

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL
DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS VII SMPN 2 WAGIR**

SKRIPSI

OLEH:

SITI NURHANIFAH

NIM.21842071011



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG

JUNI 2025



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

HALAMAN JUDUL
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL
DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS VII SMPN 2 WAGIR

SKRIPSI

Diajukan kepada

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang untuk
memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh:

SITI NURHANIFAH

NIM. 21842071011



UNIVERSITAS ISLAM
PROGRAM STUDI ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
RADEN RAHMAT
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG

JUNI 2025

HALAMAN PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL
DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS VII SMPN 2 WAGIR

SKRIPSI

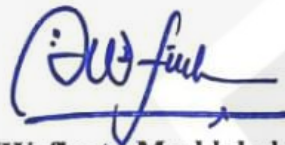
Oleh:

Siti Nurhanifah

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Malang, 25 Juni 2025

Dosen Pembimbing



(Wafiyatu Mashlahah, M.Pd)
NIDN. 0730109001



UNIVERSITAS ISLAM

PROGRAM STUDI ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG

JUNI 2025

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Pada hari : Rabu

Tanggal : 02 Juli 2025

Anggota I,



(Lailatul Rofiah, M.Pd)
NIDN. 0714119101

Anggota II,



(Dr. Hendra Rustantono, M.Pd)
NIDN. 0725128303

Ketua Penguji,



(Wafiyatu Maslahah, M.Pd)
NIDN. 0730109001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Islam Raden Rahmat Malang



(Dr. Hamidi Rasyid, M.Pd)
NIDN. 0721068801

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Nurhanifah

NIM : 21842071011

Program Studi : Pendidikan IPS

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri; bukan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 25 Juni 2025



Siti Nurhanifah
NIM. 21842071011

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRAK

Nurhanifah, Siti. 2025. “*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMPN 2 Wagir*”. Skripsi, Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Dosen Pembimbing: Wafiyatu Maslahah, M.Pd

Kata Kunci: Multimedia Pembelajaran Interaktif, Android, Literasi Digital Siswa

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil studi pendahuluan di SMPN 2 Wagir yang menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih bersifat konvensional, minimnya pemanfaatan teknologi, dan kurangnya sumber belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di SMPN 2 Wagir.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMPN 2 Wagir, dengan sampel kelas VII A, B, dan C yang diambil menggunakan *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi angket, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t-test.

Hasil dan penelitian menunjukkan bahwa menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa. Dibuktikan dengan hasil uji *independent sample t-test* diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 4.165 dengan derajat kebebasan (df) = 62. Untuk taraf signifikansi $\alpha = 0.05$ nilai t_{tabel} sebesar 1.670. karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok yang dibandingkan, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif yang diberikan kepada kelas eksperimen berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan literasi digital siswa.

ABSTRACT

Nurhanifah, Siti. 2025. *“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMPN 2 Wagir”*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Dosen Pembimbing: Wafiyatu Maslahah, M.Pd

Keywords: Interactive Learning Multimedia, Android, Students Digital Literacy

This research is based on the results of a preliminary study at SMPN 2 Wagir which showed that social studies learning is still conventional, minimal use of technology, and lack of learning resources. This study aims to determine the development of interactive learning multimedia based on android to improve students' digital literacy skills in social studies learning on economic activities at SMPN 2 Wagir.

This study uses the Research and Development (R&D) method with the development model used is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The population in this study were all students of class VII of SMPN 2 Wagir, with samples of classes VII A, B, and C taken using cluster random sampling. Data collection techniques used include questionnaires, interviews, and documentation. The data obtained were analyzed quantitatively using normality tests, homogeneity tests, and t-tests.

The results and research show that using interactive learning multimedia based on android has proven effective in improving students digital literacy. Proven by the results of the independent sample t-test, the t-test value was obtained at 4.165 with degrees of freedom (df) = 62. For the significance level $\alpha = 0.05$, the t-table value was 1.670. Because $t_{\text{test}} > t_{\text{table}}$, it can be concluded that there is a significant difference between the two groups being compared, thus H_0 is rejected and H_a is accepted, which means that the use of interactive learning multimedia given to the experimental class has a significant effect on improving students' digital literacy.

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, kami panjatkan puji Syukur atas kehadiran-Nya, yang telah melimpahkan ahmat Taufik, Hidayah serta Inayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis Android untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMPN 2 Wagir” dengan baik. Shalawat serta salam, semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW, yang kita harapkan syafaatnya kelak di hari kiamat.

Penulisan skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program strata satu Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak, penulis tidak dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak H. Imron Rosyadi Hamid, SE, M.Si. selaku rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
2. Bapak Dr. Hamidi Rasyid, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Ibu Lailatul Rofiah, M.Pd. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
4. Ibu Wafiyatu Maslahah, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, masukan dan senantiasa sabar dalam membimbing peneliti selama proses penyusunan skripsi ini.

5. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Raden Rahmat Malang yang telah memberikan ilmu dan wawasan selama masa perkuliahan.
6. Bapak Muriadi, S.Pd. M.Pd. selaku kepala SMPN 2 Wagir, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Bapak Suwikoyo, S.Pd. selaku guru IPS SMPNN 2 Wagir yang telah memberikan informasi, dan mengarahkan peneliti dalam melakukan penelitian, sehingga penelitian dapat terselesaikan dengan baik.
8. Siswa-siswi kelas VII SMPN 2 Wagir yang telah bersedia menjadi subjek dan berkontribusi besar dalam penelitian ini.
9. Kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda Ponimin dan Ibu Piryani yang telah menjadi sumber kekuatan terbesar dalam hidup penulis. Terimakasih atas kasih sayang yang tiada pernah putus, doa yang tak pernah lelah dipanjatkan, serta dukungan yang senantiasa diberikan.
10. Bapak Dr. KH. Romadlon Chotib, M.H dan Ibu Dra. H. Shofiyatur Rosyidah selaku pengasuh PP. Hidayatul Muftadiin Cab.Lirboyo 2 Turen, yang senantiasa tulus mendoakan dan memberikan motivasi serta dukungan moral.
11. Kedua kakakku tercinta Ibnu Fajar dan Ayu Juwita Susanti yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan.
12. Seluruh keluarga besar saya yang selalu memberikan dukungan, doa, dan nasehat.
13. Teman-teman seperjuangan IPS 2021 yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, yang telah berbagi suka duka selama menempuh Pendidikan.

14. Teman-teman santri putri PP. Hidayatul Muhtadiin Cab Lirboyo 2 Turen terkhusus amel dan fifi yang senantiasa memberikan semangat dan kebersamaan yang tak ternilai selama masa sulit penyusunan skripsi ini
15. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, yang telah banyak membantu selama penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Malang, 25 Juni 2025

Penulis



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Pengembangan	7
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	8
G. Manfaat Pengembangan.....	9
H. Definisi Operasional.....	10
BAB II.....	12
KAJIAN PUSTAKA	12
A. Pembelajaran IPS	12
1. Pengertian Pembelajaran IPS	12

2.	Perencanaan Pembelajaran IPS	13
3.	Pelaksanaan Pembelajaran IPS	14
4.	Evaluasi Pembelajaran IPS	16
B.	Multimedia Pembelajaran Interaktif	18
1.	Pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif	18
C.	Android	20
D.	Literasi Digital	21
1.	Pengertian Literasi Digital	21
2.	Dimensi Literasi Digital	23
3.	Kompetensi Dalam Literasi Digital	24
E.	Penelitian Terkait.....	25
BAB III.....		29
METODE PENELITIAN.....		29
A.	Model Pengembangan.....	29
B.	Prosedur Pengembangan	30
C.	Gambaran Produk yang akan Dikembangkan (<i>Story Board</i>).....	34
D.	Rancangan Uji Coba Produk.....	36
BAB IV		50
HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....		50
A.	Studi Pendahuluan.....	50
a.	Analisis (<i>Analysis</i>)	51
B.	Hasil Pengembangan Produk Awal	55
a.	Perancangan Produk (<i>design</i>).....	55
b.	Pengembangan (<i>development</i>)	58
C.	Hasil Uji Coba Produk	69
D.	Revisi Produk	72

E. Implementasi Produk (<i>Implementation</i>).....	74
F. Evaluasi Produk (<i>Evaluation</i>)	75
G. Kajian Produk Akhir	80
H. Keterbatasan Penelitian.....	89
BAB V.....	90
KESIMPULAN DAN SARAN.....	90
A. Kesimpulan	90
B. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA.....	94
RIWAYAT HIDUP	202

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terkait.....	25
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	37
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	37
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	38
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Literasi Digital	40
Tabel 3. 5 Skor Instrumen Penelitian Skala Likert	42
Tabel 3. 6 Kriteria Penilaian Validitas Ahli.....	43
Tabel 3. 7 Nomor Item Hasil Uji Validitas Angket Literasi Digital.....	44
Tabel 3. 8 Kriteria Koefisien Reliabilitas Instrumen.....	45
Tabel 4. 1 Storyboard Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	56
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media.....	65
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi	67
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Bahasa	68
Tabel 4. 5 Hasil Uji Coba Terbatas	70
Tabel 4. 6 Revisi Uji Coba Terbatas.....	70
Tabel 4. 7 Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Media	71
Tabel 4. 8 Revisi Uji Coba Lapangan	72
Tabel 4. 9 Rekapitulasi Revisi Produk	72
Tabel 4. 10 Revisi Produk	73
Tabel 4. 11 Hasil Uji Normalitas.....	76
Tabel 4. 12 Hasil Uji Paired Sample t-Test.....	77
Tabel 4. 13 Hasil Uji Homogenitas	78
Tabel 4. 14 Hasil Uji Independen Sample t-Test.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE.....	30
Gambar 3. 2 Desain Cover	34
Gambar 3. 3 Desain Halaman Login.....	35
Gambar 3. 4 Desain Tujuan Pembelajaran	35
Gambar 3. 5 Desain Halaman Materi.....	35
Gambar 3. 6 Desain Halaman Video	35
Gambar 3. 7 Desain Halaman Soal	36
 Gambar 4. 1 Flowcart Multimedia Pembelajaran Interaktif	 55
Gambar 4. 2 Storyboard Cover	56
Gambar 4. 3 Storyboard Login.....	56
Gambar 4. 4 Storyboard Tujuan Pembelajaran	56
Gambar 4. 5 Storyboard Materi	57
Gambar 4. 6 Storyboard Video Pembelajaran.....	57
Gambar 4. 7 Storyboard Game Puzzle	57
Gambar 4. 8 Storyboard Soal Evaluasi	57
Gambar 4. 9 Storyboard Halaman Penutup.....	57
Gambar 4. 10 Halaman Cover.....	58
Gambar 4. 11 Halaman Login.....	59
Gambar 4. 12 Halaman Login2.....	59
Gambar 4. 13 Halaman Panduan.....	60
Gambar 4. 14 Halaman Menu	60
Gambar 4. 15 Halaman Tujuan Pembelajaran.....	60
Gambar 4. 16 Halaman Materi.....	61
Gambar 4. 17 Halaman Animasi Pada Materi.....	61
Gambar 4. 18 Halaman Video Pembelajaran	61
Gambar 4. 19 Halaman Cover Game Edukatif	62
Gambar 4. 20 Halaman Game Puzzle	62
Gambar 4. 21 Halaman Skor Penilaian Game	62
Gambar 4. 22 Halaman Panduan Soal Evaluasi.....	63
Gambar 4. 23 Halaman Soal Evaluasi.....	63

Gambar 4. 24 Halaman Skor Penilaian Evaluasi	63
Gambar 4. 25 Halaman Penutup MPI	64
Gambar 4. 26 Convert Media Ke HTML5	64
Gambar 4. 27 Halaman Pembuatan Aplikasi	65



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar Kelas Eksperimen	102
Lampiran 2 Modul Ajar Kelas Kontrol	119
Lampiran 3 Kisi-kisi Soal Evaluasi.....	133
Lampiran 4 Pedoman Wawancara.....	135
Lampiran 5 Hasil Wawancara Bersama Koorbid Kurikulum	137
Lampiran 6 Hasil Wawancara Bersama Guru IPS	138
Lampiran 7 Wawancara Bersam Peserta Didik.....	140
Lampiran 8 Angket Analisis Kebutuhan Guru	142
Lampiran 9 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	144
Lampiran 10 Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik.....	146
Lampiran 11 Halaman Validasi Ahli Media	148
Lampiran 12 Hasil Validasi Ahli Materi	150
Lampiran 13 Hasil Validasi Ahli Bahasa	154
Lampiran 14 Hasil Validasi Instrumen Angket	156
Lampiran 15 Hasil Angket Respon Siswa.....	159
Lampiran 16 Instrumen Angket Literasi Digital Sebelum Di Uji Cobakan.....	161
Lampiran 17 Tabulasi Hasil Uji Coba Angket	164
Lampiran 18 Hasil Uji Validitas Instrumen	165
Lampiran 19 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	167
Lampiran 20 Pre-Test Kelas Eksperimen.....	170
Lampiran 21 Post-Test Kelas Eksperimen	171
Lampiran 22 Pre-Test Kelas Kontrol	172
Lampiran 23 Tabulasi Post-Test Kelas Kontrol	173
Lampiran 24 Hasil Uji.....	174
Lampiran 25 Angket Yang Telah Diisi Responden	176
Lampiran 26 Surat Permohonan Izin Penelitian	196
Lampiran 27 Surat Keterangan Penelitian	197
Lampiran 28 Dokumentasi.....	198

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mengalami perkembangan yang pesat pada abad 21, ditandai dengan perubahan serta perkembangan dalam berbagai aspek kehidupan termasuk Pendidikan (Suciptaningsih et al., 2024). Pendidikan dengan teknologi digital tidak dapat dipisahkan, karena dengan adanya teknologi digital pendidikan akan terus mengalami kebaruan dan pelaku pendidikan pun akan terus mengalami perkembangan informasi dan kebaruan dalam proses Pendidikan (Ambarwati et al., 2022). Kenyataan ini memberikan dampak baru pada perkembangan peserta didik dalam mengolah informasi. Proses pembelajaran tidak hanya berpatokan pada buku cetak, atau guru sebagai pemberi informasi, akan tetapi lebih fokus pada pengembangan keterampilan belajar yang lebih baik (El Rizaq, 2021). Teknologi memberikan kemudahan dalam mengakses informasi mengenai apapun dengan menggunakan internet dan perangkat lunak seperti ponsel, laptop, dan komputer (Septianingsih et al., 2023). Namun perkembangan teknologi juga membawa dampak negatif seperti penyebaran *hoax*, pelanggaran etika dalam berinternet dan lain sebagainya (Suciptaningsih et al., 2024).

Salah satu kompetensi penting dalam menghadapi tantangan tersebut adalah literasi digital. Menurut (Fitriyani & Nugroho, 2022) literasi digital adalah kecakapan (*life skills*) bukan sekedar kemampuan menggunakan

perangkat teknologi informasi dan komunikasi, akan tetapi meliputi kemampuan bersosialisasi, kemampuan pembelajaran, kemampuan berpikir kritis, kreatif dan juga inspiratif sebagai kompetensi digital. Kemampuan berpikir kritis memiliki arti bahwa literasi digital juga mencakup kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mempertimbangkan informasi secara objektif, serta mengidentifikasi kebenaran dalam sumber informasi.

Berkaitan dengan konteks pembelajaran IPS, literasi digital memiliki peran penting sebagai pendukung untuk mengembangkan pengetahuan peserta didik terhadap isu-isu sosial yang terjadi di masyarakat secara real-time (Nur, 2022). Literasi digital ini dapat ditingkatkan melalui penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam mengakses informasi dan sumber daya untuk meningkatkan pemahaman mengenai topik-topik sosial dan ekonomi yang kompleks (Sakilah et al., 2023). Literasi digital menjadikan peserta didik memperoleh pengetahuan dan pemahaman yang lebih mendalam mengenai konsep-konsep IPS yang diperoleh dari akses teknologi digital. Pembelajaran IPS sering kali dianggap sebagai pembelajaran yang membosankan dan banyak siswa yang kurang minat ketika pembelajaran, hal ini dikarenakan metode pembelajaran yang masih konvensional.

Berdasarkan studi pendahuluan melalui wawancara dengan koordinator kurikulum, guru mata pelajaran IPS dan siswa di SMPN 2 Wagir menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran di SMPN 2 Wagir masih didominasi dengan metode konvensional, dimana proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher-centered*), khususnya pada pembelajaran IPS. Sumber belajar yang

digunakan hanya berpatokan pada buku paket dan LKS, sehingga belum mampu memfasilitasi siswa untuk dapat mengeksplorasi materi secara lebih luas. Selain itu, guru jarang menggunakan media pembelajaran, khususnya media berbasis teknologi masih sangat minim. Pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran cenderung hanya diterapkan oleh guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), sementara pada mata pelajaran lain, termasuk IPS belum banyak diterapkan.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi IPS, karena materi yang terdapat pada buku paket dan LKS bersifat terbatas dan cenderung abstrak, sehingga membuat siswa kurang tertarik untuk membaca. Akibatnya, tujuan pembelajaran sulit tercapai secara optimal. Minimnya pemanfaatan teknologi juga berpengaruh terhadap rendahnya tingkat literasi digital siswa, padahal keterampilan ini sangat penting dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21. Literasi digital tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga mendorong kemampuan berpikir kritis, mengevaluasi informasi, serta belajar secara mandiri.

Berdasarkan realita di atas, perlu adanya inovasi media pembelajaran yang mampu memfasilitasi siswa dalam memahami materi IPS secara lebih menarik, interaktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Salah satu kunci dalam proses pembelajaran di kelas yaitu dengan menggunakan media pembelajaran (Abdurrahman et al., 2020). Pendekatan pembelajaran dengan melibatkan siswa secara aktif dan penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

dalam pembelajaran dapat menjadikan mata pelajaran IPS lebih menarik dan relevan (Sakilah et al., 2023).

Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) merupakan media yang dapat dijadikan solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang mampu mempermudah penyampaian materi pembelajaran yang abstrak menjadi konkret kepada siswa melalui aksi dan reaksi antara pengguna dan media pembelajaran tersebut (Yanto, 2019). Sebagian besar siswa saat ini sudah menggunakan perangkat Android, MPI dirancang agar mudah diakses dan fleksibel digunakan didalam maupun diluar kelas. Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis Android ini dapat meningkatkan keterampilan literasi digital siswa, terutama dengan menyediakan fitur-fitur interaktif yang mendorong siswa untuk melakukan eksplorasi, evaluasi, dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi IPS. Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) ini juga dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran karena penyajiannya yang menarik, dengan melibatkan elemen visual, audio, animasi dan video. MPI juga memberikan kesempatan belajar secara mandiri dan sesuai dengan kecepatan masing-masing.

Beberapa penelitian sebelumnya tentang penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran untuk meningkatkan literasi digital siswa telah banyak dilakukan. (Zahroq & Suciptaningsih, 2024) mengembangkan media *Microsite S.id*, mendapatkan hasil bahwa pengembangan media *Microsite S.id* pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan literasi digital peserta didik kelas VII-B

SMP Negeri 1 Malang. Penelitian lain juga dilakukan oleh (Ferdiansyah, 2023) mendapatkan hasil, pengembangan game online dalam pembelajaran *game based learning* dapat meningkatkan literasi digital siswa SMP Bahrul Maghfiroh Malang. Penelitian lain juga dilakukan oleh (Wahyuni et al., 2022) mendapatkan hasil bahwa, *mobile learning module* berbasis android efektif digunakan sebagai bahan ajar pada pembelajaran IPA dan meningkatkan literasi digital siswa.

Penelitian terdahulu telah mengembangkan *Microsite S.id*, *game online*, dan *mobile learning module* untuk meningkatkan literasi digital. Namun, Sebagian besar media tersebut belum secara spesifik dirancang untuk mata pelajaran IPS, dan belum mengintegrasikan komponen pembelajaran secara menyeluruh seperti tujuan pembelajaran, materi, hingga evaluasi dalam satu *platform*. Selain itu, belum banyak penelitian yang secara khusus mengembangkan multimedia pembelajaran Interaktif berbasis android yang ditujukan untuk meningkatkan literasi digital siswa pada pembelajaran IPS di jenjang SMP. Penelitian ini berfokus pada peningkatan literasi digital dengan mengembangkan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis android yang mengintegrasikan perangkat pembelajaran seperti tujuan pembelajaran, bahan ajar, serta evaluasi pembelajaran berbasis digital.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan serta hasil dari penelitian terdahulu, maka peneliti merasa perlu melakukan penelitian tentang *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis Android untuk meningkatkan literasi digital dalam pembelajaran IPS di SMPN 2 Wagir.*

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah di uraikan diatas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Minimnya pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran.
2. Pembelajaran IPS bersifat konvensional, dengan metode ceramah.
3. Sumber belajar hanya berpatokan pada buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS).
4. Guru mata pelajaran IPS belum mengembangkan media pembelajaran yang interaktif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, agar permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini lebih jelas dan menghindari meluasnya permasalahan, maka peneliti menetapkan Batasan masalah sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan berupa Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis android untuk siswa kelas VII SMPN 2 Wagir.
2. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis Android terbatas tentang materi IPS pada materi Kegiatan Ekonomi.
3. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis android terhadap literasi digital siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android dalam meningkatkan literasi digital siswa pada pembelajaran IPS kelas VII SMPN 2 Wagir?
2. Bagaimana desain multimedia pembelajaran interaktif berbasis android untuk meningkatkan literasi digital siswa pada pembelajaran IPS kelas VII SMPN 2 Wagir?
3. Bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android untuk meningkatkan literasi digital pada pembelajaran IPS kelas VII SMPN 2 Wagir?
4. Bagaimana implementasi multimedia pembelajaran interaktif berbasis android dalam meningkatkan literasi digital pada pembelajaran IPS kelas VII SMPN 2 Wagir?
5. Bagaimana evaluasi multimedia pembelajaran interaktif berbasis android dalam meningkatkan literasi digital siswa dalam pembelajaran IPS kelas VII SMPN 2 Wagir?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis kebutuhan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android dalam meningkatkan literasi digital siswa pada pembelajaran IPS kelas VII SMPN 2 Wagir?
2. Untuk merancang desain multimedia pembelajaran interaktif berbasis android dalam meningkatkan literasi digital siswa pada pembelajaran IPS kelas VII SMPN 2 Wagir?

3. Untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android dalam meningkatkan literasi digital pada pembelajaran IPS kelas VII SMPN 2 Wagir?
4. Untuk mengetahui hasil implementasi multimedia pembelajaran interaktif berbasis android dalam meningkatkan literasi digital pada pembelajaran IPS kelas VII SMPN 2 Wagir?
5. Untuk mengevaluasi multimedia pembelajaran interaktif berbasis android dalam meningkatkan literasi digital siswa dalam pembelajaran IPS kelas VII SMPN 2 Wagir?

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan adalah Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis android yang berisikan bahan ajar mata pelajaran IPS kelas VII. Adapun spesifikasi produk adalah sebagai berikut:

1. Multimedia pembelajaran interaktif ini di desain menggunakan canva dan dikemangkan menjadi sebuah aplikasi menggunakan *Articulate Storyline* dengan bantuan Web2APK.
2. Multimedia pembelajaran interaktif memuat teks, gambar, suara, animasi dan video. MPI ini berisi bahan ajar pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi Kegiatan Ekonomi. Di dalam MPI ini terdapat 4 menu utama, yaitu tujuan pembelajaran, materi, game edukatif, dan evaluasi.
3. Multimedia pembelajaran interaktif ini berupa aplikasi yang dapat di akses melalui android, media ini dilengkapi tombol-tombol navigasi

seperti tombol start, menu, next, exit, dan keluar untuk menjalankan media.

4. Multimedia pembelajaran interaktif ini terdapat 4 menu utama, mulai dari menu tujuan pembelajaran yang dicantumkan agar siswa mengetahui tujuan dari pembelajaran yang akan dilakukan, menu materi yang berisikan materi pembelajaran yang dilengkapi gambar animasi serta video pembelajaran, game edukatif berupa puzzle mengenai materi, dan evaluasi yang berisikan soal-soal mengenai materi yang telah dipelajari.

G. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dalam pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis android dalam pembelajaran IPS ini adalah sebagai berikut:

- 1) Manfaat/signifikansi dari segi kebijakan

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini diharapkan mampu memberikan dukungan untuk meningkatkan literasi digital siswa kelas VII khususnya pada pembelajaran IPS. Selain itu, multimedia ini juga dirancang untuk melatih siswa memanfaatkan teknologi digital secara efektif, selaras dengan tuntutan keterampilan abad 21 yang meliputi literasi digital, berpikir kritis, dan pembelajaran berbasis teknologi.

- 2) Manfaat/signifikansi dari segi praktik

- a. Bagi Sekolah, sebagai referensi tambahan media pembelajaran interaktif di SMPN 2 Wagir, dan dapat meningkatkan mutu

pembelajaran, salah satunya yaitu meningkatkan literasi digital siswa sehingga mampu menghadapi tantangan abad 21.

b. Bagi Guru, sebagai referensi dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dengan memanfaatkan teknologi digital sehingga dapat meningkatkan kemampuan literasi digital siswa.

c. Bagi Siswa, memberikan suasana belajar yang lebih interaktif sehingga dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran IPS

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman dalam mengembangkan produk media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan siswa.

H. Definisi Operasional

1. Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran pada SD, SMP, SMA yang merupakan integrasi dari cabang sosiologi, geografi, Sejarah, ekonomi, politik, hukum, dan budaya (Rohaeni et al., 2024). Pada penelitian ini, pembelajaran IPS difokuskan pada materi ekonomi.

2. Multimedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) adalah media pembelajaran yang menggabungkan teks, gambar, grafik, suara, video, simulasi secara terpadu dan sinergis berbantuan alat teknologi untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran dimana pengguna dapat berinteraksi aktif dengan program (Surjono, 2017). Pada penelitian ini pembelajaran

IPS menggunakan MPI difokuskan menggunakan elemen teks, gambar, animasi, suara, dan video yang akan dioperasikan menggunakan android.

3. Literasi Digital

Literasi digital adalah kemampuan membaca, memahami dan mengartikan berbagai informasi dengan benar yang diperoleh melalui teknologi digital (Mukhlis et al., 2024). Literasi digital pada penelitian ini mengukur pemahaman siswa terhadap materi berbasis teknologi MPI yang dioperasikan melalui Android.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT