

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI POKOK TEKS PROSEDUR DALAM
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK KELAS XI DI SMA ANTARTIKA
SIDOARJO**

Eka Damayanti

Teknologi Pendidikan , Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Surabaya
eka.18050@mhs.unesa.ac.id

Alim Sumarno

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Surabaya
alimsumarno@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan produk Multimedia Interaktif pada materi pokok teks prosedur untuk kelas XI SMA Antartika Sidoarjo; (2) mengetahui kelayakan dari produk Multimedia Interaktif pada materi pokok teks prosedur untuk kelas XI SMA Antartika Sidoarjo. Desain pengembangan yang dipilih adalah menggunakan model ADDIE. Terdapat lima tahapan dalam model pengembangan ini yaitu analisis, perancangan, pengembangan implementasi dan evaluasi. Observasi, angket dan wawancara digunakan sebagai teknik pada pengumpulan data. Teknik pengumpulan data terdiri dari tiga teknik yaitu, observasi, angket dan wawancara. Melalui ketiga teknik pengumpulan tersebut diperoleh rentang persentase kelayakan multimedia interaktif. Hasil analisis dari validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 98% dan oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 97,35%. Hasil dari kedua persentase tersebut termasuk dalam penilaian yang sangat layak, dan disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif pada materi teks prosedur layak serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : *Teks Prosedur, Multimedia Interaktif, Pengembangan.*

Abstract

This study aims to: (1) produce Interactive Multimedia products on the subject matter of procedure text for class XI SMA Antartica Sidoarjo; (2) determine the feasibility of Interactive Multimedia products on the subject matter of procedure text for class XI SMA Antartika Sidoarjo. The selected development design is using the ADDIE model. There are five stages in this development model, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. Observations, questionnaires and interviews were used as techniques in data collection. Data collection techniques consist of three techniques, namely, observation, questionnaires and interviews. Through the three collection techniques, the percentage range for the feasibility of interactive multimedia is obtained. The results of the analysis from the validation that have been carried out by material experts get a percentage of 98% and by media experts get a percentage of 97.35%. can be used in the learning process.

Keywords: Procedure Text, Interactive Multimedia, Development.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan 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. Tujuan pendidikan itu sendiri adalah untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik aktif untuk mengembangkan potensinya. (Undang-undang Sisdiknas No.20/2003). Pendidikan merupakan faktor yang paling utama dalam penelitian pribadi diri manusia. Pendidikan pasti akan dibutuhkan dan diperlukan oleh seluruh manusia yang hidup di dunia ini dalam segala aspek kehidupan manusia.

Pendidikan merupakan sebuah bagian penting dan tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan merupakan kegiatan yang sangat penting bagi penyiapan anak-anak untuk menghadapi kehidupannya di masa mendatang. Bahkan gejala proses Pendidikan ini sudah ada sejak manusia ada, meskipun proses pelaksanaannya masih sangat sederhana. Namun hal ini merupakan fenomena proses Pendidikan sejak dahulu kala sudah ada. Karena begitu sederhananya proses Pendidikan pada zaman dahulu kala itu maka dirasa orang tidak menyadari bahwa apa yang dilakukan itu adalah proses Pendidikan. Pendidikan di era revolusi 4.0 ini, perlu adanya pembaharuan dan perbaikan mengingat konsep tentang Pendidikan yaitu hasil dari pemikiran manusia yang bersifat dinamis dan berubah ubah, karena seringnya tuntutan globalisasi yang menjadikan pengaruh terhadap situasi dan kondisi dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Dan di dalam proses Pendidikan tentunya tidak lepas dari proses pembelajaran. Tertuang dalam Undang-Undang Sisdiknas No.20/2003, pembelajaran tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Dalam proses pembelajaran tentunya tidak akan lepas dari media pembelajaran yang berguna untuk menunjang tercapainya tujuan dalam pembelajaran. Menurut pendapat Smaldino, Russel, Heinich & Molenda (2008) menyatakan bahwa “Media, bentuk jamak dari medium adalah alat komunikasi. Diperoleh dari bahasa latin medium (antara), istilah ini mengacu pada segala

sesuatu yang dapat menyampaikan informasi antara sumber dan penerima. Enam kategori pokok dari media adalah : teks, audio, tampilan, video, tiruan (objek) dan manusia. Tujuan dari media adalah untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran”. Gagne & Briggs (1979:19) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan computer. Menurut National Education Association (1969) media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Salah satu penyelenggara Pendidikan di Indonesia yaitu kita kenal dengan Sekolah Menengah Atas atau biasa kita sebut SMA. SMA merupakan jenjang Pendidikan menengah yang mengutamakan penyiapan siswa untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi dengan pengkhususan. (Depdiknas, 2004:112). Pendapat lain dari Ir. Tonton Taufik, MBA mengemukakan SMA adalah Pendidikan formal di Indonesia yang ditempuh setelah lulus dari Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang ditempuh dalam kurun waktu tiga tahun. Pada umumnya siswa SMA berada di rentang 15-18 tahun.

SMA Antartika Sidoarjo merupakan salah satu Lembaga Pendidikan formal yang terdapat di Kota Sidoarjo, Kecamatan Buduran dan sudah berdiri sejak tahun 1975. SMA Antartika Sidoarjo memiliki visi 1). Mampu meningkatkan iman dan takwa kepada Tuhan yang Maha Esa (YME) dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. 2). Dapat berbahasa asing dengan lancar. Dan juga hal ini sesuai dengan misi SMA Antartika Sidoarjo yaitu “mengantarkan siswa dan siswi menjadi pribadi yang tangguh, berbudi luhur dan berakhlak mulia serta menjadikan sekolah yang mampu mengikuti perubahan zaman dan maju dalam pendidikan.”

Salah satu mata pelajaran yang ditempuh oleh siswa SMA Antartika Sidoarjo adalah Bahasa Indonesia. Pada mata pelajaran ini sangat menuntut peserta didik agar menggunakan kemampuan dan pengetahuannya untuk berpikir yang sangat kompleks mengenai segala permasalahan yang ada dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam materi pokok yang ada di Bahasa Indonesia salah satunya adalah teks prosedur. Materi ini bertujuan agar peserta didik dapat menganalisis struktur dan kebahasaan pada teks prosedur.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SMA Antartika Sidoarjo dengan Ibu Pradita Mutiara Damayanti, S.Pd. selaku pendidik Bahasa Indonesia di kelas XI, mengenai kendala selama kegiatan pembelajaran yang terjadi di SMA Antartika Sidoarjo, sudah sesuai dengan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI semester ganjil pada KD yang ada, namun terdapat permasalahan yang dikemukakan oleh pendidik yaitu peserta didik selama pembelajaran daring selalu menunggu pendidik untuk memberikan materi pembelajaran dan karena materi teks prosedur ini diajarkan secara daring maka pendidik tidak sepenuhnya bisa bertemu secara langsung untuk menanyakan kepada peserta didik pembahasan pada pokok materi teks prosedur yang pada bagian mana yang kurang dimengerti. Dan juga siswa kelas XI SMA Antartika Sidoarjo hanya mengerti mengenai hasil akhir dari tugas yang diberikan, namun kurang untuk penguasaan materi mengenai teks prosedur itu sendiri sehingga banyak siswa yang mendapat nilai yang kurang pada saat diberikan ulangan harian. Dan juga beberapa dari peserta didik tersebut malu untuk bertanya perihal materi yang kurang mereka pahami. Sehingga sering terjadi keterlambatan dalam pengumpulan tugas. Dan hal tersebut sangat berpengaruh terhadap belum tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Penggunaan media yang tepat dan baik dalam pembelajaran nantinya diharapkan dapat memecahkan permasalahan yang ada. Selain itu, dapat berguna sebagai perantara untuk memaparkan materi mata pelajaran supaya mudah dimengerti oleh peserta didik. Media yang digunakan harus dipilih dan disesuaikan dengan materi pelajaran, mengingat materi yang ada dalam Bahasa Indonesia sangat banyak. Oleh karena itu, diperlukan adanya media pembelajaran kontekstual yang menarik dan juga inovatif untuk mewujudkan proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang optimal sehingga hasil belajar yang akan dicapai juga optimal dan sesuai dengan tujuan pembelajarannya.

Sudjana, Nana (2017: 4-5) menentukan enam kriteria yang perlu diperhatikan ketika hendak memilih media, antara lain: (a) kesesuaian dengan tujuan pembelajaran; (b) dukungan terhadap isi bahan peserta didik; (c) kemudahan memperoleh media; (d) keterampilan guru dalam menggunakannya; (e) tersedia waktu untuk menggunakannya; (f) sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik.

Thompson (1994) dalam Rusman (2018: 152), mendefinisikan multimedia interaktif merupakan suatu sistem yang menggabungkan gambar, video, animasi,

suara secara interaktif. Menurut Vaughan dalam Rusli, dkk (2017: 1), multimedia terdiri dari elemen-elemen teks, gambar/foto, seni grafis, suara, animasi, dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital. Sedangkan menurut Andresen dan Brink dalam Rusli, dkk (2017:1), multimedia terdiri atas elemen-elemen teks, grafik, animasi, video serta suara yang diintegrasikan pada media, serta konten yang dapat disusun dan dipresentasikan secara berbeda. Penggunaan multimedia akan merangsang beberapa indera manusia yang penting, seperti penglihatan, pendengaran, tindakan, dan suara, yang disampaikan melalui gambar, teks, video, dan animasi (Purba, Liliana, Kwarrie. 2018). Multimedia interaktif dapat menarik perhatian dan motivasi belajar peserta didik, serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Hal ini dikarenakan desainnya yang menarik, interaktif, dan dapat menciptakan suasana belajar mandiri peserta didik. Selain itu, dengan memanfaatkan multimedia interaktif, pendidik atau guru bukan lagi menjadi sumber belajar selain buku, tetapi guru akan menjadi fasilitator. Multimedia interaktif akan membuat peserta didik lebih aktif selama proses pembelajaran.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti di SMA Antartika Sidoarjo, peneliti memberikan solusi sesuai dengan kriteria pemilihan media yaitu multimedia interaktif untuk dikembangkan yang berguna untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang sudah dipaparkan sebelumnya. penelitian media multimedia interaktif yang dipilih oleh peneliti sudah disesuaikan dengan RPP pendidik sehingga akan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Pokok Teks Prosedur Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas XI Di SMA Antartika Sidoarjo”.

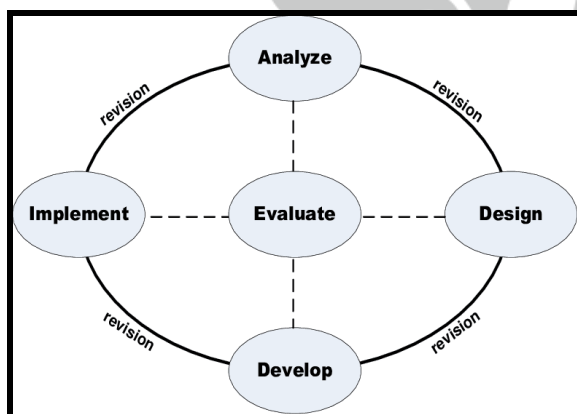
METODE

Penelitian ini merupakan penelitian penelitian. Model penelitian yang digunakan sebagai acuan penelitian adalah model penelitian ADDIE. Langkah penelitian pada model ADDIE meliputi 5 tahapan yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), penelitian (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*) (Fitriani dan Khotimah, 2017: 1):

1. Pembelajaran. Pada fase ini juga dilakukan identifikasi atas lingkungan pembelajaran, pengetahuan dan keahlian Analisis : Pada fase

analisis, dilakukan pendefinisian permasalahan instruksional, tujuan instruksional, dan sasaran yang saat ini sudah dimiliki oleh siswa.

2. Desain : fase desain terkait dengan penentuan sasaran, instrumen penilaian, latihan, konten, dan analisis yang terkait materi pembelajaran, rencana pembelajaran dan pemilihan media. Fase desain dilakukan secara sistematis dan spesifik.
3. Penelitian (development): pada fase ini dilakukan pembuatan dan penggabungan aset konten yang sudah dirancang pada fase desain. Pada fase ini dibuat storyboard, penulisan konten dan perancangan grafis yang diperlukan.
4. Implementasi : pada fase ini meliputi pendistribusian materi, handout dan bahan pendukung lainnya, serta persiapan jika terjadi masalah teknis dan mendiskusikan rencana alternatif dengan peserta didik.
5. Evaluasi: fase evaluasi terdiri atas dua bagian yaitu formatif dan sumatif. Evaluasi formatif terjadi di setiap tahapan proses ADDIE. Evaluasi sumatif terdiri atas tes yang dirancang untuk domain yang terkait kriteria tertentu dan memberikan peluang umpan balik dari pengguna.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Model ADDIE (Branch, 2009:11)

Subjek Uji Coba

Dalam penelitian multimedia interaktif materi pokok Teks Prosedur ini membutuhkan subjek uji coba. Dalam melakukan subjek uji coba ini, maka peneliti perlu mengidentifikasi karakteristik secara jelas, serta kesesuaian dengan bidang media yang dikembangkan. Adapun subjek uji coba yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini diantaranya yaitu :

1. Uji Ahli Materi

Uji ahli materi ini dilakukan untuk mengetahui materi yang ada pada media yang telah dikembangkan, apakah sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan apakah sudah sesuai dengan indikator yang harus dicapai oleh peserta didik. Dalam hal ini ahli materi yakni orang yang kompeten dalam materi Teks Prosedur dan validator materi yang dipilih peneliti adalah Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Antartika Sidoarjo.

2. Uji Ahli Media

Pada tahap uji media ini dilakukan oleh seseorang yang kompeten atau ahli dalam bidang media pembelajaran yang mampu mengevaluasi dan menilai desain dan teknik pembuatan media pembelajaran dengan baik. Ahli media tersebut dapat diambil dari Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya dengan kualifikasi pendidikan minimal S2.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas 3 teknik yaitu : (1) observasi, (2) wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia (3) angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media. Sedangkan teknik analisis data terdiri dari macam, yaitu analisis kelayakan multimedia interaktif. Dalam menganalisis kelayakan multimedia interaktif, data yang diperoleh adalah dari angket yang diberikan pada ahli materi, ahli media, dan peserta didik. Kemudian dari data tersebut akan diperoleh rentang persentase kelayakan multimedia interaktif yang dihitung dengan rumus sebagai berikut (Sugiyono, 2017) :

$$P = \frac{\sum \text{Alternatif Jawaban terpilih setiap item} \times n}{\sum \text{Alternatif Jawaban Ideal setiap item} \times n} \times 100\%$$

Gambar 2. Rumus Skala Likert

Keterangan :

P = Angka Persentase

n = Jumlah butir instrumen, jumlah yang mengisi

Untuk mencari hasil dari persentase yang sudah dihitung, dapat dilihat melalui kriteria penilaian yang telah ditentukan sebelumnya (Arikunto, 2010). antara lain :

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Skor	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup

21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Kurang Sekali

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan produk multimedia interaktif ini membutuhkan persiapan yang matang supaya setiap tahapan dapat berjalan lancar sesuai dengan harapan. Proses pengembangan media berdasarkan Model ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery dan Evaluations*) (Mulyatiningsih, 2016) adalah sebagai berikut :

Analyze (Analisis)

Beberapa kegiatan yang dilakukan pengembang pada tahap ini sebagai berikut: (a) melakukan analisis tujuan pembelajaran, (b) melakukan analisis karakteristik peserta didik, (c) melakukan analisis materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kegiatan analisis dilakukan dengan proses observasi dan wawancara tidak terstruktur dengan Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu permasalahan pembelajaran yang muncul adalah sumber belajar yang digunakan pada mata pelajaran tersebut kurang beragam dan cenderung digunakan dalam jangkauan yang terbatas. Guru menyatakan bahwa materi teks prosedur cenderung bersifat konseptual. Dimana banyak dari peserta didik tersebut berkurang minat belajarnya karena bosan.

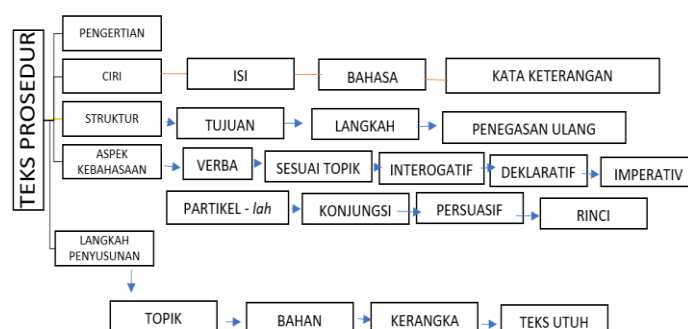
Oleh karena itu dari uraian data hasil observasi, untuk memperjelas materi, diperlukan suatu sarana media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan yang muncul. Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dipilih untuk mendukung proses pembelajaran yang kurang beragam dalam pemanfaatan sumber belajar dan penyediaan bahan ajar, sehingga proses pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik dan sesuai harapan.

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa Multimedia interaktif berbasis android berisikan materi pokok teks prosedur mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Antartika Sidoarjo. Materi yang disajikan memiliki karakteristik materi prosedural dimana berisi pemahaman antara satu sub bagian materi dengan lainnya. Untuk itu materi pada media pembelajaran ini akan dikemas dengan bahasa yang mudah dimengerti untuk peserta didik serta menyajikan visual yang beragam dan serta memberikan konsep pemahaman yang sederhana pada setiap sub bagian materi. Selain itu, materi yang disajikan dalam bentuk gambar dan video

untuk memastikan penggunaan media tidak terkesan monoton.

Design (Perancangan)

Kemudian setelah menyelesaikan tahap analisis, dilanjutkan ke tahap desain. Pada tahap desain ini, peneliti membuat flowchart media, menyusun produk awal atau storyboard, dan menentukan format akhir produk tersebut. Hasil pada tahapan ini yaitu produk awal media sudah tergambar dengan jelas sehingga pengembang dapat melanjutkan ke tahapan selanjutnya.



Gambar 2. Flowchart Media

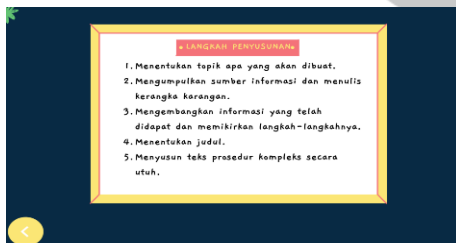
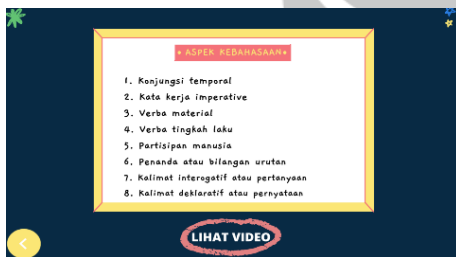
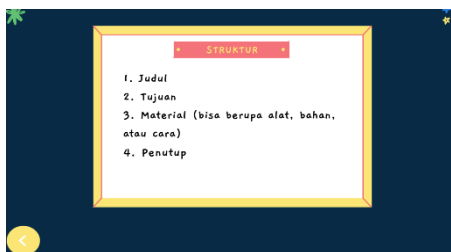
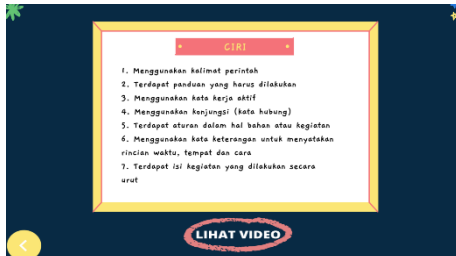
Development (Pengembangan)

Tahapan yang selanjutnya yaitu pengembangan, dimana peneliti mulai melakukan pengembangan Multimedia Interaktif dengan meliputi beberapa tahapan yaitu :

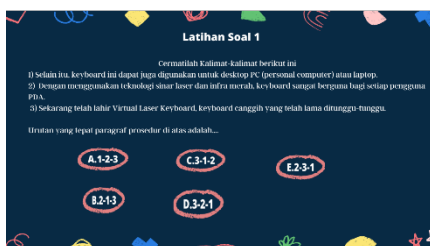
a. Tahap Produksi

Pada tahap ini pengembang mulai merancang desain multimedia interaktif dengan menggunakan software Canva dan Construct 2 yang dimana digunakan untuk memprogram multimedia interaktif supaya dapat bergerak dan berjalan. Tampilan multimedia interaktif yang dimaksud adalah sebagai berikut :





Gambar 3. Tampilan Keseluruhan Materi



Gambar 4. Evaluasi Soal



Gambar 5. Profil Pengembang

Selain mengembangkan multimedia interaktif pengembang juga memilih/ mengembangkan media pendukung berupa buku penyerta atau buku panduan untuk penggunaan multimedia interaktif. Buku panduan ini berisi kata pengantar, daftar isi, petunjuk instal aplikasi, petunjuk penggunaan media, fungsi icon dan tombol, identifikasi program, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi pembelajaran, profil pengembang.



Gambar 6. Tampilan cover bahan penyerta.

b. Tahap Validasi Tim Ahli

Dalam tahapan ini desain produk akan dinilai apakah sudah sesuai dengan analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, serta apakah sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran. Pada tahapan ini pengembang (*developer*) juga melakukan aktivitas validasi guna menghasilkan media yang layak dan sesuai standart agar dapat digunakan peserta didik dalam pembelajaran dengan tepat. Tahap validasi tersebut meliputi validasi materi, validasi media serta validasi bahan penyerta.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi isi materi dilakukan pada tanggal 10 November 2021, oleh Ibu Pradhita Mutiara Damayanti S.Pd, selaku guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI di SMA Antartika Sidoarjo. Dengan hasil validasi memperoleh

persentase sebesar 96% yang apabila dikonversikan kedalam skala pengukuran menurut Sugiyono (2018) termasuk dalam kategori sangat baik.

b. Validasi Ahli Media

Validasi desain media dan bahan penyerta dilakukan pada tanggal 14 Desember 2021 oleh Bapak Dr. Alim Sumarno, M.Pd. selaku dosen dan ahli media jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNESA. Dengan hasil validasi memperoleh persentase 81,54% yang apabila dikonversikan kedalam skala pengukuran menurut Sugiyono (2018) termasuk dalam kategori sangat baik.

Implementation (Implementasi)

Prosedur dalam tahapan implementasi ini yaitu yang pertama mempersiapkan guru dan memberikan panduan serta arahan terkait pengimplementasian media pembelajaran. Dan yang kedua mempersiapkan siswa dengan cara memberikan pengarahan kepada peserta didik sebelum pelaksanaan implementasi, meliputi alat-alat apa saja yang dibutuhkan pada saat implementasi media pembelajaran.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dalam model pengembangan ADDIE merupakan tahap evaluasi formatif. Terdapat lima tahapan utama yang merupakan satu kesatuan dan terkait satu sama lain. Artinya pelaksanaan pada setiap tahapannya dilakukan secara maksimal. Dengan bantuan rencana pengembangan yang telah disusun pada tahap awal sehingga proses pengembangan media dapat menghasilkan media yang layak digunakan dalam pembelajaran. Tahap evaluasi dilakukan apabila ada revisi dari validator. Hasil revisi tersebut adalah sebagai berikut :

a.Revisi Materi

Materi teks prosedur pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mendapat revisi berupa penambahan pada materi kaidah kebahasaan.

b.Revisi Media

Materi teks prosedur pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mendapat revisi berupa penambahan pemilihan warna dan ikon supaya tampilan multimedia interaktif tampak lebih rapi dan menarik.

Pembahasan

Dengan menanggapi permasalahan dalam hasil belajar telah dikemukakan sebelumnya maka, diperlukan pemecahan masalah berupa inovasi pengembangan media pembelajaran pada materi Teks Prosedur. Peserta didik usia SMA khususnya di SMA Antartika Sidoarjo adalah peserta yang berumur antara 15- 18 tahun

Menurut Piaget dalam Nursalim dkk, (2007: 23) maka usia tersebut termasuk ke tahap operasional formal yang sudah mampu berpikir abstrak tetapi masih terbatas.

Pemilihan multimedia interaktif berbasis android juga berdasarkan pada studi pendahuluan wawancara dengan guru mata pelajaran yang bersangkutan yang di dalamnya meliputi analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, serta lingkungan. Menurut Smaldino (2014: 201), kelebihan multimedia adalah (a) Interaktif, multimedia melibatkan peserta didik untuk membuat pilihan tentang aktivitas di dalam materi dengan cara tertentu; (b) Individualisasi, multimedia memungkinkan peserta didik untuk mengawasi urutan pembelajaran mereka, memberi mereka lebih banyak kendali atas kegiatan belajar mandiri; (c) Manajemen informasi, multimedia dapat mencakup basis pengetahuan yang berkembang. Multimedia dapat mengelola semua jenis informasi— teks, grafik, audio, dan video — untuk memberikan lebih banyak informasi kepada guru dan peserta didik; (d) Pengalaman multisensori, multimedia memberikan pengalaman belajar yang beragam. Ini dapat menggunakan berbagai strategi instruksional yang cocok untuk instruksi dasar, remediasi, atau pengayaan.

Dan didapatkan data bahwa pada materi Teks Prosedur mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI di SMA Antartika Sidoarjo terdapat tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik antara lain, dapat menjelaskan, menganalisis, menyimpulkan , dan menyusun teks prosedur. Berdasarkan dengan tujuan pembelajaran tersebut, maka termasuk pada pengetahuan yang bersifat prosedural. Peneliti memilih multimedia interaktif karena mengandung unsur audio serta visual yang dapat membuat pembelajaran yang interaktif. Selain itu, dalam pengoperasian serta pengadaannya juga mudah. Seluruh peserta didik dan guru juga sudah memiliki *smartphone* berbasis android serta sudah memahami cara pengoperasiannya. Didukung dengan di SMA Antartika Sidoarjo, peserta didik juga diperbolehkan membawa dan menggunakan *smartphone* untuk mendukung proses pembelajaran.

Android merupakan sistem operasi yang berbasis *linux* untuk perangkat *portable* seperti *smartphone* dan *computer tablet* (Saefudin, Syamsudin. 2016). Menurut Li dalam (Ariyanto, 2018), android adalah sebuah sistem operasi telepon seluler dan komputer tablet layar sentuh (*touch screen*) yang berbasis *linux*. Selain itu, android saat ini memiliki jumlah pengguna terbanyak karena memiliki beberapa dalam sistem operasinya (Murdowo, dkk. 2021).

Android menyediakan sebuah platform terbuka (*open source*) bagi *programmer* atau pengembang produk media untuk dapat mengembangkan aplikasi sendiri pada berbagai perangkat dengan menggunakan

system Android, sehingga dapat diunduh bebas oleh siapapun. Peneliti tidak menggunakan sistem operasi lain seperti iOS karena menurut Adelpia, (2015) sistem operasi ini bersifat tertutup dan hanya bisa digunakan oleh perangkat *Apple* saja, jadi tidak akan menemukan sistem operasi iOS pada perangkat serupa dengan merek lain. Android pun mendukung jutaan aplikasi yang kompatibel dengan operasi system yang tersedia di *Google Play Store*. Karena dengan kemudahannya dari segala aspek kehidupan yang berkembang melalui Android yaitu dari aspek transportasi, komunikasi, perbankan, *lifestyle*, termasuk pendidikan.

Berdasarkan uji kelayakan multimedia interaktif, media yang dikembangkan adalah multimedia interaktif yang didesain dengan menggunakan software Canva untuk mendesain tampilan multimedia interaktif, dan software Construct 2 digunakan untuk memprogram multimedia interaktif untuk bergerak dan berjalan. Dan C2 Buildozer digunakan untuk mengkonversi aplikasi multimedia untuk platform Android dengan format .apk. Media tersebut dilengkapi dengan bahan penyerta yang ditunjukkan kepada pengguna untuk memudahkan dalam penggunaan pada proses pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Bahan penyerta ini berbentuk buku pdf dan file media serta bahan penyerta nanti akan dikemas dalam flashdisk yang mampu dipindahkan ke komputer atau smartphone lain dengan mudah.

Proses instalasi multimedia interaktif yang dikembangkan sangat mudah dilakukan siswa dan guru dapat menyalin file aplikasi ke sebuah *flashdisk* yang telah disediakan. Dapat dilakukan juga dengan cara menyebarkan link google drive yang telah berisi aplikasi dan bahan penyerta yang dapat digunakan sebagai panduan saat menggunakan media.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dengan rumusan masalah yang ada, penelitian mengenai pengembangan Multimedia Interaktif Materi Pokok Teks Prosedur Dalam Mata pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas XI di SMA Antartika Sidoarjo dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang telah melalui proses validasi agar produk media yang diproduksi dapat dinyatakan layak untuk menunjang proses pembelajaran. Dari hasil validasi tersebut menyatakan persentase tingkat kelayakan produk media pembelajaran. Hasil persentase penilaian yang telah didapatkan sebagai berikut : (a) Penilaian materi oleh ahli materi dengan persentase 96%, (b) Penilaian media oleh ahli media dengan persentase 81,54 %.

Berdasarkan hasil analisis persentase penilaian oleh para ahli bahwa, rata-rata kevalidan suatu media dapat dikategorikan layak atau menjadi sangat baik dengan rentang nilai persentase 81%-100%.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan, maka pengembang dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan

Dengan adanya pengembangan Multimedia Interaktif pada materi pokok teks prosedur pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas XI SMA Antartika Sidoarjo diharapkan mampu dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar yang dilakukan di kelas maupun diluar kelas serta tidak terbatas oleh ruang dan waktu yang didalamnya telah disesuaikan dengan materi yang ada.

2. Saran Destinasi Produk

Pengembangan media ini menghasilkan produk Multimedia Interaktif pada materi teks prosedur pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas XI SMA Antartika Sidoarjo. Apabila digunakan oleh sekolah lain maka sebaiknya perlu ditinjau terlebih dahulu, mengenal karakteristik peserta didik, karakteristik pengajar atau guru serta saran dan prasarana serta hal-hal lain yang ada di sekolah untuk ditinjau kembali.

3. Saran Pengembangan Lanjutan

Dengan adanya pengembangan Multimedia Interaktif pada materi pokok teks prosedur pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas XI SMA Antartika Sidoarjo diharapkan dapat memperdalam lebih lanjut dengan menambahkan beberapa materi atau latihan soal sesuai kebutuhan. Serta dapat dikembangkan dengan cakupan yang lebih luas lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zainul. 2016. "Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran". *Edcomtech*.1(1): Hal 12-13
- AArikunto, S. (2013). "Prosedur Penelitian". Jakarta: Rineka Cipta.
- Anggraeni, R. D., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). "Pengaruh Multimedia Tutorial Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia". *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 96-101
- Azhar, A. (2013). "Media Pembelajaran". Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

- Branch, R. M. (2009). *“Instructional Design : The ADDIE Approach”*. New York : Springer New York Dordrecht Heidelberg London.
- Depdiknas. 2003. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). *Education Technology : A Definition With Commentary* . New York : Routledge Taylor & Francis Group.
- Krisnawati, T. (2014). “Pengembangan Multimedia Pembelajaran”. *Jurnal Ilmiah Guru “COPE”*, 1-4.
- Kristanto, A. (2010). “Pengembangan media Komputer Pembelajaran Multimedia Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Sistem Tata Surya bagi Siswa Kelas 2 Semester I di SMAN 22 Surabaya.” *Jurna Teknoloi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya* 10 (2):12-25
- Kristanto, A. (2016). *Development of Elearning in Audi/Radio Media Development Courses*. *Jurnal TEKPEN E- Journal of UNESA*. Vol. 1. 294-310.
- Kristanto, A. (2018). “*Development Media Module Proposed to Editor in Editorial Division*”. *Journal of Physics: Conference Series* 947 (1): 1-7 of.
- Kristanto, Andi. (2020). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Muhaimin, M., Habibi, A., A., Saudagar, F., R., Wahyuni, S. (2019). *A Sequential Explanatory Investigation of TPACK: Indonesian Science Teachers’ Survey and Perspective*. *Journal of Technology and Science Education*, 9(3), 269-281.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam pendidikan* . Bandung : Alfabeta.
- Prawiradilaga, Dewi. 2012. *wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencan.
- Rusli, M., Hermawan, D., Supuwiningih, N. N., & Bali, S. (2017). *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif: Prinsip Dasar dan Model Pengembangan*. Penerbit Andi. Salbino, S. (2014). *Buku pintar gadget android untuk pemula*. Jakarta: Kunci Komunikasi.
- Sari, K. W., Saputro, S., & Hastuti, B. (2014). Pengembangan game edukasi kimia berbasis role playing game (RPG) pada materi struktur atom sebagai media pembelajaran mandiri untuk siswa kelas X SMA di kabupaten Purworejo. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(2), 96–104.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran* . Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Tegeh, I. M., Jampel , I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Widodo, Heri. 2015. “Potret Pendidikan Di Indonesia Dan Kesiapannya Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asia (MEA)”. *Cendekia*. 13 (2). Hal. 296-297
- Suzudiono., Khotimah, Khusnul. 2016. “Pengembangan Media Modul Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VII Di SMP Nurul Huda Merakurak Tuban. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. 7 (1). Hal. 1-5
- Umar, Syahwani., Susilowati, Rini. 2012. “Pengembangan Multimedia Interaktif Guna Pemerolehan Belajar Konsep Perilaku Menyimpang Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X SMAN 1 Sungai Raya Kepulauan”. *Jurnal Teknodik*. 16(2) : Hal 131-146. Doi : <http://dx.doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.16>
- Gunawardhana, L.L., & Palaniappan, S. (2016) *Possibility of using multimedia application for learning*. *GSTF Journal on Computing (JoC)*, 5(1), 1-7

