

## **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS PADA SISWA KELAS VIII SMP**

Luh Anggreyoni<sup>1</sup>, I Made Tegeh<sup>2</sup>, I Komang Sudarma<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Jurusan Teknologi Pendidikan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: {anggreyoni@yahoo.co.id, imadetegehderana@yahoo.com<sup>1</sup>,  
darma\_tp@yahoo.co.id<sup>2</sup>}

### **Abstrak**

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh beberapa permasalahan yang timbul pada proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Salah satu permasalahannya adalah keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi ajar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun multimedia interaktif untuk mata pelajaran Bahasa Inggris; mendeskripsikan kualitas hasil pengembangan multimedia interaktif untuk mata pelajaran bahasa inggris untuk siswa SMP; dan mendeskripsikan efektivitas penggunaan multimedia interaktif untuk mata pelajaran bahasa inggris. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan, dengan menggunakan model *ADDIE*. Penelitian ini melibatkan siswa kelas VIII-G dan VIII-H SMP Negeri 5 Singaraja. Data kevalidan uji ahli media, ahli isi, ahli desain, uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan diperoleh dengan menggunakan angket. Data yang diperoleh tersebut dianalisis secara deskriptif kualitatif, deskriptif kuantitatif dan statistik inferensial. Hasil evaluasi ahli isi 78% berada pada kualifikasi baik. Hasil evaluasi ahli media 90% berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil evaluasi ahli desain 94% berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil uji perorangan 94,9 % berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil uji kelompok kecil 93,2% berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil uji lapangan 84,97% berada pada kualifikasi baik. Penghitungan hasil belajar secara manual diperoleh hasil  $t$  hitung 13,85. Harga  $t$  tabel taraf signifikansi 5% adalah 2,000. Jadi harga  $t$  hitung lebih besar daripada harga  $t$  tabel sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Maka terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar bahasa inggris siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif. Nilai rata-rata setelah menggunakan media (85,83) lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan media (55,67).

**Kata kunci:** multimedia interaktif, bahasa inggris, dan hasil belajar

### **Abstract**

The background of this research and development was some issues which arose from instructional process especially in English. one of the issues is unattractive and irrelevant instructional media. the purpose of this research are: to design the blueprint, to describe the quality, and to describe the effectiveness of instructional interactive multimedia of English for junior high school student. This research used Research and Development method, with *ADDIE* model. The research involved students of class VIII-G and VIII-H of SMP Negeri 5 Singaraja. Expert judgments (media, instructional content, and design), one-to-one, small group and field testing was held by using questionnaire to validate the data. Those data were analyzed by using qualitative descriptive, quantitative descriptive and inferential statistic techniques. Instructional

content expert evaluation is 78% indicate good qualification. Media expert evaluation is 90% indicate very good qualification. Design expert evaluation is 94% indicate very good qualification. One-to-one testing is 94.9% indicated very good qualification. Small group testing was 93.2% indicated very good qualification. Field testing is 91.3% indicate very good qualification. Learning outcome that was calculate manually obtains number of  $t_{\text{count}}$  13.85. Value of  $t_{\text{table}}$  5% significance is 2.000. Therefore  $t_{\text{count}}$  is higher than  $t_{\text{table}}$ . It can be concluded that  $H_0$  is refused and  $H_1$  was accepted. So, there were significant differences between of English learning outcomes before and after using interactive multimedia. Mean score after usage of media (85,83) is higher than before (55,67).

**keywords:** interactive multimedia, English, learning outcome

## **PENDAHULUAN**

Dalam pengembangan multimedia interaktif ini peneliti berpijak pada 5 kawasan Teknologi Pendidikan (TP) yaitu Desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan penilaian. Tegeh dan Kirna (2010:21) mengemukakan, (1) kawasan desain meliputi desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran, dan karakteristik pebelajar, (2) kawasan pengembangan sebagai fokus dari penelitian ini terdiri dari teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer, dan teknologi terpadu, (3) kawasan pemanfaatan meliputi media, difusi inovasi, implementasi dan institusionalisasi, serta kebijakan dan regulasi, (4) kawasan pengelolaan terdiri dari manajemen proyek, manajemen sumber, manajemen sistem penyampaian, dan manajemen informasi, (5) kawasan penilaian meliputi analisis masalah, pengukuran acuan patokan, evaluasi formatif, dan evaluasi sumatif.

Di antara kelima kawasan tersebut, yang menjadi fokus penelitian ini adalah kawasan pengembangan, khususnya teknologi audiovisual. meskipun fokus penelitian ini pada kawasan pengembangan, bukan berarti lepas dari pengaruh kawasan yang lain dalam kawasan Teknologi Pendidikan (TP). Hal ini disebabkan karena setiap kawasan tersebut memiliki keterkaitan satu sama lain. Jadi, model apapun yang digunakan peneliti akan selalu menggunakan beberapa fungsi dalam kawasan yang lainnya. Contoh, dalam pengembangan multimedia interaktif ini peneliti

menggunakan model ADDIE, yang jika dilihat dari kawasan TP berada pada kawasan pengembangan, akan tetapi tidak bisa terlepas dari kawasan lainnya. Kawasan desain (perancangan) berkontribusi dalam hal mendesain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran, dan karakteristik pebelajar. Kawasan pemanfaatan berkontribusi dalam hal memanfaatkan media. Kawasan pengelolaan berkontribusi dalam hal manajemen sistem penyampaian. Kawasan penilaian memberi tuntunan bagaimana menganalisis masalah, pengukuran acuan patokan, evaluasi formatif, dan evaluasi sumatif.

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini tentunya juga harus diimbangi dengan penguasaan terhadap bahasa Inggris yang merupakan bahasa internasional. Kurangnya pemahaman terhadap bahasa Inggris serta kelemahan dalam sistem pengajarannya mengakibatkan rendahnya daya tangkap siswa. Hal ini merupakan salah satu kelemahan dari sistem pengajaran di Indonesia.

Berbagai hal dapat saja dipersalahkan sebagai pokok masalah yang menghambat kemajuan dunia pendidikan di Indonesia. Namun demikian, yang jelas-jelas dapat ditemukan sebagai suatu kecacatan ialah proses belajar mengajar konvensional yang hanya mengandalkan tatap muka antara guru dengan murid, dosen dengan mahasiswa, serta pelatih dengan peserta latihan. Ketidakefektifan adalah kata yang paling cocok untuk sistem ini, sebab seiring dengan perkembangan zaman, pertukaran

informasi menjadi semakin cepat dan instan. Namun masih ada institusi yang menggunakan sistem tradisional ini dalam melakukan proses pembelajaran.

Jika melihat permasalahan tersebut, maka penggunaan media pembelajaran sangatlah diperlukan untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran. "Dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan lebih memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Tetapi, ketepatan dalam memilih media merupakan faktor utama dalam mengoptimalkan hasil pembelajaran" (Musfiqon, 2012:52).

Tujuan dibuatnya multimedia interaktif untuk mata pelajaran Bahasa Inggris ini adalah sebagai suplemen pembelajaran yang diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga siswa pun akan lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas, maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul: Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Singaraja Semester Genap Tahun Pelajaran 2013/2014.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimanakah rancang bangun multimedia interaktif untuk mata pelajaran Bahasa Inggris pada siswa kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2013/2014 di SMP Negeri 5 Singaraja, (2) Bagaimanakah kualitas hasil pengembangan multimedia interaktif untuk mata pelajaran Bahasa Inggris pada siswa kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2013/2014 di SMP Negeri 5 Singaraja, dan 3) Bagaimanakah efektivitas penggunaan multimedia interaktif untuk mata pelajaran Bahasa Inggris pada siswa kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2013/2014 di SMP Negeri 5 Singaraja.

Berdasarkan rumusan masalah, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu: (1) Mendeskripsikan rancang bangun multimedia interaktif untuk mata pelajaran Bahasa Inggris pada

siswa kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2013/2014 di SMP Negeri 5 Singaraja, (2) Mendeskripsikan kualitas hasil pengembangan multimedia interaktif untuk mata pelajaran Bahasa Inggris pada siswa kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2013/2014 di SMP Negeri 5 Singaraja, dan 3) Mendeskripsikan efektivitas penggunaan multimedia interaktif untuk mata pelajaran Bahasa Inggris pada siswa kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2013/2014 di SMP Negeri 5 Singaraja.

## **METODE**

Model penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan multimedia interaktif ini adalah model pengembangan menurut ADDIE. Menurut ADDIE model pengembangan multimedia terdiri dari lima tahapan yaitu *analyze, design, development, implementation, evaluation*. Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis.

Penelitian ini menggunakan tiga metode pengumpulan data untuk menjawab permasalahan mengenai rancang bangun pengembangan multimedia interaktif, kualitas hasil pengembangan multimedia interaktif, dan efektivitas penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa.

Pada penelitian pengembangan ini menggunakan metode pencatatan dokumen. Menurut Agung (2012) metode pencatatan dokumen adalah metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan segala macam dokumen dan melakukan pencatatan secara sistematis. Pada penelitian ini pencatatan dokumen dilakukan dengan membuat laporan tentang tahap-tahap yang telah dilakukan dalam mengembangkan produk multimedia interaktif. Pada penelitian ini, metode pencatatan dokumen menggunakan instrumen pengumpulan data berupa agenda kerja. Hasil dari agenda kerja adalah laporan pengembangan produk.

Metode kuesioner digunakan untuk mengukur kualitas multimedia interaktif.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket. Instrumen yang digunakan antara lain instrumen untuk *expert judgement* terhadap ahli isi mata pelajaran, *expert judgement hada* terhadap ahli desain pembelajaran, *expert judgement hada* terhadap ahli media pembelajaran, instrumen untuk uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Metode tes digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran interaktif. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa lembar soal. Lembar soal yang digunakan berupa soal objektif. Sebelum pembuatan instrumen, dibuat terlebih dahulu kisi-kisi instrumen pengumpulan data

Dalam penelitian pengembangan ini, terdapat 3 sumber data sesuai dengan metode pengumpulan data yaitu 1) metode pencatatan dokumen, sumber datanya berupa agenda kerja yang hasilnya adalah laporan pengembangan produk. 2) metode kuesioner, sumber datanya berupa angket instrumen untuk evaluasi ahli isi mata pelajaran, evaluasi ahli desain pembelajaran, evaluasi ahli media pembelajaran, instrumen untuk uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan dan 3) Metode Tes, sumber datanya berupa lembar soal yang digunakan berupa soal objektif untuk *pre-test* dan *post-test*.

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan tiga teknik analisis data yaitu 1) analisis deskriptif kualitatif, Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan. 2) analisis deskriptif kuantitatif adalah "suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka atau persentase, mengenai suatu objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum" (Agung, 2012:67). Dalam penelitian ini, analisis deskriptif kuantitatif digunakan

untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk skor. dan 3) analisis statistik inferensial adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya akan diinferensikan kepada populasi dimana sampel itu diambil (Koyan, 2012:4). Data uji coba kelompok sasaran dikumpulkan dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test* terhadap materi pokok yang diuji cobakan.

Hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis menggunakan (1) deskriptif presentase untuk mengetahui presentase pencapaian perolehan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif dalam mata pelajaran bahasa inggris, dan (2) uji t untuk mengetahui perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Sesuai dengan model penelitian yang dijadikan pedoman yaitu *ADDIE*, tahapan pengembangan produk terdiri dari 5 tahapan, yaitu.

Tahap 1 Analisis (*Analyze*), Dalam mengenal lingkungan sekolah, karakteristik siswa tentang kapasitas belajarnya, pengetahuan, keterampilan, sikap yang telah dimiliki siswa, peneliti melakukan wawancara yang dilakukan pada tanggal 11 November 2013, dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VIII SMP Negeri 5 Singaraja (Nyoman Sutiasih, S.Pd.). Dari hasil wawancara tersebut diketahui bahwa lingkungan sekolah mulai dari ruang belajar ada yang sudah dilengkapi dengan fasilitas yang cukup memadai yaitu fasilitas LCD dan laptop dalam mendukung proses pembelajaran menggunakan media dan adanya lab komputer yang nantinya dapat mempermudah siswa dalam belajar menggunakan media secara individual.

Tahap 2 Perancangan (*Design*), Perancangan yang dilakukan yaitu dengan pemilihan materi sesuai dengan karakteristik siswa dan tuntutan kompetensi. Berdasarkan hasil analisis kurikulum di SMP Negeri 5 Singaraja maka dapat diidentifikasi kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Inggris.

Tahap 3 Pengembangan, tahap ini adalah tahap produksi media. tahap ke-3

ini merupakan kegiatan pengumpulan bahan atau materi pelajaran yang diperlukan untuk pembuatan produk seperti: materi pokok dan aspek pendukung (teks, gambar, animasi, audio dan video). Tahap ini juga merupakan perakitan media/penggabungan seluruh bahan seperti materi pelajaran, gambar, animasi, teks, audio serta dengan bantuan *software Adobe Flash CS3, adobe photoshop, pinnacle studio*, yang dikembangkan yakni multimedia pembelajaran interaktif menjadi media yang utuh. Setelah itu, multimedia interaktif dimasukkan (*burn*) ke dalam CD. Dalam pengembangan multimedia interaktif diperlukan alur navigasi dari produk yang dikembangkan.

Tahap 4 Implementasi, pada tahap ini media yang dikembangkan ditujukan kepada guru dan siswa karena jenis media ini bersifat interaktif, dan diterapkan dalam proses pembelajaran untuk mengetahui pengaruh pengembangan multimedia interaktif ini terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Singaraja.

Tahap 5 Evaluasi (*Evaluation*), pada tahap ini melakukan evaluasi (*evaluation*) yang meliputi evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi. Dalam penelitian dilakukan evaluasi formatif. Evaluasi formatif ini digunakan karena jenis evaluasi ini berhubungan dengan tahapan penelitian pengembangan untuk memperbaiki produk pengembangan yang dihasilkan. Evaluasi formatif yang digunakan pada penelitian ini mengadopsi model Martin Tessmer. Menurut Tessmer (dalam Chaeruman, 2011) evaluasi formatif terhadap media pembelajaran yang dalam hal ini berupa multimedia interaktif dilakukan pada 4 tahap yaitu (1) *experts review*, (2) *one-to-one evaluation*, (3) *small grup evaluation*, (4) *field test*.

Hasil uji coba awal atau validasi para ahli terdiri dari 3 tahapan, yaitu: uji coba ahli isi, uji coba ahli media, dan uji coba ahli desain.

Berdasarkan hasil evaluasi ahli isi maka dapat dilihat dari isi materi dalam multimedia interaktif pada mata pelajaran

Bahasa Inggris sudah sesuai dengan konten materi dalam SK/KD pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas VIII SMP Negeri 5 Singaraja dan tidak perlu di revisi. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 78% berada pada kualifikasi baik.

Setelah selesai melaksanakan uji coba ahli isi serta merevisi produk sesuai dengan masukan dari ahli isi, validasi ahli kedua adalah uji coba ahli media pembelajaran. Uji coba produk kepada ahli media pembelajaran ditujukan untuk mengetahui kelayakan produk dilihat dari segi media pembelajaran. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 90% berada pada kualifikasi sangat baik.

Setelah uji coba kedua yaitu uji coba ahli media, produk pengembangan kembali diuji coba tahap ketiga, yaitu uji coba ahli desain pembelajaran. Ahli desain pembelajaran berjumlah satu orang. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 94% berada pada kualifikasi sangat baik.

Setelah selesai melaksanakan validasi ahli, langkah selanjutnya adalah uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui respon dari pengguna produk (*user*) nantinya. Uji coba lapangan dilakukan 3 tahap, yaitu: 1) uji coba perorangan, 2) uji coba kelompok kecil, dan 3) uji coba lapangan.

Pada tahap uji perorangan, subyek coba terdiri atas tiga orang siswa yang dipilih secara acak dari kelas VIII G di SMP Negeri 5 Singaraja. Siswa-siswa tersebut terdiri atas satu orang siswa dengan hasil belajar Bahasa Inggris tinggi, satu orang dengan hasil belajar Bahasa Inggris sedang, dan satu orang dengan hasil belajar Bahasa Inggris rendah, sehingga dapat mewakili ciri-ciri populasi sasaran. Prestasi belajar yang dimiliki subjek coba perorangan dilihat berdasarkan pencapaian nilai raportnya pada semester sebelumnya. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, rerata persentase tingkat pencapaian 94,9 % berada pada kualifikasi sangat baik.

Uji coba yang kedua adalah uji coba kelompok kecil. Multimedia interaktif pada

mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan produk pengembangan yang telah direvisi berdasarkan masukan siswa dalam uji perorangan, selanjutnya diserahkan kepada dua belas orang siswa dengan ketentuan masing-masing empat siswa dengan kemampuan tinggi, sedang dan rendah dalam mata pelajaran Bahasa Inggris untuk melaksanakan uji kelompok kecil. Rerata persentase hasil uji kelompok kecil =  $1118,5 : 12 = 93,2\%$ . Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, rerata persentase tingkat pencapaian 93,2% berada pada kualifikasi sangat baik.

Uji coba yang ketiga adalah uji coba lapangan. Multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan produk pengembangan yang telah direvisi berdasarkan masukan siswa dalam uji coba kelompok kecil, selanjutnya diserahkan kepada 30 orang siswa kelas VIII G untuk melaksanakan uji coba lapangan. Multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris ditayangkan secara langsung dan bersamaan dihadapan 30 orang siswa masing-masing siswa langsung memerhatikan dan memberikan penilaian melalui angket yang sudah disediakan. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 84,97% berada pada kualifikasi baik.

Sebelum menerapkan multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris, peneliti melakukan *pretest* terhadap 30 siswa kelas VIII di SMP Negeri 5 Singaraja. Selanjutnya diteruskan melakukan *posttest* terhadap 30 siswa.

Uji normalitas sebaran dilakukan untuk menyajikan bahwa sampel benar-benar berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas data dilakukan dengan teknik Liliefors. Apabila selisih nilai yang terbesar lebih kecil dari kriteria Liliefors nilai, maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data berdistribusi normal. Penghitungan normalitas dilakukan pada *pretest* dan *posttest*. Setelah dihitung dengan rumus Liliefors maka untuk normalitas pada *pretest* diperoleh  $L_0 = 0,12$ . Dengan demikian, harga  $L_0 = 0,12 < \text{harga } L_t =$

0.1590, sehingga  $H_0$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk normalitas pada *posttest* diperoleh  $L_0 = 0,13$ . Dengan demikian, harga  $L_0 = 0,13 < \text{harga } L_t = 0.1590$ , sehingga  $H_0$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Untuk menguji homogenitas varians data sampel digunakan uji F (Sugiyono, 2008:275). Setelah dihitung dengan uji F, maka diperoleh hasil  $F_{\text{hitung}} = 1,84$ .  $F_{\text{hitung}} (1,84) \leq F_{\text{tabel}} (1,94)$  sehingga  $H_1$  ditolak yang berarti sampel bersifat homogen.

Setelah dilakukan pengujian normalitas dan homogenitas, dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Hasil yang diperoleh setelah melakukan perhitungan secara manual adalah  $t_{\text{hitung}} = 13,85$ . Selanjutnya harga t hitung dibandingkan dengan harga t pada tabel dengan  $db = n_1 + n_2 - 2 = 30 + 30 - 2 = 58$ . Harga t tabel untuk db 58 dan dengan taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) adalah 2,000. Dengan demikian, harga t hitung lebih besar daripada harga t tabel sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar bahasa Inggris siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif.

Pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris terlihat lebih efektif setelah guru menerapkan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. Hal itu terlihat dari siswa yang lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Ini disebabkan karena multimedia yang dikembangkan dirancang secara maksimal dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Pemilihan model pengembangan ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini memiliki langkah yang tidak begitu rumit dalam proses dan mampu menganalisis kompetensi, karakteristik peserta didik, pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan. Model ini juga dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan

yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pebelajar.

Jika dilihat dari kualitas multimedia secara umum, multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang telah dikembangkan ini memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal itu terlihat dari hasil uji dan penilaian yang sudah dilakukan yang memperoleh skor masing-masing dari ahli isi 78%, ahli media 90% dan ahli desain 94%. Adapun tingkat pencapaian kualitas multimedia interaktif berdasarkan aspek-aspek yang terdapat pada uji coba yang membuktikan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan termasuk dalam kriteria baik adalah

Pertama, Kejelasan tampilan teks. Teks yang digunakan pada media pembelajaran harus jelas setiap kata maupun kalimatnya, agar tidak menimbulkan pengertian maupun pemahaman ganda bagi audien. Pada hasil uji media, poin ini mendapatkan skor 5 (sangat baik). Skor 5 diperoleh apabila teks yang terdapat pada multimedia interaktif sudah jelas, tidak memunculkan pengertian ganda serta mudah dipahami. Berdasarkan hasil tersebut, maka teks yang digunakan pada multimedia sudah sangat jelas.

Kedua, Kejelasan sasaran pengguna. Multimedia interaktif harus dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta pengguna, dalam hal ini adalah peserta didik. Oleh karena itu penting melakukan analisis kebutuhan sebelum mulai merancang multimedia interaktif. Pada hasil uji desain, poin ini mendapat skor 5 (sangat baik). Skor 5 diperoleh apabila multimedia yang dikembangkan sudah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Berdasarkan hasil tersebut, maka kejelasan sasaran pengguna sudah sangat baik.

Ketiga, Kesesuaian durasi waktu dan karakteristik sasaran. Waktu penyajian materi pada multimedia interaktif disesuaikan dengan waktu pembelajaran yang efektif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. sehingga penyampaian materi tidak kurang dan

tidak berlebihan melewati batas waktu yang ditentukan sebelumnya bagi pembelajaran. Pada hasil uji ahli isi, poin ini memperoleh skor 5 (sangat baik). Skor 5 diperoleh apabila waktu penyajian materi yang telah sesuai dan tepat dengan waktu dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, waktu penyajian materi pada multimedia interaktif sangat baik dan tepat waktu dalam proses pembelajaran.

Keempat, Kemenarikan tampilan fisik. Multimedia interaktif yang dikembangkan sebagai alat bantu pembelajaran harus dibuat menarik mungkin agar dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. Ibrahim, dkk (Sudhata dan Tegeh, 2009:11) mengatakan bahwa dari segi proses pembelajaran, media sebagai alat komunikasi sebagai alat komunikasi berfungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) ke penerima (siswa). Maka sebagai alat komunikasi, media dibuat semenarik mungkin untuk dapat menarik perhatian siswa untuk belajar menggunakan multimedia interaktif sehingga proses penyampaian informasi dapat berlangsung dengan baik. Selain isi media, tampilan kemasan atau tampilan fisik media juga harus dibuat semenarik mungkin, karena pengguna akan cenderung melihat tampilan luar terlebih dahulu baru melihat isinya. Pada hasil uji coba, poin ini lebih banyak mendapatkan skor 5 (sangat baik). Skor 5 diperoleh apabila multimedia interaktif yang dikembangkan sudah sangat baik.

Dengan dikembangkannya multimedia interaktif secara maksimal dengan menggunakan rancangan yang telah disebutkan di atas, hal tersebut tidak hanya berdampak pada proses pembelajaran, akan tetapi juga memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, yaitu adanya perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif. Hal itu terlihat dari perbandingan rata-rata antara hasil *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 55,67 sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 85,83. Dilihat dari konversi hasil belajar di kelas VIII SMP Negeri 5 Singaraja, nilai rata-rata *posttest* peserta didik 85,83 berada pada

kualifikasi Sangat Baik, dan berada di atas nilai KKM mata pelajaran Bahasa Inggris sebesar 74. Melihat nilai rerata atau *mean posttest* yang lebih besar dari nilai rerata atau *mean pretest*, dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris efektif digunakan dalam pembelajaran serta mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa.

Hal tersebut juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Dwi Enggal yang berjudul "Pengaruh Multimedia Interaktif (MMI) Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa pada Konsep Gaya yang Bernuansa Nilai" juga menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif (MMI) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar fisika siswa pada konsep gaya. Terlihat dari hasil tes yang dilakukan sebelum pembelajaran (*pretest*) diketahui nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 30,73 dan kelompok kontrol 33,83. Adapun hasil tes setelah pembelajaran (*posttest*) diketahui nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 75,97 dan nilai rata-rata kelompok kontrol sebesar 60,96. Dari hasil analisis tersebut tampak bahwa terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif (MMI) terhadap hasil belajar fisika pada konsep gaya yang bernuansa nilai.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Adapun simpulan yang dari penelitian ini adalah berikut.

Pertama, rancang bangun multimedia interaktif pembelajaran animasi berbasis inkuiri ini secara garis besar dapat divisualisasikan seperti *storyboard* yang menampilkan rancang bangun produk yang tersaji pada Tabel 4.2, rancang bangun tersebut dikembangkan sehingga menghasilkan bahan ajar sesuai tingkat kebutuhan dan kompetensi yang diharapkan. Komponen bahan ajar disusun secara sistematis, dirancang dalam bentuk yang menarik, sehingga pada akhirnya multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris ini mampu meningkatkan pemahaman.

Kedua, Untuk mengetahui kualitas multimedia interaktif yang dikembangkan,

maka dilakukan evaluasi oleh para ahli (*Expert Judgement*) dan dilakukan uji coba produk terhadap siswa dengan hasil sebagai berikut.

Hasil yang diperoleh pada saat uji coba ahli isi melalui instrumen berupa angket adalah: 78% dan berada pada kualifikasi **baik**. Ahli isi juga memberikan masukan sebagai saran perbaikan, yaitu: 1) kompetensi dasar no.14 semestinya tidak berisi skill menulis dan berbicara, 2) kompetensi dasar no.15 semestinya tidak berisi skill membaca, 3) latihan reading tidak mencakup teks recount dan indikator "finding reference words", 4) latihan menulis dan berbicara harus diperbaiki karena banyak yang tidak sesuai dengan indikator.

Persentase tingkat pencapaian dari ahli media pembelajaran untuk multimedia interaktif memperoleh nilai sebesar 90% dengan kualifikasi **sangat baik**. Ahli media juga memberikan saran perbaikan sebagai berikut: 1) tujuan pembelajaran dilengkapi dengan kondisi yang diharapkan terjadi, 2) instrumen no. 12 disempurnakan menjadi keutuhan media.

Persentase tingkat pencapaian dari ahli desain pembelajaran untuk multimedia interaktif memperoleh nilai sebesar 94% dengan kualifikasi **sangat baik**. Ahli desain juga memberikan saran perbaikan sebagai berikut: 1) Cantumkan nama pembimbing, dan dosen ahli pada desain cover.

Dari analisis data dan analisis komentar yang diberikan responden saat uji coba perorangan, diperoleh persentase jawaban siswa untuk tiap komponen penilaian adalah 94,9 % dan berada pada kualifikasi sangat baik.

Dari data yang diperoleh, persentase tingkat pencapaian multimedia pembelajaran mandiri pada saat uji coba kelompok kecil memperoleh nilai sebesar 93,2% dan berada pada kualifikasi **sangat baik**.

Dari data yang diperoleh, persentase tingkat pencapaian multimedia pembelajaran mandiri pada saat uji coba lapangan memperoleh nilai sebesar 84,97% dan berada pada kualifikasi **baik**.

Pembahasan ketiga, Efektifitas produk penelitian pengembangan dalam

penelitian ini diukur dengan melakukan tahap pra eksperimen dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* terhadap 30 orang peserta didik kelas VIII SMP Negeri 5 Singaraja. Berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* 30 orang siswa tersebut, maka dilakukan uji-t untuk sampel berkorelasi. Rata-rata nilai *pretest* adalah 55,67 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 85,83. Setelah dilakukan penghitungan secara manual diperoleh hasil  $t$  hitung sebesar 13,85. Kemudian harga  $t$  hitung dibandingkan dengan harga  $t$  pada tabel dengan  $db = n_1 + n_2 - 2 = 30 + 30 - 2 = 58$ . Harga  $t$  tabel untuk  $db = 58$  dan dengan taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) adalah 2,000. Dengan demikian, harga  $t$  hitung lebih besar daripada harga  $t$  tabel sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar bahasa Inggris siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif. Dilihat dari konversi hasil belajar di kelas VIII SMP Negeri 5 Singaraja, nilai rata-rata *posttest* peserta didik 85,83 berada pada kualifikasi Sangat Baik, dan berada di atas nilai KKM mata pelajaran Bahasa Inggris sebesar 74. Melihat nilai rerata atau *mean posttest* yang lebih besar dari nilai rerata atau *mean pretest*, dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut.

Pertama, Multimedia interaktif ini telah efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka disarankan bagi siswa untuk menggunakan multimedia pembelajaran interaktif ini secara mandiri, sehingga siswa dapat mempelajarinya kapan pun dan dimana pun.

Kedua, Saran bagi guru adalah agar multimedia interaktif ini diterapkan lebih lanjut dalam proses pembelajaran dan menyesuaikan dengan adaptasi kurikulum 2013 terlebih lagi penguasaan di bidang IT nya, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Ketiga, Saran bagi kepala sekolah adalah agar mengelola multimedia

interaktif ini dengan baik, sebagai salah satu koleksi sumber belajar yang dapat dimanfaatkan oleh guru maupun siswa.

Keempat, Penelitian ini telah menghasilkan multimedia interaktif dengan model *ADDIE* dengan kategori baik dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa. Disarankan bagi teknologi pembelajaran agar menggunakan model *ADDIE*, dalam mengembangkan sumber belajar dan produksi media pembelajaran sehingga mampu memenuhi tugas pokok jabatan fungsional pengembang Teknologi Pembelajaran.

Kelima, Penelitian ini dilakukan dan dilewati dengan lancar, sehingga disarankan bagi peneliti lain agar menggunakan model *ADDIE* dalam mengembangkan produk sejenis. Multimedia interaktif Bahasa Inggris ini telah teruji kualitas dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa, maka diharapkan bagi peneliti lain untuk melanjutkan penelitian ini dengan ruang lingkup yang lebih luas dan mendalam.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Dalam proses pembuatan skripsi ini, sangat banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini diucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya dan setulus-tulusnya kepada yang terhormat :

- 1) Prof. Dr. I Nyoman Sudiana, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA) yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti pendidikan pada Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan.
- 2) Drs. I Dewa Kade Tastra, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan motivasi petunjuk dalam pembuatan skripsi ini.
- 3) Dr. I Made Tegeh, M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, petunjuk, dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.
- 4) Dr. I Komang Sudarma, M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah banyak

memberikan bimbingan dan sarannya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

- 5) Para dosen di Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak memberikan motivasi dan saran yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini.
- 6) Drs. Ketut Pudjawan, M.Pd., selaku ahli desain yang telah membantu validasi Media Pembelajaran.
- 7) Drs. I Dewa Kade Tastra, M.Pd., selaku ahli media yang telah membantu validasi Media Pembelajaran.
- 8) Putu Ngurah Wage Myatawan, S.Pd., M.Pd., selaku ahli isi yang telah membantu validasi Media Pembelajaran.
- 9) Nyoman Sudiarsa, S.Pd., selaku Kepala SMP Negeri 5 Singaraja yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian dan membantu pelaksanaan uji coba media pembelajaran.
- 10) Semua siswa kelas VIII G dan H SMP Negeri 4 Singaraja yang telah menjadi subyek dalam penelitian ini.
- 11) Rekan-rekan mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah banyak memberikan dukungan dan bantuannya dalam pelaksanaan penelitian ini.
- 12) Semua pihak yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan penelitian dan penyelesaian skripsi ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agung, A.A. Gede. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Koyan, I W. 2012. *Statistik Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Musfiqon, H M. 2012. *Pengembangan media dan sumber pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sudatha, I Gde Wawan & I M Tegeh. 2009. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Undiksha
- Tegeh, I M dan I M Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.