

## **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ANDROID MENGENAL TEKS BERITA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA**

**Christian Abiel Eliezer Mulyono<sup>1)</sup>, Haryanto<sup>2)</sup>**

<sup>1)</sup> Mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta

<sup>2)</sup> Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta

e-mail: christianabel99@gmail.com, haryanto\_tp@uny.ac.id

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kualitas validasi produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis android mengenal teks berita (EKSITA) dilihat dari aspek kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Prambanan Klaten. Penelitian ini termasuk dalam pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), dengan menggunakan model yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel & Semmel yaitu model 4D (*Four-D*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang dihasilkan “Valid” untuk digunakan sebagai media pembelajaran oleh siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Prambanan Klaten. Dilihat dari aspek kelayakan, produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan secara keseluruhan mendapatkan rata-rata skor 4,77 (Sangat Layak) oleh ahli materi dan 4,56 (Sangat Layak) oleh ahli media. Sedangkan dari aspek kepraktisan, produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan mendapatkan rata-rata skor 4,6 (Sangat Praktis) oleh guru, 4,04 (Praktis) pada saat uji coba lapangan terbatas, dan 4,22 (Sangat Praktis) pada saat uji coba lapangan operasional. Selain itu, jika dilihat dari aspek keefektifan, produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 11,4. Hal tersebut dilihat dari perbandingan antara hasil *pre-test* dengan rata-rata nilai 70,6 dan hasil *post-test* dengan rata-rata nilai 82,0.

**Kata Kunci:** *multimedia pembelajaran interaktif, bahasa Indonesia, teks berita*

### **DEVELOPMENT OF ANDROID INTERACTIVE LEARNING MULTIMEDIA ABOUT NEWS TEXTS IN INDONESIAN SUBJECTS**

**Abstract:** *This study aimed to find out qualities of validation of android-based interactive learning multimedia products to know news texts (EKSITA) in aspects of feasibility, practicality, and effectiveness to improve the learning outcomes for 8th grade students at State of Junior High School 1 Prambanan Klaten. This research is included in the research and development approach, using the model proposed by Thiagarajan, Semmel & Semmel, namely the 4D (Four-D) model. However, this study used only three stages consisting of define, design, and develop. The results showed that the interactive learning multimedia produced was "Valid" to be used as a learning medium by 8th grade students at State of Junior High School 1 Prambanan Klaten. From the feasibility aspect, the interactive learning multimedia product developed as a whole got an average score of 4.77 (Very Feasible) by material experts and 4.56 (Very Feasible) by media experts. Meanwhile, from the practical aspect, the interactive learning multimedia product developed got an average score of 4.6 (Very Practical) by the teacher, 4.04 (Practical) during limited field trials, and 4.22 (Very Practical) during operational field trials. Besides that, the side of view of the effectiveness aspect, multimedia products developed interactive learning could improve student learning outcomes of 11.4. This could be seen from the comparison between the results of the pre-test with an average value of 70.6 and the results of the post-test with an average value of 82.0.*

**Keywords:** *interactive learning multimedia, Indonesian, news text*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang memegang peranan sangat penting dalam memajukan kualitas suatu bangsa. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan yang berkualitas diperoleh melalui proses pembelajaran yang melibatkan berbagai komponen pendidikan, seperti pendidik, peserta didik, tujuan pendidikan, lingkungan pendidikan, alat pendidikan, dan lain-lain.

Pada umumnya, proses pembelajaran yang berlangsung pada sektor pendidikan dilakukan secara tatap muka antara guru dengan peserta didik di dalam kelas (pembelajaran konvensional). Akan tetapi, karena adanya pandemi covid-19 yang melanda berbagai negara termasuk Indonesia membuat proses pembelajaran di sekolah ikut terkena dampaknya. Sekolah-sekolah yang ada pada akhirnya harus terpaksa melaksanakan proses pembelajaran secara jarak jauh atau daring (dalam jaringan). Hal tersebut mulai berlaku sejak Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19) pada tanggal 24 Maret 2020.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik sering kali ditemukan berbagai permasalahan, tak terkecuali kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara jarak jauh atau daring (dalam jaringan). Permasalahan yang

muncul diantaranya yaitu kurang tepatnya metode yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran secara jarak jauh, keterbatasan penguasaan teknologi informasi oleh guru dan peserta didik, sarana dan prasarana yang kurang memadai, akses internet yang terbatas, serta komunikasi antara guru, peserta didik, dan orang tua siswa yang belum berjalan dengan baik. Permasalahan pembelajaran yang muncul dari peserta didik (internal) merupakan suatu hal yang tidak kalah penting karena menentukan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Surya (2014: 7-9), menyatakan bahwa gangguan belajar yang datang dari dalam diri sendiri ini bisa berasal dari gangguan fisik dan psikis. Gangguan tersebut, antara lain: 1) gangguan kesehatan jasmani; 2) timbulnya perasaan negatif, seperti gelisah, tertekan, marah, khawatir, takut, benci, dan dendam; 3) lemahnya minat dan motivasi pada pelajaran; 4) bersifat pasif dalam belajar; dan 5) tidak memiliki kecakapan dalam cara-cara belajar yang baik.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang dapat diterapkan untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari, tetapi sering kali kurang diminati oleh siswa karena dianggap mudah untuk dipelajari. Anggapan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia itu mudah seharusnya segera diluruskan, mengingat salah satu tujuan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu agar siswa memiliki keterampilan dalam berbahasa yang dapat berpengaruh terhadap keterampilan siswa di bidang yang lainnya. Hal tersebut didukung oleh pernyataan Sujinah (2020: 259), dimana salah satu wali siswa berpendapat bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia dianggap mudah sehingga tidak perlu mengikuti les privat atau bimbingan belajar. Aspek keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, meliputi aspek membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Keempat aspek tersebut tidak hanya bersifat hafalan dan pemahaman, tetapi juga

tersusun atas materi yang bersifat linguistik, kompleks serta memerlukan analisis dan penerapan. Hal tersebut membuat guru harus lebih cermat untuk memilih metode pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai ketika diterapkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 11 Februari 2021 di SMP Negeri 1 Prambanan Klaten, diketahui bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dilakukan secara jarak jauh (daring) dengan menggunakan *google classroom* dan *google form* sebagai sarana dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia hanya mengacu pada *powerpoint*, serta modul dan buku teks dalam bentuk cetak maupun elektronik yang dapat diunduh melalui *google classroom*. Sedangkan *google form* digunakan untuk pengerjaan tugas dan pelaksanaan ujian. Akses internet dan fasilitas yang dimiliki oleh siswa menjadi kendala dalam proses pembelajaran karena kebanyakan siswa cenderung memiliki *smartphone* dibandingkan komputer atau laptop. Selain itu, *smartphone* yang dimiliki oleh siswa jarang digunakan sebagai alat belajar yang efektif dalam proses pembelajaran.

Ibu Rini selaku guru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menjelaskan bahwa pada materi teks berita siswa merasa kesulitan dalam memahami, menganalisis dan menemukan unsur 5W1H yang ada pada suatu berita. Siswa juga sering kali mengabaikan kaidah-kaidah kebahasaan pada teks berita, sehingga siswa kebingungan dalam menyusun struktur kalimat yang baik dan benar. Masalah lainnya yang terjadi di lapangan yaitu masih minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Penggunaan *powerpoint* belum dimanfaatkan dengan maksimal dalam proses pembelajaran, guru hanya menggunakan *template* yang ada di internet dan memin-dahkan isi materi atau tulisan yang ada pada buku ke dalam *powerpoint*. Selain itu, metode yang

digunakan oleh guru dalam penyampaian materi kurang bervariasi seperti metode ceramah dan pemberian tugas saja. Hal tersebut mengakibatkan siswa merasa bosan dan tidak memiliki minat atau motivasi untuk belajar. Belum tersedianya media pembelajaran yang bersifat interaktif juga mempengaruhi minat belajar siswa. Padahal materi teks berita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu materi yang cukup penting dan sering diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan di atas yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mempermudah guru dalam mengajar dan dapat memunculkan minat atau motivasi siswa untuk belajar. Setiap siswa tentunya memiliki karakteristik dan gaya belajar yang berbeda-beda seperti, gaya belajar visual, gaya belajar auditori, dan gaya belajar kinestetik. Adanya perbedaan karakteristik dan gaya belajar yang dimiliki oleh siswa membuat guru kesulitan dalam menentukan dan memilih media pembelajaran yang tepat. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memfasilitasi siswa dengan karakteristik dan gaya belajar yang berbeda-beda adalah media pembelajaran modern berbasis teknologi. Media pembelajaran modern berbasis teknologi menyediakan berbagai elemen media yang dapat disesuaikan dengan karakteristik dan gaya belajar siswa.

Multimedia pembelajaran interaktif merupakan salah satu contoh media pembelajaran modern berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam proses penyampaian informasi atau pesan agar pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Daryanto (2010: 53), mengungkapkan bahwa karakteristik multimedia pembelajaran yaitu memiliki lebih dari satu media yang konvergen, bersifat interaktif, dan bersifat mandiri.

Berbagai gabungan elemen media yang ada pada multimedia pembelajaran interaktif akan membantu siswa dalam memahami materi, karena siswa dapat menggunakan berbagai macam indera yang dimiliki.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti melihat kebutuhan siswa terhadap perlunya suatu pembelajaran yang inovatif dan bervariasi khususnya pada materi teks berita dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu bentuk teknologi yang sering digunakan dan paling dekat dalam kehidupan manusia saat ini adalah *smartphone* android. *Smartphone* android cenderung lebih diminati oleh berbagai kalangan masyarakat umum karena harganya yang relatif murah, serta terdapat berbagai aplikasi dan *game* gratis yang dapat diunduh. Pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android dapat dijadikan suatu inovasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia agar siswa dapat belajar mandiri secara praktis dimanapun dan kapanpun. Dengan mengembangkan multi-media pembelajaran interaktif berbasis android yang layak digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi teks berita diharapkan dapat membantu dan meningkatkan kemampuan serta minat siswa Sekolah Menengah Pertama dalam proses pembelajaran.

## **METODE**

### **Model Pengembangan**

Penelitian ini termasuk dalam pendekatan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2013: 297), penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan pengembangan produk multimedia pembelajaran mengacu pada model penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel & Semmel yaitu model 4D (*Four-D*). Model ini dibagi kedalam empat tahap, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan

*disseminate* (Thiagarajan, Semmel & Semmel, 1974: 5).

### **Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini hanya menggunakan tiga tahap dari empat tahap yang ada. Tahap *define* (pendefinisian) yang terdiri atas *front-end analysis*, *learner analysis*, *task analysis*, *concept analysis*, dan *specifying instructional objectives*. Tahap *design* (perencanaan) yang terdiri atas *constructing criterion-referenced test*, *media selection*, *format selection*, dan *initial design*. Tahap *develop* (pengembangan) dilakukan dengan melalui kegiatan validasi oleh ahli materi dan ahli media kemudian dilanjutkan dengan kegiatan uji coba lapangan oleh guru dan siswa.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian dilaksanakan mulai dari bulan Februari sampai Juli 2021, bertempat di SMP Negeri 1 Prambanan Klaten.

### **Subjek Penelitian**

Subjek uji coba produk dalam penelitian ini terdiri dari salah satu guru bahasa Indonesia, 5 siswa kelas VIII pada saat uji coba lapangan terbatas, dan 17 siswa pada saat uji coba lapangan operasional kelas VIII di SMP Negeri 1 Prambanan Klaten.

### **Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari kegiatan observasi, wawancara, skala, dokumentasi, dan tes. Sedangkan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain:

1. Lembar Observasi  
Digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang dilakukan secara bersamaan dengan kegiatan wawancara.
2. Pedoman Wawancara  
Digunakan sebagai acuan dalam menganalisis kebutuhan yang diperlukan dalam proses pembelajaran yang dilakukan melalui sesi wawancara dengan guru.
3. Skala Kelayakan oleh Ahli Materi  
Digunakan untuk memperoleh data berupa

kelayakan produk multimedia yang ditinjau dari aspek pembelajaran dan materi.

4. Skala Kelayakan oleh Ahli Media  
Digunakan untuk memperoleh data berupa kelayakan produk multimedia yang ditinjau dari aspek tampilan dan pemrograman.
5. Skala Kepraktisan oleh Guru  
Digunakan untuk memperoleh data berupa respon guru terhadap kepraktisan dalam menggunakan produk multimedia yang dikembangkan.
6. Skala Kepraktisan oleh Siswa  
Digunakan untuk memperoleh data berupa respon siswa terhadap kepraktisan dalam menggunakan produk multimedia yang dikembangkan.
7. *Checklist* (Daftar Cek)  
Respon ahli materi, ahli materi, guru, dan siswa diukur menggunakan skala likert yang berbentuk *checklist* (✓). Alternatif jawaban yang ada pada *checklist* kemudian diberi skor agar dapat dihitung, sehingga menghasilkan data kuantitatif.
8. Tes Hasil Belajar  
Digunakan untuk memperoleh data berupa hasil belajar siswa sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) menggunakan produk multimedia. Hasil belajar siswa nantinya digunakan untuk melihat keefektifan produk multimedia yang dikembangkan.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh dalam penelitian ini diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari masukan-masukan yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, guru, dan siswa sebagai subjek uji coba yang digunakan sebagai acuan dalam memperbaiki multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui skor pada instrumen yang selanjutnya dikonversikan menjadi data kualitatif dengan skala 5 (skala *likert*). Hal tersebut dilakukan untuk melihat kualitas produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Konversi

skor mengacu pada kriteria yang dikembangkan oleh Widoyoko (2010: 238).

Tabel 1. Kriteria Konversi Skor

Rarata Skor	Kriteria
$X > 4,2$	Sangat Layak/Praktis
$3,4 < X \leq 4,2$	Layak/Praktis
$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup Layak/Praktis
$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang Layak/Praktis
$X \leq 1,8$	Sangat Kurang Layak/Praktis

Produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat dikatakan layak dan praktis untuk digunakan apabila dalam analisis data yang dihasilkan minimal termasuk dalam kriteria “Layak/Praktis”. Apabila analisis yang dihasilkan berada di bawah kriteria “Layak/Praktis”, maka produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan perlu direvisi.

Setelah produk multimedia pembelajaran interaktif dinilai layak dan praktis untuk digunakan, selanjutnya uji hasil belajar dilakukan untuk melihat keefektifan dari produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Uji hasil belajar siswa menggunakan rancangan *pre-experimental* dengan bentuk *one-group pretest-posttest design*, di mana tes berupa soal pilihan ganda yang dilakukan sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) menggunakan produk multimedia pembelajaran interaktif. Hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dilakukan perbandingan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar yang dialami oleh siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Pengembangan Produk

Hasil dalam penelitian ini yaitu sebuah media pembelajaran berupa produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis android pada materi teks berita. Penelitian ini mengacu pada model 4D (*Four-D*), akan tetapi tahap yang digunakan hanya sampai pada tahapan ketiga atau *develop* (pengembangan). Berikut penjelasan kegiatan penelitian yang dilakukan berdasarkan tahapan model 4D (*Four-D*).

**Tahap *define* (pendefinisian)** dilakukan untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Data tersebut diperoleh melalui observasi dan wawancara yang kemudian dianalisis secara deskriptif. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam tahap pendefinisian adalah sebagai berikut.

#### 1. *Front-End Analysis*

Pengumpulan informasi terkait kebutuhan yang diperlukan dalam proses pembelajaran diperoleh melalui observasi lapangan dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 11 Februari 2021. Observasi lapangan dilakukan di SMP Negeri 1 Prambanan Klaten, sedangkan wawancara dilakukan bersama Ibu Rini selaku guru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, maka diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut.

- a. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi tentang teks berita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- b. Masih minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi siswa dan kurangnya variasi metode yang digunakan oleh guru.
- c. *Smartphone* yang dimiliki oleh siswa jarang digunakan sebagai alat belajar yang efektif dalam proses pembelajaran.

#### 2. *Learner Analysis*

Usia rata-rata siswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah sekitar 13-14 tahun. Menurut Piaget dalam Nurgiyantoro (2005: 200-203), anak dalam kelompok usia tersebut dalam perkembangan kognitif berada pada tahap operasional formal (usia 11 atau 12 tahun ke atas). Pada tahap tersebut, siswa sudah mampu berpikir secara abstrak, ilmiah, dan teoritis. Selain itu, siswa sudah mampu memecahkan masalah secara logis. Akan tetapi, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama Ibu Rini selaku guru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan

dalam memahami materi tentang teks berita.

#### 3. *Task Analysis*

Analisis tugas dilakukan untuk mengidentifikasi keterampilan utama yang akan diperoleh selama menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Tugas yang akan dikerjakan oleh siswa dalam multimedia pembelajaran interaktif mencakup semua indikator yang harus dicapai dan disusun secara menarik dan interaktif.

#### 4. *Concept Analysis*

Analisis konsep dilakukan untuk menentukan materi ajar yang akan dimasukkan ke dalam multimedia pembelajaran interaktif. Dalam penelitian ini, materi yang akan disajikan yaitu materi teks berita yang disusun secara sistematis, terencana, dan rasional sesuai dengan kompetensi yang tercantum dalam kurikulum yang sedang berlaku.

#### 5. *Specifying Instructional Objectives*

Perumusan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui multimedia pembelajaran interaktif dilakukan berdasarkan identifikasi dari analisis tugas dan analisis konsep materi yang telah dilakukan pada kegiatan sebelumnya.

**Tahap *design* (perencanaan)** dilakukan untuk menyiapkan atau merancang multimedia pembelajaran interaktif yang masih berupa prototipe sesuai dengan data-data yang sudah diperoleh dalam tahap *define* (pendefinisian). Kegiatan yang harus dilakukan dalam tahap perencanaan, antara lain:

#### 1. *Constructing Criterion-Referenced Test*

Merupakan langkah awal yang menghubungkan antara tahap *define* dan *design*. Kegiatan ini dapat digunakan untuk memeriksa kualitas dari media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Selain itu, penyusunan sebuah tes harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Penelitian ini menggunakan skala penilaian dan tes. Skala penilaian digunakan untuk menentukan kelayakan dan kepraktisan dari multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan, sedangkan

tes yang berupa *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk menentukan keefektifan dari multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

## 2. Media Selection

Media pembelajaran dalam penelitian ini berupa multimedia pembelajaran interaktif mengenai teks berita berbentuk aplikasi dengan format .apk (android). Pemilihan media tersebut dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang ada pada tahap *define* (pendefinisian). Program/*software* yang digunakan untuk membuat sebuah multimedia pembelajaran interaktif yaitu *Unity 2018*, sedangkan untuk pembuatan gambar ilustrasi dibantu dengan menggunakan program/*software* *Corel Draw 2018*.

## 3. Format Selection

Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan model tutorial dan *games*. Model tutorial dan *games* dianggap paling sesuai karena dalam model tutorial materi disajikan secara bertahap dan dilengkapi dengan soal evaluasi berbentuk pilihan ganda sehingga mempermudah siswa dalam memahami suatu konsep materi. Sedangkan model *games* diterapkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, di mana siswa dapat menerapkan semua pengalaman belajarnya dan memecahkan suatu masalah yang ada. Dengan demikian siswa tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar.

## 4. Initial Design

Merupakan kegiatan dalam merancang desain awal dari multimedia pembelajaran interaktif. Proses perancangan terdiri dari perencanaan isi dan produksi. Perancangan isi merupakan proses penyusunan konten sebelum di-masukkan ke dalam multimedia pembelajaran interaktif. Penyusunan konten dilakukan berdasarkan diagram alir (*flow-chart*) dan *storyboard*. Sedangkan produksi berupa proses pembuatan multimedia pembelajaran interaktif berdasarkan rancangan isi yang telah dibuat dan disusun.

## Tahap develop (pengembangan)

dilakukan untuk memperbaiki prototipe atau rancangan awal dari multimedia pembelajaran interaktif yang telah disusun sesuai dengan masukan dan saran dari para ahli, guru dan data hasil uji coba. Perbaikan tersebut dilakukan untuk menghasilkan produk akhir multimedia pembelajaran interaktif yang layak, praktis, dan efektif untuk digunakan. Berikut merupakan hasil dari validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, penilaian guru, serta siswa.

### 1. Validasi Ahli Materi

Ahli materi yang memvalidasi multimedia pembelajaran interaktif dalam penelitian ini yaitu Bapak Setyawan Pujiono, S.Pd., M.Pd. yang merupakan salah satu dosen dari Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS UNY. Validasi oleh ahli materi dilakukan sebanyak dua tahap, yaitu pada tanggal 15 Juni 2021 dan 18 Juni 2021 secara daring (dalam jaringan). Hasil dari validasi yang dilakukan oleh ahli materi pada tahap pertama adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I

No	Indikator	Skor	Kategori
<b>Pembelajaran</b>			
1	Kejelasan judul program atau aplikasi	4	Layak
2	Kejelasan sasaran pengguna	5	Sangat Layak
3	Kejelasan tujuan pembelajaran	5	Sangat Layak
4	Kemenarikan penyajian materi	4	Layak
5	Kesesuaian umpan balik ( <i>feedback</i> ) terhadap respon siswa dengan materi	5	Sangat Layak
<b>Isi/Materi</b>			
6	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	Sangat Layak
7	Keluasan dan kedalaman isi materi	4	Layak
8	Keruntutan penyajian materi	4	Layak
9	Kebenaran dan keakuratan isi materi	5	Sangat Layak
10	Kejelasan isi materi	4	Layak
11	Kebenaran tata bahasa yang digunakan	5	Sangat Layak

12	Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna	4	Layak
13	Kesesuaian soal latihan dengan materi	4	Layak
<b>Jumlah</b>		<b>58</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>4,46</b>	
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Layak</b>	

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi pada tahap pertama, diperoleh jumlah skor 58 dengan rata-rata skor 4,46 dan termasuk dalam kategori “**Sangat Layak**”. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan sudah layak untuk diujicobakan di lapangan, akan tetapi ahli materi memberikan beberapa masukan dan saran sehingga multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan harus mengalami beberapa perbaikan atau revisi.

Setelah mengalami beberapa perbaikan sesuai dengan masukan dan saran dari ahli materi, multimedia pembelajaran interaktif kembali divalidasi. Hasil dari validasi yang dilakukan oleh ahli materi pada tahap kedua adalah sebagai berikut.

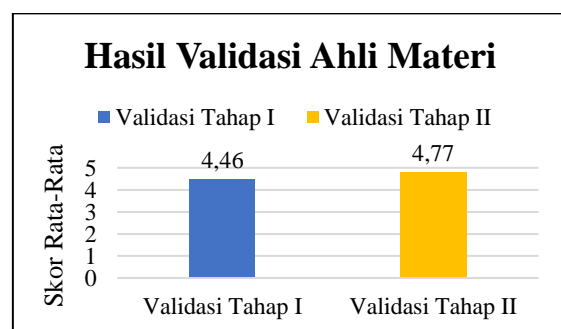
Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

No	Indikator	Skor	Kategori
<b>Pembelajaran</b>			
1	Kejelasan judul program atau aplikasi	5	Sangat Layak
2	Kejelasan sasaran pengguna	5	Sangat Layak
3	Kejelasan tujuan pembelajaran	5	Sangat Layak
4	Kemenerikan penyajian materi	4	Layak
5	Kesesuaian umpan balik ( <i>feedback</i> ) terhadap respon siswa dengan materi	5	Sangat Layak
<b>Isi/Materi</b>			
6	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	Sangat Layak
7	Keluasan dan kedalaman isi materi	4	Sangat Layak
8	Keruntutan penyajian materi	5	Layak
9	Kebenaran dan keakuratan isi materi	5	Sangat Layak
10	Kejelasan isi materi	5	Sangat Layak

11	Kebenaran tata bahasa yang digunakan	5	Sangat Layak
12	Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna	4	Layak
13	Kesesuaian soal latihan dengan materi	5	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>		<b>62</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>4,77</b>	
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Layak</b>	

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi pada tahap kedua, diperoleh jumlah skor 62 dengan rata-rata skor 4,77 dan termasuk dalam kategori “**Sangat Layak**”. Pada validasi materi tahap kedua, ahli materi menyatakan bahwa materi yang ada pada multimedia pembelajaran interaktif sudah lengkap dan baik sehingga layak untuk diujicobakan di lapangan.

Secara keseluruhan, hasil validasi materi yang dilakukan dalam dua tahap menunjukkan hasil rata-rata skor yang berbeda, akan tetapi masih dalam kategori yang sama yaitu “**Sangat Layak**”. Tingkat kelayakan multimedia pembelajaran interaktif mengalami sedikit peningkatan di tahap yang kedua. Gambaran hasil validasi materi pada kedua tahap yang telah dilakukan adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi

## 2. Validasi Ahli Media

Ahli media yang memvalidasi multimedia pembelajaran interaktif dalam penelitian ini yaitu Ibu Dian Wahyuningsih, M.Pd. yang merupakan salah satu dosen dari Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNY. Validasi oleh ahli media dilakukan sebanyak dua tahap, yaitu



pada tanggal 16 Juni 2021 dan 18 Juni 2021. Tahap pertama dilakukan secara tatap muka, sedangkan tahap kedua dilakukan secara daring (dalam jaringan). Hasil dari validasi yang dilakukan oleh ahli media pada tahap pertama adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

No	Indikator	Skor	Kategori
<b>Tampilan</b>			
1	Proporsi <i>layout</i> (tata letak teks dan gambar)	5	Sangat Layak
2	Kesesuaian pemilihan jenis <i>font</i>	4	Layak
3	Kesesuaian pemilihan ukuran <i>font</i>	3	Cukup Layak
4	Kualitas gambar yang digunakan	4	Layak
5	Kesesuaian gambar yang digunakan	5	Sangat Layak
6	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	4	Layak
7	Kesesuaian animasi yang digunakan	4	Layak
8	Kesesuaian musik pengiring yang digunakan	4	Layak
9	Kualitas video dan audio yang digunakan	5	Sangat Layak
10	Kemenarikan desain tombol navigasi	4	Layak
11	Konsistensi tombol navigasi	4	Layak
<b>Pemrograman</b>			
12	Kelancaran pemakaian program atau aplikasi	5	Sangat Layak
13	Ketepatan fungsi tombol navigasi	4	Layak
14	Ketepatan suara tombol navigasi	4	Layak
15	Kemudahan pengaturan musik pengiring	5	Sangat Layak
16	Kemudahan keluar dari program atau aplikasi	5	Sangat Layak
<b>Jumlah Rata-rata Kategori</b>		<b>69</b> <b>4,31</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media pada tahap pertama, diperoleh jumlah skor 69 dengan rata-rata skor 4,31 dan termasuk dalam kategori “**Sangat Layak**”. Terdapat beberapa masukan dan saran yang diberikan oleh ahli media sehingga multimedia pembelajaran inter-aktif yang dikembangkan harus mengalami beberapa

perbaikan.

Setelah mengalami beberapa perbaikan sesuai dengan masukan dan saran dari ahli media, multimedia pembelajaran interaktif kembali divalidasi oleh ahli media. Hasil dari validasi yang dilakukan oleh ahli media pada tahap kedua adalah sebagai berikut.

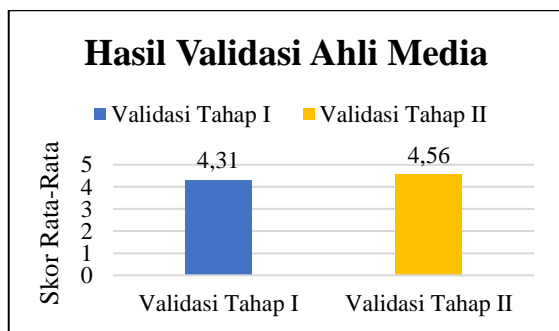
Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media Tahap II

No	Indikator	Skor	Kategori
<b>Tampilan</b>			
1	Proporsi <i>layout</i> (tata letak teks dan gambar)	5	Sangat Layak
2	Kesesuaian pemilihan jenis <i>font</i>	4	Layak
3	Kesesuaian pemilihan ukuran <i>font</i>	4	Layak
4	Kualitas gambar yang digunakan	5	Sangat Layak
5	Kesesuaian gambar yang digunakan	5	Sangat Layak
6	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	4	Layak
7	Kesesuaian animasi yang digunakan	4	Layak
8	Kesesuaian musik pengiring yang digunakan	4	Layak
9	Kualitas video dan audio yang digunakan	5	Sangat Layak
10	Kemenarikan desain tombol navigasi	4	Layak
11	Konsistensi tombol navigasi	5	Sangat Layak
<b>Pemrograman</b>			
12	Kelancaran pemakaian program atau aplikasi	5	Sangat Layak
13	Ketepatan fungsi tombol navigasi	5	Sangat Layak
14	Ketepatan suara tombol navigasi	4	Layak
15	Kemudahan pengaturan musik pengiring	5	Sangat Layak
16	Kemudahan keluar dari program atau aplikasi	5	Sangat Layak
<b>Jumlah Rata-rata Kategori</b>		<b>73</b> <b>4,56</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media pada tahap kedua, diperoleh jumlah skor 73 dengan rata-rata skor 4,56 dan termasuk dalam kategori “**Sangat Layak**”. Pada validasi media tahap kedua, tidak

terdapat masukan ataupun saran dari ahli media sehingga multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak untuk diujicobakan di lapangan.

Validasi media yang telah dilakukan sebanyak dua tahap menunjukkan hasil rata-rata skor yang berbeda, di mana pada tahap kedua tingkat kelayakan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan mengalami sedikit peningkatan. Selain itu, multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan masih dalam kategori yang sama yaitu “**Sangat Layak**”. Gambaran hasil validasi media pada kedua tahap yang telah dilakukan adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Diagram Hasil Validasi Ahli Media

### 3. Penilaian Guru

Penilaian oleh guru melibatkan salah satu guru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan pada tanggal 29 Juni 2021 secara daring (dalam jaringan). Peneliti berkoordinasi dengan salah satu guru Bahasa Indonesia untuk mengunduh dan mencoba multimedia pembelajaran interaktif yang tersedia pada aplikasi *Google Play Store*. Selanjutnya, guru diminta untuk mengisi angket penilaian media yang sudah disediakan. Hasil dari penilaian guru dapat dilihat melalui tabel berikut ini.

Tabel 6. Hasil Penilaian Guru

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kemudahan dalam menginstal atau mengunduh program atau aplikasi	5	Sangat Praktis
2	Kejelasan petunjuk penggunaan program	4	Praktis

	atau aplikasi		
3	Kelancaran dalam mengoperasikan program atau aplikasi	5	Sangat Praktis
4	Kemudahan penggunaan program atau aplikasi	5	Sangat Praktis
5	Kemenarikan program atau aplikasi	5	Sangat Praktis
6	Dapat digunakan secara berulang-ulang	5	Sangat Praktis
7	Dapat digunakan dalam berbagai kondisi (kapan saja dan dimana saja)	4	Praktis
8	Kemudahan dalam memahami materi	4	Praktis
9	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan sasaran pengguna	4	Praktis
10	Kejelasan soal latihan yang disajikan	5	Sangat Praktis
	<b>Jumlah Rata-rata Kategori</b>	<b>46</b> <b>4,46</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan hasil penilaian oleh guru, diperoleh jumlah skor 46 dengan rata-rata skor 4,6 dan termasuk dalam kategori “**Sangat Praktis**”. Berdasarkan kategori tersebut, multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

### 4. Uji Coba Lapangan Terbatas

Uji coba lapangan terbatas dilaksanakan pada tanggal 2 Juli 2021 dan melibatkan 5 orang siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Prambanan Klaten. Kegiatan uji coba ini dilaksanakan secara jarak jauh atau daring (dalam jaringan) dengan menggunakan *smartphone* berbasis android yang siswa miliki dikarenakan adanya pandemi covid-19. Sebelum uji coba lapangan terbatas dilaksanakan, peneliti berkoordinasi dengan 5 orang siswa untuk mengunduh dan belajar menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang tersedia pada aplikasi *Google Play Store*. Selanjutnya, siswa diminta untuk mengisi angket uji kepraktisan pengguna yang sudah disediakan pada laman *Google Form*. Hasil dari uji coba lapangan terbatas dapat dilihat melalui tabel berikut ini.

Tabel 7. Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kemudahan dalam menginstal atau mengunduh program atau aplikasi	4,4	Sangat Praktis
2	Kejelasan petunjuk penggunaan program atau aplikasi	4	Praktis
3	Kelancaran dalam mengoperasikan program atau aplikasi	3,8	Sangat Praktis
4	Kemudahan penggunaan program atau aplikasi	4,2	Praktis
5	Kemenarikan program atau aplikasi	4,6	Sangat Praktis
6	Dapat digunakan secara berulang-ulang	3,6	Praktis
7	Dapat digunakan dalam berbagai kondisi (kapan saja dan dimana saja)	3,6	Praktis
8	Kemudahan dalam memahami materi	4	Praktis
9	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan sasaran pengguna	3,6	Praktis
10	Kejelasan soal latihan yang disajikan	4,6	Sangat Praktis
<b>Jumlah</b>		<b>40,4</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>4,04</b>	
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Praktis</b>	

Berdasarkan hasil uji coba lapangan terbatas yang telah dilaksanakan, diketahui bahwa jumlah skor yang didapatkan yaitu 40,4 dengan rata-rata skor 4,04 dan termasuk dalam kategori “**Praktis**”. Kategori tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, pada uji coba lapangan terbatas tidak ditemukan hal yang perlu diperbaiki, sehingga peneliti tidak melakukan perbaikan terhadap multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

##### 5. Uji Coba Lapangan Operasional

Uji coba lapangan operasional dilaksanakan pada tanggal 5 Juli 2021 dan melibatkan 17 orang siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Prambanan Klaten. Kegiatan uji coba ini dilaksanakan secara jarak jauh atau daring (dalam jaringan) dengan mengguna-

kan *smartphone* berbasis android yang siswa miliki dikarenakan adanya pandemi covid-19. Selama kegiatan uji coba, siswa diminta untuk mengunduh dan belajar menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang tersedia pada aplikasi *Google Play Store* secara mandiri. Selanjutnya, siswa diminta untuk mengisi angket uji kepraktisan pengguna guna memberikan penilaian terhadap multimedia pembelajaran interaktif yang diujicobakan. Hasil dari uji coba lapangan operasional dapat dilihat melalui tabel berikut ini.

Tabel 8. Hasil Uji Coba Lapangan Operasional

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kemudahan dalam menginstal atau mengunduh program atau aplikasi	4,71	Sangat Praktis
2	Kejelasan petunjuk penggunaan program atau aplikasi	4,29	Sangat Praktis
3	Kelancaran dalam mengoperasikan program atau aplikasi	4,06	Praktis
4	Kemudahan penggunaan program atau aplikasi	4,35	Sangat Praktis
5	Kemenarikan program atau aplikasi	4	Praktis
6	Dapat digunakan secara berulang-ulang	4,12	Praktis
7	Dapat digunakan dalam berbagai kondisi (kapan saja dan dimana saja)	4,35	Sangat Praktis
8	Kemudahan dalam memahami materi	4,06	Praktis
9	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan sasaran pengguna	4,29	Sangat Praktis
10	Kejelasan soal latihan yang disajikan	3,94	Praktis
<b>Jumlah</b>		<b>42,17</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>4,22</b>	
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Praktis</b>	

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh jumlah skor 42,17 dengan rata-rata skor 4,22 dan termasuk dalam kategori “**Sangat Praktis**”. Berdasarkan kategori tersebut, multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Selama

kegiatan uji coba, siswa memberikan tanggapan yang positif mengenai multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Berikut merupakan beberapa tanggapan yang diberikan oleh siswa.

- a. Aplikasinya sudah sangat bagus dan membantu sekali untuk memahami materi.
- b. Bahasa yang digunakan pada aplikasi tidak berbelit-belit sehingga memudahkan untuk memahami materi.

Selain uji coba produk multimedia pembelajaran interaktif, dalam uji coba lapangan operasional juga dilakukan uji hasil belajar siswa. Peneliti menggunakan instrumen berupa tes untuk memperoleh data hasil belajar siswa. Tes yang diberikan berbentuk pilihan ganda dan berjumlah 15 soal. Tes dilakukan sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) menggunakan produk multimedia pembelajaran interaktif. Hasil tes tersebut kemudian dibandingkan untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa mengalami peningkatan atau penurunan. Hasil *pre-test* dan *post-test* dari siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Prambanan Klaten dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 9. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa

No	Nama	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1	APK	73,3	86,7
2	ANC	93,3	86,7
3	AVC	40	53,3
4	ANK	46,7	66,7
5	ALS	66,7	86,7
6	AAR	80	86,7
7	ASN	86,7	86,7
8	CCLS	80	93,3
9	CKZ	80	93,3
10	FSA	66,7	66,7
11	HNAN	66,7	86,7
12	KHS	66,7	80
13	MIR	73,3	100
14	NFA	86,7	93,3
15	NA	66,7	86,7
16	RAP	60	66,7
17	TCAG	66,7	73,3
	<b>Rata-rata</b>	<b>70,6</b>	<b>82,0</b>

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan multimedia pembelajaran

interaktif adalah 70,6, sedangkan nilai rata-rata siswa sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif adalah 82,0. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 11,4. Dengan demikian, multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan memiliki pengaruh dalam memudahkan siswa belajar khususnya pada materi teks berita.

### Kajian Produk Akhir

Multimedia pembelajaran interaktif dalam penelitian ini dikembangkan sesuai dengan permasalahan pembelajaran yang ada di SMP Negeri 1 Prambanan Klaten. Permasalahan pembelajaran tersebut meliputi siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi tentang teks berita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi siswa dan kurangnya variasi metode yang digunakan oleh guru mengakibatkan siswa merasa bosan dan tidak memiliki minat atau motivasi untuk belajar. Selain itu, *smartphone* yang dimiliki oleh siswa jarang digunakan sebagai alat belajar yang efektif dalam proses pembelajaran.

Multimedia pembelajaran interaktif dipilih karena memiliki berbagai gabungan elemen media, seperti gambar, teks, animasi, video, dan suara yang dapat menarik perhatian dan membantu siswa dalam memahami materi. Hal tersebut diperkuat oleh pernyataan Munir (2012: 132-133), yang menyatakan bahwa kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya: 1) sistem pembelajaran lebih inovatif dan menarik; 2) pendidikan akan selalu dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran; 3) mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung; 4) menambah motivasi peserta didik dalam proses belajar; 5) mampu memvisualisasikan materi yang dianggap sulit untuk

diterangkan; 6) melatih siswa lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan berisi materi-materi yang berkaitan dengan teks berita. Cakupan materinya meliputi pengertian teks berita, unsur-unsur berita, menyimpulkan dan menanggapi isi berita, struktur teks berita, kaidah kebahasaan teks berita, dan langkah-langkah penulisan berita. Selain itu, terdapat juga soal evaluasi berjumlah 15 yang akan ditampilkan secara acak, dan permainan menemukan ADIKSIMBA yang disajikan dalam bentuk *drag & drop*. Produk akhir dari multimedia pembelajaran interaktif berupa aplikasi dengan format .apk yang dapat diunduh melalui *Google Play Store*. Versi android yang mendukung penggunaan multimedia pembelajaran interaktif ini minimal versi android 'Jelly Bean' 4.1 dengan resolusi layar 16:9. Multimedia pembelajaran interaktif dikembangkan melalui aplikasi *Unity 2018*, sedangkan untuk pembuatan gambar ilustrasi dibantu dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw 2018*.

#### A. Kelayakan

Produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan telah melewati tahap validasi dari ahli materi dan ahli media. Tahap validasi yang dilakukan oleh para ahli digunakan untuk menentukan kualitas kelayakan dari multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Thorn (2006) dalam Lestari (2013: 95), mengajukan enam kriteria untuk menilai kelayakan sebuah multimedia interaktif, diantaranya yaitu: 1) kemudahan navigasi, program harus dirancang sesederhana mungkin sehingga siswa dapat mempelajarinya tanpa harus dengan pengetahuan yang kompleks tentang media; 2) kandungan kognisi, artinya pengetahuan yang ada pada multimedia pembelajaran harus jelas; 3) presentasi informasi, yang digunakan untuk menilai isi dan program dari multimedia pembelajaran interaktif; 4) integrasi media, di mana multimedia pembelajaran interaktif yang dikembang-

kan harus mengintegrasikan aspek pengetahuan dan keterampilan; 5) artistik dan estetika, multimedia pembelajaran interaktif harus mempunyai tampilan yang menarik dan estetika yang baik guna menarik minat belajar; 6) fungsi secara keseluruhan, dengan kata lain multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh siswa itu sendiri. Hasil akhir penilaian yang diberikan oleh ahli materi menunjukkan rata-rata skor sebesar 4,77, sedangkan hasil akhir penilaian yang diberikan oleh ahli media menunjukkan rata-rata skor sebesar 4,56. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori "**Sangat Layak**". Secara keseluruhan, hasil penilaian yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Selama tahap validasi, terdapat beberapa perbaikan terhadap multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Perbaikan tersebut dilakukan secara bertahap sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media. Bapak Setyawan Pujiono, S.Pd., M.Pd. selaku ahli materi yang merupakan salah satu dosen dari Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS UNY memberikan beberapa saran dan masukan, antara lain: 1) penggunaan kosa kata dalam materi sebaiknya menggunakan kosa kata yang lebih formal, kata "tau" yang benar adalah "tahu"; 2) redaksi penulisan soal pilihan ganda perlu lebih jelas dan HOTS yang terdiri dari menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta; 3) musik yang digunakan untuk keseluruhan media masih sama dari awal sampai akhir (silahkan dipertimbangkan lagi); 4) pada bagian permainan, ketika pengguna mengklik video berita sebaiknya musik berhenti. Sedangkan Ibu Dian Wahyuningsih, M.Pd. selaku ahli media yang merupakan salah satu dosen dari Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNY juga memberikan beberapa saran dan masukan, antara lain: 1)

tulisan pada tombol “Lain-lain” sebaiknya diubah menjadi “Menu Lain” agar pengguna dapat lebih memperhatikan menu atau tombol tersebut;

2) pengaturan materi pada bagian konsep ADIKSIMBA perlu diberikan teks berita secara lengkap terlebih dahulu, baru di-*highlight* per-bagian mana yang termasuk dalam contoh materi tersebut;

3) tulisan pada gambar tentang simpulan berita lebih dibesarkan lagi agar terlihat lebih jelas;

4) penulisan pada bagian materi penulisan berita sebaiknya lebih diparafrasekan.

## B. Kepraktisan

Kepraktisan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dilihat dari hasil penilaian pengguna yang terdiri dari guru, uji coba lapangan terbatas, dan uji coba lapangan operasional kepada siswa. Skala penilaian yang ditujukan untuk guru dan siswa terdiri dari aspek kepraktisan seperti kemudahan dan kelancaran baik dalam mengoperasikan multimedia pembelajaran interaktif atau memahami materi sesuai dengan berbagai macam kondisi dan situasi pengguna. Saputra & Purnama (2012: 61), mengungkapkan bahwa salah satu faktor penting analisa kebutuhan pengguna media dalam bentuk perangkat lunak adalah harus mudah untuk digunakan. Selanjutnya, Akbar (2016: 1121), menyatakan bahwa multimedia dikatakan praktis apabila guru dan siswa merasa mudah dalam menggunakan multimedia pembelajaran interaktif.

Hasil penilaian yang diberikan oleh guru menunjukkan rata-rata skor sebesar 4,77. Hasil dari uji coba lapangan terbatas menunjukkan rata-rata skor sebesar 4,04, sedangkan dari uji coba lapangan operasional diperoleh rata-rata skor sebesar 4,22. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Praktis” dan “Sangat Praktis”, sehingga sudah memenuhi kriteria minimal sebagai media pembelajaran yang praktis untuk digunakan.

Selama kegiatan uji coba, guru dan siswa memberikan tanggapan yang positif

mengenai multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Tanggapan dari Ibu Sarini Batyali, M.Pd. selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu media yang dikembangkan sudah bagus dan sangat bermanfaat. Sedangkan beberapa tanggapan yang diberikan oleh siswa, antara lain: 1) aplikasinya sudah sangat bagus dan membantu sekali untuk memahami materi; 2) bahasa yang digunakan pada aplikasi tidak berbelit-belit sehingga memudahkan untuk memahami materi. Berdasarkan tanggapan yang diberikan oleh guru dan siswa, peneliti tidak menemukan hal yang perlu diperbaiki terhadap multi-media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

## C. Keefektifan

Efektivitas dari multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Sulistianingsih (2020: 44), menyatakan bahwa efektivitas suatu pembelajaran dapat dilihat dari adanya peningkatan pengetahuan serta keterampilan siswa setelah proses belajar berlangsung. Hasil *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk melihat keefektifan dari produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, diketahui bahwa empat belas siswa mengalami peningkatan hasil belajar, dua siswa tidak mengalami peningkatan hasil belajar, dan satu siswa mengalami penurunan hasil belajar. Penurunan hasil belajar yang dialami salah satu siswa disebabkan oleh kondisi fisik siswa tersebut yang sedang sakit. Hal tersebut didukung oleh pernyataan yang disampaikan Munadi (2008) dalam Rusman (2017: 130-131), faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, antara lain:

1. Faktor Internal
  - a. Faktor Fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi

- siswa dalam menerima materi pelajaran.
- b. Faktor Psikologis, setiap siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis, meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa.
2. Faktor Eksternal
    - a. Faktor Lingkungan, meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Misalnya belajar pada tengah hari di ruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan yang belajar di pagi hari yang udaranya masih segar dan di ruang yang cukup mendukung untuk bernapas lega.
    - b. Faktor Instrumental, merupakan faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana, dan guru.

Secara keseluruhan, nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan multimedia pembelajaran interaktif adalah 70,6, sedangkan nilai rata-rata siswa sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif adalah 82,0. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 11,4. Dengan demikian, multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Prambanan Klaten.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa

### DAFTAR PUSTAKA

Akbar, T. N. (2016). Pengembangan multimedia interaktif IPA

produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis android mengenal teks berita (EKSITA) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia “Valid” digunakan sebagai media pembelajaran oleh siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Prambanan Klaten. Dilihat dari aspek kelayakan, produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan secara keseluruhan mendapatkan rata-rata skor 4,77 (Sangat Layak) oleh ahli materi dan 4,56 (Sangat Layak) oleh ahli media. Sedangkan dari aspek kepraktisan, produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan mendapatkan rata-rata skor 4,6 (Sangat Praktis) oleh guru, 4,04 (Praktis) pada saat uji coba lapangan terbatas, dan 4,22 (Sangat Praktis) pada saat uji coba lapangan operasional. Selain itu, jika dilihat dari aspek keefektifan, produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 11,4. Hal tersebut dilihat dari perbandingan antara hasil *pre-test* dengan rata-rata nilai 70,6 dan hasil *post-test* dengan rata-rata nilai 82,0

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih peneliti ucapkan kepada Bapak Setyawan Pujiono, S.Pd., M.Pd., selaku ahli materi dan Ibu Dian Wahyuningsih, M.Pd., selaku ahli media yang telah memberikan penilaian, saran, dan masukan terhadap multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Terima kasih juga kepada Ibu Aniek Sugesti Handayani, M.Pd., selaku kepala SMP Negeri 1 Prambanan Klaten yang telah memberikan izin sehingga peneliti dapat melaksanakan penelitian dan Ibu Sarini Batyali, M.Pd., selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang telah membantu dalam kelancaran proses penelitian selama di sekolah.

berorientasi guided inquiry pada materi sistem pernapasan manusia

- kelas V SDN Kebonsari 3 Malang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(6), 1120-1126.
- AS, Sulistianingsih. (2020). Efektivitas model pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. *JUPITER: Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1), 43-48.
- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran: Perannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Lestari, A. S. (2013). Pembelajaran multimedia. *AL-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 6(2), 84-98.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2017). *Belajar & pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Saputra, W. & Purnama, B. E. (2012). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mata kuliah organisasi komputer. *Journal Speed: Sentra Penelitian Engineering & Edukasi*, 4(2), 60-67.
- Sujinah. (2020). Tantangan dan solusi pembelajaran bahasa Indonesia di era covid-19. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 13(2), 256-271.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surat Edaran 2020 No. 4, Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19).
- Surya, H. (2014). *Cara cerdas (smart) mengatasi kesulitan belajar*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S. & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teacher of exceptional children a sourcebook*. Bloomington: Indiana University.
- Undang-Undang RI 2003 No. 20, Sistem Pendidikan Nasional.
- Widoyoko, E. P. (2010). *Evaluasi program pembelajaran: Panduan praktis bagi pendidik dan calon pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.