

**PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ISPRING SUITE 10
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA
PEMBELAJARAN IPS**

(Penelitian Eksperimen Pada Materi Kegiatan Ekonomi di Kelas VII SMPN 1 Wanaraja)

¹Ai Faridawaty

¹Institut Pendidikan Indonesia

Email: ¹@institutpendidikan.ac.id

Abstrak

Rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPS menjadi masalah krusial dalam pembelajaran abad 21. Pendayagunaan teknologi pendidikan, salah satunya multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite 10* menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran IPS di kelas VII SMPN 1 Wanaraja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh multimedia interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, dengan jenis pre-eksperimen, yang melibatkan kelas VII A SMPN 1 Wanaraja, dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 40 orang. Adapun desain yang digunakan ialah *One-Group Pretest Posttest Design*. Berdasarkan hasil uji statistika menggunakan uji regresi linier sederhana, didapat persamaan $Y = 35,978 + 2,498 X$, dengan interpretasi koefisien regresi bernilai positif. Dengan demikian, arah pengaruh variabel X terhadap Y ialah positif. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Kata Kunci: multimedia interaktif, kemampuan berpikir kritis

Abstract

Ai Faridawaty. (2022). *Application of Interactive Multimedia Based on iSpring Suite 10 to Improve Critical Thinking Skills in Social Studies Learning (Experimental Research on Economic Activity Materials in VII Grade SMPN 1 Wanaraja)* The low critical thinking ability of students in social studies is a crucial problem in 21st century learning. The utilization of educational technology, one of which is interactive multimedia based on *iSpring Suite 10*, is an alternative solution to improve students' critical thinking skills in social studies in class of VII SMPN 1 Wanaraja. This study aims to determine the effect of interactive multimedia on critical thinking skills. This research is an experimental study, with a pre-experimental type, involving class VII A of SMPN 1 Wanaraja, with a total of 40 research subjects. The design used is *One-Group Pretest Posttest Design*. Based on the results of statistical tests using a simple linear regression test, the equation $Y = 35,978 + 2,498 X$, with the interpretation of the regression coefficient is positive. Thus, the direction of the influence of the variable X on Y is positive. Based on these results, it can be concluded that interactive multimedia has a significant effect on students' critical thinking skills.

Keywords: interactive multimedia, critical thinking skill

A. PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya adalah suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan dan keahlian tertentu kepada manusia untuk mengembangkan bakat serta kepribadian yang dimiliki oleh setiap peserta didik.

Salah satu upaya dalam mewujudkan tujuan pendidikan pemerintah perlu untuk mengembangkan kurikulum sesuai dengan tuntutan pendidikan saat ini. Upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan mengoptimalkan peran teknologi pembelajaran untuk mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif bagi peserta didik.

Kurikulum 2013 dirancang untuk menjawab tantangan abad 21. *Partnership for 21st Century Learning* (2015) menjelaskan bahwa keterampilan abad 21 terbagi menjadi tiga komponen utama, yaitu *life and career skills, learning and innovation skills*, serta *information, media and technology skills*.

Kehidupan abad ke-21 menuntut seseorang menguasai berbagai keterampilan. Skenario pembelajaran yang diharapkan berorientasi pada peningkatan kemampuan berpikir kritis (*critical thinking skill*) dan penilaian hasil belajar berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*). Namun hal ini bertolak belakang dengan fakta di lapangan.

Rendahnya prestasi peserta didik di Indonesia dalam PISA disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu lemahnya kemampuan pemecahan masalah soal level tinggi. Sehingga dapat dikatakan berdasarkan hasil studi PISA menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik Indonesia masih tergolong rendah.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006) menegaskan bahwa kemampuan berpikir kritis diperlukan agar peserta didik dapat mengelola dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Permasalahan kemampuan berpikir kritis terjadi dicakup mikro SMPN 1 Wanaraja. Rendahnya kemampuan ini

ditinjau dari proses dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS.

Berdasarkan penelitian sebelumnya di SMPN 1 Wanaraja diperoleh data hasil belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran IPS masih rendah atau tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (75,0). Hal ini terlihat dari nilai PTS dan PAT pada Semester Ganjil tahun pelajaran 2021/2022, rata-rata nilai peserta didik pada pelajaran IPS dibawah nilai KKM.

Dari 30 peserta didik hanya 33% atau 10 peserta didik tercapai ketuntasan belajarnya, sedangkan 67% atau 20 peserta didik belum tercapai.

Hasil observasi dan wawancara peneliti terhadap beberapa peserta didik tingkat SMP menunjukkan bahwa materi kegiatan ekonomi pada mata pelajaran IPS adalah salah satu materi konsep yang dianggap sulit. Kebanyakan peserta didik masih memiliki kemampuan analisis rendah dalam memecahkan persoalan yang berhubungan dengan materi kegiatan ekonomi. Oleh karena itu, multimedia interaktif ini bisa menjadi solusi untuk diterapkan pada materi kegiatan ekonomi. Dengan multimedia interaktif, peserta didik dapat memahami pelajaran dan mendorong peserta didik untuk berpikir lebih kritis dan nyata melalui konten yang ada di dalam multimedia interaktif.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan yaitu multimedia interaktif. Berdasarkan riset yang dilakukan oleh *Computer Technology Research* (CTR), hasilnya menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus (Munir, 2016, hlm. 6). Dari hasil riset tersebut dapat dilihat bahwa persentase paling tinggi yaitu orang dapat mengingat dari apa yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus.

Phillips (dalam Munir, 2012) mengartikan multimedia interaktif sebagai sebuah frase yang menggambarkan gelombang baru dari piranti lunak komputer terutama yang berkaitan dengan bagian informasi dimana komponen multimedia ini ditandai oleh kehadiran teks, gambar, suara,

animasi dan video. Sedangkan *ISpring* merupakan alat yang memberikan fitur dalam *powerpoint* yang didalamnya terdapat karakter simulasi dialog yang realistis dengan tambahan fitur evaluasi pembelajaran (Bauman, 2016). Merujuk pada argumen Ashaver (2013) *software* ini mampu menstimulus alat indra peserta didik sehingga mampu membidik kemampuan berpikir peserta didik, terutama berpikir kritisnya. Dengan demikian, peneliti berasumsi bahwa pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi dengan menggunakan Multimedia Interaktif *iSpring Suite 10* akan lebih menarik dan memotivasi peserta didik dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah dan buku teks atau buku sumber lainnya, selain dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti merasa perlu untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan penggunaan multimedia *iSpring* dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian tesis yang berjudul “Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis *iSpring Suite 10* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPS”.

B. KAJIAN LITERATUR

1. Multimedia Pembelajaran

a. Definisi Multimedia Pembelajaran

Multimedia dalam konteks komputer menurut Hofstetter (2001) adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi.

Munir (2012) mengatakan bahwa multimedia dalam pendidikan memiliki tiga fungsi utama yaitu fungsi suplemen yang sifatnya pilihan, fungsi pelengkap dan fungsi pengganti.

Jadi, berdasarkan pemaparan di atas. Multimedia adalah sekumpulan alat dan media berupa audio visual yang terintegrasi untuk menyampaikan pesan secara efektif dan efisien. Dalam hal ini multimedia merupakan jembatan penghubung antara

pendidik dengan peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Karakteristik Multimedia

Karakteristik Multimedia interaktif dalam pembelajaran menurut Munir (2012) yaitu: (1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual; (2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasikan respon pengguna; dan (3) Bersifat mandiri dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Sedangkan menurut Ariani dan Haryanto (2010) karakteristik media interaktif adalah sebagai berikut: (1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual; (2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna; (3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain; (4) Mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri; (5) Memperhatikan bahwa peserta didik mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendali.

c. Kelebihan Multimedia Interaktif

Kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya:

- 1) Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.
- 2) Pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.
- 3) Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
- 4) Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- 5) Mampu memvisualisasikan materi

yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.

- 6) Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

d. Model Multimedia Interaktif

Model-model multimedia interaktif berbasis komputer dalam pembelajaran dapat berupa *drill*, *tutorial*, *simulation*, dan *games* (Rusman, 2005).

Model drills merupakan salah satu bentuk model pembelajaran interaktif berbasis komputer (CBI) yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongret melalui penyediaan latihan-latihan soal untuk menguji penampilan peserta didik melalui kecepatan menyelesaikan latihan soal yang diberikan program (Geisert and Futrell, 1990).

Model tutorial merupakan program pembelajaran interaktif yang digunakan dalam PBM dengan menggunakan perangkat lunak atau software berupa program komputer berisi materi pelajaran.

Model simulasi merupakan strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman secara kongret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya dan berlangsung dalam suasana yang tanpa resiko.

Model *Instructional Games* bertujuan untuk menyediakan suasana/lingkungan yang memberikan fasilitas belajar yang menambah kemampuan peserta didik.

e. Manfaat Multimedia Interaktif

Beberapa manfaat multimedia interaktif menurut Sudjana dan Rivai (2010), (1) pembelajaran akan lebih menarik dan dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik; (2) pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga mudah dipahami peserta didik dan memungkinkan bagi peserta didik untuk menguasai tujuan pembelajaran lebih baik; (3) pembelajaran jadi lebih bervariasi tidak semata-mata hanya komunikasi verbal saja; dan (4) peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar (*student centered*).

Sedangkan Akbar (2016)

mengemukakan bahwa manfaat multimedia interaktif diantaranya meningkatkan efisiensi; meningkatkan motivasi; memfasilitasi belajar aktif; memudahkan peserta didik untuk memahami konsep, konsisten dengan belajar yang berpusat kepada peserta didik; dan memandu peserta didik untuk belajar.

2. Media I-Spring

a. Pengertian I-Spring

Media pembelajaran *iSpring* adalah *software* pembelajaran yang terintegrasi (*add ins*) dengan perangkat lunak *Microsoft Power Point*. Dengan *iSpring* bahan ajar dapat disajikan secara interaktif dan menarik.

iSpring memiliki banyak jenis, yaitu:

- 1) *iSpring Pro* untuk mengubah *PowerPoint* menjadi *Flash*; 2) *iSpring Presenter*; 3) *iSpring Online*; 4) *iSpring QuizMaker*; 5) *Active Swf*; 6) *iSpring SDK*.

b. Fungsi I-Spring

Beberapa fitur *iSpring* adalah:

- 1) *iSpring* bekerja sebagai *add-ins* *Powerpoint*, untuk menjadikan *file* *Power point* lebih menarik dan interaktif berbasis *Flash* dan dapat dibuka di hampir setiap komputer dan platform.
- 2) Dikembangkan untuk mendukung *e-learning*. *iSpring* dapat menyisipkan berbagai bentuk media, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan akan lebih menarik, diantaranya adalah dapat merekam dan sinkronisasi video presenter, menambahkan *Flash* dan video *YouTube*, mengimpor atau merekam audio, menambahkan informasi pembuat presentasi dan logo perusahaan, serta membuat navigasi dan desain yang unik (*pro*).
- 3) Mudah didistribusikan dalam format *flash*, yang dapat digunakan dimanapun dan dioptimalkan untuk web.
- 4) Membuat kuis dengan berbagai jenis pertanyaan/soal yaitu: *True/False*, *Multiple Choice*, *Multiple response*, *Type In*, *Matching*, *Sequence*,

numeric, Fill in the Blank, Multiple Choice Text (pro).

c. Kelebihan dan Kelemahan *I-Spring*

Aplikasi *iSpring* memiliki beberapa kelebihan dari beberapa komponen yang dimiliki, dan berikut adalah kelebihan yang ditawarkan dari beberapa komponen *iSpring*:

- 1) *Quiz Maker* memungkinkan pengguna untuk membuat kuis cerdas dan survey, menggunakan fitur-fitur canggih seperti skenario bercabang, belajar metrik kontrol, dan kostumisasi umpan balik.
- 2) *iSpring Visual* dirancang untuk meningkatkan presentasi *Power Point* dengan interaksi media yang kaya untuk memperjelas dalam sebuah elearning, presentasi bisnis, iklan dan lain sebagainya.
- 3) *iSpring Talk Master* adalah simulator percakapan yang memungkinkan pengguna untuk membuat dialog simulasi untuk pelatihan dukungan pelanggan dan keperluan lainnya.
- 4) *iSpring Screen Recorder* memungkinkan pengguna untuk menangkap semua atau bagian dari layar dan memasukkan rekaman pada slide *Power Point*, simpan ke MP4 video, atau mempublikasikannya ke akun YouTube.
- 5) *iSpring Slide Alloy* dapat memungkinkan pengguna dapat mengkonversi presentasi *Power Point* ke video dengan format mp4, atau mempublikasikan ke YouTube langsung dari antarmuka.
- 6) *iSpring Cloud hosting* dan pengiriman platform yang dirancang untuk presentasi *Power Point*, dokumen *Microsoft* dan *spreadsheet*, gambar, video, audio dan *file PDF*.
- 7) *Audio / Video Editor*, tersedia untuk mengedit narasi audio / video dan rekaman layar yang diambil dengan alat screen capture.
- 8) *Video Lecture Player* adalah metode baru untuk menunjukkan slide *Power Point* dan sisi video ceramah berdampingan.

iSpring juga memiliki kelemahan yaitu pada *iSpring* versi lama tidak bisa *standalone* dan hanya berfungsi sebagai *plug in* di *power point* meskipun pada *iSpring* versi terbaru sudah *stand alone*. Kekurangan lainnya adalah *iSpring* masih sangat bergantung dengan *Power Point*, meskipun *iSpring* sudah *standalone* tetapi fungsi *iSpring* akan lebih maksimal jika hidup bersama *Power Point*.

3. Kemampuan Berpikir Kritis

Facione (2006) menyatakan bahwa berpikir kritis sebagai pengaturan diri dalam memutuskan (*judging*) sesuatu yang menghasilkan interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi, maupun pemaparan menggunakan suatu bukti, konsep, metodologi, kriteria, atau pertimbangan kontekstual yang menjadi dasar dibuatnya keputusan.

Kemampuan berpikir kritis tidak dapat berkembang seiring dengan perkembangan jasmani tiap individu. Kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan memecahkan masalah secara kreatif dan berpikir logis sehingga menghasilkan pertimbangan dan keputusan yang tepat (Tinio, 2003).

Menurut Costa (dalam Sujanem, 2016), tujuan berpikir kritis dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Mengembangkan kemampuan individual secara maksimal, baik secara fisik, emosi, filosofi, estetika, dan intelektual.
- 2) Mempersiapkan peserta didik untuk mencukupi kebutuhan ekonomi secara mandiri dan siap menghadapi dunia kerja, mengajarkan peserta didik untuk mendapatkan dan menghasilkan kebutuhan serta pelayanan yang diinginkan, dan mengatur sumber daya seseorang secara efisien.
- 3) Mengutamakan tanggung jawab untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat yaitu menciptakan lingkungan yang kondusif untuk kelangsungan hidup manusia dan menggunakan secara efektif untuk komunitas yang lebih sejahtera. Beberapa penelitian membuktikan

manfaat kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran maupun sebagai bekal masa depan yaitu Lawson (dalam Sukmadinata, 2004) menyatakan bahwa menurut teori Piaget, perkembangan kemampuan penalaran formal sangat penting bagi perolehan (penguasaan) konsep, karena pengetahuan konseptual merupakan akibat atau hasil dari suatu proses konstruktif, dan kemampuan penalaran tersebut adalah alat yang diperlukan pada proses itu.

Maulana (2008) menemukan bahwa pembelajaran kontekstual dengan metode pembelajaran berdasarkan masalah maupun dengan strategi inkuiri mampu membuat peserta didik berkemampuan akademik rendah dan pada saat yang sama mampu membuat peserta didik berkemampuan akademik rendah memiliki penguasaan konsep-konsep biologi yang tidak berbeda dengan peserta didik berkemampuan akademik tinggi.

Karakteristik berpikir kritis menurut Ennis (dalam Fridanianti, 2018) “orang yang berpikir kritis idelanya memiliki beberapa kriteria atau elemen dasar yang disingkat dengan FRISCO (*Focus, Reason, Inference, Situation, Clarity, and Overview*)”.

Focus yang berkaitan dengan Identifikasi fokus atau perhatian utama, *Reason* yang berkaitan dengan Identifikasi dan menilai alasannya, *Inference* yang berkaitan dengan menilai kualitas kesimpulan, dengan asumsi alasan untuk dapat diterima, *Situation* yang berkaitan dengan situasi dengan seksama *Clarity* yang berkaitan dengan kejelasan, Periksa untuk memastikan bahasanya jelas dan *Overview* yang berkaitan dengan mengecek kembali atau langkah mundur.

Adapun indikator kemampuan berpikir kritis dapat diturunkan dari aktivitas kritis peserta didik sebagai berikut:

- 1) Mencari pernyataan yang jelas dari setiap pertanyaan.
- 2) Mencari alasan.
- 3) Berusaha mengetahui informasi dengan baik.
- 4) Memakai sumber yang memiliki kredibilitas dan menyebutkannya.
- 5) Memperhatikan situasi dan kondisi secara keseluruhan.
- 6) Berusaha tetap relevan dengan ide

- utama.
- 7) Mengingat kepentingan yang asli dan mendasar.
- 8) Mencari alternatif.
- 9) Bersikap dan berpikir terbuka.
- 10) Mengambil posisi ketika ada bukti yang cukup untuk melakukan sesuatu.
- 11) Mencari penjelasan sebanyak mungkin apabila memungkinkan.
- 12) Bersikap secara sistematis dan teratur dengan bagianbagian dari keseluruhan masalah.

4. Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Sapriya (2012, hlm. 7) mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya.

Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Somantri (2001, hlm. 44) menyatakan bahwa Pendidikan IPS di sekolah adalah sesuatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi negara dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

Menurut Supardi (2011, hlm. 186-187) tujuan IPS dapat dirinci sebagai berikut:

- 1) Memberikan pengetahuan untuk menjadikan peserta didik sebagai warga negara yang baik, adar sebagai makhluk ciptaan Tuhan, sadar akan hak dan kewajibannya sebagai warga bangsa, bersifat demokratis dan bertanggung jawab, memiliki identitas dan kebanggaan nasional. Untuk itu peserta didik perlu dibekali pengetahuan dan nilai yang bersumber dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta masalah sosial kemsyarakatan dan kebangsaan.
- 2) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inkuiri untuk dapat memahami, mengidentifikasi, menganalisis, dan kemudian memiliki keterampilan sosial untuk ikut berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial.
- 3) Melatih belajar mandiri, disamping berlatih untuk membangun kebersamaan, melalui program-

- program pembelajaran yang lebih kreatif inovatif.
- 4) Mengembangkan kecerdasan, kebiasaan dan keterampilan sosial. Melalui pembelajaran IPS, diharapkan peserta didik memiliki kecerdasan dan keterampilan dalam berbagai hal yang terkait dengan kehidupan sosial kemasyarakatan. Menumbuhkan rasa senang terhadap setiap aktivitas sosial, sehingga melahirkan kebiasaan sosial yang sesuai dengan nilai, norma, dan ketentuan yang ada.
 - 5) Pembelajaran IPS juga diharapkan dapat melatih peserta didik untuk menghayati nilai-nilai hidup yang baik dan terpuji termasuk moral, kejujuran, keadilan, dan lain-lain sehingga memiliki akhlak mulia.
 - 6) Mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.

Badan Standar Nasional Pendidikan atau BSNP (2006) mengemukakan bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek seperti: 1) manusia, tempat, dan lingkungan; 2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; 3) sistem sosial dan budaya; 4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Materi Ekonomi merupakan salah bagian dari mata pelajaran IPS. Menurut Paul A. Samuelson (dalam Sukwiyati, 2007, hlm. 101) mengemukakan bahwa ilmu ekonomi sebagai studi tentang perilaku orang dan masyarakat dalam memilih cara menggunakan sumber daya yang langka dan memiliki beberapa alternatif penggunaan, dalam rangka memproduksi berbagai komoditas dan penyalurannya, baik saat ini maupun di masa depan kepada berbagai individu dan kelompok dalam suatu masyarakat.

Menurut Budiwati dan Permana (2010, hlm. 18) tujuan dari mata pelajaran ekonomi adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memahami sejumlah konsep ekonomi untuk mengkaitkan peristiwa dan masalah ekonomi dengan kehidupan sehari-hari, terutama yang terjadi dilingkungan individu, rumah tangga, masyarakat dan negara.

- 2) Menampilkan sikap ingin tahu terhadap sejumlah konsep ekonomi yang diperlukan untuk mendalami ilmu ekonomi.
- 3) Membentuk sikap bijak, rasional dan bertanggungjawab dengan memiliki pengetahuan dan keterampilan ilmu ekonomi, manajemen dan akuntansi yang bermanfaat bagi diri sendiri, rumah tangga, masyarakat dan negara.
- 4) Membuat keputusan yang bertanggungjawab mengenai nilai-nilai sosial ekonomi dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun internasional. rumah tangga, masyarakat dan negara.

C. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen dengan bentuk *One-Group Pretest-posttest Design*, yaitu desain yang digunakan untuk melihat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan dilakukan.

Peneliti melibatkan 40 orang siswa sebagai sampel dalam penelitian ini. Peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*, yaitu teknik yang digunakan untuk menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2015, hlm. 124).

Dalam penelitian ini digunakan beberapa instrumen yang dirancang untuk mengumpulkan data. Terdapat tiga jenis instrumen yang digunakan yaitu tes, angket, dan wawancara untuk peserta didik.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata *pretest* mencapai 64 dan pada rata-rata *posttest 1* mencapai 76, *posttest 2* mencapai 87.

Kemudian, berdasarkan hasil uji anova, diketahui bahwa nilai $F_{hitung} = 189,287$ dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, maka model regresi dapat

dipakai untuk memprediksi variabel partisipasi atau dengan kata lain, terdapat pengaruh variabel X (multimedia interaktif) terhadap variabel Y (kemampuan berpikir kritis).

Selain itu, berdasarkan hasil uji koefisien determinasi, diperoleh skor koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,616, yang menginterpretasikan bahwa pengaruh variabel bebas (multimedia interaktif) terhadap variabel terikat (kemampuan berpikir kritis) ialah sebesar 61,6%. Berdasarkan hasil tersebut, multimedia interaktif efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

E. SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada kegiatan awal pembelajaran, peserta didik diberikan penjelasan mengenai tujuan pengembangan multimedia interaktif berbasis *I Spring Suite 10* serta penjelasan singkat terkait penggunaan multimedia interaktif. Pada kegiatan ini, peserta didik menunjukkan ketertarikan dengan bertanya lebih lanjut mengenai fitur-fitur multimedia interaktif.

Sebelum dimulai, peserta didik diarahkan mengisi *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada materi kegiatan ekonomi. Setelah itu, pada kegiatan inti, peserta didik belajar mandiri menggunakan multimedia interaktif.

Secara visual, multimedia interaktif yang digunakan dilengkapi dengan desain grafis yang relevan. Menyuguhkan tema dan animasi yang relevan, multimedia interaktif ini mampu memotivasi peserta didik untuk belajar.

Setelah kegiatan inti dilakukan, peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami. Kemudian, peserta didik dan guru terlibat dalam kegiatan diskusi.

Setelah itu, peserta didik diarahkan untuk mengisi *posttest* untuk mengukur prestasi belajar peserta didik setelah belajar menggunakan multimedia interaktif. Selain mengisi tes, peserta didik juga diarahkan untuk mengisi angket sebagai umpan balik terhadap efektivitas multimedia interaktif pada pembelajaran IPS.

F. REFERENSI

- Abdulhak-Darmawan, I. D. (2013). *Teknologi Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya
- Agustino, L. (2014). *Dasar-Dasar Kebijakan Publik*. CV. Alfabeta
- Ahmad, N. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Interpena.
- Akbar, S. (2016). *Implementasi Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar*. PT Remaja Rosdakarya
- Ardhana. (1993). Metode penelitian studi kasus. *Www. Ardhana12.Wordpresscom*
- Ariani dan Haryanto. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Prestasi Pustaka.
- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Ashaver, D. (2013). The Use of Audio-Visual Materials in The Teaching and Learning Processes in Colleges of Education in Benue State-Nigeria. *IOSR Journal of Research & Method in Education*, 1 (6), 44-55
- Asrul, Ananda, R., & Rosnita. (2015). *Evaluasi Pembelajaran* (2nd ed.). Perdana Mulya Sarana.
- Azis, A. A., Arifin, A. N., & Daud, F. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Digital ISpring bagi Guru Sekolah Menengah kabupaten Gowa. In *SMART: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* (. In *SMART: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 1, Issue 1, p. 2).
- Bauman (2016). *Explanation about iSpring*. <https://www.ispringsolutions.com>
- Benardo, P. (2011). *Perancangan Media Interaktif Belajar Mengenai Angka*

- Bagi Anak Prasekolah. Universitas Komputer.
- Briggs. (1977). *Instructional Design, Educational Technology Publications*. Englewood Cliffs
- Darmawan. (2012). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*". PT Remaja Rosdakarya
- Darmawan, D. (2013). *Pendidikan: Teknologi Informasi dan Komunikasi*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, D. (2017). *Teknologi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Darmawan D, (2020). *Teknologi Pembelajaran Bandung: PT Remaja Rosdakarya Bandung*
- Darmawan, D. (2016). *Mobile Learning: Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Darmawan, D. (2013). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Rosda.
- Darmawan, D. (2014). *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia Dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Darmawan, D. (2014). *Pengembangan ELearning Teori dan Desain*. Bandung: Rosda.
- Darmawan, D. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, D. (2012). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Darmawan, D., Kartawinata, H. & Astorina, W. (2018). Development of Web-Based Electronic Learning System (WELS) in Improving the Effectiveness of the Study at Vocational High School "Dharma Nusantara". *Journal of Computer Science*, 14(4), 562-573. <https://doi.org/10.3844/jcssp.2018.562.573>.
- Darmawan, D., Suryadi, E, Wahyudin, D. (2019). Smart Digital for Mobile Communication Through TVUPI Streaming for Higher Education. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*. Vol. 13, No. 5, 2019. <https://doi.org/10.3991/ijim.v13i05.10286>.
- Darmawan, D., Ruyadi, Y., Abdu, W.J., Hufad, A., (2017). Efforts to Know the Rate at which Students Analyze and Synthesize Information in Science and Social Science Disciplines: A Multidisciplinary Bio-Communication Study, *OnLine Journal of Biological Sciences*, Volume 17, Number 3 (2017) pp 226-231.
- Darmawan, D., Harahap, E. (2016). Communication Strategy For Enhancing Quality of Graduates Nonformal Education Through Computer Based Test (CBT) in West Java Indonesia, *International Journal of Applied Engineering Research*, Volume 11, Number 15 (2016) pp 8641-8645.
- Darmawan, D, et al .(2019). ICMLS version 3.0 as a prototype of biocommunication model for revolutionary human numerical competences on vocational education practices. *J. Phys.: Conf. Ser.* 1402 077073.
- Darmawan, D. (2020). Development of ICMLS Version 2 (Integrated Communication and Mobile Laboratory Simulator) To Improve 4.0 Century Industry Skills in Vocational Schools. *International Journal Interactive Mobile Technologies*. Vol.14, No.8, 2020. p. 97-113. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i08.12625>
- Darmawan, D., Kiyindou A., Pascal, C., Setiawa, L., Risda, D. (2021). Applied Bio-Communication For Language Competence. *International Journal Of Scientific & Technology Research* Vol. 10, Issue 02, February 2021.
- Darmawan, D. (2012). *Biological Communication Through ICT Implementation: New Paradigm in Communication and Information Technology for Accelerated Learning*. Germany: Lambert Academic Publishing Germany.
- Darmawan, D., (2012). "Biological Communication Behavior through Information Technology Implementation in Learning

- Accelerated," International Journal of Communications, Network and System Sciences, Vol. 5 No. 8, 2012, pp. 454- 462. doi: 10.4236/ijcns.2012.58056
- Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Yrma Widya.
- Effendy, I. (2016). Pengaruh Pemberian Pretest dan Posttest terhadap Hasil Belajar Mata Diklat HDW.DEV.100.2.A Pada Siswa SMKN 2 Lubuk Basung. *VOLT Jurnal Ilmu Pendidikan Teknik Elektro*, 1(2), 81–88.
- Febrianti, F. A. (2022). *Menjadi Guru yang "Meletek."* Penerbit Farha Pustaka.
- Ghozali. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariete dengan Program IBM SPSS*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hakim dan Purnama. (2012). *Penerapan model pembelajaran sains teknologi masyarakat untuk meningkatkan literasi sains peserta didik SMP*
- Haryanto dan Friana, B. (2018). Aplikasi Permainan Edukatif Mengaji Berbasis Multimedia Interaktif Haryanto1, *Jurnal Teknik Informatika Unis*, 6(1), 8–16.
- Hermawan, R. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*. UPI Press
- Hidayati. (2008). *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Hofstetter. (2001). *Multimedia Literacy*. McGraw-Hill.
- Kotler, P. (1997). *Manajemen Pemasaran* (Prentice H).
- Lindstrom 1994. (1994). *Truth and Lies about why we buy*. Doubleday.
- Meryansumayeka, Virgiawan, M. D., & Marlina, S. (2018). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis e-Learning dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Pada Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 29–42.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Rahadian, D. (2017). Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan Kompetensi Teknologi Pembelajaran untuk Pengajaran yang Berkualitas. *JTEP-Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 234–254.
- Rosch. (1996). *Easy Way To Understand The Multimedia*. Allyn and Bacom.
- Rusman. (2005). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. PT Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman. (2007). *Media Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya. (2009). *Strategi pembelajaran Berorientasi standar Proses Pendidikan*. Prenanda.
- Setiadi. (2012). *Konsep dan Penulisan Dokumentasi Asuhan Keperawatan Teori dan Praktik*. Graha Ilmu
- Sudjana, N. dan Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Sundayana, R. (2015). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Prenamedia Group.
- Tukiran, T. dan H. M. (2012). *Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta
- Utami, D. (2011). Animasi dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 44–52.

- Utari, D. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2015/2016*. Universitas Lampung.
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan*, 234–237.