

## Uji Kelayakan Multimedia Interaktif Sosiologi Berbasis *Android* Untuk Peserta Didik Kelas XI SMA N 1 Painan

*Windri Wisti*<sup>1</sup>, *Ike Sylvia*<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Negeri Padang

Email penulis: [windriwisti86@gmail.com](mailto:windriwisti86@gmail.com), [ikesylvia@fis.unp.ac.id](mailto:ikesylvia@fis.unp.ac.id)

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui kelayakan dari hasil pengembangan multimedia interaktif yang dikembangkan untuk pembelajaran sosiologi kelas XI pada materi integrasi sosial. Kelayakan multimedia interaktif ini diketahui berdasarkan penilaian ahli. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development*. Penelitian ini mengadaptasikan prosedur pengembangan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis, desain, *development*, implementasi dan evaluasi. Uji kelayakan pada multimedia interaktif ini dilakukan dengan menggunakan angket validasi yang di peroleh dari penilaian tiga orang ahli. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli terhadap multimedia interaktif sosiologi diketahui persentase yang diperoleh dari ahli media adalah 91,55% termasuk pada kategori “sangat layak”, dari penilaian ahli materi diperoleh 77,61% termasuk pada kategori “layak” dan dari ahli sosol yaitu 91,77% yang termasuk pada kategori “sangat layak”.

**Kata kunci:** *ADDIE, Android, Multimedia Interaktif, Uji Kelayakan*

### Abstract

*The purpose of this study is to know the worthiness of the multimedia interactive development developed for the eleventh-class sociology study on social integration materials. The interactive multimedia worthiness is known from expert assessments. It falls under the category of research and development or research and development. The study adapts ADDIE model development procedures of the five stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The feasibility test on this interactive multimedia was done by using validation angkets. acquired from the assessment of three experts. According to experts' assessment of multimedia interactive sociology, it is known that the percentage obtained from media experts is 91.55% "totally feasible," and from sosol assessor is 97.61% "worthy" and from sosol expert 91.77% in the "totally feasible" category.*

**Keywords:** *ADDIE, Android, Feasibility Tests, Multimedia Interactive*



Received: May 3, 2021

Revised: June 7, 2021

Accepted: June 9, 2021

## Pendahuluan

Pada abad ke 21 ini majunya teknologi dan informasi dapat dirasakan oleh semua orang dalam berbagai aspek kehidupan (Ozdener & Demirisci, 2019). Teknologi informasi yang berkembang sangat cepat di zaman sekarang ini menuntut guru sebagai pendidik untuk bisa lebih inovatif dalam menyelenggarakan proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada sebagai penunjang proses pendidikan. Upaya yang dapat dilakukan guru untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Secara harfiah media diartikan sebagai pengantar ataupun perantara. Media pembelajaran adalah salah satu faktor penentu keberhasilan dalam suatu proses belajar mengajar. Menurut (Jalinus, 2016) media pembelajaran merupakan suatu aspek yang berkaitan dengan *software* dan *hardware* yang dimanfaatkan dalam penyampaian isi materi dan sumber belajar ke peserta didik (secara mandiri atau berkelompok) yang mampu menarik perhatian, pikiran, perasaan dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga membuat efektifitas dalam proses belajar mengajar tercipta. (Sanaky, 2013) media memiliki fungsi sebagai sesuatu yang berguna untuk penyampaian pesan. (Sadiman, 2014) mengatakan media adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan sebagai alat penyampaian pesan dari pengirim ke penerima yang bertujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat, serta perhatian peserta didik sehingga ada proses belajar. Seperti yang kita ketahui pada zaman digital ini banyak berbagai macam jenis media pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai teknologi yang ada pada kegiatan belajar mengajar. Adapun jenis media pembelajaran yang dapat memanfaatkan teknologi pada dewasa ini salah satunya adalah multimedia.

Menurut (Mudlofir & Rusydiyah, 2017) multimedia terdiri dari dua kata yaitu multi dan media. Arti dari kata multi disini yaitu banyak dan arti kata media yaitu sebagai alat penyampaian pesan berupa perpaduan dari beberapa media seperti teks, audio, grafik, visual yang tergabung dalam suatu alat. Sedangkan menurut (Arsyad, 2019) multimedia diartikan sebagai perpaduan kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi yang tergabung dalam suatu kesatuan guna untuk menyampaikan informasi. Menurut (Surjono, 2017) Dalam multimedia setidaknya terdiri dari beberapa jenis media seperti teks dan gambar. Kemudian menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto 2002 dalam (Ayuningtyas, 2019) multimedia interaktif adalah multimedia yang terdiri dari alat pengontrol yang dioperasikan melalui user dapat menentukan apa yang akan dibutuhkan. Berdasarkan pendapat tersebut maka disimpulkan multimedia interaktif merupakan multimedia yang terdiri dari berbagai media baik itu video, gambar, teks yang terdiri dari alat navigasi atau pengontrol yang bisa dioperasikan oleh pengguna dengan memilih apa yang dibutuhkan dan dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan pada proses pembelajaran.

Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi membuat proses pembelajaran dapat diperoleh dengan memanfaatkan berbagai bentuk produk teknologi yang ada seperti *smartphone*. Berdasarkan data *operating system market share in Indonesia* Desember 2019 diketahui bahwa di Indonesia android menjadi pengguna terbanyak dari pada yang lainnya. Berdasarkan hal tersebut salah satu jenis *smarthphone* yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif adalah *smartphone android*. *Smartphone android* adalah salah satu produk teknologi pada abad 21 yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran (Nealberty, Miguel, Aquino, & Luisa, 2014). Penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* sudah pernah dilakukan salah satunya pada pembelajaran kimiabahaya hasil yang diperoleh setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android yaitu memuaskan. Aplikasi *android* yang digunakan dalam pembelajaran kimia dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, berfikir kreatif, motivasi belajar dan pemecahan masalah (Putra, Wijayanti, & Mahatma, 2017).

Menurut Nizwardi Jalinus (Jalinus, 2016) Ada beberapa faktor yang mempengaruhi suatu proses belajar mengajar yaitu penggunaan metode dan media pembelajaran yang digunakan.

Kedua hal tersebut saling mempengaruhi satu dan lainnya dimana penggunaan metode pembelajaran tertentu akan menentukan jenis media apa yang akan dipakai agar tujuan pembelajaran tercapai dalam proses pembelajaran. SMAN 1 Painan merupakan salah satu satuan pendidikan di Kabupaten Pesisir Selatan yang menyelenggarakan pendidikan pada jenjang pendidikan menengah setelah menempuh pendidikan di sekolah menengah pertama (SMP/ sederajat). Adapun permasalahan yang ada diketahui penggunaan media pembelajaran di SMAN 1 Painan belum maksimal. Proses pembelajaran lebih sering menggunakan buku sumber dan metode yang disampaikan dalam proses pembelajaran seringkali menggunakan metode ceramah. Salah satu pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran yaitu menggunakan *power point*.

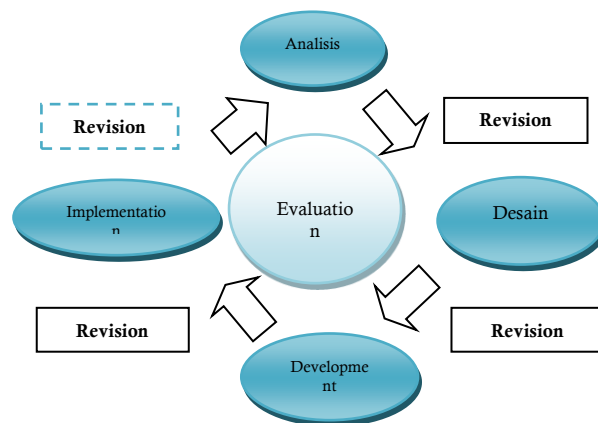
Pada masa pandemi covid-19 proses pembelajaran dilakukan dengan dua sistem yaitu secara daring dan luring. Adapun kendala yang dihadapi yaitu materi pembelajaran yang harus disampaikan banyak sedangkan alokasi waktu pembelajaran hanya sedikit di masa pandemi covid-19 sehingga membuat kurangnya inovasi yang harus dilakukan menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Kondisi yang seperti ini tentu saja juga memberikan *output* hasil belajar yang belum maksimal bagi peserta didik yang menyebabkan nilai peserta didik berada di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada umumnya. Pada waktu pembelajaran pembelajaran tatap muka platform yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah *whatsapp grup* dan diketahui masing-masing peserta didik sudah memilih *smartphone* android. Namun masih minimnya media yang digunakan sebagai alat perantara peserta didik memahami materi pembelajaran. Hal ini disebabkan karena belum tersedianya media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis *android* yang terintegrasi antara materi, video, ruang diskusi serta evaluasi, dan lain-lainnya bagi peserta didik kelas XI IIS 1 SMAN 1 Painan, sedangkan masing-masing peserta didik sudah memiliki *smartphone android*.

Menurut Sudiam dkk, 2010, dalam (Armansyah & Sulthoni, 2019) kegunaan dari multimedia adalah untuk mempejelas dalam penyampaian materi agar tidak terlalu visual dan dapat mengatasi keterbatasan runag, waktu dan indra serta mampu meminimalisir sikap siswa yang pasis saat proses pembelajaran. Menurut Daryanto, 2010 dalam (Manasikana & Listiadi, 2017) menyebutkan bahwa salah satu fungsi dari multimedia adalah dapat meningkatkan respon pengguna dengan cepat, peserta didik dapat mengontrol kecepatan hasil belajarnya sendiri, memerhatikan bahwa peserta didik mengikuti alur yang jelas dan terkendali. Menurut Bistari Basuni Yusuf (Yusuf, 2017) Idealnya dalam sebuah proses pembelajaran setelah pembelajaran dilakukan terjadi perubahan pada peserta didik yaitu kea rah yang lebih baik yang bermuara pada proses belajar mengajar dan hasil akhir. Banyaknya rata-rata nilai peserta didik yang masih dibawah KKM menunjukkan bahwa belum efektifnya proses pembelajaran. Penelitian mengenai pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi *android* juga dilakukan (Rahardjo, Degeng, & Soepriyanto, 2019) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif *Mobile Learning* Berbasis *Android* Aksara Jawa Kelas X Smk Negeri 5 Malang”. Penelitian ini menghasilkan aplikasi android yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas atau di rumah sehingga siswa dapat belajar tanpa harus didampingi oleh guru. Adapun hasil uji coba terhadap aplikasi ini memperoleh hasil valid dan layak digunakan untuk siswa dalam proses pembelajaran. Adapun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah konten yang ada pada aplikasi sebelumnya hanya berupa kompetensi dasar, materi, musik, petunjuk dan tombol exit. Sedangkan penelitian yang akan peneliti kembangkan ini menghasilkan konten berupa kompetensi, materi ajar, video, ruang diskusi, evaluasi, ranking dan detail yang tergabung dalam suatu multimedia interaktif sosiologi berbasis aplikasi *android* yang layak digunakan dalam pembelajaran sosiologi di SMA 1 Painan.

## Metode Penelitian

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini dikategorikan sebagai *Research & Development* atau disebut juga metode penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2012) metode penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakannya. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu multimedia interaktif sosiologi berbasis aplikasi *android*. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE Produk media pembelajaran akan dikembangkan dengan model ADDIE menurut Branch dalam (Wulandari, 2018) yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Model pengembangan ADDIE Branch, 2009

Sumber: (Wulandari, 2018)

### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Painan pada semester genap Tahun Ajaran 2020/2021.

### Subjek dan Objek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah ahli media yang merupakan dosen sosiologi FIS UNP, ahli materi yang merupakan dosen sosiologi FIS UNP, dan ahli soal yaitu guru sosiologi SMAN 1 Painan. Adapun yang menjadi objek pada penelitian ini adalah multimedia interaktif sosiologi berbasis aplikasi *android* yang dikembangkan oleh peneliti.

### Langkah Penelitian Model ADDIE

#### Tahap Analisis

Pada tahap analisis ini akan dilakukan tiga tahap yang terdiri dari analisis kurikulum, analisis kebutuhan pengguna dan analisis konten atau isi. Analisis kurikulum berisikan materi yang digunakan dalam multimedia interaktif sosiologi berbasis aplikasi *android* dan disesuaikan dengan kurikulum dan bahan ajar yang digunakan untuk anak SMA. Adapun kurikulum yang dipakai saat ini di SMA adalah kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 terdapat materi integrasi sosial pada mata pelajaran sosiologi untuk peserta didik kelas XI IIS. Analisis kebutuhan pengguna diperoleh untuk menentukan multimedia interaktif seperti apa yang dibutuhkan pengguna dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan. Analisis konten atau isi diperlukan untuk gambaran mengenai apa saja konten yang tersedia dalam multimedia interaktif sosiologi berbasis aplikasi *android* ini. Adapun konten yang akan tersedia adalah kompetensi, modul belajar, video pembelajaran, ruang diskusi, quiz, ranking dan detail.

#### Tahap Desain

Sebelum membuat produk multimedia interaktif peneliti terlebih dahulu melakukan perancangan terhadap produk dengan tujuan agar multimedia interaktif ini dibuat sesuai dengan

kebutuhan peserta didik. Pada tahap ini dilakukan desain mengenai materi, video, soal, rancangan navigasi, rancangan *flowchart* dan rancangan *storyboard*.

**Tahap Pengembangan dan Implementasi**

Pada tahap ini dilakukan pengembangan dan pengujian oleh ahli untuk memperoleh kelayakan dari produk multimedia interaktif sosiologi berbasis aplikasi *android*. Pada tahap pengembangan ini produk dikembangkan sesuai dengan desain yang telah dibuat agar menjadi produk multimedia interaktif. Pengembangan multimedia interaktif sosiologi berbasis aplikasi *android* ini dibuat dengan bantuan *android studio* dan server *firebase*.

**Tahap Evaluasi**

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap produk multimedia interaktif yang sudah diuji kelayakannya berdasarkan saran dan komentar yang diperoleh dari saran ahli media, ahli materi dan ahli soal untuk dijadikan sebagai perbaikan dari multimedia interaktif yang telah dikembangkan.

**Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi, wawancara dan kuisioner (angket). Observasi dilakukan dengan mengamati berbagai aspek untuk menemukan permasalahan yang ada di SMAN 1 Painan. Wawancara peneliti lakukan untuk mencari informasi terkait permasalahan yang ditemukan. Pengumpulan data melalui angket dilakukan peneliti untuk memperoleh kelayakan terhadap produk multimedia interaktif yang sedang dikembangkan. Angket pada penelitian ini ditunjukkan untuk memperoleh validasi dari ahli media, ahli materi, ahli soal terkait produk multimedia interaktif yang dikembangkan. Berikut merupakan kisi-kisi instrumen validasi yang digunakan untuk menilai kelayakan multimedia interaktif.

**Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Program untuk Ahli Materi**

No	Aspek	Indikator	No butir
1	Kesesuaian	1. Kesesuaian kompetensi dasar dan tujuan	1,2
		2. Relevansi materi	3,4
		3. Kesesuaian evaluasi	5,6
		4. Kesesuaian bahasa	7
2	Kualitas isi dan tujuan	1. Ketepatan penyajian materi	8,9
		2. Kelengkapan penyajian materi	10
		3. Kesesuaian contoh dengan materi	11
		4. Kesesuaian dengan situasi siswa	12
3	Kualitas intruksional	1. Kualitas penilaian	13,14
		2. Kualitas Motivasi	15,16

**Tabel 2 . Instrumen Kelayakan Program untuk Ahli Media**

No	Aspek	Indikator	No Butir
1	Kemudahan Penggunaan dan Navigasi	a. Kemudahan Penggunaan Aplikasi	1
		b. Kualitas Navigasi	2,3,4
		c. Pengoperasian Aplikasi	5
2	Aesthetic /Keindahan	a. Kemenarikan Tampilan	6
		b. Kerapian	7
		c. Tampilan Grafis Antar Muka	8
		d. Tampilan Teks	9
		e. Tampilan Video	10, 11
3	Kualitas Teknis	a. Keterbacaan	12
		b. Software	13

c. Kelancaran Pengoperasian	14
d. Keefisienan	15
e. Keefektifan	16

**Tabel 3. Tabel. Kisi –kisi instrument validasi soal**

No	Aspek	Indikator	No butir
1	Isi	1. Kesesuaian soal dengan materi	1
		2. Kesesuaian soal dengan indicator pencapaian kompetensi	2
		3. Ketepatan soal dengan KI/KD	3
		4. Kesesuaian gagasan dengan butir soal	4
		5. Soal dapat mengevaluasi kemampuan siswa	5
2	Bahasa	1. Kemudahan bahasa yang digunakan pada penyajian soal	6
		2. Keefektifan bahasa yang digunakan	7,8
		3. Kesesuaian penulisan dengan EYD	9
3	Kualitas intruksional	1. Petunjuk pengerjaan soal	10,
		2. Soal disajikan secara acak	11
		3. Kesesuaian pertanyaan dengan jawaban	12

Instrumen penelitian yang sudah dibuat berupa angket digunakan untuk mengetahui kelayakan dari ahli dengan menggunakan skala likert untuk lima jawaban yang dapat dipilih oleh ahli media, ahli materi dan ahli soal.

#### Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif sosiologi berbasis aplikasi *android*. Penilaian terhadap kelayakan multimedia interaktif diperoleh dari angket ahli media, materi dan soal dengan menggunakan skala likert dengan 5 pilihan jawaban yang diberi skor untuk masing-masing jawaban sebagai berikut:

**Tabel 4. Penskoran Pilihan Jawaban**

Skor	Alternatif Jawaban
1	Sangat Setuju
2	Setuju
3	Cukup Setuju
4	Kurang Setuju
5	Sangat Tidak Setuju

Sumber: Arikunto dan Jabar, 2004 dalam (Wulandari, 2018)

Setelah skor diperoleh maka data dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum ideal}} \times 100$$

Setelah itu data hasil penilain oleh ahli tersebut dikonversikan kedalam kalimat untuk menilai kelayakan multimedia interaktif sosiologi berbasis aplikasi *android*. Berikut adalah pedoman kriteria persentase kelayakan multimedia interaktif menurut Arikunto dan Jabar, 2004 dalam (Wulandari, 2018).

Tabel 5. Kriteria Kelayakan Media

Persentase kelayakan	Interpretasi
81-100 %	Sangat layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup layak
21-40 %	Tidak layak
<21%	Sangat tidak layak

Sumber: Arikunto dan Jabar, 2004 dalam (Wulandari, 2018)

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk multimedia interaktif sosiologi berupa file dengan ekstensi.apk yang dapat diinstal pada *android* kategori minimal antarmuka pemrograman (API) level 21 atau Android 5.0 Lollipop. Multimedia interaktif ini dikembangkan untuk kebutuhan pembelajaran yang ada di SMAN 1 Painan agar peserta didik tetap dapat melakukan pembelajaran dengan memanfaatkan media yang tersedia pada multimedia interaktif untuk memudahkan pembelajaran baik itu di rumah maupun di sekolah.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Dian Fatmala (Fatmala & Yelianti, 2016) mengenai pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *android* pada materi *plantae* untuk siswa SMA menggunakan *eclipse galileo* diketahui bahwa media pembelajaran ini dapat menunjang aktifitas belajar siswa secara mandiri dan dapat dioperasikan menggunakan perangkat berbasis *Android*.

Penelitian yang sama juga dilakukan oleh (Nopriyanti, 2015) tentang pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kompetensi dasar pemasangan sistem penerangan dan wiring kelistrikan di SMK bahwa pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini membuat siswa merasa lebih senang, lebih termotivasi untuk belajar, dan lebih interaktif sesuai dengan kecepatan pemahaman siswa dalam rangka pembelajaran mandiri.

Multimedia interaktif ini dibuat agar nantinya produk multimedia interaktif ini dapat membantu proses pembelajaran peserta didik secara mandiri ataupun didampingi siswa dan diuji kelayakannya berdasar penilaian ahli. Selain itu sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Surjono, 2017) multi media pembelajaran akan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih leluasa dan lebih individual terhadap materi pembelajarannya. Berikut merupakan tampilan dari multimedia interaktif yang sudah dikembangkan:



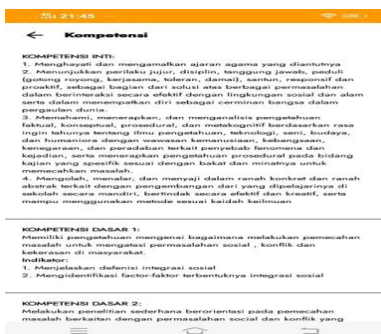
Gambar 2.

Tampilan ikon pada multimedia interaktif ini bertujuan untuk membuat peserta didik agar tertarik menggunakan aplikasi ini untuk belajar.



Gambar 3.

Pada halaman utama langsung dapat dilihat berbagai tampilan masing-masing menu yang terdiri dari menu detail, kompetensi, materi, video pembelajaran, ruang diskusi, quiz, dan ranking



Gambar 4.

Menu kompetensi ini berisi tentang kompetensi inti, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik dalam menggunakan multimedia interaktif sosiologi berbasis aplikasi android.



Gambar 5.

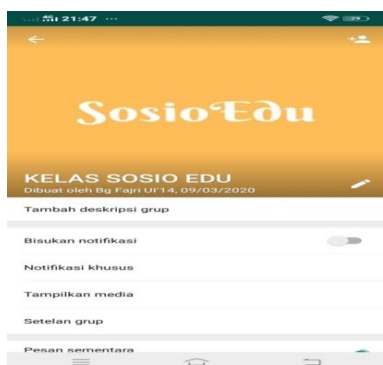
Materi diberi nama modul belajar mu yang terdiri dari lima materi bahasan mengenai integrasi sosial. Penyajian materi pada modul belajar disajikan dalam bentuk teks.



Gambar 6.

Menu video ini berisikan satu video pembelajaran mengenai materi integrasi sosial yang bertujuan agar peserta didik dapat lebih memahami materi pelajaran dengan melihat video tersebut.





Gambar 7.

Menu diskusi ini bertujuan nantinya agar peserta didik dapat bertukar pendapat antar sesamanya atau menanyakan mengenai apa yang tidak dipahami mengenai materi atau sesuatu yang lainnya kepada guru. Selain itu ruang diskusi juga berfungsi sebagai wadah menyampaikan informasi oleh guru kepada peserta didik terkait proses pembelajaran.



Gambar 8.

Menu evaluasi ini berfungsi untuk mengevaluasi kemampuan belajar peserta didik sesudah menggunakan multimedia interaktif sosiologi berbasis android dalam proses pembelajaran. Pada menu quiz ini terdapat tombol untuk memulai ujian yang memberikan peringatan bahwa harus menyelesaikan materi terlebih dahulu sebelum peserta didik mengikuti ujian. Pada menu ujian ini terdapat 20 butir soal pilihan ganda.



Gambar 9.

Menu ranking ini memberikan informasi mengenai skor yang di peroleh setelah melakukan ujian akhir atau evaluasi. Pada menu ranking dapat dilihat urutan ranking, nama peserta didik, dan jumlah skor yang didapatkan.



Gambar 10.

Pada menu detail ini berfungsi untuk memberikan informasi mengenai data singkat pembuat produk multimedia interaktif sosiologi berbasis aplikasi android yang terdiri dari foto, nama, email, nomor induk mahasiswa, program studi, fakultas dan instansi.

**Penilaian Validasi Ahli**

Kelayakan multimedia interaktif sosiologi berbasis aplikasi *android* diperoleh dari ahli media, ahli materi dan ahli soal. Penilaian kelayakan media diperoleh dari penilaian ahli media yang merupakan dosen sosiologi UNP yang meliputi aspek kemudahan penggunaan & navigasi, aesthetic/keindahan dan kualitas teknik. Data hasil penilaian kelayakan oleh ahli media dapat ditunjukkan pada berikut:

**Tabel 6. Hasil Data Kelayakan Media**

No	Aspek Penilaian dan Uraian	Ahli Media
<b>A Kemudahan Penggunaan dan Navigasi</b>		
1	Aplikasi ini mudah digunakan dan tidak membingungkan	5
2	Navigasi pada aplikasi sudah sesuai dengan fungsi yang diterapkan	5
3	Struktur pada navigasi mudah untuk dipahami	4
4	Tombol navigasi dapat merespon dengan cepat	5
5	Aplikasi dapat berjalan dengan lancar ketika digunakan	5
Persentase		96%
<b>B Aesthetic/ Keindahan</b>		
6	Desain tampilan pada aplikasi ini disajikan dengan menarik	4
7	Tata letak menu, halaman, dan konten pada aplikasi disajikan dengan rapi	5
8	Kesesuaian pemilihan warna pada background sudah tepat	3
9	Tampilan warna dan ukuran teks sudah tepat	4
10	Video disajikan dengan jelas dan menarik	5
11	Background pada video sudah jelas dan tepat	5
Persentase		86,7%
<b>C Kualitas Teknis</b>		
12	Teks yang disajikan pada aplikasi dapat dibaca dengan jelas	5
13	Aplikasi ini disajikan dengan perangkat keras tanpa penginstalan aplikasi lain	5
14	Aplikasi dapat digunakan dengan lancar tanpa ada hang dan lag	5
15	Aplikasi ini dapat mempermudah proses pembelajaran bagi peserta didik diklas maupun secara mandiri	5
16	Aplikasi ini mempercepat proses pembelajaran sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi	3
Persentase		92%

Sumber: Data Peneliti 2021

Berdasarkan hasil penilaian ahli media skor yang diperoleh dikonversikan berdasarkan pedoman kriteria kelayakan menurut Arikunto dan Jabar, 2004 dalam (Wulandari, 2018) untuk melihat persentase kelayakan media. Adapun hasil penilaian ahli media terhadap multimedia interaktif dari aspek Kemudahan Penggunaan & Navigasi diperoleh 96% yang termasuk pada kategori “Sangat Layak”, Aesthetic/Keindahan adalah 86,67% masuk pada kategori “Sangat Layak”, Kualitas Teknis adalah 92% masuk pada kategori “Sangat Layak”. Hasil presentase rata-rata akhir yang diperoleh adalah 91,55 % termasuk pada kategori “Sangat layak” digunakan sebagai multimedia interaktif sosiologi berbasis aplikasi *android*. Menurut Herman Dwi Surjono (Surjono, 2017) ahli media akan menilai apakah tampilan tema secara keseluruhan sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik dan relevan dengan materi, apakah tampilan sudah serasi dan tidak terlalu padat, warna sudah serasi dan ukuran huruf dan jenisnya harus sudah sesuai. Berdasarkan aspek yang sudah dinilai oleh ahli media multimedia interaktif ini mudah dalam digunakan dan sesuai dengan navigasi yang telah dirancang. Video yang peneliti sajikan tidak

terlalu panjang dan relevan dengan materi integrasi sosial yang akan dijelaskan sehingga meningkatkan motivasi dan daya tarikh ini sesuai dengan apa yang dijelaskan (Surjono, 2017). Multimedia yang baik harus memenuhi unsur keindahan dalam bentuk, warna dan kombinasinya serta rapi dalam pembuatannya munir 2015 dalam (Putri & Muhtadi, 2018).

Sementara penilaian kelayakan oleh ahli materi dilakukan oleh dosen sosiologi UNP yang meliputi aspek kesesuaian, kualitas isi dan tujuan dan kualitas instruksional. Data hasil penilaian kelayakan oleh ahli media dapat ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 7. Hasil Data Kelayakan Materi**

No	Aspek Penilaian dan Uraian	Ahli Materi
<b>A Kesesuaian</b>		
1	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar	4
2	Indikator yang disajikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
3	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
4	Video yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran	4
5	Evaluasi yang disajikan sudah sesuai dengan materi	4
6	Evaluasi yang disajikan melatih kemampuan siswa untuk memahami materi	4
7	Bahasa yang dipakai dalam menyampaikan materi sudah tepat	5
Persentase		82,86%
<b>B Kualitas Isi dan Tujuan</b>		
8	Materi disajikan secara runtut	4
9	Materi disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami	4
10	Materi yang disajikan pada aplikasi sudah lengkap	4
11	Contoh yang diberikan dalam menjelaskan materi sudah sesuai dan mudah dipahami	4
12	Materi disajikan dengan menarik dan tidak membosankan	4
Persentase		80 %
<b>C Kualitas Instruksional</b>		
13	Soal evaluasi disajikan secara acak	3
14	Terdapat umpan balik berupa skor terhadap soal yang telah dikerjakan	3
15	Dengan aplikasi ini dapat menumbuhkan semangat peserta didik dalam belajar	4
Persentase		70 %

Sumber: Data peneliti 2021

Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dari ahli materi selanjutnya dikonversikan berdasarkan pedoman kriteria kelayakan menurut Arikunto dan Jabar (2004:18) untuk melihat persentase kelayakan materi dalam (Wulandari, 2018). Adapun hasil penilaian ahli materi terhadap multimedia interaktif dari aspek kesesuaian diperoleh 82,85% yang termasuk pada kategori “Sangat Layak”, Aspek kualitas isi dan tujuan adalah 80% masuk pada kategori “Layak”, aspek Kualitas instruksional adalah 70% masuk pada kategori “Layak”. Hasil presentase rata-rata yang diperoleh adalah 77,61 % termasuk pada kategori “Sangat layak” digunakan sebagai multimedia interaktif sosiologi berbasis aplikasi *android*. Materi yang disajikan pada multimedia interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan dijelaskan dengan jelas sehingga mudah dimengerti oleh peserta didik. Sesuai dengan apa yang dijelaskan (Surjono, 2017) bahwa materi dievaluasi oleh ahli materi yang relevan dengan melihat apakah materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran SK/Kd serta apakah materi yang disajikan sudah sesuai dengan tingkat pendidikan pengguna. Materi yang peneliti sajikan pada multimedia

interaktif sosiologi sesuai dengan KI/KD yang sudah ditentukan. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh hidayah dkk 2016 dalam (Mawaddah, Ahied, Hadi, Yuanita, & Wulandari, 2019) bahwa dalam menggunakan media pembelajaran guru harus benar-benar memahami dan menyesuaikan materi dengan KI dan KD karena kan berimbas pada pelaksanaan dan penilaian pemahaman materi siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Putri & Muhtadi, 2018) bahwa multimedia yang hasilkan mampu memvisualisasikan materi laju reaksi yang abstrak menjadi konkret sehingga penggunnya mudah untuk memahami materi sehingga sehingga produk multimedia interaktif yang dihasilkan layak untk digunakan.

Sedangkan pada uji validitas soal dilakukan oleh dosen sosiologi UNP meliputi aspek isi, bahasa, dan instruksional. Data hasil penilaian kelayakan oleh ahli materi dapat ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 8. Hasil Data Kelayakan Soal**

No	Aspek Penilaian dan Uraian	Ahli Soal
<b>A Isi</b>		
1	Soal yang disajikan sesuai dengan materi	5
2	Soal yang disajikan sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi	5
3	Soal yang disajikan sesuai dengan KI/KD	5
4	Butir soal berisi gagasan yang lengkap	4
5	Soal yang disajikan dapat mengukur kemampuan siswa	4
Persentase		92%
<b>B Bahasa</b>		
6	Bahasa yang dipakai dalam penyajian soal mudah dipahami	5
7	Bahasa yang digunakan dalam menyajikan soal efektif	4
8	Kata-kata yang digunakan dalam penyajian soal tidak bermakna ganda	4
9	Bahasa yang digunakan dalam menyajikan soal sesuai dengan EYD	5
Persentase		90 %
<b>C Instruksional</b>		
13	Petunjuk dalam pengerjaan soal dapat dipahami	4
14	Soal disajikan secara acak	5
15	Pertanyaan pada soal relevan dengan jawaban yang tersedia	5
Persentase		93,33 %

Sumber: Data peneliti 2021

Kemudian skor yang diperoleh dikonversikan berdasarkan pedoman kriteria kelayakanmenurut Arikunto dan Jabar (2004:18) untuk melihat persentase kelayakan soal dalam Agustina Wulandari (Wulandari, 2018). Adapun hasil penilaian ahli soal terhadap multimedia interaktif dari aspek isi diperoleh 92% yang termasuk pada kategori “Sangat Layak”, Aspek bahasa adalah 90% masuk pada kategori “Sangat Layak”, aspek instruksional adalah 93,33% masuk pada kategori “Sangat Layak”. Hasil presentase ideal yang diperoleh adalah 91,77 % termasuk pada kategori “Sangat layak” digunakan sebagai multimedia interaktif sosiologi berbasis aplikasi *android*. Soal yang disajikan pada multimedia interaktif bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan peserta didik mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang sudah disajikan sebelumnya. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Susanti Ayu Utami (Utami & Nurgiyantoro, 2019) mengatakan bahwa evaluasi dapat membantu guru memahami kekuatan dan kelemahan yang dialami oleh peserta didik dalam belajar. Soal yang disajikan pada multimedia pembelajaran interaktif disajikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan di capai pada materiintegrasi sosial. Hal ini sesuai dengan apa yang

dikatakan oleh Herman Dwi Surjono (Surjono, 2017) bahwa evaluasi yang dilakukan harus relevan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan di capai.

Menurut Alan Pritchard (Pritchard, 1945) teori konstruktivisme merupakan teori yang memandang belajar sebagai hasil dari konstruktivisme mental. Belajar merupakan penambahan informasi baru ke dalam pengetahuan, pengalaman dan kemampuan yang telah dimiliki oleh individu. Penerapan teori konstruktivisme pada aplikasi multimedia interaktif berbasis *android* ini yaitu peserta didik diberikan kebebasan untuk memilih dan memahami materi sesuai dengan apa yang ingin mereka pelajari. Berbagai macam visualisasi serta materi, evaluasi dan forum diskusi, evaluasi, yang disajikan menjadi pendukung materi yang diharapkan dapat membantu peserta didik menkonstruksikan konsep yang semula abstrak menjadi lebih nyata dan mudah diimajinasikan dalam ingatan peserta didik sehingga peserta didik dapat membangun konsep dari apa yang telah mereka pelajari dengan apa yang disajikan lewat media berbasis android.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian multimedia interaktif sosiologi berbasis aplikasi android yang sudah di jelaskan dapat disimpulkan bahwa hasil uji kelayakan multimedia interaktif sosiologi berbasis aplikasi android dari ahli media memperoleh skor 91,55% masuk pada kategori “sangat layak” yang terdiri dari penilaian aspek Kemudahan Penggunaan & Navigasi adalah 96% masuk pada kategori “Sangat Layak”, Aesthetic/Keindahan adalah 86,67% yang masuk pada kategori “Sangat Layak”, Kualitas Teknis adalah 92% masuk pada kategori “Sangat Layak”. Penilaian dari ahli materi mendapatkan skor 77,61% masuk pada kategori “layak” yang terdiri dari aspek kesesuaian adalah 82,85% masuk pada kategori “Sangat Layak”, aspek kualitas isi dan tujuan adalah 80% masuk pada kategori “Layak”, aspek Kualitas instruksional adalah 70% masuk pada kategori “Layak”. Penilaian dari ahli soal mendapatkan skor 91,77% masuk pada kategori “sangat layak” yang terdiri dari aspek isi adalah 92% yang masuk pada kategori “Sangat Layak”, aspek isi adalah 90% masuk pada kategori “Sangat Layak”, aspek instruksional adalah 93,33% yang masuk pada kategori “sangat Layak”. Berdasarkan penilaian yang diperoleh dari ahli multimedia interaktif dapat disimpulkan bahwa produk multimedia interaktif sosiologi berbasis aplikasi android untuk kelas XI di SMAN 1 Painan layak “Sangat layak” digunakan dalam proses pembelajaran.

## Daftar Pustaka

- Armansyah, F., & Sulthoni, S. (2019). Armansyah, Sulton, & Sulthoni, (2019) Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 224–229.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pres.
- Ayuningtyas, F. (2019). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Daging Sapi Dan Hasil Olahannya Untuk Siswa SMK*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fatmala, D., & Yelianti, U. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Plantae Untuk Siswa Sma Menggunakan Eclipse Galileo Development of Learning Media As Interactif Multimedia Based Android on Plantae Material for Senior High School in Using. *Biodik*, 2(1), 1–6.
- Jalinus, N. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Padang: Kencana.
- Manasikana, A., & Listiadi, A. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Android Pada Materi Jurnal Penyesuaian dan Jurnal Koreksi Untuk Kelas XII Akuntansi di SMKN 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 5(2), 1–10.

- Mawaddah, W., Ahied, M., Hadi, W. P., Yuanita, A., & Wulandari, R. (2019). Uji Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Disertai Permainan Jeopardy Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Natural Science Education Reseach*, 2(2), 2654–4210.
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Nealberty, J., Miguel, P. A. G., Aquino, P. A. G., & Luisa, B. (2014). 14. Eng-Ubiquitous Learning Environment Using Android-Luisa B. Aquino. *International Journal of Research in Engineering & Technology*, 2(2), 2321–8843.
- Nopriyanti, P. S. (2015). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kompetensi dasar pemasangan sistem penerangan dan wiring kelistrikan di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(2). <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i2.6416>
- Ozdener, N., & Demirisci, F. (2019). Determining Students' Views about an Educational Game-Based Mobile Application Supported with Sensors. *Springer*, 24, 143-159. <https://doi.org/10.1007/s10758-018-9368-x>
- Pritchard, A. (1945). Ways of Learning. In *The Lancet* (Vol. 246). [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(45\)91319-5](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(45)91319-5)
- Putra, R. S., Wijayanti, N., & Mahatma, F. W. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 11(2).
- Putri, D. P. E., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kimia Berbasis Android Menggunakan Prinsip Mayer pada Materi Laju Reaksi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 38–47.
- Rahardjo, T., Degeng, I. N. S., & Soepriyanto, Y. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Mobile Learning Berbasis Anrdroid Aksara Jawa Kelas X Smk Negeri 5 Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 195–202. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p195>
- Sadiman, S. (2014). *Media pendidikan, pengertian, pengembagn dan manfaatnya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, H. . (2013). *Media Pembelajaran interaktif-inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sugiyono, S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Utami, S. A., & Nurgiyantoro, B. (2019). Kualitas Soal dan Daya Serap Tes Pendalaman Materi UN Bahasa Indonesia SMP di Gunung Kidul. *Jurnal Ilmiah Bahasa , Sastra dan Pengajarannya*, 2(2), 1–10.
- Wulandari, A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Dasar-Dasar Algoritma Dan Pemrograman Untuk Siswa Kelas X SMK*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yusuf, B. B. (2017). Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, Vol. 1, pp. 13–20.