



Contents lists available at [Journal IICET](#)

JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)

ISSN: 2502-079X (Print) ISSN: 2503-1619 (Electronic)

Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/jrti>



Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam teks cerita ulang biografi pada siswa sekolah menengah atas

Pandu Wilantara¹, Rahmat Kartolo¹

¹Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Jan 12th, 2022

Revised Feb 17th, 2022

Accepted Mar 20th, 2022

Keyword:

Pengembangan
Media pembelajaran
Multimedia interaktif
Teks cerita ulang biografi

ABSTRACT

Setelah melihat hasil belajar peserta didik dan berdasarkan hasil wawancara baik kepada siswa maupun kepada guru dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis multimedia pada materi teks cerita ulang biografi diharapkan dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu siswa karena selain berisi materi, juga dilengkapi dengan musik, gambar, video. Sehingga pembelajaran teks cerita ulang biografi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam teks cerita ulang biografi pada siswa kelas SMA. Penelitian ini menggunakan metode R & D. Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMA Negeri 7 Binjai. Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengumpulkan data, mendesain produk, validasi para ahli, revisi produk. Berdasarkan uji keefektifan produk yang dilakukan terhadap media diketahui bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil ujian keefektifan produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan, diketahui bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia pembelajaran lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan tanpa media pembelajaran berbasis multimedia pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata siswa yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan siswa tanpa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.



© 2022 The Authors. Published by IICET.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Wilantara, P.,
Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia
Email: panduwilantara461@gmail.com

Pendahuluan

Dalam Keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik (Slameto, 2013, hal. 1). Proses belajar yang berkualitas tentu akan menghasilkan siswa yang berkualitas juga ditinjau dari berbagai aspek.

Di mana dalam dunia pendidikan aktor yang berperan langsung dengan peserta didik adalah guru. Dalam dunia pendidikan guru harus bertanggung jawab untuk mendorong, membimbing, mendidik, dan memberikan fasilitas yang memadai bagi anak didiknya dapat belajar dengan baik sehingga mencapai hasil yang maksimal pula. Menciptakan perubahan positif bagi anak didiknya merupakan tugas mutlak bagi setiap guru. Oleh karena itu, guru dituntut untuk melaksanakan tugas mengajarnya secara efektif, mengajar yang efektif adalah mengajar yang dapat membawa belajar siswa yang efektif pula. Belajar disini adalah suatu aktivitas mencari, menemukan, dan melihat produk masalah (Slameto, 2013, hal. 92).

Dalam kurikulum 2013 menuntut proses pembelajaran mengarah pada tiga dimensi, yaitu dimensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Terlaksananya proses pembelajaran maka akan dihasilkan peserta didik yang memiliki sikap, memiliki pengetahuan, dan memiliki keterampilan.

Salah satu hal yang menarik dari kurikulum 2013 adalah menempatkan bahasa sebagai penghela ilmu pengetahuan. Penempatan bahasa Indonesia sebagai penghela ilmu pengetahuan di samping memberi penegasan akan pentingnya kedudukan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional yang mempersatukan berbagai etnis yang berbeda latar belakang bahasa lokal dan kedudukannya sebagai bahasa nasional, juga menjadi langkah awal dalam mewujudkan hajat para pendiri bangsa yang mengumandangkan bahasa Indonesia sebagai bahasa ilmu pengetahuan sejak kongres bahasa pertama tahun 1928 (Mahsun, 2014, hal. 94).

Teks dalam pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 berujuan untuk menjadikan peserta didik memahami serta mampu menggunakan teks sesuai dengan tujuan sosial dari teks-teks yang dipelajari.

Salah satu teks yang diajarkan dalam materi bahasa Indonesia kelas X SMA adalah teks cerita ulang biografi. Cerita ulang (recount) adalah teks yang menceritakan kembali pengalaman masa lalu secara kronologis dengan tujuan untuk memberikan informasi, atau menghibur pembacanya.

Terkait dengan materi teks cerita ulang biografi yang terdapat di dalam buku siswa, peneliti menelusuri serta menganalisis lebih lanjut isi materi teks yang terdapat di dalam buku terbitan kemendikbud 2013. Hasil analisis buku menunjukkan bahwa konten yang disajikan dalam buku keseluruhan mengenai pengetahuan-pengetahuan internasional, yaitu mengangkat tema “membangkitkan ingatan tentang tokoh dunia”. Adapun jumlah keseluruhan teks yang dipelajari siswa sebanyak tujuh teks. Pengenalan serta pemahaman siswa mengenai teks cerita ulang biografi dilakukan setelah mereka selesai membaca keseluruhan teks-teks yang disajikan di dalam buku. Tidak ada pengantar untuk memberikan pemahaman mengenai teks cerita ulang biografi sebagai bentuk informasi awal. Adapun sumber peristiwa yang disajikan dalam teks berasal dari negara lain, seperti dari Afrika, Amerika, Inggris, Lebanon, dan Brazil. Istilah-istilah penggunaan bahasa masih menyulitkan siswa untuk memahaminya sehingga lebih dominan menggunakan metode menghafal dalam menyebutkan setiap lokasi tempat peristiwa dan tokoh-tokoh yang dibicarakan akibat isi materi yang membuat siswa menjadi sulit untuk menangkap pelajaran pada materi teks cerita ulang biografi.

Sehingga peneliti memfokuskan biografi tokoh nasional agar para siswa mampu menangkap isi materi teks cerita ulang biografi. Adapun tokoh nasional yang diceritakan adalah Soekarno, B.J. Habibie, dan R.A. Kartini. Ketiga tokoh tersebut merupakan tokoh yang terkenal di Indonesia maupun di dunia dan sidat para tokoh tersebut patut untuk dicontoh.

Soekarno merupakan presiden pertama Republik Indonesia yang dijuluki sebagai bapak proklamator, bersama dengan Bung Hatta mereka bekerja sama agar Indonesia Merdeka. Berkat beliau Indonesia Merdeka serta dasar-dasar berdirinya bangsa Indonesia diprakarsai oleh Soekarno sehingga Indonesia diakui oleh dunia.

B.J. Habibie merupakan presiden ketiga Republik Indonesia, walaupun masa bakti relatif singkat beliau sangat berjasa bagi Indonesia. Bahwa dengan latar belakang beliau menciptakan sebuah pesawat, akhirnya Indonesia bisa menciptakan pesawat untuk pertama kalinya, berkat beliau Indonesia dikenal oleh seluruh dunia. Pesawat tersebut menjadi salah satu alternative untuk menjangkau ke seluruh wilayah Indonesia.

R.A. Kartini merupakan salah satu tokoh perempuan Indonesia. Beliau merupakan teladan bagi wanita Indonesia. Kartini merupakan pelopor emansipasi wanita dimana laki-laki dan perempuan disetarakan, sehingga apa yang dilakukannya R.A. Kartini menjadi hasil bagi perempuan Indonesia, dimana berkat R.A. Kartini perempuan bisa sekolah setinggi-tingginya.

Pembaharuan sistem pendidikan memerlukan strategi pembangunan pendidikan nasional dalam undang-undang, antara lain meliputi pengembangan dan pelaksanaan kurikulum berbasis kompetensi serta penyediaan sarana belajar yang mendidik. Sebagaimana dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 dikemukakan bahwa prinsip pelaksanaan kurikulum dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan

multistrategi, multimedia, sumber belajar, teknologi yang memadai, dan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar.

Salah satu yang selalu menarik perhatian dan menjadi masalah dalam pengajaran adalah bagaimana penyampaian materi atau bahan ajar supaya mudah dimengerti dan dipahami oleh anak didik. Tingkat pemahaman tentang suatu materi dipengaruhi oleh pemilihan metode dan media pembelajaran. Era perkembangan teknologi yang pesat saat ini khususnya dalam teknologi bidang komputer memberikan peluang yang begitu besar untuk dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi ajar oleh guru. Teka cerita ulang biografi sebagai materi teks yang baru dalam kurikulum 2013, perlu dirancang dalam sebuah media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 7 Binjai serta berdasarkan data laporan guru dan siswa selama ini pembelajaran yang berlangsung di SMA Negeri 7 Binjai lebih cenderung bersifat monoton yakni proses pembelajaran berlangsung dengan metode ceramah dengan menggunakan media buku teks (catatan). Hal ini berdampak pada pembelajaran yang sifatnya membosankan, siswa tidak memberikan respon, mudah jenuh, kurang inisiatif, dan bergantung pada guru ketika proses penyampaian materi berlangsung sehingga belum menimbulkan rangsangan kreativitas siswa. Menilik dari hasil nilai bahasa Indonesia pada ujian semester sebelumnya, nilai rata-rata siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia cenderung tidak mencapai KKM yang ditetapkan. Dimana nilai KKM yang ditetapkan di SMA Negeri 7 Binjai pada kelas X adalah nilai 70 sedangkan nilai rata-rata siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia hanya diperoleh 63.

Hal lain yang turut menjadi masalah dalam pengajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 7 Binjai adalah pemanfaatan fasilitas belajar yang tidak maksimal oleh guru karena kebanyakan materi pelajaran di ajarkan dengan metode konvensional yaitu metode ceramah. Adapun fasilitas yang ada di SMA Negeri 7 Binjai seperti infokus, laptop, printer tidak dimaksimalkan karena guru tidak mengerti menggunakan fasilitas tersebut.

Setelah melihat hasil belajar peserta didik dan berdasarkan hasil wawancara baik kepada siswa maupun kepada guru dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar.

Pada buku teks bahasa Indonesia khususnya materi teks cerita ulang biografi tokoh yang dimuat adalah tokoh dunia, sehingga siswa bingung dikarenakan tokoh tersebut masih kurang dikenal oleh para siswa.

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dapat menjawab dan memecahkan masalah ataupun kesulitan peserta didik dalam belajar teks cerita ulang biografi. Sehingga dengan dikembangkannya multimedia interaktif yang tepat, maka kesulitan yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran dapat diatasi. Apabila materi pembelajaran yang akan disampaikan memerlukan contoh yang real, maka media pembelajaran interaktif mampu membantu peserta didik menuntun dengan menampilkan materi yang menarik. Pengertian dari multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas dengan penggunaanya (Munir, 2012, hal. 110).

Pemilihan pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran teks cerita ulang biografi tidak terlepas dari kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut. Adapun kelebihan dari multimedia interaktif adalah (1) dapat memperjelas informasi yang disampaikan; (2) meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa untuk belajar; (3) dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu; (4) memberikan pengalaman yang sama bagi siswa (Arsyad, 2012, hal. 29).

Model-model multimedia dalam pembelajaran terdiri dari empat model yakni model tutorial, model drill and practice, model simulasi, dan model games. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan model tutorial sebagai media dalam pembelajaran teks cerita ulang biografi. Model tutorial merupakan model yang akan menyajikan materi pembelajaran secara interaktif antara siswa dengan komputer. Materi belajar diajarkan, dijelaskan, dan diberikan melalui interaksi siswa dengan komputer.

Dalam model tutorial tersebut akan ditampilkan beberapa video tokoh nasional, dan teks cerita ulang biografi yang nantinya siswa dapat dengan langsung melihat bagaimana teks cerita ulang biografi tersebut, apa saja struktur yang membangun teks cerita ulang biografi, dll. Demikian pula pada materi yang rumit dapat dijelaskan dengan cara yang sederhana, sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik, sehingga menjadi lebih mudah dipahami.

Multimedia interaktif dalam model tutorial, peneliti menggabungkan beberapa media dalam menyampaikan informasi yang berupa teks, video, audio dalam aplikasi komputer. Salah satu aplikasi yang

sesuai dengan perkembangan teknologi dan dapat digunakan dalam proses penggabungan beberapa media menjadi multimedia yakni powerpoint.

Keunggulan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah media tersebut cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran menulis teks cerita ulang biografi karena bersifat interaktif dan tidak monoton. Keunggulan lainnya adalah selain diperuntukkan untuk pembelajaran di tingkat SMA juga telah disesuaikan untuk dapat digunakan oleh pengguna umum.

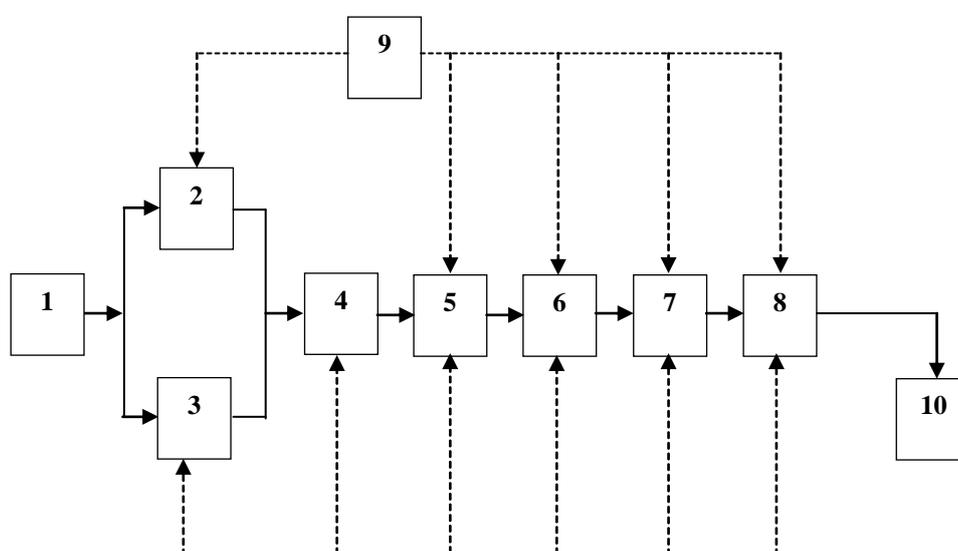
Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis multimedia pada materi teks cerita ulang biografi diharapkan dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu siswa karena selain berisi materi, juga dilengkapi dengan musik, gambar, video. Sehingga pembelajaran teks cerita ulang biografi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Untuk itu dalam penelitian ini, peneliti mengangkat judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Teks Cerita Ulang Biografi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Binjai Tahun Pembelajaran 2021-2022.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Binjai dan dilaksanakan pada tahun ajaran 2021-2022. Siswa kelas X SMA Negeri 1 Binjai menjadi subjek uji coba terhadap produk bahan ajar berbasis multimedia yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau biasa disebut sebagai *research and development (R&D)*. Pengertian dari desain penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang berfokus pada bidang desain atau rancangan, apakah itu berupa model desain, desain bahan ajar, produk misalnya media, dan juga proses. Dalam bidang media pembelajaran contohnya multimedia pembelajaran interaktif, media gambar seri, dst (Setyosari, 2015, hal. 275). Pendapat lain mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu (Sugiyono, 2014, hal. 407). Pada penelitian ini produk yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah bahan ajar berbasis multimedia. Dalam merancang produk ini peneliti mengacu pada model Dick and Carey (Walter, Carey, & Carey, 2015, hal. 9). Menurut model Dick and Carey dalam perencanaan pengembangan ada beberapa tahapan yang harus dilakukan, meliputi (1) analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan; (2) analisis instruksional; (3) analisis pembelajar dan konteks; (4) merumuskan tujuan performansi; (5) mengembangkan instrumen penilaian; (6) mengembangkan strategi pembelajaran; (7) mengembangkan dan memilih materi pembelajaran; (8) melakukan evaluasi formatif; (9) melakukan revisi; (10) merancang dan melakukan evaluasi sumatif (Qorih, Sumarno, & Umamah, 2017, hal. 103). Tahap pelaksanaan penelitian dan pengembangan dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1 <Alur Model Dick and Carey>
(Aji, 2016, hal. 121)

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah instrumen penilaian untuk menilai produk yang telah dikembangkan. Instrumen yang digunakan dalam penilaian adalah lembar observasi, lembar angket, dan lembar tes hasil belajar. Data pada penelitian ini dikumpulkan dengan tes dan angket. Tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar dan lembar angket digunakan untuk memperoleh data penilaian produk dari ahli materi, ahli desain, dan ahli media berbasis multimedia interaktif.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Teknik statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2014, hal. 207). Data yang diperoleh adalah data tentang media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi menulis teks biografi siswa kelas X SMA Negeri 7 Binjai. Data ini dikumpulkan melalui validasi ahli desain (ahli media) dan angket diberikan kepada 35 orang siswa. Angket validasi diberikan kepada validator, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan terbatas yang dibuat dalam bentuk skala Likert yang diberikan skor seperti yang terlihat pada table di bawah ini. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2014, hal. 134). Kriteria jawaban item instrumen dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1 <Kriteria Jawaban Item Instrumen Validasi dengan Jenis Skala Likert>

No	Kriteria Jawaban	Skor
1.	Sangat Baik	5
2.	Baik	4
3.	Sedang	3
4.	Kurang Baik	2
5.	Sangat Kurang Baik	1

Data yang telah dikumpulkan kemudian dihitung persentasenya menggunakan rumus sebagai berikut.

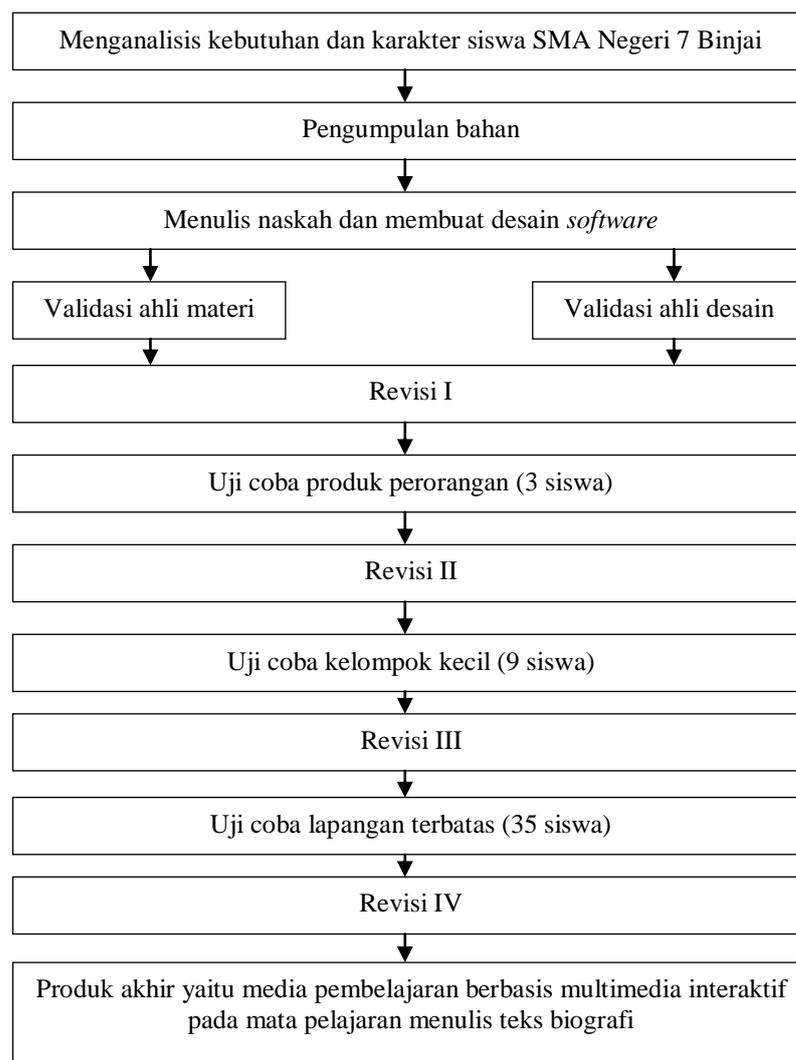
$$\text{Persentase skor} = \frac{\text{jumlah skor indikator per kategori}}{\text{jumlah skor total kategori}} \times 100\%$$

Perhitungan data hasil penelitian menggunakan rumus di atas akan menghasilkan angka dalam bentuk persen untuk melihat persentase kelayakan media. Dengan kriteria penilaian seperti yang tertera pada tabel di bawah ini:

Tabel 2 <Kriteria Penilaian>

No	Kriteria Jawaban	Skor (%)
1.	Sangat Baik	$81 \leq X \leq 100$
2.	Baik	$61 \leq X \leq 80$
3.	Sedang	$41 \leq X \leq 60$
4.	Kurang Baik	$21 \leq X \leq 40$
5.	Sangat Kurang Baik	$0 \leq X \leq 20$

Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia mengikuti langkah-langkah hasil modifikasi dari Borg and Gill dan Dick and Carey. Berikut ini adalah langkah prosedur pengembangan multimedia pembelajaran interaktif.



Gambar 2 <Langkah Prosedur Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif>

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian Pengembangan Produk

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dilakukan berdasarkan tahapan sebagaimana yang terdapat dalam prosedur pengembangan. Hasil pengembangan berupa produk media pembelajaran selanjutnya dilakukan uji kelayakan atau validasi oleh ahli yang sudah ditentukan.

Berdasarkan hasil validasi terhadap media pembelajaran oleh ahli, diketahui bahwa produk media pembelajaran teks cerita ulang biografi berbasis multimedia interaktif dinyatakan layak untuk diteruskan ke dalam uji perorangan, uji kelompok, sampai kepada uji lapangan terbatas. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan telah memenuhi standar berdasarkan standar perancangan pengembangan media pembelajaran dan standar materi pembelajaran.

Hasil angket validasi yang diberikan kepada ahli materi pembelajaran memberikan tanggapan bahwa 88,03% materi pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi teks cerita ulang biografi layak digunakan karena telah memuat materi dan kriteria penyampaian materi ajar yang memenuhi standar penyampaian pesan kepada siswa. Selain itu, ahli media pembelajaran memberikan tanggapan bahwa 87,9% media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi teks cerita ulang biografi layak digunakan karena telah mampu memenuhi prinsip-prinsip dan kriteria pengembangan media pembelajaran.

Penelitian pengembangan produk ini ditujukan untuk menghasilkan suatu produk pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi teks cerita ulang biografi untuk siswa kelas X

SMA Negeri 7 Binjai yang digunakan untuk meningkatkan kualitas interaksi dalam kegiatan proses belajar mengajar seklaigu peningkatan kompetensi siswa sesuai dengan materi yang dibahas dalam media pembelajaran yang disusun.

Aspek yang direvisi dan disempurnakan berdasarkan analisis data dan uji coba serta masukan dari validator yaitu ahli materi, dan ahli media pembelajaran dan siswa selaku sasaran pengguna media pembelajaran berbasis multimedia interkatif, bertujuan untuk menggali beberapa aspek yang lazim dalam proses pengembangan produk. Variabel-variabel penilaian media pembelajaran memiliki nilai rata-rata pada kategori sangat baik. Adapun variabel-variabel produk media pembelajaran yang dinilai mencakup kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, pemrograman, tampilan, dan kegrafikan.

Berikut hasil rangkuman persentase rata-rata hasil penilaian terhadap produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi teks cerita ulang biografi oleh ahli materi, ahli media, uji coba perorangan, uji coba kelompok, dan uji coba lapangan terbatas. Berikut ini adalah hasil persentase penilaian terhadap media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi teks cerita ulang biografi.

Tabel 3 <Persentase Hasil Penilaian Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Multimedia>

No	Kategori	Persentase Rata-rata (%)	Kriteria
1.	Ahli materi pembelajaran	88,03	Sangat Baik
2.	Ahli media pembelajaran	87,9	Sangat Baik
3.	Uji coba perorangan	88,55	Sangat Baik
4.	Uji coba kelompok kecil	90,37	Sangat Baik
5.	Uji coba lapangan terbatas	88,68	Sangat Baik

Beberapa kegunaan dan manfaat dalam penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi teks cerita ulang biografi, yaitu:

- Materi mudah dipahami karena konsep yang disajikan direncanakan dengan matang untuk mempermudah siswa dan media bersifat sistematis sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.
- Kegiatan pembelajaran lebih menarik sehingga tidak menimbulkan kebosanan siswa dalam kegiatan belajar.
- Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memberi peluang kepada siswa untuk belajar secara mandiri.

Hasil Penelitian pada Uji Keefektifan Produk

Dari hasil pengolahan data penelitian yang dilakukan, terdapat rata-rata hasil belajar siswa bahasa Indonesia pada materi teks cerita ulang biografi yang telah dipelajari dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yaitu skor rata-rata sebesar 84,3 sedangkan nilai KKM bahasa Indonesia kelas X SMA Negeri 7 Binjai adalah 70. Setelah menguji keefektifan produk maka diketahui bahwa produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan memiliki efektifitas sebesar 84,28% dengan kategori sangat baik. Dari data tersebut sekaligus membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interkatif layak digunakan dan dapat digunakan dalam meningkatkan kompetensi dan pengetahuan siswa.

Hasil beberapa penelitian yang relevan berkaitan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS 5* di SMK kelas XI kompetensi keahlian administrasi perkantoran pada kompetensi dasar menguraikan sistem informasi manajemen oleh Nurul Anggraeni, 2015. Hasil penelitian ini berupa produk DVD pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh beberapa ahli maka diketahui bahwa sistem informasi manajemen berdasarkan penilaian ahli tahap I pada aspek pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 3,8 dengan kategori baik dan aspek isi memperoleh nilai rata-rata 3,8 dengan kategori baik. Selanjutnya. Selanjutnya penualian ahli materi tahap II pada aspek pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 3,7 dengan kategori baik dan aspek isi memperoleh rata-rata 4 dengan kategori baik. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada kompetensi dasar menguraikan sistem informasi manajemen berdasarkan informasi ahli media tahap I pada aspek tampilan memperoleh rata-rata 3,7 dengan kategori baik dan aspek pemrograman memperoleh rata-rata 3,6 dengan kategori baik. Selanjutnya penilaian ahli media tahap II pada aspek tampilan memperoleh rata-rata 4,3 dengan kategori sangat baik dan aspek pemrograman memperoleh rata-rata 4,5 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil uji coba maka dinyatakan produk tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *adobe flash* diantaranya penelitian tentang pengembangan media pembelajaran mengapresiasi teks cerita pendek di kelas XI SMA Negeri 1 Kedungreja oleh Rina Setiani, 2015. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan media pembelajaran sesuai dengan hasil validasi ahli materi terhadap aspek pembelajaran dan aspek isi diperoleh skor rata-rata 3,76 dengan mategori sangat layak, hasil validasi ahli media terhadap aspek tampilan, pemograman, dan peran media diperoleh skor rata-rata 3,45 dengan kategori sanagt layak. Hasil validasi guru bahasa Indonesia terhadap aspek pembelajaran, isi, tampilan, pemograman, dan peran media diperoleh skor rata-rata 3,67 dengan kategori sangat layak. Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa produk tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Dari hasil penelitian di atas disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan nilai siswa dan menjadi media pembelajaran yang sangat menarik yang digunakan dalam mempelajari materi bahasa Indonesia serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan meningkatnya prestasi siswa. Sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami materi teks cerita ulang biografi karena media pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung, memiliki gambar-gambar, video, dan soal latihan. Hal ini membuat siswa tidak merasa kesulitan dalam mempelajari materi karena dalam media dimuat materi secara detail. Media inipun bersifat praktis karena dapat dibawa kemana saja oleh siswa dan dapat dipelajari secara mandiri.

Peningkatan nilai siswa karena menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia terjadi karena dengan adanya media pembelajaran tersebut disajikan secara kreatif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interatif, efektif, dan kualitas pembelajaran lebih dapat ditingkatkan (Baharudin, 2015, hal. 118).

Dalam kegiatan pembelajaran penggunaan multimedia interaktif dapat membantu guru dalam menyajikan materi pelajaran dan penggunaan multimedia interaktif ini sangat cocok untuk berbagai kebiasaan belajar siswa yang beragam. Ada siswa yang mudah belajar dengan melihat, ada siswa yang mudah belajar dengan mendengar, dan ada juga siswa yang mudah belajar dengan melihat dan mendengar. Media pembelajaran multimediainteraktif ini dapat mengakomodasi seluruh kebutuhan siswa karena dalam media pembelajaran multimedia interaktif memuat berbagai *format file* seperti teks, gambar, interaksi, suara, video, grafik, animasi, dan lain sebagainya (Baharudin, 2015, hal. 117).

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dilakukan, maka dapat disimpulkan yaitu, (1) Hasil validasi dari ahli materi terhadap media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi teks cerita ulang biografi yang dikembangkan menunjukkan bahwa: (a) kelayakan isi materi pembelajaran dinilai sangat baik, (b) Kelayakan penyajian pembelajaran dinilai sangat baik, (c) Kelayakan Kebahasaan dinilai sangat baik. Dengan demikian materi terhadap media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi teks cerita ulang biografi yang dikembangkan dikatakan sudah layak oleh ahli materi pembelajaran. (2) Hasil validasi dari ahli media terhadap media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi teks cerita ulang biografi yang dikembangkan menunjukkan bahwa: (a) Kualitas tampilan pembelajaran dinilai sangat baik, (b) Kelayakan pemograman pembelajaran dinilai sangat baik, (c) Kelayakn kegrafikan pembelajaran dinilai sangat baik. Dengan demikian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi teks cerita ulang ulang biografi yang dikembangkan dikatakan sudah layak oleh ahli media pembelajaran. (3) Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan, diketahui bahwa hasil belajar belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia pembelajaran lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan tanpa media pembelajaran berbasis multimedia pembelajaran. hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata siswa yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memiliki nilai rata-rata 84,3 sedangkan siswa yang belajar dengan menggunakan tanpa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memperoleh nilai rata-rata 65,1. (4) Berdasarkan uji keefektifan produk yang dilakukan terhadap media diketahui bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif efektif digunakan dalam proses pembelajaran. hal ini dibuktikan dari hasil ujia keefektifan produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memiliki keefektifan berada pada kategori sangat baik.

Referensi

- Aji, W. N. (2016). Model Pembelajaran Dick and Carey dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Kajian Linguistik dan Sastra*, 119-126.
- Anggraeni, N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen. *Skripsi*.
- Arsyad, A. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Baharudin. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Sekolah Menengah Kejuruan Terhadap Efektif dan Efisiensi Pembelajaran. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 115-126.
- Mahsun. (2014). *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Munir. (2012). *Multimedia (Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Qoriah, Y., Sumarno, & Umamah, N. (2017). The Development Prehistoric of Jember Tourism Module Using Dick and Carey Model. *Jurnal Historica*, 98-115.
- Setyosari. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Walter, D., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design of Instructional (8th ed)*. Florida: Pearson.