

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERATIF BERBASIS GAME BERORIENTASI PENDIDIKAN KARAKTER PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS IV DI SD MUTIARA SINGARAJA TAHUN PELAJARAN 2017/2018

I Komang Ragil Saputra¹, Ketut Pudjawan², I Dewa Kade Tastra³

^{1,2,3}Jurusan Teknologi Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: ragil25031995@gmail.com¹, ketutpudjawan@gmail.com²,
dktastra@undiksha.ac.id³

Abstrak

Permasalahan yang ditemukan di SD Mutiara Singaraja yaitu rendahnya motivasi belajar bahasa Inggris. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor seperti kurangnya media pembelajaran dan desain pembelajaran yang monoton. Penelitian bertujuan untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun pengembangan multimedia interaktif berbasis game, (2) mengetahui kualitas hasil pengembangan multimedia interaktif berbasis game, dan (3) mengetahui efektivitas multimedia interaktif berbasis game. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dan model pengembangan yang digunakan adalah model Dick and Carey. Prosedur yg digunakan adalah menganalisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan, menganalisis pembelajaran, menganalisis pembelajar dan konteksnya, menganalisis tujuan unjuk kerja, mengembangkan instrumen penilaian, mengembangkan strategi pembelajaran, mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, melakukan evaluasi formatif, revisi bahan ajar, melakukan evaluasi Sumatif. Metode pengumpulan yang digunakan yaitu: (1) pencatatan dokumen, (2) metode angket, dan (3) tes. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif, kuantitatif dan statistik inferensial/induktif uji-t. Hasil penelitian yaitu: (1) rancang bangun pengembangan multimedia interaktif berbasis game berupa flowchart dan storyboard, (2) kualitas pengembangan multimedia interaktif berbasis game berdasarkan penilaian ahli isi mata pelajaran 91,67% menyatakan kategori sangat baik, ahli desain pembelajaran 90% menyatakan kategori sangat baik, ahli media pembelajaran 96,66% menyatakan kategori sangat baik, uji coba perorangan 98,33% menyatakan kategori sangat baik, uji coba kelompok kecil 94,83% menyatakan kategori sangat baik, uji coba lapangan 91,87% menyatakan kategori sangat baik, (3) Efektivitas multimedia yang dikembangkan diperoleh thitung =14,90, lebih besar dari ttabel yaitu=62. Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis game efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di SD Mutiara Singaraja tahun pelajaran 2017/2018.

Kata Kunci: multimedia interaktif, game, pengajaran bahasa Inggris

Abstract

The problems found at SD Mutiara Singaraja was the students less motivation in English learning. The problem caused by several factors such as less of teaching media and the monotonous of learning design. This study aimed at (1) describing the design of game-based interactive multimedia development, (2) finding out the quality of gamebased interactive multimedia and (3) finding out the effectiveness of game-based interactive multimedia development. This research was R & D (research and development) which adapted from Dick and Carey. The procedures used namely, identifying instructional goals, conducting instructional analysis, analyzing learner and context, writing performance objective, developing assessment instrument, developing learning strategy, developing learning materials, conducting formative evaluation, revising product, and conducting

summative evaluation. The methods used were documentation, questionnaire and test. The data analysis used was analysis descriptive qualitative, quantitative and statistic inferential/inductive t-test. The results of this study are: 1) gamebased multimedia interactive in a form of flowchart and storyboard, 2) the quality of game-based multimedia interactive based on content expert reveals to 91,67% which categorized into very good, based on expert of learning design shows 90% which reveals to very good, the result of expert of learning media shows 96,66% which reveals to very good, individual trials shows 98,33% which reveals to very good, small group trials 94,83% reveals to very good, field trial shows 91,87% reveals to very good, 3) the effectiveness of game-based multimedia interactive based on hypothesis testing found that $t_{count}=14.90$, meanwhile, $t_{table}=62$. Based on calculation of t-test, reveals that game-based multimedia interactive is increasing motivation of fourth grade students at SD Mutiara Singaraja in academic year of 2017/2018.

Key Words: Interactive multimedia, game, English learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. 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. "Standar nasional pendidikan memuat kriteria minimal tentang komponen pendidikan yang memungkinkan setiap jenjang dan jalur pendidikan untuk mengembangkan pendidikan secara optimal sesuai dengan karakteristik dan kekhasan programnya" (BSNP, 2006). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Bagi dunia pendidikan perkembangan teknologi ini merupakan suatu inovasi yang mampu menawarkan keefektifan dalam proses belajar mengajar yang terimplementasi dalam suatu bentuk media pembelajaran berbasis komputer contohnya yaitu Adobe Flash CS3. Dalam dunia pendidikan (Arief S. Sadiman. 2005:6) menyatakan bahwa media adalah "prantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan". Oleh karena "proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati kedudukan yang cukup penting sebagai

salah satu komponen sistem pembelajaran" Santyasa (2007; 3).

Berdasarkan hasil observasi pada Kamis, 4 Mei 2017 di kelas IV SD Mutiara Singaraja dengan jumlah siswa 32 orang. Guru bahasa Inggris masih menggunakan metode konvensional dalam mengajar. Dimana, guru memberikan penjelasan dari buku pelajaran dan melanjutkannya dengan membrikan tugas dan meninggalkan siswa belajar mandiri. Dapat ditarik kesimpulan bahwa, metode konvensional kurang efektif digunakan dalam proses belajar mengajar terutama dalam mata pelajaran bahasa Inggris. Padahal fasilitas untuk menunjang pembelajaran seperti LCD dan proyektor serta komputer sudah tersedia di SD Mutiara Singaraja namun guru-guru kurang paham dalam pengoprasian LCD dan proyektor. Permasalahan yang sering muncul adalah siswa membuat keributan dikelas dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Media yang kurang menarik dan strategi yang kurang efektif menjadi akar permasalahannya.

Berkaitan dengan permasalahan yang telah dipaparkan, penulis akan mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif digunakan. Dengan bantuan multimedia interaktif berbasis Game diharapkan dapat membantu siswa dalam proses belajar di dalam kelas dengan efektif dan efisien serta dapat membangun karakter siswa menjadi lebih baik. Game dipilih karena beberapa alasan. Pertama, Game merupakan hal yang menyenangkan dan hampir semua anak-anak menyukai Game. Melalui sesuatu yang disukai, proses

belajar akan lebih mudah dipahami. Kedua, siswa dapat dengan mudah mengingat materi yang diberikan melalui multimedia interaktif berbasis Game. Dengan multimedia pembelajaran ini diharapkan mampu membangkitkan antusias siswa dalam belajar dan memberikan motivasi serta media yang menarik, menyenangkan dan efektif untuk kelas IV SD Mutiara Singaraja tahun pelajaran 2017/2018.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan Dick and Carey. Pemilihan model pengembangan ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini merupakan salah satu dari banyak model desain pembelajaran yang berorientasi produk dan disusun secara sistematis yang berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan kegiatan sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang kaitannya dengan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan karakteristik pembelajar. Penelitian ini menggunakan tiga metode pengumpulan data untuk menjawab permasalahan mengenai rancang bangun pengembangan multimedia interaktif berbasis game, kualitas hasil pengembangan multimedia interaktif berbasis game serta efektivitas multimedia interaktif berbasis game yaitu metode pencatatan dokumen, kuesioner/angket dan tes. Adapun penjabaran dari masing-masing metode adalah sebagai berikut. Metode pencatatan dokumen merupakan cara memperoleh data dengan jalan mengumpulkan segala macam dokumen dan melakukan pencatatan secara sistematis (Agung, 2012:65).

Dokumen yang dikumpulkan adalah rekapan nilai siswa Kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Inggris, Bahan ajar berupa LKS dan RPP serta silabus. Metode kuesioner/angket merupakan cara memperoleh atau mengumpulkan data dengan mengirimkan suatu daftar pernyataan-pernyataan kepada responden/subjek penelitian (Agung, 2012:64). Kuesioner ini digunakan pada tahap penerapan untuk mengukur kelayakan produk yang dibuat. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data hasil review dari ahli isi bidang studi atau ahli mata pelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli media, siswa saat uji coba perorangan, kelompok kecil dan saat uji lapangan. Metode tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes hasil belajar yaitu tes kinerja dan tes objektif atau pilihan ganda. Tes kinerja dan tes objektif ini digunakan pada uji efektivitas produk hasil belajar siswa. Dalam penelitian pengembangan ini digunakan tiga teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif, teknik analisis deskriptif kuantitatif, dan teknik analisis statistik inferensial (uji-t).

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{beban tiap pilihan})}{n \times \text{beban tertinggi}} \times 100\% \quad (1)$$

(Tegeh dan Kima, 2010:101)

Keterangan:

Σ = jumlah

n = jumlah seluruh item angket

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

Tabel 1. Konversi PAP Tingkat Pencapaian dengan skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
80-89	Baik	Sedikit direvisi
65-79	Cukup	Direvisi secukupnya
40-64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0-39	Sangat Kuran	Diulang membuat produk

(Agung, 2014:107)

Sebelum melakukan uji hipotesis (uji-t berkorelasi) dilakukan uji prasyarat (uji normalitas dan homogenitas). Rumus untuk menghitung uji prasyarat dan uji hipotesis (uji-t berkorelasi) adalah sebagai berikut. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran skor pada setiap variabel berdistribusi normal atau tidak, untuk itu dapat digunakan rumus Chi kuadrat. Adapun rumusnya sebagai berikut. Menurut Koyan (2012: 90) adapun cara yang dapat dilakukan untuk menguji normalitas suatu data dengan teknik liliefors yaitu sebagai berikut.

(a) Data sampel dikelompokkan dalam daftar distribusi frekuensi absolut, kemudian tentukan batas kelas intervalnya.

(b) Tentukan nilai z dari setiap batas interval.

(c) Tentukan besar peluang untuk setiap nilai z berdasarkan tabel z dan diberi nama F(z).

(d) Hitung besar peluang setiap kelas interval sebagai selisih luas dari nomer c.

(e) Tentukan fe untuk setiap kelas interval sebagai hasil kali peluang tiap kelas (d) dengan n (ukuran sampel).

(f) Rumusnya

$$x^2 = \sum \left[\frac{(fo - fe)^2}{fe} \right]$$

Apabila $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$, maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji homogenitas ini dilakukan untuk mencari tingkat kehomogenan secara dua pihak yang diambil dari kelompok-kelompok data terpisah dari satu sampel. Untuk menguji homogenitas varians data sampel digunakan uji Fisher (F) dengan rumus sebagai berikut.

$$F_{hit} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

(Koyan, 2012:40)

Kriteria pengujian tolak H_0 jika $F_{hit} \geq F_{tabel(n_1-1, n_2-1)}$, yang berarti sampel tidak homogen sedangkan tolak H_1 jika $F_{hitung} \leq F_{tabel(n_1-1, n_2-1)}$ yang berarti sampel homogen. Uji dilakukan pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan untuk pembilang $n_1 - 1$ dan derajat kebebasan untuk penyebut $n_2 - 1$

Teknik analisis yang digunakan untuk pengujian hipotesis adalah teknik analisis uji-t. Dasar penggunaan teknik uji-t ini adalah menggunakan dua perlakuan yang berbeda terhadap satu sampel. Pada penelitian ini akan menguji perbedaan hasil belajar Biologi sebelum dan sesudah menggunakan mobile learning terhadap satu kelompok. Rumus untuk uji-t berkorelasi adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

(Sumber: Koyan, 2012:34)

Keterangan:

\bar{X}_1 = rata-rata sampel 1 (sebelum menggunakan media)

\bar{X}_2 = rata-rata sampel 2 (sesudah menggunakan media)

S_1 = simpangan baku sampel 1 (sebelum menggunakan media)

S_2 = simpangan baku sampel 2 (sesudah menggunakan media)

S_1^2 = varians sampel 1

S_2^2 = varians sampel 2

R = korelasi antara dua sampel

Hasil uji coba dibandingkan t tabel dengan taraf signifikan 0,05 (5%) untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan mobile learning.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dibahas lima hal pokok, yaitu (1) Rancang bangun multimedia interaktif, (2) Kualitas hasil validasi pengembangan multimedia interaktif berbasis game, (3) Efektivitas hasil pengembangan produk multimedia interaktif berbasis game.

1) Rancang bangun mobile learning

Tahap Menganalisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan analisis dilakukan dengan berdasarkan tujuan pembelajaran dan materi yang diambil

adalah (1) siswa dapat mengulang apa yang didengar dari kaset/CD dengan suara lantang, (2) Siswa dapat mengulang apa yang didengar dari kaset/CD dengan pengucapan bahasa Inggris yang benar (3) mengetahui benda disekitarnya.

Tahap analisis pembelajaran dilakukan Berdasarkan analisis kebutuhan dan permasalahan pembelajaran yang ditemukan, maka diputuskanlah untuk melakukan pengembangan multimedia interaktif berbasis game dalam pembelajaran bahasa Inggris kelas IV di SD Mutiara Singaraja. Kelebihan multimedia interaktif berbasis game yaitu siswa dapat belajar sambil bermain sehingga siswa tidak mudah jenuh dan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif.

Tahap menganalisis pebelajar dan konteksnya. Dalam tahap ini menganalisis pebelajar mencakup karakteristik seperti latar belakang sosial, motivasi, kemampuan siswa, sikap terhadap sekolah dan kerja serta hasil belajar dari situasi pembelajaran sebelumnya. Dengan demikian siswa dapat diberikan tes materi ajar yang sesuai dengan pedoman kurikulum. Tes yang digunakan dalam bentuk Tes Objektif sebanyak 30 butir soal untuk siswa kelas V. Sedangkan analisis konteks mencakup lingkungan dimana pebelajar akan berperan atau diperankan sebagai pebelajar, pekerja dan warga negara. Analisis konteks yang cermat akan memotivasi, meningkatkan relevansi pembelajaran dan meningkatkan transfer pengetahuan, oleh karena itu sarana dan prasarana harus benar-benar diperhatikan seperti di SD Mutiara Singaraja yang memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai seperti tersedianya ruang komputer.

Tahap menganalisis tujuan unjuk kerja Merumuskan tujuan bertujuan untuk menguraikan apa yang akan dikerjakan atau aktivitas apa yang akan dipelajari pada multimedia interaktif berbasis game yang dikembangkan. Materi yang disampaikan pada multimedia interaktif berbasis game yaitu sesuai dengan materi yang ada pada RPP mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV bagian things around us (bendabenda disekitar kita).

Tahap mengembangkan instrumen penilaian, Penilaian terdiri atas soal-soal untuk pretest dan posttest sebanyak 20 butir soal yang digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan multimedia interaktif berbasis game.

Tahap mengembangkan strategi pembelajaran. Dalam mengembangkan multimedia interaktif berbasis game strategi yang dikembangkan yaitu siswa dapat belajar sembari bermain. Strategi ini dikembangkan karena siswa masih kesulitan dalam menelaah pembelajaran Bahasa Inggris dalam konteks kosa kata, selain itu dengan adanya multimedia interaktif berbasis game pembelajaran Bahasa Inggris akan lebih bermakna dan menarik sehingga lebih termotivasi untuk belajar.

Tahap mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, tahap pertama pengembangan konten multimedia interaktif berbasis game yaitu flowchart dan storyboard.

Tahap melakukan evaluasi formatif dilakukan secara bertahap, sesuai tahapan validasi yang ada. Sebelum produk berada pada tahap selanjutnya, multimedia interaktif berbasis game diuji terlebih dahulu oleh para ahli isi, ahli desain dan ahli media.

Tahap revisi bahan ajar game dilakukan untuk menyempurnakan media sehingga lebih efektif digunakan pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SD Mutiara Singaraja.

Tahap melakukan evaluasi Sumatif diarahkan pada keberhasilan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan berdasarkan pada pedoman kurikulum, yang diperlihatkan oleh unjuk kerja siswa menjawab soal. Soal yang diberikan sebanyak 20 butir soal objektif.

2) Kualitas hasil pengembangan multimedia interaktif Kualitas hasil pengembangan produk. Dalam hal ini akan dipaparkan enam hal pokok, yaitu Uji Ahli Isi Mata Pelajaran, Uji Ahli Desain Pembelajaran, Uji Ahli Media, Uji Coba Perorangan, Uji Coba Kelompok Kecil, dan uji coba Lapangan. Keenam data tersebut akan disajikan secara berturut-turut sesuai dengan hasil yang diperoleh dari masing-masing tahapan uji coba.

Uji ahli isi guru mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV di SD Mutiara Singaraja atas nama Luh Putu Lastri Miawati, S.Pd. Tujuan penilaian ahli isi terhadap multimedia interaktif berbasis game pada mata pelajaran bahasa Inggris adalah mengkaji ketetapan isi Multimedia Interaktif. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli isi mata pelajaran, setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaiannya sebesar 91,66% berada pada kualifikasi sangat baik.

Uji ahli media dilakukan oleh dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Undiksha, Bapak I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd. Uji ahli media terhadap multimedia interaktif berbasis game ini menggunakan kuesioner. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaiannya sebesar 90% berada pada kualifikasi sangat baik, dan dari segi produk ini masih perlu direvisi sedikit berdasarkan masukan dan saran ahli.

Uji ahli desain pembelajaran dilakukan oleh dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Undiksha, Bapak Dewa Gede Agung Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli desain pembelajaran, setelah dikonversikan dengan tabel konversi persentase tingkat pencapaiannya sebesar 96,66% berada pada kualifikasi sangat baik, dan dari segi desain pembelajaran perlu sedikit revisi berdasarkan masukan dari ahli.

Subjek dari uji coba perorangan ini adalah siswa kelas IV SD Mutiara Singaraja sebanyak 3 (tiga) siswa. Siswa tersebut terdiri dari satu orang siswa dengan prestasi belajar tinggi, satu orang siswa dengan prestasi belajar sedang dan satu orang siswa dengan prestasi belajar rendah. Berdasarkan hasil penilaian rerata persentase = $295 : 3 = 98,33\%$. Rerata persentase 98,33 % ini berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga media yang dikembangkan tidak perlu direvisi.

Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh dua belas orang siswa. Dua belas orang siswa tersebut memiliki tingkat pengetahuan yang berbeda-beda yaitu, empat orang dengan tingkat pengetahuan rendah, empat orang dengan tingkat

pengetahuan sedang dan empat orang dengan tingkat pengetahuan tinggi. Berdasarkan hasil penilaian rerata persentase = $1138 : 12 = 94,83\%$. Rerata persentase 94,83 % ini berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga media yang dikembangkan tidak perlu direvisi.

Uji coba lapangan dilakukan oleh tiga puluh dua orang siswa. Ketiga puluh dua orang siswa tersebut memiliki tingkat pengetahuan yang berbeda-beda, mulai dari tingkat pengetahuan rendah, sedang dan tinggi. Berdasarkan hasil penilaian rerata persentase = $3064,92 : 21 = 95,77\%$. Rerata persentase 95,77% ini berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga media yang dikembangkan tidak perlu direvisi.

Revisi pengembangan produk. Dalam pengembangan produk multimedia interaktif ini melalui enam tahapan yaitu (1) ahli isi mata pelajaran, (2) ahli e-learning, (3) ahli desain pembelajaran, (4) uji coba perorangan, (5) uji coba kelompok kecil, (6) uji coba lapangan. Dalam ke enam tahapan revisi tersebut, ada sedikit revisi dan ada beberapa masukan serta saran dari para ahli dan subjek uji coba. 3) Efektivitas hasil pengembangan produk multimedia interaktif berbasis game

Berdasarkan nilai pretest dan posttest 32 orang siswa tersebut, maka dilakukan uji-t untuk sampel berkorelasi. Rata-rata nilai pretest adalah 41,41 dan rata-rata nilai posttest adalah 70,78. Peningkatan rata-rata nilai siswa ini juga dapat dilihat berdasarkan jawaban-jawaban siswa saat menjawab tes. Berdasarkan perhitungan, diperoleh $t_{hitung}=14,90$, sedangkan t_{tabel} dengan $db=n_1+n_2-2=62$ pada taraf signifikansi 5% yaitu 2.000. Jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka berdasarkan ketentuan Bila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan (5%) kemampuan belajar Bahasa Inggris siswa sebelum menggunakan multimedia interaktif berbasis game dan multimedia interaktif berbasis game.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil analisis data dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut. Pertama, rancang bangun pengembangan produk ini dibuat dalam format flowchart dan storyboard. Rancangan pengembangan produk multimedia interaktif ini berupa game dengan memiliki 7 level. Konten yang termuat dalam multimedia interaktif berbasis game ini dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan dan tujuan pembelajaran di RPP. Adapun konten yang dimuat dalam game yang dikembangkan yaitu tentang benda-benda disekitarnya. Tahapan-tahapan model Dick and Carrey ini diadaptasi ke dalam multimedia interaktif berbasis game dengan memuat konten-konten yang sudah disusun.

Kedua, kualitas hasil pengembangan multimedia interaktif berbasis game pada (1) ahli desain pembelajaran berpredikat sangat baik (91,67%), (2) ahli isi mata pelajaran berpredikat sangat baik (90%), (3) ahli media berpredikat sangat baik (96,66%), (4) uji coba perorangan berpredikat sangat baik (98,33%), (5) uji coba kelompok kecil (94,83%), dan uji coba lapangan berpredikat baik (91,87%).

Ketiga, hasil uji efektivitas yang dianalisis dengan teknik analisis statistik inferensial (uji-t) menemukan bahwa skor rata-rata nilai pretest adalah 41,41 dan rata-rata nilai posttest adalah 70,78. Peningkatan rata-rata nilai siswa ini juga dapat dilihat berdasarkan jawaban-jawaban siswa saat menjawab tes. Berdasarkan perhitungan, diperoleh $t_{hitung}=14,90$, sedangkan $t_{tabel}=62$ pada taraf signifikansi 5% yaitu 2.000.

Jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka berdasarkan ketentuan Bila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan (5%) kemampuan belajar Bahasa Inggris siswa sebelum menggunakan multimedia interaktif berbasis game dan multimedia interaktif berbasis game. Saran-saran yang disampaikan dalam pengembangan buku cerita elektronik Bahasa Indonesia dikelompokkan menjadi empat yaitu,

Kepada siswa Siswa disarankan memanfaatkan multimedia interaktif berbasis game agar materi yang disampaikan guru bisa tersalurkan dengan baik kepada siswa melalui media yang dikembangkan. Guru disarankan agar multimedia interaktif berbasis game pada mata pelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan motivasi belajar siswa guna meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris. Kepada Peneliti lain disarankan menggunakan hasil penelitian pengembangan ini untuk penelitian berikutnya dengan tetap memerhatikan kualitas media yang akan dikembangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

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

1. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Drs. Ketut Pudjawan, M.Pd. Kom selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Drs. I Dewa Kade Tastra, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Kepala sekolah, guru, pegawai, dan siswa di lingkungan SD Mutiara Singaraja yang telah bersedia membantu pengambilan data.

DAFTAR PUSTAKA

Agung, Anak Agung Gede. 2012. Metodologi Penelitian Pendidikan. Singaraja: Undiksha

- , 2014. Metodologi Penelitian Pendidikan. Malang: Aditya Media Publishing.
- Cameron, Lynne .2001. Teaching Languages to Young Learners. Cambridge: Cambridge.
- Arif, S. S., Rahardjo, R., Haryono, A., Rahardjito. 2005. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- BSNP. 2006. Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: BSNP Jakarta.
- Koyan, I Wayan. 2011. Asesmen dalam Pendidikan. Singaraja: Undiksha.
- Santyasa, I. W. 2007. Landasan Konseptual Media Pembelajaran. Singaraja. Undiksha.
- Tegeh, I. M., Kirna, I. M. 2010. Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.