

**Pengembangan Sumber Belajar MOOCs untuk Mata Pelajaran Ilmu
Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Negeri 6 Makassar**

(Anggita Saraswati¹), (Arnidah²), (Nurhikmah H³)

Departemen Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri
Makassar, Jl. AP Pettarani, Makassar, Indonesia

Alamat e-mail : (@unm.ac.id)

Alamat e-mail : gita.srswti21@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of variation in learning media for Social Studies (IPS) at SMP Negeri 6 Makassar, which impacts students' enthusiasm and engagement. The study aims to (1) identify the need for digital learning resources, (2) develop a design for a MOOCs product, and (3) evaluate the feasibility of the developed product. The research uses Research and Development (R&D) methods with the ADDIE model approach. The study was conducted at SMP Negeri 6 Makassar, involving grade VIII students, Social Studies teachers, and subject and media experts. Data were collected through questionnaires and documentation, with descriptive qualitative and quantitative data analysis. The results showed that (1) there is a high demand for interactive digital learning resources, supported by students' strong interest in quizzes and game-based media. (2) A MOOCs platform called "Pinisi Education" was designed, containing videos, infographics, discussion forums, and gamified quizzes. (3) The feasibility evaluation indicated that the product was considered "Very Valid" by subjects and media experts, and "Very Practical" by teachers and students in individual and small group trial phases. In conclusion, the developed MOOCs product is proven to be highly feasible and practical to support students' learning.

Keywords: MOOCs, Learning Media, Research and Development (R&D)

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya variasi media pembelajaran pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Makassar, yang berdampak pada kurangnya antusiasme peserta didik. Tujuan penelitian adalah untuk (1) mengidentifikasi kebutuhan sumber belajar digital, (2) menghasilkan desain produk MOOCs, dan (3) mengevaluasi kelayakan produk yang dikembangkan. Metode yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 6 Makassar, melibatkan peserta didik kelas VIII, guru IPS, serta ahli materi dan media. Data dikumpulkan melalui angket dan dokumentasi, dengan analisis data kualitatif dan kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat kebutuhan tinggi terhadap sumber belajar digital interaktif, didukung oleh minat peserta didik yang besar terhadap media berbasis kuis dan permainan. (2) Didesain platform MOOCs "Pinisi Education" yang memuat

video, infografik, forum diskusi, dan kuis gamifikasi. (3) Evaluasi kelayakan menunjukkan produk dinilai “Sangat Valid” oleh ahli materi dan media, serta “Sangat Praktis” oleh guru dan peserta didik. Kesimpulannya, produk MOOCs yang dikembangkan terbukti sangat layak dan praktis untuk mendukung pembelajaran peserta didik.

Kata Kunci: MOOCs, Media Pembelajaran, dan Pengembangan (R&D)

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan jenjang pendidikan formal antara Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) atau sederajat. Kurikulumnya dirancang untuk memperkuat dan mengembangkan pengetahuan dasar, dengan fokus pada mata pelajaran inti seperti matematika, IPA, IPS, bahasa Indonesia, dan bahasa asing. Selain itu, SMP juga menekankan pembentukan karakter, keterampilan sosial, dan sikap tanggung jawab. Salah satu mata pelajaran penting adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang mengintegrasikan geografi, ekonomi, sosiologi, dan sejarah melalui konsep ruang dan interaksi antarruang yang memengaruhi kehidupan manusia dalam berbagai aspek (Setiawan et al., 2021). Oleh karena itu, integrasi pembelajaran yang baik diperlukan

agar peserta didik mampu menguasai keterampilan yang relevan dengan perkembangan teknologi di era Revolusi Industri 4.0.

Perkembangan teknologi yang pesat membawa dampak besar terhadap dunia pendidikan. Guru dan peserta didik dituntut untuk mampu beradaptasi serta memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Integrasi teknologi memungkinkan terciptanya metode pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan fleksibel, sehingga kegiatan belajar tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu. Hal ini sejalan dengan pendapat (Ramli et al., 2021) yang menyatakan bahwa penerapan teknologi dalam pendidikan membuka peluang bagi terciptanya metode pembelajaran yang lebih menarik. Berbagai media digital seperti aplikasi pembelajaran dan platform online juga memperluas akses belajar, sehingga

proses pembelajaran dapat berlangsung tanpa harus tatap muka secara langsung (Syaadah et al., 2023).

Seiring perkembangan tersebut, media pembelajaran turut mengalami perubahan signifikan, salah satunya melalui e-learning. E-learning menjadi inovasi yang memungkinkan peserta didik tidak hanya memperoleh materi, tetapi juga mengembangkan potensi secara lebih luas (Shodiq & Zainiyati, 2020). Penggunaan e-learning memberikan berbagai keuntungan, seperti fleksibilitas waktu dan tempat, efisiensi biaya, serta mendorong kemandirian belajar. Selain itu, peserta didik dapat menyesuaikan gaya dan kecepatan belajar masing-masing, serta mengakses berbagai sumber informasi secara lebih luas untuk meningkatkan pemahaman (Haryadi et al., 2021).

Salah satu bentuk e-learning yang berkembang adalah Massive Open Online Courses (MOOCs). Menurut Khalid et al. (2021), MOOCs merupakan pengembangan dari cMOOCs yang menekankan aspek sosial dan pembelajaran mandiri. Model ini telah berkembang selama lebih dari satu dekade dan menjadi salah satu metode pembelajaran

modern yang populer secara global (Farhan et al., 2024). Secara sederhana, MOOCs adalah program pembelajaran daring yang dapat diakses oleh banyak peserta tanpa batasan, dengan materi yang umumnya disajikan dalam bentuk video serta dilengkapi dokumen pendukung (Oksatianti et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal pada Oktober 2024 terhadap 36 siswa kelas VIII.G di SMP Negeri 6 Makassar, diketahui bahwa 77,8% siswa telah memiliki smartphone dan 22,2% memiliki tablet atau laptop. Sebanyak 69,4% siswa cukup sering menggunakan sumber belajar online, namun 55,6% masih membutuhkan tambahan sumber belajar untuk meningkatkan pemahaman IPS. Hal ini juga diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru mata pelajaran yang menyatakan bahwa belum terdapat pengembangan sumber belajar digital terstruktur seperti MOOCs pada mata pelajaran IPS.

Oleh karena itu, pengembangan sumber belajar berbasis MOOCs diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik melalui materi yang interaktif dan fleksibel. Siswa dapat belajar secara

mandiri kapan saja dan di mana saja, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, dengan guru berperan sebagai fasilitator. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini difokuskan pada “Pengembangan Sumber Belajar MOOCs pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Makassar.”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 selama tiga bulan (Februari–Mei) di SMP Negeri 6 Makassar, dengan subjek penelitian siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada kebutuhan untuk memperoleh data yang akurat terkait berbagai permasalahan yang relevan untuk dikaji lebih lanjut.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan platform pembelajaran berbasis web yang memuat berbagai elemen pembelajaran, seperti materi, video pembelajaran, animasi, gambar, kuis interaktif, serta forum diskusi. Platform ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang mendukung proses belajar siswa baik di dalam maupun di luar kelas. Pengembangan

dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang dikemukakan oleh Reiser dan Molenda, yang meliputi lima tahap utama, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan sebagai dasar untuk mengkaji permasalahan secara komprehensif. Data yang baik diperoleh dari sumber yang jelas, valid, dan relevan sehingga mampu memberikan gambaran yang menyeluruh terhadap objek penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi angket dan dokumentasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tabel 1 . Results of Individual Trials of Student Media

Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	Total	Persentase
Responden 1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	65	96%
Responden 2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	67	99%
Responden 3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	65	96%
Responden 4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	56	82%
Responden 5	3	3	3	1	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	53	78%
RATA-RATA																		61.2	90%

Persentase

$$= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{306}{340} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 90\%$$

Berdasarkan hasil uji coba perorangan terhadap sumber belajar MOOCs yang melibatkan lima siswa, diperoleh persentase kepraktisan sebesar 90%. Hasil ini menunjukkan bahwa sumber belajar tersebut termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Hal ini menandakan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa serta mudah digunakan dalam mendukung pembelajaran IPS. Selain itu, sumber belajar ini mampu membantu siswa memahami materi secara mandiri, menarik digunakan, dan memudahkan akses informasi pembelajaran digital. Dengan demikian, MOOCs dinyatakan layak dan sangat praktis untuk diterapkan pada pembelajaran di tingkat SMP.

Tabel 2 Individual Trial Results of the Student Guide

Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	Total	Persentase
Responden 1	4	4	4	4	4	4	4	4	32	100%
Responden 2	3	3	4	3	3	4	3	3	26	81%
Responden 3	3	3	4	3	3	3	3	3	25	78%
Responden 4	4	4	4	3	4	4	4	4	31	97%
Responden 5	4	3	3	3	4	4	3	3	27	84%
RATA-RATA									28.2	88%

Persentase

$$= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{141}{160} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 88\%$$

Berdasarkan hasil uji coba perorangan terhadap panduan penggunaan sumber belajar MOOCs, diperoleh skor rata-rata sebesar 28,2 dengan tingkat kepraktisan 88%. Berdasarkan kriteria penilaian, nilai tersebut termasuk dalam kategori “sangat praktis”, yang menunjukkan bahwa panduan mudah dipahami dan efektif digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, panduan penggunaan MOOCs dinyatakan sangat praktis untuk mendukung pembelajaran IPS di tingkat SMP.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa di SMP Negeri 6 Makassar memiliki kesiapan digital yang tinggi. Sebanyak 77,8% siswa menggunakan smartphone sebagai perangkat utama belajar dan 86,1% memiliki akses internet di rumah. Seluruh siswa (100%) telah familiar dengan teknologi, dan 97,2% menyatakan pembelajaran digital menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa siap secara teknis dan mental dalam menerima inovasi pembelajaran

digital. Namun, tantangan utama yang dihadapi adalah koneksi internet yang tidak stabil, dengan 61,1% siswa menyatakan hal tersebut sebagai kendala terbesar. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Muñoz-Najar et al., 2021) yang menyoroti kesenjangan infrastruktur digital di Indonesia. Oleh karena itu, pengembangan platform “Pinisi Education” perlu dirancang fleksibel dan hemat data.

Analisis kebutuhan juga menunjukkan bahwa 50% siswa lebih memilih kuis online sebagai media pembelajaran paling efektif, dibandingkan video (5,6%) dan PowerPoint (8,3%). Hal ini menunjukkan bahwa siswa cenderung menyukai pembelajaran interaktif daripada pasif. Temuan ini didukung oleh penelitian (Nurhikmah et al., 2025) yang menyatakan bahwa siswa SMP lebih tertarik pada pembelajaran interaktif seperti gamifikasi. Preferensi ini selaras dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran merupakan proses aktif dalam membangun pengetahuan.

Proses desain diawali dengan pembuatan storyboard yang rinci untuk menggambarkan alur dan interaksi dalam platform MOOC. Struktur pembelajaran dirancang

konsisten pada setiap sesi (pendahuluan, forum, materi, kuis, dan evaluasi), yang bertujuan untuk mengurangi beban kognitif siswa (Darby, F., & Lang, 2019). Selain itu, desain platform juga mengacu pada teori pembelajaran, seperti penggunaan peta konsep (kognitivisme), forum diskusi (konstruktivisme), serta kuis interaktif berbasis Wordwall yang menerapkan prinsip gamifikasi dan behaviorisme. Dari sisi teknologi, pengembangan platform memanfaatkan Moodle sebagai sistem utama karena bersifat open-source dan banyak digunakan di institusi pendidikan (Syah, 2020). Fitur bawaan Moodle seperti forum, kuis, dan manajemen tugas mendukung kebutuhan pembelajaran, sementara Canva dan Wordwall digunakan untuk memperkaya media visual dan interaktif. Pendekatan ini sejalan dengan temuan (Nurhikmah et al., 2025) bahwa MOOCs mampu mengintegrasikan berbagai jenis media dalam satu platform yang fleksibel.

Uji coba dilakukan pada 19–23 Mei 2025 untuk melihat interaksi siswa dengan platform. Pada uji coba perorangan (5 siswa), panduan penggunaan memperoleh skor

kepraktisan 88% dan platform 90%, menunjukkan kemudahan penggunaan dan navigasi yang intuitif. Pada uji kelompok kecil (15 siswa), skor kepraktisan tetap tinggi yaitu 87%, yang menunjukkan bahwa platform efektif digunakan baik secara mandiri maupun kolaboratif. Secara keseluruhan, platform “Pinisi Education” termasuk kategori “sangat praktis”, mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Respon guru IPS juga menunjukkan hasil yang sangat positif, di mana panduan penggunaan memperoleh skor 94% dan platform mencapai 99%. Hal ini menunjukkan bahwa platform tidak hanya menarik bagi siswa, tetapi juga efektif dan efisien sebagai media pembelajaran bagi guru. Platform ini dinilai mampu mempermudah alur pembelajaran, meningkatkan efektivitas, serta menyajikan materi secara lebih menarik.

Pengembangan MOOCs ini bertujuan untuk memudahkan siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Makassar dalam mengakses materi IPS secara fleksibel dan efisien. Platform ini menjawab kebutuhan akan sumber

belajar tambahan berbasis teknologi yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Meskipun fasilitas digital sudah memadai, pemanfaatannya belum optimal. Dengan adanya MOOCs, siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja, sehingga mendorong kemandirian, keaktifan, serta tanggung jawab dalam proses belajar. Selain itu, platform ini juga memperluas akses pendidikan dan mengintegrasikan kebiasaan digital siswa ke dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa :

1. Siswa kelas VIII di SMP Negeri 6 Makassar sangat membutuhkan sumber belajar IPS berbasis MOOCs. Mereka memiliki kesiapan dalam penggunaan perangkat digital serta antusias terhadap pembelajaran online yang interaktif dan fleksibel. Guru juga menilai MOOCs sebagai solusi untuk membantu siswa belajar secara mandiri dan lebih fleksibel.
2. Platform MOOCs dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan storyboard,

pengembangan website, uji coba perorangan dan kelompok kecil, serta evaluasi kevalidan dan kepraktisan. Platform ini dirancang sesuai karakteristik siswa dan kurikulum IPS, serta dilengkapi dengan materi interaktif seperti video, kuis, forum diskusi, dan infografis.

3. Hasil validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan bahwa MOOCs berada pada kategori “sangat valid” dan layak digunakan tanpa revisi besar. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan kategori “sangat praktis”, sehingga mudah digunakan baik untuk pembelajaran mandiri maupun terstruktur, serta mampu membantu pemahaman siswa, meningkatkan ketertarikan belajar, dan mendukung peran guru dalam proses pembelajaran.

4.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka ditulis mengacu kepada standar APA 6th dengan panduan sebagai berikut :

Artikel in Press :

Darby, F., & Lang, J. M. (2019). Small teaching online: Applying learning science in online classes. *Hungarian Educational Research Journal*, 10(4), 19–422. <https://doi.org/10.1556/063.2020.00039>

Farhan, AA, Rizkia, A., Budi, HR,

Ropik, IA, Ghazi, S., Firly, N., & Indonesia, UP (2024). *Hipkin Journal of Educational Research*. 1(1), 49–60.

Haryadi, R., Nuraini, H., & Kansaa, A. (2021). The Effect of E-Learning Media on Student Learning Outcomes. *AtTàlim: Journal of Education*, 7(1), 2548–4419.

Muñoz-Najar, A., Gilberto, A., Hasan, A., Cobo, C., Azevedo, J.P., & Akmal, M. (2021). Remote Learning During COVID-19: Lessons from Today, Principles for Tomorrow. *Reports*, 1(1), 62.

Nurhikmah, H., Arfandi, A., Febriati, F., Azis, I., Al, I., Malik, F., & Makassar, UN (2025). *Curriculum Innovation*. 22(1), 263–276.

Oksatianti, BR, Risdianto, E., & Mayub, A. (2022). DEVELOPING MOOC-BASED ONLINE LEARNING TO IMPROVE STUDENTS' LEARNING MOTIVATION ON TEMPERATURE AND HEAT. *Amplitudo: Journal of Physics Science and Learning*, 1(2), 174–181.

<https://doi.org/10.33369/ajipf.1.2.174-181>

Ramli, Malik, A., H, N., Pattaufi, & Bena, BAN (2021). AI in Education: Media Development Training for More Effective Junior High School Teachers. *CARADDE: Journal of Community Service*, 2.

Setiawan, Iwan and Dedi Puryadi, Dedi Puryadi and Suciati, Suciati and Mushlih, A. (2021). *Social studies for grade VIII*.

- Shodiq, IJ, & Zainiyati, HS (2020). Utilization of E-Learning Media Using WhatsApp as a Solution Amidst the Spread of Covid-19 at MI Nurulhuda Jelu. *Al-Insyiroh: Journal of Islamic Studies*, 6(2), 144–159.
<https://doi.org/10.35309/alinsyiroh.v6i2.3946>
- Syaadah, R., Ary, MHAA, Silitonga, N., & Rangkuty, SF (2023). Formal Education, Non-Formal Education, and Informal Education. *Pema (Journal of Education and Community Service)*, 2(2), 125–131.
<https://doi.org/10.56832/pema.v2i2.298>
- Shah, RH (2020). Five E-Learning for Education in Indonesia. 440(Icobl 2019), 48–52.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.200521.010>