

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MATERI DESCRIPTIVE TEXT PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS X SMA ANTARTIKA SIDOARJO**

**Yoga Yois Juliandika**

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[yoga.18030@mhs.unesa.ac.id](mailto:yoga.18030@mhs.unesa.ac.id)

**Andi Mariono**

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[andimariono@unesa.ac.id](mailto:andimariono@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini ialah melakukan pengembangan multimedia interaktif berbasis Android materi *descriptive text* pada mata pelajaran bahasa inggris kelas X SMA Antartika Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009). Pada model pengembangan ini terdapat 5 tahapan dalam prosesnya, namun pada penelitian ini peneliti memodifikasi beberapa tahapan yang digunakan dan disesuaikan dengan kondisi lingkungan yang sedang terdampak pandemi Covid-19. Tahapan yang dilakukan 4 dari 5 tahapan yakni (1) Analisis (2) Desain (3) Pengembangan dan (4) Evaluasi. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, dokumentasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil persentase validasi media mendapatkan nilai sebesar 84% sedangkan hasil persentase validasi materi mendapatkan nilai sebesar 85%. Proses perhitungan data menggunakan skala likert, hal ini menandakan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan di SMA Antartika Sidoarjo

**Kata Kunci:** Pengembangan, Multimedia Interaktif, *descriptive text*

**Abstract**

The purpose of this research is to develop interactive multimedia based on Android descriptive text material in English class X Antarctica Senior High School Sidoarjo. This study uses the ADDIE model developed by Robert Maribe Branch (2009). In this development model researcher there are 5 stages in the process, but in this study modify several stages that are used and adapted to environmental conditions that are currently the Covid-19 pandemic. The stages carried out are 4 out of 5 stages, namely (1) Analysis (2) Design (3) Development and (4) Evaluation. Collecting data in this study using interviews, documentation and questionnaires. The results showed that the results of the media validation percentage got a value of 84% while the results of the material validation percentage got a value of 85%. The process of calculating data using a Likert scale, this indicates that the interactive multimedia developed is very feasible to be used at Antarctica Senior High School Sidoarjo.

**Keywords:** Development, Interactive Multimedia, Descriptive Text.

Universitas Negeri Surabaya

**PENDAHULUAN**

Pendidikan bagi setiap warga negara adalah hal yang wajib dipenuhi oleh negara. pernyataan tersebut tercantum dalam pembukaan UUD 1945 alinea ke 4 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Yang artinya pendidikan adalah usaha untuk mencerdaskan manusia Indonesia serta mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya. Dalam pembelajaran terjadi sebuah proses perubahan perilaku seseorang yang awalnya tidak mengetahui sesuatu kemudian menjadi tahu. Dengan kata lain terjadi proses transfer pengetahuan antara guru dengan siswa atau dengan memanfaatkan media pembelajaran. Menurut Edy Sutrisno (2011:65). Pendidikan merupakan totalitas hubungan insan manusia untuk pengembangan insan manusia seutuhnya

serta pendidikan merupakan proses yang terjadi secara terus menerus yang senantiasa berkembang.

Media merupakan serapan kata dari bahasa latin "Medium" yang secara harfiah memiliki arti perantara atau pengantar. Menurut *Association of Education Communication Technology* (AECT) memberikan batasan yakni media merupakan sebuah alat atau saluran yang digunakan dalam penyaluran pesan. Menurut Heinich (1993) media adalah alat perantara komunikasi. seperti film, televisi, diagram, bahan cetak (*print material*), komputer dan instruktur. Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media merupakan sebuah saluran yang dapat membantu dalam proses penyampaian pesan. Media pendidikan merupakan instrumen penting dan sangat

strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar, sebab kehadiran media dapat memberikan dampak tersendiri bagi peserta didik. Sukiman (2012:29) media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat dimanfaatkan sebagai perantara pesan sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sehingga proses belajar akan mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Menurut Daryanto (2011:8) menyebutkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai sumber belajar karena mencakup pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Jadi media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar serta dapat menggantikan peran guru dalam proses pembelajaran. dengan menggunakan media pembelajaran, peserta didik dapat ikut serta dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai serta dapat memahami materi dengan baik.

Mata pelajaran bahasa inggris merupakan mata pelajaran wajib yang harus dikuasai oleh peserta didik sebagai tantangan di era globalisasi (Adi, S. S., & Khotimah, K. , 2019). Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan manusia serta menjadi pembeda manusia dengan makhluk hidup lainnya, baik individu dengan individu maupun antar kelompok. Menurut Keraf (2004:01), bahasa merupakan alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Sedangkan menurut kamus besar bahasa Indonesia (2002:88) menyebutkan bahasa merupakan sistem lambang bunyi arbitrer, yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Jadi bahasa merupakan simbol bunyi yang digunakan manusia untuk berkomunikasi dengan sesama manusia untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri

Sekolah menengah atas (SMA) yang menjadi tempat penelitian yaitu SMA Antartika Sidoarjo. Terdapat mata pelajaran bahasa inggris, mata pelajaran bahasa inggris tersebut terdapat materi *descriptive text* yang dipelajari peserta didik kelas X. *Descriptive text* merupakan teks bahasa inggris yang menggambarkan dan mengungkapkan ciri-ciri dari benda, tempat, atau makhluk tertentu secara umum, tanpa adanya riset atau penelitian secara mendalam dan menyeluruh. Langkah awal yang dilakukan peneliti yakni melakukan studi pendahuluan dengan menilai proses pembelajaran dan menilai RPP dengan menggunakan metode wawancara kepada guru pengampu mata pelajaran. Dari hasil pengamatan yang dilakukan dilapangan menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi *simple present tense*. *Simple present tense* merupakan materi yang terdapat dalam *descriptive text*. *Simple present tense* merupakan materi perubahan bentuk kata kerja yang digunakan untuk menyatakan suatu peristiwa, kegiatan, aktivitas yang terjadi saat ini. Menurut Raymond Murphy (2003:04)

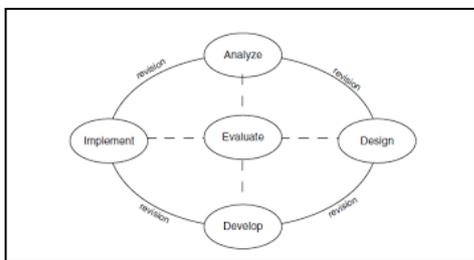
*simple present tense* digunakan untuk menyatakan sesuatu yang terjadi sepanjang waktu atau berulang-ulang, atau menyatakan sesuatu yang kebenarannya umum. Dengan kurangnya pemahaman peserta didik tentang struktur dan tata kalimat pada *descriptive text*, menyebabkan siswa kurang tertarik dalam mempelajari materi tersebut serta tanpa adanya media yang dapat mengakomodasi materi tersebut agar siswa lebih paham dengan apa yang disampaikan. Sumber belajar yang digunakan oleh guru maupun siswa yaitu buku LKS yang didalamnya terdapat tulisan dan gambar saja. Faktor tersebut yang membuat siswa menjadi bosan dan jenuh sehingga kehilangan minat belajar pada materi tersebut

Mata pelajaran bahasa inggris materi *descriptive text* ini memerlukan media pembelajaran sebagai bantuan untuk menarik perhatian peserta didik, sebab proses pembelajaran selama ini berbasis kertas, sedangkan porsi penggunaan media pembelajaran masih sangat kurang. Mata pelajaran bahasa inggris materi *descriptive text* memerlukan media pembelajaran sebagai bantuan dalam proses pembelajaran, karena materi tersebut terdapat materi yang tidak bisa dijelaskan melalui metode ceramah saja. maka media pembelajaran yang cocok dan menarik untuk materi tersebut memang harus dibutuhkan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, diperlukan sebuah solusi yang tepat agar peserta didik termotivasi dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pemilihan media sendiri tentunya diperlukan analisis kebutuhan yang tepat serta didasarkan pada RPP yang digunakan. Menurut Newby dkk, dalam (Kristanto, 2016:03). Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan media yang lebih menarik dan mampu untuk dipahami. alur pemilihan media menurut Anderson (1987:27-38) yakni diperlukan kemampuan kognitif, pelajaran tidak melibatkan objek yang asing bagi siswa, melibatkan ketrampilan antar personal, tidak perlu peragaan alat gerak (model penampilan), tidak perlu peragaan suara. Berdasarkan alur yang disampaikan diatas, Anderson memberikan sebuah saran dalam memilih media dari golongan ke X (golongan komputer). Golongan media sendiri terdiri dari 2 jenis yaitu CAI (*Computer Assisted Instructional*) dan CMI. Untuk multimedia interaktif termasuk kedalam CAI (*Computer Assisted Instructional*) yakni media pembelajaran yang kompleks, serta terdiri dari beberapa gabungan elemen teks, gambar, audio, animasi dan video. Multimedia interaktif termasuk kedalam media yang berbasis komputer.

Multimedia interaktif berbasis Android merupakan media pembelajaran yang dirasa sesuai dengan permasalahan yang dialami pada mata pelajaran bahasa inggris materi *descriptive text* serta sesuai dengan karakteristik peserta didik di SMA Antartika Sidoarjo. Penggunaan multimedia interaktif berbasis Android sendiri

jug  
a  
lebi  
h  
flek  
sibe  
l  
sehi  
ngg  
a



**Gambar 1 Langkah Pengembangan ADDIE (Branch, 2009:02)**

peserta didik dapat mempelajari materi *descriptive text* dimanapun. Kelebihan utama dari multimedia interaktif ini yakni pengguna dapat memberikan respon terhadap media yang digunakan. Multimedia interaktif berbasis Android ini tergolong kedalam media *by utilization*. Karena media ini memanfaatkan *smartphone* sebagai media belajarnya. Menurut Wibawanto (2017:175) multimedia interaktif merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan efektif dan efisien. Keunggulan utama multimedia interaktif yakni interaktivitas antara pengguna dengan media. Dengan begitu dengan kehadiran multimedia interaktif dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sebelumnya belum tercapai.

Sebuah materi yang dikembangkan dengan media pembelajaran interaktif dapat membuat siswa menjadi lebih mandiri serta termotivasi untuk belajar. Penelitian lain yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Riana, E. dkk., (2015) membuktikan bahwa pengembangan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran sangatlah efektif. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Tahang, H., (2019) menunjukkan hasil yang sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Riana, E dkk. Dari dua hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif efektif untuk digunakan dalam pembelajaran

Dari adanya latar belakang permasalahan diatas maka diperlukan “Pengembangan multimedia interaktif berbasis Android pada materi *descriptive text* pada mata pelajaran bahasa inggris kelas X SMA Antartika Sidoarjo”.

## METODE

Pengembangan multimedia interaktif berbasis Android pada materi *descriptive text* ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Menurut Rusijono dan Mustaji (2008:39) Pengembangan adalah suatu proses yang menghasilkan rancangan produk yang mampu dipakai untuk memecahkan suatu masalah aktual. Kegiatan tersebut menekankan pada pemanfaatan teori, konsep, prinsip atau temuan- temuan penelitian untuk memecahkan suatu masalah pengembangan merupakan proses merancang suatu produk yang digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran, kemudian dilakukan

perbaikan produk yang dikembangkan. Setelah itu dilakukan tahapan uji coba, hal ini bertujuan untuk mengetahui penilaian sebagai hasil revisi produk yang dikembangkan. Produk tersebut nantinya akan dikembangkan menjadi media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, dan berguna dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran bahasa inggris materi *descriptive text* untuk siswa kelas X SMA Antartika Sidoarjo.

Pada langkah model pengembangan dalam penelitian ini disesuaikan dengan kondisi penelitian yang dilakukan, dimana adanya validasi media dan bahan penyerta diperlukan 1 sampai 2 kali perbaikan. Untuk uji coba pada siswa hanya dilakukan sekali saja, karena sudah memperoleh tingkat kelayakan yang cukup. Jika melihat kondisi saat ini, Indonesia masih dalam pandemi COVID-19 serta masih dalam bayang-bayang gelombang 3 sehingga tidak memungkinkan mengambil data di lapangan. Sehingga hanya dilakukan 4 tahapan yaitu *analyze, design, development* hingga tahap *evaluation* saja. Namun pada setiap tahapan tersebut tetap ada proses perbaikan.

Pada penelitian ini menggunakan subjek uji coba dan validasi yaitu (1) untuk ahli materi dari guru pengampu mata pelajaran bahasa inggris di SMA Antartika Sidoarjo. (2) untuk ahli media yaitu dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan dengan kualifikasi minimal S2. (3) untuk ahli desain pembelajaran berasal dari dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang berkompeten di bidangnya.

## TEKNIK PENGUMPULAN DATA DAN ANALISIS

Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yakni dokumentasi, wawancara dan angket. Dokumentasi sendiri digunakan untuk pengumpulan data berupa materi dan RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran). Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi dari guru mengenai karakteristik siswa, model pembelajaran, sarana prasarana pendukung pembelajaran serta permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran. sedangkan angket atau instrumen ditujukan pada saat akan melakukan proses validasi, angket ini diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk digunakan dalam menilai kelayakan media yang telah dibuat.

Untuk mengukur kelayakan kualitas produk yang dikembangkan peneliti menggunakan skala likert yang mana skala ini berfungsi sebagai evaluasi dalam menilai keberhasilan sebuah program, menilai manfaat untuk mengetahui kepuasan pengguna. Peneliti menggunakan skala likert dengan 5 opsi pilihan karena lebih sederhana dan dapat menghasilkan jawaban yang tegas. Yang nantinya akan menghasilkan sebuah nilai yang akan diolah serta dapat mengetahui validitas terhadap materi yang sedang dikembangkan.

Hasil dari validasi materi, media dan bahan penyerta akan diolah menggunakan menggunakan tehnik

perhitungan persentase. Perhitungan setiap aspek pada variabel secara keseluruhan kemudian menjadi penilaian terhadap produk yang sedang dikembangkan. Berikut rumus yang digunakan.

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

(Arikunto,2010:244)

P = Persentase angka

f = Frekuensi yang sedang persentasenya

N = Jumlah responden dikali skor tertinggi dikali jumlah soal

Setelah melakukan perhitungan dari hasil skor validasi, tahap selanjutnya yakni mengategorikan sesuai dengan kriteria penilaian sebagai berikut.

**Tabel 1 Kriteria Penilaian (Arikunto,2009:44)**

Skor	Kriteria
81 -100 %	Sangat baik
61 – 80 %	Baik
41 – 60%	Cukup
21 – 40 %	Kurang
<21 %	Sangat kurang

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian pengembangan yang dikembangkan oleh peneliti ini menghasilkan sebuah produk multimedia interaktif yang digunakan untuk menunjang materi *descriptive text* mata pelajaran bahasa inggris bagi siswa kelas X di SMA Antartika Sidoarjo. Multimedia interaktif ini hanya dapat dioperasikan pada *smartphone* dengan sistem operasi Android. Multimedia interaktif ini menggunakan model tutorial yang memiliki tampilan seperti *game* yang berisikan penjelasan materi, video beserta contohnya. pada akhir pembelajaran, terdapat kuis yang digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik setelah menggunakan multimedia interaktif tersebut. Didalam materi *descriptive text* terdapat sub materi yakni pengertian *descriptive text*, struktur kebahasaan, struktur teks dan *simple present tense*. Disetiap sub materi tersebut terdapat penjelasan berupa teks serta gambar. Sedangkan untuk submateri *simple present tense* terdapat video untuk mempermudah dalam proses pemahaman materi tersebut. Dibawah ini merupakan tahapan yang dilakukan sesuai dengan model pengembangan yang telah disesuaikan tahapannya yang sebagai berikut.

### 1. Analisis (Analyze)

Merupakan tahapan paling awal dalam melakukan penelitian. Di tahap ini dilakukan pengumpulan data untuk bahan yang akan digunakan dalam merancang sebuah media pembelajaran. pada tahap analisis ini

dilakukan pengumpulan data berupa data wawancara dan dokumentasi.

Wawancara dilakukan dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa inggris yang hasil wawancaranya meliputi karakteristik siswa, karakteristik materi, model pembelajaran, sarana prasarana pendukung pembelajaran serta permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran. sedangkan dokumentasi menghasilkan RPP dan buku yang digunakan untuk sumber belajar yakni buku bahasa inggris untuk SMA/MA oleh Asep Mahdi dkk.

### 2. Perancangan (Design)

Tahap selanjutnya yakni tahap perancangan, peneliti melakukan perencanaan mengenai apa yang akan dikembangkan serta peneliti telah mendapatkan permasalahan yang dialami guru yakni, peserta didik kurang memahami materi *descriptive text* khususnya sub materi *simple present tense* sehingga peserta didik kesulitan dalam menerima materi yang disampaikan, sehingga guru perlu memberikan suatu media yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang ada, karakteristik materi, karakteristik peserta didik, mengembangkan RPP bermedia, menyusun materi, membuat multimedia interaktif dan bahan penyerta. RPP dirancang dengan pedoman RPP yang ada sebelumnya, namun dirancang untuk menyesuaikan dengan media yang sedang dikembangkan oleh peneliti yakni multimedia interaktif.

Pemanfaatan multimedia interaktif ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam permasalahan yang terjadi pada materi *descriptive text* serta dapat menjadi alat bantu belajar peserta didik saat kondisi pandemi sekarang ini. Didalam multimedia interaktif ini nantinya akan berisi teks, audio, video dan gambar serta media ini dapat digunakan untuk belajar dimana saja.

### 3. Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan ini dilakukan produksi desain produk yang akan dikembangkan. Media yang dikembangkan disesuaikan dengan rancangan pada tahap perancangan. Proses pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan aplikasi Corel Draw X12, construct 2 dan aplikasi tambahan yaitu C2 Bulldozer sebagai aplikasi pengubah HTML5 ke format APK. Adapun beberapa tahapan yang harus dilalui yakni

#### a. Produksi

Pada tahap ini peneliti membuat multimedia interaktif menggunakan perangkat lunak bernama Corel Draw X12 untuk mendesain multimedia interaktif mulai dari tampilan awal media, tampilan menu utama, isi materi, kuis hingga profil pengembang. serta peneliti juga memasukkan data yang diperoleh pada tahap perencanaan sehingga akan menghasilkan sebuah

multimedia interaktif yang layak serta realistis. Setelah proses desain menggunakan aplikasi corel draw X12, langkah selanjutnya yakni memprogram hasil desain tersebut menjadi sebuah multimedia interaktif menggunakan aplikasi Construct 2. Construct 2 merupakan sebuah aplikasi *game engine* yang digunakan untuk membangun *game/aplikasi* berbasis HTML 5 ke beberapa platform. Sehingga peneliti memanfaatkan aplikasi Construct 2 untuk membuat multimedia interaktif. Kemudian setelah dibuat melalui Construct 2, langkah akhir yakni mengubah format HTML 5 menjadi file APK yang nantinya file dengan format APK dapat digunakan pada *smartphone* Andorid.

b. Validasi

Di tahap ini, peneliti melakukan validasi terhadap produk media yang tengah dikembangkan yang mana produk yang dihasilkan berupa materi dan multimedia interaktif yang di dinilai oleh para ahli dibidangnya. Tujuan dari validasi ini adalah untuk mengetahui kelayakan, kekurangan dan kelebihan sebuah produk pengembangan yang sedang dikembangkan.

1. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan kepada guru pengampu mata pelajaran bahasa inggris di SMK Antartika Sidoarjo. Yang dimana pada tanggal 01 September 2021, dilakukan validasi materi kepada guru pengampu mata pelajaran bahasa inggris yakni ibu Ira Chusnul Chotimah, M.Pd. dan memperoleh masukan yaitu ditambahkan contoh letak struktur teks pada teks *descriptive text* yaitu *identification* dan *description* dengan memberikan panah atau tanda pada paragraf teks deskripsi. Kemudian memberikan contoh *simple present pense* pada kalimat *descriptive text* dengan menambahkan warna agar peserta didik dapat memahami dengan mudah, selanjutnya untuk kuis sendiri ditambahkan opsi pilihan jawaban sampai E karena untuk jenjang SMA menggunakan pilihan ganda dengan 5 pilihan jawaban.

Hasil validasi ahli materi yang dilakukan didapatkan persentase nilai sebesar 85% dan jika dikonversikan kedalam skala pengukuran dari Arikunto, 2009 tergolong dalam kategori “sangat baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa materi yang dirancang sudah sesuai dengan tujuan penelitian ini.

2. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan kepada dosen pembimbing jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan dengan kualifikasi minimal S2. Pada tanggal 8 Desember 2021 oleh bapak Dr. H. Andi Mariono, M.Pd. hasil

dari kegiatan validasi tersebut menghasilkan beberapa masukan yakni penempatan tombol navigasi yang kurang konsisten, dan tidak ada gambar.

Dari hasil validasi yang dilakukan didapatkan persentase nilai sebesar 84% dan jika dikonversikan kedalam skala pengukuran Arikunto, 2009 tergolong dalam kategori “sangat baik”. Sehingga multimedia interaktif yang dikembangkan sudah sangat layak dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

c. Revisi

Selanjutnya pada tahap ini dilakukan untuk memperbaiki materi dan media yang dikembangkan oleh peneliti didasarkan pada saran dan masukan yang diperoleh saat melakukan validasi materi dan media kepada para ahli. Berikut rincian perbaikan yang dilakukan.

1. Revisi Dari Ahli Materi

Untuk ahli materi memberikan beberapa saran dan masukan terhadap isi materi dari media yang akan dikembangkan oleh peneliti. Berikut revisi yang diperoleh.

**Tabel 2 Revisi Ahli Materi**

No	Review	Revisi
1.	Diberi contoh letak struktur teks pada <i>descriptive text</i> yaitu <i>identification</i> dan <i>description</i> dengan memberikan panah atau tanda pada paragraf teks deskripsi.	Sudah diberikan contoh letak <i>identification</i> dan <i>description</i>
2.	Diberi contoh letak <i>Simple present tenses</i> pada <i>descriptive text</i> dan diberikan warna agar peserta didik paham	Sudah diberikan contoh letak <i>simple present tense</i> dan warnanya pada teks <i>descriptive text</i> .
3.	Pilihan jawaban ditambah menjadi 5 opsi pilihan	Opsi jawaban pada kuis sudah di perbaiki dan opsi jawaban sudah ditambah menjadi 5 opsi jawaban

2. Revisi Dari Ahli Media

Dilakukan revisi pada media yang dikembangkan oleh peneliti yakni multimedia interaktif. Ada beberapa masukan yang

diperoleh dari ahli media yakni sebagai berikut.

**Tabel 3 Revisi Ahli Media**

No	Review	Revisi
1.	Penempatan tombol navigasi yang kurang konsisten	Penempatan tombol navigasi sudah sejajar dan konsisten
2.	Tidak ada gambar	Gambar sudah diberikan.

#### 4. Evaluasi (*Evaluation*)

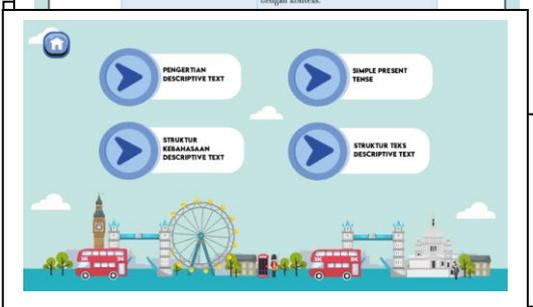
Pada tahap evaluasi ini, peneliti melakukan evaluasi akhir yang telah dilakukan pada saat uji kelayakan pada ahli materi dan ahli media, dengan tujuan untuk memperoleh masukan sehingga media yang dikembangkan layak dan memperoleh hasil yang maksimal. Tujuan dari adanya evaluasi akhir ini untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan apakah sudah layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran

#### PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis Android materi *descriptive text* pada mata pelajaran bahasa Inggris telah melalui proses uji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Sedangkan untuk materi yang ada di multimedia interaktif ini diperoleh dari sumber belajar yang digunakan oleh guru mata pelajaran bahasa Inggris serta diperoleh dari berbagai sumber literatur lain. Berikut merupakan tampilan dari multimedia interaktif

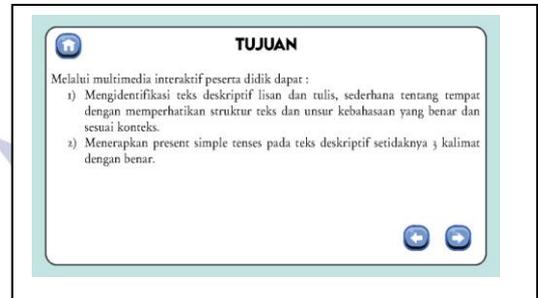


**Gambar 3 Tampilan Menu Utama**



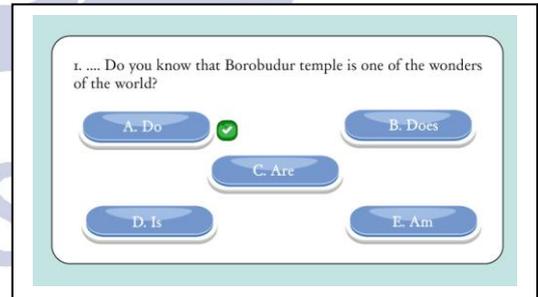
**Gambar 6 Tampilan Profil Pengembang**

**Gambar 5 Tampilan Menu Materi**

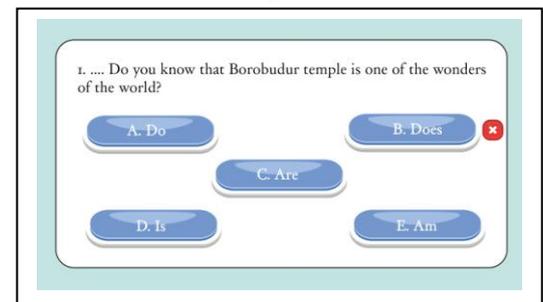


**Gambar 7 Tampilan Tujuan Pembelajaran**

Selanjutnya setelah peserta didik mempelajari materi yang ada di multimedia interaktif, disediakan juga soal-soal yang digunakan sebagai hasil evaluasi pemahaman peserta didik tentang materi yang sedang dipelajari, pada akhir kuis akan secara otomatis diberikan sistem penilaian yang dicapai oleh peserta didik. Sehingga peserta didik akan mempelajari materi yang masih kurang dipahami, berikut adalah bentuk tampilannya.



**Gambar 8 Tampilan Jawaban Benar**



**Gambar 9 Tampilan Jawaban Salah**



Media pembelajaran yang dikembangkan disini adalah multimedia interaktif berbasis Android yang dikembangkan menggunakan aplikasi *game engine* Construct 2 sedangkan untuk desain layout multimedia interaktif ini menggunakan aplikasi Corel Draw X12 yang didalamnya terdapat video yang membantu dalam kegiatan pembelajaran. berikut hasil kelayakan media yang telah dilakukan sebagai berikut.

- a. Hasil validasi kelayakan ahli materi mendapat persentase 85% yang termasuk dalam kategori sangat baik.
- b. Hasil validasi kelayakan ahli media mendapat persentase 84% yang termasuk kedalam kategori sangat baik.

Multimedia interaktif ini dipilih sebagai media pembelajaran karena didasarkan kepada saran yang disampaikan oleh Anderson (1987:27-38) memberikan sebuah saran dalam memilih media dari golongan ke X (golongan komputer). Golongan media sendiri terdiri dari 2 jenis yaitu CAI (*Computer Assisted Instructional*) dan CMI. Untuk multimedia interaktif termasuk kedalam CAI (*Computer Assisted Instructional*) yakni media pembelajaran yang kompleks, serta terdiri dari beberapa gabungan elemen teks, gambar, audio, animasi dan video. Multimedia interaktif termasuk kedalam media yang berbasis komputer.

Suyitno (2016:102) menyatakan bahwa multimedia interaktif yang berwujud teks, gambar, dan simulasi dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan lebih, pemahaman materi yang lebih dalam, dan tahu akan pengaplikasian dari ilmu yang didapatkan. Munir (2012:133) menyampaikan bahwa ada beberapa alasan yang menjadi penguat pembelajaran harus didukung oleh multimedia interaktif yakni: (1) pesan yang disampaikan akan terasa nyata karena tersaji secara kasat mata, (2) merangsang berbagai indera sehingga terjadi interaksi antar indera, (3) visualisasi dalam bentuk teks, gambar, audio, video akan lebih dapat diingat dan ditangkap oleh peserta didik, (4) proses pembelajaran lebih *mobile* jika lebih praktis dan terkendali, (5) menghemat waktu, biaya, dan energi.

Menurut Wibawanto (2017:175) multimedia interaktif merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan efektif dan efisien. Keunggulan utama multimedia interaktif yakni interaktivitas antara pengguna dengan media. Dengan begitu dengan kehadiran multimedia interaktif dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sebelumnya belum tercapai. Hal ini

tentunya menjadi sebuah solusi terhadap permasalahan yang dialami oleh guru pengampu mata pelajaran bahasa Inggris di SMA Antartika Sidoarjo, dimana peserta didik merasa jenuh dan bosan sehingga memerlukan sebuah media pembelajaran sebagai bantuan dalam proses pembelajaran materi *descriptive text*.

Menurut Nazruddin Safaat H. (2012) Android merupakan sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi. Android juga menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Hal ini menunjukkan bahwa sistem operasi Android merupakan sistem operasi yang memungkinkan pengembang aplikasi dapat mengubah sistem operasi tersebut dan dapat berinovasi. Sistem operasi Android dipilih karena mayoritas peserta didik di SMA Antartika Sidoarjo menggunakan *smartphone* Android. Pemilihan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *smartphone* karena perangkat tersebut selalu aktif dan selalu bersama dengan peserta didik, hal ini memungkinkan peserta didik memperoleh informasi tentang kursus. Peserta didik dapat mengikuti ujian, mengunduh catatan, berbagi informasi, dan juga proses ini dapat digunakan guru untuk dapat mengambil laporan terhadap proses pembelajaran peserta didik. Mereka juga menghadapi sedikit pembelajaran *just in-time*; pelajar sering dapat memanfaatkan waktu luang yang tidak terduga karena mereka sering membawa perangkat mereka (Evans, 2008; Vavoula & Sharples, 2008).

Penelitian yang dilakukan oleh Riana, E. dkk., (2015) menunjukkan hasil uji coba lapangan memperoleh nilai rata-rata 4,17 dengan kategori baik. Peningkatan skor (*gain score*) rata-rata seluruh siswa dari hasil *pre test* dan *post test* sebesar 0,72 ( $N\text{-gain} \geq 0,7$ ). Hal ini berarti efektivitas pengembangan produk termasuk kategori tinggi. membuktikan bahwa pengembangan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran sangatlah efektif. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Tahang, H., (2019) menunjukkan keefektifan penggunaan produk juga telah ditunjukkan oleh peningkatan minimal 30 % jumlah peserta didik yang memperoleh nilai 60 pada hasil Pos-tes yaitu dari 10 % peserta didik menjadi 44% peserta didik dalam satu kali uji coba pengaplikasian produk dalam pembelajaran teks deskriptif. Dari dua hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Multimedia interaktif ini dikemas menggunakan *smartphone* berbasis Android dalam format APK, sehingga guru dapat menyebarluaskan media pembelajaran ini kepada peserta didiknya. Media ini dirancang untuk pembelajaran mandiri sehingga tidak perlu adanya keterlibatan guru. Selain media interaktif yang dikembangkan, terdapat pula bahan penyerta yang berisi RPP, identitas media, petunjuk penggunaan media, perawatan media, dan spesifikasi media. Sehingga multimedia interaktif berbasis *smartphone* ini dapat digunakan peserta didik mempelajari materi *descriptive text*.

## PENUTUP

### Simpulan

Multimedia interaktif berbasis Android materi *descriptive text* pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas X SMA Antartika Sidoarjo dikembangkan dengan menggunakan sistem operasi Android berupa aplikasi *smartphone*. Multimedia interaktif ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Branch. Hasil kelayakan produk pengembangan multimedia interaktif diperoleh melalui angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media. Persentase skor yang diperoleh saat validasi materi kepada ahli materi mendapatkan persentase 85% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan persentase skor yang diperoleh saat validasi media kepada ahli media mendapatkan persentase 84% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil persentase di atas dapat dikatakan multimedia interaktif berbasis Android materi *descriptive text* pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas X SMA Antartika Sidoarjo layak digunakan untuk proses pembelajaran.

Multimedia interaktif berbasis Android materi *descriptive text* pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas X SMA Antartika Sidoarjo ini dikembangkan atas dasar analisis kebutuhan yang dilakukan di SMA Antartika Sidoarjo. Multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti memiliki beberapa kelebihan yaitu: (1) media interaktif ini menggunakan sistem operasi Android sehingga dapat menjangkau mayoritas peserta didik yang menggunakan *smartphone* Android, (2) Media interaktif menggunakan model tutorial yang terdapat pula materi dan kuis didalamnya sehingga dapat digunakan untuk belajar secara mandiri, (3) Tampilan media interaktif yang dikembangkan disesuaikan dengan usia peserta didik yang menjadi objek penelitian, (4) tersedia juga bahan penyerta yang berisi RPP, cara perawatan media, cara penggunaan media dll. Berdasarkan beberapa kelebihan di atas diharapkan pengembangan multimedia interaktif berbasis Android dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran.

### SARAN

Pengembangan multimedia interaktif berbasis Android materi *descriptive text* pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas X SMA Antartika Sidoarjo tentunya dikembangkan atas dasar analisis kebutuhan yang dilakukan di SMA Sidoarjo serta disesuaikan dengan RPP yang digunakan di sekolah tersebut. Dengan adanya penelitian pengembangan multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti, terdapat beberapa saran yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya dalam mengembangkan multimedia interaktif berbasis Android, berikut sarannya:

1. Saran Pemanfaatan

Dengan adanya Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi *Descriptive Text* Untuk Kelas X Di SMA Antartika Sidoarjo diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di kelas maupun diluar kelas, karena multimedia interaktif ini dikembangkan untuk membantu peserta didik mempelajari materi secara mandiri.

2. Saran Destinasi Produk

Pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, karakteristik guru, masukan dari guru serta sarana prasarana sekolah di SMA Antartika Sidoarjo. Sehingga apabila digunakan oleh sekolah lain, maka perlu adanya peninjauan ulang kembali.

3. Saran Pengembangan Lanjutan

Pada penelitian pengembangan selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media interaktif agar dapat digunakan juga pada sistem operasi IOS agar peserta didik yang memiliki *smartphone* berbasis IOS dapat menggunakannya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Adi, S. S., & Khotimah, K. 2019. *Challenges of a non English education graduate in teaching ESP: A case study in State University of Surabaya*. In Proceedings of The 65th TEFLIN International Conference (Vol. 65, No. 01).
- Anderson, R. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. (D. oleh Y. H. M. dkk dari buku S. and D. M. for Instruction (ed.)). Jakarta: CV. Rajawali.
- Arda, A. Saehana, S. dan Darsikin, D., 2015. *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer untuk siswa SMP Kelas VIII*. Mitra Sains, 3(1), pp.69-77.
- Arikunto, S. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Association for Educational Communication and Technology (AECT). 1994. *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Branch, R.M. 2009. *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer Science & Business Media.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa
- Daryanto. 2013. *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Heinich, R. Dkk. 1993. *Instructional Media (And The New Technologies Of Instrumen)*. New York: Memillan Publishing

- Herman, D.S. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan Edisi Pertama*. Yogyakarta: UNY Press.
- Kristanto, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi & Komunikasi*. Bandung: Alfabeta
- Munir. 2012. *Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Murphy, Raymond. 2003. *English Grammar in Use*. New York: Cambridge University Press.
- N. S. H. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Nasional, D.P. 2008. *Panduan pengembangan bahan ajar*.
- Ozdamli, F., dan Cavus, N. 2011. *Basic elements and characteristics of Mobile Learning*. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 28, 937–942.
- Purwito dkk. 2016. *Cinta Bahasa Indonesia, Cinta Tanah Air*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta
- Riana, E. dan Gafur, A. 2015. *Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran bahasa inggris materi teks deskriptif untuk siswa SMP/MTs*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), pp.212-224.
- Rusijono dan Mustaji. 2008. *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University
- Saputra, E. 2020. The Development of Interactive Education Media to Improve Emotional Intelligence of Early Age Children in Raudhatul Athfal As-Syafiiyah. *Britain International of Linguistics Arts and Education (BIO LAE) Journal*, 2(2), 584-589.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia
- Sutrisno, E. 2011 *Manajemen Sumber Daya Manusia*, Jakarta: Kencana
- Suyitno. 2016. *Pengembangan Multimedia Interaktif Pengukuran Teknik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK*. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Vol. 23, No. 1 : 102.
- Tahang, H. 2019. *pengembangan multimedia pembelajaran teks deskriptif bahasa inggris SMP*. *PEDAGOGIA*, 17(3), pp.190-204.
- Wibawanto, W. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif