

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi *Narrative Text* Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas X Sman 2 Pare

Fia Arrum Supriyadi

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
fia.20009@mhs.unesa.ac.id

Hirnanda Dimas Pradana

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

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia interaktif untuk materi *Narrative Text* dalam pelajaran Bahasa Inggris menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Subjek penelitian adalah siswa kelas X/6 dan X/7 sebagai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Data dikumpulkan melalui wawancara, angket, dan tes, lalu dianalisis dengan skala Likert. Multimedia interaktif yang dikembangkan mendapat kategori "baik sekali" dalam uji kelayakan, dengan validasi ahli materi (89.2%), ahli media (95%), bahan penyerta (95%), dan ahli desain pembelajaran (94%). Hasil uji coba menunjukkan keberhasilan tinggi, dengan rata-rata posttest kelas eksperimen mencapai 86.38, lebih tinggi dari kelas kontrol yang hanya 66.14. Analisis uji t menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan eksperimen, membuktikan bahwa multimedia ini efektif meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi *Narrative Text* dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris secara signifikan.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, ADDIE, Narrative Text.

ABSTRACT

This research aims to develop interactive multimedia for Narrative Text material in English lessons using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The research subjects were students of class X/6 and X/7 as control group and experimental group. Data were collected through interviews, questionnaires, and tests, and then analyzed with a Likert scale. The developed interactive multimedia was categorized as "excellent" in the feasibility test, with the validation of material experts (89.2%), media experts (95%), accompanying materials (95%), and learning design experts (94%). The trial results showed high success, with the average posttest of the experimental class reaching 86.38, higher than the control class which was only 66.14. The t-test analysis showed a significant difference between the control and experimental classes, proving that this multimedia is effective in improving students' learning outcomes in Narrative Text and can significantly improve the quality of English learning.

Keywords: Development, Interactive Multimedia, ADDIE, Narrative Text

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam kemajuan suatu negara menuju taraf yang lebih maju. Manajer pendidikan terus berupaya mencari berbagai strategi untuk meningkatkan proses pembelajaran di negara ini, karena pemahaman ini dianggap krusial bagi pertumbuhan yang berkelanjutan. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan kinerja. Siswa belajar melalui optimasi sumber belajar yang ada. Dalam penyusunan kurikulum untuk pendidikan dasar dan menengah, BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan) pada tahun 2006 menekankan pentingnya pendidikan untuk selalu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi agar tetap relevan dengan kebutuhan konteks saat ini (BSNP, 2006). Untuk alasan ini, Kurikulum perlu ditingkatkan secara teratur sesuai dengan teknologi, seni, dan perkembangan ilmu pengetahuan.

Sistem pendidikan Indonesia mengalami inovasi dalam proses pembelajaran, Pada Nomor 4 Tahun 2020 Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menekankan pentingnya pendekatan yang sesuai dengan lingkungan belajar dan peserta didik kebutuhan serta karakteristik dengan diatur bahwa seluruh kegiatan juga harus dilakukan secara online baik lembaga pendidikan penyediaan materi pendidikan (Peraturan Perundang - Undangan, 2020). Dalam konteks ini, terjadi pergeseran dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran digital secara penuh. Media menjadi alat yang mempermudah tugas manusia dalam penerapannya. Dalam proses belajar-mengajar penggunaan media sudah menjadi hal krusial. Apabila penggunaan metode pembelajaran tradisional tetap dipertahankan, kemungkinan besar tidak akan sepenuhnya berhasil dalam menarik minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal ini dapat terjadi di

karenakan pada proses kegiatan pembelajaran di kelas implementasi metode dalam pembelajaran masih kurang mengintegrasikan partisipasi aktif siswa.

Penelitian ini menitikberatkan pada pembelajaran Narrative Text dalam mata pelajaran Bahasa Inggris di SMAN 2 Pare. Bahasa Inggris adalah salah satu pelajaran yang diajarkan di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Namun, capaian pembelajaran masih belum mencapai hasil yang memuaskan dalam proses pengajaran bahasa Inggris. Buktinya, meski bahasa Inggris telah diajari dari sekolah dasar (SD) hingga sekolah menengah atas (SMA), banyak peserta didik yang masih belum bisa berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Guru harus proaktif dan kreatif dalam mengidentifikasi, dan pemilihan strategi pembelajaran yang tepat guna sehingga tujuan belajar dapat tercapai. Dalam proses pembelajaran sering melihat siswa yang agak pasif. Sebagai gantinya, daripada aktif mencari dan memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang dibutuhkan, siswa cenderung lebih suka menunggu petunjuk langsung dari guru mereka.

Kesulitan belajar bahasa Inggris bervariasi dari siswa ke siswa. Penyebab kesulitan belajar siswa misalnya, 1) Mereka tidak tertarik belajar bahasa Inggris karena mereka tidak menyukainya. 2) Mereka tertarik untuk belajar bahasa Inggris tetapi tidak memiliki pengetahuan dasar. 3) Mereka sangat termotivasi dan memiliki keterampilan yang baik, tetapi lingkungannya tidak terlalu mendukung. 4) Motivasi bagus, tapi “lupa dasar-dasarnya” 5) Motivasi belajar tinggi, tapi kesempatan belajar terlalu singkat (Silalahi et al., 2022). (Harmer, 2007) dalam (Ratminingsih, 2021) mengatakan, ada tujuh kriteria utama untuk guru bahasa Inggris yang baik: kepribadian, kemampuan beradaptasi, hubungan baik dengan siswa, peran yang berbeda tergantung pada tugas yang mereka lakukan, dan memiliki keterampilan dan pengetahuan yang cukup untuk memberikan pembelajaran sebagai model bahasa dan sumber belajar yang diajarkan.

Menurut (Kristanto, 2016), media pembelajaran mengacu pada segala sesuatu yang berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan isi pembelajaran dan dimaksudkan untuk meningkatkan perhatian, kemampuan berpikir, dan spiritualitas siswa guna mencapai tujuan pembelajaran. Sementara menurut pendapat (Rohani, 2019) media pembelajaran diartikan sebagai alat yang memfasilitasi penyampaian pesan dalam proses pembelajaran, dan disini yang dimaksud dengan pesan adalah materi pendidikan yang memudahkan pesan tersebut untuk ditangkap. Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam membantu siswa memahami suatu mata

pelajaran. Media pembelajaran yang tepat harus dapat membangkitkan minat siswa dalam proses belajar mengajar dan memudahkan pemahaman mereka terhadap isinya.

Multimedia interaktif menggabungkan konten yang berbeda seperti teks, animasi, simulasi dan eksperimen virtual yang dapat dilakukan secara interaktif melalui media computer. Selain itu, siswa dapat mengubah kebiasaan belajar yang awalnya pasif menjadi aktif dengan bantuan multimedia interaktif (Linder, 2017) dalam (Widyastuti et al., 2022). Oleh karena itu, sebagai bagian dari pembelajaran di sekolah, disarankan untuk secara aktif memanfaatkan berbagai media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran.

Media berperan penting dalam meningkatkan konsentrasi dan minat siswa, meningkatkan motivasi belajar, memfasilitasi interaksi antara siswa dan lingkungannya, serta mengembangkan kemampuan belajar mandiri. Hal yang menjadikan betapa pentingnya untuk menggunakan media pembelajaran yang relevan dengan situasi saat ini. Contoh media yang dapat digunakan antara lain multimedia interaktif untuk membantu memvisualisasikan materi bahasa Inggris dengan lebih efektif. Seperti yang terjadi pada praktiknya, siswa seringkali bosan dengan tidak menggunakan sarana yang kurang menarik, pembelajaran yang monoton, tidak interaktif dan tidak efektif.

Materi Teks Naratif memerlukan penerapan konsep prosedural sebagai langkah awal dalam menguasai Bahasa Inggris. Tantangan utama dalam pembelajaran ini meliputi daya tarik materi, tahapan pembuatannya, dan penguasaan unsur kebahasaan. Berdasarkan pengamatan dan interaksi dengan Ibu Zubaidah, guru Bahasa Inggris kelas X, diperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran saat ini. Fasilitas di SMAN 2 Pare, termasuk laboratorium bahasa dan ruang kelas, dinilai memadai, dengan metode pembelajaran yang menerapkan kurikulum merdeka. Namun, terdapat beberapa tantangan, terutama terkait prestasi siswa dalam memahami Teks Naratif. Kesulitan ini sebagian besar disebabkan oleh sifat materi yang konseptual dan prosedural serta cenderung abstrak. Faktor lain termasuk penggunaan sumber belajar yang terbatas pada handout dan PPT yang disampaikan secara konvensional oleh guru.

Berdasarkan hasil angket siswa, siswa lebih menyukai materi dengan ilustrasi menarik yang mampu membantu siswa lebih memahami konsep pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Selain itu, lebih dari setengah siswa kelas X/7 SMAN 2 Pare dapat menikmati materi dengan diiringi musik

karena mampu menciptakan suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Dengan kuis, siswa semakin termotivasi dalam belajar. Data lapangan membuktikan bahwa siswa juga banyak menyetujui bahwa kuis dapat membantu mempermudah proses identifikasi area mana yang perlu ditingkatkan.

Siswa di SMAN 2 Pare memiliki karakteristik dan kemampuan dalam memahami materi yang berbeda saat pembelajaran dilakukan oleh gurunya. Beberapa siswa merespon dengan cepat untuk memahami, sedangkan yang lain membutuhkan waktu untuk memahami dan masih memerlukan arahan dari guru. Siswa juga diperkenankan untuk menggunakan mobilephone sebagai media pembelajaran sesuai dengan izin dan pengawasan guru. Namun, dalam proses pembelajaran masih ada guru yang masih menjelaskan materi dengan penjelasan langsung menjadikan peserta didik pasif.

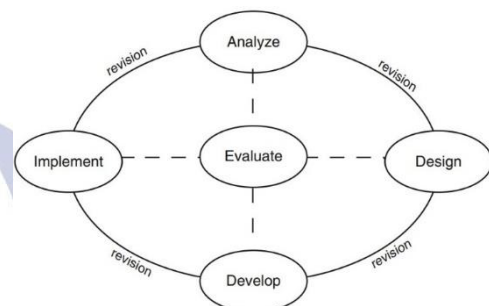
Mengingat tantangan pembelajaran bahasa Inggris di SMA Negeri 2 Pare, maka perlu adanya pengembangan multimedia interaktif untuk membantu guru mengajarkan materi teks naratif pada mata pelajaran bahasa Inggris. Multimedia interaktif berbasis Android telah dinilai sebagai media pembelajaran yang memenuhi karakteristik mata pelajaran bahasa Inggris dan kebutuhan siswa SMA Negeri 2 Pare. Alasan penggunaan multimedia interaktif adalah harapan dapat menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan efektif dengan menggabungkan beberapa media. Penggunaan media tidak hanya meningkatkan pembelajaran di dalam dan di luar kelas, tetapi juga berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa.

Karena sebagian besar siswa di tingkat SMA diperbolehkan menggunakan mobilephone dalam pembelajaran, Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengintegrasikan penggunaan mobilephone dalam mendukung proses pembelajaran melalui pengembangan aplikasi multimedia interaktif. Dengan memanfaatkan mobilephone, aplikasi multimedia interaktif dapat digunakan secara fleksibel di berbagai tempat. Mobilephone dapat diakses kapanpun dan dimanapun sehingga meningkatkan semangat belajar siswa, yang memungkinkan mereka untuk memahami materi secara mandiri dan menerapkannya dalam proses pembelajaran mereka meskipun tidak berada di sekolah atau kelas. Dengan mengacu pada kondisi nyata dan harapan ideal yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti menjalankan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Narrative Text Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X SMAN 2 Pare”

METODE

Penelitian pengembangan ini termasuk ke dalam penelitian Research & Development (R&D). Dalam

penelitian ini, model ADDIE diterapkan dalam pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran bahasa Inggris tentang teks naratif untuk siswa kelas X SMAN 2 Pare. Model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Setiap tahap dari model ini dijelaskan secara mendetail dalam konteks penelitian ini. Penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan saran, kritik dan masukan melalui evaluasi media yang nantinya direvisi untuk menjaga keberlangsungan produk yang dikembangkan. Dapat dikatakan bahwa pengujian produk selama pengembangan merupakan ukuran keberhasilan produk.



Dalam desain ini, kedua kelas menjalani pre-test terlebih dahulu, diikuti oleh pemberian perlakuan yang berbeda, dan diakhiri dengan post-test. Evaluasi kelayakan dilakukan melalui uji coba produk multimedia interaktif pada subjek. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Experiment dengan desain Nonequivalent Control Group. Berikut adalah representasi desain Nonequivalent Control Group:

Tabel 1. Model *Pre-Test Post-Test Nonequivalent Control Group Design*

E	O ₁	X ₁	O ₂
K	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan:

E =Kelas Eksperimen

K =Kelas Kontrol (perlakuan media konvensional)

O₁ = Pre-test pada kelompok eksperimen

O₂ =Post-test pada kelompok eksperimen

O₃ = Pre-test pada kelompok kontrol

O₄ = Post-test pada kelompok kontrol

X₁ = Perlakuan media

X₂=Perlakuan media konvensional

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni wawancara, angket dan tes. Instrumen diuji menggunakan validitas dengan menggunakan rumus oleh Arikunto sebagai berikut:

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

R_{pbis} : Koefisien korelasi point biserial

M_p : mean skor dari subjek yang menjawab benar

M_t : Mean skor total

S_t : Standar deviasi skor total

p : Proporsi subjek yang menjawab betul

q : 1 - p

Untuk pengujian reliabilitas instrument menggunakan rumus Spearman Brown sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{2 \times r_{1/2 \ 1/2}}{(1 + r_{1/2 \ 1/2})}$$

Keterangan:

r_{11} : Koefisiensi realibilitas yang sudah disesuaikan

$r_{(1/2 \ 1/2)}$: Korelasi antara skor setiap belahan tes

(Arikunto, 2013:107)

Di samping itu, untuk menangani data dari kuesioner, teknik analisis yang digunakan adalah analisis skala Likert dengan mengonversinya menjadi persentase. Setelah itu hasil penilaian dikonversikan sesuai kriteria penilaian sesuai dengan kriteria menurut (Arikunto, 2010):

$$\text{Persentase nilai} = \frac{\text{n pilihan responden}}{\text{skor maks. butir soal}} \times 100\%$$

80% – 100% : Baik Sekali

66% – 79% : Baik

40% – 65% : Kurang Baik

0% – 39% : Baik

Kemudian Teknik analisis data yang digunakan untuk data angket yaitu menggunakan Skala likert. Sedangkan untuk data tes uji homogenitas dengan rumus *Levene* dan uji normalitas dengan rumus *Shapiro Wilk* sebagai uji prasyarat analisis data dengan menggunakan aplikasi *software* SPSS. Jika semua analisis prasyarat yakni uji homogenitas dan uji normalitas memenuhi, maka tahap selanjutnya dilakukan Uji Analisis Data (Uji T). Proses analisis data dilakukan menggunakan *Independent Sample Test* dengan interpretasi hasil berdasarkan nilai signifikan (Sig) yang dihasilkan. Jika nilai Sig. < 0,05 maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Sedangkan jika nilai Sig. > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

HASIL PENGEMBANGAN

Hasil penelitian dibagi menjadi beberapa tahapan meliputi:

1. Tahapan Analisis

Dari pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti ditemukan berbagai kondisi nyata dari siswa dan kegiatan pembelajaran seperti:

a) Analisis Kebutuhan

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan adanya kendala dalam pemahaman materi Bahasa Inggris kelas X oleh siswa. Pengembang berinteraksi dengan Ibu Zubaidah, guru mata pelajaran, dan mendistribusikan angket kepada siswa untuk membandingkan situasi aktual dengan yang diharapkan.

b) Kondisi Nyata

Pembelajaran Bahasa Inggris membutuhkan perbaikan. Siswa menunjukkan kurangnya motivasi dan kesulitan dalam memahami dan mengingat materi Narrative Text. Metode pengajaran tradisional dianggap kurang menarik, dan sumber belajar yang digunakan hanya terbatas pada buku teks dan modul LKS.

c) Kondisi Ideal

Kondisi ideal untuk pembelajaran Narrative Text adalah menggunakan multimedia interaktif untuk mencapai target pembelajaran. Multimedia seperti video, animasi, dan latihan soal interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa, menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan sesuai dengan gaya belajar individu. Hal ini memungkinkan siswa mencapai tingkat kompetensi yang diharapkan dengan lebih baik.

d) Analisis Kompetensi

Pengkajian kompetensi berfokus pada kemampuan siswa untuk memahami Narrative Text dalam mata pelajaran Bahasa Inggris.

e) Analisis Peserta Didik

Analisis dilakukan terhadap siswa kelas X di SMAN 2 Pare, berusia 15-16 tahun, dengan latar belakang beragam. Mayoritas siswa terbiasa menggunakan ponsel, namun memiliki tingkat pemahaman yang bervariasi terhadap konsep-konsep abstrak. Penggunaan ponsel di kelas diperbolehkan dengan izin dan pengawasan guru.

f) Analisis Materi

Analisis materi melibatkan penyusunan materi relevan yang dapat disampaikan melalui berbagai media pembelajaran. Persiapan sumber daya yang memadai diperlukan untuk memastikan keberhasilan penyajian materi.

2. Tahap Desain (Design)

Selesai melakukan analisis, tahapan berikutnya ialah mendesain media video. Ada beberapa tahapan yang dilakukan pada tahap design ini, diantaranya:

a. Membuat Modul Ajar

Desain ini menjadi pedoman dalam mengembangkan multimedia interaktif untuk pembelajaran. Tujuan utama adalah menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan pemahaman siswa.

b. Merancang GBIM (Garis Besar Isi Materi)

Penentuan tujuan umum program dan tujuan khusus program yang telah disesuaikan dengan karakteristik siswa.

c. Merumuskan Garis Besar Isi Program (GBIP)

Setelah itu, mengidentifikasi komponen dalam program multimedia. GBIP ini memudahkan penyusunan materi yang diperlukan dalam program.

d. Menetapkan Format Akhir

Pengembang memutuskan untuk menggunakan format Drill and Practice dengan model pembelajaran kooperatif TPS, sesuai dengan sifat materi Narrative Text dan mendukung pendekatan saintifik.

e. Desain Produk Pra-produksi

Menyusun konsep umum mobile learning, Mendesain tampilan awal dan tata letak, Menyusun desain cover dan materi tambahan, Menyusun storyboard sebagai panduan visual.

f. Merancang Instrumen

Langkah terakhir adalah menilai media dan mengukur efektivitas pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis Android. Alat evaluasi disiapkan untuk mengevaluasi kelayakan dan efektivitas pembelajaran, berdasarkan teori dari para ahli. Instrumen ini mencakup penilaian modul pembelajaran, isi materi, media yang digunakan, materi tambahan yang telah divalidasi, serta angket untuk peserta didik.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan produk lalu melakukan proses validasi media oleh pakar desain pembelajaran, ahli materi, dan ahli media juga diuraikan. Sebelum digunakan, terlebih dahulu dilakukan validitas serta reliabilitas terhadap butir soal dengan hasil setelah diujikan.

a) Validasi Ahli Materi

Validasi dilakukan untuk mengetahui ketepatan pemilihan materi yang telah disusun oleh peneliti. Validasi dilakukan oleh ahli materi yaitu :

Nama : Khalimatus Sa'diyah, S.Pd. I

Jabatan : Guru Mapel Bahasa Inggris

Instansi : SMKS Ma'arif Pare

Setelah melakukan validasi, selanjutnya dilakukan perhitungan data yang diperoleh dengan hasil sebagai berikut :

$$PSA = \frac{\text{total skor pilihan}}{(\text{skor maksimal. butir soal})N} \times 100\%$$

$$PSA = \frac{0+0+(6.3)+(8.4)}{(14.4)1} \times 100\%$$

$$PSA = 89,2\%$$

Dari perhitungan menggunakan skala likert di atas dapat diperoleh hasil 89,2% yang berarti penilaian dari ahli menunjukkan bahwa materi pelatihan yang pilih oleh peneliti "Sangat Baik" untuk dikembangkan.

b) Validasi Ahli Media

Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media dan bahan penyerta pelatihan yang telah disusun oleh peneliti. Validasi dilakukan oleh ahli desain pelatihan yaitu:

Nama : Hirnanda Dimas Pradana, M.Pd.

Jabatan : Dosen Teknologi Pendidikan

Instansi : Universitas Negeri Surabaya

Setelah melakukan validasi, selanjutnya dilakukan perhitungan data yang diperoleh dengan hasil sebagai berikut :

$$PSA = \frac{\text{total skor pilihan}}{(\text{skor maksimal. butir soal})N} \times 100\%$$

$$PSA = \frac{0 + 0 + (4.3) + (16.4)}{(4.20)1} \times 100\%$$

$$PSA = 95\%$$

Dari hasil perhitungan validasi oleh ahli desain pembelajaran, ditarik kesimpulan bahwa persentase yang diperoleh sebesar 95% yang menandakan "Layak" digunakan. Selain itu, pengembang juga melakukan verifikasi terhadap bahan pendukung dan mendapatkan hasil "Sangat Baik". Hasil dari tahap tersebut tersedia dalam tabel di bawah ini:

$$PSA = \frac{\text{total skor pilihan}}{(\text{skor maksimal. butir soal})N} \times 100\%$$

$$PSA = \frac{0+0+(2.3)+(8.4)}{(14.4)1} \times 100\%$$

$$PSA = 95\%$$

c) Validasi Ahli Desain Pembelajaran

Validasi dilakukan untuk mengetahui ketepatan pemilihan model pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti. Validasi dilakukan oleh ahli materi yaitu :

Nama : Hirnanda Dimas Pradana, M.Pd.

Jabatan : Dosen Teknologi Pendidikan

Instansi : Universitas Negeri Surabaya

Setelah melakukan validasi, selanjutnya dilakukan perhitungan data yang diperoleh dengan hasil sebagai berikut :

$$PSA = \frac{\text{total skor pilihan}}{(\text{skor maksimal. butir soal})N} \times 100\%$$

$$PSA = \frac{0+0+(4.3)+(14.4)}{(14.4)1} \times 100\%$$

$$PSA = 94\%$$

Dari hasil perhitungan validasi oleh ahli desain pembelajaran, ditarik kesimpulan bahwa persentase yang diperoleh sebesar 94% yang menandakan “Sangat Baik”.

d) Uji Validitas

Validasi dilakukan pada 31 siswa dari kelas X/8 yang tidak menjadi sampel penelitian. Instrumen yang diuji terdiri dari 30 pertanyaan pilihan ganda. Metode yang digunakan untuk validasi adalah korelasi poin biserial, dengan tingkat signifikansi sebesar 5%. Berdasarkan nilai rtabel yang diperoleh, yakni sebesar 0,3550, hasil uji validitas yang telah diujikan kepada 31 peserta didik menunjukkan bahwa 20 butir soal telah memenuhi kriteria validitas, sementara 10 butir soal lainnya tidak memenuhi standar validitas.

e) Uji Realibilitas

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas menggunakan metode Spearman Brown, diperoleh nilai reliabilitas tes sebesar 0,831, yang secara signifikan melebihi nilai rtabel sebesar 0,3550 dengan taraf signifikansi 5% pada subjek N=30. Hal tersebut menegaskan bahwasanya instrumen post-test pre-test untuk kelas X SMAN 2 Pare dapat diandalkan secara reliabel.

f) Uji Perorangan

Untuk uji coba pertama ialah uji coba perorangan terhadap 3 orang peserta didik kelas X SMAN 2 Pare. Pemilihan subjek uji coba ini didasarkan pada tingkat kemampuan kognitif peserta didik dari yang di atas rata-rata, menengah, dan di bawah rata-rata.

$$PSA = \frac{\text{total skor pilihan}}{(\text{skor maksimal. butir soal})N} \times 100\%$$

$$PSA = \frac{0+0+(5.3)+(55.4)}{(20.4)3} \times 100\%$$

$$PSA = 97,9\%$$

Dari hasil perhitungan validasi oleh ahli desain pembelajaran, ditarik kesimpulan bahwa persentase yang diperoleh sebesar 97,9% yang menandakan “Layak” digunakan.

g) Uji Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil merupakan tahap terakhir sebelum multimedia interaktif menjadi produk yang sempurna dan dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Terdapat 6 responden pada uji coba ini yang dipilih berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik yang di atas rata-rata, menengah, dan di bawah rata-rata.

$$PSA = \frac{\text{total skor pilihan}}{(\text{skor maksimal. butir soal})N} \times 100\%$$

$$PSA = \frac{0+0+(5.3)+(115.4)}{(20.4)6} \times 100\%$$

$$PSA = 98,9\%$$

Dari hasil perhitungan validasi oleh ahli desain pembelajaran, ditarik kesimpulan bahwa persentase yang diperoleh sebesar 97,9% yang menandakan “Layak” digunakan.

4. Tahap Implementasi

Setelah melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli media, serta uji coba individu dan kelompok kecil, media pembelajaran dianggap cocok. Tahap selanjutnya adalah menerapkan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas yang melibatkan 71 peserta didik dari kelas X/6 dan X/7 di SMAN 2 Pare, termasuk siswa perempuan dan laki-laki. Peserta dalam kelompok eksperimen menerima pembelajaran menggunakan multimedia interaktif, sementara kelompok kontrol menggunakan buku teks Narrative Text tradisional. Selama implementasi, peserta didik menjalani pre-test dan post-test untuk mengevaluasi efektivitas multimedia interaktif dan mengisi survei tentang respons mereka terhadap penggunaannya.

5. Tahap Evaluasi

a) Hasil Penelitian

1) Menentukan Alat Evaluasi

Instrumen evaluasi dalam penelitian ini mencakup pre-test dan post-test dengan 20 pertanyaan terkait materi Narrative Text dalam bahasa Inggris

2) Melaksanakan Penilaian

Evaluasi media dilakukan dalam dua fase: formatif dan sumatif. Evaluasi formatif berlangsung sepanjang proses pengembangan, dari perancangan hingga produk akhir, melibatkan validasi dan uji coba untuk menilai kesesuaian dan kualitas media. Evaluasi sumatif dilakukan dengan menggunakan media dalam pembelajaran, termasuk pre-test dan post-test untuk mengukur pemahaman siswa terhadap

materi Narrative Text. Sebelum pre-test dan post-test, dilakukan analisis soal untuk menguji validitas dan reliabilitas, meliputi uji homogenitas, uji normalitas, dan uji-t.

b) Analisis Data

1) Uji Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan oleh peserta didik kelas X/7 sejumlah 36 orang. Berikut merupakan hasil rekapitulasi angket kelayakan media pada uji coba kelompok lapangan.

$$PSA = \frac{\text{total skor pilihan}}{(\text{skor maksimal. butir soal})N} \times 100\%$$

$$PSA = \frac{0+(2.6)+(3.107)+(4.606)}{(20.4)36} \times 100\%$$

$$PSA = 95,7\%$$

Dari hasil perhitungan uji kelompok besar, ditarik kesimpulan bahwa persentase yang diperoleh sebesar 95,7% yang menandakan "Sangat Baik".

2) Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji untuk mengukur data yang telah diperoleh apakah berdistribusi normal atau tidak. Jika distribusi data normal maka dapat dipakai dalam statistik parametrik, sedangkan jika tidak normal maka digunakan statistik non parametrik. Pada penelitian ini, peneliti melakukan perhitungan normalitas data menggunakan rumus uji Saphiro Wilk pada taraf signifikansi 5%.

Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk	
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df
Pre Tes	Kontrol	.146	35	.055	.950	35
	Eksperimen	.179	36	.005	.946	36
Post Test	Kontrol	.158	35	.026	.960	35
	Eksperimen	.136	36	.090	.941	36

Berdasarkan output tabel di atas, nilai sig secara keseluruhan adalah 0.113, 0.079, 0.229, dan 0.055, yang semuanya > 0.05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data memiliki distribusi normal.

3) Uji Homogenitas dan Uji-t

Setelah memastikan data terdistribusi normal, uji homogenitas dilakukan dengan SPSS untuk memeriksa keseragaman varians antara kelas eksperimen dan kontrol. Data dianggap homogen jika nilai signifikansi > 0,05. Selanjutnya, uji-t digunakan untuk menilai efektivitas multimedia interaktif dalam meningkatkan

hasil belajar. Analisis ini juga dilakukan dengan SPSS. Jika nilai signifikansi (p) > 0,05, tidak ada perbedaan signifikan antara hasil belajar kedua kelompok; jika < 0,05, terdapat perbedaan signifikan. Hasil ini mengevaluasi efektivitas multimedia interaktif.

Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Post Test	Kontrol	35	66.1429	11.63702	1.96701
	Eksperimen	36	86.3889	9.45751	1.57625

Dari data tabel tersebut, didapati bahwa nilai signifikansi (sig.) sebesar 0,063 atau lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang homogen. Keputusan ini diambil dengan mengasumsikan bahwa varian sama antara kedua kelompok.

Hasil Perhitungan Uji-t

Independent Samples Test									
		Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Interval of the Difference
Post Test	Equal variances assumed	3.575	0.063	-8.056	69	0.000	-20.24603	2.51330	-25.29994 -15.23213
	Equal variances not assumed			-8.032	65.483	0.000	-20.24603	2.52068	-25.27946 -15.21261

Dari tabel tersebut, didapati bahwa nilai Signifikansi (Sig.) (2-tailed) adalah 0,00 atau kurang dari 0,05. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil yang diperoleh dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Ini menunjukkan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran memiliki dampak yang positif, karena terdapat perbedaan yang mencolok dalam nilai antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan multimedia interaktif berbasis Android untuk pembelajaran materi narrative text dalam bahasa Inggris, menggunakan Corel Draw dan Construct. Multimedia ini dinyatakan layak setelah melalui uji kelayakan dan keefektifan. Berikut ini pembahasan dari hasil uji dari data-data yang diperoleh peneliti:

1. Validasi ahli materi memperoleh skor 89,2% (kategori sangat baik). Multimedia ini dianggap cocok untuk pembelajaran setelah peningkatan berdasarkan saran ahli materi.

2. Validasi ahli media memperoleh skor 95% (kategori sangat baik). Peningkatan dilakukan berdasarkan masukan ahli media.
3. Validasi bahan penyerta memperoleh skor 95% (kategori sangat baik). Bahan penyerta dianggap membantu pemahaman materi, dengan perbaikan berdasarkan saran ahli desain pembelajaran.
4. Validasi ahli desain pembelajaran memperoleh skor 94% (kategori sangat baik). Modul ajar ditingkatkan berdasarkan masukan ahli desain pembelajaran.
5. Data Uji Pengguna:
 - Uji individu: 97,9%
 - Uji coba kelompok kecil: 98,9%
 - Uji coba kelompok besar: 95,7%
 Semua dalam kategori sangat baik.
6. Uji-t
 Nilai signifikansi ($p < 0,005$) menunjukkan perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kontrol, menandakan multimedia interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar.
 Berdasarkan analisis dan evaluasi yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif yang telah dibuat untuk materi teks naratif telah berhasil mencapai tujuan yang telah dirumuskan pada Bab 1. Dengan demikian, ditemukan bahwa multimedia tersebut merupakan alat pembelajaran yang efektif dan pantas untuk digunakan dalam proses pembelajaran, serta telah terbukti mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini mengembangkan multimedia interaktif berbasis Android untuk pembelajaran Narrative Text di kelas X SMAN 2 Pare menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate)

1. Kajian Teoritik
 Menurut AECT 2008, multimedia interaktif dalam teknologi pendidikan mencakup penciptaan, penggunaan, dan pengelolaan, yang mendukung guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Validitas multimedia diuji oleh ahli dan melalui uji coba individu, kelompok kecil, dan kelompok besar. Evaluasi sumatif menggunakan pretest dan posttest menunjukkan bahwa multimedia ini efektif dalam meningkatkan pembelajaran.
2. Kajian Empiris
 - a) Analisis
 Wawancara dengan siswa dan guru menunjukkan kebutuhan akan media pembelajaran fleksibel dan efisien.
 - b) Desain

Penyusunan modul, perencanaan isi, dan storyboard untuk multimedia.

- c) Pengembangan
 Multimedia dibuat menggunakan Corel Draw dan Construct, dengan materi pendukung sebagai panduan.
- d) Uji Validitas
 Ahli menilai validitas multimedia dengan skor ahli materi 89,2%, ahli media 95%, bahan pendukung 95%, dan ahli desain 94%.
- e) Implementasi
 Kelas kontrol menggunakan metode konvensional, sementara kelas eksperimen menggunakan multimedia interaktif.
- f) Uji Pengguna
 Hasil uji individu (97,9%), kelompok kecil (98,9%), dan kelompok besar (95,7%) menunjukkan multimedia layak digunakan.
- g) Uji Keefektifan
 Analisis data pretest dan posttest dengan uji-t menunjukkan nilai signifikansi $< 0,005$, menandakan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Rata-rata skor posttest kelompok eksperimen (86,38) lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (66,14).
 Kesimpulannya, multimedia interaktif efektif meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi Narrative Text.

Saran

1. Saran Implementasi
 - a. Multimedia interaktif ini efektif untuk pembelajaran narrative text di kelas X SMAN 2 Pare. Guru disarankan mengadopsi panduan implementasinya.
 - b. Guru dan siswa harus mempelajari materi pendukung untuk memahami penggunaan dan pemeliharaan multimedia.
 - c. Siswa disarankan menyelesaikan seluruh materi sebelum latihan soal untuk pemahaman yang sistematis.
2. Saran Penyebaran
 Multimedia ini dirancang untuk SMAN 2 Pare tetapi dapat digunakan di institusi lain dengan penyesuaian terhadap kebutuhan lokal.
3. Saran Pengembangan Selanjutnya
 Pengembang sebaiknya memperluas jangkauan materi dengan referensi terbaru untuk memenuhi standar kualitas yang lebih baik sesuai prinsip pengembangan media.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Ed. 4). Jakarta: Rineka Cipta. 413 hlm. ISBN: 978-979-518-998-5.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Ed. 6). Jakarta: Rineka

- Cipta. 516 hlm.
- Arikunto, S. (2013). Manajemen Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta. 506 hlm.
- Arikunto, S. (2014). Metodologi Penelitian Tindakan Sekolah. Jakarta: Raja Grafindo. 244 hlm. ISBN: 978-979-769-773-0.
- BSNP. (2006). Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan. 25 hlm.
- Harmer, J. (2007). How To Teach English. London: Pearson Education. 287 pp.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. Surabaya: PT. Bintang Surabaya. 633 hlm.
- Linder, K. E. (2017). Fundamentals of Hybrid Teaching and Learning. *Journal of Teaching and Learning*, 17(149), 11–18. DOI: <https://doi.org/10.1002/tl.20222>
- Peraturan Perundang - Undangan. (2020). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 88 Tahun 2014 tentang Perubahan Perguruan Tinggi Negeri Menjadi Perguruan Tinggi Negeri Badan Hukum. In Peraturan Perundang - Undangan (pp. 1–6). Jakarta: Permendikbud.
- Ratminingsih, M. N. (2021). Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak - Anak Abad Ke - 21. Jakarta: Raja Grafindo. 350 p. ISBN: 978-623-231-641-6.
- Rohani, R. (2019). Media Pembelajaran [Thesis]. Sumatera Utara: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. 94 hlm.
- Silalahi, M., Abdurrohman, A., Romy, E., & Candra, V. (2022). The Involvement Locus of Control, Servant Leadership, and Innovative Work Behavior to Improve Teacher Performance. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 12(2), 751–763.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta Press. 334 hlm.
- Widyastuti, A., Panggabean, S., Salamun, Kristianto, S., Rahmat, T., Purba, S., Khalik, M. F., Sari, M., Ritonga, M., Simarmata, J., Haruna, N. H., Recard, M., Meirista, E., & Chamidah, D. (2022). Media dan Multimedia Pembelajaran. Jakarta: Yayasan Kita Menulis. 200 hlm. ISBN: 978-623-342-585-8