

# PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS VIII SEMESTER GENAP TAHUN 2012/2013 DI SMP NEGERI 3 SAWAN

I Nyoman Yudistiawan<sup>1</sup>, I Wayan Romi Sudhita<sup>2</sup>, I Kadek Suartama<sup>3</sup>

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

e-mail: [yudis\\_morrow@yahoo.co.id](mailto:yudis_morrow@yahoo.co.id)<sup>1</sup>, [romisudhita@yahoo.com](mailto:romisudhita@yahoo.com)<sup>2</sup>,  
[tamat\\_tp@yahoo.com](mailto:tamat_tp@yahoo.com)<sup>3</sup>

## Abstrak

Media pembelajaran multimedia interaktif untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 3 Sawan adalah media yang belum ada dan perlu dikembangkan. Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses rancang bangun dan kualitas hasil pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model Hannafin and Peck. fasenya meliputi fase analisis kebutuhan, desain, pengembangan dan implementasi. Pada tahap uji coba, produk di validasi melalui *review* oleh para ahli dan uji coba produk kepada siswa. Instrumen pengumpulan data adalah kuisisioner. Analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah deskripsi proses rancang bangun dan kualitas hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII semester genap di SMP Negeri 3 Sawan. Proses rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif terdiri dari tiga fase yaitu analisis kebutuhan, desain, pengembangan dan implementasi. Kualitas hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif diperoleh berdasarkan data dari kuisisioner yang kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan dikonversi ke dalam PAP tingkat ketercapaian skala 5. *Review* ahli isi mata pelajaran mencapai 93,33% kategori sangat baik, *review* ahli media pembelajaran mencapai 82,5% kategori baik, *review* ahli desain pembelajaran mencapai 80% kategori baik, uji coba perorangan mencapai 92,67% kategori sangat baik, uji coba kelompok kecil mencapai 95,83% kategori sangat baik, dan uji coba lapangan mencapai 93,33% kategori sangat baik.

**Kata kunci:** pengembangan, multimedia pembelajaran interaktif, Bahasa Indonesia.

## Abstract

Interactive multimedia instructional media for Bahasa Indonesia subjects eighth grade at "SMP Negeri 3 Sawan" is a media that does not exist and needs to be developed. The objectives to be achieved through of this development research is to describe design process and quality of development the Interactive instructional multimedia. This research is development research which using Hannafin and Peck model. Phase include need analysis, design, development and implementation. In the testing stage, the product is validated through a review by the experts and product trials to learners. Data collection instrument was a questionnaire. Data analysis which used is descriptive analysis of qualitative and descriptive analysis of quantitative. The result is a description of the design process and the quality of development result of Interactive instructional multimedia on subjects Bahasa Indonesia of second semester eighth grade at "SMP Negeri 3 Sawan". Design process of interactive instructional multimedia consists of three phase: need analysis, design, development and implementation. The quality of the Interactive instructional

multimedia obtainable based on data from the questionnaires were analyzed by quantitative descriptive and converted into standard reference assessment of 5 scale achievement level. Expert review course content reached 93,33% very good category, review instructional media experts reached 82,5% good category, review instructional design expert reached 80% good category, individual testing category reached 92,67% very good category , a small test group reached 95,83% very good category, and the trial court reaching 93,33% very good category.

**Keyword:** development, Interactive instructional multimedia, Bahasa Indonesia

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor terpenting dalam tatanan kehidupan suatu bangsa dan negara. Setiap negara berupaya meningkatkan tingkat kecerdasan masyarakatnya dengan cara yang berbeda-beda. Begitu juga dengan negara Indonesia, yang merupakan sebuah negara berkembang di Asia. Seperti dijelaskan dalam UUD 1945, disebutkan bahwa tujuan pembangunan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Pernyataan tersebut, menunjukkan bahwa pendidikan merupakan segala usaha yang dilaksanakan dengan sadar dan bertujuan mengubah tingkah laku manusia ke arah yang lebih baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Pendidikan akan merangsang kreativitas seseorang agar sanggup menghadapi tantangan-tantangan alam, masyarakat, teknologi, dan kehidupan yang semakin kompleks.

Saat ini pendidikan di Indonesia sedang mengalami masalah yang cukup serius yaitu penurunan kualitas mutu pembelajaran. Hasil survei internasional juga menunjukkan bahwa mutu sumber daya manusia Indonesia dewasa ini masih relatif rendah, yaitu menempati peringkat 110 di dunia, dan bahkan di ASEAN pun Indonesia ketinggalan dari negara-negara tetangga yakni Singapura, Brunei, Malaysia, Thailand, Philipina, dan Vietnam. (Hasil-hasil survei tersebut menunjukkan bahwa mutu pendidikan di Indonesia belum bisa masuk 10 besar dunia.

Rendahnya mutu pendidikan yang tercermin pada rendahnya mutu sumber daya manusia yang disebabkan oleh kurangnya perhatian guru terhadap kualitas proses pembelajaran. Guru

memiliki posisi strategis terhadap keberhasilan belajar siswa. Dalam pembelajaran tidak jarang masih ditemui guru mendominasi pembelajaran dengan menerapkan model-model konvensional, bahkan dilakukan dari tahun ke tahun tanpa adanya inovasi. Model ini cenderung diterapkan dengan metode ceramah tanpa dibarengi dengan multimedia pembelajaran sehingga dapat menenggelamkan interaktivitas, daya serap, dan minat siswa terhadap materi pelajaran. Fenomena seperti ini senada dengan yang diungkapkan oleh Lie (2005:3) bahwa "guru masih mengajar dengan metode ceramah dan mengharapkan siswa duduk, diam, dengar, catat, dan hafal (3DCH) serta mengadu siswa satu sama lain". Selain itu, Muslich (2009:5) mengatakan bahwa "metode ceramah merupakan metode yang dominan (70%) digunakan guru, sedangkan tingkat dominan guru dalam interaksi belajar mengajar juga tinggi yaitu 67% sehingga para siswa relatif pasif dalam proses pembelajaran".

Pelajaran bahasa Indonesia pada umumnya tidak dianggap oleh siswa sebagai pelajaran yang sukar. Para siswa tidak pernah mengategorikan sebagai mata pelajaran yang sukar seperti halnya Pelajaran Matematika, Fisika, Bahasa Inggris, dan lain-lain. Tetapi pada kenyataannya nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia tidak lebih baik dari mata pelajaran yang dianggap sukar bagi siswa. Permasalahan ini muncul bukan hanya karena kemampuan dan motivasi belajar siswa yang kurang, tetapi juga faktor lingkungan belajar yang kurang mendukung. Dalam hal ini kreativitas guru bahasa Indonesia dalam mengelola pembelajaran

mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di lapangan maka diidentifikasi berbagai masalah yang terjadi di SMP Negeri 3 Sawan, yaitu: (1) rendahnya minat siswa untuk mengikuti pelajaran, (2) sulit mencari contoh-contoh konkret, dan (3) terbatasnya media yang mampu memvisualisasikan materi pelajaran (berbasis teknologi informasi dan komunikasi).

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia, maka siswa dan guru sangat membutuhkan media dan bahan pembelajaran yang sesuai. Multimedia pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 3 Sawan adalah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai bagian dari media pembelajaran dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

Di dalam proses pembelajaran kadang guru sulit menjelaskan suatu konsep yang abstrak atau jauh dari kehidupan siswa. Saat itulah guru memerlukan media. Untuk memilih media yang tepat untuk menyajikan materi pembelajaran perlu mengetahui karakteristik materi yang akan disajikan. Media berbasis multimedia interaktif merupakan media yang akrab di sekitar siswa dan guru. Media pembelajaran ini mempunyai kelebihan dan kekurangan untuk dimanfaatkan di kelas. Dimana media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini dimaksudkan sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pelajaran bahasa Indonesia pada umumnya tidak dianggap oleh siswa sebagai pelajaran yang sukar. Para siswa tidak pernah mengategorikan sebagai mata pelajaran yang sukar seperti halnya Pelajaran Matematika, Fisika, Bahasa Inggris, dan lain-lain. Tetapi pada kenyataannya nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia tidak lebih baik dari mata pelajaran yang dianggap sukar bagi siswa. Permasalahan ini muncul bukan hanya karena

kemampuan dan motivasi belajar siswa yang kurang, tetapi juga faktor lingkungan belajar yang kurang mendukung. Dalam hal ini kreativitas guru bahasa Indonesia dalam mengelola pembelajaran mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Burhan (dalam Juliantari, 2009: 17) "bahasa Indonesia harus diajarkan di sekolah-sekolah karena, baik secara ideologis maupun secara teknis sangat diperlukan dalam mencapai tujuan pembangunan bangsa. Dengan diajarkannya bahasa Indonesia, masyarakat akan memiliki pemahaman yang memadai mengenai bahasa Nasional". Sedangkan Sudikan (2004:26) menyatakan bahwa "pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tertulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia". Selanjutnya Subana dan Sunarti (dalam Juliantari, 2009:20) menyatakan bahwa "berbahasa adalah menggunakan bahasa untuk berkomunikasi yaitu dengan cara menyampaikan pesan dari seseorang kepada orang lain atau pesan dari pembicara/penulis kepada pendengar/pembaca".

Berdasarkan ketiga pandangan diatas, dapat dikatakan dalam pembelajaran bahasa yang diajarkan adalah keterampilan menggunakan bahasa untuk melakukan komunikasi. Dalam komunikasi melibatkan empat aspek keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini berdasarkan uraian masalah, tujuan, dan analisis kebutuhan di atas. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII hanya mengangkat satu kompetensi dasar (KD), (2) multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan hanya diujicobakan pada satu sekolah tepatnya untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 3

Sawan, (3) tidak dilakukan uji efektivitas media karena keterbatasan waktu dalam penelitian ini, (4) tidak dilakukan penyebaran multimedia pembelajaran interaktif ke seluruh SMP karena terbatasnya waktu dan biaya. Berdasarkan batasan masalah yang telah diungkapkan tersebut, maka perlu dilakukan penelitian tentang pengembangan yang berjudul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VIII Semester Genap SMP Negeri 3 Sawan Tahun Pelajaran 2012/2013".

Penelitian seperti ini akan lebih memfokuskan tujuan untuk mengembangkan, menghasilkan, dan memvalidasi produk yang layak digunakan dan relevan dengan kebutuhan siswa dan guru di SMP Negeri 3 Sawan.

Pada penelitian ini model pengembangan yang digunakan sebagai acuan adalah model Hannafin and Peck yang meliputi tiga fase yaitu analisis kebutuhan, desain, pengembangan dan implementasi. Pemilihan model Hannafin dan Peck didasarkan atas pertimbangan bahwa model ini berorientasi produk pembelajaran, biasanya produk yang dihasilkan berupa multimedia pembelajaran, seperti multimedia pembelajaran atau modul. Di samping itu, model Hannafin dan Peck merupakan model desain pembelajaran penyajiannya dilakukan secara sederhana, sehingga tidak memakan waktu lama mulai dari analisis kebutuhan, desain/perancangan, pengembangan dan implementasi.

Dalam penelitian pengembangan ini, produk pengembangan yang dihasilkan adalah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Produk ini berupa media pembelajaran multimedia interaktif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII. Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disk*) yang berisi sejumlah materi-materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Multimedia interaktif dalam hal ini menurut Suyatno (2003) yaitu adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, *audio*, gambar bergerak (video dan animasi)

dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan *navigasi*, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Abdelfattah & Mohiuddin (2010) juga mengungkapkan mengenai multimedia yaitu bahwa teknologi yang digunakan untuk mengolah data teks, *audio*, video, gambar, dan animasi. Aplikasi multimedia digunakan dalam berbagai bidang kehidupan seperti hiburan, video konferensi, berbagai aplikasi, pembelajaran, dan *game online*. Berdasarkan *dual-coding* teori yang mengusulkan sebuah teori generatif bagi manusia memori.

Teori ini menegaskan bahwa informasi yang dikirim melalui indera perlu dipilih, diatur dan akhirnya terintegrasi dengan pengetahuan kita dalam memori jangka panjang. Sebagai contoh dalam rangka untuk memahami arti teks dalam *format* multimedia, peserta didik harus memilih relevan bergambar dan/ atau informasi linguistik, mengatur masukan ke dalam visual yang koheren dan representasi mental *verbal*, dan kemudian mengintegrasikan representasi yang baru dibangun dengan beberapa yang sudah dipelajari dengan membangun koneksi *referensial* antara keduanya. Alat bantu *visual* dalam hal ini memainkan peran penting dalam membantu membangun makna.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif merupakan media yang menggabungkan dan mensinergikan elemen-elemen multimedia seperti teks, *grafis*, foto, video, animasi, musik, dan narasi, yang saling terhubung yang memungkinkan pemakai melakukan interaksi dan komunikasi yang dilengkapi dengan alat pengontrol berupa tombol *navigasi/ button* yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Kegunaan atau manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa yang bertujuan untuk membantu siswa belajar secara optimal.

Kualitas sebuah media pembelajaran bisa diukur baik dari segi

praktis, teknis, dan biaya. Media yang mudah dalam pemakaiannya, memiliki kualitas yang baik, dan sesuai berdasarkan biaya dengan manfaat yang diperoleh maka media tersebut layak digunakan.

Sebagai mata pelajaran yang materinya akan termuat dalam media pembelajaran multimedia interaktif, pelajaran Bahasa Indonesia sangat penting diajarkan kepada siswa karena dapat memberikan sumbangan terhadap keberhasilan pendidikan. Bahasa Indonesia dapat memberikan sumbangan yang maksimal terhadap pendidikan antara lain membantu meningkatkan pengetahuan budaya, mengembangkan cipta dan rasa, serta menunjang pembentukan watak.

Pada akhirnya yang menjadi permasalahan dalam penelitian pengembangan ini yaitu bagaimanakah proses rancang bangun dan kualitas hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2012/2013 yang dikembangkan di SMP Negeri 3 Sawan.

Berdasarkan landasan teori yang telah dipaparkan diatas maka penelitian ini akan dilaksanakan sesuai dengan model pengembangan Hannafin and Peck dari proses rancang bangun hingga menguji kualitas hasil multimedia pembelajaran interaktif.

Sehingga tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian pengembangan ini adalah untuk menggambarkan proses rancang bangun dan mendeskripsikan kualitas hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2012/2013 yang dikembangkan di SMP Negeri 3 Sawan.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini disesuaikan dengan fase model Hannafin and Peck yang terdiri sebagai berikut.

Fase pertama dari model Hannafin dan Peck adalah analisis kebutuhan. Fase

ini diperlukan untuk mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan dalam mengembangkan suatu multimedia pembelajaran termasuklah di dalamnya tujuan dan objektif multimedia pembelajaran yang dibuat, pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan oleh kelompok sasaran, peralatan dan keperluan multimedia pembelajaran. Setelah semua keperluan diidentifikasi, pada tahap ini juga dilakukan penilaian sebelum meneruskan pembangunan ke fase desain (Hannafin dan Peck dalam Supriatna dan Mochamad, 2009).

Fase kedua dari model Hannafin dan Peck adalah fase desain. Hannafin dan Peck (Supriatna dan Mochamad, 2009:18-19) menyatakan "fase desain bertujuan untuk mengidentifikasikan dan mendokumentasikan kaidah yang paling baik untuk mencapai tujuan pembuatan media tersebut". Salah satu dokumen yang dihasilkan dalam fase ini ialah dokumen *story board*. Seperti halnya pada fase pertama, penilaian perlu dijalankan dalam fase ini sebelum dilanjutkan ke fase pengembangan dan implementasi.

Fase ketiga dari model Hannafin dan Peck adalah fase pengembangan dan implementasi. Aktivitas yang dilakukan pada fase ini ialah menghasilkan diagram alur, pengujian, serta penilaian formatif dan penilaian sumatif. Dokumen *storyboard* akan dijadikan landasan bagi pembuatan diagram alur yang dapat membantu proses pembuatan multimedia pembelajaran. Untuk menilai kelancaran media yang dihasilkan seperti kesinambungan *link*, penilaian, dan pengujian dilaksanakan pada fase ini, (Hannafin dan Peck dalam Supriatna dan Mochamad, 2009).

Produk pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disc*) ini harus diuji tingkat validitasnya untuk mengetahui kualitas hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Tingkat validitas media pembelajaran multimedia interaktif 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 kuesioner. Metode wawancara digunakan pada saat fase analisis kebutuhan. Melalui wawancara tersebut dapat diketahui kebutuhan sekolah akan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Arikunto, (2005:128) menyatakan "kuesioner adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain dengan maksud agar orang yang diberi kuesioner bersedia memberikan respons sesuai dengan permintaan pengguna". Pada penelitian ini, kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data hasil *review* dari ahli isi bidang studi, ahli desain, 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.

Teknik analisis data deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil *review* ahli isi, ahli desain produk pembelajaran, ahli media pembelajaran, guru mata pelajaran, dan uji coba siswa. Teknik analisis data 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.

Selain melakukan analisis deskriptif secara kualitatif analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui kuesioner dalam bentuk skor. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subyek menurut Tegeh dan Kirna (2010:101) sebagai berikut.

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

Keterangan:  $\sum$  = jumlah  
n = jumlah seluruh item angket

Selanjutnya, untuk menghitung presentase keseluruhan subyek digunakan rumus:

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

Keterangan: F = jumlah persentase keseluruhan subyek  
N = banyak subjek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan sebagai berikut.

Tabel 1. Konversi PAP Tingkat Pencapaian dengan skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi
90 – 100	Sangat baik
75 – 89	Baik
65 – 74	Cukup
55 – 64	Kurang
0 – 54	Sangat kurang

(Tegeh dan Kirna , 2010:101)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2012/2013 yang dikembangkan di SMP Negeri 3 Sawan ini dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu analisis kebutuhan, desain, pengembangan dan implementasi.

Fase analisis kebutuhan. Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 3 Sawan pada lab multimedia diperoleh hasil temuan sebagai berikut, Terdapat ruang lab dengan fasilitas 20 unit komputer multimedia, Terdapat sebuah LCD lengkap dengan layar, Terdapat meja dan kursi yang nyaman dipakai dalam pembelajaran.

Fase desain. Mendesain produk dilakukan melalui dua tahap: (a) Proses pemilihan software, Pada tahap ini *software* yang digunakan adalah *Macromedia flash 8/Adobe flash CS3, Adobe photoshop CS 3, Audacity, Adobe Premiere Pro, dan Nero StarSmart Essential*. *Software* ini digunakan dengan pertimbangan bahwa *software* ini cocok dengan spesifikasi media yang akan dibuat. (b) Proses perancangan layout, mengembangkan *flow chart* dan *storyboard*, untuk memvisualisasikan alur kerja produk mulai awal hingga akhir.

Fase pengembangan. Adapun hasil pada tahap ini adalah sebagai berikut. (a) Penyusunan *storyboard*. Pada tahap ini dilakukan perancangan materi berdasarkan analisis kurikulum di SMP Negeri 3 Sawan, (b) Perancangan peta program, Pada tahap ini disusun skema alur kerja *multimedia interaktif*. Alur kerja ini memperlihatkan bagaimana sebuah *multimedia interaktif* itu bekerja, (c) Perakitan multimedia interaktif, Pada tahap ini seluruh materi dan aspek pendukung (teks, gambar, suara, video dan animasi) digabungkan menjadi satu. Setelah itu media diimplementasikan pada tahap uji coba.

Kualitas hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2012/2013 di SMP Negeri 3 Sawan berdasarkan data angket validasi produk yang meliputi *review* para ahli dan uji coba produk terhadap siswa. Data tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data yang dianalisis secara deskriptif kualitatif dipergunakan untuk merevisi produk. Sedangkan data yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif yang kemudian dikonversi ke dalam PAP tingkat pencapaian dengan skala 5 yang dipergunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian media tersebut. Adapun hasil *review* dan uji coba produk adalah sebagai berikut.

Berdasarkan hasil *review* ahli isi mata pelajaran, terungkap bahwa sebagian besar penilaian yang diberikan oleh guru mata pelajaran Bahasa

Indonesia terhadap komponen-komponen multimedia pembelajaran interaktif berada pada skor 4 (baik) dan skor 5 (sangat baik). Kualitas multimedia pembelajaran interaktif ditinjau dari isi materi pembelajaran termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 93,33%. Multimedia interaktif termasuk kriteria sangat baik karena multimedia interaktif Pendidikan Bahasa Indonesia ini sudah memuat materi berdasarkan tujuan disusun dan dirumuskan dari standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 3 Sawan.

Hasil *review* ahli media pelajaran, terungkap bahwa sebagian besar penilaian ahli media pembelajaran terhadap komponen-komponen media pembelajaran interaktif tersebar pada skor 4 (baik) dan skor 5 (sangat baik). Kualitas media pembelajaran interaktif ditinjau dari isi materi pembelajaran termasuk kriteria baik dengan persentase tingkat pencapaian 82,5%. Media pembelajaran interaktif ini dikatakan baik karena dilihat dari (a) ketepatan pemilihan SK dan KD serta indikator dengan jenis media, (b) Ketepatan visualisasi, ilustrasi dan animasi yang digunakan dalam media, dan (c) ketepatan pemilihan music dan *sound effect*.

Hasil *review* ahli desain pembelajaran, terungkap bahwa sebagian besar penilaian ahli desain pembelajaran terhadap komponen-komponen media pembelajaran interaktif tersebar pada skor 3 (cukup), 4 (baik) dan 5 (sangat baik). Kualitas media ditinjau dari desain pembelajaran termasuk kriteria baik dengan persentase tingkat pencapaian 80%. Multimedia pembelajaran interaktif ini dikatakan baik karena tampilan fisik media sudah baik. Penggunaan desain/rancangan penyajian materi sudah tertuang pada *flowchart* dan *storyboard* yang sudah dirancang sebelum pembuatan produk, format sajian dengan karakteristik sasaran sudah sesuai, petunjuk penggunaan media sudah sangat jelas dengan adanya bantuan narasi sehingga membantu siswa yang malas membaca. Materi yang dipaparkan di dalam multimedia

pembelajaran interaktif ini sudah sesuai dengan SK/KD yang diterapkan di SMP Negeri 3 Sawan dan soal evaluasi yang diberikan untuk siswa sudah sesuai dengan materi yang sudah disajikan di dalam multimedia pembelajaran interaktif tersebut.

Hasil penilaian uji coba produk dari uji coba perorangan, terungkap bahwa untuk uji coba perorangan yang berjumlah enam orang siswa terhadap komponen-komponen multimedia pembelajaran interaktif tersebar pada skor 4 (baik) dan 5 (sangat baik). Kualitas multimedia pembelajaran interaktif ini ditinjau dari uji coba perorangan termasuk pada kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 92,67%. Multimedia pembelajaran interaktif ini dikatakan sangat baik berdasarkan hasil uji coba perorangan karena kemenarikan tampilan media yang dapat menarik minat siswa untuk belajar, media pembelajaran mudah digunakan, kejelasan paparan materi dan sudah sesuai dengan SK/KD, kejelasan contoh-contoh yang diberikan. Berdasarkan hasil penilaian uji coba produk dari uji coba kelompok kecil, terungkap bahwa untuk uji coba perorangan yang berjumlah 12 orang siswa terhadap komponen-komponen multimedia pembelajaran interaktif tersebar pada skor 4 (baik) dan 5 (sangat baik). Kualitas multimedia pembelajaran interaktif ini ditinjau dari uji coba perorangan termasuk pada kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 95,83%. Multimedia pembelajaran interaktif ini dikatakan sangat baik berdasarkan hasil uji coba perorangan karena kemenarikan tampilan media yang dapat menarik minat siswa untuk belajar, media pembelajaran mudah digunakan, kejelasan paparan materi dan sudah sesuai dengan SK/KD, kejelasan contoh-contoh yang diberikan. Berdasarkan hasil penilaian uji coba produk dari uji coba lapangan, terungkap bahwa untuk uji coba lapangan yang berjumlah 30 orang siswa terhadap komponen-komponen multimedia pembelajaran interaktif tersebar pada skor 4 (baik) dan 5 (sangat baik). Kualitas multimedia pembelajaran interaktif ini

ditinjau dari uji coba perorangan termasuk pada kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 93,33%. Multimedia pembelajaran interaktif ini dikatakan sangat baik berdasarkan hasil uji coba lapangan karena kemenarikan tampilan media yang dapat menarik minat siswa untuk belajar, media pembelajaran mudah digunakan, kejelasan paparan materi dan sudah sesuai dengan SK/KD, kejelasan contoh-contoh yang diberikan. Atas dasar penilaian dari uji coba ini, maka dapat dikatakan bahwa modul pembelajaran yang dikembangkan layak dipakai sebagai media/fasilitas dalam proses pembelajaran.

## **PENUTUP**

Simpulan dari penelitian ini dipaparkan sebagai berikut.

Dalam proses rancang bangun multimedia pembelajaran ini penulis menggunakan model penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan multimedia interaktif adalah model Hannafin dan Peck. Model Hannafin dan Peck merupakan model desain pembelajaran penyajiannya dilakukan secara sederhana, sehingga tidak memakan waktu lama mulai dari analisis kebutuhan, desain/perancangan, pengembangan dan implementasi. Model Hannafin dan Peck terdiri dari tiga fase yaitu fase analisis kebutuhan, fase desain, fase pengembangan dan implementasi.

Kualitas hasil pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif diperoleh berdasarkan data dari angket validasi produk yang kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil analisis data secara deskriptif kualitatif dipergunakan untuk merevisi produk. Hasil analisis data secara deskriptif kuantitatif dan dikonversi ke dalam PAP tingkat pencapaian skala 5 maka diperoleh kualitas hasil pengembangan media sebagai berikut: (1) berdasarkan *review* ahli isi mata pelajaran, kualitas multimedia pembelajaran intraktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII semester genap berada pada kualifikasi



sangat baik (93,33%), sehingga multimedia pembelajaran interaktif ini tidak perlu direvisi dan sudah sesuai dengan tuntutan kurikulum, (2) berdasarkan *review* ahli media pembelajaran, kualitas multimedia pembelajaran intraktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII semester genap berada pada kualifikasi baik (82,5%), (3) berdasarkan *review* ahli desain pembelajaran, kualitas multimedia pembelajaran intraktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII semester genap berada pada kualifikasi baik (80%), (4) pada tahap uji coba perorangan, multimedia pembelajaran interaktif yang diuji berada pada tingkat pencapaian 92,67% dan setelah dikonversikan dengan tabel konversi PAP skala 5, persentase tingkat pencapaian 92,67% berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga multimedia pembelajaran interaktif ini layak digunakan untuk siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah, (5) pada tahap uji coba kelompok kecil, media yang diuji berada pada tingkat pencapaian 95,83% dan setelah dikonversikan dengan tabel konversi PAP skala 5, persentase tingkat pencapaian 95,83% berada pada kualifikasi sangat baik, dan (6) pada tahap uji lapangan, media yang diuji berada pada tingkat pencapaian 93,33% dan setelah dikonversikan dengan tabel konversi PAP skala 5, persentase tingkat pencapaian 93,33% berada pada kualifikasi sangat baik.

Selain itu disampaikan saran berkaitan dengan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini dikelompokkan menjadi tiga, yaitu sebagai berikut.

Saran berdasarkan pemanfaatan. Setelah dikembangkannya media pembelajaran dalam bentuk CD (*compact disc*) Multimedia Interaktif, maka media ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang efektif serta efisien dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII semester genap di SMP N 3 Sawan. Dengan adanya beberapa keterbatasan yang dimiliki oleh media pembelajaran yang berupa CD (*compact disc*) Multimedia Interaktif, maka dalam

memanfaatkan media pembelajaran ini hendaknya didukung oleh sumber-sumber belajar lain yang relevan dengan materi pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII semester genap. Media pembelajaran ini sebaiknya disimpan dengan baik dan digunakan secara rutin.

Saran berdasarkan diseminasi. Media pembelajaran CD (*compact disc*) Multimedia Interaktif ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa di SMP N 3 Sawan kelas VIII, sehingga bila digunakan pada siswa di sekolah yang lain, pada kelas yang lain atau bila ditemukan kesalahan atau kelemahan yang perlu diperbaiki, maka produk pengembangan ini dipersilakan untuk direvisi seperlunya.

Saran untuk pengembangan. Untuk diketahui, bahwa media pembelajaran CD (*compact disc*) Multimedia Interaktif ini tidak dimaksudkan untuk mengatasi seluruh permasalahan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya kelas VIII di SMP N 3 Sawan. Masalah lain yang ditemukan seperti minimnya sumber bacaan yang relevan dengan materi pelajaran, kurangnya media pembelajaran yang menarik dan praktis serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, kurangnya fasilitas penunjang kegiatan pembelajaran, adanya jam pelajaran yang tidak berimbang dengan pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII, jumlah siswa yang cukup banyak perlu juga dicarikan solusi pemecahannya dengan melakukan berbagai upaya yang representatif. Produk pengembangan ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut pada materi-materi pelajaran yang lain dan kelas yang berbeda.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. Gede. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha.
- Suwatra, I W., dkk. 2007. "Belajar dan Pembelajaran". *Modul*. Program Studi S1 PGSD Jurusan

Pendidikan Dasar Fakultas Ilmu  
Pendidikan Universitas Pendidikan  
Ganesha.

Tegeh, I M. & Kirna, I M. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Lie, Anita. 2005. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Grasindo.

Sudikan, Setya Yuwana. 2004. *Pendekatan Kontesktual dalam Pembelajaran Apresiasi Sastra: Perspektif Pluralisme Budaya*. Makalah disajikan pada Seminar Kurikulum Berbasis Kompetensi, Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, 17 Februari 2004.

Juliantari. 2009. *Penulisan New Diary Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas IXA SMP Dharma Kirti Sengkidu*. Skripsi tidak diterbitkan. Jurusan PBSI, FBS, Undiksha.

Muslich, Masnur. 2009. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontesktual*. Jakarta: Bumi Aksara.