

APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF IPS PADA MATERI EKSPOR DAN IMPOR KELAS VIII SMP

Nida Salsabila Falih, Usep Saprudin

Teknik Informatika, Universitas Dharma Wacana

Jl. Kenanga No.3, Mulyojati, Kec. Metro Barat, Kota Metro, Lampung, Indonesia

nidasf.233@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran IPS mengenai ekspor dan impor di tingkat SMP masih banyak mengandalkan ceramah dan buku teks, yang menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami konsep perdagangan internasional yang abstrak. Masalah ini berakibat pada rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi ekspor dan impor. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan aplikasi pembelajaran interaktif IPS berbasis multimedia fokus pada materi ekspor dan impor untuk siswa kelas VIII SMP. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yang mencakup langkah-langkah konsep, desain, pengumpulan materi, perakitan, pengujian, dan distribusi. Aplikasi ini dibuat berbasis web menggunakan Canva, sehingga dapat diakses baik melalui komputer maupun smartphone. Proses analisis data dilakukan dengan metode deskriptif evaluatif yang menunjukkan bahwa aplikasi ini mendapatkan nilai validitas dari ahli materi sebesar 92% dengan kategori "Sangat Valid", validitas dari ahli media sebesar 74% dengan kategori "Valid", dan respon siswa mencapai 87% dengan kategori "Sangat Valid". Dengan ini, aplikasi pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan dianggap layak digunakan sebagai sarana pembelajaran IPS dan dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi ekspor dan impor dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dimengerti.

Kata kunci : Aplikasi Pembelajaran, Ekspor, Impor, IPS, MDLC, Multimedia Interaktif.

1. PENDAHULUAN

Di zaman digital sekarang, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi sudah merubah banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Memakai teknologi dalam belajar mengajar jadi cara ampuh buat ningkatin kualitas pendidikan supaya lebih efektif, hemat waktu, dan relevan sama perkembangan jaman. Teknologi tidak cuma jadi alat bantu, tapi juga bikin suasana kelas lebih seru dan melibatkan siswa. Guru bisa sampaikan pelajaran lewat beragam media gambar, suara, video, animasi, atau aplikasi, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Salah satu contoh penerapan teknologi di sekolah adalah multimedia interaktif sebagai alat belajar. Ini gabungan dari teks, gambar, audio, video, animasi, plus interaksi langsung sama pengguna dalam satu platform [1].

Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa untuk memahami materi secara lebih konkret atau nyata karena informasi disajikan secara visual dan interaktif. Selain itu, multimedia juga dapat meningkatkan konsentrasi, motivasi, serta minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran penting dalam memberikan wawasan kepada peserta didik mengenai kehidupan sosial, ekonomi, budaya, serta hubungan antarnegara. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) membantu peserta didik memahami berbagai fenomena sosial yang terjadi di lingkungan sekitar sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis dalam menganalisis permasalahan sosial tersebut. Pada tingkat kelas VIII SMP, terdapat materi

ekspor dan impor yang termasuk dalam pembahasan perdagangan internasional. Materi ini membahas kegiatan pertukaran barang dan jasa antarnegara yang berkaitan erat dengan perekonomian global. Konsep ekspor dan impor penting untuk dipahami karena perdagangan internasional memiliki pengaruh terhadap pertumbuhan ekonomi suatu negara. Kegiatan ekspor dapat meningkatkan devisa negara serta memperluas pasar bagi produk dalam negeri, sedangkan impor berperan dalam

memenuhi kebutuhan barang atau jasa yang belum dapat diproduksi secara optimal di dalam negeri [2].

Selain itu, perdagangan internasional juga berkontribusi terhadap perkembangan ekonomi nasional dan peningkatan kesejahteraan masyarakat [3].

Oleh karena itu, siswa perlu memahami konsep ekspor dan impor agar memiliki pemahaman mengenai pentingnya perdagangan global terhadap perekonomian negara.

Berdasarkan hasil pengamatan di SMP Negeri 6 Metro, proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi ekspor dan impor masih didominasi oleh penggunaan buku sebagai media pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak, seperti alur perdagangan antarnegara, distribusi barang, proses ekspor dan impor, serta dampaknya terhadap perekonomian. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru juga menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Penggunaan buku sebagai satu-satunya media pembelajaran membuat peserta didik sulit

membayangkan konsep perdagangan internasional secara nyata, padahal materi tersebut memerlukan visualisasi agar alur perdagangan dapat dipahami dengan lebih jelas. Apabila kondisi tersebut terus berlangsung, pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran dikhawatirkan menjadi kurang optimal dan berdampak pada rendahnya hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah pengembangan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis multimedia. Aplikasi tersebut mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, animasi, serta evaluasi pembelajaran sehingga dapat mendukung proses belajar secara lebih efektif. Dengan adanya aplikasi tersebut, diharapkan peserta didik dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran dan memahami konsep perdagangan internasional secara lebih konkret.

Penelitian ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Metode tersebut merupakan metode pengembangan multimedia yang dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahapan, yaitu concept (penentuan tujuan dan kebutuhan), design (perancangan tampilan dan struktur aplikasi), material collecting (pengumpulan materi seperti konten, gambar, dan video), assembly (proses pembuatan aplikasi), testing (pengujian aplikasi), serta distribution (pendistribusian aplikasi) [1].

Aplikasi yang dikembangkan berbasis web dan dibuat menggunakan Canva sehingga dapat diakses melalui komputer maupun telepon pintar tanpa perlu melakukan instalasi aplikasi tambahan. Aplikasi ini memuat materi pembelajaran, gambar ilustrasi, video, serta kuis interaktif yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi ekspor dan impor dengan lebih mudah. Media pembelajaran tersebut juga dapat digunakan secara mandiri maupun bersama guru dalam proses pembelajaran sehingga suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menarik.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) interaktif pada materi ekspor dan impor untuk peserta didik kelas VIII SMP dengan menggunakan metode MDLC. Hasil penelitian diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran di kelas serta meningkatkan pemahaman, minat, dan partisipasi peserta didik terhadap materi perdagangan internasional.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pembelajaran Ilmu Sosial di Sekolah Menengah Pertama

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang membahas kehidupan sosial manusia, termasuk aspek ekonomi, sosial, budaya, dan hubungan internasional. Di tingkat sekolah menengah pertama, tujuan pembelajaran ilmu sosial adalah untuk membantu siswa memahami fenomena sosial dan

mengembangkan sikap kritis terhadap isu-isu sosial di sekitar mereka. Materi ilmu sosial tidak hanya mencakup fakta tetapi juga konsep dan proses, yang membutuhkan strategi pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada siswa.

Perdagangan internasional termasuk dalam kompetensi dasar ilmu sosial untuk kelas VIII sekolah menengah pertama. Hal ini membutuhkan pemahaman tentang konsep yang cukup kompleks, seperti mekanisme ekspor dan impor, dan dampaknya terhadap perekonomian. Aktivitas perdagangan internasional sangat penting untuk pertumbuhan ekonomi dan kesejahteraan masyarakat karena negara dapat memenuhi kebutuhan barang dan jasa mereka melalui pertukaran antar negara [2].

Lebih lanjut, aktivitas ekspor dan impor juga memengaruhi pertumbuhan ekonomi nasional [3].

Karena materi pelajaran ilmu pengetahuan sosial bersifat konseptual, siswa sering kesulitan memahaminya jika hanya menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menyajikan konsep secara konkret dan visual.

2.2. Perdagangan Internasional (Ekspor dan Impor)

Perdagangan internasional adalah pertukaran barang dan jasa antar negara. Hal ini dilakukan melalui ekspor dan impor. Ekspor adalah penjualan atau pengiriman barang ke luar negeri, sedangkan impor adalah impor barang dari luar negeri ke wilayah sendiri [4].

Ekspor dan impor merupakan komponen utama perdagangan internasional, saling terkait dan memengaruhi stabilitas ekonomi. Ekspor dapat meningkatkan devisa dan mendorong pertumbuhan ekonomi, sedangkan impor membantu memenuhi kebutuhan domestik yang belum dapat diproduksi [5].

Oleh karena itu, sangat penting bagi siswa untuk memahami konsep ini guna membangun literasi ekonomi sejak dini.

2.3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa, untuk mendorong kemampuan berpikir, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam belajar. Fungsinya adalah untuk memfasilitasi penyampaian materi agar pembelajaran lebih efektif.

Menurut penelitian [6], media pembelajaran interaktif dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih komunikatif, efektif, dan efisien karena memanfaatkan unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, dan animasi.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting karena proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada guru sebagai sumber informasi, tetapi juga pada alat bantu pembelajaran.

Media yang tepat dapat meningkatkan pemahaman siswa dan membuat pembelajaran lebih

bermakna. [7] juga menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi yang disampaikan dan membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

2.4. Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran adalah media yang menggabungkan beberapa elemen seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam satu sistem. Multimedia interaktif memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi. Menurut [8], multimedia interaktif merupakan media yang dilengkapi alat pengontrol sehingga pengguna dapat memilih proses pembelajaran sesuai kebutuhan mereka. Multimedia juga terdiri dari elemen teks, grafik, animasi, video, dan suara yang terintegrasi sehingga penyampaian materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Menurut [9], multimedia dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif karena mampu menyajikan informasi secara visual dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Multimedia juga membantu siswa memahami materi lebih dalam dibandingkan penyajian materi dengan format tunggal saja.

Penelitian [6] menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena materi disajikan secara menarik dan memungkinkan siswa belajar sambil bermain. Oleh karena itu, multimedia merupakan solusi pembelajaran yang efektif, terutama untuk topik abstrak seperti perdagangan internasional.

2.5. Aplikasi Pembelajaran Interaktif

Aplikasi pembelajaran interaktif adalah perangkat lunak yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran dengan memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dengan materi. Aplikasi ini menggabungkan multimedia dengan sistem evaluasi sehingga siswa tidak hanya menerima informasi tetapi juga berlatih dan menerima umpan balik.

Penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan kondusif karena siswa terlibat secara aktif. [10] menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki kelebihan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih personal dan dapat memenuhi kebutuhan strategi belajar yang berbeda-beda.

Selain itu, penelitian [11] menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran interaktif berbasis multimedia yang dilengkapi kuis, permainan, video, dan audio dapat membantu meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar dengan hasil kelayakan mencapai 92,92%. Aplikasi ini juga dapat diakses melalui komputer maupun smartphone sehingga sangat fleksibel digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh [12] mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis Android mendapat penilaian yang sangat valid,

sehingga mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa melalui penggunaan multimedia interaktif.

Studi yang dilakukan oleh [13] menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi menurut penilaian dari ahli media, ahli materi, dan pengguna, sehingga dapat dipakai dalam proses belajar.

2.6. Model Siklus Hidup Pengembangan Multimedia (MDLC)

Model Multimedia Development Life Cycle (MDLC) adalah metode pengembangan perangkat lunak multimedia yang digunakan dalam pengembangan aplikasi berbasis multimedia, khususnya aplikasi pembelajaran. MDLC merupakan prosedur pengembangan yang sistematis dan terstruktur yang menguraikan tahapan dari desain hingga implementasi produk multimedia. Menurut Luther dalam [10], MDLC terdiri dari enam tahapan utama yaitu Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution.

Metode MDLC banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran karena memiliki alur kerja yang jelas dan terstruktur. Penelitian [14] menjelaskan bahwa metode MDLC efektif digunakan dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif karena mampu menghasilkan media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, dan layak diterapkan dalam proses belajar mengajar dengan tingkat kelayakan mencapai 85,88%.

Selain itu, penelitian [6] menyatakan bahwa tahapan MDLC versi Luther-Sutopo meliputi konseptualisasi, perancangan, pengumpulan materi, pengujian, dan distribusi media pembelajaran yang dikembangkan agar lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa. Dengan tahapan yang sistematis tersebut, pengembang dapat memastikan bahwa aplikasi yang dibuat tidak hanya berfungsi secara teknis tetapi juga memenuhi kebutuhan pedagogis sebagai media pembelajaran.

2.7. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian sebelumnya sangat krusial untuk memberikan pemahaman umum tentang studi yang dilakukan dan untuk menunjukkan inovasi dalam penelitian ini. Beberapa studi yang berkaitan dengan pengembangan aplikasi pembelajaran interaktif serta materi perdagangan internasional adalah sebagai berikut.

Studi oleh [10] bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Penelitian ini menjalani enam tahap dalam MDLC, yaitu konsep, desain, pengumpulan materi, perakitan, pengujian, dan distribusi. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran interaktif yang dibuat layak digunakan dan mampu memperbaiki efektivitas proses belajar. Relevansi dari penelitian ini terletak pada penerapan metode MDLC untuk mengembangkan media

pembelajaran interaktif. Yang berbeda adalah, penelitian ini diterapkan pada mata kuliah manajemen proyek di pendidikan tinggi, sementara penelitian ini fokus pada subjek Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP dengan materi ekspor dan impor.

Studi oleh [14] mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif tentang sistem tata surya menggunakan strategi MDLC. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan mencapai 85,88% sehingga sangat cocok digunakan dalam pendidikan. Relevansi dari penelitian ini adalah penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak.

Studi oleh [6] berhasil merancang media pembelajaran berbasis multimedia dengan metode MDLC untuk mata pelajaran matematika di sekolah dasar. Hasil studi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini mendapatkan persentase kelayakan sebesar 100% dan berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini memiliki relevansi karena menunjukkan bahwa MDLC efektif dalam mengembangkan aplikasi pembelajaran interaktif yang berbasis multimedia.

Penelitian yang dilakukan oleh [11] berfokus pada pengembangan aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia untuk sekolah dasar menggunakan metode MDLC. Aplikasi yang dibuat dilengkapi dengan animasi, suara, video, kuis, dan permainan edukatif. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 92,92% dalam kategori “Sangat Baik”. Relevansi dari penelitian ini adalah penggunaan multimedia interaktif untuk mendorong minat serta motivasi siswa dalam belajar.

Studi oleh [8] membahas penerapan metode Multimedia Development Life Cycle dalam menciptakan media visualisasi untuk pembelajaran interaktif. Temuan dari penelitian ini membuktikan bahwa metode MDLC mampu menghasilkan aplikasi multimedia interaktif yang sejalan dengan kebutuhan pengguna dan efisien untuk digunakan dalam proses belajar. Penelitian ini relevan karena memperkuat penggunaan MDLC sebagai metode dalam pengembangan aplikasi pembelajaran multimedia.

Penelitian yang dilakukan oleh [12] menunjukkan bahwa media pembelajaran yang didasarkan pada Android mendapatkan nilai validitas 3,75 dan termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Penelitian ini penting karena bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Studi yang dilakukan oleh [13] dengan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memperoleh penilaian sebesar 85,50% dari pakar media, 85,83% dari pakar materi, dan 85,73% dari pengguna, dalam kategori “Sangat Layak”. Penelitian ini memiliki relevansi karena membahas evaluasi kelayakan media pembelajaran

interaktif dilihat dari aspek antarmuka, navigasi, pedagogi, dan ketahanan.

Di samping penelitian mengenai media pembelajaran interaktif, ada pula studi tentang perdagangan internasional. Penelitian yang dilakukan oleh [5] menunjukkan bahwa ekspor meningkatkan pendapatan negara serta berkontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi, sedangkan impor berperan dalam memenuhi kebutuhan produksi dalam negeri. Penelitian ini relevan sebagai dasar teoritis mengenai pentingnya pemahaman konsep ekspor dan impor dalam pendidikan IPS.

Studi oleh [15] menunjukkan bahwa ekspor dan impor berdampak pada inflasi di Indonesia. Ekspor dapat memberikan tekanan inflasi, sementara impor memiliki peran dalam menekan inflasi melalui peningkatan ketersediaan barang. Penelitian ini relevan untuk memperkuat materi perdagangan internasional dalam aplikasi pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh [16] mengindikasikan bahwa perdagangan internasional memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan ekonomi Indonesia. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya materi perdagangan internasional dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), karena berkaitan langsung dengan pertumbuhan ekonomi nasional.

Penelitian yang dilakukan oleh [17] mengungkapkan bahwa kegiatan ekspor dan impor memberikan efek yang signifikan terhadap ekonomi Indonesia baik sebelum maupun setelah terjadinya pandemi. Studi ini menekankan pentingnya pembelajaran tentang perdagangan internasional dengan cara yang menarik dan interaktif.

Sementara itu, penelitian [18] menyatakan bahwa ekspor dan impor memainkan peran yang krusial dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi, pendapatan negara, serta kesejahteraan masyarakat. Temuan ini relevan dalam memperkuat materi mengenai perdagangan internasional yang akan disajikan dalam aplikasi pembelajaran.

Dari sejumlah penelitian sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian mengenai media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dengan metode MDLC telah terbukti efektif dalam menarik minat dan meningkatkan pemahaman siswa. Akan tetapi, sebagian besar penelitian ini masih fokus pada mata pelajaran umum atau tingkatan pendidikan tertentu. Di sisi lain, penelitian tentang ekspor dan impor lebih banyak membahas dampaknya terhadap ekonomi dan bukan penerapannya sebagai bahan ajar di sekolah.

Dengan demikian, masih terdapat celah dalam penelitian, yaitu belum ada studi yang secara khusus mengintegrasikan aplikasi pembelajaran multimedia interaktif dengan materi perdagangan internasional (ekspor dan impor) pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat SMP. Penelitian ini menawarkan kebaruan karena menghubungkan teknologi pendidikan dengan materi ekonomi Ilmu

Pengetahuan Sosial (IPS) melalui pengembangan aplikasi pembelajaran interaktif menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Diharapkan hasil penelitian ini dapat berfungsi tidak hanya sebagai media pembelajaran digital, tetapi juga sebagai alat untuk memvisualisasikan konsep perdagangan internasional agar siswa dapat memahami materi dengan lebih nyata dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan atau penelitian desain, dengan tujuan menciptakan produk berupa aplikasi pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran IPS topik ekspor dan impor dalam perdagangan internasional, khususnya untuk siswa kelas delapan SMP. Saya memilih penelitian pengembangan karena tidak hanya membahas fenomena pembelajaran tetapi juga merancang, menciptakan, dan menguji kelayakan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Pendekatan yang digunakan di sini adalah deskriptif evaluatif. Pendekatan ini digunakan untuk secara sistematis menggambarkan kondisi pembelajaran, kebutuhan pengguna, dan hasil uji aplikasi berdasarkan data dari observasi, wawancara, dan studi literatur. Data yang diperoleh tidak diolah menjadi statistik inferensial tetapi dianalisis secara deskriptif untuk menjelaskan kesesuaian aplikasi dengan kebutuhan pembelajaran.

Metode pengembangan aplikasi yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Model MDLC dipilih karena dirancang khusus untuk produk pembelajaran multimedia. Model ini memiliki tahapan pengembangan yang jelas dan terorganisir, dari perencanaan konsep hingga distribusi produk, membantu peneliti merancang aplikasi pembelajaran interaktif secara terstruktur. Selain itu, tahapan MDLC relatif sederhana dan realistis untuk diselesaikan dalam satu semester, karena setiap tahapan memiliki hasil yang jelas dan terukur.

Aplikasi yang saya buat dalam penelitian ini adalah aplikasi pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan platform Google Sites. Saya memilih platform web karena dapat diakses di berbagai perangkat seperti komputer, laptop, atau smartphone tanpa perlu menginstal aplikasi terlebih dahulu. Siswa hanya membutuhkan browser seperti Google Chrome untuk menjalankan aplikasi ini, sehingga mudah digunakan di sekolah atau di rumah.

Saya mendesain aplikasi ini sebagai multimedia interaktif yang menggabungkan teks, gambar, dan evaluasi pembelajaran dalam satu sistem. Dengan menggunakan platform web, aplikasi ini diharapkan lebih fleksibel, mudah diakses oleh siswa, dan dapat digunakan sebagai alat belajar mandiri atau sebagai alat pendukung pembelajaran di kelas.

3.2. Objek dan Penelitian

Objek penelitian ini adalah aplikasi pembelajaran IPS interaktif tentang topik ekspor dan impor dalam perdagangan internasional, yang dikembangkan menggunakan model MDLC berbasis platform Google Sites. Aplikasi ini dirancang untuk memuat materi pembelajaran, ilustrasi visual, dan soal latihan, yang bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep perdagangan internasional secara lebih konkret. Siswa berinteraksi dengan media melalui peramban (Browser) internet di komputer atau ponsel pintar, sehingga tidak perlu menginstal aplikasi. Pendidik atau peneliti bertindak sebagai administrator konten, mengunggah sumber daya pendidikan dan mengatur media presentasi secara sistematis, sementara siswa, sebagai pengguna menganalisis materi dan menyelesaikan penilaian secara daring melalui tautan yang disediakan.

3.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan tinjauan pustaka. Observasi dilakukan untuk memahami kondisi aktual proses pembelajaran ilmu sosial di kelas, khususnya topik ekspor dan impor. Melalui observasi, peneliti dapat mengidentifikasi metode pengajaran yang digunakan guru, partisipasi siswa dalam pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan di sekolah.

Wawancara dilakukan dengan guru ilmu sosial dan beberapa siswa untuk mendapatkan informasi lebih mendalam tentang kebutuhan media pembelajaran. Tujuan wawancara adalah untuk mengeksplorasi kesulitan guru dalam mengajar materi dan kesulitan siswa dalam memahami konsep perdagangan internasional, sehingga aplikasi yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

Tinjauan pustaka dilakukan dengan meninjau buku, jurnal ilmiah, dan referensi akademis yang relevan dengan ilmu sosial, perdagangan internasional, media pembelajaran, multimedia pembelajaran, dan pengembangan aplikasi menggunakan model MDLC. Tujuan tinjauan pustaka adalah untuk memberikan landasan teoritis dan referensi ilmiah sebagai dasar pengembangan aplikasi.

3.4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif evaluatif. Data dari observasi, wawancara, dan tinjauan pustaka dianalisis melalui tiga langkah: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Reduksi data dilakukan dengan memilih dan menyederhanakan data yang relevan dengan kebutuhan penelitian, seperti kebutuhan media pembelajaran dan karakteristik pengguna. Penyajian data dilakukan dengan mengorganisir data ke dalam bentuk naratif agar mudah dipahami. Kesimpulan kemudian ditarik berdasarkan interpretasi data untuk menentukan kebutuhan aplikasi dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Selain melakukan analisis kebutuhan, penelitian ini juga mengevaluasi kualitas media pendidikan yang dikembangkan. Analisis ini bertujuan untuk menentukan tingkat keberlanjutan, retensi pengguna, dan dampak pemanfaatan media terhadap pemahaman siswa. Penilaian media dilakukan melalui beberapa fase, seperti yang dijelaskan di bawah ini:

- a. Uji Validitas Media : Uji validitas dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Ahli materi menilai keselarasan konten dengan sinkronisasi, keakuratan konsep pembangunan ekonomi, kejelasan presentasi, dan kesesuaian bahasa yang digunakan. Ahli media menilai aspek-aspek seperti media presentasi, tata letak, keterbacaan teks, kemudahan navigasi, dan interaktivitas media. Hasil penilaian dikuantifikasi sebagai persentase untuk menentukan kesesuaian media pembelajaran.
- b. Uji Kepraktisan Media : Uji kepraktisan diberikan kepada siswa setelah media dianggap sesuai oleh para ahli. Evaluasi ini mencakup kenyamanan pengguna, kejelasan instruksi, konsistensi presentasi, dan kenyamanan siswa saat menggunakan media pendidikan.

3.5. Alur atau Tahapan Penelitian

Saya melakukan riset mengenai tahapan pembuatan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran IPS tentang ekspor dan impor menggunakan model *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Saya memilih model ini karena memiliki tahapan pengembangan multimedia yang sistematis dan sesuai untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

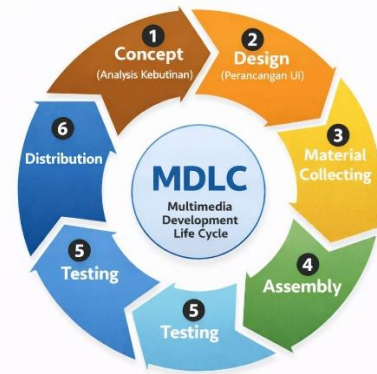
Sebelum memulai proses pengembangan, saya merancang struktur media pembelajaran berbasis web. Saya mengembangkan media tersebut menggunakan platform Google Sites sehingga pengguna dapat mengaksesnya langsung melalui browser tanpa perlu menginstal aplikasi. Dengan cara ini, siswa dapat menggunakan media ini baik di sekolah maupun di luar kelas sebagai sumber belajar tambahan.

Secara garis besar, media pembelajaran yang saya kembangkan memiliki tiga bagian utama: interaksi pengguna, pemrosesan tampilan media, dan penyajian hasil. Interaksi pengguna adalah aktivitas siswa dalam memilih menu, membuka materi, dan mengerjakan soal latihan. Proses pemrosesan dilakukan oleh media untuk menampilkan materi, menjalankan video pembelajaran, dan menampilkan umpan balik atas jawaban siswa. Hasil yang ditampilkan meliputi halaman materi, ilustrasi pembelajaran, penjelasan jawaban benar atau salah, dan ringkasan pembelajaran.

Cara kerja media ini adalah sebagai berikut: siswa mengakses media melalui browser atau peramban internet, kemudian halaman utama akan muncul. Siswa dapat memilih dari menu untuk materi, ringkasan, atau evaluasi. Media kemudian menampilkan konten pembelajaran sesuai dengan

pilihan mereka. Setelah siswa menyelesaikan latihan atau evaluasi, media akan menampilkan jawaban dan respons pembelajaran.

Tahapan penelitian mengikuti model *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yang terdiri dari enam tahapan seperti gambar dibawah ini :



Gambar 1. Model MDLC

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Tahap Concept

Tahap konsep adalah langkah pertama dalam proses pengembangan aplikasi pembelajaran yang interaktif. Pada tahap ini, dilakukan analisis mengenai kebutuhan pengguna dan penetapan tujuan pengembangan aplikasi. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan di SMP Negeri 6 Metro, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran IPS, khususnya mengenai materi ekspor dan impor, masih memanfaatkan metode tradisional seperti ceramah dan penggunaan buku teks.

Keadaan ini mengakibatkan siswa menghadapi tantangan dalam memahami konsep perdagangan internasional yang bersifat tidak nyata. Oleh karena itu, diperlukan alat pendidikan yang dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih visual dan interaktif.

Tujuan pembuatan aplikasi ini adalah untuk menawarkan sarana pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dapat membantu siswa dalam memahami materi tentang eksportasi dan importasi dengan lebih baik serta meningkatkan minat belajar mereka. Pengguna yang dituju untuk aplikasi ini adalah siswa kelas VIII di SMP dan guru mata pelajaran IPS yang berperan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran.

4.2. Tahap Design

Tahap desain adalah tahap dimana perancangan aplikasi pembelajaran yang akan dibuat berlangsung. Pada tahap ini, dirancanglah struktur aplikasi, tampilan antarmuka, dan navigasi menu yang akan digunakan dalam aplikasi. Perancangan aplikasi dilakukan dengan menyusun struktur menu utama, yang terdiri dari beberapa pilihan menu utama, yaitu: Halaman

Utama, Menu Materi, Menu Ringkasan, Daftar Latihan Pertanyaan, Menu Penilaian.

4.3. Tahap Material Collecting

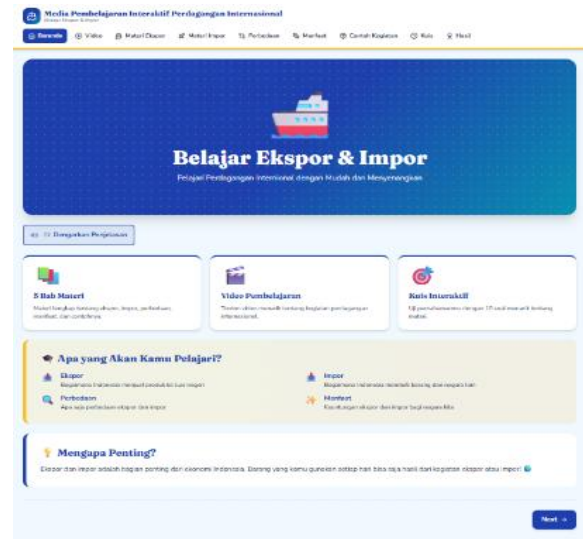
Pada fase pengumpulan materi, dilakukan proses mengumpulkan berbagai jenis bahan yang akan digunakan untuk pengembangan aplikasi pembelajaran. Ini mencakup teks yang disusun sesuai dengan kurikulum IPS kelas VIII, terutama terkait dengan topik ekspor dan impor. Juga termasuk gambar serta ilustrasi seperti diagram tentang perdagangan internasional dan contoh kegiatan ekspor-impor. Tersedia juga soal latihan dalam format pilihan ganda yang dirancang untuk menilai pemahaman siswa, serta referensi dari buku IPS dan jurnal yang bersifat ilmiah. Semua materi ini disusun dengan cara yang terorganisir, dimulai dari konsep dasar hingga penerapan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran secara bertahap dan sistematis.

4.4. Tahap Assembly

Proses perakitan adalah fase pelaksanaan atau pembuatan aplikasi dengan menggunakan platform Canva, di mana semua elemen yang telah dikumpulkan pada fase sebelumnya digabungkan menjadi satu aplikasi pembelajaran yang utuh. Pada fase ini, dibuat halaman utama aplikasi, dilakukan integrasi menu navigasi, penambahan konten pembelajaran, penyisipan gambar serta ilustrasi, dan pembuatan soal latihan. Semua komponen tersebut diatur secara sistematis agar aplikasi dapat berfungsi dengan baik dan mudah diakses oleh pengguna. Aplikasi yang dihasilkan berbasis web, sehingga dapat diakses melalui berbagai perangkat tanpa perlu instalasi, mendukung fleksibilitas dalam proses belajar.

4.5. Halaman Splash Screen

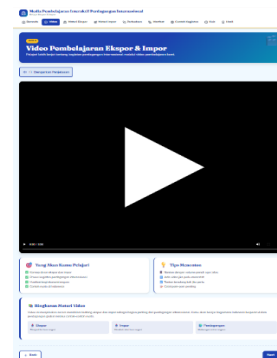
Halaman utama adalah tampilan pertama dari aplikasi yang memberikan ringkasan tentang pembelajaran ekspor dan impor, ditandai dengan judul yang mencolok dan gambar yang menarik. Di halaman ini, tersedia fitur audio untuk penjelasan, menu untuk navigasi, serta beberapa pilihan utama seperti materi, video pembelajaran, dan kuis interaktif. Di samping itu, terdapat bagian pendahuluan tentang materi yang akan dipelajari dan penjelasan mengenai pentingnya memahami ekspor dan impor, yang memberikan orientasi awal bagi siswa sebelum memulai materi utama.



Gambar 2. Halaman Splash Screen

4.6. Halaman Utama

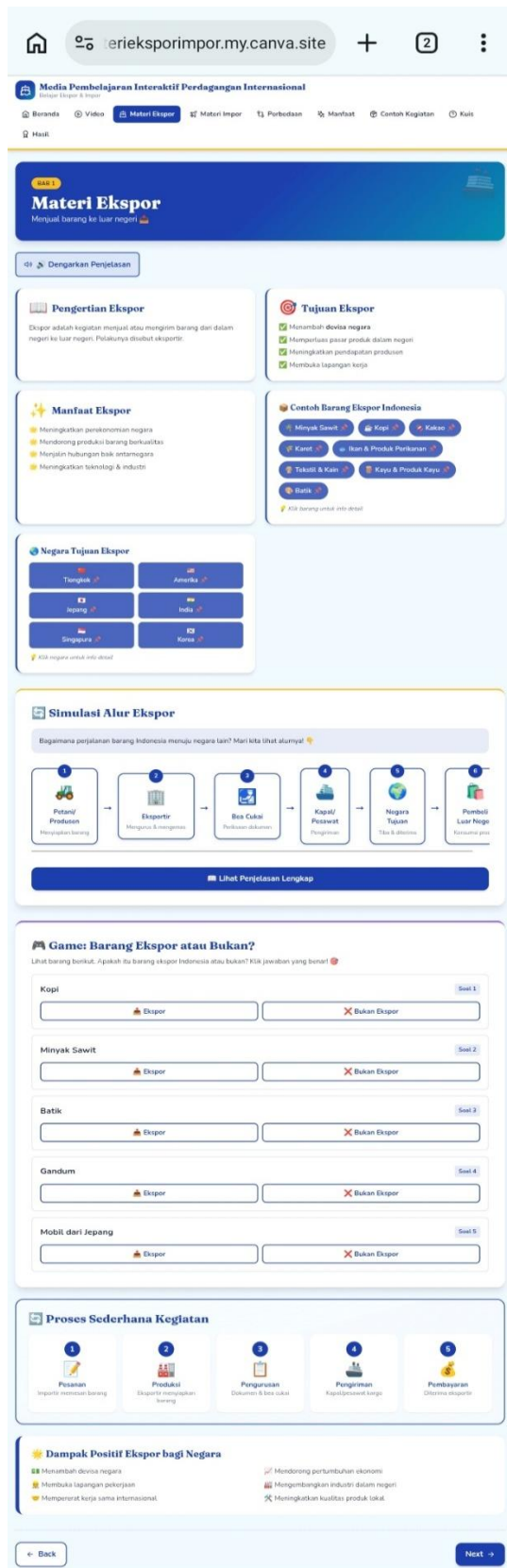
Halaman untuk pembelajaran video adalah tampilan yang menampilkan materi dalam format audiovisual, disertai dengan video utama yang dapat diputar oleh siswa. Di halaman ini juga terdapat fitur audio yang menjelaskan, informasi mengenai konten video, serta saran menonton agar siswa bisa lebih memahami materi. Desain halaman dibuat interaktif dengan tambahan ringkasan materi untuk membantu siswa dalam memperkuat pemahaman setelah menonton video.



Gambar 3. Halaman Utama

4.7. Halaman Materi Ekspor

Halaman mengenai materi ekspor adalah tampilan yang mengulas tentang aktivitas ekspor dengan cara yang teratur dan detail. Isi dari halaman ini terbagi menjadi beberapa subtopik seperti definisi, tujuan, keuntungan, contoh barang yang diekspor, negara tujuan ekspor, serta pihak-pihak yang terlibat dalam aktivitas tersebut. Selain itu, terdapat juga alur proses ekspor dan manfaat positif yang dapat dihasilkan bagi suatu negara, yang memungkinkan siswa untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif.

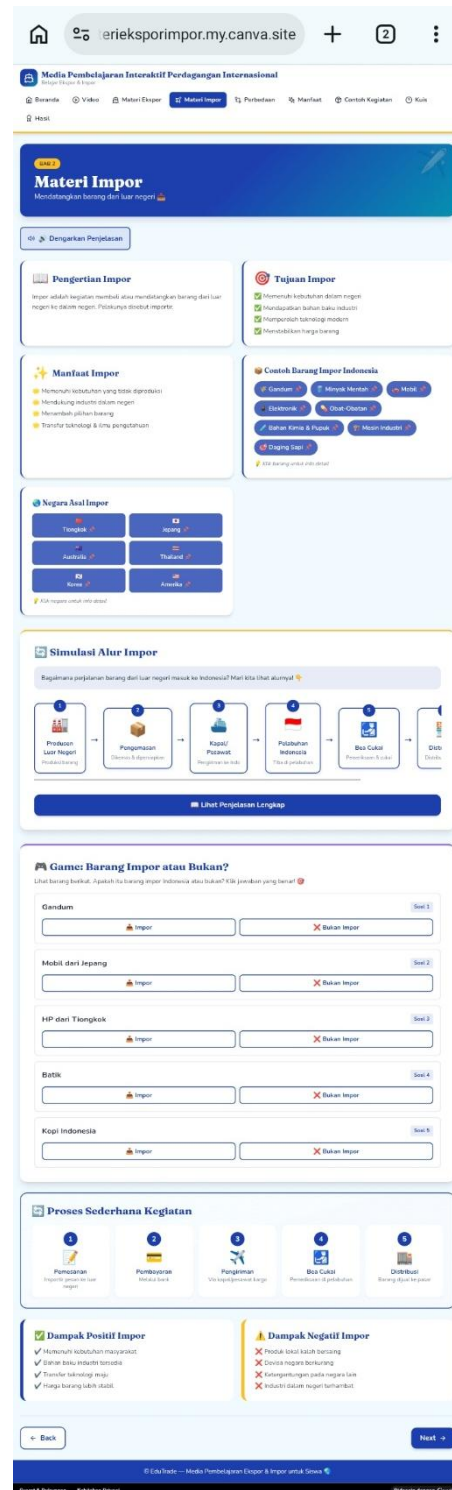


Gambar 4. Halaman Materi Ekspor

4.8. Halaman Materi Import

Halaman yang berkaitan dengan materi impor memberikan ulasan tentang aktivitas impor dengan pendekatan yang sistematis, mencakup definisi,

tujuan, keuntungan, serta contoh barang impor yang sering dijumpai. Di samping itu, halaman ini juga mencakup negara asal barang impor, alasan mengapa sebuah negara melakukan impor, dan rincian proses dalam kegiatan impor. Selain itu, terdapat penjelasan mengenai dampak positif dan negatif dari impor, yang memungkinkan siswa untuk menganalisis materi dengan lebih kritis dan mendalam.



Gambar 5. Halaman Materi Import

4.9. Halaman Perbedaan

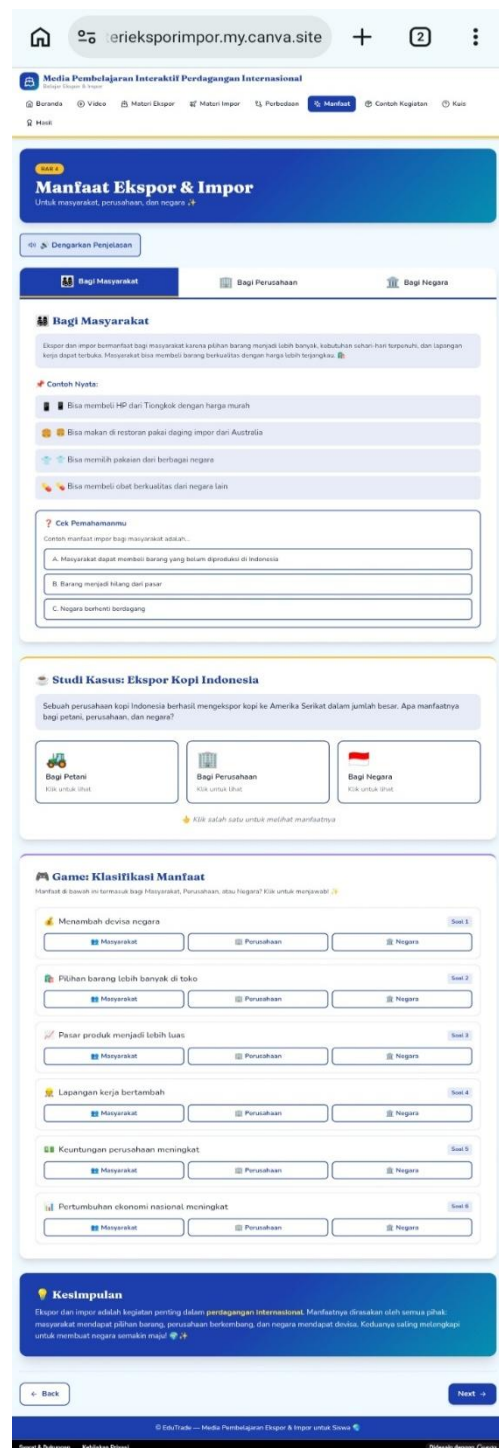
Halaman perbedaan adalah presentasi yang menunjukkan perbandingan antara ekspor dan impor dalam format tabel yang mudah dimengerti. Data yang ditampilkan mencakup beberapa aspek seperti definisi, pihak yang terlibat, aliran barang, negara tujuan, pengaruh terhadap devisa, contoh-contoh, serta keuntungan utama. Selain itu, terdapat penegasan konsep dengan ilustrasi sederhana untuk membantu siswa dalam membedakan kedua aktivitas tersebut dengan jelas.



Gambar 6. Halaman Perbedaan

4.10. Desain Halaman Manfaat

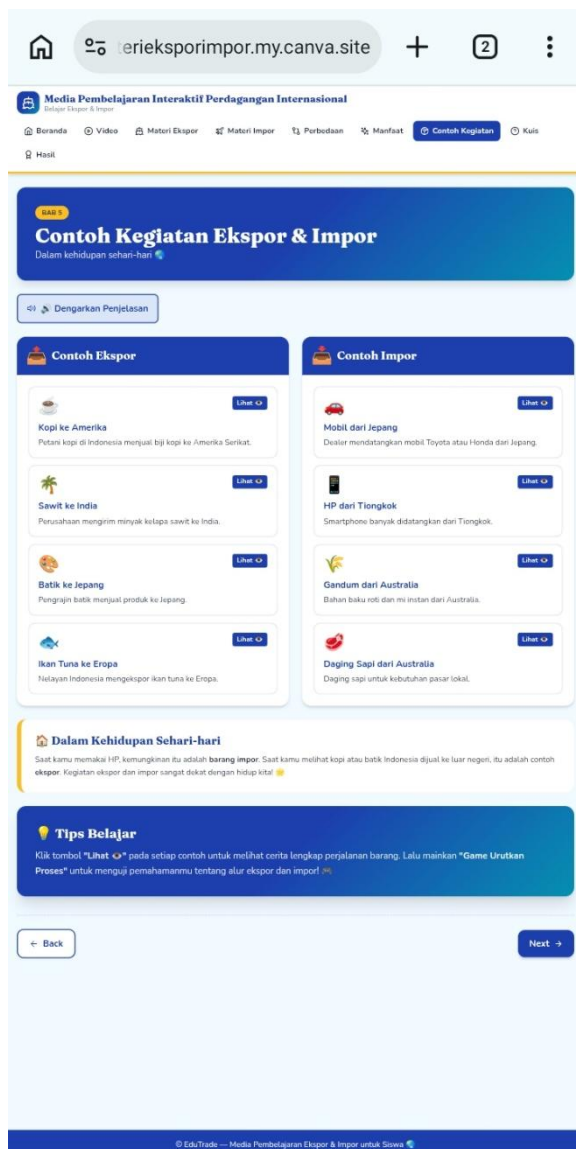
Halaman ini memberikan informasi tentang keuntungan dari aktivitas ekspor dan impor dari berbagai perspektif, termasuk masyarakat, perusahaan, dan negara. Masing-masing aspek dijelaskan secara singkat dalam format poin-poin untuk memudahkan pemahaman. Di samping itu, ada kesimpulan yang membantu siswa memperkuat wawasan mereka tentang signifikansi perdagangan internasional dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 7. Desain Halaman Manfaat

4.11. Desain Halaman Contoh

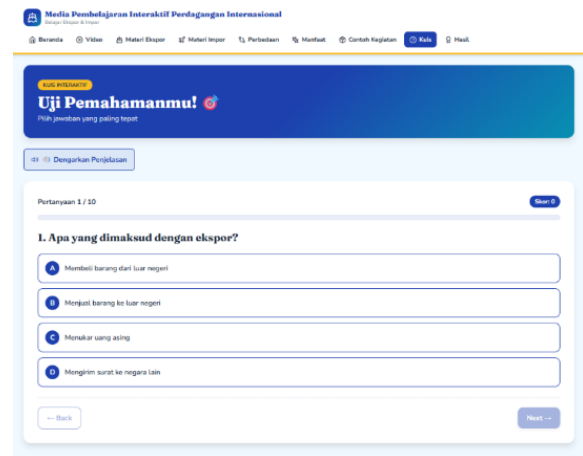
Halaman contoh kegiatan menampilkan ilustrasi yang memperlihatkan contoh nyata dari kegiatan ekspor dan impor dalam kehidupan sehari-hari. Di halaman ini, berbagai contoh ekspor dan impor disajikan bersama penjelasannya, memungkinkan siswa untuk menghubungkan materi dengan situasi sebenarnya. Selain itu, ada penjelasan tambahan yang mempermudah siswa dalam memahami penerapan konsep dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 8. Desain Halaman Contoh

4.12. Desain Halaman Kuis

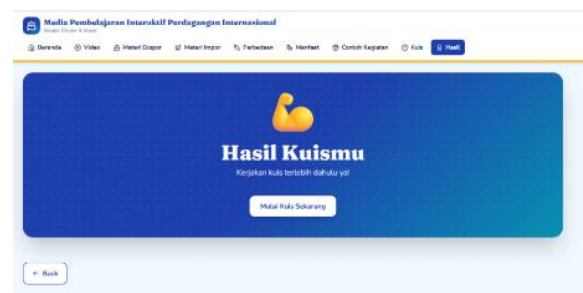
Halaman kuis adalah antarmuka yang dipakai untuk menilai sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan. Halaman ini menyajikan pertanyaan pilihan ganda yang dirancang secara interaktif, disertai dengan indikator jumlah soal serta nilai yang berhasil diperoleh. Desain halaman dibuat simpel agar siswa dapat berkonsentrasi saat menjawab soal.



Gambar 9. Desain Halaman Kuis

4.13. Desain Halaman Hasil Kuis

Halaman hasil kuis adalah tampilan yang menunjukkan hasil penilaian setelah siswa menyelesaikan kuis. Di halaman ini, informasi mengenai hasil atau nilai yang diperoleh ditampilkan sebagai umpan balik untuk pembelajaran. Selain itu, terdapat tombol untuk memulai ulang kuis, sehingga siswa memiliki kesempatan untuk mengulang materi jika dibutuhkan.



Gambar 10. Desain Halaman Hasil Kuis

4.14. Tahap Testing

Tahap pengujian merupakan fase penting dalam pengembangan aplikasi, yang bertujuan untuk memulai dan memastikan kualitas aplikasi pembelajaran yang dikembangkan, memastikan aplikasi tersebut memenuhi kebutuhan pengguna dan sesuai untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, serangkaian tes komprehensif dilakukan, yang mencakup tiga aspek utama: validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

Table1. Rekapitulasi Hasil Validasi Dan Respon Siswa

No	Subjek Penelitian	Skor Presentase	Kategori
1	Ahli Media	74%	Valid
2	Ahli Materi	92%	Sangat Valid
3	Respon Siswa	87%	Sangat Valid

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, aplikasi pembelajaran interaktif mata pelajaran Ilmu Sosial materi ekspor dan impor untuk siswa kelas VIII SMP berhasil dikembangkan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang meliputi tahapan concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Aplikasi berbasis web ini dirancang menggunakan Canva dan dapat diakses melalui berbagai perangkat tanpa instalasi, dengan memadukan elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan kuis interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 92% dengan kategori "Sangat Valid", sedangkan validasi ahli media memperoleh 74% dengan kategori "Valid". Selain itu, uji kepraktisan oleh siswa memperoleh hasil 87% dengan kategori "Sangat Valid", yang menunjukkan bahwa aplikasi mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan pemahaman serta minat belajar siswa terhadap materi perdagangan internasional. Dengan demikian, aplikasi pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS di SMP karena efektif membantu siswa memahami konsep ekspor dan impor secara lebih konkret, visual, dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. G. Edo, S. D. I. Mau, and A. P. Setiawi, "Perancangan Model Inovasi Pembelajaran Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Berbantu Teknologi Platform Lumi," 2024.
- [2] A. N. Ahmad, R. A. A. Putri, E. S. Zahro, D. Anggreini, and E. Masnawati, "EKSPOR IMPOR INTERNASIONAL DALAM INTERAKSI GLOBAL," 2024.
- [3] T. Puspadari, S. H. Priyatno, A. Novialumi, and L. Herwanti, "Pengaruh Ekspor dan Impor terhadap Pertumbuhan Ekonomi di Indonesia," vol. 5, 2022.
- [4] Adela Nursafira, Annisa Syafriani, Sabrina Natasya Matondang, Dayu Rizki Nurhamda, and Dwita Sakuntala, "Analysis of Factors Affecting Export and Import Performance," *Indones. J. Entrep. Startups*, vol. 3, no. 1, pp. 21–32, Jan. 2025, doi: 10.55927/ijes.v3i1.13355.
- [5] Shalomita Agustina *et al.*, "PENGARUH EKSPOR TERHADAP PERTUMBUHAN EKONOMI DI INDONESIA," *J. Manaj. Dan Ekon. Kreat.*, vol. 1, no. 1, pp. 113–126, Dec. 2022, doi: 10.59024/jumek.v1i1.31.
- [6] S. J. Bumbungan, T. J. Saruan, and R. A. Loho, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Metode MDLC untuk Sekolah Dasar," *J. Online Inform.*, vol. 2, no. 2, p. 121, Jan. 2018, doi: 10.15575/join.v2i2.139.
- [7] Y. Sumaryana and M. Hikmatyar, "APLIKASI ALAT BANTU PEMBELAJARAN SISWA SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC)," vol. 10, 2020.
- [8] A. Maulana, A. B. Kusdinar, and A. A. Sunarto, "Penerapan Multimedia Development Life Cycle dalam Pengembangan Media Visualisasi Pembelajaran Interaktif," *Jutisi J. Ilm. Tek. Inform. Dan Sist. Inf.*, vol. 9, no. 3, p. 25, Jan. 2021, doi: 10.35889/jutisi.v9i3.539.
- [9] A. Wardana, M. R. Ramadhan, M. Aznur, R. A. Putri, and A. Ikhwan, "Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan Metode MDLC Pada Zoom Meetings," *J. Penelit. Dan Pengkaj. Ilm. Eksakta*, vol. 2, no. 1, pp. 25–29, Jan. 2023, doi: 10.47233/jppie.v2i1.677.
- [10] M. Mustika, E. P. A. Sugara, and M. Pratiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle," *J. Online Inform.*, vol. 2, no. 2, p. 121, 2017, doi: 10.15575/join.v2i2.139.
- [11] M. Fauzan Febriansyah and Y. Sumaryana, "Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)," *Inform. Digit. Expert INDEX*, vol. 3, no. 2, pp. 61–68, Nov. 2021, doi: 10.36423/index.v3i2.838.
- [12] S. Dewimarni, "Validitas Media Pembelajaran Statistika Berbasis Android dengan Teknik Peta Konsep untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Statistika," 2022.
- [13] I. Ernawati, "UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI SERVER," *Elinvo Electron. Inform. Vocat. Educ.*, vol. 2, no. 2, pp. 204–210, Dec. 2017, doi: 10.21831/elinvo.v2i2.17315.
- [14] W. E. Widiati, M. Murhadi, and W. T. Saputro, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Tata Surya Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle," *J. Rekayasa Teknol. Inf. JURTI*, vol. 7, no. 2, p. 197, Dec. 2023, doi: 10.30872/jurti.v7i2.13426.
- [15] E. J. Wati, Y. Hidayattullah, L. A. Said, and M. I. Sari, "PENGARUH EKSPOR DAN IMPOR TERHADAP TINGKAT INFLASI DI INDONESIA," Nov. 2025.
- [16] H. Ivani, S. Khairani, P. Judika, and F. Asido, "ANALISIS PENGARUH PERDAGANGAN INTERNASIONAL (EKSPOR DAN IMPOR) TERHADAP PERTUMBUHAN EKONOMI DI INDONESIA," 2025.
- [17] N. Kinski and A. A. Tanjung, "Analisis Pengaruh Ekspor dan Impor Terhadap Pertumbuhan Ekonomi di Indonesia Tahun 2018 – 2022," 2023.

- [18] S. Suhairi, A. Lestari, A. Zahra, S. Z. K. A. Lubis, and Y. F. Rozi, “Strategi Dan Kebijakan Ekspor Impor Atau Perdagangan Internasional Terhadap Pertumbuhan Ekonomi,” *J. Minfo Polgan*, vol. 12, no. 2, pp. 2643–2647, Jan. 2024, doi: 10.33395/jmp.v12i2.13342.
- [19] Sugiyono, (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* Alfabeta, Bandung.
- [20] Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta 2013. Cet 15