aplikasi <i>Adobe Animate 2022</i> dengan <i>action script 3.0</i> dan <i>layout 1280 x 720 pixel</i> , <i>background</i> warna putih dan <i>frame rate 24.00 fps</i> .
2		<i>Import</i> gambar dan <i>icon</i> yang akan digunakan sebagai <i>background</i> , dengan cara pilih menu <i>file-import-import to library</i> . Pilih gambar yang akan dijadikan sebagai <i>background</i> .
3		<i>Import file Button</i> yang telah dibuat untuk dijadikan <i>Button</i> , kemudian klik kanan – <i>Convert To Symbol – Move Clip</i> , kemudian <i>convert</i> menjadi <i>button</i> , lalu klik dua kali masuk ke <i>scene Symbol Button</i> , kemudian buat animasi <i>Buttonnya</i> .

Implementasi Antarmuka

Implementasi antar muka merupakan tahap dimana sebuah sistem siap dioperasikan pada tahap yang sebenarnya, sehingga bisa diketahui apakah media pembelajaran ini sudah selesai dengan apa yang sudah dirancang sebelumnya.

1. Tampilan Menu Mulai

Berikut ini adalah tampilan menu mulai, jika *user* mengklik tombol mulai maka akan menuju ke menu utama.



Gambar 3. Tampilan menu mulai

2. Tampilan Menu Utama

Berikut ini adalah tampilan menu utama yang di dalam nya terdapat beberapa menu yaitu, menu kompetensi, menu materi, menu evaluasi, menu profil dan menu *logout*.



Gambar 4. Tampilan menu utama

3. Tampilan Menu Kompetensi

Berikut ini adalah tampilan menu kompetensi yang berisikan tujuan pembelajaran sosiologi kelas XII.



Gambar 5. Tampilan menu kompetensi

4. Tampilan Menu Materi

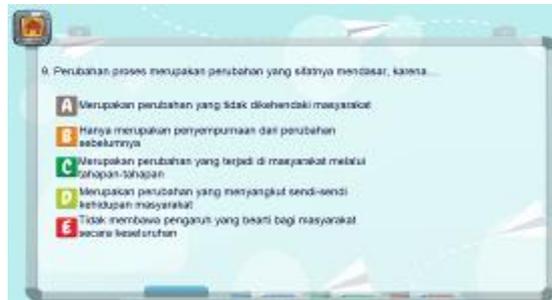
Berikut ini adalah tampilan menu materi. Didalam nya terdapat beberapa menu yaitu, menu latihan, menu bab I, bab II, bab III dan bab IV.



Gambar 6. Tampilan menu materi

5. Tampilan Evaluasi

Berikut ini adalah tampilan menu evaluasi. Di dalam nya terdapat soal dan pilihan jawaban beserta poin dan hasil benar atau salah.



Gambar 7. Tampilan menu evaluasi

6. Tampilan materi video bab 2

Berikut ini adalah tampilan menu video bab 2 mengenai globalisasi



Gambar 8. Tampilan video animasi bab 2

Pengujian Aplikasi

Peneliti melakukan penyebaran *kuesioner* dari 29 siswa kelas XII di SMA N 4 Dumai dan 1 guru mata pelajaran Sosiologi. Bertujuan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang telah dibuat. Waktu pengujian dilakukan pada hari rabu, 5 agustus 2023.

Tabel 2. *Kuesioner* atau angket

No	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1	Tampilan yang terdapat dalam aplikasi menarik					
2	Aplikasi mudah digunakan					
3	Jenis <i>font</i> yang digunakan mudah dibaca/jelas					
4	Ukuran <i>font</i> yang digunakan sudah tepat/sesuai					
5	Warna <i>font</i> yang digunakan sudah tepat/sesuai					
6	Kombinasi teks dan gambar sudah bagus					
7	Kombinasi warna pada <i>layout</i> sudah bagus					
8	Materi mudah di pahami					
9	Aplikasi ini dapat menjadi media ajar selain media buku cetak					
10	Aplikasi dapat membantu dalam mengajar					

Keterangan:

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- N : Netral
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

Hasil Pengolahan

Berdasarkan perhitungan sampel diperoleh jumlah responden sebanyak 29 murid dan 1 guru, maka dapat disimpulkan karakteristik responden yang menjawab pertanyaan pada *kuesioner* yang telah dibagikan dengan perhitungan nilai sangat setuju 5, nilai setuju 4, nilai netral 3, nilai tidak setuju 2, dan nilai sangat tidak setuju 1.

Perhitungan Hasil *Kuesioner*

Perhitungan hasil dengan *kuesioner* yang telah dihitung dengan pertanyaan antara lain pada tabel *frequency* dan grafik:

1. Adapun tabel dari hasil *frequency* pertanyaan pertama dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil *frequency* pertanyaan pertama

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Netral	6	20.0	20.0	20.0
	Sangat Setuju	14	46.7	46.7	66.7
	Setuju	10	33.3	33.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

2. Adapun tabel dari hasil *frequency* pertanyaan kedua dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil *frequency* pertanyaan kedua

		Frekuensi	Persentase	Persentase Validasi	Persentase Kumulatif
Valid	Netral	7	23.3	23.3	23.3
	Sangat Setuju	14	46.7	46.7	70.0
	Setuju	9	30.0	30.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

3. Adapun tabel dari hasil *frequency* pertanyaan ketiga dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil *frequency* pertanyaan ketiga

		Frekuensi	Persentase	Persentase Validasi	Persentase Kumulatif
Valid	Sangat Setuju	20	66.7	66.7	66.7
	Setuju	10	33.3	33.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

4. Adapun tabel dari hasil *frequency* pertanyaan keempat dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil *frequency* pertanyaan keempat

		Frekuensi	Persentase	Persentase Validasi	Persentase Kumulatif
Valid	Sangat Setuju	17	56.7	56.7	56.7
	Setuju	13	43.3	43.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

5. Adapun tabel dari hasil *frequency* pertanyaan kelima dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil *frequency* pertanyaan kelima

		Frekuensi	Persentase	Persentase Validasi	Persentase Kumulatif
Valid	Netral	3	10.0	10.0	10.0
	Sangat Setuju	7	23.3	23.3	33.3
	Setuju	20	66.7	66.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

6. Adapun tabel dari hasil *frequency* pertanyaan keenam dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil *frequency* pertanyaan keenam

		Frekuensi	Persentase	Persentase Validasi	Persentase Kumulatif
Valid	Netral	3	10.0	10.0	10.0
	Sangat Setuju	7	23.3	23.3	33.3
	Setuju	20	66.7	66.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

7. Adapun tabel dari hasil *frequency* pertanyaan ketujuh dapat dilihat pada Tabel 9.

Tabel 9. Hasil *frequency* pertanyaan ketujuh

		Frekuensi	Persentase	Persentase Validasi	Persentase Kumulatif
Valid	Netral	6	20.0	20.0	20.0
	Sangat Setuju	10	33.3	33.3	53.3
	Setuju	14	46.7	46.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

8. Adapun tabel dari hasil *frequency* pertanyaan kedelapan dapat dilihat pada Tabel 10.

Tabel 10. Hasil *frequency* pertanyaan kedelapan

		Frekuensi	Persentase	Persentase Validasi	Persentase Kumulatif
Valid	Netral	3	12.9	12.9	12.9
	Sangat Setuju	23	74.2	74.2	87.1
	Setuju	4	12.9	12.9	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

9. Adapun tabel dari hasil *frequency* pertanyaan kesembilan dapat dilihat pada Tabel 11.

Tabel 11. Hasil *frequency* pertanyaan kesembilan

		Frekuensi	Persentase	Persentase Validasi	Persentase Kumulatif
Valid	Sangat Setuju	19	61.3	61.3	61.3
	Setuju	11	38.7	38.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

10. Adapun tabel dari hasil *frequency* pertanyaan kesepuluh dapat dilihat pada Tabel 12.

Tabel 12. Hasil *frequency* pertanyaan kesepuluh

		Frekuensi	Persentase	Persentase Validasi	Persentase Kumulatif
Valid	Sangat Setuju	15	44.1	44.1	52.9
	Setuju	16	47.1	47.1	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

4. PENUTUP

Kesimpulan

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran sosiologi kelas XII SMA N 4 Dumai, dapat membantu guru dalam proses menyampaikan pembelajaran yang lebih menarik dan berbasis teknologi Dan dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran sosiologi dengan video animasi dan evaluasi. Berdasarkan hasil pertanyaan dari kuesioner dengan jumlah 10 pertanyaan, responden sebanyak 30 orang, yang terdiri dari 1 orang guru mata pelajaran sosiologi kelas XII, dan 29 orang murid kelas XII, maka tingkat keberhasilan media pembelajaran ini adalah 88,86667%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Q., Rahardja, U., Santoso, N. P. L., & Oktariyani, A. (2021). Aplikasi Berbasis Blockchain dalam Dunia Pendidikan dengan Metode Systematics Review. *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)*, 6(1), 58. <https://doi.org/10.24114/cess.v6i1.20107>
- Anita Adesti, & Siti Nurkholimah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Edutainment: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan*, 8(1), 27–38. <https://doi.org/10.35438/e.v8i1.221>
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Mokalu, V. R., Panjaitan, J. K., Boiliu, N. I., & Rantung, D. A. (2022). Hubungan Teori Belajar dan Teknologi Pendidikan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1475–1486. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2192>
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Nuryana, Z. (2019). PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *TAMADDUN*, 19(1), 75. <https://doi.org/10.30587/tamaddun.v0i0.818>
- Salsabila, U. H., Trisda Spando, I. I., Astuti, W. D., Rahmadia, N. A., & Nugroho, D. W. (2023). Integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Bidang Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 172–177. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v11i1.3207>
- Yuliati, T., & Handayani, T. (2023). Efektifitas Media Pembelajaran Animasi 2D Pada Buku Tema 5 Kelas 1. *ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi*, 5(2), 287–300. <https://doi.org/10.31849/zn.v5i2.14185>