PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI IDE POKOK DAN IDE PENJELAS TEKS BIOGRAFI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS X PRODUKSI FILM DI SMK NEGERI 12 SURABAYA

Mochammad Ichwan Firmansyah
Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
mochammadichwan.19051@mhs.unesa.ac.id

Andi Mariono
Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
andimariono@unesa.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan multimedia interaktif yang dikembangkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi ide pokok dan ide penjelas teks biografi kelas X Produksi Film di SMK Negeri 12 Surabaya.Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan kuisioner (angket) dan tes. Sedangkan teknik analisis data angket kelayakan media menggunakan skala likert dan teknik analisis data tes menggunakan uji-t paired sample test. Desain penelitian ini menggunakan pretest-posttest one group design dengan sasaran penelitian yaitu peserta didik kelas X Produksi Film SMK Negeri 12 Surabaya sejumlah 36 peserta didik. Hasil uji validasi ahli materi sebesar 90%, uji validasi ahli media sebesar 92%, sedangkan hasil uji coba individu sebesar 94%, uji coba kelompok kecil 92%, uji coba kelompok besar 95%. Hasil uji validasi tersebut termasuk kategori sangat baik dengan rentang nilai 86%-100%, sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan multimedia interaktif materi ide pokok dan ide penjelas teks biografi layak digunakan dalam pembelajaran. Kemudian hasil analisis data pretest-posttest memperoleh nilai sig. (2-tailed) 0.000 ≤ 0.05 dan thitung = 24.030 > ttabel = 2.02809, sedangkan pada perhitungan rerata tes, diperoleh nilai rerata posttest yaitu 88,75 lebih tinggi dari rerata pretest peserta didik yaitu 54,31. Maka terdapat perbedaan dan peningkatan hasil belajar yang signifikan pada peserta didik sebelum dan setelah diberikan multimedia interaktif materi ide pokok dan ide penjelas teks biografi. Kesimpulannya adalah multimedia interaktif materi ide pokok dan ide penjelas teks biografi layak digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas X Produksi Film di SMK Negeri 12 Surabaya.

Kata Kunci : Pengembangan, Multimedia Interaktif,Ide Pokok Dan Ide Penjelas Teks Biografi, ADDIE,Hasil Belajar.

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the feasibility and effectiveness of interactive multimedia developed in the Indonesian language subject, the main ideas and explanatory ideas for biographical texts for class X Film Production at SMK Negeri 12 Surabaya. The development model used in this study was the ADDIE model. Data collection techniques in this study were questionnaires (questionnaires) and tests. While the media feasibility questionnaire data analysis technique uses a Likert scale and test data analysis techniques use the paired sample test t-test. The design of this study used a pretest-posttest one group design with the research target being 36 students in class X Film Production at SMK Negeri 12 Surabaya. Material expert validation test results were 90%, media expert validation tests were 92%, while individual trial results were 94%, small group trials were 92%, large group trials were 95%. The results of the validation test are included in the very good category with a range of values of 86% -100%, so that it can be stated that the development of interactive multimedia on the main ideas and explanatory ideas of biographical texts is appropriate for use in learning. Then the results of the pretest-posttest data analysis obtained a sig. (2-tailed) 0.000 ≤ 0.05 and tcount = 24.030 > ttable = 2.02809, while in calculating the average test, the posttest mean score was 88.75, higher than the pretest mean of the students, which was 54.31. So it means that there is a difference and a significant increase in learning outcomes for students before and after being given interactive multimedia material on the main ideas and explanatory ideas of biographical texts. The conclusion is that interactive multimedia material for main ideas and explanatory ideas for biographical texts is appropriate for use in Indonesian subjects and is effective in improving student learning outcomes in Indonesian class X Film Production at SMK Negeri 12 Surabaya.

Keywords: *Development, Interactive Multimedia, Main Ideas and Explanatory Ideas for Biographical Texts, ADDIE, Learning Outcomes.*

Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini merupakan salah satu sektor terpenting dan pembangunan negara. Rahayuningrum (2011) menyatakan bahwa pendidikan merupakan kebutuhan penting bagi manusia, karena melalui pendidikan seseorang dapat maju dalam berbagai bidang kehidupan, yang dapat menempatkan seseorang pada posisi yang lebih baik. Oleh karena itu, kualitas pendidikan harus yang terbaik. Kemajuan di sektor pendidikan negara menentukan kemajuan di sektor lainnya. Menurut Widodo (2015:296) pada jurnal Pengembangan Mutimedia Interaktif Teori Masuk Hindu Buddha di Indonesia Sari & Dewi, (2022).

Pendidikan dalam UU No. 20 tahun 2003 ialah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu tempat penyelenggaraan pendidikan. Dalam pasal 15 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Sejalan dengan hal tersebut, menghasilkan tenaga kerja terampil yang mampu mengembangkan potensi diri sesuai dengan tuntutan kebutuhan dan persyaratan dunia kerja serta kemampuan beradaptasi dengan perkembangan IPTEK dan seni merupakan tujuan dari pendidikan sekolah menengah kejuruan.

Sebelum merancang pendidikan yang berhasil, maka perlu perbaikan sistem pendidikan yang berkesinambungan. Dari jenjang prasekolah, pendidikan sekolah dasar, pendidikan sekolah menengah, sampai perguruan tinggi, dan tidak terkecuali jenjang sekolah menengah kejuruan. Salah satunya yakni SMK Negeri 12 Surabaya. Sekolah kejuruan ini terdiri dari berbagai macam kompetensi keahlian yakni Multimedia, Pengembangan Perangkat Lunak, Seni Lukis, (DKV) Desain Komunikasi Visual, Desain Interior, Animasi, Kriya kreatif batik, Kriya kreatif kulit, Kriya kreatif logam, Kriya kreatif kayu, Seni Musik, Seni Karawitan , Seni Tari, , Seni Perdalangan, Seni Teater, dan Produksi Film. Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan sendiri ialah program pendidikan yang spesifik lebih ditujukan untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat berfokus terhadap keterampilan, kemampuan, serta kompetensi yang diperoleh. Tentunya sesuai dengan apa yang diharapkan bagi setiap peserta didik untuk hidup dalam penyesuaian diri terhadap situasi kerja yang konkret dan berkontribusi pada pengembangan masyarakat sekitar.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib di SMK Negeri 12 Surabaya serta satuan pendidikan karena mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan sarana untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi, mengembangkan daya kreativitas dan daya kritis, serta memberikan ruang bagi peserta didik untuk menumbuhkan kepribadian positif. Pembelajaran bahasa Indonesia juga diperlukan untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan abad 21. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia ini terdapat materi Ide Pokok dan Ide Penjelas pada Teks Biografi. Indikator yang harus dicapai yaitu peserta didik dapat memahami Ide pokok dan Ide Penjelas pada Teks Biografi pahlawan.

Salah satu langkah yg dapat ditempuh buat memajukan sektor pendidikan yaitu dengan melakukan penemuan dalam penyampaian materi pembelajaran. Hal ini perlu dilakukan sebab dalam kegiatan pembelajaran inilah transfer berbagai kompetensi berlangsung. taraf hasil belajar peserta didik yang tidak sama menuntut pengajar lebih kreatif pada menyampaikan materi. kegiatan ini adalah suatu langkah yang harus dilakukan oleh setiap pendidik dalam proses pembelajaran. berbagai masalah pada proses belajar perlu diselaraskan dan distabilkan agar syarat belajar tercipta sesuai menggunakan tujuan yang ingin dicapai dan bisa diperoleh seoptimal mungkin. Buat melengkapi komponen belajar dan pembelajaran di sekolah, telah seharusnya guru memanfaatkan media atau alat bantu yang mampu merangsang pembelajaran secara efektif.

Sampai Peneliti telah melakukan studi pendahuluan di SMK Negeri 12 Surabaya, Berdasarkan temuan peneliti bahwa permasalahan di sekolah tersebut antara lain kurangnya media pendidikan dalam pembelajaran, peserta didik masih kesulitan dalam memahami ide pokok dan ide penjelas pada teks biografi dengan baik dan tepat. peserta didik masih mendapatkan materi hanya dari buku ajar bahasa indonesia pinjaman dari perpustakaan dan hanya ada buku pendamping, ini berlaku untuk semua peserta didik kelas X. Fasilitas buku paket yang ada dan isi materi yang terbatas ,hal ini dirasa kurang, lengkap untuk tujuan pembelajaran yang harus dicapai olek peserta didik. Masalah ini sangat berpengaruh pada pemahaman ide pokok dan ide

UNESA Universitas Negeri Surabaya

penjelas teks biografi pada peserta didik. Beberapa dari peserta didik tidak dapat maksimal dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain dikarenakan oleh terbatasnya waktu, guru menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah. Hal ini menyebabkan peserta didik harus mencari sumber lain untuk menuntaskan tugas yang diberikan oleh guru. Informasi yang diterima bahwa sekolah sudah menggunakan kurikulum merdeka belajar. Selain itu, siswa juga boleh membawa media elektronik bergerak, dan selain itu peserta didik terkadang kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran, karena peserta didik bosan dan tidak tertarik untuk belajar, sehingga peserta didik harus memperhatikan guru saat menjelaskan materi. Sehingga pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini cocok digunakan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia, sehingga tidak membosankan dan SMK Negeri 12 Surabaya dapat melakukan inovasi-inovasi baru.

Sihkbuden (2011 : 4) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dan guru, dimana guru mempunyai usaha untuk membuat peserta didik belajar. Guru sangat berperan penting dalam membantu perkembangan peserta didik dalam mewujudkan tujuan pendidikan. Guru dipandang sebagai salah satu faktor yang berpengaruh pada keberhasilan ataupun kegagalan sekolah. Dalam interaksi yang disebutkan dalam teori tersebut, guru dapat memanfaatkan sebuah media untuk membantu mempermudah penyampaian materi. Penggunaan media dalam pembelajaran ini dinilai sangat penting karena dapat menarik minat peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Dengan hadirnya media pembelajaran dapat membantu peserta didik lebih memahami materi yang dipelajari sehingga, tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai Miftah, (2013). Dalam proses pembelajaran guru dituntut untuk tidak hanya dapat menggunakan media pembelajaran yang ada ,namun juga harus dapat mengembangkan media sesuai dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sedang berkembang. Hal ini memiliki tujuan agar guru dapat menciptakan proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien. Saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik juga dengan mudah menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Kristanto, (2016:5) menyatakan media pembelajaran untuk menyampaikan segala sesuatu untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), guna merangsang minat, perhatian, atau perasaan serta pikiran peserta didik demi tercapainya tujuan belajar. Salah satu inovasi dan kreativitas pembelajaran adalah adanya lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran.

Materi pembelajaran bahasa Indonesia Ide Pokok dan Ide Penjelas Pada teks biografi di SMK Negeri 12 Surabaya masih menggunakan pembelajaran yang berpusat pada guru, seperti metode ceramah dan diskusi. Selain itu, pembelajaran masih menggunakan lingkungan belajar satu arah, yang diperoleh ketika peneliti melakukan observasi ketika guru menjelaskan kepada peserta didik. Banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi teks biografi. Guru mata pelajaran bahasa Indonesia juga mengalami kesulitan yaitu waktu mengajar yang terbatas, kemampuan peserta didik yang sangat bervariasi, dan kesulitan guru dalam memperoleh media pengajaran yang sesuai untuk materi teks biografi.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Hal tersebut disebabkan adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dan efektifitas dalam pembelajaran. Hal tersebut diperkuat dalam Kristanto, (2016:1) yang menyatakan bahwa untuk mencapai tingkat efektivitas dan efisiensi yang optimal dalam pembelajaran, perlu dilakukannya pengurangan dominasi sistem penyampaian pelajaran yang bersifat verbalistik dengan cara menggunakan media pembelajaran.

Multimedia Interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Pada waktu era saat ini kemajuan teknologi sangat berkembang pesat juga serta akan terus berkembang dari pada era-era sebelumnya, (Daryanto, 2016:69). Salah satunya yaitu multimedia, multimedia ini sudah banyak yang mengenal dan menggunakannya terutama pada ranah pendidikan. Dan dengan adanya multimedia interaktif ini pembelajaran akan lebih efektif dan efisen dalam penyampaian-penyampaian materi.

Sesuai dengan penjelasan masalah di atas, penggunaan multimedia interaktif dapat membantu proses pembelajaran untuk menarik lebih banyak peserta didik untuk belajar bahasa Indonesia, khususnya materi Ide Pokok dan Ide Penjelas Teks Biografi ini. Sekolah seharusnya menggunakan media pembelajaran interaktif untuk mendukung kualitas pembelajaran, namun ada sekolah yang belum memanfaatkan lingkungan belajar interaktif, sehingga tugas kita sebagai teknolog pendidikan adalah mengembangkan lingkungan belajar interaktif untuk membantu proses pembelajaran. Dengan desain multimedia interaktif dan

UNESA Universitas Negeri Surabaya

banyak media, membantu peserta didik memahami materi pembelajaran bahasa Indonesia ini dengan lebih mudah.

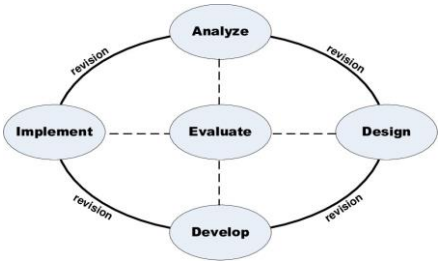
Berdasarkan uraian dari identifikasi masalah di SMK Negeri 12 Surabaya maka diperlukan pengembangan multimedia interaktif sebagai pemecahan masalah yang ada. Maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul " Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Materi Ide Pokok dan Ide Penjelas Teks Biografi Untuk Meningkatkan Hasil belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Produksi Film di SMK Negeri 12 Surabaya".

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang diaatas, maka rumusan masalah yang bisa penulis kemukakan adalah: 1) Apakah multimedia interaktif materi ide pokok dan ide penjelas teks biografi layak digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X Produksi Film di SMK Negeri 12 Surabaya? 2) Apakah multimedia interaktif materi ide pokok dan ide penjelas teks biografi efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X Produksi Film di SMK Negeri 12 Surabaya?

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: 1)Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif dalam mata pelajaran bahasa indonesia materi Ide Pokok dan Ide Penjelas Teks Biografi kelas X Produksi Film di SMK Negeri 12 Surabaya.. 2)Untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa indonesia materi Ide Pokok dan Ide Penjelas Teks Biografi kelas X Produksi Film di SMK Negeri 12 Surabaya.

METODE

Model pengembangan yang diterapkan dalam pengembangan ini adalah model ADDIE, dimana tahap pengembangan nya terdiri dari Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi) dan Evaluation (evaluasi) yang dilakukan sebagaimana gambar dibawah ini.



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

Subjek uji coba dalam pengembangan ini yaitu peserta didik kelas X Produksi Film di SMK Negeri 12 Surabaya dengan menggunakan desain penelitian one group pre-test dan post-test.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan angket dan tes dengan teknik analisis data pada angket menggunakan tolak ukur penilaian skala likert, sebagai berikut :

Tabel 3.7 Skala Penilaian Produk Secara Kesuluruhan

Skor	Rentang persentase	penilaian
4	86%-100%	Sangat Baik
3	66%-85%	Baik
2	56%-65%	Kurang Baik
1	0%-55%	Sangat Kurang

Arikunto, (2014)

Teknik analisis data pada tes menggunakan rumus uji T untuk menganalisis hasil belajar peserta didik setelah penggunaan multimedia interaktif. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$t_{hitung} = \frac{X_D}{\sqrt{\frac{\Sigma d^*}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

X_D : rata-rata dari pengurangan data pertama dandata kedua

D : D - X_D

N : banyaknya data

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah langkah-langkah hasil pengembangan multimedia interaktif materi ide pokok dan ide penjelas teks biografi:

1. **Analysis (analisis)**
   Dalam tahapan ini, pengembang menganalisis analisis kebutuhan kemunculan masalah dalam kegiatan pembelajaran dan untuk mengetahui guru dan peserta didik.
   Langkah-langkah analisisnya sebagai berikut.

a. Menetapkan suatu kesenjangan tersebut dapat diporeh melalui analisis kebutuhan yaitu kondisi riil dan kondisi ideal.
   1) Kondisi rill
      Kondisi tersebut mengacu pada kenyataan sebenarnya yang ada di lapangan, dengan mengumpulkan data informasi melalui bentuk observasi dan wawancara oleh narasumber yaitu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X Produksi Film di SMK Negeri 12 Surabaya. Pada kondisi yang ditemukan bahwa terdapat masalah belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Ide Pokok dan Ide Penjelas Teks Biografi. Adanya hasil belajar materi terhadap peningkatan hasil belajar dibawah kriteria kelulusan minimal, yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pembelajaran yang dilakukan kurang menarik, terdapat sumber belajar yang kurang hanya mengandalkan buku paket pegangan guru. Pada jurusan Produksi Film ini ada 36 peserta didik dalam 1 kelas.
   2) Kondisi Ideal
      Dalam kondisi ini yaitu suatu kondisi yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya. Oleh karena itu adanya masalah yang terjadi yaitu pemahaman materi terhadap peningkatan hasil belajar. Diharapkan pada kondisi ini dapat menemukan solusi yang dapat membantu dalam permasalahan dalam belajar.

b. Analisis pemanfaatan sumber daya
   Informasi yang diperoleh mengenai pemanfaatan sumber belajar, ketika melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia mendapatkan informasi bahwa belum ada media yang digunakan dalam penyampaian materi saat proses pembelajaran, minimnya fasilitas akses internet untuk mencari tambahan materi dalam pembelajaran bahasa indonesia, sarana prasana seperti LCD proyektor yang digunakan secara bergantian dengan mata pelajaran yang lain. Sehingga guru hanya mampu mengakses internet dan mencari materi tambahan ketika berada di luar lingkungan sekolah. Untuk pemanfaatan sumber belajar yang lain guru memperbolehkan peserta didik menggunakan Handphone dalam jam tertentu saja, namun penggunaan Wifi pun terbatas. Oleh sebab itu, peserta didik kesulitan dalam menerima materi saat pembelajaran berlangsung bergantung pada penjelasan guru.

c. Analisis Karakteristik Peserta didik
   Bahwa mengenai karakteristik peserta didik kelas X Produksi Film di SMK Negeri 12 Surabaya, masuk pada periode operasional formal (usia 16-17 tahun) yang memiliki pola pikir abstrak dan mampu dalam menganalisis secara ilmiah serta mampu dalam berfikir logika hingga pemecahan masalah. Untuk gaya belajar peserta didik cenderung lebih senang dengan hal-hal yang menarik dan mengasah keingintahuan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

2. *Design* (desain)

Setelah melakukan analisis kebutuhan langkah berikutnya ialah merumuskan GBIM (Garis Besar Isi Materi). Merumuskan GBIP (Garis Besar Isi Program), pra produksi dalam merancang produk, dan perancangan instrumen, untuk penjelasannya sebagai berikut:

1) Merumuskan GBIM (Garis Besar Isi Materi)
   Dalam mengembangkan produk multimedia interaktif ,harus terlebih dahulu menentukan Sub materi dengan membuat GBIP, dengan adanya penentuan terhadap sub materi, maka akan dengan mudah dalam menentukan materi yang akan digunakan sebagai isi materi pada multimedia interaktif. Materi bersumber pada modul ajar Bahasa Indonesia Kelas X Produksi Film di SMK Negeri 12 Surabaya yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
2) Merumuskan GBIP (Garis Besar Isi Program)
   Setelah merumuskan GBIM (Garis Besar Isi Materi) ialah GBIP (Garis Besar Isi Program) yakni merumuskan apa saja yang ada didalam program multimedia interaktif yang dikembangkan. Hal tersebut dilakukan agar mudah dalam menyusun apa yang diperlukan dalam program.
3) Pra Produksi Perancangan Produk
   Kegiatan yang akan dilakukan peneliti pada pra produksi multimedia interaktif ini sebagai berikut:
   a) Mengumpulkan data tentang materi yang akan dimuat pada multimedia interaktif.
   b) Membuat gambaran multimedia interaktif yang akan diproduksi
   c) Membuat rancangan desain tampilan layout multimedia interaktif yang akan dibuat dengan materi
   d) Membuat rancangan desain cover, layout multimedia interaktif yang akan dibuat sesuai dengan materi
   e) Merancang storyboard multimedia interaktif
4) Perancangan Instrumen
   Setelah menyusun GBIM, GBIP, rancangan media, bahan penyerta, setelah itu menilai proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif, maka dibuatlah instrumen yang akan digunakan untuk mengukur kelayakan dan keefektifan multimedia interaktif.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Penyusunan instrumen berdasarkan gabungan dari beberapa teori para ahli. Diantaranya yaitu, instrumen untuk kelayakan RPP/Modul ajar, materi, media, dan bahan penyerta yang akan divalidasi dan angket untuk peserta didik.

3. ***Development*** **(Pengembangan)**

Pada tahap ini proses produksi atau pengembangan dilakukan. Media dikembangkan sesuai dengan rancangan di tahap perancangan atau design. Media dikembangkan menggunakan software Construct 2 yang kemudian di export menjadi format aplikasi di C2 Buildozer. Media juga dilengkapi dengan bahan penyerta yang tujuannya sebagai panduan untuk guru dalam penggunaan media pada proses pembelajaran. Pada tahap ini juga media yang telah dikembangkan serta Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang sebelumnya sudah dikonsultasikan selanjutnya divalidasikan ke ahli yang berkompeten dibidangnya (materi divalidasikan ke ahli materi, media dan bahan penyerta divalidasikan ke ahli media, dan rencana pelaksanaan pembelajaran divalidasikan ke ahli desain pembelajaran) serta dilakukan uji coba produk Uji coba produk pada tahap ini di uji coba kepada peserta didik secara perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar. Tahap-tahap tersebut secara rinci akan dijelaskan sebagai berikut:

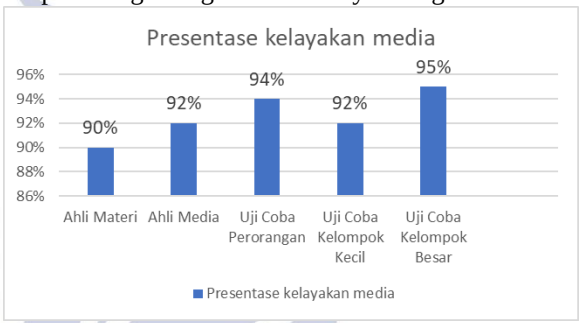
a. Produksi

Pada tahap ini, pengembang mulai membuat dan merancang desain tampilan multimedia interaktif menggunakan adobe illustrator. Pengembang memasukan isi materi yang telah dibuat di Microsoft word lalu membuat tampilan, mengatur layout, sekaligus memilih dan menambahkan gambar yang sudah tersedia.Pengembang juga membuat storyboard untuk merancang awal multimedia interaktif. Pengembang juga Membuat desain frame dan background pada media yaitu tampilan untuk bagian pembuka, tampilan bagian tujuan pembelajaran, bagian identitas, tampilan bagian petunjuk penggunaan, tampilan bagian isi materi, tampilan bagian evaluasi, tampilan bagian profil pengembang. Memasukkan materi yang telah divalidasi sebelumnnya baik berupa teks ataupun gambar, Memasukan audio berupa instrumen sebagai backsound pada media, Setelah semua telah dibuat dan hasil media disimpan kedalam bentuk format Capx, kemudian dikonversikan dengan aplikasi C2 Buldozer dan menjadi file APK.

Tahapan selanjutnya dalam produksi media yaitu pengemasan pada multimedia interaktif, dengan menyimpan file ke GoogleDrive untuk penyimpanan media dan dapat dibagikan link GoogleDrive melalui grup whastsapp pada smartphone. Untuk diaplikasikan kedalam smartphone dan Modul ajar bermedia untuk digunakan dalam proses pembelajaran bermedia, kemudian softfile berupa pdf untuk bahan penyerta terdiri dari identifikasi program, spesifikasi media, flowchart media, petunjuk penggunaan media, petunjuk penggunaan fungsi tombol, cara perawatan media, modul ajar, tampilan media, profil pengembang.

b. Validasi Media

Validasi media bertujuan untuk menilai apakah produk media yang telah dikembangkan sudah layak digunakanan dalam pembelajaran atau belum. Dalam hal ini menggunakan instrumen penilaian angket. Berikut adalah hasil perhitungan angket diantaranya sebagai berikut :



Gambar 4.1 Grafik hasil uji coba produk

1. Ahli materi mendapatkan nilai 90% dengan kategori **Sangat Baik**
2. Ahli media mendapatkan nilai 92% dengan kategori **Sangat Baik**
3. Uji coba individu mendapatkan nilai 94% dengan kategori **Sangat Baik**
4. Uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai 92% dengan kategori **Sangat Baik**
5. Uji coba kelompok besar (lapangan) mendapatkan nilai 95% dengan kategori **Sangat Baik**

Berdasarkan hasil analisis dari ahli materi dan ahli media pada multimedia interaktif materi ide pokok dan ide penjelas teks biografi mata pelajaran bahasa indonesia untuk peserta didik kelas X Produksi Film SMK Negeri 12 Surabaya dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif layak digunakan dalam pembelajaran

4. ***Implementation*** **(Implementasi)**

Tahap implementasi merupakan kegiatan penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran oleh peserta didik dan untuk mengetahui tingkat efektifitas pada hasil belajar peserta didik kelas X Produksi Film SMK Negeri 12 Surabaya dengan membandingkan pre-test dan post-test. Hasil dari pre-test dan post-test selanjutnya diolah dengan menggunakan uji t.

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	54,31	36	11,720	1,95
	Post Test	88,75	36	5,901	,98

Paired Samples Test

			Pair 1 Pre Test - Post Test
Paired Differences	Mean		-34,444
	Std. Deviation		8,600
	Std. Error Mean		1,433
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	-37,354
		Upper	-31,534
t			-24,030
df			35
Sig. (2-tailed)			**,000**

Gambar 4.2 Hasil *Paired Sample T-Test* SPSS

Berdasarkan penghitungan dengan taraf signifikan5%, nilai df= 36 – 1 = 35, kemudian diperoleh ttabel: 2,02809 Dengan demikian thitung lebih besar dari ttabel yaitu 24.030 > 2, 02809. Kemudian jika dilihat berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh nilai rerata pretest peserta didik 54,31 dan posttest 88,75 ini berarti terjadi peningkatan nilai pre-test peserta didik setelah mendapatkan perlakuan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif. Setelah perhitungan menggunakan uji t, dilanjutkan dengan menghitung N-Gain Score untuk mengetahui efektivitas penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran.

Descriptive Statistics

	NGain	NGain_Persen	Valid N (listwise)
N	36	36	36
Minimum	,60	60,00	
Maximum	1,00	100,00	
Mean	**,7645**	**76,4525**	
Std. Deviation	,10152	10,15168	

Gambar 4.3 Hasil Perhitungan N-Gain Score

Nilai N-Gain	Kategori
G > 0.7	Tinggi
0.3 ≤ g ≤ 0.7	Sedang
G < 0.3	Rendah

Berdasarkan hasil perhitungan n gain score diperoleh rata-rata n-gain score adalah 0,76 atau 76% yang berarti masuk kategori tinggi dan cukup efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran peserta didik kelas X Produksi Film SMK Negeri 12 Surabaya.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini sudah dilakukan pada setiap tahapan dalam pengembangan ADDIE guna memperbaiki dan menghasilkan produk media yang lebih baik digunakan dalam pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan multimedia interaktif materi ide pokok dan ide penjelas teks biografi mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas X Produksi Film di SMK Negeri 12 Surabaya, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Berdasarkan validasi media yang telah dilakukan pada ahli materi dengan presentase 90% dan ahli media dengan presentase 92%. Serta uji coba produk yang telah dilakukan didapatkan hasil (1) uji coba individu dengan presentase 94%; (2) uji coba kelompok kecil dengan presentase 92%; (3) uji coba kelompok besar dengan presentase 95%. Berdasarkan presentase tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif layak digunakan dalam pembelajaran.
2. Berdasarkan hasil uji coba lapangan, diperoleh hasil sig 0,000 ≤ 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Artinya terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diberikan multimedia interaktif materi ide pokok dan ide penjelas teks biografi. Serta pada hasil analisis deskriptif, diperoleh nilai rerata pretest peserta didik 54,31 dan posttest 88.75 ini berarti terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif materi ide pokok dan ide penjelas teks biografi mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas X Produksi Film di SMK Negeri 12 Surabaya efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Saran

1. **Saran Pemanfaatan**
   Dalam pemanfaatannya peserta didik perlu mengetahui terlebih dahulu mengenai tata cara mengeoperasikan multimedia interaktif yang dapat dilihat pada bahan penyerta. Bagi guru, pembelajaran menggunakan multimedia interaktif ini guru tidak lagi sebagai sumber informasi tunggal namun berperan sebagai fasilitator. Bagi siswa, multimedia interaktif ini dapat dipelajari secara mandiri. Serta lebih baik media digunakan secara berkelanjutan untuk meningkatkan kemampuan belajar peserta didik.
2. **Diseminasi (Penyebaran)**
   Pengembangan multimedia interkatif materi ide pokok dan ide penjelas teks biografi mata pelajaran bahasa indonesia hanya digunakan untuk peserta

UNESA Universitas Negeri Surabaya

didik kelas X Produksi Film SMK Negeri 12 Surabaya. Apabila ingin digunakan lebih lanjut untuk diseminasi oleh sekolah lain, maka disarankan untuk melakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu pada sasaran, khususnya analisis kinerja dan analisis kebutuhan sehingga media dapat dimanfaatkan dengan tepat dan sesuai dengan kondisi peserta didik dalam proses pembelajaran dan mencapai tujuan.

3. **Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut**
   Multimedia interaktif ini masih terbatas pada materi yang bersifat teoritis dan penilaian kognitif, Untuk pengembangan produk lebih lanjut diharapkan dapat ditambahkan materi yang lain dan referensi sumber yang diperbaharui sesuai dengan kondisi dan perkembangan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: PT Rineka Cipta.

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Pendekatan Suatu Praktik.* Jakarta: PT Rineka Cipta.

Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Pendekatan Suatu Praktik.* Jakarta: PT Rineka Cipta.

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.

Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (A. Rahman (ed.)). Rajawali pers.

Baharuddin. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Sekolah Menengah Kejuruan Terhadap Efektif dan Efisiensi Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, *1*(2), 115–126.

Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET

Branch, R. M. (2009). Approach, Instructional Design: The ADDIE. In *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia* (Vol. 53, Issue 9).

Cahyadi 2019. (1981). Sumber Belajar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, *53*(9), 1689–1699.

Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran* (Erwin (ed.)). Penerbit Gava Media.

Edi, F. (2016). *Teori Wawancara Psikodiagnostik* (C. Maharani (ed.)). PT Leutika Nouvalitera.

Hotimah, H., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif IPA untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi Mikroorganisme SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *4*(2), 201–213. https://doi.org/10.21831/jitp.v4i2.15047

Januszewski, Alan and Molenda, M. (2008). *Educational Technology: a Definition with Commentary*. Lawrence Erlbaum Associates.

Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang Surabaya.

Kustandi, C. dan S. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan digital*. Ghalia Indonesia.

Mardianto. (2012). *Psikologi Pendidikan,Landasan Bagi Pengembangan Strategi Pembelajaran* (S. I. Daulay (ed.)). Kelompok Penerbit Perdana Mulya Sarana.

Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*, 95-105.

Munir. (2020). Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan. In *Alfabeta* (Vol. 58,Issue12). http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI._ILMU_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/MULTIMEDIA Konsep %26 Aplikasi dalam Pendidikan.pdf

Mustaji, S. (2010). *Panduan Seminar : Bidang Teknologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.

Pelajaran, M., Materi, A. R., & Biografi, P. T. (n.d.). *1. Pengertian Teks Biografi*. 2–5.

Putra, H. K. (n.d.). *Monograf Model Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman dan Daya Tarik Pembelajaran*. Penerbit Lakeisha.

Rifai, Achmad, G. S. (2020). Pengelolaan Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teks pada siswa kelas VII di SMP 4 Klaten. *Kekuatan Hukum Lembaga*

Jaminan Fidusia Sebagai Hak Kebendaan, *21*(2), 1–5.

Safitri, D., & Dewi, U. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi "Watashi No Enpitsu Desu" Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang Kelas Xii Multimedia …. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 1–7.

Sanjaya, Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Kencana.

Sari, M. N., & Dewi, U. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Teori Masuk Dan Berkembangknya Kebudayaan Hindu Buddha Di Indonesia Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X Di Smk Al-Hikmah Sumobito*. 1–8.

Sihkabuden. (2015). *Media Pembelajaran*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.

Sugiyono, 2013, Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta

Susilana dan Riyana. 2011. *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung : Wacana Prima

Yuniastuti. (2021). *Pengertian Multimedia Interaktif*. Scopindo Media Pustaka, 2021.

guru.kemendikbud.go.id (2022, 10 September). Konsep dan Komponen Modul Ajar.Diakses pada 10 September 2022 dari https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/perkenalan/perangkat-ajar/konsep-komponen-modul-ajar/

UNESA
Universitas Negeri Surabaya