

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS VIII SEMESTER II DI SMPN 1 UBUD
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

Anak Agung Gede Bagus¹, I Dewa Kade Tastra², I Wayan Romi Sudhita³

¹²³Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: ¹agung_dgus@yahoo.com, ²kadetastraundiksha@yahoo.com,
³romisudhita@yahoo.com

Abstrak

Masalah yang ditemukan di SMPN 1 Ubud yakni masih rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VIII dan kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang relevan digunakan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, serta mampu memberikan daya tarik dan mempermudah siswa dalam memahami materi secara efektif dan efisien. Subyek coba terdiri dari seorang ahli isi mata pelajaran Bahasa Indonesia, seorang ahli media pembelajaran, seorang ahli desain pembelajaran, enam orang siswa untuk uji perorangan, duabelas orang siswa untuk uji kelompok kecil, dan tiga puluh siswa untuk uji lapangan. Model penelitian ini adalah penelitian pengembangan produk *analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (ADDIE)*. Data tentang kualitas produk pengembangan ini dikumpulkan dengan angket atau kuisioner yang selanjutnya dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitas dan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan (1) uji ahli isi mata pelajaran Bahasa Indonesia berada pada kualifikasi sangat baik (persentase = 97%), (2) uji ahli media pembelajaran berada pada kualifikasi baik (persentase = 84%), (3) uji ahli desain CD (*Compact Disc*) pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik (persentase = 86%), (4) uji coba perorangan berada pada kualifikasi baik (persentase = 79%), (5) uji kelompok kecil berada pada kualifikasi baik (persentase = 78%), (6) uji coba lapangan berada pada kualifikasi baik (persentase = 76%)

Kata kunci: pengembangan, media pembelajaran, multimedia interaktif

Abstract

The problems was found in SMPN 1 Ubud which is still low yields and the lack of use of media in teaching. This research aims to produce learning media on indonesian language subject which is relevant and can be used according to the needs and characteristics of the students, and also can give a certain attraction and can ease the students in understanding the materials effectively and efficiently. The trial subjects consist of expert in material of indonesian subject, an expert in learning media, an expert in learning design, six students for individual test, 12students for small group test, and 30 students for field test. The research model is product development research analysis, design, development, implementation, and

evaluation (ADDIE). Data on the development of product quality are collected by questionnaire or questionnaires were then analyzed with descriptive analysis of qualitative and quantitative descriptive analysis. The result of the research shows that (1) the test expert Indonesian subject content is on very good qualification (percentage : 97%), (2) test expert of learning media is on good qualification (percentage:84%), (3) test expert of learning CD (compact disc) is on very good qualification (percentage:86%), (4) individual test is on good qualification (percentage:79%), (5) small group test is on good qualification (percentage:78%), (6) field test is on good qualification (percentage:76%)

Keywords: development, learning media, interactive media

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU No.20 Tahun 2003).

Peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu unsur konkrit yang sangat penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Masalah umum yang sering dihadapi oleh peserta didik adalah masih cukup banyak yang belum dapat mencapai prestasi belajar yang memuaskan karena tujuan pembelajaran juga belum sepenuhnya dapat diterima oleh peserta didik. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi mutu pendidikan adalah penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Gagne (dalam Sadiman 2005:6) menyatakan bahwa "media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar". Briggs (dalam Arsyad, 2005:4) menyatakan bahwa "media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Media yang digunakan hendaknya mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih inovatif dan kreatif dan lebih menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran".

Jadi dalam proses pembelajaran, media merupakan suatu alat yang

digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran tanpa media pembelajaran, komunikasi tidak akan berjalan lancar dan proses pembelajaran juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, I Gusti Ayu Sudharmi, S.Pd, di SMPN 1 Ubud diketahui nilai rata-rata pada pelajaran Bahasa Indonesia khususnya kelas VIII masih belum memuaskan yaitu 70, bahkan kurang dari nilai standar ketuntasan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 1 Ubud yaitu 75. Nilai 70 sudah tergolong rendah, sehingga belum mencapai standar kelulusan yaitu 75.

Hal tersebut dapat disebabkan karena kurangnya minat, motivasi dan gairah siswa untuk belajar Bahasa Indonesia. Situasi ini disebabkan karena kurangnya guru memberikan contoh yang ada di sekitar siswa dan kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Siswa juga berharap agar guru bisa dan mampu merancang sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan tujuan pembelajaran agar siswa lebih termotivasi untuk belajar serta mudah untuk menyerap materi pelajaran.

Menurut Iskandar (2011) ada beberapa model penelitian pengembangan diantaranya adalah DICK & CARRY, ADDIE, ASSURE. Pengembangan yang digunakan dalam pengembangan CD multimedia interaktif mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah model ADDIE yang memiliki 5 tahap yakni; 1) Analisis (*Analysis*), 2) Perancangan (*Design*), 3)

Pengembangan (*Development*), 4) Implementasi (*Implementation*), 5) Evaluasi (*Evaluasi*).

Pemilihan model pengembangan ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Sehubungan dengan pemaparan di atas, penulis tertarik untuk me-

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini disesuaikan dengan tahap-tahap model ADDIE yang terdiri sebagai berikut.

Tahap pertama yaitu tahap analisis (*Analyze*). Langkah atau tahap pertama yang harus dilakukan sebelum mengembangkan Multimedia Pembelajaran Interaktif adalah menetapkan mata pelajaran dan mengidentifikasi standar kompetensi, kompetensi dasar serta indikator pencapaian. Salah satu cara untuk menentukan adalah dengan melakukan wawancara. Wawancara dapat dilakukan terhadap pihak sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian. Subyek yang dapat diwawancarai yaitu kepala sekolah, guru, dan juga siswa. Hasil wawancara tersebut selanjutnya digunakan sebagai pedoman untuk mencari solusi terhadap permasalahan yang dialami di sekolah tersebut.

Tahap kedua yaitu tahap perancangan/*design*. Tahap kedua yaitu mendesain produk yang telah ditentukan. Desain produk ini dilakukan melalui dua tahap. Pertama, memilih dan menetapkan *software* yang akan digunakan. *Software* yang akan digunakan untuk membuat Multimedia Pembelajaran Interaktif ini antara lain *Corel Video Studdie 4*, *Photoshop*, *Audacity*, *Macromedia Flash*. Kedua, merancang dan mengembangkan naskah dalam bentuk *flow chart* dan *storyboard*

ngembangkan media pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi mengapresiasi pementasan drama kelas VIII di SMP Negeri 1 Ubud. Penelitian pengembangan ini dilakukan dalam upaya mengatasi frekuensi dalam pembelajaran dan memberi kemudahan guru beserta siswa untuk melakukan proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran ini frekuensi waktu dalam pembelajaran menjadi lebih efisien. Selain itu, juga diharapkan untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara optimal.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*development*). Pada tahap ini dilakukan pembuatan multimedia pembelajaran. Pertama, mengumpulkan bahan atau materi kuliah yang diperlukan untuk pembuatan produk seperti: materi pokok (subtansi mata pelajaran), aspek pendukung seperti gambar animasi, audio, video sebagai ilustrasi, *clip-art image*, dan grafik. Tahap pembuatan ini merupakan tahap di mana seluruh objek multimedia dibuat. Menyusun naskah materi pelajaran yang dimasukkan pada setiap *frame* yang disebut *screen mapping*.

Tahap keempat yaitu tahap implementasi (*implementation*). Pada tahap ini dilakukan implementasi produk yang telah dikembangkan, hasil pengembangan media ini diterapkan dalam pembelajaran guna mengetahui kelayakan dan kualitas media berbasis multimedia interaktif.

Tahap kelima yaitu tahap evaluasi (*evaluation*). Tahap ini merupakan tahap yang dilakukan untuk mengevaluasi proses pengembangan produk sesuai dengan model yang digunakan. Pada tahap ini digunakan evaluasi formatif yang bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas media yang dikembangkan. Ada beberapa tahapan yang harus dilalui dalam pengembangan media ini meliputi tinjauan ahli baik itu ahli media yang seorang bersertifikasi S2 Teknologi Pendidikan, ahli desain yang seorang

bersertifikasi S2 Teknologi Pendidikan, dan ahli isi merupakan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 1 Ubud yang kemudian dilanjutkan dengan uji perorangan dengan 6 kelas VIII di SMP Negeri 1 Ubud, uji kelompok kecil dengan 12 siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Ubud, uji coba lapangan dengan 30 siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Ubud.

Produk pengembangan berupa multimedia pembelajaran interaktif yang dikemas dalam CD ini harus diuji tingkat validitasnya untuk mengetahui kualitas hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Tingkat validitas multimedia pembelajaran diketahui melalui hasil *review* dari para ahli baik itu ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran, serta hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis dan digunakan untuk memperbaiki atau merevisi media yang sudah dikembangkan. Pada hasil akhirnya diharapkan produk yang dikembangkan menjadi lebih baik.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara dan angket/kuesioner. "Metode wawancara adalah suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab yang sistematis, dan hasil tanya jawab ini dicatat/direkam secara cermat" (Agung, 2012:62). Melalui wawancara dapat diketahui kebutuhan sekolah terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. "Metode angket/kuesioner merupakan cara untuk memperoleh atau mengumpulkan data dengan mengirimkan suatu daftar pertanyaan/pernyataan-pernyataan kepada responden/subyek penelitian" (Agung, 2012:64). Pada penelitian ini, kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil *review* dari ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. (1) Analisis

deskriptif kualitatif yaitu suatu cara analisis/pengolahan data dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk kalimat/kata-kata, kategori-kategori mengenai suatu objek (benda, gejala, variabel tertentu), sehingga akhirnya diperoleh simpulan umum" (Agung, 2012:67). Analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil *review* ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat pada angket/kuesioner. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Dapat disimpulkan bahwa, teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil *review*/validasi ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain produk pembelajaran, ahli media pembelajaran dan uji coba siswa baik perorangan, kelompok kecil maupun uji coba lapangan. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, saran perbaikan dan komentar yang terdapat pada lembar angket/kuesioner penelitian. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih baik lagi.

Selain melakukan analisis deskriptif secara kualitatif analisis juga perlu dilaksanakan secara kuantitatif. Agung (2012:67) menyatakan bahwa "analisis deskriptif kuantitatif ialah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase, mengenai suatu objek yang di teliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum". Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-

masing subyek coba menurut Tegeh dan Kirna (2010:101) adalah sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = (F : N)$$

$$= \frac{\sum (\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan: \sum = Jumlah
 n = jumlah seluruh item angket
 persentase keseluruhan subyek coba digunakan rumus:

Keterangan:
 F = Jumlah persentase keseluruhan subyek
 N = Banyak subjek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan terhadap hasil *review* dan uji coba produk sebagai berikut.

Tabel 1. Konversi PAP Tingkat Pencapaian dengan skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi
90 - 100	Sangat baik
80 - 89	Baik
65 - 64	Cukup
55 - 64	Kurang
0 - 54	Sangat Kurang

(Adaptasi dari Agung, 2010: 58)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif berupa CD (Compact Disk) pada Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Negeri 1 Ubud Kabupaten Gianyar yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations). Adapun fase-fase pada model ADDIE yaitu fase analisis, fase desain, fase pengembangan, fase implementasi, dan fase evaluasi. Pada fase analisis dilakukan analisis terhadap harapan dan kenyataan yang sesungguhnya terhadap suatu proses pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemungkinan adanya permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 1 Ubud khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII semester genap. Selain itu, beliau juga menyatakan bahwa SMP Negeri 1 Ubud telah memiliki

peralatan yang dibutuhkan untuk mengoperasikan media pembelajaran berupa laptop, LCD dan proyektor.

Pada tahap Desain dilakukan perancangan terhadap produk yang akan dikembangkan. Rancangan produk tersebut masih bersifat konseptual. Rancangan produk dalam tahap desain berupa flow chart dan storyboard. Flow chart berupa gambaran singkat alur media yang akan dibuat, sedangkan storyboard merupakan gambaran singkat tampilan media yang akan dibuat. Kedua rancangan produk tersebut akan mendasari proses pengembangan produk pada tahap berikutnya. Flow chart dan storyboard dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, sehingga mendapatkan izin untuk mulai membuat media. Proses penilaian/validasi dilakukan pada fase ini melalui uji coba lapangan, dengan jumlah subyek berjumlah 30 orang siswa/i, uji coba kelompok kecil, dengan subjek berjumlah 12 orang siswa/i kelas VIII SMP

Negeri 1 Ubud dan uji coba perorangan, dengan jumlah subjek berjumlah 6 orang siswa/l kelas VIII SMP Negeri 1 Ubud yang terakhir yaitu fase evaluasi. Fase evaluasi dilakukan untuk mengukur kualitas produk yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan pada hasil penilaian/validasi dari beberapa uji coba produk yang telah dilakukan yaitu uji ahli isi/materi bidang studi, uji ahli materi pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji kelompok kecil dan uji perorangan. Hasil evaluasi kemudian digunakan untuk memberi umpan balik bagi peneliti untuk dapat melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan. Berikut akan dipaparkan hasil pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada fase analisis, fase desain, fase pengembangan dan fase implementasi.

Kualitas Multimedia Pembelajaran Interaktif yang dikembangkan dikategorikan baik. Berikut akan dipaparkan hasil validasi berdasarkan ahli isi/materi bidang studi Bahasa Indonesia, ahli desain pembelajaran, ahli video pembelajaran, uji coba lapangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Dalam penelitian pengembangan ini produk awal yang dihasilkan adalah CD Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam pelajaran bahasa Indonesia. Produk pengembangan tersebut diserahkan kepada seorang ahli isi mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu seorang guru bidang studi matematika di SMP Negeri 1 Ubud untuk memberi tanggapan/penilaian.

Berdasarkan penilaian melalui angket dengan uji ahli isi mata pelajaran yaitu seorang guru Bahasa Indonesia SMP Negeri 1 Ubud yang bernama I Gusti Ayu Sudharmi, S. Pd., diketahui bahwa sebagian besar penilaian tersebar pada skor 4 (baik) dan skor 5 (sangat baik). Persentase tingkat pencapaian 97% berada pada kualifikasi sangat baik karena, dilihat dari: Kejelasan standar kompetensi dan kompetensi dasar, Ke-

sesuaian indikator dengan materi, Penyajian materi sistematis, Kelengkapan isi materi, Ketepatan pemberian contoh, Kesesuaian evaluasi dengan indikator. Secara teoritis CD multimedia pembelajaran interaktif tidak direvisi akan tetapi berdasarkan masukan, saran, dan komentar yang diberikan oleh ahli isi mata pelajaran terhadap produk pengembangan yang dihasilkan, maka dilakukan perbaikan demi kesempurnaan media yang dikembangkan. Perbaikan dari segi isi mata pelajaran terhadap produk pengembangan meliputi alat evaluasi kalau bisa agar ditambahkan jumlah soalnya. Dengan demikian, revisi yang dilakukan adalah menambahkan menambahkan soal, jadi siswa bisa berlatih dengan lebih banyak soal.

Setelah melewati tahapan validasi /review ahli isi mata pelajaran, media yang dikembangkan dilanjutkan dengan tahap validasi ahli media pembelajaran. Berdasarkan penilaian melalui angket dengan uji ahli desain pembelajaran, diketahui bahwa tingkat pencapaian pengembangan CD multimedia pembelajaran interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah besar penilaian tersebar pada skor 4 (baik) dan skor 5 (sangat baik). Persentase tingkat pencapaian 84% berada pada kualifikasi baik karena, dilihat dari: jenis teks jelas, ukuran teks tepat dan bisa terlihat dengan jelas, warna teks sesuai dengan latar belakang, teks mempermudah dalam pemahaman materi, gambar yang digunakan sesuai dengan materi, komposisi gambar sesuai dengan latar belakang, gambar mempermudah dalam pemahaman materi, ukuran gambar sesuai dengan latar belakang, suara presenter jelas, suara musik pengiring menyenangkan, kesesuaian suara dengan paparan materi, suara mempermudah dalam pemahaman materi, unsur animasi sesuai dengan materi, animasi mempermudah pemahaman

an materi, unsur video sesuai dengan materi, video mempermudah pemahaman materi, cover media menarik, cover media lengkap. Secara teoritis CD multimedia pembelajaran interaktif tidak direvisi tetapi berdasarkan masukan dan saran yang diberikan, maka dipandang perlu melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan untuk kesempurnaan dari CD multimedia interaktif ini. Adapun revisi-revisi yang dilakukan terhadap produk CD multimedia interaktif berdasarkan masukan ahli media pembelajaran adalah: (1) Tidak perlu penjelasan pada sub materi (2) tambahkan tombol *stop*, *pause* dan *back* pada contoh video drama.

Setelah melewati tahapan validasi/ review ahli media pembelajaran, media yang dikembangkan dilanjutkan dengan tahap validasi ahli desain Pembelajaran. Berdasarkan penilaian melalui angket dengan uji ahli media pembelajaran, diketahui bahwa tingkat pencapaian pengembangan CD multimedia pembelajaran interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah sebagian besar penilaian tersebar pada skor 4 (baik) dan skor 5 (sangat baik). Kualitas Multimedia Pembelajaran Interaktif setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 86% berada pada kualifikasi sangat baik karena, dilihat dari: judul media jelas, petunjuk belajar (petunjuk penggunaan) jelas, ketepatan rumusan kompetensi dasar, ketepatan indikator kompetensi, materi sesuai dengan indikator, materi mudah untuk dipahami, materi menarik dan menimbulkan rasa ingin tahu, petunjuk pengerjaan soal jelas, isi materi soal evaluasi jelas, media dapat digunakan dengan mudah. Secara teoritis CD multimedia interaktif tidak direvisi tetapi berdasarkan masukan dan saran yang diberikan, maka dipandang perlu melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan untuk kesempurnaan dari multimedia ini. Pada

penilaian ini, ahli desain pembelajaran memberikan tiga masukan. Berdasarkan ketiga masukan yang diberikan, maka dilakukan revisi terhadap produk CD multimedia interaktif ini. Adapun revisi-revisi produk berdasarkan masukan ahli media pembelajaran adalah: (1) judul atas cover CD diberi spasi. (2) cek penulisan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang lengkap dan dipisah penjelasannya. (3) tambahkan tujuan pembelajaran.

Setelah melawati tahap uji coba ahli isi pembelajaran, uji coba ahli media pembelajaran dan uji coba desain pembelajaran dilanjutkan dengan tahap uji coba perorangan kualitas Multimedia Pembelajaran Interaktif berada pada kualifikasi baik dengan tingkat persentase sebesar 79%, uji coba kelompok kecil termasuk dalam kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian sebesar 78%, dan uji coba lapangan termasuk dalam kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian sebesar 76% karena, dilihat dari: kemenarikan tampilan fisik, media pembelajaran mudah digunakan, kejelasan paparan materi, kejelasan contoh-contoh yang digunakan, kemenarikan animasi, materi yang disediakan mudah dimengerti, pemilihan komposisi warna, kesesuaian musik yang digunakan, kemenarikan gambar yang digunakan, daya dukung musik, kualitas teks yang digunakan, kesesuaian video transisi/peralihan dari slide satu ke slide yang lain. Saran revisi yang diungkapkan pada uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan tersebut ialah hampir sama, yaitu "font yang agak kecil dan suara pada salah satu contoh video terlalu kecil. Atas saran tersebut maka dilakukan revisi terhadap evaluasinya, dengan membesarkan font dan lebih membesarkan suara pada contoh video. Dengan direvisinya produk IV tersebut

maka menghasilkan produk akhir (CD multimedia interaktif).

Berikut ini tabel kualifikasi nilai dari masing-masing responden PAP skala 5.

Tabel 02. Kualifikasi Media dari Masing-masing Responden Sesuai PAP Skala 5

No	Responden	Nilai (%)	Kualifikasi
1	Ahli Isi Mata Pelajaran	97	Sangat baik
2	Ahli Desain Pembelajaran	84	Baik
3	Ahli Media Pembelajaran	86	Sangat baik
4	Uji Coba Perorangan	79	Baik
5	Uji Coba Kelompok Kecil	78	Baik
6	Uji Coba Lapangan	76	Baik

Pengembangan multimedia interaktif ini telah dikembangkan melalui beberapa tahapan yaitu 1) analisis (*analyze*), 2) perancangan (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), dan 5) evaluasi (*evaluation*). Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Multi-media Pembelajaran Interaktif setelah dikaji oleh ahli isi/materi bidang studi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran, memiliki kualitas yang baik dan layak untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran

PENUTUP KESIMPULAN

Desain pengembangan media ini berguna untuk memperjelas tentang bagaimana langkah atau alur kerja program dari awal sampai akhir media itu dibuat, agar sampai ke produk yang dihasilkan. Desain pengembangan multi-media pembelajaran agama hindu ini melalui beberapa tahap yaitu analisis kebutuhan, mengembangkan *flow chart* dan mengembangkan *storyboard*.

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang layak pakai, sesuai dengan tahap-tahap pembuatan Multimedia pembelajaran interaktif, kebutuhan dan karakteristik Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia kelas VIII semester genap. Sedangkan dilihat dari hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan termasuk dalam kriteria sangat baik. Penilaian dalam bentuk kualitatif berupa saran dan komentar oleh para ahli media dan siswa juga dijadikan dasar dalam penyempurnaan Multimedia Pembelajaran Interaktif ini sehingga media yang dikembangkan akan mendekati sempurna dan layak dipergunakan untuk siswa dalam membantu proses pembelajaran.

siswa, mampu memberikan daya tarik, dapat memudahkan siswa belajar secara klasikal maupun individual, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil penelitian atau uji coba sebagai berikut: 1) uji coba ahli isi materi oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia memperoleh tingkat pencapaian 97% dengan kualitas sangat baik, 2) uji ahli media pembelajaran memperoleh tingkat pencapaian 97% dengan kualitas sangat baik, dan 3) ahli desain CD (*Compact Disc*) pembelajaran memperoleh tingkat pencapaian 86% dengan kualitas sangat baik oleh dosen Teknologi Pendidikan 4) uji coba perorangan memperoleh tingkat pencapaian 79% dengan kualitas baik, 5) uji coba kelompok kecil

memperoleh tingkat pencapaian 78% dengan kualitas baik, dan 6) uji coba lapangan memperoleh tingkat pencapaian 76% dengan kualitas baik, oleh siswa SMPN 1 Ubud kelas VIII.

SARAN

Saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif ini dibagi menjadi tiga, yaitu sebagai berikut. Kepada siswa agar siswa dapat memanfaatkan produk hasil pengembangan secara aktif dan tidak menjadikan media ini sebagai satu-satunya media untuk belajar. Akan tetapi menjadikan media ini sebagai motivasi untuk memacu diri agar lebih rajin lagi belajar. Kepada Guru agar media ini dijadikan sebagai salah satu alternatif media dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan siswa dalam belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada: Drs. Ketut Pudjawan, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak membantu penyelesaian pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan, Drs. I Dewa Kade Tastra, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha sekaligus sebagai Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan serta motivasi yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi ini, Drs. I Wayan Romi Sudhita, M.Pd. selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan serta motivasi yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi ini, I Gusti Ayu Su-

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. Gede. 2010. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Namun perlu diingat bahwa media ini bukan satu-satunya media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini hanya sebagai perantara antara guru dan siswa sehingga dapat memudahkan dalam penyampaian materi. Kepada Sekolah adalah agar sekolah dapat menjadikan media ini sebagai tambahan koleksi media pembelajaran di sekolah. Selain itu sekolah juga perlu melakukan pengadaan media pembelajaran lain yang diperlukan dalam proses pembelajaran siswa. Kepada Peneliti lain adalah penelitian ini, hanya menguji sampai batas validitas sebuah multimedia pembelajaran, untuk ke depannya diharapkan pengembangan media khususnya multimedia pembelajaran dilakukan uji efektivitas media, sehingga media yang dikembangkan lebih berdaya guna dan dapat dimanfaatkan secara berkesinambungan.

dharmi, S. Pd., selaku ahli isi mata pelajaran bahasa Indonesia yang telah meriview/menilai dan memberikan masukan untuk media yang dikembangkan dari segi isi materi media pembelajaran, Dr. I Made Tegeh, S.Pd, M.Pd, selaku ahli desain pembelajaran yang telah meriview/menilai dan memberikan masukan untuk media yang dikembangkan dari segi rancangan media pembelajaran, I Gde Wawan Sudatha, S.T, S.Pd., M.Pd, selaku ahli media yang telah meriview / menilai dan memberikan masukan untuk media yang dikembangkan dari segi rancangan media pembelajaran, Rekan-rekan dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu – persatu, yang juga telah banyak membantu kelancaran proses penyusunan skripsi ini.

- Sadiman. Arif. S dkk. 2005. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.

- Tegeh, I M. dan I M. Kirna. 2010. Laporan Penelitian Puslit. *Pengembangan*

*Bahan Ajar Metode Penelitian
Pengembangan Pendidikan Deng-*

*an ADDIE Model (Tidak diter-
bitkan). Singaraja: Undiksha*