



Prototipe Mict (Multimedia Berbasis Information and Communication Technology) pada Pembelajaran IPS di Kabupaten Langkat

Kahar Mashuri¹, Yusda Novianti², Reni Arfia³

^{1,2}STKIP Al-Maksum Langkat, Sumatera Utara, Indonesia

³SMP Negeri 1 Bahorok, Indonesia

E-mail: kaharmashuri@gmail.com, yusdanovianty@gmail.com, reniarfia@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-01-11 Revised: 2024-02-23 Published: 2024-03-12 Keywords: <i>Prototipe Mict; Learning; Social Sciences.</i>	This research aims to find out whether a multimedia MICT prototype based on information and communication technology can increase students' learning motivation in social studies learning. This study uses a quantitative approach. The data collection technique in this research was by providing a questionnaire containing 25 positive and negative statements with 6 indicators. The purpose of giving the questionnaire is to find out how students respond to using the MICT multimedia prototype application based on information and communication technology, and researchers want to know the positive impact of using the MICT multimedia application based on information and communication technology in social studies learning. This can be seen from the overall average percentage of 78.63%.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-01-11 Direvisi: 2024-02-23 Dipublikasi: 2024-03-12 Kata kunci: <i>Prototipe Mict; Pembelajaran; IPS.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah prototipe MICT multimedia berbasis information and communication technology dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan memberikan angket berisi 25 pernyataan positif serta negatif dengan 6 indikator. Tujuan diberikannya angket yaitu untuk mengetahui bagaimana respon siswa dalam menggunakan aplikasi prototipe MICT multimedia berbasis information and communication technology, serta peneliti ingin mengetahui bagaimana dampak positif penggunaan aplikasi MICT multimedia berbasis information and communication technology dalam pembelajaran IPS. Hal ini terlihat dari rata-rata keseluruhan presentase sebesar 78.63%.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada saat ini telah mempengaruhi seluruh sendi-sendi kehidupan termasuk di dunia pendidikan. Dalam perkembangannya, ilmu pengetahuan telah merangsang timbulnya gejala beragam bagi kemajuan dunia yang secara baik telah membantu dalam setiap kebutuhan kelayakan hidup manusia. Tuntutan dunia global mengharuskan dunia pendidikan menyesuaikan perkembangan teknologi secara berkelanjutan. Perkembangan pada media pembelajaran selalu mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang seringkali digunakan dalam proses pembelajaran dan berfungsi sebagai media yaitu teknologi komputer. Penggunaan komputer secara langsung dengan siswa untuk menyampaikan isi pelajaran, memberikan latihan dan mengetes kemajuan belajar siswa disebut dengan istilah CAI atau *Computer Assisted Instruction* (Daryanto, 2010: 148).

Hamalik (1994) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan

motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat ini. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pengajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Munir, 2009:31) *Information and Communication Technology* (ICT) atau Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah berbagai aspek yang melibatkan teknologi, rekayasa, dan teknik pengelolaan yang digunakan dalam pengendalian dan pemrosesan informasi serta penggunaannya, hubungan komputer dengan manusia dan hal yang berkaitan dengan sosial, ekonomi, dan kebudayaan.

Berdasarkan pemaparan tentang pengertian media pembelajaran dan pengertian teknologi informasi dan komunikasi di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis ICT atau media pembelajaran berbasis TIK

merupakan segala alat teknologi (perangkat lunak dan perangkat keras) yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, guna menyampaikan informasi/materi kepada peserta didik serta berfungsi untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Teknologi informasi dan komunikasi atau *information and communication technology* merupakan suatu proses yang rasional dan efisien.

BP-7 Pusat, 1993:21) wawasan kebangsaan mengamanatkan kepada seluruh bangsa agar menempatkan persatuan, kesatuan, serta kepentingan dan keselamatan bangsa dan negara di atas kepentingan pribadi dan golongan. Sehubungan dengan itu, sebaiknya dipupuk penghargaan terhadap martabat manusia, cinta kepada tanah air dan bangsa, demokrasi, dan kesetiakawanan sosial. Wawasan kebangsaan mengembangkan persatuan Indonesia sehingga asas bhinneka tunggal ika dipertahankan.

Luasnya pengetahuan tentang wawasan kebangsaan harus diartikan sebagai upaya proses stimulasi yang merangsang kesadaran para siswa untuk ingin tahu, dan terus belajar; (2) Upaya penguatan wawasan kebangsaan membutuhkan proses waktu, ketepatan metode dan kesesuaian materi kegiatan. Artinya, upaya penguatan harus bertahap karena memerlukan proses internalisasi nilai pada siswa. Ketepatan metode dibutuhkan, karena setiap metode akan memberi dampak pada situasi yang ditimbulkan. Begitu pula masalah kesesuaian materi harus menyentuh kebutuhan dan persoalan generasi muda; (3) Dampak penguatan melalui simulasi dan kuis mengindikasikan tumbuhnya kesadaran dan terbukanya wawasan tentang hak dan kewajiban pemuda sebagai warganegara (4) Perlu memupuk kesadaran adanya kesamaan sejarah masa lalu; (5) Revitalisasi Pancasila dan UUD 1945; (6) b. Memperkuat Paradigma Fungsi bagi Eksistensi suatu Masyarakat atau Bangsa.

Mengingat peran strategis pemuda/pemuda pelajar sebagai generasi penerus/sukses kepemimpinan bangsa dan negara, perlu dibekali kesiapan mental yang tangguh dan berwawasan kebangsaan yang luas untuk persiapan menghadapi berbagai tantangan. Sikap mental kepemimpinan akademik (*academic leadership performance*) yang cerdas dan berkarakter perlu dikembangkan sejak dini pada para pelajar. Lembaga pendidikan bertanggung jawab mengantarkan seseorang menjadi "Intellectual capital" dalam peranannya sebagai "human capital", "structural capital" untuk "sustainable development menuju sustainable life. Tanggung

jawab pendidikan tidak hanya memberikan ketrampilan ilmu dan teknologi, tetapi juga memberikan sumbangan kepada masyarakat untuk meningkatkan kualitas hidup dan kehidupannya (*social responsibility*). Pendidikan menengah harus menaruh perhatian di samping pada pengembangan kecerdasan intelektual dengan memperkaya ilmu pengetahuan (*hard skill*), juga perlu concern pada pengembangan sikap mental positif (*soft skill*) para lulusannya, seperti misalnya rasa cinta pada tanah air, rasa bangga sebagai bangsa Indonesia, dan berwawasan kebangsaan yang luas. Keseimbangan kemampuan *soft skill* dan *hard skill* pada anak didik, tumbuh pribadi generasi muda yang cerdas dan berkarakter. Bagaimana upaya dan langkah pendidikan untuk memfasilitasi para generasi muda mengembangkan kemampuan *soft skill*.

Di dalam memutuskan media yang akan digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar, dosen atau guru mungkin akan menghadapi tiga kendala operasional sebagaimana dikemukakan oleh Strauss dan Frost (1999), Reiser dan Dick (1996), dan Dick, Carey, & Carey (2001) seperti dikutip dalam Craig L. Scanlan (tt), yakni: (1) kendala ketersediaan, (2) kendala produksi, dan (3) kendala kemampuan dosen atau guru memanfaatkan media. Memanfaatkan media pembelajaran yang sudah ada mungkin lebih mudah, namun apabila tidak tersedia media pembelajaran yang sesuai, maka dosen/guru harus mengembangkan sendiri media pembelajaran yang diperlukan. Mungkin kemudian akan muncul kendala produksinya, baik dari sisi biaya, waktu, maupun sumber daya. Sebagai pertimbangan jika muncul kendala demikian adalah sejauh mana kualitas media yang diperlukan, sehingga dapat dikembangkan media yang dari segi biaya dan waktu efisien, namun dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran secara efektif.

Setelah diyakini perlunya menggunakan media yang dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran, dosen/guru dapat melakukan langkah-langkah di dalam proses pengembangan pembelajaran terhadap siswa, yang di dalamnya mencakup pemilihan dan pemanfaatan media yang sesuai. Langkah-langkah ini terdiri atas (St. Cloud State University, 1997 dikutip dalam Craig L. Scanlan, tt):

1. Meninjau tujuan pembelajaran, hasil belajar yang diinginkan, peserta ajar, dan strategi pembelajaran.
2. Menentukan karakteristik media yang paling baik untuk dipakai di dalam pembelajaran.

3. Mencari dan mengkaji media/materi pembelajaran yang ada.
4. Melakukan adaptasi jika perlu terhadap media/materi pembelajaran yang ada.
5. Apabila diperlukan pengembangan media/materi pembelajaran baru,
6. Tentukan format/bentuk dan isi media.
 - a) Buat rancangan dan prototipe media/materi pembelajaran.
 - b) Periksa kejelasan dan alur ide yang dituangkan di dalam media/materi pembelajaran tersebut.
7. Lakukan evaluasi formatif.
8. Implementasikan/aplikasikan atau uji coba media/materi tersebut di dalam pembelajaran nyata.
9. Evaluasi hasil implementasi/uji coba kemudian lakukan perbaikan.

II. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini berfokus pada aspek pengukuran data secara obyektif pada fenomena sosial (Siyoto & Sandu, 2015). Pendekatan ini adalah pendekatan yang sistematis dan menggunakan perhitungan berupa angka yang bersifat statistik dan bertujuan menguji hipotesis yang ditetapkan. Peneliti juga menggunakan angket untuk mengukur motivasi belajar siswa, angket diseberkan sebanyak 25 pertanyaan positif dan negatif. Setelah data angket motivasi belajar terkumpul, tahap selanjutnya yaitu peneliti menganalisis data hasil angket motivasi belajar dengan menggunakan rumus presentase dengan bantuan Microsoft Excel. Skala likert yang telah dimodifikasi serta tidak mengandung jawaban "ragu-ragu" yang digunakan untuk penilaian pada penelitian ini. Menurut (Alifia & Pradipta, 2021) jawaban "ragu-ragu" tidak digunakan agar lebih mudah serta terarah dalam menghasilkan jawaban dari responden.

Table 1. Point Skala Minat Belajar Sosiologi

Kategori	Skala	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

Sumber: (Jumiati et al., 2019)

Microsoft Excel digunakan untuk menghitung data yang sebelumnya berbentuk ordinal selanjutnya akan diubah menjadi nilai interval, dengan berdasarkan rumus persentase yang

bersumber dari Sudijono (Maryuliana et al., 2016):

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Dimana:

P= Persentase Jawaban

f= Frekuensi yang muncul

N= Banyaknya responden atau jumlah frekuensi

Dari setiap indikator nilai presentasi yang telah dihitung, selanjutnya nilai yang telah didapat dikelompokkan berdasarkan kriteria yang dikemukakan oleh Ali & Asro (khodijah dan setiawan):

Tabel 2. Skala penilaian motivasi belajar siswa

Kelompok Persentase	Hasil Penilaian
75,01 - 100,00	Sangat Baik
50,01 - 75,00	Baik
25,01 - 50,00	Cukup Baik
0,01 - 25,00	Kurang Baik

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah prototipe mict (multimedia berbasis information and communication technology) dapat meeningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran ips di kabupaten langkat. Dilihat dari hasil penelitian yang diperoleh dari presentasi minat belajar pada pelajaran sosiologi dimuat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Presentase skala motivasi belajar IPS

No	Indikator	Banyak Pernyataan	Total skor	Persentase	Keterangan
1	Tekun Mengerjakan Tugas	5	613	85.1%	Sangat Baik
2	Semangat yang Tinggi Ketika Pembelajaran	5	579	80.4%	Sangat Baik
3	Rasa Ingin Tahu Tinggi	5	585	81.3%	Sangat Baik
4	Percaya Diri	5	569	79.0%	Sangat Baik
5	Daya Konsentrasi Tinggi	2	207	71.9%	Baik
6	Tidak Mudah Putus Asa Menghadapi Tantangan	3	320	74.1%	Baik
Total		25	2873	78.63%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 3, dapat dilihat bahwa rata-rata persentase jawaban siswa pada angket motivasi belajar pada pembelajaran IPS ditegorikan sangat baik, hal ini dapat dilihat dari hasil persentase sebesar 78,63%. Pada indikator kesatu siswa memiliki ketekunan dalam mengerjakan tugas yang menunjukkan Presentase paling tinggi yaitu 85.1%, namun dapat dilihat dari indikator kelima mendapatkan presentase nilai yang

terendah yaitu sebesar 71.9%, karna siswa belum memiliki daya konsentrasi yang tinggi dalam memahami pembelajaran, walaupun demikian masih dikategorikan baik. Berikut penjelasan persentase setiap indikator motivasi belajar yang telah tertera dalam diagram dibawah ini:



Gambar 1. Indikator Motivasi Belajar Siswa

B. PEMBAHASAN

Berikut deskripsi hasil jawaban siswa dalam hasil angket yang telah disebarakan yang terdiri dari 25 pernyataan dengan subyek 36 orang siswa dengan jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), sangat tidak setuju (STS) pada setiap indikator yang dijabarkan dalam diagram berikut ini.



Gambar 2. Presentase Tekun Mengerjakan Tugas

Pada gambar 2. Dapat dilihat bahwa indikator tekun mengerjakan tugas, siswa menjawab sangat setuju sebanyak 52% jika harus memiliki sikap tekun mengerjakan tugas ada juga 46% siswa menjawab setuju, serta 2% siswa menjawab tidak setuju karna siswa masih menunda mengerjakan tugas yang diberikan.



Gambar 3. Presentase semangat yang tinggi ketika pembelajaran

Dari gambar 3 dapat dilihat bahwa pada indikator semangat yang tinggi ketika dalam belajar dengan jawaban sangat setuju sebanyak 41% sedangkan 58% siswa menjawab setuju, karena dalam pembelajaran IPS menggunakan prototipe MICT multimedia berbasis information and communication technology membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar dan 1% siswa menjawab tidak setuju.



Gambar 4. Rasa Ingin Tahu Tinggi

Pada gambar 4 siswa menjawab sangat setuju sebanyak 50%, selanjutnya 46% siswa menjawab setuju jika harus memiliki rasa ingin tahu yang tinggi karna dapat memotivasi siswa dalam belajar namun ada 4% siswa menjawab tidak setuju dikarenakan siswa menganggap tidak diperlukan adanya rasa ingin tahu yang kuat.



Gambar 5. Percaya Diri

Pada gambar 5 dapat dilihat bahwa siswa menjawab 46% sangat setuju jika dalam pembelajaran harus memiliki rasa percaya

diri yang tinggi, 49% siswa menjawab setuju karna dalam membelajarkan IPS dibutuhkan rasa percaya diri yang tinggi, karena didalam pembelajaran ips terdapat pembelajaran yang membahas tentang sosial yang membutuhkan interaksi langsung dengan masyarakat sedangkan 5% menjawab tidak setuju.



Gambar 6. Daya Konsentrasi Tinggi

Pada indikator daya konsentrasi tinggi sebanyak 43% siswa sangat setuju ketika daya konsentrasi tinggi diperlukan dalam pembelajaran IPS berlangsung, sebanyak 35% menjawab setuju, namun 22 siswa menjawab tidak setuju karna mereka merasa kurang konsentrasi dalam pembelajaran berlangsung. Memiliki konsentrasi yang tinggi sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran untuk itu dibutuhkan kreativitas guru dalam memotivasi siswa untuk giat dalam belajar.



Gambar 7. Tidak Mudah Putus Asa Dalam Menghadapi tantangan.

Dapat dilihat dari gambar 7 bahwasannya pada indikator tidak mudah putus asa menghadapi tantangan 43 % siswa menjawab sangat setuju, karna siswa merasa lebih tertantang belajar menggunakan prototipe MICT multimedia berbasis information and communication technology 40% siswa menjawab setuju dan 17% siswa menjawab tidak setuju.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi prototipe MICT multimedia berbasis

information and communication technology dapat meningkatkan rasa minat belajar siswa dan layak digunakan dalam proses pembelajaran dimana siswa merasa lebih mudah memahami pembelajaran IPS. Hal ini terbukti dari hasil rata-rata presentase siswa sebanyak 78.63%.

B. Saran

Dalam proses pembelajaran dibutuhkan suatu alat yang dapat meningkatkan rasa motivasi belajar siswa, dengan adanya suatu media pembelajaran maka siswa lebih mudah dalam mengerti materi yang diajarkan untuk itu dibutuhkan kreativitas dari seorang guru dalam menumbuhkan rasa minat belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Alifia, Z., & Pradipta, T. R. (2021). Analisis Motivasi Belajar Matematika Siswa dalam Penerapan Edmodo di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1062–1070. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.591>
- Maryuliana, Subroto, I. M. I., & Haviana, S. F. C. (2016). Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert. *Jurnal Transistor Elektro Dan Informatika*, 1(2), 1–12.
- Khodijah, S. S., & Setiawan, W. (2020). Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Smp Kelas Ix Pada Materi Grafik Fungsi Kuadrat Berbantuan Software Geogebra. *Journal of Honai Math*, 3(1), 27–40. <https://doi.org/10.30862/jhm.v3i1.112>
- Siyoto, Sandu. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.