

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS SMARTPHONE  
PADA MATERI INDAHNYA BERPUISI MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA  
KELAS VIII DI SMP NEGERI 50 SURABAYA**

**Dwi Winda Sari**

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[dwi.18001@mhs.unesa.ac.id](mailto:dwi.18001@mhs.unesa.ac.id)

**Rusijono**

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

**Abstrak**

Penelitian ini merupakan termasuk dalam jenis penelitian pengembangan (*research & development*). Tujuan penelitian pengembangan adalah menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakannya. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dengan mengembangkan media pembelajaran berupa Multimedia Interaktif yang diharapkan dapat digunakan dalam membantu pengembangan mutu pendidikan dan pembelajaran di sekolah secara efektif dan efisien. Selain itu, tujuan lain dari penelitian ini yaitu untuk menguji tingkat kelayakan dari produk Multimedia Interaktif berbasis *smartphone* pada materi IndahNya Berpuisi mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 50 Surabaya. Pada penelitian ini, Multimedia Interaktif berbasis *smartphone* dikembangkan sesuai dengan prosedur dari metode pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Adapun responden dalam penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media. Setelah semua data terkumpul, selanjutnya dilakukan analisis data. Teknik analisis data yang digunakan adalah metode analisis data deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, uji kelayakan media untuk penilaian validasi materi mendapat hasil presentase sebesar 89%, untuk validasi media mendapat skor nilai presentase sebesar 88%, dan validasi bahan penyerta memperoleh penilaian presentase sebesar 90,67%. Hal ini menunjukkan bahwa perolehan perhitungan semua hasil validasi dari para ahli berada dalam kategori kriteria sangat baik, sehingga Multimedia Interaktif Berbasis *Smartphone* pada materi IndahNya Berpuisi mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Multimedia Interaktif, Smartphone, IndahNya Berpuisi.

**Abstract**

This research is included in the type of research and development (*research & development*). The purpose of development research is to produce a product and test its feasibility. This development research aims to produce a product by developing learning media in the form of Interactive Multimedia which is expected to be used in assisting the development of the quality of education and learning in schools effectively and efficiently. In addition, another purpose of this research is to test the feasibility level of smartphone-based interactive multimedia products on the material for the beauty of poetry in Indonesian class VIII at SMP Negeri 50 Surabaya. In this study, smartphone-based interactive multimedia was developed according to the procedures of the ADDIE model development method (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). The data collection technique used is a questionnaire. The respondents in this study are material experts and media experts. After all the data is collected, then the data analysis is carried out. The data analysis technique used is descriptive quantitative data analysis method. Based on the results of data analysis that has been carried out, the media feasibility test for the assessment of material validation got a percentage of 89%, for media validation it got a percentage score of 88%, and validation of accompanying materials obtained a percentage rating of 90,67%. This shows that the calculation results of all the validation results from the experts are in the very good criteria category, so that Smartphone-Based Interactive Multimedia in the material for the Beauty of Poetry in Indonesian class VIII SMP is declared suitable for use in learning.

**Keywords:** Development, Interactive Multimedia, Smartphones, The Beauty of Poetry.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu elemen terpenting bagi kehidupan seluruh manusia sebagai pembentukan kepribadian dan menjadi sebuah pondasi dalam mencapai taraf hidup untuk kemajuan bangsa yang lebih baik. Pada dasarnya pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk dapat mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya serta masyarakat (UU SISDIKNAS No.20 Tahun 2003).

Pada bulan Maret tahun 2020, Indonesia mengalami musibah dengan adanya wabah Covid-19 (*Corona Virus Diseases-19*). Sejak pandemi Covid-19 melanda Indonesia, sistem pendidikan di Indonesia tidak dapat berjalan dengan baik seperti biasanya. Sehingga dilakukan dengan penerapan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) secara *online* atau *daring*. Namun setelah tingkat penyebaran Covid-19 di berbagai wilayah sedikit mulai menurun, pembelajaran di sekolah dilakukan secara *Hybrid* atau penggabungan antara pembelajaran *offline* (*luring*) dan pembelajaran secara *online* (*daring*). Seperti yang dikemukakan oleh Galus, dkk., (2021), bahwa pembelajaran *Hybrid* yaitu proses pembelajaran yang memadukan antara pelaksanaan kegiatan pembelajaran tatap muka (PTM) dengan pembelajaran yang berbasis internet dan teknologi komputer. Dimana dalam proses penerapannya diperlukan adanya penyesuaian, mengingat tempat tinggal siswa dan kondisi sekolah yang berbeda-beda.

Dalam suatu proses pembelajaran, baik secara *luring* maupun *daring*, peserta didik membutuhkan motivasi belajar. Motivasi belajar peserta didik yang rendah membuat tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik. Sehingga dalam proses belajar mengajar diperlukan adanya media pembelajaran sebagai alat perantara untuk menyampaikan materi dan mempermudah pemahaman peserta didik dalam menerima serta mengingat materi yang telah disampaikan oleh guru. Media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan (bahan pembelajaran), guna dapat merangsang perhatian, pikiran, minat, maupun perasaan peserta didik dalam proses kegiatan belajar sehingga mendorong tercapainya tujuan belajar (Kristanto, 2016:6). Media pembelajaran mempunyai fungsi yang banyak dalam kegiatan pembelajaran di kelas yakni membuat pembelajaran menjadi lebih efektif sekaligus efisien, mampu meningkatkan minat dan motivasi pada peserta didik, serta menjadikan proses belajar peserta didik yang lebih menarik agar tidak merasa membosankan (Kristanto, Sulistiawati, & Pradana, 2021). Pada saat menyusun perencanaan pembelajaran, pemilihan media yang tepat perlu diperhatikan agar dapat menambah gairah belajar, meningkatkan motivasi, dan kemauan peserta didik untuk

belajar. Hal ini dikarenakan media pembelajaran sangat berperan penting untuk proses kegiatan belajar mengajar di sekolah (Barat, 2019). Dengan demikian, pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi atau bahan ajar, karakteristik dan kemampuan peserta didik.

Media pembelajaran yang berbantuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan mengoperasikan pada perangkat *smartphone* melalui sistem operasi android. Android merupakan suatu platform yang bersifat terbuka untuk pengembangan perangkat lunak yang mana dalam proses pengembangannya tersebut sangat bebas (Jiaqi, Jianhua, & Long, 2012; Verma, Kansal, & Malvi, 2018). Menurut Martono & Nurhayati (2014), menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi atau sistem operasi android telah menyediakan berbagai sumber data yang dapat mudah diakses oleh peserta didik dimanapun dan kapanpun ia berada, interaksi dapat dilakukan melalui gambar, konten teks, audio, dan video, serta memberi dukungan penuh guna menuju proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Dalam pembelajaran, penggunaan *smartphone* dapat dijadikan sebagai pilihan untuk memberikan kemudahan peserta didik dalam mempelajari dan memahami suatu materi pembelajaran.

Penggunaan media dapat membantu kejelasan dari konsep materi pembelajaran yang diajarkan. Salah satu materi yang membutuhkan media pembelajaran adalah materi Indahnya Berpuisi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Karakteristik materi puisi bersifat konseptual dan memerlukan pengembangan kemampuan kognitif untuk memperluas pengetahuan dan pemahaman peserta didik. Sehingga dibutuhkan penjelasan konsep secara mendasar untuk mempelajarinya. Puisi adalah suatu karya seni sastra yang berasal melalui perasaan dan pemikiran pencipta yang kemudian dituangkan ke dalam sebuah tulisan dengan membentuk rangkaian kata dengan makna yang indah (Dewi, 2017). Sedangkan dalam kurikulum 2013, pembelajaran Bahasa Indonesia ditujukan untuk melatih peserta didik agar terampil dalam berbahasa dengan cara menuangkan ide, pokok pikiran, dan gagasannya secara kritis dan kreatif. Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk membina dan mengembangkan kepercayaan dalam diri peserta didik yaitu sebagai komunikator, pemikir imajinatif dan masyarakat Indonesia yang melek literasi dan informasi.

Sekolah SMP Negeri 50 Surabaya merupakan satuan pendidikan sekolah menengah pertama yang berada di daerah jalan Sukomanunggal, Kota Surabaya. Salah satu mata pelajaran umum yang wajib dipelajari di semua tingkat sekolah yakni Bahasa Indonesia, mulai dari SD, SMP, hingga SMA. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di semester ganjil terdapat banyak materi yang harus dipelajari oleh peserta didik kelas VIII SMP, salah satunya yaitu materi Indahnya Berpuisi. Di dalam pokok bahasan materi Indahnya Berpuisi, peserta didik diharapkan mampu

menentukan unsur-unsur pembentuk puisi, memilah unsur-unsur pembangun puisi, dan menyimpulkan isi puisi yang diperdengarkan atau dibaca.

Berdasarkan observasi dan penjelasan dari hasil wawancara yang telah disampaikan oleh guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia SMP Negeri 50 Surabaya, terdapat beberapa permasalahan atau kendala yang ditemukan dalam pembelajaran. Permasalahan yang sering dialami oleh peserta didik, yaitu (1) peserta didik merasa kesulitan dan kebingungan dalam menentukan diksi atau kata yang tepat dalam sebuah puisi, (2) belum memahami materi secara keseluruhan bagaimana cara mengidentifikasi dan menyimpulkan puisi sesuai dengan unsur-unsur pembentuk serta pembangun puisi, (3) kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar saat *daring* dan *luring* sehingga membuat rendahnya motivasi belajar peserta didik dan penyampaian materi tidak dapat tersampaikan secara keseluruhan dengan baik, (4) pemanfaatan *smartphone* dalam menunjang proses pembelajaran *daring* dan *luring* kurang maksimal, dibutuhkan media yang *fleksibel* mampu digunakan dimana saja dan kapan saja. Jenis media pembelajaran tersebut memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar tanpa adanya batasan ruang waktu dan tempat tertentu dengan menggunakan aplikasi yang menarik dan interaktif (Kuswanto dan Radiansyah, 2018).

Melalui analisis RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) materi Indahnya Berpuisi yang digunakan guru, media dan sumber belajar yang dipakai hanya berupa *worksheet* atau lembar kerja siswa, lembar penilaian, dan buku paket Bahasa Indonesia SMP kelas VIII Kurikulum 2013. Hal tersebut sudah digunakan secara berkelanjutan di setiap tahunnya, terkadang guru memanfaatkan media gambar yang ada di kelas atau dengan cara mengamati apa yang ada di lingkungan sekitar. Media seperti ini sering dirasa peserta didik kurang menarik dan membosankan serta kurang efektif apabila diterapkan dalam pembelajaran *daring* dikarenakan hanya bersifat satu arah atau berpusat pada guru saja. Sehingga, dapat menyebabkan tingkat kefokusian dan konsentrasi peserta didik dalam belajar berkurang.

Sedangkan kondisi idealnya, peserta didik mampu memahami dan menguasai materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut pendapat Kartikasari (2016:63), menyatakan bahwa untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran sangatlah diperlukan media pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan peserta didik dalam proses kegiatan belajar. Ketika guru memanfaatkan media pembelajaran, alangkah baiknya disertai dengan strategi/metode yang inovatif agar tidak menimbulkan rasa jenuh bagi para peserta didik (Sari & Surwi, 2019). Metode disini digunakan untuk membantu proses penyesuaian dengan karakteristik yang dimiliki peserta didik. Selain guru dapat menggunakan media, guru juga dituntut untuk

bisa mengembangkan suatu media supaya proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien.

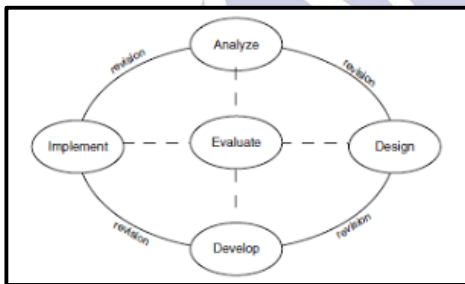
Berdasarkan uraian pemaparan permasalahan di atas, maka diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi Indahnya Berpuisi. Salah satu media pembelajaran yang tepat untuk dikembangkan sebagai solusi pemecahan masalah yang ada di SMP Negeri 50 Surabaya adalah Multimedia Interaktif. Multimedia Interaktif merupakan penggabungan dari beberapa unsur media seperti teks, audio, gambar, video maupun animasi yang bersifat interaktif dan bertujuan untuk menyampaikan informasi (Patricia, dkk., 2020). Menurut Istiqlal (2017), menjelaskan Multimedia Interaktif adalah salah satu solusi yang digunakan sebagai sumber belajar mandiri, baik di rumah ataupun di sekolah guna meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang akan disampaikan. Multimedia Interaktif yang dikembangkan dapat digunakan dimana saja dan kapan saja (tidak terikat waktu) untuk membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran serta memudahkan pemahaman peserta didik pada materi Indahnya Berpuisi. Menurut Surachman (2014), menyatakan bahwa Multimedia Interaktif dengan berbasis kontekstual dapat meningkatkan untuk memperluas penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Multimedia Interaktif dianggap paling cocok dan tepat guna menguatkan peserta didik dalam memahami materi Indahnya Berpuisi mata pelajaran Bahasa Indonesia, dimana karakteristik materi yang akan dipelajari mengarah pada ranah kognitif. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan Multimedia Interaktif sangat bermanfaat dikarenakan mampu membantu peserta didik dalam mempelajari dan menguasai materi Bahasa Indonesia yang mempunyai ruang lingkup sangat luas (Musfiroh & Nugraheni, 2021).

Dari uraian tersebut, peneliti melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “*Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Smartphone Pada Materi Indahnya Berpuisi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII Di SMP Negeri 50 Surabaya*”. Pada masa pandemi Covid-19, mayoritas peserta didiknya menggunakan alat elektronik seperti *smartphone* untuk mendukung pembelajaran dari guru maupun untuk penugasan. Multimedia interaktif didesain untuk menunjang pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan bersifat interaktif. Dengan berbasis *smartphone*, pengguna atau peserta didik akan lebih mudah mengoperasikan multimedia interaktif yang tidak terbatas oleh ruang, waktu, tempat, dan jarak. Selain itu, tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui uji kelayakan dari Multimedia Interaktif berbasis *smartphone* pada materi Indahnya Berpuisi mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP.



## METODE

Metode pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan Multimedia Interaktif berbasis *smartphone* dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implementation dan Evaluation*). Menurut Branch (2009:11), mengartikan bahwa model ADDIE yaitu suatu konsep model pengembangan sebuah produk. Pemilihan model ini dikarenakan ADDIE bertujuan sebagai kerangka pedoman terhadap situasi yang kompleks untuk mengembangkan produk dalam pendidikan maupun sumber belajar yang lain. Selain itu, model ADDIE menggambarkan suatu pendekatan yang bersifat sederhana, sistematis, dinamis, menyeluruh, dan efektif untuk pengembangan suatu media. Model ADDIE juga memberikan kesempatan secara terus menerus kepada pengembang untuk dapat melakukan evaluasi dan revisi pada setiap tahapan yang dilalui. Model pengembangan ADDIE memiliki kelebihan yaitu setiap tahapannya sangat sederhana dan mudah dilakukan dengan strukturnya yang bersifat sistematis, dimana setiap komponen tahapannya saling relevan atau berkaitan dan tersusun secara terstruktur, sehingga pelaksanaannya harus urut dan tidak bisa dilakukan secara acak.



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

Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan utama, yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Berikut prosedur pengembangan yang dilakukan untuk membantu dalam proses pengembangan suatu produk berdasarkan tahapan pada model ADDIE, yaitu:

### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahapan pertama, akan dilakukan *need assessment* (analisis kebutuhan) atau identifikasi masalah terlebih dahulu untuk menentukan permasalahan-permasalahan dari kesenjangan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Kegiatan analisis kebutuhan ini dilaksanakan dengan melakukan wawancara secara langsung dan terstruktur pada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dari hasil wawancara tersebut didapatkan suatu masalah awal antara kondisi real dengan kondisi ideal atau kondisi yang diharapkan. Kemudian, menganalisis tujuan dengan merumuskan tujuan pembelajaran dengan tujuan yang ingin diharapkan. Selanjutnya hal yang

dilakukan yaitu menganalisis karakteristik peserta didik, menganalisis materi pelajaran, dan mengidentifikasi sumber belajar serta pemanfaatan media yang digunakan sebelumnya. Berdasarkan hasil analisis tersebut akan diketahui masalah-masalah yang sedang dialami baik oleh guru maupun peserta didik. Sehingga, akan ditemukan solusi yang tepat untuk pemecahan masalah dalam pembelajaran.

### 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, pada tahap ini ada beberapa hal yang perlu dilakukan dalam proses perancangan desain pengembangan produk yaitu menentukan kompetensi yang sesuai dengan rancangan pembelajaran atau silabus, menentukan atau memilih media pembelajaran yang cocok dengan kebutuhan dan karakteristik materi, menentukan bahan ajar dan metode/strategi pembelajaran, menentukan subjek penelitian, menentukan isi konten/materi yang akan disajikan oleh media, perancangan desain produk Multimedia Interaktif berbasis *smartphone* berupa *flowchart* dan *storyboard* dan melakukan evaluasi untuk menilai rancangan media yang akan dikembangkan.

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap memproduksi program dengan menghasilkan media atau bahan ajar yang akan digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran berdasarkan pada rancangan yang telah dibuat. Di tahap pengembangan ini, pemilihan media disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ada dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Kemudian mengumpulkan dan menyusun materi untuk isi konten berdasarkan sumber yang diperoleh. Pengembangan Multimedia Interaktif akan diproduksi dengan menggunakan aplikasi *software Construct 2*, yang nantinya akan dapat diakses secara *offline* di *smartphone*. Pembuatan media ini juga disesuaikan berdasarkan karakteristik dan kriteria Multimedia Interaktif dengan menggunakan format penyajiannya berupa model tutorial. Berikutnya, melakukan uji kelayakan media dengan membuat instrumen penilaian yang ditujukan pada ahli materi dan ahli media untuk mengetahui atau mengukur hasil validasi kelayakan media. Apabila terdapat revisi maka akan dilakukan sebuah perbaikan yang lebih baik sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli/validator.

Dari uraian tahapan diatas, prosedur pengembangan dengan model ADDIE hanya dilaksanakan melalui tiga tahapan saja. Hal ini berdasar pada kondisi pandemi Covid-19 yang saat ini belum memungkinkan dalam melakukan pengambilan data secara langsung di lapangan untuk uji coba produk media pada peserta didik guna menguji keefektifan Multimedia Interaktif berbasis *smartphone* dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, disesuaikan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian

yang berorientasi untuk mengetahui, menguji, mengukur, dan memvalidasi kelayakan produk Multimedia Interaktif. Sehingga, dalam penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap pengembangan (*development*).

Produk aplikasi Multimedia Interaktif berbasis *smartphone* yang sudah jadi akan dilakukan uji coba media untuk mengetahui kelayakan media sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, yang menjadi subjek uji coba produk Multimedia Interaktif berbasis *smartphone*, diantaranya:

#### 1. Ahli Materi

Ahli materi yaitu orang yang menguasai dan mempunyai pengetahuan yang lebih luas serta ahli terhadap suatu bidang materi pembelajaran. Kualifikasi orang yang menjadi ahli materi dalam penelitian pengembangan ini adalah guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia SMP Negeri 50 Surabaya dan memiliki jenjang pendidikan minimal S1 jurusan Bahasa Indonesia. Uji kelayakan kepada ahli materi ini ditujukan untuk memperoleh saran atau masukan dan penilaian terhadap materi yang dijadikan sebagai pokok pembahasan dalam pengembangan produk Multimedia Interaktif berbasis *smartphone*, yakni materi puisi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP.

#### 2. Ahli Media

Ahli media yaitu orang yang menguasai, mempunyai pengetahuan yang lebih luas dalam bidang media pembelajaran. Ahli media merupakan ahli yang berkompeten dalam ilmu desain atau perancangan media pada pembuatan produk Multimedia Interaktif berbasis *smartphone* yang baik. Validasi media ini bertujuan untuk mendapat penilaian dan saran dari ahli media. Masukan yang diperoleh akan digunakan untuk memperbaiki media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Ahli media tersebut yaitu dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan dari Universitas Negeri Surabaya yang ahli pada bidang pengembangan Multimedia Interaktif.

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data dan memperoleh sumber informasi dalam penelitian ini yaitu instrumen angket. Terdapat 3 lembar angket yang digunakan dalam penilaian kelayakan media. Penilaian terhadap Multimedia Interaktif berbasis *smartphone* diberikan kepada ahli materi untuk validasi materi dan ahli media untuk validasi media serta bahan penyerta media.

Instrumen angket validasi menggunakan penilaian *checklist* dengan *skala likert* sebagai tolak ukur untuk mengukur tanggapan atau jawaban dari responden terhadap suatu pernyataan aspek yang dinilai. Penggunaan penilaian *skala likert* bertujuan mengukur pendapat, sikap, maupun persepsi seseorang ataupun sekelompok orang tertentu (Sugiyono, 2019:146). Penskoran setiap indikator yang diukur dalam angket akan diberikan skor dengan

menggunakan skala penilaian dari rentang nilai 1-5 untuk mengetahui skor kelayakan media yang diperoleh. Dengan kategori skala penilaian antara lain : 1 = Sangat Kurang Baik, 2 = Kurang Baik, 3 = Cukup, 4 = Baik, 5 = Sangat Baik.

Setelah semua data dan informasi diperoleh maka dilakukan sebuah analisis data. Teknik analisis data adalah suatu teknik analisis yang bertujuan untuk proses mencari data, memperoleh dan menyusun data secara sistematis dari hasil yang diperoleh dari teknik pengumpulan data. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis data deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kuantitatif merupakan teknik cara pengolahan data dalam bentuk angka-angka yang dilakukan dengan sistematis sehingga memperoleh sebuah kesimpulan secara umum (Ayu, dkk., 2020). Teknik analisis ini digunakan untuk menyusun dan mengolah data dari hasil instrumen penilaian angket kelayakan media yang sudah divalidasi atau dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Untuk menganalisis dan mengolah data-data yang telah dikumpulkan tersebut dilakukan dengan cara menggambarkan atau mendeskripsikan data yang telah didapatkan sebelumnya.

Perolehan data yang didapat akan dihitung dengan rumus skor kelayakan, sebagai berikut:

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

(Arikunto, 2013)

Dengan keterangan :

P = Angka presentase

f = Frekuensi yang dicari hasil presentasinya

N = Jumlah responden

Berdasarkan rumus diatas, perhitungan tersebut digunakan untuk mengetahui hasil nilai presentase yang diperoleh dari semua aspek yang dievaluasi. Kemudian untuk mengetahui interpretasi nilai kelayakan media maka dapat dilihat dengan menggunakan acuan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Berikut kriteria penilaian menurut Arikunto (2010:244), yaitu:

**Tabel 1. Interpretasi Nilai Kelayakan Media**

| Rentang Skor<br>(1) | Kriteria<br>(2) |
|---------------------|-----------------|
| 81 % - 100%         | Sangat Baik     |
| 61% - 80%           | Baik            |
| 41% - 60%           | Cukup           |
| 21% - 40%           | Kurang Baik     |
| 0% - 20%            | Kurang Sekali   |

(Arikunto, 2010:224)

Berdasarkan tabel interpretasi nilai kelayakan media di atas, maka suatu media yakni multimedia interaktif dapat dikatakan layak apabila hasil presentase pencapaiannya memperoleh nilai sebesar 61% - 80% dengan kriteria kategori baik dan dikatakan sangat layak apabila presentase pencapaiannya memperoleh nilai sebesar 81 % - 100%

dengan kriteria kategori sangat baik. Dengan demikian, Multimedia Interaktif yang dikembangkan layak untuk digunakan dan diimplementasikan dalam pembelajaran pada materi Indahya Berpuisi mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 50 Surabaya. Begitu juga sebaliknya apabila hasil presentase pencapaiannya memperoleh nilai sebesar nilai di bawah 60% maka media tersebut dikatakan kurang layak atau tidak layak, sehingga perlu dilakukan sebuah perbaikan atau revisi agar media tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pelaksanaan produksi Multimedia Interaktif dilakukan dengan *by design*. Tahap prosedur pengembangan media mengacu pada model ADDIE. Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *smartphone* pada materi Indahya Berpuisi mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas VIII SMP bertujuan untuk menghasilkan suatu produk/program dengan menguji kelayakan media agar dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran. Adapun hasil yang diperoleh dari langkah-langkah model pengembangan ADDIE, adalah sebagai berikut:

#### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Saat akan melakukan penelitian, ada beberapa hal yang perlu dianalisis terlebih dahulu untuk mengetahui dan menentukan permasalahan yang akan diteliti (*research problem*), antara lain:

##### a. Analisis Kebutuhan

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 50 Surabaya, khususnya pada kelas VIII mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Indahya Puisi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara langsung yang telah dilakukan pada tahap awal dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat beberapa kendala. Sebagian besar peserta didik memiliki minat dan motivasi belajar yang rendah serta pembelajaran yang kurang interaktif. Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar. Media dan sumber belajar yang dipakai hanya berupa *worksheet* atau lembar kerja siswa, lembar penilaian, dan buku paket. Penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran daring dan luring belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru. Peserta didik masih merasa kesulitan dalam memahami dan menguasai materi yang telah diajarkan. Oleh karena itu, diperlukan cara baru untuk menyalurkan dan menyampaikan materi/bahan ajar baik dalam sistem belajar mandiri maupun terstruktur. Dari semua permasalahan yang ada, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, efektif,

dan efisien yakni melakukan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Smartphone* Pada Materi Indahya Berpuisi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII Di SMP Negeri 50 Surabaya.

##### b. Analisis Karakteristik Peserta Didik dan Materi

Karakteristik peserta didik kelas VIII SMPN 50 Surabaya termasuk ke dalam tahapan operasional formal, yaitu pada umumnya sudah masuk dalam tahap remaja dan berusia diatas 11 tahun dengan rata-rata usia 13-15 tahun. Sehingga pada tahap perkembangan ini, dapat dinyatakan bahwa siswa kelas VIII SMP memiliki tingkat perkembangan kognitif yang diharapkan mampu melakukan perumusan dan pengujian hipotesis pemikiran abstrak, penalaran hipotesis-deduktif, sehingga pemikiran sudah tidak lagi terkait pada persepsi indra, dan idealis. Peserta didik kelas VIII memiliki tingkat pemahaman dan gaya belajar yang berbeda-beda. Sedangkan, karakteristik materi puisi sendiri bersifat konseptual dan memerlukan pengembangan kemampuan kognitif untuk memperluas pengetahuan dan pemahaman peserta didik.

##### c. Analisis Kompetensi Dasar (KD) dan Tujuan Pembelajaran

Melalui analisis RPP dapat diketahui Kompetensi Dasar (KD) yang di muat pada materi Indahya Berpuisi adalah Menelaah unsur-unsur pembangun teks puisi (perjuangan, lingkungan hidup, kondisi sosial dan lain-lain) yang diperdengarkan atau dibaca. Dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan, yaitu peserta didik dapat (1) merumuskan unsur-unsur pembentuk teks puisi yang diperdengarkan atau dibaca, yaitu majas, irama, kata konotasi, kata lambang, dan pengimajinasian; (2) menelaah unsur-unsur pembangun puisi, seperti penggunaan unsur fisik puisi, unsur batin puisi, dan kata-kata (konotasi dan denotasi) dalam teks puisi; (3) menyimpulkan isi pesan teks puisi yang diperdengarkan atau dibaca dengan mudah secara mandiri. Tujuan pembelajaran tersebut akan dijadikan sebagai acuan untuk merancang/menyusun tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran.

#### 2. Tahap Perancangan (*Design*)

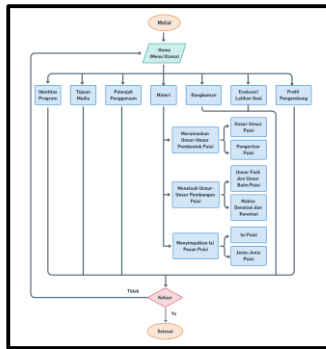
Berdasarkan hasil analisis, tahap berikutnya yaitu melakukan perancangan dan mendesain produk media yang dikembangkan.

##### a. Pembuatan *Flowchart*

Pembuatan *flowchart* atau bagan alur digunakan sebagai desain perancangan alur



untuk memperjelas penyusunan multimedia interaktif secara garis besar isi program. Berikut adalah tampilan desain *flowchart* yang telah dibuat.



**Gambar 2. Flowchart Multimedia Interaktif**

b. Pembuatan *Storyboard*

Penyusunan naskah *storyboard* berguna untuk memperjelas isi *flowchart* secara detail mengenai seluruh informasi yang akan ditampilkan. *Storyboard* berfungsi sebagai alur gagasan dan panduan saat proses pembuatan Multimedia Interaktif agar dapat terealisasi sesuai dengan desain/rancangan yang telah dibuat. Jenis *storyboard* yang digunakan yaitu *storyboard double coloum* berupa tabel yang berisi kolom nomor, visual, audio, dan keterangan.

c. Penetapan Materi, Penyusunan Latihan Soal dan Jawaban

Dalam tahap ini dilakukan konsultasi materi terlebih dahulu dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada materi Indahnya Berpuisi pokok bahasan materi yang dibahas dalam Multimedia Interaktif telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yaitu merumuskan unsur-unsur pembentuk puisi, memilah unsur-unsur pembangun puisi dan menyimpulkan isi puisi. Penyusunan isi materi tersebut bersumber dari buku paket Bahasa Indonesia Kelas VIII Kurikulum 2013 dan internet. Materi tersebut juga dilengkapi dengan gambar dan video yang berkaitan dengan puisi. Selanjutnya, menyusun soal-soal latihan dan jawaban sebagai evaluasi pembelajaran. Terdapat 10 soal pilihan ganda dengan skor 10 poin untuk setiap soal jika jawaban benar. Soal dan jawaban tersebut disusun berdasarkan indikator pencapaian dan pembahasan materi yang ada di dalam media.

d. Pembuatan Desain Tampilan Layout Media dan Bahan Penyerta

Setelah semuanya selesai, berikutnya membuat desain untuk setiap tampilan layout Multimedia Interaktif, seperti desain untuk *background*, desain button menu dan tombol-tombol navigasi. Dalam tahap ini perlu

memperhatikan kombinasi warna, penggunaan *font* dan *size*, keseimbangan tata letak, kesesuaian antara desain dengan materi ajar, dan sebagainya. Hal ini bertujuan agar tampilan layout dan isinya terlihat lebih jelas dan memberi kemudahan peserta didik dalam mengoperasikan multimedia interaktif. Selain itu, bahan penyerta digunakan sebagai panduan dan berisi informasi untuk memudahkan bagi pengguna dalam menggunakan atau mengoperasikan Multimedia Interaktif Indahnya Berpuisi.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap terakhir yaitu proses pengembangan media sesuai dengan hasil yang telah dilakukan pada tahap perancangan desain. Berikut adalah hasil dari tahapan pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *smartphone* Indahnya Berpuisi:

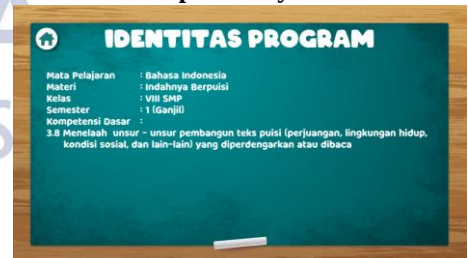
a. Pembuatan Produk Multimedia Interaktif



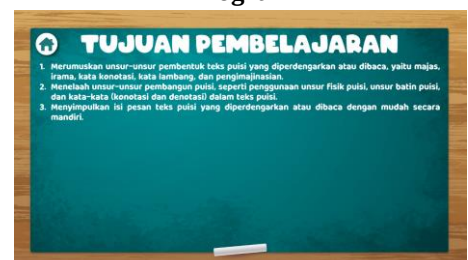
**Gambar 3. Tampilan Layout Menu Awal**



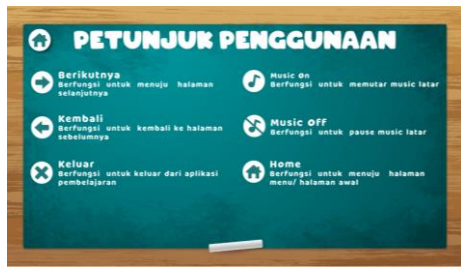
**Gambar 4. Tampilan Layout Menu Utama**



**Gambar 5. Tampilan Layout Identitas Program**



**Gambar 6. Tampilan Layout Tujuan Pembelajaran**



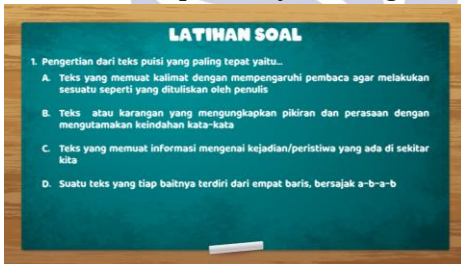
Gambar 7. Tampilan Layout Petunjuk Penggunaan



Gambar 8. Tampilan Layout Menu Materi



Gambar 9. Tampilan Layout Rangkuman



Gambar 10. Tampilan Layout Latihan Soal



Gambar 11. Tampilan Layout Profil Pengembang



Gambar 12. Cover dan Layout Bahan Penyerta

#### b. Validasi Materi

Untuk menguji kelayakan media dari produk Multimedia Interaktif berbasis *smartphone* Indahnya Berpuisi yang sudah jadi, tahap selanjutnya peneliti melakukan validasi dan penilaian instrumen angket kepada para ahli. Pada validasi ini, pertama peneliti melakukan validasi materi kepada ahli materi yaitu Ibu Tarmini, S.Pd. selaku guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Negeri 50 Surabaya. Aspek penilaian materi yang dinilai dilihat dari aspek kualitas tujuan, kualitas isi materi, kesesuaian tingkat kemampuan peserta didik, dan penilaian bahasa yang digunakan. Dengan jumlah instrumen angket sebanyak 20 butir indikator. Berdasarkan penilaian dari validator materi, perolehan skor nilai presentase yang didapat secara perhitungan keseluruhan aspek yaitu 89%. Mengacu pada tabel interpretasi nilai kelayakan media menurut Arikunto 2013, hal itu menunjukkan bahwa materi Indahnya Berpuisi yang dikembangkan dalam Multimedia Interaktif termasuk dalam kriteria kategori sangat baik.

#### c. Validasi Media

Penilaian validasi media dilakukan kepada ahli media. Validator yang menjadi ahli media dalam penelitian ini adalah Prof. Dr. Rusijono, M.Pd., selaku dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Aspek penilaian pada Multimedia Interaktif yang telah dikembangkan yakni aspek tingkat keterbacaan, kualitas tampilan media, penggunaan media, dan daya tarik. Jumlah instrumen angket untuk validasi media sebanyak 15 butir indikator. Berdasarkan penilaian kelayakan media dari hasil angket yang dinilai oleh ahli media memperoleh hasil presentase sebesar 88%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis *smartphone* Indahnya Berpuisi memiliki kriteria sangat baik.

#### d. Validasi Bahan Penyerta

Bahan penyerta yang telah didesain dan disusun secara sistematis sesuai dengan media yang dikembangkan, kemudian dilakukan validasi bahan penyerta untuk mengetahui kelayakan bahan penyerta Multimedia Interaktif Indahnya Berpuisi. Penilaian bahan penyerta dinilai oleh ahli media yaitu Prof. Dr. Rusijono, M.Pd., selaku dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Untuk validasi bahan penyerta, jumlah instrumen angket yang digunakan sebanyak 15 butir indikator.



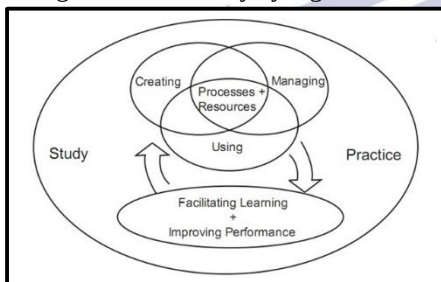
Berdasarkan aspek penilaian keseluruhan dari validasi bahan penyerta, memperoleh rata-rata nilai presentase sebesar 90,67% dengan kategori kriteria sangat baik.

e. Revisi

Melakukan revisi atau perbaikan terhadap produk Multimedia Interaktif berbasis *smartphone* Indahnya Berpuisi. Revisi media digunakan untuk perbaikan pengembangan yang jauh lebih baik lagi. Revisi tersebut dilakukan berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh para ahli baik secara langsung maupun tidak langsung seperti pada catatan perbaikan yang tersedia dalam instrumen angket.

### Pembahasan

Pengembangan merupakan kegiatan yang menghasilkan suatu produk atau rancangan tertentu yang digunakan untuk memecahkan permasalahan yang bersifat aktual (Rusijono & Mustaji, 2013). Adapun keterkaitan pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *smartphone* dalam kawasan Teknologi Pendidikan definisi teknologi instruksional menurut *Association of Education Communication & Technology* (AECT, 1994) adalah “*instructional technology is the theory and practice of design, development, utilization, management, and evaluation of process and resources for learning*”. Sedangkan, menurut AECT (2008) yang dikemukakan oleh Januszewski dan Molenda (2008) mendefinisikan teknologi pendidikan adalah studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses teknologi dan sumber daya yang sesuai.



**Gambar 13. Kawasan Teknologi Pendidikan AECT 2008**

Dari uraian gambar diatas dapat diketahui bahwa teknologi pendidikan dibagi menjadi tiga bidang garapan, yaitu *Creating* (Penciptaan), *Using* (Pemanfaatan), dan *Managing* (Pengelolaan). Bidang garapan yang memiliki keterkaitan dengan pengembangan Multimedia Interaktif dalam kawasan teknologi pendidikan adalah aspek bidang *Creating* (Penciptaan atau Menciptakan). Multimedia interaktif diciptakan untuk membantu memfasilitasi guru saat menyampaikan materi dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *smartphone* materi Indahnya Berpuisi merupakan media

pembelajaran interaktif yang memanfaatkan *smartphone* dengan sistem operasi android yang dikhususkan pada materi Indahnya Berpuisi mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 50 Surabaya. Penggunaan media pembelajaran dengan sistem operasi android memiliki potensi membantu untuk meningkatkan perkembangan prestasi akademik dalam mencapai hasil belajar yang mengarah pada ranah kognitif (pengetahuan) dan motivasi belajar para peserta didik. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan *smartphone* mampu memberi dampak positif terhadap beberapa dimensi seperti pada ranah kognitif, afektif, metakognitif, dan sosial budaya. *Smartphone* mempunyai kekuatan untuk memberikan dan mentransformasikan pengalaman belajar (Wonggo, dkk., 2021).

Penelitian pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *smartphone* materi Indahnya Berpuisi menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE. Ada tiga tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu tahap analisis, tahap perancangan/desain, dan tahap pengembangan. Produk Multimedia Interaktif (MMI) yang sudah jadi akan diuji tingkat kelayakannya melalui validasi dari para ahli. Penilaian validasi menggunakan instrumen angket yang akan diberikan kepada ahli materi dan ahli media. Angket digunakan untuk penilaian validasi materi, validasi media, dan validasi bahan penyerta. Data yang sudah terkumpul dan dihitung kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Berikut ini adalah hasil perolehan perhitungan skor nilai validasi dari validator.

**Tabel 2. Hasil Penilaian Validasi Kelayakan Media**

| Validasi       | Presentase (%) | Kriteria    |
|----------------|----------------|-------------|
| Materi         | 89%            | Sangat Baik |
| Media MMI      | 88%            | Sangat Baik |
| Bahan Penyerta | 90,67%         | Sangat Baik |

Berdasarkan analisis tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa semua hasil validasi berada dalam kategori sangat baik. Dalam arti lain, Multimedia Interaktif berbasis *smartphone* materi Indahnya Berpuisi mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP sudah memenuhi kriteria kelayakan media yang telah ditentukan sebelumnya dan dapat diimplentasikan pada kegiatan pembelajaran.

Pengembangan aplikasi Multimedia Interaktif dikemas dalam bentuk format *Application Package File* (APK) dengan format sajian multimedia interaktif model tutorial, sehingga dapat dengan mudah dioperasikan secara *offline* melalui *smartphone* masing-masing peserta didik. Produksi pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *software* AI untuk mendesain, *software Construct 2* untuk pembuatan media, dan aplikasi *C2Buildozer* untuk mengeksport media ke dalam format APK. Multimedia interaktif

tersebut dilengkapi dengan teks, gambar, audio, dan video yang telah disesuaikan dengan isi materi. Multimedia interaktif dapat menampilkan dan menyajikan materi secara efisien, menarik perhatian minat peserta didik, serta mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah (Syawaludin, dkk., 2019).

Secara garis besar isi program, fitur/tampilan menu utama Multimedia Interaktif mencakup beberapa hal diantaranya yaitu identitas program, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, materi, rangkuman, latihan soal, dan profil pengembang. Sedangkan untuk garis besar isi materinya mencakup pokok bahasan materi Indahnya Berpuisi yaitu 1) Merumuskan unsur-unsur pembentuk puisi, 2) Memilah unsur-unsur pembangun puisi, dan 3) Menyimpulkan isi pesan puisi. Materi itu disusun dan dikembangkan berdasarkan RPP guru yang ada di SMP Negeri 50 Surabaya. Pembelajaran puisi adalah suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan imajinasi peserta didik, menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas serta produktivitas pada peserta didik (Ismawati, dkk., 2016; Satinem, 2018; dalam Faisal, dkk., 2019).

Multimedia Interaktif yang sudah divalidasi dan siap digunakan dalam proses pembelajaran, disimpan di dalam *Google Drive*. Guru dan peserta didik dapat mendownload aplikasi Multimedia Interaktif “Indahnya Berpuisi” di *Google Drive* melalui link yang telah disediakan/dishare. Setelah didownload, pengguna dapat langsung menginstall media tersebut pada *smartphone* dan selesai diinstall Multimedia Interaktif sudah siap untuk digunakan. Dalam pembelajaran, Multimedia interaktif dapat dioperasikan secara mandiri oleh peserta didik maupun dengan pendampingan guru sebagai fasilitator. Multimedia interaktif ini juga dilengkapi dengan bahan penyerta media sebagai panduan atau petunjuk untuk membantu pengguna dalam menggunakan Multimedia Interaktif Indahnya Berpuisi. Bahan penyerta Multimedia Interaktif ini berisikan mengenai identifikasi program, spesifikasi media, *flowchart*, petunjuk penggunaan media, perawatan media, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bermedia, dan profil pengembang.

Karakteristik yang paling penting dari Multimedia Interaktif yakni peserta didik tidak hanya fokus untuk memperhatikan media/objek saja, akan tetapi dituntut juga untuk dapat saling berinteraksi selama mengikuti proses pembelajaran (Andajani, 2016; Heinich, Molenda, & Russell, 1992). Dengan demikian, pembelajaran akan menjadi lebih interaktif dan bersifat dua arah. Multimedia interaktif dapat digunakan secara berulang-ulang, jadi apabila terdapat materi yang belum dipahami, peserta didik dapat mengulang materi yang ada di Multimedia interaktif dengan mudah.

Menurut Nopriyanti (2015), memaparkan bahwa Multimedia Interaktif yang diterapkan sebagai media pembelajaran mempunyai beberapa keuntungan atau kelebihan, sebagai berikut: (1) menjadikan suatu media pembelajaran yang dapat menyimpan berbagai informasi dengan baik, (2) desain pembelajarannya dirancang dan ditujukan untuk peserta didik melalui berbagai macam karakteristik belajar, (3) dikhususkan untuk domain pembelajaran yang efektif, (4) pembelajarannya disajikan secara realistis, (5) dapat menumbuhkan dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar, (6) peserta didik dituntut untuk menjadi lebih interaktif dalam pembelajaran, (7) kegiatan dalam proses pembelajaran bersifat individual, (8) memiliki konsistensi terhadap materi yang diberikan, (9) terbentuknya suatu pengendalian dari peserta didik untuk kecepatan belajarnya pada setiap masing-masing individu. Selain itu, penggunaan *smartphone* juga mempunyai kelebihan seperti mampu membantu peserta didik secara cepat untuk memahami suatu konsep baru dengan jelas, dapat meningkatkan kepercayaan diri yang lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang hanya memperoleh pembelajaran dengan metode secara tradisional, dan dengan menggabungkan *smartphone* dalam proses kegiatan pembelajaran memiliki dampak positif serta potensi yang baik untuk mempengaruhi belajar peserta didik (Shih, dkk., 2016; dalam Ismail, 2017). Sehingga, hasil yang diharapkan dari adanya pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *smartphone* ini salah satunya adalah dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran dengan maksimal, membantu peserta didik untuk mampu memahami materi-materi puisi, memudahkan dalam menyimpulkan puisi, dan menciptakan serta membuat suatu karya puisi yang sangat kreatif.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan uraian data hasil penelitian dan pembahasan diatas mengenai penelitian pengembangan berupa produk Multimedia Interaktif Berbasis *Smartphone* pada materi Indahnya Berpuisi mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 50 Surabaya, dapat ditarik kesimpulan dari perolehan hasil validasi yang telah dilakukan bahwa penilaian validasi materi dari ahli materi mendapat hasil presentase kelayakan sebesar 89%, penilaian validasi media dari ahli media mendapatkan hasil presentase kelayakan sebesar 88%, dan untuk validasi bahan penyerta dari ahli media memperoleh penilaian sebesar 90,67%. Hal tersebut menunjukkan bahwa semua hasil validasi berada dalam rentang nilai antara 81% - 100% dengan kualifikasi kategori kriteria sangat baik, sehingga Multimedia Interaktif Berbasis *Smartphone* dapat dikatakan dan dinyatakan layak digunakan pada saat proses

pembelajaran materi Indahnya Berpuisi mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP.

### Saran

Dengan adanya Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Smartphone* Pada Materi Indahnya Berpuisi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII Di SMP Negeri 50 Surabaya ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah, guru, dan peserta didik. Pengembangan media ini dapat dimanfaatkan dan digunakan untuk diterapkan dalam pembelajaran, baik pembelajaran secara *daring* maupun *luring* (tatap muka).

Adapun saran bagi penelitian selanjutnya, yaitu pengembangan Multimedia Interaktif ini perlu diujicobakan pada peserta didik untuk mengetahui dan mengukur keefektifan Multimedia Interaktif Berbasis *Smartphone* dalam proses pembelajaran materi Indahnya Berpuisi mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP. Dalam bidang pengembangan, peneliti lanjutan juga dapat menambahkan berbagai fitur lain di dalamnya dan memanfaatkan hasil penelitian pengembangan ini sebagai acuan untuk menambah pengetahuan dan referensi ketika ingin mengembangkan media interaktif berbasis *smartphone*.

### DAFTAR PUSTAKA

- Alan Januszewski, Molenda Michael. (2008). *Education Technology A Definition with Commentary*. Lawrence Erlbaum Associates Taylor & Francis Group. New York.
- Andajani, S. J. (2016). *Multimedia Interactive Based Orientation and Mobility Based on Concept Mastery Embedding the School Environment on Blind Student*. Proceedings of International Research Clinic & Scientific Publications of Educational Technology, 82–101.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto. Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ayu, I. G., Manik, A., & Simamora, A. H. (2020). *Pengembangan Pembelajaran Blended Pada Mata Kuliah Ahara Yoga Semester II di IHDN Denpasar*. 8, 1–15.
- Barat, T. (2019). *Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Berprestasi terhadap Keterampilan Membaca Puisi Bahasa Indonesia*. Diskursus : Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia. 2(3), 225–234.
- 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*. Jakarta.
- Dewi, I. K. E. R. (2017). *Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Dengan Menggunakan Teknik Ubah Catatan Harian Menjadi Puisi (Penelitian Tindakan Kelas VII MTsN 15 Ciamis)*.
- Faisal, A. H., Zuriyati, Z., & Leiliyanti, E. (2019). *Persepsi Siswa dan Guru terhadap Pengembangan Multimedia Berbasis Aplikasi Android*. Jurnal KIBASP (Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran), 3(1), 170-178.
- Heinich, R. H. R., Molenda, M., & Russell, J. D. (1992). *Instructional Media and the New Technologies of Instruction (4th ed.)*. London: Macmillan Coll Div.
- I.Galus, S.A., Arifin, & Sulkifly. (2021). *Kesiapan sekolah dalam pengelolaan model pembelajaran hybrid learning di SMA kota Gorontalo*. Student Journal of Educational Management, 1(1), 41-56
- Ismail, A., Darmawan, D., & Tetep, T. (2017). *Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Smartphone Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa Pada Mata Kuliah Fisika Dasar*. Jurnal Teknologi Pembelajaran, 2(2).
- Istiqlal, M. (2017). *Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 2(1), 43-54.
- Kartikasari, G. (2016). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia: Studi Eksperimen pada Peserta didik Kelas V MI Miftahul Huda Pandantoyo*. Jurnal Dinamika Penelitian, 1, 63.
- Kristanto, Andi. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya : Bintang.
- Kristanto, A., Sulistiowati, & Pradana, H. D. (2021). *Brain-Based Online Learning Design in The Disruptive Era for Students in University*. Journal of Educational and Social Research, 11(6), 277. <https://doi.org/10.36941/jesr-2021-0147>.
- Kuswanto, J dan Radiansah, F. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI*. Jurnal Media Infotama Vol.14, No. 1.
- Martono, K. T., & Nurhayati, O. D. (2014). *Implementation of Android Based Mobile Learning Application as A Flexible Learning*. International Journal of Computer Science Issues (IJCSI), 11(3), 168–174.
- Nopriyanti. (2015). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi dasar pemasangan Sistem penerangan dan Wiring Kelistrikan Di SMK*. Jurnal Pendidikan Vokasi, 5(1), 222–235.
- Patricia, F. A., & Zamzam, K. F. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Himpunan Berbasis Puzzle Dengan Pendekatan Kontekstual*. AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 9(4), 1112-1122.
- Rusijono, & Mustaji. (2013). *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sari, V. M. S., & Surwi, F. (2019). *Pengembangan*



*Multimedia Berbasis Android Untuk Kompetensi Dasar Pengukuran Listrik Di Sekolah Menengah Kejuruan*. Jurnal Edukasi Elektro, 3(2).

Seels, B., & Richey, C. R. (1994). *Teknologi pembelajaran Definisi dan Kawasannya*. Jakarta : Seri Pustaka Teknologi Pendidikan

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung:Alfabeta.

Surachman, M. (2014). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa kelas XI Pada Materi Pokok Sistem Koloid*. Jurnal Pijar, 9(2), 62-67.

Syawaludin, A., Gunarhadi, & Rintayati, P. (2019). *Development of Augmented Reality-Based Interactive Multimedia to Improve Critical Thinking Skills in Science Learning*. International Journal of Instruction, 12(4), 331-344.

Wonggo, M. A., Waworuntu, J., & Komansilan, T. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Animasi 2d Berbasis Mobile Untuk Siswa SMK*. Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, 1(4), 402-416.

