

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS MATERI DESCRIPTIVE TEXT DI SMK NEGERI 1 JOMBANG

Regata Gustina

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

regata.18063@mhs.unesa.ac.id

Utari Dewi

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

utaridewi@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan dilakukannya penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa multimedia interaktif yang layak digunakan pada pembelajaran Bahasa Inggris materi Descriptive Text kelas X di SMK Negeri 1 Jombang. Jenis pengembangan penelitian yang digunakan adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*), pengumpulan data menggunakan angket yang diberikan pada guru Bahasa Inggris kelas X di SMK Negeri 1 Jombang sebagai ahli materi, Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan sebagai ahli media dan ahli desain pembelajaran, serta uji pengguna oleh peserta didik kelas X di SMK Negeri 1 Jombang. Analisis data menggunakan pengukuran skala Guttman, yang mana didapatkan jawaban “ya” “tidak”. Hasil perhitungan yang didapatkan melalui angket penilaian validasi ahli desain pembelajaran menunjukkan persentase nilai sebesar 90%, angket penilaian validasi ahli materi menunjukkan persentase nilai sebesar 100%, angket penilaian validasi ahli media menunjukkan nilai sebesar 95%, serta angket penilaian uji pengguna media menunjukkan nilai sebesar 98,61%. Berdasarkan hasil validasi tersebut maka dapat disimpulkan apabila pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi Descriptive Text layak digunakan pada pembelajaran di dalam kelas pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMK Negeri 1 Jombang.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, Bahasa Inggris, Descriptive Text

Abstract

The purpose of this research and development is to produce a product in the form of interactive multimedia that is suitable for use in Descriptive Text material in the class X English subject at the SMK Negeri 1 Jombang. The type of research development used is the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation), data collection using a questionnaire given to an English teacher in class X at the SMK Negeri 1 Jombang as a material expert, Lecturer in the Department of Curriculum and Educational Technology as media experts and learning design experts, as well as user testing by class X students at the SMK Negeri 1 Jombang. Data analysis used the Guttman scale measurement, in which the answers were "yes" "no". The calculation results obtained through the learning design expert validation assessment questionnaire show the percentage value of 90%, the material expert validation assessment questionnaire shows the percentage value of 100%, the media expert validation assessment questionnaire shows a value of 95%, and the media user test assessment questionnaire shows a value of 98.61%. Based on the validation results, it can be concluded that the development of interactive multimedia in English subjects with Descriptive Text material is suitable for use in classroom learning in English subjects at SMK Negeri 1 Jombang.

Keywords: Development, Interactive Multimedia, English Subject, Descriptive Text

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang sangat penting yang terjadi dalam setiap jenjang pendidikan. Hakikat pembelajaran secara umum dapat diartikan sebagai proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan peserta didik secara timbal balik dalam suatu lingkungan belajar tertentu. Proses pembelajaran yang dilakukan secara sadar dan terencana oleh peserta didik digunakan untuk mewujudkan suatu perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk sikap, maupun pengetahuan. Menurut Arifin (2010) pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sistematis antara pendidik, peserta didik, lingkungan, dan sumber belajar sehingga tercipta suatu kondisi yang memungkinkan suatu tindakan belajar. Kegiatan pembelajaran sejatinya dapat dilakukan dimana saja baik di sekolah, rumah, perpustakaan, hingga museum, semua tempat dapat menjadi ruang untuk melaksanakan pembelajaran.

SMK Negeri 1 Jombang merupakan sekolah menengah kejuruan yang terletak di kabupaten Jombang, Jawa Timur. Sekolah ini memiliki visi yakni menjadikan sekolah sebagai lembaga pendidikan dengan standar mutu Internasional untuk mewujudkan lulusan yang beriman dan bertakwa, berjiwa wirausaha yang kompetitif di era global, dan profesional sesuai dengan kompetensi keahlian. Sesuai dengan visi tersebut, salah satu mata pelajaran yang harus ditempuh oleh peserta didik di SMK Negeri 1 Jombang adalah pelajaran bahasa Inggris, Bahasa Inggris juga merupakan salah satu mata pelajaran penting yang termasuk ke dalam kurikulum di SMK Negeri 1 Jombang. Pelajaran Bahasa Inggris pada jenjang Sekolah Menengah Atas atau Kejuruan, diajarkan pada setiap tingkatnya, yakni tingkat kelas X, XI, dan XII. Bahasa Inggris penting diajarkan agar peserta didik memiliki keterampilan yang dikuasai untuk menghadapi kecepatan perubahan dan kemajuan IPTEK yang menuntut SDM yang berkualitas termasuk kemampuannya dalam berbahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan bahasa yang digunakan secara luas di seluruh penjuru dunia, menurut Brumfit (2001:35) sebagai bahasa internasional, bahasa Inggris digunakan sebagai sarana komunikasi antar bangsa satu dengan bangsa lain yang memiliki bahasa berbeda. Pelajaran Bahasa Inggris memiliki beberapa materi yang harus dikuasai oleh peserta didik, seperti materi *recount text*, *narrative text*, hingga materi *descriptive text* yang diajarkan pada peserta didik kelas X semester ganjil di SMK Negeri 1 Jombang.

Namun, pada kenyataannya masih banyak peserta didik yang belum memahami bahkan menganggap jika Bahasa Inggris merupakan pelajaran yang sulit. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru Bahasa Inggris di SMK Negeri 1 Jombang, masih banyak peserta didik yang kesulitan dalam menghadapi pelajaran bahasa Inggris, terutama pada materi *descriptive text*. *Descriptive text* merupakan suatu jenis teks yang digunakan untuk mendeskripsikan orang, tempat, ataupun benda, hal yang dideskripsikan pada umumnya adalah bentuk, sifat, maupun cirinya.

Setelah dilakukan wawancara dengan guru Bahasa Inggris di SMK Negeri 1 Jombang, masih banyak peserta didik yang kesulitan dalam menghadapi pelajaran bahasa Inggris, terutama pada materi *descriptive text*, *descriptive text* merupakan suatu jenis teks yang digunakan untuk mendeskripsikan orang, tempat, ataupun benda, hal yang dideskripsikan pada umumnya adalah bentuk, sifat, maupun cirinya. Sebanyak 95% peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi yang telah diajarkan, beberapa kendala yang ditemui pada peserta didik seperti minimnya perbendaharaan kata-kata sifat untuk menerangkan kata benda, kurangnya minat peserta didik untuk memahami serta membaca tentang susunan kalimat yang berfungsi menggambarkan atau menceritakan tentang deskripsi benda dan tempat, terutama menceritakan tentang deskripsi suatu tempat wisata dan bangunan bersejarah, Carrel (1998) dalam Ria dkk (2020) membaca merupakan hal penting yang dilakukan dalam pembelajaran Bahasa Inggris, karena hal ini akan membantu peserta didik dalam memahami secara mendalam mengenai materi pelajaran yang mereka pelajari. Kemudian kendala lain yang ditemui yakni pembelajaran yang hanya dilakukan secara konvensional yakni guru memberikan ceramah dan modul yang hanya menyajikan soal-soal dan bacaan tanpa contoh gambar yang dapat menarik perhatian peserta didik.

Materi *descriptive text* merupakan materi yang bersifat konseptual, dapat dikatakan materi *descriptive text* merupakan materi yang cukup rumit, karena pada prakteknya peserta didik diharuskan untuk dapat menyusun kalimat-kalimat yang bertujuan menceritakan deskripsi tempat atau benda, selain itu materi atau topik yang disajikan tidak didukung dengan contoh-contoh nyata yang relevan dengan topik tersebut. Dampak yang ditimbulkan dari masalah tersebut yakni peserta didik tidak mencapai standar kompetensi yang diharapkan, serta penyampaian informasi menjadi kurang konkret, sehingga banyak dari peserta didik yang tidak memenuhi nilai KKM.

Untuk itu diperlukannya suatu solusi yang dapat membantu peserta didik dalam mengatasi masalah guna mempermudah proses pembelajaran yang berlangsung. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media merupakan sarana yang dapat digunakan sebagai solusi dalam mengatasi masalah pembelajaran, menurut Sadiman (2006:6) media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian peserta didik sehingga proses pembelajaran terjadi. Media yang digunakan harus dapat mengakomodasi peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami isi dari materi yang akan disampaikan, dengan demikian penggunaan multimedia interaktif dirasa dapat membantu dalam proses pembelajaran.

Multimedia interaktif merupakan media yang mengkombinasikan antara teks, video, dan audio yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang bisa dioperasikan oleh para penggunanya, yang mana pengguna tersebut dapat memilih apa yang akan dilakukannya untuk menuju proses selanjutnya. Menurut Surjono (2017:41) multimedia interaktif adalah program pembelajaran dengan kombinasi text, gambar, video, hingga animasi yang terpadu dengan bantuan komputer digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pengguna

dapat berinteraksi dengan program. Robyler (2003:229) menyatakan bahwa multimedia interaktif merupakan gabungan beberapa media yang terdiri dari gambar, suara, video, animasi dan teks yang digabungkan dalam satu produk dan bertujuan untuk menyampaikan informasi.

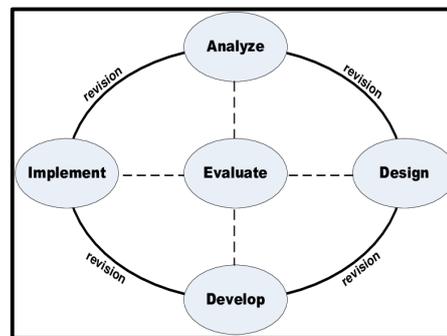
Multimedia interaktif dipilih karena memiliki keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran lain, berdasarkan (Philips, 2013) beberapa keunggulan tersebut antara lain terdiri dari beberapa media konvensional yang digabungkan menjadi satu media interaktif, memungkinkan pengguna untuk mempelajari bahan ajar secara mandiri dan sesuai kemampuan dan pengetahuannya, serta multimedia interaktif memiliki kemampuan untuk mengakomodasi penggunaannya dengan gaya belajar yang berbeda. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dian dan Ali (2018), apabila multimedia interaktif efektif untuk meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Yeni dkk (2017) juga menunjukkan respon serta hasil yang positif dalam penggunaannya, multimedia interaktif yang dikembangkan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran meningkat.

Dengan memanfaatkan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran, peserta didik akan lebih dimudahkan dalam proses belajar mengajar karena tampilannya yang menarik tidak hanya diisi oleh teks penjelasan saja, melainkan juga berisi video interaktif sebagai penjelasan materi, selain itu peserta didik juga dapat mengoperasikannya secara mandiri, hal ini akan menarik antusiasme peserta didik untuk mencari tahu lebih banyak mengenai materi yang ada di dalam multimedia tersebut sehingga tujuan pembelajaran tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Berdasarkan asumsi diatas, maka peneliti mengembangkan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pelajaran Bahasa Inggris Materi Descriptive Text di SMK Negeri 1 Jombang”

METODE

Penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 1 Jombang merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development, dimana penelitian ini digunakan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran yakni multimedia interaktif. Dalam pengembangan ini model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE.

Model Pengembangan ADDIE merupakan sebuah model yang dapat digunakan dalam pengembangan multimedia interaktif, model ADDIE adalah model yang runtut, prosedural, dan meminimalisir kesalahan maupun kekurangan pada sebuah produk karena terdapat tahapan evaluasi pada akhir tahap pengembangan. Pada pengembangan multimedia interaktif ini pengembang menggunakan model pengembangan ADDIE, pemilihan pada model ADDIE dikarenakan model pengembangan ini dalam tahap-tahap pengembangannya dinilai lebih lengkap sehingga model ini cocok dengan media yang akan dikembangkan.



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE

Terdapat lima tahapan dalam pengembangan model ADDIE, yakni *Analyze*, *Design*, *Implement*, dan *Evaluate*. Pada tahap evaluasi, prosedur yang digunakan adalah instrumen wawancara untuk ahli media dan ahli materi yang telah disusun oleh pengembang.

Subjek Uji Coba

Dalam mengetahui kelayakan media ini maka diperlukan subjek uji coba yakni sebagai berikut. (1) Uji Ahli materi dilakukan oleh orang yang berkompeten dalam bidang yang berkaitan dengan media yang dikembangkan, ahli materi merupakan guru bahasa Inggris di SMK Negeri 1 Jombang, (2) Uji Ahli media dilakukan oleh orang yang menguasai dan berkompeten dalam bidang media pembelajaran yang dapat mengevaluasi atau menilai desain dan teknis media, ahli media merupakan Dosen Teknologi Pendidikan yang memiliki kualifikasi minimal S-2, (3) Uji Ahli Pembelajaran dilakukan seseorang atau dosen yang memiliki kompetensi di bidang rencana pembelajaran terkait RPP materi pembelajaran yang disusun, yang merupakan pedoman bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran, ahli pembelajaran merupakan Dosen Teknologi Pendidikan yang memiliki kualifikasi minimal S-2.

Teknik Pengumpulan Data

Terdapat beberapa teknik pengumpulan data yang diperlukan dalam pengembangan multimedia interaktif, teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, angket (kuesioner), dan dokumentasi. Teknik wawancara yang digunakan adalah teknik wawancara tidak terstruktur dan dilakukan secara langsung pada saat melakukan studi pendahuluan untuk mengetahui permasalahan pembelajaran yang terjadi. Dokumentasi materi yang didapatkan berupa RPP, Modul yang digunakan dalam pembelajaran.

Sedangkan dalam uji validitas terhadap ahli media, ahli materi dan ahli desain pembelajaran, diberikan angket (kuesioner) dengan memberikan pilihan jawaban “ya” dan “tidak” serta dalam angket disediakan kolom untuk mengkritik, memberi masukan, dan memberi saran. Pada angket kuesioner disertakan jawaban dengan tanda checklist sehingga responden secara langsung dapat memilih jawaban yang diinginkan. Uji validitas ini dilakukan untuk mengetahui kegunaan, kelayakan, dan ketepatan media yang dikembangkan.

Pada tahap ini menggunakan skala Guttman sebagai pengukuran untuk kualitas produk. Dalam pengukurannya didapat jawaban yang bersifat tegas yakni “ya-tidak”, “benar-salah”, “pernah-tidak pernah”, dan data yang diperoleh dapat berupa data interval (Sugiyono, 2017:139). Dalam skala

Guttman, jawaban dapat dibuat dengan skor tertinggi satu dan terendah nol, misal untuk jawaban ya bernilai “1” sedangkan jawaban tidak bernilai “0”.

Analisis data dari hasil validasi menggunakan pengukuran skala Guttman, dengan pilihan jawaban “ya-tidak” maka data tersebut dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Gambar 2. Rumus Skala Guttman

Keterangan:

P = Angka persentase

f = frekuensi jawaban responden

N = Jumlah responden

n = Jumlah butir instrumen

Setelah mendapatkan hasil perhitungan maka hasil tersebut dikategorikan sesuai dengan kriteria penilaian. Adapun kriteria penilaian yang digunakan untuk menilai kelayakan media dengan menggunakan rentang persentase sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Tingkat Pencapaian

TINGKAT PENCAPAIAN (%)	KRITERIA
76% - 100%	Baik Sekali
51% - 75%	Baik
26% - 50%	Tidak Baik
0% - 25%	Tidak Baik Sekali

(Sugiyono, 2018)

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Pada penelitian pengembangan ini produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran multimedia interaktif berbasis android yang diperuntukkan bagi peserta didik SMK Kelas X pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi Descriptive Text. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Terdapat lima tahapan atau prosedur pengembangan ADDIE, sebagai berikut:

1. Analisis (*Analyze*)

Tahapan analisis merupakan tahap awal dalam penelitian pengembangan ini, pada tahap ini hal yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan wawancara dengan guru Bahasa Inggris sebagai bentuk pengumpulan informasi dan pertimbangan dalam penyusunan media yang akan dikembangkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru yang bersangkutan terdapat permasalahan pembelajaran yakni kurangnya penguasaan peserta didik terhadap materi

pembelajaran yang disampaikan, serta pembelajaran yang hanya dilakukan secara konvensional dimana guru banyak memberikan ceramah, kemudian terbatasnya sumber belajar hanya berupa buku atau modul pembelajaran sehingga berdampak pada semakin kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung.

Materi Descriptive Text merupakan materi yang bersifat konseptual, sehingga pada prakteknya peserta didik diharuskan untuk menyusun kalimat-kalimat yang bertujuan untuk mendeskripsikan suatu tempat atau benda.

Berdasarkan permasalahan belajar tersebut maka diperlukan media sebagai sarana dalam mengatasi masalah yang terjadi, sehingga mempermudah penyampaian materi. Untuk itu pengembangan multimedia interaktif dipilih dan dikembangkan guna memfasilitasi belajar yang sebelumnya dirasa kurang bervariasi dalam penggunaan sumber atau media belajar, maka dengan penggunaannya media ini diharapkan agar penyampaian materi pembelajaran tercapai secara maksimal. Serta media ini juga dapat digunakan secara individual, sehingga peserta didik dapat menggunakannya baik di dalam maupun di luar jam pelajaran. Selain itu materi dalam multimedia interaktif ini juga disajikan dengan gambar contoh dan video sehingga penggunaannya tidak hanya monoton sebatas bacaan saja.

2. Perancangan (*Design*)

Pada tahapan selanjutnya merupakan perancangan untuk mengembangkan sebuah produk yang mengacu pada hasil analisis kebutuhan yang telah diperoleh. Pada tahap ini yang dilakukan adalah penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bermedia, menyusun rancangan Garis Besar Isi Media (GPIM), membuat *layout* atau tampilan media, serta bahan penyerta media yang berisikan petunjuk penggunaan dan perawatan media.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap produksi multimedia interaktif, hal yang perlu dilakukan pada kegiatan ini adalah pencarian dan pengumpulan referensi atau bahan materi yang akan dibutuhkan dalam pengembangan media, mulai dari segi sajian konten, hingga segi evaluasi. Kemudian hasil pengumpulan referensi tersebut diolah menggunakan bantuan software untuk menghasilkan multimedia interaktif.

Pada tahap pengembangan, terdapat beberapa tahapan lain yang harus dilalui, yakni:

a) Tahap produksi

Dalam tahap produksi multimedia interaktif yang dikembangkan menggunakan software Corel Draw sebagai software untuk mendesain tombol dan latar belakang dari tampilan media. Sedangkan Construct 2

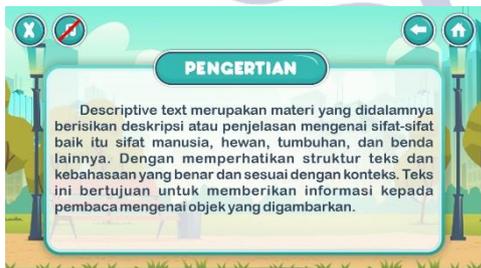
versi 272 digunakan untuk memprogram agar multimedia interaktif dapat bergerak dan berjalan sesuai dengan kebutuhan. Multimedia interaktif ini berisikan materi Descriptive Text dengan sub materi Tourism Spot, petunjuk penggunaan, hingga Kuis, agar memperdalam pemahaman materi pada peserta didik. Format sajian multimedia interaktif berupa *Drill and Practice*. Berikut merupakan tampilan multimedia interaktif:



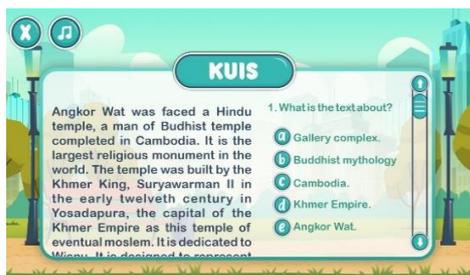
Gambar 3. Tampilan Awal



Gambar 4. Menu Utama



Gambar 5. Tampilan Materi



Gambar 6. Tampilan Kuis

Multimedia interaktif ini juga dilengkapi dengan bahan penyerta yang berfungsi sebagai pendukung penggunaan multimedia interaktif, bahan penyerta berisi tentang petunjuk penggunaan media, petunjuk perawatan media, tombol-tombol yang ada di dalam media, dan profil pengembang. Berikut merupakan tampilan bahan penyerta:



Gambar 7. Tampilan Bahan Penyerta

b) Tahap validasi

Tahap validasi merupakan tahap dimana pengembang melakukan sebuah validasi yang bertujuan untuk mengetahui suatu kelayakan dari media pembelajaran yang telah di kembangkan.

Kegiatan validasi media dilakukan oleh beberapa ahli, yakni ahli materi dan ahli media dan ahli desain pembelajaran. Pemilihan validator ahli dapat disesuaikan dengan kompetensi keahlian yang dimiliki oleh validator.

c) Tahap revisi

Tahap revisi merupakan tahap perbaikan produk yang telah melalui proses validasi, revisi media dilakukan agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan layak dan sesuai sebagai suatu media pembelajaran.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini merupakan tahap dimana media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat diterapkan di dalam pembelajaran. Tahap implementasi media atau uji pengguna media dilaksanakan secara langsung atau secara *luring* di SMK Negeri 1 Jombang dan dilakukan oleh peserta didik kelas X sesi 2 yang berjumlah 18 orang pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dalam prosedur pengembangan model ADDIE. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media makan dilakukan evaluasi formatif, hasil dari evaluasi formatif merupakan hasil dari para ahli ketika melakukan validasi media dengan memberikan revisi dan saran. Berikut merupakan hasil revisi dan evaluasi para ahli:

1) Revisi Materi

Materi Descriptive Text pada mata pelajaran Bahasa Inggris tidak mendapatkan revisi. Hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan persentase sebesar 100%, pada skala pengukuran dapat dikategorikan sebagai baik sekali

2) Revisi Media

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media terdapat perbaikan pada huruf atau font, dimana karakter huruf yang digunakan diganti menjadi karakter huruf yang stabil dan resmi agar mempermudah pembacaan materi.

3) Revisi RPP

Hasil revisi RPP berupa membedakan antara syntak guru dan murid yang dipisah pada tabel yang berbeda.

4) Revisi Bahan Penyerta

Pada bahan penyerta tidak mendapat revisi.

PEMBAHASAN

Produk multimedia interaktif pada penelitian pengembangan ini mendapatkan hasil uji kelayakan yang sangat baik berdasarkan hasil validasi RPP, validasi materi, validasi media dan uji kelompok kecil yang dilakukan di SMK Negeri 1 Jombang.

Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan multimedia interaktif yang diproduksi menggunakan software Corel Draw untuk mendesain tampilan dari multimedia interaktif dan software Construct 2 versi 272 digunakan untuk memprogram media agar dapat berjalan dan bergerak.

Sebelum multimedia interaktif dapat digunakan, maka terlebih dahulu dilakukan uji kelayakan agar komponen dalam media benar-benar layak dan valid ketika digunakan di dalam kelas. Hasil kelayakan media adalah sebagai berikut:

- 1) Hasil kelayakan RPP yang diperoleh dari ahli desain pembelajaran mendapatkan persentase 90% dapat dikategorikan sangat layak
- 2) Hasil kelayakan materi yang diperoleh dari ahli materi mendapatkan persentase 100% dapat dikategorikan sangat layak
- 3) Hasil kelayakan media yang diperoleh dari ahli media mendapatkan persentase 95% dapat dikategorikan sangat layak
- 4) Hasil uji coba pengguna yang dilakukan di SMK Negeri 1 Jombang mendapatkan persentase 98,61% dapat dikategorikan sangat layak

Multimedia interaktif ini menggunakan format sajian *Drill and Practice* agar mengasah keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik. Multimedia interaktif yang digunakan didalam kelas atau pada proses pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam mentransfer informasi baru ke dalam ingatan jangka panjang, meningkatkan motivasi belajar, serta dapat mempersingkat waktu guru dalam penyampaian informasi.

Proses pemasangan multimedia interaktif yang dikembangkan cukup mudah dilakukan, peserta didik atau guru dapat *download* dan *instal* aplikasi media melalui tautan *google drive* yang telah disediakan melalui perangkat *handphone* masing-masing. Multimedia

interaktif ini disertai dengan bahan penyerta yang berisi petunjuk penggunaan serta *penginstalan* media, Garis Besar Isi Media, hingga profil pengembang.

PENUTUP

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan mengenai Pengembangan Multimedia Interaktif yang dilakukan di SMK Negeri 1 Jombang dan telah melalui proses validasi oleh ahli desain pembelajaran, ahli media, dan ahli materi maka media pembelajaran multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi Descriptive Text dengan memperoleh persentase nilai rata-rata 90-100% layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan masuk kedalam golongan kualifikasi sangat baik.

SARAN

- a) Pada pemanfaatan media yang telah dikembangkan, diharapkan pendidik dapat menerapkan dan memanfaatkan media dalam proses pembelajaran baik didalam kelas maupun pembelajaran secara individual, sehingga minat serta perhatian peserta didik dapat meningkat terutama pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi Descriptive Text.
- b) Pengembangan multimedia interaktif ini hanya terbatas untuk peserta didik kelas X di SMK Negeri 1 Jombang. Apabila multimedia interaktif ini akan digunakan untuk peserta didik lain diluar peserta didik kelas X di SMK Negeri 1 Jombang maka perlu dilakukan tinjauan serta kajian lebih lanjut, khususnya pada karakteristik guru atau pendidik, karakteristik peserta didik, serta fasilitas yang tersedia di sekolah

DAFTAR PUSTAKA

Budiarta, I. W., Margi, I. K., & Sudarma, I. K. (2016). Pengembangan multimedia interaktif model ADDIE untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas X-1 semester genap di SMAN 1 sukasada, buleleng, bali. Widya Winayata: Jurnal Pendidikan Sejarah, 4(2).

Elviana, R., Inderawati, R., & Mirizon, S. (2020). Developing interactive multimedia for teaching descriptive texts based on Palembang local culture. Indonesian EFL Journal, 6(1), 19-26.

GUNAWAN, G., MASHAMĪ, R. A., & HERAYANTI, L. (2020). Gender Description on Problem-Solving Skills in Chemistry Learning Using Interactive Multimedia. Journal for the Education of Gifted Young Scientists, 8(1), 571-589.

Laia, H., & Simanjuntak, M. P. (2021, March). Development Interactive Multimedia Based on Web Elasticity and Hooke Law Topic in High School. In Journal of Physics: Conference Series (Vol. 1811, No. 1, p. 012117). IOP Publishing.

Pawana, M. G., Suharsono, N., & Kirna, I. M. (2016). Pengembangan multimedia interaktif berbasis proyek dengan model ADDIE pada materi pemrograman web siswa kelas X semester genap di SMK Negeri 3 Singaraja. Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia, 6(1).

Putri, D. P. E., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kimia berbasis

android menggunakan prinsip mayer pada materi laju reaksi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 38-47.

- Qadar, R. (2017). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Adobe Flash CS6 Professional pada pembelajaran kesetimbangan kimia.
- Rahardjo, T., Degeng, I. N. S., & Soepriyanto, Y. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Mobile Learning Berbasis Anrdroid Aksara Jawa Kelas X Smk Negeri 5 Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 195-202.
- Rajendra, I. M., & Sudana, I. M. (2018). The influence of interactive multimedia technology to enhance achievement students on practice skills in mechanical technology. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 953, No. 1, p. 012104). IOP Publishing.
- Setiawan, B., Suryani, N., & Suharno, S. (2017, March). Pengembangan Multimedia Berbasis Game Based Learning pada Pokok Bahasan Materi Grammar Bahasa Inggris dalam Kurikulum 2013 Kelas X SMA Negeri 3 Sragen. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*.
- Situmorang, J. (2014). Pengembangan pembelajaran multimedia interaktif berbasis internet pelajaran bahasa inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 1(2).
- Syahri, W., Muhaimin, M., & Ardi, A. M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Representasi Kimia pada Materi Laju Reaksi untuk Siswa Kelas XI SMAN 4 Kota Jambi. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 9(1), 26-34.
- Wonggo, M. A., Waworuntu, J., & Komansilan, T. (2021). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN ANIMASI 2D BERBASIS MOBILE UNTUK SISWA SMK. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(3), 150-164.