

# **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI TEKS NEGOSIASI MATAPELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS X DI SMKN 1 JOMBANG**

**Frans Nimajuba Shohib**

Program Studi S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[frans.17010024086@mhs.unesa.ac.id](mailto:frans.17010024086@mhs.unesa.ac.id)

**Fajar Arianto**

Program Studi S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[fajararianto@unesa.ac.id](mailto:fajararianto@unesa.ac.id)

## **Abstrak**

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam melakukan proses pembelajaran. Dikatakan demikian karena media pengajaran sangat membantu dalam memberikan pengajaran yang maksimal, efisien dan efektif. Faktanya, terdapat guru dan siswa belum bisa menggunakan media pembelajaran secara maksimal yang berdampak pada nilai ketuntasan siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui uji kelayakan dan keefektifan multimedia interaktif pada materi teks negosiasi mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMK Negeri 1 Jombang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (Research and Development) yang menghasilkan produk multimedia interaktif. Untuk pengumpulan data, penelitian ini menggunakan wawancara, angket (kuisioner), dan tes. Data yang diperoleh dari aspek hasil uji coba ahli media mendapat 76,7% dan 78,33%, uji coba individu mendapat 82,5%, kelompok kecil mendapat 86,94%, dan kelompok besar mendapat 86,48%, menurut Riduwan (2012:41), seluruh persentase diatas dalam kategori Sangat Baik. Hasil penelitian Multimedia interaktif pada pre-test dan post-test siswa, menunjukkan hasil t yang diperoleh = 2,61 dan db = 70, jadi jika hasil tersebut di konsultasikan dengan t table statistik, nilai t kritik pada  $ts_{0,05} = 1,66$ . Maka jika di bandingkan adalah  $2,61 > 1,66$ . Artinya penelitian ini menunjukkan peningkatan yang significant. Berdasarkan hasil diatas menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif efektif dapat membantu meningkatkan nilai akademik siswa pada materi teks negosiasi mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMK Negeri 1 Jombang.

**Kata Kunci:** Media, Multimedia interaktif, Teks negoisasi.

## **Abstract**

Learning media is an important component in carrying out the learning process. It is said that because teaching media is very helpful in providing maximum, efficient, and effective teaching. In fact, there are teachers and students who have not been able to use learning media optimally, which has an impact on students' completion scores. The aim of this research is to determine the feasibility and effectiveness of interactive multimedia on negotiation text material for class X Indonesian language at SMK Negeri 1 Jombang. This research uses research and development methods that produce interactive multimedia. For data collection, this research used interviews, questionnaires, and tests. Data obtained from the media expert trial results aspect got 76.7% and 78.33%, individual trials got 82.5%, small groups got 86.94%, and large groups got 86.48%, according to Riduwan (2012:41), all of the above percentages are Very Good category. The results of the interactive multimedia research on the students' pre-test and post-test showed that the results obtained were  $t = 2.61$  and  $db = 70$ , so if these results are consulted with the statistical t table, the critical t value is  $ts_{0.05} = 1.66$ . So, if you compare it, it is  $2.61 > 1.66$ . This means that this research shows a significant increase. Based on the results above, it shows that the use of interactive multimedia effectively can help improve students' academic scores in negotiation text material for class X Indonesian language at SMK Negeri 1 Jombang.

**Keywords:** Media, interactive multimedia, negotiation text.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa di Indonesia, khususnya pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia tidak lepas dari pengaruh pembelajaran bahasa yang berlangsung di dunia luar. Berbagai metode dan pendekatan pembelajaran bahasa yang berkembang di dunia luar diadopsi ke dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Secara garis besar terdapat dua pola materi pembelajaran bahasa di dunia yang ikut mewarnai materi pembelajaran bahasa di Indonesia, yaitu pembelajaran dengan fokus utamanya pada bentuk (form) bahasa dan pembelajaran dengan fokus utama pada fungsi (function) bahasa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Negeri 1 Jombang pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada kelas X terdapat proses pembelajaran yang diantaranya menggunakan Lembar kerja Siswa (LKS), ceramah, dan diskusi kelompok meninjau dari karakteristik materi. Namun dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi tentang teks negosiasi, siswa belum mampu mencapai nilai ketuntasan dengan metode dan media yang biasa digunakan. Tidak sesuai dengan kondisi ideal yang diharapkan pada siswa, agar bisa memahami materi tentang teks negosiasi. Karena materi teks negosiasi merupakan teks yang memiliki struktur berupa orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda. Media yang diperlukan yaitu dalam bentuk tutorial karena teks negosiasi diperlukan bimbingan dari tahap per tahap untuk menjadi teks negosiasi yang benar. Sehingga tutorial berperan sebagai pengganti sistem tutor yang dilakukan oleh guru. Pembelajarannya dilakukan dengan menggunakan teks atau grafis yang ditampilkan melalui komputer sehingga siswa dapat mengulang-ulang materi teks negosiasi.

Penjelasan yang telah dipaparkan di atas diperkuat dengan wawancara pengembang dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMK Negeri 1 Jombang bahwa pada hasil wawancara terdapat masalah pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kompetensi dasar memahami teks negosiasi. Tujuan pembelajaran dalam kompetensi dasar ini yaitu siswa diharapkan mampu mengidentifikasi isi teks negosiasi dengan urutan dan logis, menjelaskan struktur teks negosiasi dan mampu mengidentifikasi penggunaan bahasa dalam teks negosiasi. Dengan proses belajar menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa), dan ceramah. Namun usaha yang dilakukan guru belum mampu membuat seluruh siswa mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Yang dibuktikan dengan data nilai siswa yang rata-rata siswa memperoleh nilai 60-70, nilai ini dibawah dari

standar nilai ketuntasan minimum (KKM) mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu 76.

Berdasarkan permasalahan yang disebutkan bahwa SMK Negeri 1 Jombang membutuhkan media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar mengajar serta dapat dijadikan sumber belajar alternatif untuk belajar secara mandiri oleh peserta didik. Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam melakukan proses pembelajaran. Adanya media pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk mengurangi penyampaian materi yang bersifat verbalistik. Media pembelajaran sebagai alat penunjang proses belajar peserta didik. Berupa alat yang secara fisik dipergunakan dalam proses penyampaian pembelajaran merupakan definisi media pembelajaran (Gagne & Reiser, 1983:49). Sarana untuk menyampaikan sumber belajar guna merangsang pikiran, perhatian, dan minat belajar seseorang untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran adalah definisi media pembelajaran (Kristanto, 2016:6). Alat pendukung pembelajaran yang bervariasi dan dimanfaatkan dalam proses belajar merupakan suatu cara agar siswa ikut terlibat dalam aktivitas belajar seta meningkatkan perhatian (Shin, 2006:3).

Multimedia merupakan alat yang menggabungkan lebih dari satu unsur media dan mampu menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif (Robin & Linda, 2001). Terdapat banyak jenis media pembelajaran diantaranya slide dan rekaman suara, media yang dipamerkan (displayed media), pembelajaran berbasis komputer, video dan film, OHP, presentasi multi gambar (Kemp & Dayton, 2013:3).

Beberapa bentuk komunikasi yang terjadi dalam belajar interaktif, yaitu berlangsung antara pendidik dengan siswa yang berlangsung satu arah, dan terjadi antara pendidik, siswa dengan materi pembelajaran disampaikan memberikan tanggapan (respon) terhadap materi disebut banyak arah (Munir, 2009:88). Guru mengajar tidak hanya menyampaikan pengetahuan, namun diartikan sebagai proses membentuk dan membangun lingkungan siswa untuk merangsang minat belajarnya merupakan prinsip interaktif. Media lembar kerja siswa (worksheet) yang selama ini digunakan sebagai media pembelajaran tidak mampu mempresentasikan pemaparan materi dengan menarik, dan sulit memberikan umpan balik terhadap siswa. sehingga cenderung menimbulkan pembelajaran yang membosankan.

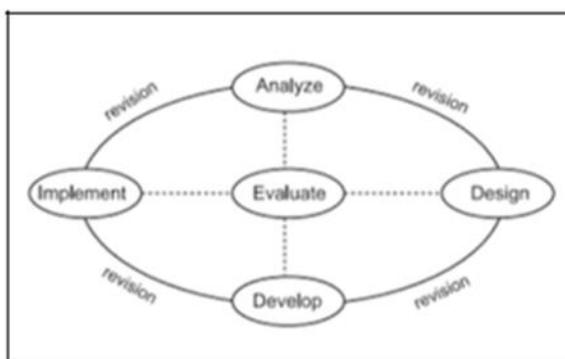
Berdasar dari uraian identifikasi masalah di SMK Negeri 1 Jombang, pengembang memilih multimedia interaktif sebagai pemecahan masalah yang ada. Salah satu kelebihan dari multimedia interaktif adalah menarik dan interaktif, karena itu multimedia interaktif ini cocok untuk menjadi suatu media pembelajaran yang baru dalam menunjang proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Sehingga materi mudah dipahami, dan meningkatkan konsentrasi siswa melalui media pembelajaran. Multimedia interaktif merupakan media yang tepat yang selanjutnya diaplikasikan melalui penelitian pengembangan yang berjudul pengembangan Multimedia Iinteraktif Materi Teks Negosiasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMK Negeri 1 Jombang.

## METODE PENELITIAN

Pengembangan Metode penelitian pengembangan disebut juga Research and Development, yaitu metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menghasilkan produk berupa multimedia interaktif.

Dalam proses pengembangan produk peneliti perlu adanya acuan untuk menghasilkan produk yang maksimal dan sesuai kebutuhan. Dalam hal ini model pengembangan yang digunakan peneliti adalah model ADDIE yang akan menjadi dasar pengembangan multimedia tutorial kelas X mata pelajaran Bahasa Indonesia SMKN 1 Jombang.

Berikut gambaran tahap-tahap dalam pengembangan menggunakan model pengembangan R&D (Research and Development) :

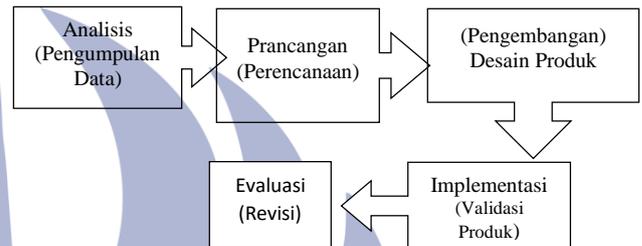


Gambar 9. Model Pengembangan ADDIE (Branch, 2009)

### Bagan 1. Model Pengembangan R&D

Keunggulan dari model ADDIE adalah memiliki sifat yang generic (umum) dan mudah dipelajari oleh para pendidik. Pengembang memilih dan menggunakan model ADDIE karena pemilihan model ini didasari atas desain pembelajaran yang dikembangkan secara sistematis dan teoritis. Model

ADDIE terdiri dari lima tahapan yang mudah dipelajari dan diimplementasikan dalam pengembangan suatu produk pembelajaran. Setiap tahap dari model ADDIE memungkinkan adanya perbaikan di setiap evaluasi terhadap pengembangannya, sehingga dapat meminimalisir kesalahan produk pada tahap akhir. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu; tahap analyze (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi).



Bagan 2. Tahap Model Pengembangan R&D yang disesuaikan

## SUBJEK UJI COBA

Subjek uji coba ini terdiri dari ahli dibidang materi dan ahli di bidang media dalam hal ini multimedia interaktif. Berikut ini subjek uji coba, antara lain;

### a. Uji Ahli Materi

Ahli materi adalah orang yang berkompeten dan menguasai materi yang sedang dibahas dalam produk pengembangan. Uji coba kepada ahli materi dilakukan untuk mendapatkan masukan atau penilaian terhadap materi yang menjadi pembahasan dalam produk. Dalam hal ini yaitu materi Teks Negosiasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Ahli materi tersebut yakni, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMK Negeri 1 Jombang.

### b. Uji Ahli Media

Ahli media adalah orang yang berkompeten dan menguasai ilmu desain dan juga teknis dalam pembuatan multimedia interaktif yang baik. Uji coba kepada ahli media dilakukan agar mendapat saran atau penilaian terhadap media untuk mengetahui kelayakan media. Ahli media akan yakni dosen dari jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

## TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik Proses mencari dan menyusun data yang diperoleh dari serangkaian kegiatan pencarian data penelitian secara sistematis dan dibuat kesimpulan

agar mudah dipahami dan dipelajari. Pengertian analisis data menurut Sugiyono (2018:244)

### 1. Analisis Data Wawancara dan Angket

Proses pengambilan data menggunakan angket, pengembang menggunakan tolak ukur penilaian dengan skala Guttman. Skala pengukuran tipe Guttman akan didapatkan jawaban yang tegas yaitu ; “ya-tidak”, “benar-salah”, atau yang memiliki arti penolakan dan persetujuan (Sugiyono,2017). Untuk menghitung data dari angket ahli materi dan ahli media beserta angket siswa maka rumus yang digunakan yaitu:

$$P = \frac{F}{N_{xn}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Presentase

f = Frekuensi yang sedang dicari presentasiya

N = Jumlah responden

N = Jumlah butir instrument

untuk mengetahui hasil uji kelayakan oleh ahli materi serta ahli media. Setelah hasil perhitungan diperoleh maka hasil selanjutnya dikategorikan sesuai dengan kriteria penilaian dan keterangan yang tertulis. Untuk Mengetahui hasil presentase dapat dilihat pada kriteria penilaian yang telah ditentukan sebelumnya menurut Arikunto (2010:244). Berikut kriteria yang telah ditentukan :

Skor	Kriteria	Keterangan
81 – 100 %	Sangat Baik	Tidak Revisi
61 - 80 %	Baik	Tidak Revisi
41 – 60 %	Cukup	Tidak Revisi
21 – 40 %	Kurang	Revisi
< 21 %	Sangat Kurang	Revisi

**Tabel 1. Kriteria Penilaian**  
(Arikunto, 2009)

### 2. Analisis Uji Tes

Teknik analisis data untuk mengukur keefektifan media pembelajaran, sebagai berikut:

#### a. Uji Homogenitas

Dilakukan untuk pengujian kesamaan beberapa sampel yang diambil dari populasi yang sama. Berikut ini rumus Uji homogenitas yaitu:

$$F = \frac{\text{Variasi terbesar}}{\text{Variasi tersecel}}$$

Apabila F tabel lebih kecil daripada F hitung dengan taraf signifikan 5% jadi varian sampel sudah dapat disebut homogenya.

#### b. Uji Normalitas

Berfungsi untuk mengetahui data penelitian memiliki distribusi normal atau tidak. Berikut rumus uji normalitas yaitu:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

$\chi^2$  = Nilai Chi Kuadrat

fO = Frekuensi yang di observasi

fH = Frekuensi yang diharapkan

#### c. Uji T

Uji T ini merupakan validitas eksternal yang menunjukkan dimana sampel tersebut diambil. Melalui uji coba sasaran pretest dan posttest dilakukan ntuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif. Berikut ini rumus penggunaan untuk keefektifan media:

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\Sigma x^2 + \Sigma y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

Keterangan:

M = Nilai rata-rata hasil per kelompok

N = Jumlah deviasi setiap nilai  $x_2$  dan  $x_1$

y = Jumlah deviasi setiap nilai  $y_2$  dan  $y_1$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan dan dijabarkan tentang hasil pengembangan dan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti. Ketika melakukan penelitian pengembangan Multimedia Interaktif ini, maka peneliti memulai tahapan awal pada langkah-langkah yang sesuai dengan model pengembangan R&D oleh Sugiyono yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, sebagai berikut:

### 1. Potensi dan Masalah

Setelah Langkah pertama yaitu pengembang melakukan penelitian dan pengumpulan data informasi untuk melihat potensi masalah mendapatkan data dalam pengembangan multimedia interaktif mata pelajaran Bahasa Indonesia pokok materi teks negosiasi. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMKN 1 Jombang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi

teks negosiasi pada kelas X diperoleh informasi bahwa:

- 1) 50% dari jumlah siswa sebanyak 36 siswa belum mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) keseluruhan yaitu 76
- 2) Siswa mengalami kesulitan memahami materi.

Sebagai potensi yang dapat dikembangkan di SMKN 1 Jombang yaitu:

- a) Siswa SMKN 1 Jombang sangat senang dan antusias dengan perkembangan teknologi dan informasi, sehingga akan mempermudah penerapan media yang akan dikembangkan di sekolah tersebut.
- b) Sarana dan prasarana penunjang yang disediakan oleh sekolah dapat membantu guru mendukung proses pembelajaran yang maksimal.

Oleh karena itu, dibutuhkan media yang dapat menunjang proses pembelajaran pada pokok materi teks negosiasi. Media yang digunakan adalah media yang dapat bersifat visual dan audio sehingga dapat mengembangkan proses berfikir siswa.

## 2. Pengumpulan Data

Bahan untuk perencanaan produk Multimedia interaktif dilakukan setelah pengumpulan informasi dari observasi sebelumnya. Adapun informasi tersebut berupa silabus kelas X mata pelajaran Bahasa Indonesia, RPP, buku teks, serta wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia mengenai materi teks negosiasi yang nantinya akan dimuat dalam produk Multimedia interaktif.

## 3. Desain Produk

Pengumpulan data yang mendukung dari hasil observasi dilakukan sebelum mendesain produk. Kemudian dilakukan desain produk untuk merancang desain Multimedia interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran mengacu pada tujuan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pengembang melakukan konsultasi kepada ahli materi dan ahli media dengan tujuan mendapatkan media yang sesuai untuk dikembangkan.

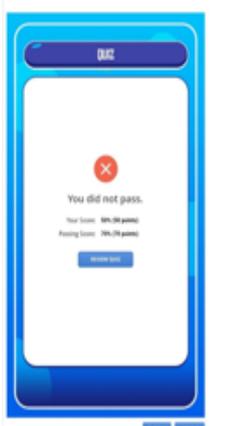
Dalam pembuatan produk media ini pengembang mengumpulkan data tentang materi yang akan dimuat di dalamnya. Pengembang juga membuat gambaran atau rancangan desain layout untuk media yang disesuaikan dengan materi. Berikut

Storyboard media yang akan diproduksi sebagai berikut:

Table 7. Storyboard Media

NO	VISUAL	KETERANGAN
1		PEMBUKA  <u>TRANSITION:</u> zoom in
2		<u>VISUAL:</u> Judul Media dan Menu <u>TRANSITION:</u> FADE IN  Music BG
3		<u>VISUAL:</u> Materi tentang tentang teks negosiasi <u>TRANSITION:</u> FADE IN  Music BG

NIP : 196909302008012012  
 Jabatan : Guru  
 Lembaga : SMKN 1 JOMBANG

6		<p><u>VISUAL :</u> Petunjuk Penggunaan Media</p> <p><u>TRANSITION :</u></p> <p>FADE IN</p> <p>Music BG</p>
7		<p><u>VISUAL :</u> SOAL DAN EVALUASI</p> <p><u>TRANSITION :</u></p> <p>FADE</p>
8		<p><u>VISUAL :</u> SOAL DAN EVALUASI</p> <p><u>TRANSITION :</u></p> <p>FADE IN</p> <p>Music BG</p>

No	Pertanyaan	Nilai				Sekor
		1	2	3	4	
1.	Apakah tujuan pembelajaran yang disampaikan sesuai dengan isi materi?			1		3
2.	Apakah soal evaluasi sudah jelas dan sesuai tujuan pembelajaran?		1			2
3.	Apakah quiz sesuai sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran?			1		3
4.	Apakah permainan teka teki silang sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran?			1		3
5.	Apakah gambar dan bagan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran?			1		3
6.	Apakah materi yang disampaikan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran?				1	4
7.	Apakah contoh teks negosiasi sudah sesuai dengan struktur negosiasi?			1		3
8.	Apakah contoh dalam media sudah sesuai dengan struktur negosiasi?			1		3
9.	Apakah ilustrasi cerita negosiasi sudah sesuai dengan struktur negosiasi?			1		3
10.	Apakah sasaran mudah menjawab soal pada evaluasi?				1	4
11.	Apakah soal evaluasi sudah sesuai dengan isi materi?				1	4
12.	Apakah soal evaluasi efektif dalam menilai keberhasilan?				1	4
13.	Apakah contoh teks negosiasi sudah sesuai dalam penggunaan bahasanya?			1		3
14.	Apakah penggunaan Bahasa dalam ilustrasi sudah sesuai?			1		3
15.	Apakah ilustrasi negosiasi sudah sesuai dalam penggunaan bahasanya?		1			2
Total						45

Berdasarkan data kuantitatif diatas hasil rewiw uji coba ahli materi , dapat diketahui rata-rata dari keseluruhan aspek adalah:

$$\begin{aligned}
 P5A &= \frac{\text{Jumlah jawaban yang dipilih setiap aspek}}{\text{Jumlah jawaban ideal setiap aspek}} \times 100\% \\
 &= \frac{3+2+3+3+3+4+3+3+3+3+4+4+4+4+3+3+2}{15 \times 4} \times 100\% \\
 &= \frac{46}{60} \times 100\% \\
 &= 76,7\%
 \end{aligned}$$

Memilih Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari semua aspek hasil uji Ahli Materi mendapat persentase nilai sebanyak 76,7%. Menurut Riduwan (2012:41), persentase tersebut termasuk dalam kategori Baik.

#### 4. Validasi Produk

Validasi desain adalah proses menilai kelayakan sebuah rancangan desain produk dan mengetahui kekurangan dan kelebihan dari media yang dikembangkan. Validasi desain dilakukan menggunakan instrumen wawancara kepada ahli materi dan ahli media dengan cara wawancara terstruktur. Adapun penjelasan validasi desain dari tiap-tiap ahli sebagai berikut:

##### 1) Validasi Ahli Materi

###### a. Validasi Ahli Materi

Nama : Nur Wahyuningsih,  
 M.Pd

##### 2) Validasi Ahli Media

Nama : Citra Fitri Kholidya,  
 S.Pd

NIP : 198805162015042002

Jabatan : Dosen

Teknologi Pendidikan

Lembaga : FIP – UNESA

No	Indikator	Nilai				Sekor
		1	2	3	4	
1	Apakah bentuk tulisan pada judul media menarik?			1		3
2	Apakah warna yang digunakan pada judul media menarik?				1	4
3	Apakah ukuran tulisan pada media sudah sesuai?			1		3
4	Apakah music latar yang digunakan pada media menarik?			1		3
5	Apakah music latar yang digunakan sudah jelas?			1		3
6	Apakah bentuk tombol navigasi mudah dalam pengoperasiannya?				1	4
7	Apakah gambar yang ditampilkan dalam media menarik?		1			2
8	Apakah kontras huruf dengan latar pada media sudah sesuai ?			1		3
9	Apakah tampilan desain cover pada media sesuai dengan karakteristik siswa?			1		3
10	Apakah warna yang digunakan pada gambar media menarik?				1	4
11	Apakah tata layout pada tampilan dan materi sudah rapi?			1		3
12	Apakah navigasi pada media sudah jelas?		1			2
13	Apakah huruf besar yang digunakan menarik?			1		3
14	Apakah gaya tulisan yang dipilih pada media sudah sesuai?			1		3
15	Apakah konsistensi tampilan pada media CAI sudah sesuai?				4	4
Total						47

Berdasarkan data kuantitatif diatas hasil review uji coba Ahli Media , dapat diketahui rata-rata dari keseluruhan aspek adalah:

$$PSA = \frac{\text{Jumlah jawaban yang dipilih setiap aspek}}{\text{Jumlah jawaban ideal setiap aspek}} \times 100\%$$

$$= \frac{3 + 4 + 3 + 3 + 3 + 4 + 2 + 3 + 3 + 3 + 4 + 3 + 4 + 3 + 3 + 2}{15 \times 4} \times 100\%$$

$$= \frac{47}{60} \times 100\%$$

$$= 78,33\%$$

Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari semua aspek hasil uji Ahli Media mendapat persentase nilai sebanyak 78,33%. Menurut Riduwan (2012:41), persentase tersebut termasuk dalam kategori Baik.

## 5. Uji coba Produk

### 1) Uji coba individu

Setelah melakukan validasi desain dan revisi desain dengan ahli materi dan ahli media, selanjutnya yaitu melakukan uji coba perorangan (individu). Uji coba perorangan (individu) dilakukan kepada 3 orang siswa yaitu, satu siswa tergolong pandai, satu siswa tergolong cukup pandai dan satu siswa tergolong kurang pandai. Berikut ini prosedur dalam pelaksanaan uji coba perorangan (individu):

a. Mengatur segala urusan dan perlengkapan

b. Memilih dan menyiapkan responden

$$PSA = \frac{\text{Jumlah jawaban yang dipilih setiap aspek}}{\text{Jumlah jawaban ideal setiap aspek}} \times 100\%$$

$$= \frac{29 + 31 + 30 + 31 + 30 + 33 + 33 + 31 + 34 + 31}{4 \times 10 \times 9} \times 100\%$$

$$= 86,94\%$$

c. Memberikan pengantar kepada responden

d. Melakukan uji coba produk kepada responden

e. Pembagian angket dan pengumpulan data

f. Penutup

Berdasarkan data kuantitatif diatas hasil uji coba perorangan (individu), dapat diketahui rata-rata dari keseluruhan aspek adalah:

$$PSA = \frac{\text{Jumlah jawaban yang dipilih setiap aspek}}{\text{Jumlah jawaban ideal setiap aspek}} \times 100\%$$

$$= \frac{12 + 10 + 10 + 9 + 9 + 10 + 10 + 9}{4 \times 10 \times 3} \times 100\%$$

$$= \frac{99}{120} \times 100\%$$

$$= 82,5\%$$

Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari semua aspek hasil uji coba perorangan mendapat persentase nilai sebanyak 82,5%. Menurut Riduwan (2012:41), persentase tersebut termasuk dalam kategori Sangat Baik.

### 2) Uji coba kelompok kecil

Setelah melakukan uji coba perorangan (individu), selanjutnya yaitu melakukan uji coba kelompok kecil. Subjek uji coba kelompok kecil sebanyak 9 orang siswa. Uji coba dilakukan dengan memilih 3 siswa berkemampuan baik dengan kriteria siswa yang pintar dan aktif saat proses pembelajaran di dalam kelas, 3 siswa berkemampuan sedang dengan kriteria siswa yang aktif saat proses pembelajaran di dalam kelas dan 3 siswa berkemampuan kurang dengan kriteria siswa yang tidak pintar dan tidak aktif saat proses pembelajaran di dalam kelas. Berikut ini prosedur dalam pelaksanaan uji coba kelompok kecil:

a. Mengatur segala urusan dan perlengkapan

b. Memilih dan menyiapkan responden

c. Memberikan pengantar kepada responden

d. Melakukan uji coba produk kepada responden

e. Pembagian angket dan pengumpulan data

f. Penutup

Berdasarkan data kuantitatif diatas hasil uji coba kelompok kecil, dapat diketahui rata-rata dari keseluruhan aspek adalah:

$$\text{PSA} = \frac{\text{Jumlah jawaban yang dipilih setiap aspek}}{\text{Jumlah jawaban ideal setiap aspek}} \times 100\%$$
$$= \frac{29 + 31 + 30 + 31 + 30 + 33 + 33 + 31 + 34 + 31}{4 \times 10 \times 9} \times 100\%$$
$$= 86,94\%$$

Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari semua aspek hasil uji coba kelompok kecil mendapat persentase nilai sebanyak 86,94%. Menurut Riduwan (2012:41), persentase tersebut termasuk dalam kategori Sangat Baik/Sangat Kuat dan Media layak digunakan.

### 3) Uji coba kelompok besar (lapangan)

Uji coba kelompok besar (lapangan) adalah uji coba terakhir yang ditujukan pada pengguna media. Pengguna media ini adalah siswa kelas X di SMK Negeri 1 Jombang. Keseluruhan siswa berjumlah 27 siswa untuk mengisi angket setelah menggunakan multimedia interaktif. Berikut ini prosedur dalam pelaksanaan uji coba kelompok besar (lapangan) :

- Mengatur segala urusan dan perlengkapan
- Memilih dan menyiapkan responden
- Memberikan pengantar kepada responden
- Melakukan uji coba produk kepada responden
- Pembagian angket dan pengumpulan data
- Penutup

Berdasarkan data kuantitatif diatas hasil uji coba kelompok besar, dapat diketahui rata-rata dari keseluruhan aspek adalah:

$$\text{PSA} = \frac{\text{Jumlah jawaban yang dipilih setiap aspek}}{\text{Jumlah jawaban ideal setiap aspek}} \times 100\%$$
$$= \frac{478 + 101 + 101 + 456}{4 \times 10 \times 27} \times 100\%$$
$$= 86,48\%$$

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa dari semua aspek hasil uji coba kelompok besar (lapangan) mendapat persentase nilai sebanyak 86,48%. Menurut Riduwan (2012:41), persentase tersebut

termasuk dalam kategori Sangat Baik/Sangat Kuat dan Media layak digunakan.

### 4) Uji coba pemakaian

Pada tahap uji coba pemakaian bertujuan untuk mengetahui efektifitas hasil belajar siswa serta peran penggunaan multimedia interaktif materi teks negosiasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam proses belajar mengajar di kelas. Dan melalui tahap uji coba inilah yang menjadi tolak ukur terakhir apakah media tersebut efektif dan layak digunakan oleh siswa. Maka dilakukanlah pengujian dengan cara pemberian penilaian melalui pre-test dan post-test. Pemberian penilaian ini dimaksudkan untuk mengukur tingkat perbandingan hasil belajar siswa secara signifikan sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media. Pre-test dan post-test dilakukan kepada seluruh siswa kelas X di SMK Negeri 1 Jombang yang berjumlah 36 orang siswa. Akan tetapi sebelum dilakukan pre test dan post test maka dilakukan uji validitas dan reabilitas soal terlebih dahulu

#### 1) Uji Validitas

Uji validitas soal pilihan ganda ini dilakukan pada 36 orang siswa kelas X SMKN 1 Jombang. Berikut disajikan hasil uji validitas pada soal pilihan ganda. Berdasarkan tabel validitas (tabel terlampir), didapatkan 10 soal yang valid dari 20 soal. Soal dinyatakan valid apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , dimana nilai dari  $r_{tabel}$  adalah 0,329 pada  $N = 36$  dengan signifikan 5%. Dari perhitungan hasil diatas berikut ini daftar soal yang valid dan tidak valid.

#### 2) Uji reliabilitas

Setelah didapatkan soal yang valid, kemudian soal tersebut dihitung reliabilitasnya. Berikut ini perhitungan reliabilitas soal pilihan ganda.

Dari tabel reliabel didapat  $r_{hitung} = 0,96$  yang kemudian dikonsultasikan dengan  $r_{tabel}$  dengan signifikan 5%  $N=34$  adalah 0,329. Didapatkan  $r_{hitung} > r_{tabel}$  atau  $r_{hitung} = 0,85 > r_{tabel} = 0,329$ ; maka dapat disimpulkan soal pilihan ganda memiliki tingkat reliabilitas. Untuk perhitungan reliabilitas dengan rumus  $r_{11}$  dapat dilihat pada halaman lampiran. Berdasarkan data yang didapatkan dari kegiatan pre-test dan post-test selanjutnya adalah melakukan perhitungan data sebagai bahan analisis.

Hasil  $t$  yang diperoleh = 0,32 dan  $db = 70$ , jadi jika hasil tersebut di konsultasikan dengan  $t$  table statistic, nilai  $t$  kritik pada  $ts_{0,05} = 1,66$ . Maka jika di dibandingkan adalah  $0,32 < 1,66$ , sehingga hasil perhitungan tersebut membuktikan bahwa hasil belajar dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak mengalami perbedaan yang signifikan. Berdasarkan hasil analisis penelitian keseluruhan menunjukkan bahwa kondisi kedua kelas adalah sama.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan prosedur pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks negosiasi untuk siswa kelas X di SMN Negeri 1 Jombang dengan menggunakan model Research & Development (R&D) menurut Sugiyono (2010) yang telah dilakukan pengembang, maka dapat diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif yang dikembangkan merupakan media yang layak untuk digunakan, hal ini dapat dibuktikan berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil uji coba:

a. Ahli materi yang memberikan penilaian dengan persentase nilai sebanyak 76,7 % dan berada pada kategori baik.

b. Ahli media yang memberikan penilaian dengan persentase nilai sebanyak 78,33 % dan berada pada kategori baik

c. Perorangan yang memberikan penilaian dengan persentase nilai sebanyak 82,5 % dan berada pada kategori sangat baik

d. Kelompok kecil yang memberikan penilaian dengan persentase nilai sebanyak 86,94 % dan berada pada kategori sangat baik

e. Kelompok besar yang memberikan penilaian dengan persentase nilai sebanyak 86,48 % dan berada pada kategori sangat baik

2. Multimedia interaktif yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pre-test dan post-test siswa kelas X di SMKN Negeri 1 Jombang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks negosiasi. Berdasarkan hasil  $t$  yang diperoleh = 2,61 dan  $db = 70$ , jadi jika hasil tersebut di konsultasikan dengan  $t$  table statistik, nilai  $t$  kritik pada  $ts_{0,05} = 1,66$ . Maka jika di dibandingkan adalah  $2,61 > 1,66$  sehingga hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami perbedaan yang signifikan setelah kelas eksperimen diberi media pembelajaran pokok materi teks negosiasi.

## PENUTUP

### KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan pada bab 1 pada proposal penelitian dan juga penghitungan data hasil penelitian yang dilakukan yang juga telah disesuaikan dengan model pengembangan R&D oleh Sugiyono, pengembangan multimedia pada materi Teks negosiasi pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X di SMKN 1 Jombang telah layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Berikut kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian yang telah dilakukan:

1. Pengembangan multimedia interaktif pada materi Teks negosiasi pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X di SMKN 1 Jombang dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada materi Teks Cerita Fabel, sesuai dengan penghitungan data yang telah diuraikan pada pembahasan bab sebelumnya.

2. Pengembangan multimedia interaktif pada materi Teks negosiasi pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X di SMKN 1 Jombang dikatakan efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di SMKN 1 Jombang, yaitu dengan adanya perbedaan yang antara kelas yang menggunakan media interaktif dengan kelas dengan metode yang biasa guru pengampu mata pelajaran bahasa Indonesia terapkan dalam kelas seperti yang telah diuraikan pada pembahasan bab sebelumnya.

### SARAN

Supaya produk pengembangan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran yang terkait, diantaranya:

1. Saran Pemanfaatan Produk Saran pemanfaatan produk pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif adalah sebagai berikut:

a. Siswa diharapkan mengikuti dan membaca petunjuk yang ada dalam media pembelajaran dengan seksama sehingga ketika masuk dalam program tes benar-benar sudah siap.

b. Siswa diharapkan membaca buku-buku atau sumber belajar terkait yang lain, sehingga dapat menambah pengetahuan tentang materi yang dipelajari.

c. Siswa diharapkan mengerjakan semua perintah, latihan-latihan soal dan tes yang ada, serta

mendiskusikan setiap masalah yang belum mereka temukan jawabannya, sehingga peserta didik memiliki pengetahuan yang baik.

2. Saran Diseminasi Produk Produk pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia ini dapat disebarluaskan (digunakan) di semua kelas di sekolah yang bersangkutan, namun penyebaran produk pengembangan harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik dari siswa, sehingga penyebaran produk tidak sia-sia.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut:

a. Diperlukan adanya penelitian pengembangan yang lebih lanjut yang berhubungan dengan materi Teks negosiasi pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan media yang dikembangkan dapat berkonsultasi dan berdiskusi dengan para ahli untuk menambahkan materi lain. Sehingga dapat diperoleh produk media yang lebih bervariasi dan efektif bagi pembelajaran.

b. Diperlukan adanya penelitian pengembangan yang lebih lanjut yang berhubungan dengan media pembelajaran dari segi kualitas media yang dikembangkan. Sehingga dapat diperoleh produk media yang lebih bervariasi dan efektif bagi pembelajaran.ada.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang.
- Susilana dan Riyana. 2011. *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima
- Januszewski, Alan and Molenda, Michael. 2008. *Educational technology: A Definition with Commentary*. New York & London: Lawrence Erlbaum Associates
- Mustaji. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Seels, B., & Richey, C. R. 1994. *Teknologi pembelajaran Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Seri Pustaka Teknologi Pendidikan.
- Munir, 2013. *Multimedia: konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Komponen Isi RPP.
- Warokah, L. R. *Pengembangan Media Pembelajaran Menganalisis Dan Menulis Teks Eksposisi Analitis Berbasis Pendekatan Saintifik Dengan Aplikasi Macromedia Flash 8 Untuk Siswa Kelas X SMA*.
- Megasafitri, R., & Sukartiningsih, W. (2018). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Flash Dalam Pembelajaran Menulis Eksposisi Pada Siswa Kelas V*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(10).
- Maulidita, H., & Sukartiningsih, W. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(5).
- Depdiknas Nomor 33 Tahun 2008 tentang Kelayakan Media.
- Tegeh, M. I. Dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur & Djago Tarigan. 2011. *Pengajaran Analisis Kesalahan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Zabadi, Fairui, dan Sutejo. 2014. *Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan/Kemertian Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud Definisi Teknologi Pendidikan. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Mustaji. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya
- Tamimuddin H, M. (2007). *Mengenal Mobile Learning (M-Learning)*. [http://p4tkmatematika.com/web/stories/artikel/mlearn\\_tamim.pdf](http://p4tkmatematika.com/web/stories/artikel/mlearn_tamim.pdf). 6 Oktober 2020.
- Ozdamli, F., & Cavus, N. (2011). *Basic elements and characteristics of Mobile Learning*. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 28, 937-942.