

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
MODEL *PROBLEM BASED LEARNING (PBL)* PADA  
PEMBELAJARAN IPS TERPADU UNTUK  
PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP**

**TESIS**

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Magister  
Program Studi Teknologi Pendidikan**



**Oleh:**

**RINTA ADESTYA ANISSI  
NIM. 21155008**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
SEKOLAH PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2024**

## PERSETUJUAN AKHIR TESIS

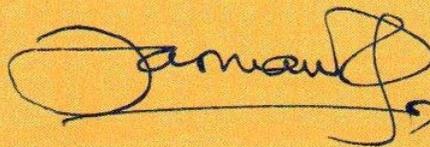
---

Nama Mahasiswa : Rinta Adestya Anissi  
NIM : 21155008

Nama

Tanda Tangan

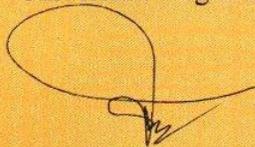
Tanggal



27/5/2024

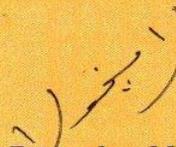
Prof. Dr. Darmansyah, S. T., M. Pd  
Pembimbing

Direktur Sekolah Pascasarjana  
Universitas Negeri Padang,



Prof. Yenni Rozimela, M.Ed., Ph.D.  
NIP. 19620919 198703 2 002

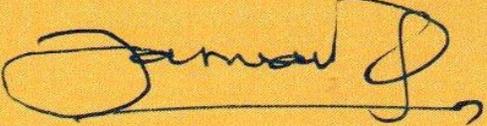
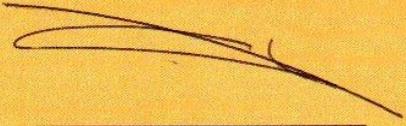
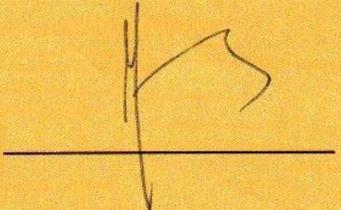
Koordinator Program Studi,



Dr. Rayendra, M, Pd  
NIP. 19880912 201504 1 002

**PERSETUJUAN KOMISI  
UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN**

---

No	N a m a	Tanda Tangan
1.	<u>Prof. Dr. Darmansyah, S. T., M.Pd.</u> (Ketua)	 _____
2.	<u>Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd.</u> (Sekretaris)	 _____
3.	<u>Prof. Dr. Abna Hidayati, M.Pd.</u> (Anggota)	 _____

Mahasiswa :

Nama : **Rinta Adestya Anissi**

NIM : 21155008

Tanggal Ujian : 7 Mei 2024

## PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MODEL  
*PROBLEM BASED LEARNING (PBL)* PADA PEMBELAJARAN IPS  
TERPADU UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP**

Tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi lain dan tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya. Apabila di kemudian hari saya terbukti melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh universitas batal saya terima.

Padang, Mei 2024

Yang memberi pernyataan,



Rinta Adestya Anissi

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillah ucap syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya, kelapangan berpikir, kesempatan dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model *Problem Based Learning* (PBL) pada Pembelajaran IPS Terpadu untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP”**. Penulis dapat menyelesaikan tesis ini melalui bimbingan, arahan, bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Kepada Prof. Dr. Darmansyah, M. Pd, selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, bantuan, arahan dan motivasi sehingga penulis menyelesaikan penelitian dan penulisan tesis ini.
2. Kepada Prof. Dr. Alwen Bentri, M. Pd, selaku dosen kontributor yang telah memberikan sumbangan pengetahuan melalui masukan, komentar dan saran dalam rangka penyempurnaan tesis dan produk yang dikembangkan.
3. Kepada Prof. Dr. Abna Hidayati, M. Pd, selaku dosen kontributor yang telah memberikan sumbangan pengetahuan melalui masukan, komentar dan saran dalam rangka penyempurnaan tesis dan produk yang dikembangkan.
4. Kepada Dr. Rayendra, M. Pd, selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan Pascasarjana yang telah memberikan kemudahan dalam proses administrasi dalam penyelesaian tesis ini.
5. Kepada Dr. Ridwan, M. Sc, Ed, Prof. Dr. Syahrul R, M. Pd, Dr. Desri Nora AN, M. Pd selaku validator yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran memberikan saran dan masukan dalam penyelesaian tesis ini.
6. Kepada Bapak dan Ibu dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNP yang telah memberikan ilmu & wawasan selama masa perkuliahan.
7. Kepada keluarga yaitu mama Devi Syarief, papa Alias Muni, adik perempuan Jihan Azurha Adestia dan adik laki-laki Haekal Faturrahman Adestia. Penulis

berterima kasih sebesar-besarnya karena selalu memberikan dukungan yang sangat luar biasa baik secara moral dan material, serta do'a yang selalu dipanjatkan setiap waktu dan tiada henti sehingga penulis dapat menyelesaikan kuliah sampai Magister Pendidikan.

8. Kesayangan, teman melangkah beberapa tahun ini, terimakasih sudah menjadi pendengar dari semua keluh kesah selama penyelesaian pendidikan ini. Semoga tetap menjadi yang selalu ada sampai waktu yang tidak ditentukan.
9. Kepada sahabat yaitu Dina yang menemani kemanapun selama masa penelitian, Rania yang selalu memberi motivasi agar jangan menyerah serta Dini dan Yola. Terima kasih sudah menemani disaat lelah selama proses pendidikan. Semoga kita sukses di masa depan.
10. Kepada diri sendiri, Rinta. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih telah berusaha, tidak menyerah dan bertahan sejauh ini. Selamat dan jadilah lebih kuat untuk membangun masa depan.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih belum sempurna dan memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi peningkatan kualitas dan kesempurnaannya. Semoga tesis ini bermanfaat dan menjadi sumbangan pemikiran bagi pembaca dan semua pihak terutama penulis sendiri. Aamiin.

Padang, Mei 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN AKHIR TESIS</b> .....	ii
<b>PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TESIS</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xii
<b>ABSTRAK</b> .....	xiii
<b>ABSTRACT</b> .....	xiv
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Batasan Masalah .....	9
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	10
G. Spesifikasi Produk Penelitian.....	11
H. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian .....	12
I. Definisi Operasional.....	13
 <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori .....	14
1. Media Pembelajaran .....	14
2. Multimedia Interaktif.....	19
3. Hakikat Model <i>Problem Based Learning</i> .....	25
4. IPS Terpadu .....	30
5. Validitas, Pratikalitas dan Efektivitas.....	35

6. Hubungan Multimedia Interaktif Berbasis PBL dengan Hasil Belajar Peserta didik .....	42
B. Penelitian Relevan .....	45
C. Kerangka Konseptual .....	46
D. Hipotesis Penelitian .....	48
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	49
B. Model dan Prosedur Pengembangan .....	49
C. Subjek Penelitian .....	55
D. Instrumen Penelitian .....	55
E. Teknik Pengumpulan Data .....	57
F. Teknik Analisis Data .....	60
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	66
1. Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....	66
2. Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	70
3. Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	72
4. Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	99
5. Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	106
B. Pembahasan .....	107
1. Uji Validitas .....	107
2. Uji Praktikalitas .....	110
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	114
B. Impikasi .....	115
C. Saran .....	115
<b>DAFTAR RUJUKAN</b> .....	117
<b>LAMPIRAN</b> .....	123

## DAFTAR TABEL

1. Nilai Rata-Rata Ujian Semester Kelas VIII SMPN 22 Padang.....	4
2. Kisi-Kisi Instrument Penilaian Validitas.....	59
3. Kisi-kisi Angket Respon Guru .....	60
4. Kisi-kisi Angket Respon Peserta didik.....	61
5. Penskoran Validitas Multimedia Interaktif .....	62
6. Kategori Validitas Multimedia Interaktif.....	62
7. Kategori Kepraktisan Multimedia Interaktif .....	63
8. Tabel Konversi Nilai dan Peringkat .....	63
9. Langkah Persiapan Uji Baret.....	65
10. Analisis Hasil Validasi Aspek Materi .....	95
11. Analisis Hasil Validasi Aspek Media.....	98
12. Analisis Validasi Aspek Bahasa.....	99
13. Alur Kegiatan Implementasi Penggunaan Multimedia .....	101
14. Hasil Uji Praktikalitas Guru .....	102
15. Hasil Uji Praktikalitas Peserta didik.....	102
16. Hasil Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest .....	104
17. Perbandingan Perhitungan Uji Liliefors.....	105
18. Hasil Uji Homogenitas pada Kedua Sampel .....	105
19. Uji Hipotesis.....	106
20. Hasil Uji-t Hipotesis Penelitian.....	107

## DAFTAR GAMBAR

1. Kerangka Konseptual .....	48
2. Alur Model ADDIE.....	51
3. Prosedur Pengembangan .....	52
4. <i>Flowchart</i> .....	72
5. Desain Background dengan Canva.....	74
6. Aplikasi <i>Articulate Storyline</i> (AS).....	74
7. Pembuatan Projek Baru.....	75
8. Mengatur Ukuran Desain. ....	75
9. Menambahkan <i>Background</i> .....	76
10. Menambahkan Teks .....	76
11. Menambahkan <i>Trigger</i> pada Tombol.....	77
12. Menambahkan <i>Transisi</i> .....	77
13. Menambahkan <i>Animasi Slide</i> .....	78
14. Menambahkan Audio .....	78
15. Mengedit Audio.....	79
16. Menambahkan video .....	79
17. Menjadikan <i>HTML</i> Menjadi Aplikasi <i>Android</i> (APK).....	80
18. Home Screen .....	81
19. Tampilan <i>Login</i> .....	81
20. Tampilan Menu Utama.....	82
21. Tampilan Petunjuk Penggunaan .....	82
22. Tampilan Materi SDM .....	83
23. Tampilan Soal <i>Quiz</i> .....	84
24. Tampilan Hasil Mengerjakan <i>Quiz</i> .....	84
25. Tampilan <i>Homescreen</i> .....	85
26. Tampilan <i>Login</i> .....	85
27. Tampilan Menu Utama.....	86
28. Tampilan Petunjuk Penggunaan .....	86

29. Tampilan kompetensi dasar.....	87
30. Tampilan Pilihan Materi.....	87
31. Tampilan materi Sumber Daya Manusia.....	88
32. Tampilan Aktivitas Kelompok.....	88
33. Tampilan Materi Pada Tahap Menganalisis .....	89
34. Tampilan Materi Pengertian SDM .....	89
35. Tampilan Awal <i>Quiz</i> .....	90
36. Tampilan Soal Quiz.....	90
37. Tampilan Jawaban Benar .....	91
38. Tampilan Jawaban Satu Kali Salah.....	91
39. Tampilan Salah Dua Kali .....	92
40. Tampilan hasil Quiz .....	92
41. Tampilan keluar Aplikasi .....	93
42. Revisi Video yang Lebih Kontekstual .....	94
43. Perbaikan Pengertian Mikro.....	94
44. Perbaikan Pengertian Makro .....	95
45. Perbaikan Petunjuk Penggunaan <i>Slide 1</i> .....	96
46. Perbaikan Petunjuk Penggunaan <i>Slide 2</i> .....	96
47. Perbaikan <i>Background</i> Pada <i>Home Screen</i> .....	97
48. Penambahan Fitur <i>Print Out</i> Hasil <i>Quiz</i> .....	97
49. Penampilan Fitur <i>Print Out</i> Hasil <i>Quiz</i> .....	98

## DAFTAR LAMPIRAN

1. RPP Kelas Eksperimen dan Kontrol
2. *Flowchart* Multimedia Interaktif Sumber Daya Manusia
3. *Storyboard* Multimedia Interaktif Sumber Daya Manusia
4. Lembar Hasil Angket Validasi Materi
5. Lembar Hasil Angket Validasi Media
6. Lembar Hasil Angket Validasi Bahasa
7. Hasil Uji Praktikalitas
8. Daftar Nilai Siswa
9. Uji Normalitas
10. Uji Homogenitas
11. Uji Hipotesis
12. Surat Izin Penelitian
13. Surat Balasan
14. Dokumentasi

## ABSTRAK

**Rinta Adestya Anissi. 2024. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPS Terpadu untuk Siswa Kelas VIII SMP. Tesis. Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Padang.**

Proses pembelajaran IPS Terpadu khususnya materi Sumber Daya Manusia (SDM) dan Kualitas Penduduk di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang dilaksanakan masih terpaku pada bahan ajar pegangan guru dan pegangan siswa. Guru tidak menggunakan lingkungan belajar interaktif yang mengintegrasikan teknologi dan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan membuat siswa kurang belajar mandiri dan tidak memahami konsep materi pembelajaran, sehingga siswa akan kurang aktif dan kurang bersemangat dalam belajar.

Pengembangan multimedia interaktif berbasis model Problem Based Learning (PBL) menggunakan model ADDIE yang mana mencakup tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Pengembangan multimedia interaktif berbasis PBL ini diuji validitasnya oleh tiga ahli yaitu ahli materi, media, dan bahasa. Pelaksanaan uji praktikalitas dan uji efektivitas di SMPN 22 Padang dengan seorang guru dan 60 siswa untuk melihat keefektifan multimedia interaktif berbasis PBL tersebut.

Berdasarkan tahap-tahap pengembangan tersebut dikembangkan multimedia interaktif yang sangat valid dengan hasil validitas materi 87,5%, hasil validitas media 89.9% dan hasil validitas bahasa 100%, dengan rata-rata persentase validitas multimedia interaktif berbasis PBL sebesar 92,46%. Kepraktisan dengan kategori sangat praktis dengan hasil oleh guru sebesar 97,92%, dan hasil oleh siswa sebesar 86,85%. Keefektifan dengan kategori sangat efektif karena terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum (pre-test) dan setelah (post-test) penggunaan multimedia interaktif ini dalam pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis model PBL ini dinyatakan berkategori sangat valid, praktis dan efektif bila digunakan dalam proses pembelajaran.

## ABSTRACT

**Rinta Adestya Anissi. 2024. Development of Interactive Multimedia Based on the Problem Based Learning (PBL) Model in Integrated Social Sciences Learning for Class VIII Middle School Students. Thesis. Graduate School of Universitas Negeri Padang.**

The Integrated Social Sciences learning process, especially Human Resources (HR) and Population Quality material at the Junior High School level, is still focused on the teaching materials used by teachers and students. Teachers do not use interactive learning environments that integrate technology and appropriate learning models in learning. The learning activities carried out make students less independent in learning and do not understand the concepts of learning material, so that students will be less active and less enthusiastic in learning.

The development of interactive multimedia based on the Problem Based Learning (PBL) model uses the ADDIE model which includes the analysis stage, design stage, development stage, implementation stage and evaluation stage. The validity of this PBL-based interactive multimedia development was tested by three experts, namely material, media and language experts. Implementation of practicality tests and effectiveness tests at SMPN 22 Padang with a teacher and 60 students to see the effectiveness of PBL-based interactive multimedia.

Based on these development stages, very valid interactive multimedia was developed with material validity results of 87.5%, media validity results of 89.9% and language validity results of 100%, with an average percentage of validity for PBL-based interactive multimedia of 92.46%. Practicality is in the very practical category with results by teachers of 97.92%, and results by students of 86.85%. Effectiveness in the very effective category because there is a significant difference in student learning outcomes before (pre-test) and after (post-test) the use of interactive multimedia in learning. So it can be concluded that interactive multimedia based on the PBL model is categorized as very valid, practical and effective when used in learning process.

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Melalui pendidikan sebagai faktor yang dipandang penting untuk bisa memajukan kualitas sumber daya dari manusia karena dalam pendidikan terdapat proses komunikasi yang mampu meningkatkan pengetahuan dari seseorang. Sehubungan dengan Sumber Daya Manusia (SDM) dan Kualitas Penduduk yang dipelajari pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terpadu pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) mengharuskan guru agar selalu melakukan inovasi pembelajaran terutama pembelajaran yang terintegrasi, agar mampu membangun kemandirian dan memanfaatkan kecanggihan teknologi. Selain itu, guru hendaklah mengikuti perkembangan teknologi mata pelajarannya untuk mengelola dan menggunakan teknologi serta mengintegrasikannya ke dalam kegiatan pembelajaran, yang mana guru harus mempunyai sarana dan prasarana untuk mendukung kegiatan pembelajaran (Maharani, 2018).

Keberhasilan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran tersebut dipengaruhi beberapa faktor misalnya metode, pendekatan, strategi, serta media pembelajaran (Oos, M., 2013). Materi SDM dan Kualitas Penduduk yang dipelajari anak SMP dalam pembelajaran IPS terpadu merupakan kegiatan materi yang sangat mendasar bertujuan untuk menyiapkan para peserta didik sebagai manusia dengan penguasaan *knowledge* (pengetahuan), *skill* (keterampilan), *attitudes and values* (sikap dan nilai) yang menjadi bekal ketika akan bertumbuh dewasa dan mandiri karena berpengaruh dengan keberlangsung di kehidupan dalam aspek ekonomi, sosial dan lainnya.

Masalah di Indonesia yang terdapat dari segi SDM menunjukkan bahwa rendahnya kualitas SDM juga turut berpengaruh pada rendahnya kualitas penduduk di Indonesia. Kualitas penduduk dari segi Pendidikan dan Kesehatan lah yang paling menonjol, yang mana dilihat dari peringkat pendidikan Indonesia berada di tingkat 67 dari 203 negara (*worldtop20.org*) dan Indonesia di Tingkat ke 5 dengan negara kasus balita stunting terbanyak ditahun 2022 (data RisKesDas). Dalam pencegahan dari penyebab rendahnya SDM dan Kualitas Penduduk, beberapa langkah-langkah perlu dilakukan oleh pihak-pihak terkait.

Diantara tindakan yang bisa dilakukan guna mengurangi penyebabnya ialah dengan mengetahui dan memahami tentang penyebab rendahnya SDM dan kualitas penduduk itu sendiri. Salah satu upaya yang menarik untuk belajar tentang SDM dan kualitas penduduk adalah penggunaan teknologi multimedia yang digunakan peserta didik untuk informasi tentang SDM dan kualitas penduduk.

Media pembelajaran sebuah alat yang dipakai sebagai fasilitator dalam membagikan materi yang disampaikan kepada peserta didik (Maharani, 2018). Selain itu, guru hendaklah mengikuti perkembangan teknologi mata pelajarannya untuk mengelola dan menggunakan teknologi serta mengintegrasikannya ke dalam kegiatan pembelajaran, yang mana guru harus mempunyai sarana dan prasarana untuk mendukung kegiatan pembelajaran (Maharani,2018). Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan proses belajar mengajar dapat membangkitkan hasrat keinginan, minat, motivasi, dan rangsangan untuk kegiatan belajar, serta mendatangkan psikologis dampaknya terhadap peserta didik (Hidayati, Bentri, Yeni, Zuwirna & Eldarni, 2019).

Pembelajaran SDM dan kualitas penduduk di kelas VIII SMPN 22 Padang yang diintegrasikan pada teknologi membagikan kesempatan pada peserta didik untuk menggunakan sumber belajar yang bersifat *open-minded* dan mengilustrasikan keadaan nyata bahwa peserta didik tidak hanya dapat berhubungan dengan lingkungan, tetapi juga dapat menggunakan komputer/laptop dan android dalam kegiatan belajarnya dengan adanya teks, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dan grafik serta memadukan *link* dan *tool* untuk memperkenalkan peserta didik bisa melakukan perjalanan, interaksi, dan komunikasi (Rusman, 2011).

Berdasarkan observasi peneliti dengan guru kelas VIII SMPN 22 Padang, terlihat beberapa masalah yang ditemukan pada pembelajaran IPS di antaranya (1) media ajar yang dipakai guru masih terpaku pada bahan ajar pegangan guru serta pegangan peserta didik, sedangkan SMPN 22 Padang tersedia laboratorium komputer/laptop yang bisa dipakai untuk sarana belajar, (2) media pembelajaran berupa buku pegangan guru masih perlu dikembangkan. Mengacu kepada kurikulum 2013 pembelajaran terintegrasi teknologi maka harus adanya pengembangan media pembelajaran untuk pendamping guru mengajar, (3) belum adanya media yang sesuai dengan cara belajar peserta didik yang bervariasi, (4) belum adanya media pembelajaran yang memungkinkan terjadi kendali belajar melalui media belajar yang dikendalikan oleh peserta didik.

Masalah lain yang diamati pada kegiatan pembelajaran adalah: (1) peserta didik pasif ketika belajar, (2) peserta didik tidak termotivasi dan belajar tidak berjalan sesuai dengan keinginannya sendiri, (3) peserta didik kurang paham

materi, (4) saat belajar tidak ada umpan balik, (5) hasil nilai rata-rata peserta didik masih ada yang tidak cukup kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Ujian Semester Kelas VIII SMPN 22 Padang

No.	Kelas	Jumlah Peserta didik	Tuntas		Tidak Tuntas	
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1	VIII. F	26	15	63%	11	37%
2	VIII. G	26	14	60%	12	40%
3	VIII. H	24	10	46%	14	54%

Sumber: Guru Mata Pelajaran IPS di SMPN 22 Padang dengan nilai KKM 75

Berdasarkan data di atas, terlihat bahwa masih terdapat siswa yang nilainya tidak cukup. Hal ini terjadi karena guru selalu menerapkan metode pembelajaran tradisional, yaitu dengan menggunakan metode eksperimen, siswa hanya mendapat fasilitas dari guru berupa buku teks untuk siswa. Hal ini cenderung membuat siswa kurang memahami konsep-konsep dalam materi pembelajaran, kurang aktif dan kurang tertarik dalam belajar.

Berdasarkan keterangan informasi yang didapat, faktor problematis muncul karena guru tidak menggunakan lingkungan belajar interaktif yang mengintegrasikan penyempurnaan IPTEK yang membantu pembelajaran. Selanjutnya, guru tidak memberikan waktu kepada peserta didik agar belajar mandiri, dimulai dengan identifikasi masalah, melatih peserta didik menganalisis, bereksperimen, mengolah informasi, berkolaborasi, menalar dan mengkomunikasikan tentang suatu objek atau peristiwa objek.

Dalam mengatasi permasalahan tersebut, diharuskan adanya lingkungan pembelajaran modern yang merangkul perubahan zaman, IPTEK, termasuk media terlihat dan didengar serta diterapkan seperti multimedia interaktif dengan basis dari model *Problem Based Learning* (PBL). Untuk tujuan menambah mutu

pendidikan, salah satunya meningkatkan hasil belajar, multimedia interaktif bisa dimanfaatkan sebagai media proses belajar mengajar di sekolah (Iskandar, Bentri, Hendri, Engkizar & Efendi, 2023). Model PBL adalah suatu model dalam pembelajaran yang memberikan pengetahuan belajar autentik yang mengajak peserta didik agar ikut serta dalam pembelajaran aktif, dan dalam praktiknya peserta didik terlibat langsung dalam memecahkan masalah untuk menggugah peserta didik berlatih berpikir kritis, dan didalamnya peserta didik dapat menyelesaikannya masalah mandiri (Bentri et al., 2020). Peserta didik diminta untuk memecahkan masalah yang disajikan pada awal pembelajaran dimodel ini (Nofziarni, Hadiyanto, Fitria, & Bentri, 2019).

Model PBL adalah model yang dalam pembelajarannya memakai masalah yang berada di lingkungan peserta didik pada awal pembelajaran, setelah itu menganalisis masalah tersebut secara berkelompok sehingga peserta didik belajar berpikir kritis dan mempunyai keterampilan dalam memecahkan masalah dengan cara tersebut peserta didik memperoleh pemahaman profesional dan keterampilan. Pelaksanaannya dimulai dengan memaparkan tujuan pembelajaran dan mendorong peserta didik ikut dalam kegiatan pemecahan masalah, yang nantinya akan didiskusikan oleh peserta didik, kemudian dipaparkan. Diakhir kegiatan, peserta didik akan merefleksikan materi pembelajaran dengan bimbingan guru (Yuristia, Hidayati, Ratih, 2022).

Kesuksesan pemakaian PBL untuk pembelajaran IPS yang telah dipercayakan melewati uji pengembangan dari media pembelajaran yang berbasis model PBL di Sekolah Menengah Atas (SMA) (Sari dan Utami, 2016). Hasil dari

uji menunjukkan bahwa bahan pembelajaran dengan model PBL sudah melewati tahap uji kelayakan. Hasil uji tuntas kelayakan menunjukkan bahwa media ini memenuhi syarat valid, praktis dan juga efektif dengan pencapaian ketuntasan hasil belajar mencapai 94% dalam pembelajaran IPS di sekolah menengah atas. Peningkatan proses pembelajaran IPS disekolah dengan penggunaan model PBL dapat meningkatkan aktifitas belajar kelompok, meningkatkan keaktifan dan sangat bisa untuk meningkatkan hasil belajar (Djafar Idris, 2021).

Melewati proses kegiatan pengalaman ini, peningkatan peserta didik harus berlangsung secara holistik, berkembang secara kognitif, secara afektif dan psikomotorik. Pengujian ini dilaksanakan kepada peserta didik SMA Negeri 14 dikelas 11 Bobana pada pembelajaran IPS. Penelitian yang berkaitan dengan keberadaan multimedia interaktif mampu menaikkan motivasi peserta didik dalam belajar telah dilakukan di sekolah yaitu penelitian Arief Muhammad Rohman (2020), melakukan penelitian tentang pengembangan multimedia interaktif bertujuan menaikkan motivasi peserta didik dalam belajar.

Berlandaskan hasil pengujian terdahulu diatas diketahui bahwa adanya media pembelajaran interaktif menjadi penting, sebab pemakaian media pembelajaran interaktif dapat memaksimalkan motivasi peserta didik. Perihal ini juga di dukung oleh Sadiman, dkk (2011) pemakaian media pembelajaran ini mempersembahkan pengalaman yang secara konkret kepada peserta didik sehingga meningkatkan motivasi belajar. Pemakaian model pembelajaran media interaktif, pembelajaran lebih efektif dan efisien, serta lebih menarik, sehingga banyak peserta didik yang menyukainya (Komara, 2017).

Berbagai jenis media interaktif yang telah dicobakan di sekolah. Salah satunya multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Aplikasi Articulate Storyline 3 mencakup perangkat lunak yang menjadi media komunikasi dan presentasi (Elan & Agustina, 2021). Perangkat *Articulate Storyline 3* hadir dalam bentuk media pembelajaran digital untuk membantu guru dalam mengajarkan materi. Keunggulan *Articulate Storyline 3* adalah mudah digunakan oleh guru, serupa dengan Power Point, dan memiliki fitur-fitur hebat seperti garis waktu, film, dan gambar (Ridhwan & Rima, 2022).

Penelitian yang berkaitan dengan multimedia pembelajaran interaktif dengan *Articulate Storyline 3* yang telah dilaksanakan yaitu penelitian Ridhwan dan Rima Meilita Sari (2022) yang melakukan pengujian tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* di SMAN Banda Aceh. Dari penelitian menyatakan bahwa pembuatan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* sudah melewati tahap uji kevalidan. Hasil tersebut membuktikan bahwa media ini valid, praktis dan efektif pada pembelajaran.

Multimedia yang interaktif berbasis model PBL diyakini efektif digunakan dalam pelajaran IPS terpadu khususnya materi SDM dan Kualitas penduduk di kelas VIII SMPN 22 Padang. Di Tingkat SMP, akan lebih berkonsentrasi pada pembelajaran yang berhubungan dengan pemahaman konsep, dengan menerapkan system belajar berkelompok yang didasari pada pemecahan masalah dengan model PBL ini akan menumbuh kembangkan motivasi belajar peserta didik dan kreatifitas dalam aktivitas berkelompok. Pembelajaran yang tepat akan mengaktifkan peserta didik bekerja salah satunya ialah dengan penggunaan model pembelajaran PBL. Model PBL memiliki kelebihan yaitu dapat

mempersiapkan pembelajaran yang menarik dan penuh makna bagi peserta didik karena bersifat fleksibel karena memungkinkan peserta didik untuk mengungkapkan perbedaan minat, kemampuan dan gaya belajar.

Multimedia interaktif merupakan sarana yang bisa menimbulkan ketertarikan, atensi, pikiran, dan perasaan untuk melakukan kegiatan proses pembelajaran. Kelebihan multimedia interaktif adalah, penggunaannya mengharuskan adanya interaksi peserta didik dengan komputer yang memuat pilihan khusus yang bisa diklik oleh peserta didik untuk menampilkan informasi berupa audio visual maupun fitur lain yang diinginkan peserta didik. Kelebihan multimedia interaktif juga penggunaannya fleksibel dan dapat dijalankan secara mandiri oleh peserta didik. Multimedia interaktif diyakini efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPS di SMP, yang mana sekolah ini telah memiliki laboratorium komputer dan hal ini merupakan sarana pendukung pembelajaran. Berdasarkan penelitian sebelumnya, peneliti melihat perlunya pengembangan lebih lanjut penelitian multimedia interaktif berbasis PBL yang valid, praktis dan efektif untuk IPS untuk kelas VIII di SMPN 22 Padang.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berlandaskan latar belakang permasalahan yang dikemukakan sebelumnya, dapat diketahui sejumlah permasalahan pada penelitian yakni:

1. Belum tersedianya media pembelajaran dengan bentuk multimedia interaktif berbasis model pembelajaran PBL yang valid, praktis dan efektif untuk pembelajaran IPS kelas VIII SMPN 22 Padang.
2. Tidak berminatnya peserta didik mengikuti proses pembelajaran, karena guru

belum menggunakan media yang tepat dan dapat menarik minat dalam mengikuti proses pembelajaran.

3. Kurangnya penggunaan lingkungan belajar yang menarik dalam pembelajaran.
4. Proses pembelajaran di sekolah sebagian besar masih berlangsung tanpa bantuan perangkat pembelajaran lain yang mendukung proses pembelajaran.
5. Belum adanya media pembelajaran yang memungkinkan untuk melayani kebutuhan serta gaya belajar peserta didik yang berbeda dari setiap peserta didik.
6. Belum tersedianya media pembelajaran yang memungkinkan terjadinya kendali belajar peserta didik melalui media yang dilakukan peserta didik.

### **C. Batasan Masalah**

Pembatasan atau pembingkaiian masalah digunakan untuk menghindari perluasan isu-isu kunci sehingga penelitian menjadi lebih fokus, mudah dibahas, dan mencapai tujuan penelitian. Mempertimbangkan keterbatasan pengetahuan, pengalaman, waktu dan dana peneliti, maka wilayah penelitian dibatasi pada pengembangan perangkat pembelajaran IPS dengan model pembelajaran PBL menggunakan multimedia interaktif untuk peserta didik kelas VIII SMPN 22 Padang.

### **D. Rumusan Masalah**

Berlandaskan latar belakang permasalahan yang dikemukakan sebelumnya, dapat diketahui beberapa rumusan masalah pada penelitian yakni:

1. Bagaimanakah proses dan hasil pengujian pengembangan multimedia interaktif berbasis model PBL untuk kelas VIII SMP?

2. Bagaimanakah proses dan hasil pengujian validitas multimedia interaktif berbasis model PBL untuk kelas VIII SMP?
3. Bagaimanakah proses dan hasil pengujian pratikalitas multimedia interaktif berbasis model PBL untuk kelas VIII SMP?
4. Bagaimanakah proses dan hasil pengujian efektifitas multimedia interaktif berbasis model PBL untuk kelas VIII SMP?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berlandaskan dari keterangan masalah yang diterangkan, oleh sebab itu bisa diketahui bahwasanya penelitian ini memiliki tujuan yakni:

1. Menggambarkan proses dan hasil pengembangan multimedia interaktif berbasis model PBL untuk peserta didik kelas VIII SMP.
2. Mengungkapkan hasil validitas multimedia interaktif berbasis model PBL untuk peserta didik kelas VIII SMP.
3. Mengungkapkan hasil pratikalitas multimedia interaktif berbasis model PBL untuk peserta didik kelas VIII SMP.
4. Mengungkapkan hasil efektivitas multimedia interaktif berbasis model PBL untuk peserta didik kelas VIII SMP.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diinginkan bisa membagikan kontribusi dalam praktik pembelajaran, sedangkan secara praktis multimedia interaktif berbasis model PBL dapat dimanfaatkan oleh:

1. Bagi guru, membantu melengkapi kurangnya media yang guru miliki, sebagai alternatif lingkungan belajar bagi guru yang dapat meningkatkan kualitas pengajaran.

2. Bagi peserta didik, membantu menghadapi kesulitan belajar dan dapat membantu memahami pembelajaran dengan melalui multimedia interaktif.
3. Bagi sekolah, melengkapi kurangnya media pembelajaran sehingga sekolah lebih memiliki beragam media selain yang telah mereka miliki dan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.
4. Bagi para peneliti lain, bisa untuk bahan tambahan atau masukan untuk mendorong munculnya inspirasi dan ide baru terkait pengembangan perangkat pembelajaran.

#### **G. Spesifikasi Produk Penelitian**

Produk yang dirancang dan dikembangkan dari penelitian ini merupakan media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif berbasis model PBL pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP, dengan detail sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif ini disajikan dengan berisikan animasi, video yang menarik serta gambar-gambar yang sesuai, menjadikan mudah bagi peserta didik untuk mencerna materi pembelajaran.
2. Multimedia interaktif yang dihadirkan dilengkapi dengan alat kontrol seperti halaman menu utama serta tombol *next* dan *back*. Tombol ini memudahkan pengguna mengakses halaman yang diinginkan. Selain itu, Multimedia Interaktif juga diiringi dengan suara musik pengiring, isi dari materi yang terkandung, serta menyediakan video yang terkait dengan pembelajaran.
3. Multimedia interaktif yang dikembangkan memuat *game* edukasi yang dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran karena dengan adanya game proses pembelajaran akan lebih menyenangkan.

4. Multimedia intraktif berbasis model PBL yang dikembangkan memuat evaluasi latihan mandiri, disajikan dalam bentuk soal yang akan dijawab peserta didik secara mandiri atau masing-masing.
5. Penggunaan multimedia interaktif dapat dibuka menggunakan komputer atau laptop dan telepon genggam berbasis android.

#### **H. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian**

Kebaharuan (*novelty*) merupakan temuan baru yang berbeda dengan temuan sebelumnya dan memberi manfaat kepada masyarakat dan dunia akademik. Kebaharuan dari penelitian yang akan dikembangkan dan menghasilkan yaitu multimedia interaktif berbasis model PBL menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* yang dapat membuat materi pembelajaran interaktif yang dapat diaplikasikan pada komputer atau laptop dan telepon genggam berbasis android. Peneliti mengembangkan multimedia interaktif ini berupa temuan baru yang belum ada dikembangkan pada penelitian sebelumnya, karena penelitian sebelumnya tidak menggunakan model PBL dan hanya menggunakan media interaktif saja. Multimedia interaktif berbasis model PBL ini akan lebih lengkap dan jelas dalam menampilkan materi yang sesuai lingkungan dengan sintak PBL yang mendukung. Desain multimedia interaktif berbasis PBL ini disajikan dengan menarik bagi peserta didik dilengkapi teks, gambar, suara, dan animasi yang akan membuat peserta didik tidak bosan, suasana belajar akan lebih membuat peserta didik antusias dan menjadi menyenangkan.

#### **I. Definisi Operasional**

1. Penelitian perkembangan merupakan versi singkat dari istilah. penelitian dan pengembangan atau penelitian dan pengembangan (R&D). Metode tersebut

dibangun secara struktural, sistematik guna mengembangkan sebuah produk melalui fase yang ditentu, dan dapat menciptakan sebuah produk yang teruji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dalam penggunaannya.

2. Media pembelajaran ialah sebuah perangkat penyalur materi pembelajaran untuk peserta didik melalui sarana visual dan auditori untuk menjauhi kata-kata yang hanya dapat terjadi ketika alat bantu visual digunakan.
3. Multimedia Interaktif, suatu media yang dipakaikan untuk menyalurkan informasi ke peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, dan media itu bisa membuat peserta didik saling melakukan aksi/kegiatan dan akan ditanggapi dengan reaksi, saling aktif (berhubungan). Ciri-ciri interaktif yang tampak pada Multimedia Interaktif yaitu terjadi interaksi dari dua arah, sistem bisa memberikan respon atau *feedback* (timbang balik) kepada pengguna.
4. Model *Problem Based Learning* (PBL) ialah sebuah model pembelajaran yang bisa dipakai untuk membentangkan kecakapan berpikir kritis dan keahlian pemecahan masalah secara mandiri.