

# PEMBUATAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PRODUKTIF MULTIMEDIA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6

## *CREATING OF INTERACTIVE MULTIMEDIA LEARNING "PRODUKTIF MULTIMEDIA" USING ADOBE FLASH CS6*

Oleh: Saeful Ma'ruf, Universitas Negeri Yogyakarta, saeful36@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif produktif multimedia serta mengetahui tingkat kelayakannya. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development*. Model pengembangan penelitian ini menggunakan pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penilaian kelayakan media pembelajaran dilihat dari segi media oleh ahli media, materi oleh ahli materi dan dari segi pengguna oleh siswa kelas XII SMK Negeri 1 Kebumen. Hasil penilaian ahli media didapat skor total 179 dengan persentase 87,75% dan masuk kategori sangat baik. Hasil penilaian ahli materi didapat skor 194 dengan persentase 89,81% dan masuk kategori sangat baik. Hasil penilaian pengguna didapat skor total 1916 dengan persentase 81,50% dan masuk kategori sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif ini mempunyai kualitas baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : Media pembelajaran, interaktif, kualitas, produktif multimedia

### **Abstract**

*This research aims to determine how to make interactive multimedia learning "produktif multimedia" and find out its worthiness level. The methods used are Research and Development. This research using model development approach ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Worthiness level of learning media in terms of media was assessed by media experts, materials by material experts and in terms of users by students grade XII SMK N 1 Kebumen. The results of media experts obtained a total score 179 with a percentage 87,75% and categorized as very good. The result of material experts obtained a total score 194 with a percentage 89,81% and categorized as very good. The result of users obtained a total score 1916 with a percentage 81,50% and categorized as very good. It can be concluded that the interactive multimedia learning has a good quality and can be used as a learning media.*

*Keywords: Learning media, interactive, quality, produktif multimedia*

## **PENDAHULUAN**

Dalam kurikulum yang mulai berlaku tahun 2013, proses pembelajaran akan disarankan untuk menggunakan media yang interaktif. Seperti yang tercantum pada peraturan pemerintah nomor 32 tahun 2013 pasal 1 ayat 19 yaitu pembelajaran adalah proses interaksi antar peserta didik, antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar. Lalu dipertegas pada pasal 1 ayat 19 yaitu proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang,

memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif.

Pembelajaran Produktif Multimedia di SMK N 1 Kebumen, berdasarkan observasi peneliti masih menggunakan media pembelajaran yang tidak interaktif. Berdasarkan wawancara peneliti kepada salah satu guru multimedia, siswa sebagian besar masih kesulitan memahami materi Desain Multimedia Interaktif.

Desain Multimedia Interaktif merupakan materi terakhir yang diajarkan di kelas XII

semester 2. Selain itu materi ini juga sering dipakai sebagai materi ujian praktik sekolah, sehingga mempelajari Desain Multimedia Interaktif sangat penting bagi siswa kejuruan multimedia di SMK Negeri 1 Kebumen.

Dengan melihat permasalahan di atas maka muncullah sebuah gagasan untuk membuat sebuah media pembelajaran interaktif yang memuat materi Desain Multimedia Interaktif.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan pendekatan deskriptif kuantitatif.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Kebumen yang beralamat di jalan cemara nomor 37 Karang Sari Kebumen. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Mei 2015 – Agustus 2015.

### **Objek dan Responden Penelitian**

Objek yang diteliti dalam penelitian ini adalah multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran produktif multimedia. Sedangkan responden dalam penelitian ini yaitu siswa kejuruan multimedia kelas XII di SMK Negeri 1 Kebumen sebanyak 31 siswa.

### **Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi (1) tahap analisis, yaitu untuk mengetahui kebutuhan awal dalam pembuatan media ini; (2) tahap desain berupa perancangan diagram alir dan *story board*; (3)

*Pembuatan Multimedia Pembelajaran.... (Saeful Ma'ruf)* 2 tahap pembuatan, yaitu menerjemahkan desain ke dalam bentuk aplikasi; (4) tahap implementasi, yaitu pengujian media yang telah dibuat oleh ahli media dan ahli materi dan di uji cobakan kepada calon pengguna; (5) tahap evaluasi untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang telah dibuat.

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

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan kuesioner. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk menjaring data atau informasi yang harus dijawab responden secara bebas sesuai dengan pendapatnya (Arifin, 2012:228). Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pengukuran skala Likert. Menurut Darmadi (2011: 106) skala Likert digunakan untuk menilai sikap atau tingkah laku responden dengan memberikan pilihan jawaban atau respon dalam skala ukur yang telah disediakan, misalnya sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

## **Teknik Analisis Data**

Data yang diperoleh dari ahli media, ahli materi dan responden kemudian dianalisis menggunakan rumus dari Sugiyono (2013: 95) sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

P merupakan hasil persentase, sedangkan skor ideal merupakan hasil perkalian skor

tertinggi tiap butir dikali jumlah responden dikali jumlah butir soal.

Hasil persentase kemudian dikategorikan dalam tabel persentase kelayakan seperti yang tercantum pada tabel 1. berikut.

Tabel 1. Persentase Kelayakan (Arikunto, 2009: 44)

Skor Persentase	Keterangan
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
20,01% - 40%	Tidak Layak
40,01% - 60%	Cukup Layak
60,01% - 80%	Layak
80,01% - 100%	Sangat Layak

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Aplikasi multimedia pembelajaran interaktif produktif multimedia divalidasi oleh ahli media, aspek yang dinilai adalah aspek kemudahan navigasi, integrasi media, dan estetika. Skor yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 2. berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Ahli Media

No	Aspek	Jumlah Soal	Jumlah Nilai	Persentase Kelayakan
1	Kemudahan Navigasi	4	45	93,75%
2	Integrasi Media	4	43	89,58%
3	Estetika	9	91	84,26%
Nilai Akhir				87,75%

Berdasarkan data di atas maka didapatkan hasil akhir sebesar 87,75% dengan kategori sangat layak. Kemudian dilakukan pengujian materi untuk mendapatkan data kelayakan materi yang disajikan. Aspek yang dinilai yaitu kognisi dan penyajian informasi. Skor yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 3. berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah Soal	Jumlah Nilai	Persentase Kelayakan
1	Kognisi	7	79	94,05%
2	Penyajian Informasi	11	115	87,12% <sup>0</sup>
Nilai Akhir				89,81%

Dari data di atas diperoleh hasil akhir sebesar 89,81% dengan kategori sangat layak. Media yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi kemudian diujicobakan kepada siswa kelas XII jurusan multimedia di SMK Negeri 1 Kebumen. Uji coba ini dilakukan terhadap 31 siswa. Aspek yang dinilai yaitu motivasi, kemudahan, estetika, dan fungsi keseluruhan. Hasil yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 4. berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Peserta Didik

No	Aspek	Jumlah Soal	Jumlah Nilai	Persentase Kelayakan
1	Motivasi	7	711	81,91%
2	Kemudahan	5	478	77,09%
3	Estetika	3	334	89,78%
4	Fungsi Keseluruhan	4	393	79,23%
Nilai Akhir				81,50%

Dari hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran produktif multimedia mempunyai kualitas baik dan layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Tahap pengembangan yaitu analisis, desain, pembuatan, implementasi, dan evaluasi. Proses pengembangan pada tahap analisis mencakup

analisis masalah dan analisis kebutuhan. Tahap yang kedua yaitu desain meliputi pembuatan *flowchart* dan *storyboard*. Tahap ketiga yaitu tahap pembuatan produk. Pada tahap keempat yaitu implementasi, produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi kemudian diujicobakan kepada siswa. Tahap terakhir yaitu evaluasi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dibuat.

Hasil penilaian ahli media didapatkan skor persentase sebesar 87,75 % dengan kategori sangat layak. Penilaian oleh ahli materi didapatkan skor persentase 89,81% dengan kategori sangat layak. Hasil penilaian oleh siswa didapatkan skor persentase sebesar 81,50% dengan kategori sangat layak.

#### Saran

Berdasarkan penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran kepada peneliti selanjutnya yaitu:

1. Pengembangan materi yang lebih luas.
2. Penambahan database soal evaluasi.
3. Pengembangan aplikasi agar tidak terbatas pada aplikasi berbasis komputer.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmadi, Hamid. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013. Diakses dari <http://sipuu.setkab.go.id/PUUdoc/173768/PP0322013.pdf>, pada tanggal 22 Februari 2014.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Menyetujui  
Penguji Utama,



Nurkhamid, Ph.D.  
NIP. 19680707 199702 1 001

Yogyakarta, Januari 2016

Dosen Pembimbing,



Muhammad Munir, M.Pd.  
NIP. 19630512 198901 1 001