

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SOLID (*SOCIAL LITE EDUCATION*) BERBASIS MICROSITE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

Zakiah¹, N. Wahyuningtyas²

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia
e-mail: zakiah.2431749@students.um.ac.id¹, neni.wahyuningtyas.fis@um.ac.id²

Abstrak

Transformasi Pendidikan di era digital menuntut adanya inovasi dalam strategi pembelajaran agar mampu meningkatkan motivasi peserta didik. Salah satu tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran IPS di SMPN 10 Malang adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik. Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah serta penggunaan sumber belajar konvensional menyebabkan peserta didik kurang aktif, mudah terdistraksi, dan kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran SOLID (*Social Lite Education*) berbasis *microsite* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi konflik sosial di SMPN 10 Malang. Penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implementation, Evaluate*). Data dikumpulkan menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Media dikembangkan menggunakan platform *s.id* dan dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif dan menarik. Hasil validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan bahwa media pembelajaran SOLID berada pada kategori sangat layak digunakan. Uji implementasi terhadap peserta didik menunjukkan bahwa media ini berhasil dalam meningkatkan motivasi belajar dengan kategori sangat tinggi. Media SOLID dinilai mampu membangun motivasi, meningkatkan keterlibatan aktif, serta mendukung pembelajaran yang fleksibel, mandiri, dan kontekstual. Dengan demikian, media ini sangat tepat dan layak diterapkan sebagai inovasi dalam pembelajaran digital di era pendidikan abad ke-21.

Kata kunci: *Microsite*; Motivasi Belajar; SOLID

Abstract

The transformation of education in the digital era demands innovation in learning strategies in order to increase students' motivation. At SMPN 10 Malang, one of the obstacles in social studies education is students' low enthusiasm for learning. Learning that is still dominated by the lecture method and the use of conventional learning resources causes students to be less active, easily distracted, and have difficulty understanding abstract material. In order to solve these problems, the goal of this study is to develop SOLID (Social Lite Education) learning media based on microsite to increase students' learning motivation on social conflict material at SMPN 10 Malang. The research used a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE development model (Analyze, Design, Develop, Implementation, Evaluate). The data collection involved quantitative and qualitative descriptive analysis methods. The media was developed using the s.id platform and is equipped with interactive and attractive features. The results of validation by material and media experts show that SOLID learning media is in the category of very feasible to use. The implementation test with students showed that this media is effective in increasing learning motivation with a very high category. SOLID media is considered to be able to build motivation, increase active engagement, and support flexible, independent, and contextual learning. Thus, this media is worth using as a digital learning innovation in the 21st century education era.

Keywords: *Microsite*; Learning Motivation; SOLID

PENDAHULUAN

Transformasi pendidikan di era digital menuntut adanya inovasi dalam strategi pembelajaran agar lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan (Suryani, 2023). Menurut Berkat visual yang menarik, fitur interaktif, dan kemampuan

beradaptasi, peserta didik dapat lebih terlibat dan termotivasi saat teknologi digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, peserta didik didorong untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan melakukan eksplorasi konten secara mandiri menggunakan alat pembelajaran berbasis digital (Rahmawati, S., & Yusuf, 2023). Hal tersebut menandakan bahwa pentingnya teknologi dalam pendidikan dalam menciptakan suasana kelas yang menarik dan meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik untuk belajar.

Motivasi belajar memiliki peran penting dalam menentukan pemahaman serta penguasaan materi. Peserta didik yang memiliki motivasi kuat cenderung lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, sehingga memberikan dampak yang baik pada hasil belajar mereka. Di sisi lain, peserta didik yang kurang bersemangat mungkin akan kesulitan menyerap informasi, sehingga akan menghambat kemampuan mereka untuk belajar. Penelitian oleh Farhana (2022) menunjukkan bahwa motivasi dan minat belajar akan mempengaruhi hasil belajar, di mana peserta didik yang lebih termotivasi cenderung memperoleh nilai lebih baik dibandingkan mereka yang kurang termotivasi. Oleh karena itu lingkungan sekolah dan tingkat motivasi belajar berperan besar dalam pencapaian kognitif peserta didik.

Data yang diperoleh melalui pengamatan mengungkap bahwa antusiasme belajar peserta didik masih kurang saat mengikuti pembelajaran IPS, mereka cenderung pasif dan jarang berpartisipasi. Ketika dihadapkan pada materi yang kompleks, mayoritas peserta didik yang sulit berkonsentrasi dan kurang semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta sering teralihkan perhatiannya dengan aktivitas lain, seperti mengobrol, memainkan handphone, atau tidur selama pelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan kurangnya motivasi dalam belajar sehingga berpengaruh terhadap rendahnya pemahaman terhadap materi

Materi pembelajaran IPS terdiri dari berbagai disiplin ilmu yang cukup kompleks, salah satunya adalah materi konflik sosial. Pada materi ini, peserta didik perlu memahami konsep konflik sosial. Tanpa motivasi belajar yang cukup, mereka akan kesulitan menguasai materi tersebut, sehingga dapat mempengaruhi pencapaian belajar. Dengan demikian, diperlukan strategi pembelajaran yang interaktif dan kontekstual untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik, membangun motivasi belajar, dan membantu memahami materi lebih mendalam.

Berdasarkan pengamatan langsung dan diskusi bersama guru IPS di SMP Negeri 10 Malang menunjukkan bahwa peserta didik dalam mempelajari materi konflik sosial masih terbatas pada penggunaan buku paket dan pencarian mandiri melalui internet. Namun, sumber belajar tersebut tidak menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, yang pada akhirnya mempengaruhi rendahnya semangat belajar. Selain itu, luasnya cakupan materi menjadi tantangan tersendiri, karena jika hanya mengandalkan sumber belajar konvensional, peserta didik cenderung kurang termotivasi akibat penyajian materi yang kurang interaktif dan sulit dikaitkan dengan kehidupan nyata.

Selain keterbatasan sumber belajar, minimnya penggunaan media interaktif juga menjadi penyebab rendahnya motivasi belajar peserta didik. Sebagian guru masih dominan dalam menerapkan metode ceramah, yang mengakibatkan minimnya partisipasi dalam pembelajaran. Santoso, D., Rahayu, T., & Firmansyah, (2022) menyatakan bahwa metode ceramah dapat menurunkan motivasi mereka untuk mengeksplorasi materi lebih mendalam. Pembelajaran IPS di SMP Negeri 10 Malang, khususnya pada materi konflik sosial, belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran interaktif, sehingga motivasi belajar masih rendah. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 60% atau 19 dari 30 peserta didik kurang antusias dan mengalami kesulitan memahami materi dalam kehidupan nyata. Kurangnya variasi media serta dominasi metode ceramah membuat peserta didik pasif dan kurang tertarik untuk mengeksplorasi materi lebih lanjut (Handayani, 2022). Padahal, konflik sosial merupakan isu kontekstual yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses belajar.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menyediakan kerangka kerja bagi para pendidik dalam menciptakan media pembelajaran berbasis *microsite* yang dapat melengkapi pemahaman peserta didik, khususnya pada materi konflik sosial. Pengembangan media pembelajaran berbasis *microsite* ini diharapkan menjadi inovasi pembelajaran digital yang menarik dan interaktif guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Materi pembelajaran juga dapat diakses melalui berbagai perangkat, antara lain *smartphone*, laptop, dsb., sehingga

memberikan pembelajaran yang lebih fleksibel. Penyajian materi tidak hanya berbentuk teks, tetapi juga dilengkapi dengan elemen visual dan interaktif. Peserta didik akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, relevan, dan mudah dicerna karena proses pembelajaran lebih dinamis, interaktif, dan tidak terbatas oleh waktu dan tempat.

Penelitian dalam tiga tahun terakhir menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *microsite* mengalami perkembangan yang signifikan. Fitriyani & Suciptaningsih (2024) telah menerapkan *microsite* dalam pembelajaran sejarah lokal di SMP Negeri 1 Malang, yang membuktikan bahwa penggunaan *microsite* dapat meningkatkan penguasaan materi dan ketrampilan literasi peserta didik. Namun, penyajian materi dalam *microsite* ini masih terbatas pada teks dan gambar tanpa fitur interaktif yang lebih kompleks. Hayu & Suciptaningsih, (2024) juga mengembangkan *microsite* pada pembelajaran Pancasila di sekolah dasar, dengan hasil yang menyebabkan meningkatnya minat peserta didik untuk belajar. Meskipun demikian, tampilan desainnya masih perlu disempurnakan agar lebih menarik. Selain itu, Keumala (2024) melakukan penelitian serupa dalam mata pelajaran Informatika di SMK Negeri Kebasen, yang menunjukkan bahwa *microsite* secara efektif mengoptimalkan pencapaian belajar peserta didik. Dari hasil penelitian ini, masih dijumpai beberapa masalah pada desain tampilan yang perlu diperbaiki agar lebih mudah digunakan.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran SOLID (*Social Lite Education*) berbasis *microsite* untuk menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Tujuan dari inovasi ini adalah menciptakan media pembelajaran berbasis materi yang lebih mudah beradaptasi, mudah digunakan, dan tersedia di berbagai perangkat. SOLID dirancang untuk mengatasi keterbatasan sumber belajar konvensional, yang masih kurang mendukung gaya belajar peserta didik dan minim dalam aspek interaktivitas. Dengan memanfaatkan fitur digital yang interaktif dan menarik, diharapkan dapat menciptakan pembelajaran menyenangkan bagi peserta didik.

METODE

Menurut Sugiyono (2019), Borg dan Gall sasaran dari studi penelitian dan pengembangan (R&D) adalah untuk menciptakan dan memverifikasi suatu produk. Produk yang dikembangkan tidak hanya berupa barang fisik seperti buku teks, video pembelajaran, atau perangkat lunak, tetapi juga mencakup metode pembelajaran dan program pendidikan. R&D dilakukan untuk menghasilkan produk yang bermanfaat dalam pendidikan sekaligus menguji efektivitas dan kelayakannya. Oleh sebab itu, fokus dari penelitian ini tidak hanya terbatas pada produksi produk, namun, juga pada proses validasi untuk memastikan kualitas dan kegunaannya.

Pendekatan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yakni 1) *Analyze*; 2) *Design*; 3) *Develop*; 4) *Implementation*; dan 5) *Evaluate*. Model ADDIE menggambarkan langkah-langkah karena mempunyai tahapan yang sistematis dalam pengembangan pembelajaran (Hidayat & Nizar, 2021).

Penelitian ini dilaksanakan di lokasi Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), yaitu di SMP Negeri 10 Kota Malang. Waktu penelitian dimulai pada pelaksanaan PPL II bulan Januari. Sampel dalam penelitian ini mencakup seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 10 Malang tahun ajaran 2024/2025. Sampel penelitian ditentukan secara *purposive* dengan menetapkan satu kelas, sebagai subjek penelitian yaitu kelas VIII-G yang terdiri dari 30 peserta didik. Untuk mengumpulkan data yang diperlukan, instrumen yang digunakan antara lain 1) Observasi; 2) Wawancara; dan 3) Angket, (angket validasi yang dibagikan kepada ahli media, ahli materi, serta guru sebagai observer).

Data yang dikumpulkan, dianalisis dengan mendeskripsikan masukan dari validator yang diperoleh melalui lembar evaluasi. Data kualitatif dari angket dikonversi menjadi data kuantitatif menggunakan skala Likert 1-5, berikut penjabarannya: 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju), 4 (setuju), 3 (cukup), 2 (tidak setuju), dan 1 (sangat setuju). Analisis selanjutnya dilakukan dengan menghitung prosentase skor untuk setiap item jawaban pada angket, yang diperoleh melalui rumus berikut:

$$p = \sum \frac{x}{x_1} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan: P = prosentase dari kelayakan
 $\sum x$ = jumlah total skor jawaban Validator
 $\sum x_1$ = jumlah total skor jawaban tertinggi
 100% = konstanta

Tabel 1. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Prosentase Rata-Rata

Prosentase (%)	Kategori
81-100	Sangat Layak / Tidak Revisi
61-80	Layak / Revisi Sebagian
41-60	Cukup Layak / Revisi Sebagian
21-40	Tidak Layak / Revisi Total
0-20	Sangat Tidak Layak / Tidak boleh digunakan

Sumber: Suharsimi Arikunto dalam Alfania et al. (2024)

Analisis keefektifan media pembelajaran SOLID diukur melalui instrumen kuesioner motivasi belajar peserta didik selama berlangsungnya proses pembelajaran. Kuesioner motivasi diberikan kepada observer untuk menilai sejauh mana media SOLID mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan lembar observasi terstruktur. Setiap indikator dinilai berdasarkan skala Likert 1-5 yang dijabarkan sebagai berikut: 5 (sangat setuju), 4 (setuju), 3 (cukup), 2 (tidak setuju), dan 1 (sangat setuju). Setelah seluruh data dikumpulkan, selanjutnya melakukan perhitungan untuk mengukur tingkat motivasi belajar peserta didik selama penggunaan media SOLID melalui rumus berikut:

$$\text{Nilai Prosentase} = \left(\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \right) \times 100 \quad (2)$$

Hasil nilai yang didapatkan dari perhitungan diatas dicocokkan berdasarkan Tabel 2:

Tabel 2. Kriteria Penilaian Motivasi Peserta Didik

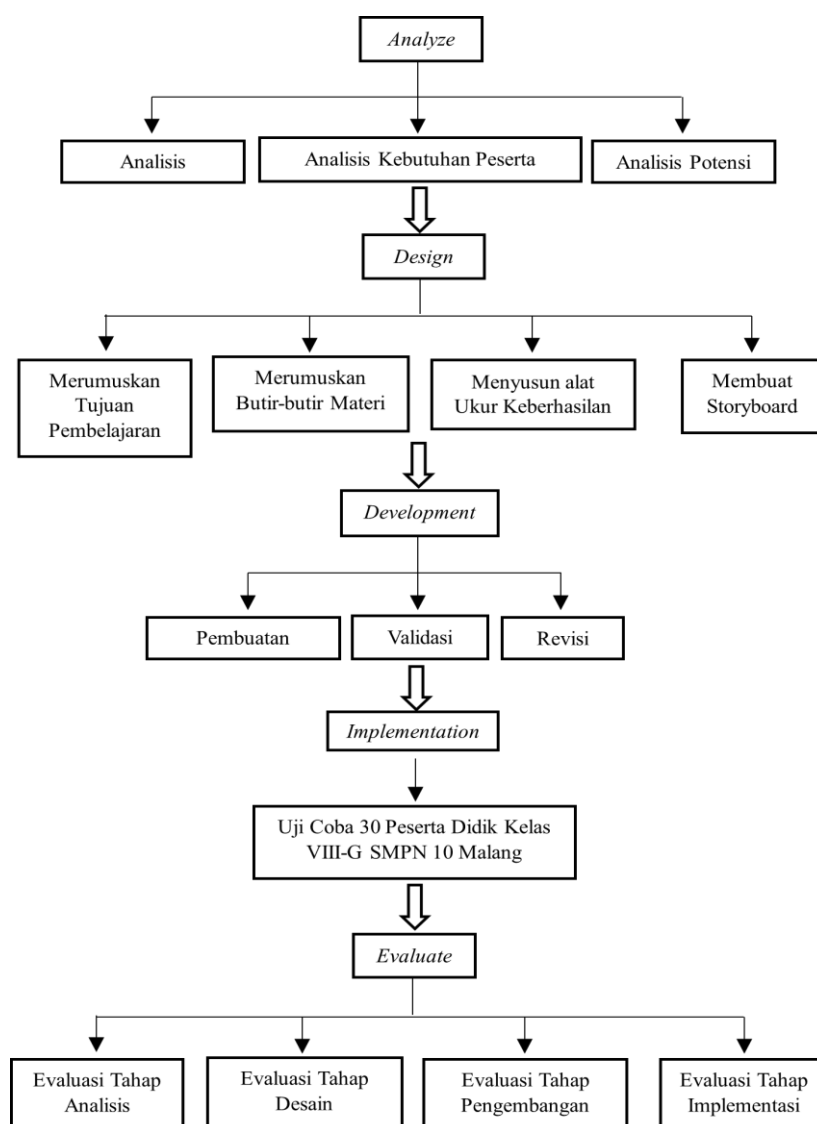
Prosentase (%)	Tingkat Kevalidan/kategori
81-100	Sangat Layak / Tidak Revisi
61-80	Layak / Revisi Sebagian
41-60	Cukup Layak / Revisi Sebagian
21-40	Tidak Layak / Revisi Total
0-20	Sangat Tidak Layak / Tidak boleh digunakan

Sumber: Suharsimi Arikunto dalam Alfania et al. (2024)

Motivasi belajar peserta didik dengan bantuan media SOLID dianggap efektif apabila skor rata-rata yang diperoleh minimal berada pada kategori "Tinggi" ($\geq 70\%$). maka media ini dinyatakan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Apabila hasil yang diperoleh melebihi kriteria tersebut, maka media SOLID layak untuk diterapkan lebih luas dalam proses pembelajaran di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran SOLID berbasis *microsite* menerapkan model ADDIE yang meliputi lima fase tahapan dalam penelitian dan pengembangan. Berikut ini adalah langkah-langkah yang telah dilakukan dalam kegiatan penelitian dan pengembangan:



Gambar 1. Diagram Alir Tahapan Penelitian dan Pengembangan

Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap pertama yaitu tahap analisis. Tahap ini terdiri dari tiga sub-tahap, yaitu analisis masalah, analisis kebutuhan peserta didik, dan analisis potensi.

Pada tahap analisis masalah dilakukan dengan cara observasi dan wawancara di lokasi penelitian, yakni SMP Negeri 10 Malang. Hasil pengamatan di kelas VIII-G menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS tergolong rendah. Hal ini terlihat dari minimnya keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, kurangnya semangat saat guru menyampaikan materi, serta gangguan fokus belajar akibat penggunaan gawai dan obrolan yang tidak relevan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 60% atau 19 dari 30 peserta didik kelas VIII-G kurang antusias dan mengalami kesulitan dalam memahami materi IPS, terutama dalam mengaitkannya dengan konteks kehidupan nyata. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik tidak hanya diam, melainkan mengalami kendala dalam menguasai konsep materi. Salah satu topik yang menjadi tantangan bagi peserta didik adalah konflik sosial, karena mereka tidak mengerti bagaimana menjelaskan penyebab maupun memberikan contoh nyata yang pernah mereka alami atau lihat dalam kehidupan sehari-hari.

Masalah ini diperparah oleh metode pembelajaran yang masih didominasi oleh cara belajar konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks, tanpa adanya dukungan media interaktif. Padahal, dalam pembelajaran abad ke-21, peserta didik diharapkan untuk

terlibat aktif dan memahami materi secara kontekstual. Penggunaan media yang kurang variatif dan tidak adaptif terhadap ragam gaya belajar berpotensi melemahkan keterlibatan peserta didik pada proses kegiatan belajar. Sartika (2020), menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dengan baik dapat meningkatkan minat, motivasi, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Hal ini dibenarkan oleh guru mata pelajaran IPS SMPN 10 Malang dalam sebuah wawancara, guru menyatakan bahwa media pembelajaran yang ada belum mampu mengakomodasi kebutuhan dan minat peserta didik yang beragam. Guru hampir tidak pernah menggunakan media berbasis teknologi karena keterbatasan pengetahuan mengenai media digital serta minimnya sarana dan prasarana pendukung di sekolah. Akibatnya, gaya belajar peserta didik yang beragam belum terakomodasi secara maksimal, yang berdampak langsung pada rendahnya motivasi peserta didik dalam pembelajaran.

Tahap selanjutnya adalah menganalisis kebutuhan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran IPS, terutama pada topik konflik sosial. Beberapa peserta didik kelas VIII-G SMP Negeri 10 Malang yang telah diwawancarai, mereka menyatakan bahwa pembelajaran yang hanya mengandalkan buku teks dan ceramah terasa membosankan, sulit dipahami, serta kurang menarik perhatian. Peserta didik menyebutkan bahwa mereka lebih termotivasi belajar jika media yang digunakan bersifat interaktif dan dapat diakses menggunakan perangkat seperti *smartphone*. Peserta didik juga menyampaikan bahwa mereka menyukai media pembelajaran yang memungkinkan eksplorasi materi secara mandiri dan tidak terbatas oleh ruang kelas. Hal ini mencerminkan kebutuhan akan media digital yang tidak hanya menyuguhkan data, namun juga menghadirkan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan kontekstual dengan lingkungan peserta didik. Menurut hasil penelitian Nusroh et al. (2024), Peserta didik cenderung lebih termotivasi dan mempunyai tingkat pemahaman ketika mereka menggunakan berbagai media pembelajaran yang mendorong interaksi dan partisipasi.

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa guru menyadari pentingnya pembaruan media pembelajaran, tetapi keterbatasan penguasaan teknologi dan kurangnya fasilitas di sekolah menjadi kendala utama. Oleh karena itu, media yang dikembangkan harus mempertimbangkan aspek kemudahan penggunaan, aksesibilitas, serta relevansi dengan konteks pembelajaran di sekolah. Media SOLID berbasis *microsite* dianggap sebagai solusi yang sesuai karena dapat diakses secara fleksibel, dapat menampung berbagai format konten (teks, video, audio), dan membantu peserta didik untuk belajar mandiri maupun kolaboratif.

Analisis potensi dilakukan untuk menggali sumber daya yang tersedia di lingkungan sekolah serta kesiapan peserta didik dalam menggunakan media berbasis teknologi. Hasil wawancara mengungkapkan bahwa mayoritas peserta didik telah memiliki perangkat *smartphone* dan terbiasa menggunakan aplikasi pembelajaran digital. Ini menunjukkan bahwa mereka memiliki kesiapan dan keterampilan dasar dalam mengakses media berbasis teknologi. Namun, guru menyampaikan bahwa penggunaan media digital belum optimal karena keterbatasan dalam penguasaan teknologi dan kurangnya sarana pendukung seperti LCD proyektor di setiap kelas. Pernyataan tersebut sejalan dengan hasil penelitian Yeni (2023) yang menjelaskan bahwa kendala utama dalam penerapan media digital di sekolah adalah kurangnya pelatihan dan keterbatasan fasilitas. Dalam konteks ini, pengembangan media pembelajaran berbasis *microsite* menjadi alternatif yang potensial. Media *microsite* tidak hanya menyajikan materi secara menyenangkan dan interaktif, tetapi juga memberi kebebasan kepada peserta didik secara mandiri dalam belajar, tidak terikat ruang dan waktu. Aksesibilitasnya yang fleksibel memungkinkan peserta didik untuk meninjau kembali materi sesuai kecepatan belajar masing-masing.

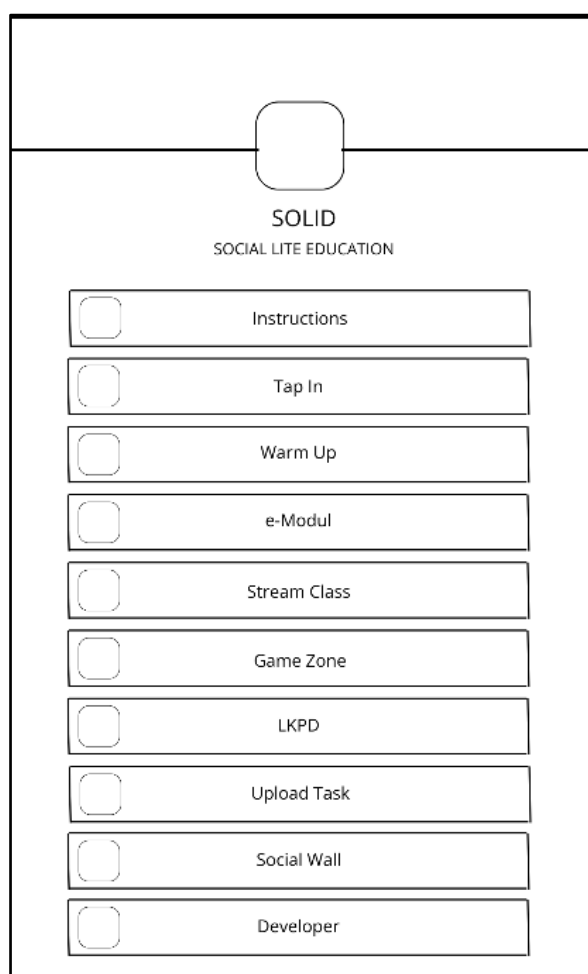
Pengembangan media SOLID (*Social Lite Education*) berbasis *microsite* dirancang sebagai media pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan dan karakteristik peserta didik, kontekstual, serta mudah diakses melalui teknologi yang mampu mendorong keterlibatan aktif dan mandiri dalam pembelajaran.

Solusi untuk pembelajaran yang memerlukan pendekatan digital yang adaptif terhadap berbagai gaya belajar, yaitu dengan menggunakan media SOLID. Media ini tidak hanya berpotensi mendorong motivasi peserta didik untuk belajar, tetapi juga dapat digunakan lintas ruang dan waktu.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan merupakan tahap untuk merancang dan mendesain produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, dimulai dengan membuat desain konten media pembelajaran berbasis *microsite* menggunakan platform *s.id*. Desain media interaktif ini dikembangkan melalui beberapa langkah, yaitu: pertama, rancangan produk awal dikonsultasikan dengan dosen pembimbing; kedua, produk diperbaiki berdasarkan arahan yang diberikan dosen; ketiga, hasil perbaikan disempurnakan kembali dengan mempertimbangkan rekomendasi dari dosen, ahli media dan ahli materi. Desain produk disempurnakan sesuai dengan kebutuhan pengguna agar mudah pengoperasiannya.

Produk dirancang dan dilengkapi dengan fitur-fitur yang memudahkan peserta didik dalam mengoperasikan media. Pada tahap desain produk ini juga menyusun storyboard yang disesuaikan dengan daya dukung pengembangan.

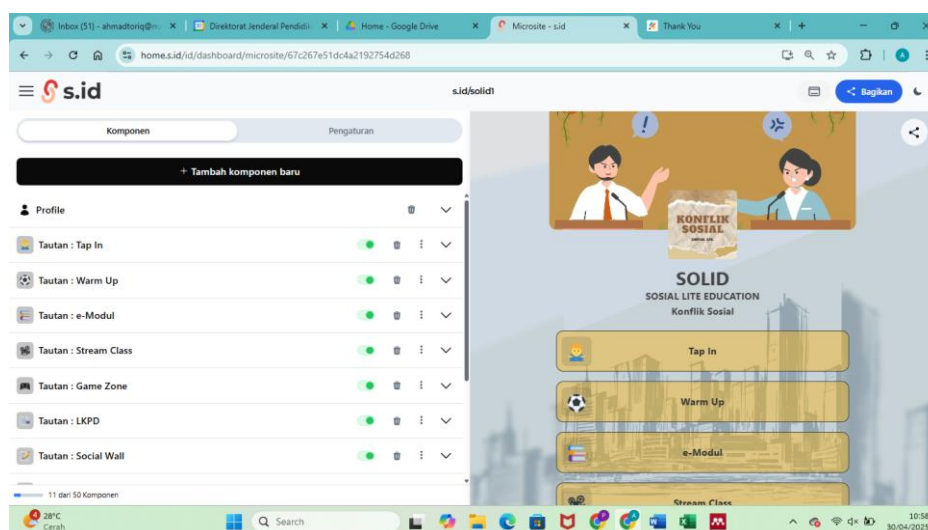


Gambar 2. *Storyboard*

Tahap Pembuatan Produk (*Develop*)

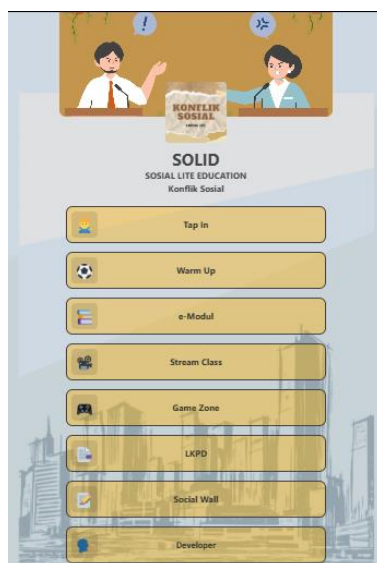
Pada tahap *develop*, produk dikembangkan berdasarkan rancangan yang telah disusun sebelumnya. Rancangan tersebut menjadi acuan utama dalam proses pembuatan desain media. Desain produk dikembangkan dalam bentuk miniweb menggunakan platform *microsite s.id*, yang menyajikan berbagai konten dalam satu tautan sederhana dan mudah diakses. Konten media yang dikembangkan meliputi e-modul berbasis *flipbook* yang diintegrasikan melalui platform *Heyzine* yang didalamnya juga terdapat video pembelajaran untuk memperkaya pemahaman materi. Media ini juga dilengkapi dengan kuis atau permainan interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses

pembelajaran. Terdapat juga fitur LKPD dan fitur unggah tugas menggunakan platform *Jotform*. Serta disediakan forum refleksi dan diskusi yang dapat dimanfaatkan peserta didik maupun guru yang terhubung langsung dengan platform *Padlet*. Seluruh aspek visual dan interaktif dalam media SOLID dirancang dengan memperhatikan kemudahan penggunaan dan daya tarik visual bagi pengguna. Setelah semua komponen terintegrasi dalam satu web, dilakukan uji coba awal untuk mengecek agar semua fitur berfungsi dan seluruh konten dapat diakses dengan lancar. Berikut adalah desain produk yang dibuat pada miniweb s.id.



Gambar 3. Desain Produk

Dalam mengakses media SOLID, pengguna dapat menyentuh fitur-fitur yang bisa diakses untuk menunjang pembelajaran peserta didik di kelas, maupun secara mandiri. Media ini menyediakan sepuluh fitur utama yang dapat diakses secara langsung melalui miniweb, yaitu: 1) *Instructions* (Petunjuk Penggunaan Media); 2) *Tap In* (Absensi); 3) *Warm Up* (Aktivitas Apersesi); 4) E-Modul (Materi Pembelajaran dalam bentuk *Flipbook*); 5) *Stream Class* (video pembelajaran); 6) *Game Zone* (Kuis Interaktif); 7) LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik); 8) *Upload Task* (Unggah Tugas); 9) *Social Wall* (Forum Diskusi dan Refleksi); serta 10) *Developer* (Profil Pengembang). Setelah produk selesai dikembangkan, miniweb s.id dapat dioperasikan pada berbagai perangkat seperti laptop, *smartphone*. Berikut tampilan awal dan antarmuka dari media SOLID.



Gambar 4. Tampilan media SOLID

Tahap selanjutnya setelah finalisasi produk media SOLID, yaitu validasi pengembangan produk. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media yang dimaksudkan untuk mengevaluasi tingkat kelayakan produk sebelum uji implementasi media SOLID diterapkan kepada peserta didik. Langkah pertama dalam proses validasi adalah memeriksa apakah materi sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Validasi materi menghasilkan temuan berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Prosentase	Kriteria
Relevansi Materi	15	100%	Sangat Layak
Pengorganisasian Materi	26	87%	Sangat Layak
Evaluasi	13	87%	Sangat Layak
Bahasa	12	80%	Sangat Layak
Strategi Pembelajaran	14	93%	Sangat Layak

Tabel menunjukkan hasil validasi materi memiliki prosentase sebesar 89%. Prosentase tersebut tergolong dalam kriteria “Sangat Layak” diterapkan tanpa perlu direvisi, yang artinya materi tersusun secara sistematis dan kontekstual. Namun, meskipun demikian validator ahli materi memberikan rekomendasi dan saran guna memantapkan hasil pengembangan. Adapun rekomendasi dan saran dari validator ahli materi:

Tabel 4. Rekomendasi dan Saran Perbaikan dari Validator Ahli Materi

No.	Saran Perbaikan	Tindak Lanjut
1	LKPD belum sepenuhnya mencerminkan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.	Menyusun butir soal dalam LKPD agar sesuai dan mengukur pencapaian setiap tujuan pembelajaran secara spesifik.

Setelah proses validasi materi selesai dilakukan, tahap berikutnya adalah validasi media yang bertujuan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran layak digunakan

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Prosentase	Kriteria
Bahasa	14	93%	Sangat Layak
Strategi Pembelajaran	18	90%	Sangat Layak
Rekayasa Perangkat Lunak	28	93%	Sangat Layak
Tampilan Visual	31	89%	Sangat Layak

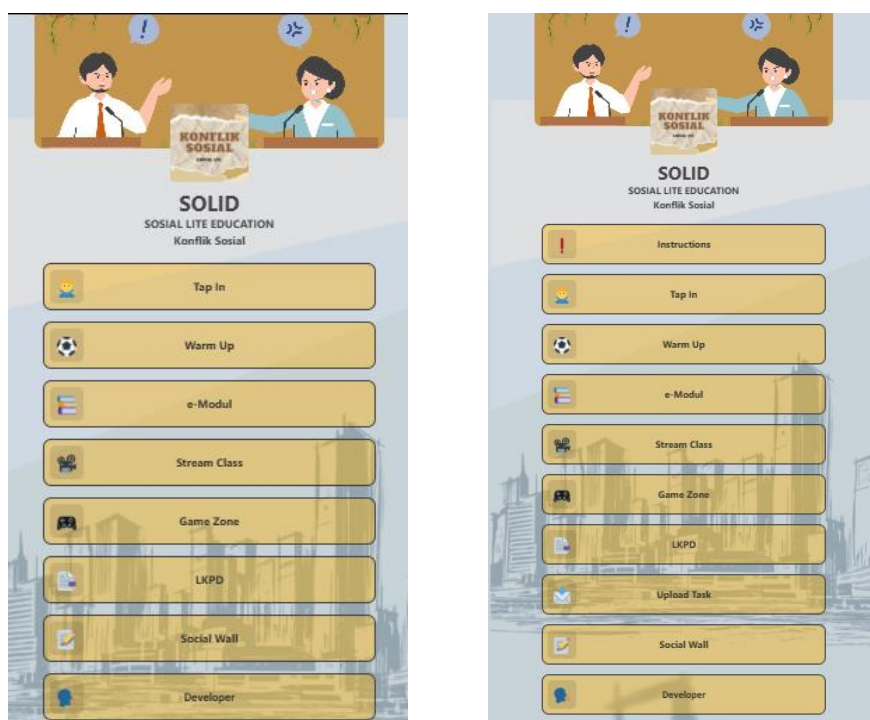
Tabel menunjukkan hasil validasi media memiliki prosentase sebesar 91% yang tergolong kriteria “Sangat Layak” digunakan tanpa perlu dilakukan revisi. Media pembelajaran SOLID berbasis *microsite* dirancang untuk menyajikan materi secara interaktif melalui kombinasi berbagai bentuk media digital, seperti e-modul, video, artikel berita, podcast, forum unggah tugas menggunakan platform Jotform, serta ruang diskusi antar peserta didik yang terhubung ke platform Padlet.

Meskipun demikian, validator ahli tetap memberikan sejumlah rekomendasi dan saran guna lebih menyempurnakan kualitas dan efektivitas media yang dikembangkan. Rekomendasi dan saran tersebut tercantum dalam Tabel 6.

Tabel 6. Rekomendasi dan Saran Perbaikan dari Validator Ahli Media

No.	Saran Perbaikan	Tindak Lanjut
1	Tidak ada petunjuk penggunaan media untuk peserta didik dalam mengoperasikan fitur/tombol.	Menambahkan fitur Petunjuk Penggunaan Media / <i>Instructions</i> berupa petunjuk penggunaan media di halaman awal miniweb untuk memandu peserta didik.
2	Jika terdapat LKPD digital di dalam web, maka perlu disediakan juga fitur unggah tugas.	Mengembangkan dan menambahkan fitur Unggah Tugas / <i>Upload Task</i> agar peserta didik dapat langsung mengumpulkan hasil penugasan melalui miniweb.

Tahap setelah validasi adalah tahap revisi produk yang menyesuaikan dengan panduan yang direkomendasikan oleh validator ahli media guna mengoptimalkan hasil pengembangan media SOLID. Rekomendasi dan saran yang diberikan menjadi pedoman penting dalam melakukan perbaikan agar media SOLID lebih layak dan efektif sebelum dilanjutkan ke tahap implementasi kepada peserta didik. Beberapa perbaikan yang dilakukan meliputi penambahan fitur *Instructions* sebagai panduan penggunaan media, serta penambahan fitur *Upload Task* untuk memfasilitasi peserta didik dalam mengumpulkan tugas setelah mengerjakan LKPD. Berikut tampilan hasil revisi produk.



Gambar 5. (dari kiri) Produk sebelum revisi dan sesudah revisi

Keterangan : Penambahan fitur *instructions* (petunjuk penggunaan media) sebagai panduan penggunaan media, serta penambahan fitur *Upload Task* untuk memfasilitasi peserta didik dalam mengumpulkan tugas setelah mengerjakan LKPD.

Tahap Uji Coba (*Implementation*)

Pada tahap *implementation*, media SOLID diujicobakan secara langsung melalui dua kali pertemuan dengan melibatkan 30 peserta didik kelas VIII-G SMP Negeri 10 Malang. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menukur sejauh mana media SOLID dapat memotivasi peserta didik untuk belajar.

Hasil implementasi media SOLID selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran, terlihat bahwa peserta didik memberikan respons yang sangat antusias dalam menggunakan

media tersebut. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna, yang terlihat dari meningkatnya keaktifan peserta didik dalam memahami materi konflik sosial, berdiskusi secara kolaboratif, serta mengeksplorasi berbagai fitur dalam media SOLID.

Media digital yang interaktif seperti SOLID memenuhi unsur tersebut karena mampu menarik perhatian, membangkitkan minat, serta menghadirkan variasi stimulus belajar yang relevan dan kontekstual. Menurut Sari et al. (2024), pemanfaatan media digital interaktif dalam proses pembelajaran terbukti efektif dalam membangkitkan minat, perhatian, dan motivasi peserta didik karena mampu mengemas materi secara visual dan dinamis. Selain itu, Lestari et al. (2018), mengemukakan bahwa penggabungan elemen visual, teks, dan suara dalam media pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan dan pemrosesan informasi, yang akan memengaruhi motivasi dan hasil belajar menjadi lebih baik. Dengan demikian, penggunaan media SOLID tidak hanya memperkuat pemahaman konsep, tetapi juga secara signifikan meningkatkan motivasi peserta didik untuk berperan serta aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berikut adalah hasil rekapitulasi data respon guru sebagai observer pada uji implementasi media SOLID berbasis *microsite*.

Tabel 6. Data Respons Guru Observer

Aspek Penilaian	Skor		Prosentase	Kategori
	$\sum x$	$\sum x_1$		
Minat dan Ketertarikan terhadap Media	22	25	88%	Sangat Tinggi
Pemahaman dan Persepsi Terhadap Materi	19	20	95%	Sangat Tinggi
Kemandirian dan Inisiatif Belajar	17	20	85%	Sangat Tinggi
Percaya Diri dan Kepuasan Diri	13	15	87%	Sangat Tinggi
Antusiasme dan Partisipasi Aktif	17	20	85%	Sangat Tinggi
Prosentase			88%	
Keterangan			Sangat Tinggi	

Hasil uji implementasi media pembelajaran SOLID menghasilkan skor "Sangat Tinggi" sebesar 88% dan tergolong dalam kriteria "Sangat Tinggi". Media SOLID dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui lima aspek utama. Media SOLID memiliki tampilan yang menarik, fitur yang interaktif berpotensi meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Media SOLID ini juga mendukung pembelajaran mandiri dan membangkitkan rasa percaya diri peserta didik dalam menyerap materi pelajaran, serta mendukung peserta didik dalam belajar karena materi disajikan dalam bentuk beragam dan mampu memfasilitasi gaya belajar peserta didik. Dengan demikian, media SOLID dinyatakan sangat layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Berikut dokumentasi uji implementasi media SOLID di kelas VIII.

Berikut dokumentasi kegiatan uji coba penggunaan media SOLID di kelas VIII-G SMP Negeri 10 Malang:



Gambar 6. Guru memberikan arahan penggunaan media SOLID



Gambar 7. Peserta Didik Mengakses Media SOLID Menggunakan *Smartphone* dan Berdiskusi Kelompok.

Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Tahapan kelima adalah evaluasi produk akhir. Rekomendasi, kritik, dan saran dari validator ahli materi, ahli media telah mendorong pengembangan media pembelajaran SOLID (*Social Lite Education*) menjadi sumber belajar yang lebih layak dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik abad ke-21. Media ini dinilai praktis digunakan karena peserta didik dapat mengakses beragam bentuk materi pembelajaran interaktif dalam satu platform yang terintegrasi dan menarik.

Hasil validasi dari ahli materi dan media, media SOLID dinilai sangat tepat dan layak diterapkan dalam pembelajaran IPS karena memenuhi berbagai indikator aspek penilaian. Para validator menyampaikan bahwa media ini praktis dan efektif, karena menggabungkan beberapa sumber belajar menjadi satu platform yang menarik secara visual dan mudah diakses. Pernyataan ini selaras dengan hasil temuan Simorangkir (2024) yang menegaskan bahwa integrasi fitur interaktif dan visualisasi yang kaya dalam media digital berpotensi meningkatkan fokus dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar. Lebih lanjut, keberadaan media yang dirancang secara responsif terhadap karakteristik peserta didik abad ke-21 mendorong pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik dan memfasilitasi pengembangan kemampuan analisis dan pemecahan masalah secara kritis, kolaboratif, dan reflektif (Faiza et al., 2024).

Melalui media SOLID, peserta didik diberi ruang untuk mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri, membangun pemahaman melalui diskusi kelompok, refleksi kritis, latihan soal interaktif, dan forum diskusi kolaboratif. Fitur-fitur seperti ruang interaksi berbasis Padlet, kuis interaktif, dan video pembelajaran kontekstual memperkuat hubungan antara materi pelajaran dengan realitas kehidupan peserta didik, yang selaras dengan pendekatan pembelajaran kontekstual (Arlis, 2013).

Media ini juga dirancang tidak hanya sebagai penyaji informasi satu arah, tetapi sebagai sarana sosial-edukatif yang mendorong literasi sosial peserta didik. Hal ini terlihat dari fitur "*Social Wall*", dan konten berbasis peristiwa sosial aktual yang disesuaikan dengan muatan materi IPS. Pembelajaran berbasis pengalaman sosial ini terbukti dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan rasa memiliki peserta didik terhadap proses pembelajaran, sebagaimana dijelaskan dalam model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) yang diperkuat oleh Setiawan et al. (2020) mengenai pentingnya keterkaitan personal dalam penyajian konten digital untuk membangun motivasi belajar yang mendalam.

Secara keseluruhan, evaluasi produk akhir Singkatnya, hasil tinjauan produk menunjukkan bahwa media pembelajaran SOLID praktis dan efektif dalam memenuhi kebutuhan peserta didik abad ke-21. Media ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar IPS, serta memfasilitasi pembelajaran yang interaktif, reflektif, dan kolaboratif.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan temuan penelitian dan pengembangan media SOLID berbasis *microsite* pada pembelajaran IPS materi konflik sosial, dapat disimpulkan bahwa: (1) Pengembangan media pembelajaran SOLID memperoleh hasil uji validitas materi sebesar 89% dan uji validitas media sebesar 91% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak"; (2) Pengembangan media

pembelajaran SOLID memenuhi kriteria untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan diperoleh hasil uji implementasi media ke peserta didik sebesar 88% yang termasuk dalam kategori “Sangat Tinggi”. Dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran SOLID memberikan peluang yang besar untuk membangkitkan ketertarikan peserta didik dalam mempelajari materi konflik sosial pada mata pelajaran IPS.

Media memiliki potensi untuk berfungsi sebagai sumber belajar di masa mendatang, dan para pendidik dapat melihatnya sebagai alat untuk media dalam menyampaikan peajaran yang menarik dan kreatif. Meskipun dalam pengembangan media pembelajaran SOLID telah disediakan fitur *Tap In/login* melalui *Google Form* sebagai upaya awal untuk mendata pengguna, namun saran bagi peneliti selanjutnya yaitu untuk menambahkan fitur pelacakan progres belajar untuk memantau kemajuan peserta didik dalam belajar. Karena platform s.id yang digunakan dalam media SOLID saat ini hanya mampu menampilkan jumlah pengunjung secara umum, namun belum mampu menunjukkan sejauh mana peserta didik telah menyelesaikan konten, menjawab kuis, atau melakukan refleksi. Oleh karena itu, pengembangan media pada tahap selanjutnya sebaiknya mempertimbangkan integrasi dengan sistem pelaporan progress yang lebih interaktif dan informatif.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfania, S., Wahyuningtyas, N., & Prasat, R. R. (2024). Development of Mobile Learning NARACY (Financial Literacy) as a Learning Media for Social Studies Subjects in Junior High School. *International Journal of Social Learning (IJSL)*, 4(3), 311–331. <https://doi.org/10.47134/ijsl.v4i3.279>
- Arlis, S. (2013). Penerapan Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(2), 113. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v13i2.4288>
- Dolu, F., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Penerapan Microsite Sid Dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Literasi Dasar pada Materi Sejarah Lokal Mata Pelajaran IPS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3803-3813.
- Faiza, N. N., Wardhani, I. S., Madura, U. T., & Indah, P. T. (2024). Media Pembelajaran Abad 21: Membangun Generasi. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(12), 1-15. <https://doi.org/10.62281/v2i12.1211>
- Farhana. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV di SD IT Al-Qur’aniyyah. *Skripsi*, 11–13.
- Handayani, R. (2022). *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Melalui Media Digital Interaktif*. Pustaka Edu.
- Hayu, R., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite pada Materi Pancasila Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(2), 553–559. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i2.8568>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Keumala, M. F. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite Mata Pelajaran Informatika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Fase E Smk Negeri Kebasen Kabupaten Banyumas*. Skripsi.
- Lestari, I. D., Halimatusha’diah, H., & Puji Lestari, F. A. (2018). Penggunaan Media Audio, Visual, Audiovisual, dalam Meningkatkan Pembelajaran kepada Guru-guru. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(01), 55. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v1i01.2361>
- Nusroh, H., Kusumaningsih, N., & Wiyanto. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran

- Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA peserta didik kelas VIII D SMPN 18 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Penelitian Tindakan Kelas*, 728–734. <https://proceeding.unnes.ac.id/snpptk/article/view/3200>
- Prasetyo, R. (2024). *Teknologi dalam Pendidikan: Inovasi dan Implementasi di Era Digital*. Pustaka Edu.
- Rahmawati, S., & Yusuf, M. (2023). *Pembelajaran Digital dan Dampaknya terhadap Motivasi Peserta didik*. EduPress.
- Santoso, D., Rahayu, T., & Firmansyah, I. (2022). *Variasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik*. Universitas Negeri Malang Press.
- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R, S. F., & Aurelita M, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>
- Sartika, F., Desriwita, E., & Ritonga, M. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI di sekolah dan madrasah. *Humanika*, 20(2), 115–128. <https://doi.org/10.21831/hum.v20i2.32598>
- Setiawan, D., Kabibullah, N., & Wadi, I. S. (2020). Penerapan Model Arcs (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Smk Muara Ilmu Depok". *Mozaic: Islam Nusantara*, 6(1), 61–78. <https://doi.org/10.47776/mozaic.v6i1.158>
- Simorangkir, R., Sinaga, R., Limbong, R., & Nazwa, Z. (2024). Analisis Penggunaan Media Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran Matematika DI Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 10. <https://doi.org/10.30742/tpd.v5i2.3444>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R &D*. Alfabeta.
- Suryani, A. (2023). *Digitalisasi Pendidikan: Transformasi Pembelajaran di Era Modern*. Gramedia Pustaka Utama.
- Yeni, D. F., Rahmatika, D., Muriani, M., & Armi Eka Putri, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Peserta didik. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 1(2), 93–102. <https://doi.org/10.55352/edu.v1i2.571>