

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID
MATERI *PASSIVE VOICE* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
KELAS XI SMA NEGERI 19 SURABAYA**

Muhammad Rasyid Wijaya

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

muhammadrasyid.18035@mhs.unesa.ac.id

Andi Mariono

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

andimariono@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan produk multimedia interaktif berbasis android yang layak digunakan pada materi *passive voice* di SMA Negeri 19 Surabaya agar layak digunakan menjadi media dalam proses pembelajaran dan sarana sumber belajar bagi siswa. Model pengembangan yang digunakan yakni model pengembangan ADDIE. Penelitian ini menggunakan 5 tahapan dalam pengembangannya sesuai dengan model ADDIE, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, evaluasi. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket yang ditujukan kepada ahli materi dan ahli media guna untuk melakukan validasi materi dan validasi media yang nantinya akan diukur menggunakan skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Multimedia interaktif berbasis android layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran dengan tingkat validasi dari ahli materi (95%), ahli media (95,83%), dan ahli bahan penyerta (94,28%). Kesimpulannya dari penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis android materi *passive voice* mata pelajaran bahasa inggris kelas XI SMA Negeri 19 Surabaya ini adalah multimedia interaktif dapat dikatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran yang dibuktikan dengan hasil dari validasi materi dan media.

Kata Kunci: Pengembangan, multimedia interaktif berbasis android, *passive voice*

Abstract

This development research aims to produce and develop android-based interactive multimedia products that are suitable for use in *passive voice* material at SMA Negeri 19 Surabaya so that they are suitable for use as media in the learning process and learning resources for students. The development model used is the ADDIE development model. This study uses 5 stages in its development according to the ADDIE model, namely analysis, design, development, implementation, evaluation. The data collection in this study used a questionnaire aimed at material experts and media experts in order to validate the material and validate the media which would later be measured using a Likert scale. The results showed that (1) Android-based interactive multimedia was feasible to be used as a medium in learning with a validation level from material experts (95%), media experts (95.83%), and accompanying material experts (94.28%). The conclusion from the research on the development of interactive multimedia based on Android *passive voice* material for English class XI SMA Negeri 19 Surabaya is interactive multimedia that can be said to be suitable for use in the learning process as evidenced by the results of material and media validation.

Keywords: Development, android-based interactive multimedia, *passive voice*

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan dalam setiap kurun waktu akan mengalami sebuah pembaharuan. Pembaharuan yang dimaksudkan berarti merupakan sebuah perubahan dalam suatu pembelajaran pada sistem pendidikan yang bertujuan meningkatkan kuantitas dan kualitas pendidikan. Untuk mewujudkan hal tersebut dibutuhkan berbagai macam cara yang inovatif untuk dapat mengembangkan dokumen kurikulum, kelengkapan sarana dan prasarana serta inovasi dalam proses belajar mengajar. Dalam meningkatkan suatu proses pembelajaran diharuskan dapat menciptakan suasana lingkungan kelas jadi lebih inovatif dan variatif agar dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih optimal. Dengan begitu sistem pendidikan juga bertujuan sebagai suatu wadah untuk memfasilitasi, mengarahkan, mengembangkan serta membimbing kehidupan manusia menuju yang lebih baik dari sebelumnya. Menurut pendapat Marbun (2018:9) pendidikan merupakan sebuah proses perubahan sikap atau tingkah laku seseorang maupun sekelompok orang dalam upaya mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan. Hal ini berdasarkan pada undang-undang sistem pendidikan nasional No. 20 tahun 2003 yang tertera pada pasal 1 ayat 1, berbunyi : Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pendidikan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sistem pendidikan di Indonesia pada saat pandemi ini, mengalami inovasi dalam proses pembelajarannya. Berdasarkan Surat Edaran no. 4 tahun 2020 dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menyatakan bahwa seluruh kegiatan di institusi pendidikan harus ber-*social distancing* serta penyampaian materi juga akan dilakukan secara daring. Dengan demikian perubahan dalam pembelajaran yang semula secara konvensional diubah menjadi pembelajaran yang serba digital. Media dalam penggunaannya, merupakan alat yang berguna untuk membantu meringankan suatu pekerjaan manusia. Penerapan media dalam proses kegiatan belajar mengajar jika masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional maka tidak sepenuhnya efektif dalam menarik minat peserta didik terhadap suatu materi, hal ini dikarenakan metode dalam pembelajarannya yang masih kurang dalam melibatkan partisipasi peserta didik untuk aktif dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas.

Dalam perkembangan bahasa di Indonesia tidak hanya mencakup dalam ranah pembelajaran lokal saja, dalam jenjang SMA ada beberapa mata pelajaran penting yang salah satunya mata pelajaran bahasa Inggris. Alasan bahasa Inggris penting untuk dipelajari karena bahasa Inggris merupakan bahasa universal yang digunakan oleh sebagian besar negara di dunia sebagai bahasa utama. Berdasarkan alasan tersebut, maka tujuan utama

pembelajaran bahasa Inggris lebih diarahkan kepada peningkatan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi, baik secara lisan maupun tertulis. Pada sekolah yang peneliti datangi yakni SMA Negeri 19 Surabaya terdapat mata pelajaran bermuatan lokal, yaitu pelajaran Bahasa Inggris. Dalam kelas XI terdapat materi pokok *passive voice* yang dipelajari oleh semua peserta didik. Menurut *Education First*, *passive voice* adalah kalimat yang berfungsi untuk menunjukkan minat pada seseorang ataupun objek yang dikenai tindakan dan bukan orang atau objek yang melakukan tindakan. Untuk menjadikan pelajaran bahasa Inggris yang menarik, mudah dihafal dan efektif untuk dipelajari, maka perlu adanya media yang dapat membantu dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi selama proses pembelajaran.

Media pembelajaran menurut Kristanto (2016:6) merupakan segala sesuatu yang berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan (bahan pembelajaran), sehingga berguna untuk meningkatkan perhatian, pikiran serta mental peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar. Sedangkan, Musfiqon (2012:28) juga memberikan tanggapan mengenai pengertian media pembelajaran yang didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non-fisik yang sengaja dibuat untuk digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien dalam mencapai tujuan. Pendapat lain menurut Rohani (2019:7) bahwa media pembelajaran ialah alat yang berfungsi sebagai pengantar pesan dalam pembelajaran, arti pesan di sini maksudnya materi pelajaran, supaya pesan lebih mudah ditangkap dan dimengerti oleh peserta didik. Dari definisi yang telah dikemukakan tadi, media pembelajaran mengambil andil besar dalam memudahkan peserta didik mempelajari materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus bisa menarik perhatian peserta didik pada kegiatan belajar mengajar dan lebih memudahkan kegiatan belajar peserta didik. Dalam proses pembelajaran sekolah sebaiknya menggunakan media pembelajaran guna untuk menunjang proses belajar. Tetapi kebanyakan dari sekolah tidak memiliki media pembelajaran yang tepat untuk menunjang proses pembelajaran tersebut, sehingga peserta didik dirasa akan sulit menerima materi. Pemanfaatan media yang digunakan oleh pendidik hanya sebatas buku teks dan power point yang dianggap kurang mampu dalam menarik minat belajar dan perhatian peserta didik. Kurangnya dalam motivasi dan minat belajar peserta didik pada materi yang diberikan maka berdampak pada prestasi belajar yang rendah, hal ini dapat menimbulkan terjadinya suatu hambatan dalam kegiatan proses belajar mengajar antara interaksi pendidik dengan peserta didik yang mengakibatkan terganggunya informasi yang akan diterima oleh peserta didik. Maka dari itu tugas kita sebagai seorang teknologi pendidikan mengembangkan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran tersebut.

Proses analisis yang dilakukan peneliti pertama kali adalah melakukan studi pendahuluan dengan menilai proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru serta menilai RPP

dengan mewawancarai salah satu guru pengampu mata pelajaran Bahasa Inggris yaitu Ibu Julia Fatma, dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti terkait dengan kegiatan proses pembelajaran yang terjadi telah sesuai dengan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran bahasa Inggris pada KD yang ada. Namun peneliti menemukan beberapa masalah yang dialami peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *Passive Voice*, yakni peserta didik belum dapat mengakomodasi materi secara keseluruhan dikarenakan metode konvensional yang digunakan tanpa melibatkan media pembelajaran kurang mampu memberi gambaran tentang materi yang disampaikan untuk mencapai hasil belajar yang ditargetkan terlebih lagi modul cetak (LKS) dirasa kurang mampu dalam mengakomodasi gaya belajar peserta didik sehingga tidak menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan melihat hal tersebut peserta didik jadi kurang tertarik pada saat proses pembelajaran dilaksanakan, tanpa adanya sebuah media yang dapat mengakomodasi materi tersebut agar peserta didik jauh lebih paham dengan apa yang disampaikan. Faktor tersebut yang membuat peserta didik cenderung bosan dan jenuh sehingga membuat minat pada materi tersebut hilang yang berdampak pada suasana proses belajar mengajar menjadi pasif, dan tak sedikit peserta didik mengalihkan perhatian mereka pada *smartphone* masing-masing. Dengan keadaan yang sedemikian rupa peserta didik menjadi kurang dalam hal memperhatikan pembelajaran serta menurunnya minat dalam belajar bahasa Inggris. Pada proses pembelajaran tersebut jarang ditemui penggunaan media yang bersifat interaktif dalam pembelajaran tersebut., yang mana dapat membuat proses pembelajaran menjadi kurang optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran. Mata pelajaran bahasa Inggris materi *passive voice* ini memerlukan media pembelajaran sebagai bantuan untuk menarik perhatian peserta didik, sebab materi-materi pelajaran tersebut banyak yang tidak bisa dijelaskan dengan metode ceramah. Maka media pembelajaran yang cocok dan menarik serta dapat membantu peserta didik dalam belajar mandiri untuk materi tersebut memang harus dibutuhkan.

Berdasarkan dari uraian diatas, maka diperlukan pemilihan media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan pada saat proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran berdasarkan pendapat Anderson (1987) merupakan salah satu bagian integral dari perencanaan proses pembelajaran. Media yang dipilih harus bisa mengatasi keterbatasan tersebut yakni dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, fleksibel, interaktif dan dapat mengakomodasi gaya belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti menggunakan multimedia interaktif berbasis android dikarenakan sifat dari *smartphone* tersebut fleksibel dapat digunakan kapanpun dan dimanapun, hanya melalui genggaman tangan saja. Multimedia interaktif memiliki kelebihan utama menurut Munir (2012:132) yakni Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia

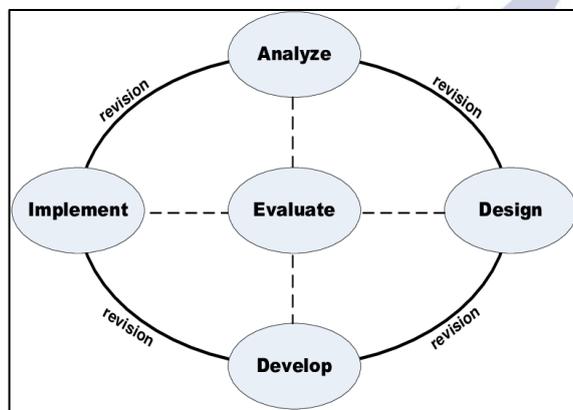
dapat memadukan media-media dalam proses pembelajaran, akan membantu pendidik menciptakan pola penyajian yang interaktif. Dengan adanya multimedia interaktif dapat menjadikan proses pembelajaran tidak membosankan karena adanya interaksi, multimedia interaktif juga menjadikan peserta didik memiliki pengalaman belajar yang konkrit dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Multimedia interaktif sendiri adalah alat atau media yang mengkombinasikan teks, grafis, animasi, audio, dan gambar video untuk menampilkan penyajian yang dinamis dan interaktif. Multimedia interaktif yang akan dikembangkan oleh peneliti bertujuan agar peserta didik dapat mempelajari materi yang ada dalam media secara mandiri. Jadi peserta didik dapat belajar dimana saja, tidak terbatas hanya di dalam kelas saja. Diharapkan dengan bantuan multimedia interaktif dapat membantu menyelesaikan masalah-masalah pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris terutama pada materi *passive voice*. Dengan adanya teks, visual, audio maupun audio-visual mampu menunjang aspek kognitif, sedangkan dengan diberikan sedikitnya permainan, dapat menunjang aspek psikomotorik.

Setelah mengetahui permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SMA Negeri 19 Surabaya, maka perlu dikembangkan Multimedia Interaktif yang diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi *passive voice* pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Multimedia interaktif Berbasis *Android* merupakan salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran bahasa Inggris dan karakteristik peserta didik di SMA Negeri 19 Surabaya. Alasan menggunakan multimedia interaktif karena media ini menggabungkan beberapa media yang dapat menjadikan proses pelajaran tidak membosankan dan diharapkan jadi lebih efektif. Penggunaan media juga dapat membantu proses pembelajaran diluar ataupun didalam kelas, serta media juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kebanyakan peserta didik dalam jenjang SMA memiliki *smartphone*, maka peneliti ingin memanfaatkan kelebihan *smartphone* untuk membantu proses pembelajaran dengan cara menjadikan *smartphone* sebagai perantara untuk menggunakan multimedia interaktif. Multimedia interaktif Berbasis *Android* juga salah satu media yang tergolong mudah karena penggunaannya bisa dibawa kemana-mana, *smartphone* dapat membuat peserta didik termotivasi untuk belajar karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Peserta didik bisa mempelajari materi dengan sendiri tidak harus berada dalam sekolah maupun kelas untuk dapat diterapkan serta dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kondisi riil dan kondisi ideal yang dijelaskan diatas, maka peneliti menyimpulkan diperlukannya melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Android* Materi *Passive Voice* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI SMA Negeri 19 Surabaya”.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 19 Surabaya. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research & development*) dengan hasil akhir dari penelitian berupa produk multimedia interaktif berbasis android. Model pengembangan yang dipilih yakni, menggunakan model pengembangan ADDIE dikarenakan model ini merupakan model pengembangan yang ringkas dan lebih mudah dilakukan, selain itu model ini dapat dikatakan model pengembangan yang reliabel, maksudnya yakni karena pada setiap tahapannya akan selalu dilakukan evaluasi. ADDIE menyediakan cara untuk mengembangkan media yang digunakan untuk lingkungan belajar yang *by design* (Branch, 2009:2). Peneliti melakukan pengembangan secara procedural disesuaikan dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, and Evaluation*).



Gambar 1 pengembangan ADDIE
(Januszewski dan Molenda, 2008)

Dalam tahapan model pengembangan ADDIE meliputi analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Tahapan atau langkah-langkah yang ada di model pengembangan ADDIE sangat sederhana jika dibandingkan dengan model pengembangan lainnya karena memiliki sifat yang sederhana, dan terstruktur secara sistematis maka model pengembangan ini mudah dipahami dan diaplikasikan, selain itu dapat dikatakan juga model pengembangan yang reliabel, maksudnya yakni karena pada setiap tahapannya akan selalu dilakukan evaluasi. Untuk melaksanakan setiap tahapan yang ada haruslah urut dan sistematis dari mulai tahapan awal hingga tahapan akhir.

Subjek Uji Coba

Adapun subjek uji coba yang digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

- (1) Uji media terdiri dari satu orang yang berpengalaman dan berkompeten dalam bidang media. Minimal yang sudah berpendidikan S2 Teknologi Pendidikan.
- (2) Uji materi terdiri dari satu orang yang berkompeten di bidang Bahasa Inggris yaitu pendidik Bahasa Inggris kelas XI di SMA Negeri 19 Surabaya.

- (3) Uji bahan penyerta terdiri dari satu orang yang berpengalaman dan berkompeten dalam bidang media. Minimal yang sudah berpendidikan S2 Teknologi Pendidikan.

Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data yaitu metode wawancara dan angket. Menurut Sugiyono (2018:194) metode wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan apabila peneliti ingin melaksanakan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti. Pada penelitian ini menggunakan jenis metode wawancara terstruktur yang dilakukan dengan guru Bahasa Inggris sebagai responden. Metode angket menurut Sugiyono (2018:142) merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan kepada responden untuk dijawab. Pada penelitian ini menggunakan jenis angket tertutup, angket ini ditujukan kepada ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran dan kepada siswa untuk mengetahui kelayakan dari media.

Teknik Analisis Data

Untuk memperoleh data dari uji coba dalam produk media yang digunakan untuk menetapkan suatu kelayakan dan daya tarik dari suatu produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Langkah-langkah untuk melakukan uji coba produk media ini digunakan untuk mengukur tolak ukur keberhasilan suatu produk media yang dibuat, kegunaan, ketepatan serta kelayakan pada pengembangan suatu produk media. Kualitas kelayakan produk tersebut diukur dengan analisis angket berdasarkan penilaian dengan skala likert (Sugiyono, 2018:93). Data tersebut akan diolah dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Presentase

F = frekuensi jawaban

N = Jumlah instrumen

Setelah menghitung skor rata-rata maka kemudian lanjut untuk menghitung hasil presentase menggunakan rumus sebagai berikut:

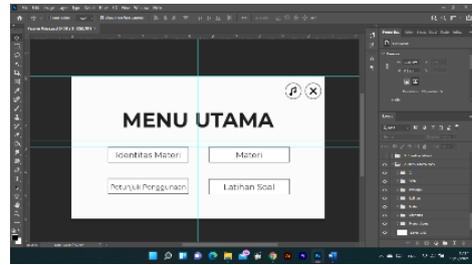
$$\text{Hasil Presentase} : \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Setelah mendapatkan kesimpulan berdasarkan hasil analisis dari ahli materi, media, dan bahan penyerta maka selanjutnya data yang diperoleh dapat dikategorikan berdasarkan kriteria penilaian berikut:

Tabel 1. Presentase kriteria

Presentase	Kriteria
0%-20%	Sangat Tidak Baik
21%-40 %	Tidak Baik
41%-60 %	Cukup Baik
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat Baik

(Arikunto, 2013)



Gambar 2. Desain Storyboard

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan adalah multimedia interaktif berbasis android materi passive voice pada mata pelajaran Bahasa Inggris untuk kelas XI SMAN 19 Surabaya. Produk dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, model ini digunakan sebagai acuan atau patokan dalam setiap langkah pengembangan multimedia interaktif. Berikut langkah-langkah melaksanakan pengembangan dengan model ADDIE, sebagai berikut :

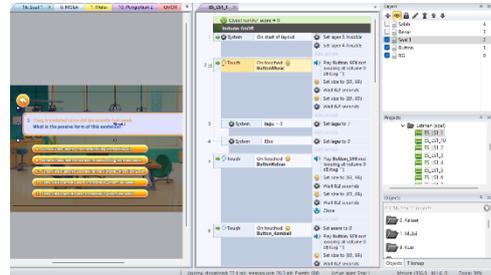
1. Analyze (*Analyze*)

Tahapan ini merupakan tahap awal dari sebuah pengembangan multimedia interaktif ini dengan mengidentifikasi masalah yang ada dan dilakukan pengumpulan data dari berbagai sumber informasi untuk mengetahui kesenjangan antara keadaan yang seharusnya terjadi dengan keadaan yang sebenarnya. Dalam hal ini, peneliti melakukan observasi lapangan dan wawancara kepada guru Bahasa Inggris di SMA Negeri 19 Surabaya untuk analisis kebutuhan, sehingga mengetahui masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran.

2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan ini dilakukan dengan kerangka acuan sebagai acuan dalam merancang atau membuat media yang akan dikembangkan sesuai kebutuhan dari peserta didik, kompetensi, teknik pembelajaran, asesmen dan evaluasi dalam pengembangan media yang digunakan. Terdapat beberapa tahapan yang dilakukan oleh peneliti, yakni :

- Merumuskan tujuan yang dilakukan dalam penelitian dari pengembangan multimedia interaktif berbasis android. Tujuan ini dilakukan dengan rumusan adalah untuk memenuhi kriteria kegunaan, ketepatan, kelayakan dan kepatutan yang dapat dilakukan dengan mengetahui hasil dari uji materi dan uji media
- Persiapan dari materi yang dibutuhkan dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis android.
- Menyusun evaluasi. Membuat angket uji ahli dalam mengetahui tingkat kelayakan dari media yang telah dikembangkan.
- Menyusun storyboard. Membuat desain kerangka dari multimedia menggunakan software photoshop, sebagai berikut:



Gambar 3. Pembuatan Multimedia Interaktif

3. Pengembangan (*Development*)

Dalam tahap ini dilakukan proses pengembangan media yang dikembangkan sesuai dengan hasil analisis dan rancangan yang sesuai dengan materi. Langkah awal yang dilakukan oleh pengembang yakni melakukan desain pada multimedia interaktif menggunakan *software adobe photoshop*, setelah melakukan tahap desain dengan menggunakan *software adobe photoshop* Pengembangan multimedia interaktif berbasis android membuat program dengan bantuan *construct 2*.



Gambar 4. Multimedia Interaktif Berbasis Android

Saat pengembangan multimedia interaktif berbasis android dilakukan pengembang juga menyertakan buku penyerta sebagai panduan dalam penggunaan media.



Gambar 5. Bahan Penyerta

Dalam tahapan penelitian ini konten dari produk berisikan materi *Passive Voice* pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Media pendukung maupun bahan penyerta dicetak dengan kertas A5 dan berisikan pedoman pemakaian, perawatan media dan RPP.

Setelah pengembangan dalam media selesai, langkah selanjutnya yakni melakukan kegiatan validasi agar menghasilkan media yang layak dan sesuai dengan standar sehingga media dapat digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Di dalam tahapan ini multimedia interaktif yang dikembangkan harus dilakukan penilaian oleh ahli guna untuk mengetahui kelayakan media dan kekurangan terhadap media tersebut sehingga nanti dapat dilakukan perbaikan. Validasi ini diujikan kepada ahli materi, ahli media dan ahli bahan penyerta dengan menggunakan angket sebagai alat pengukurannya. Berikut merupakan hasil penilaian dari para ahli.

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Produk

Uji Ahli	Hasil	Kriteria
Materi	95%	Sangat Baik
Media	95,83%	Sangat Baik
Bahan Penyerta	94,28%	Sangat Baik

4. Penerapan (*Implementation*)

Penelitian dari pengembangan ini hanya sampai kelayakan sebuah produk multimedia interaktif berbasis android. Hal ini dikarenakan tidak bisa mengimplementasikan media tersebut kepada siswa karena adanya wabah Covid-19.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi ini, pengembang melakukan evaluasi formatif. Dalam evaluasi formatif yang dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang bertujuan untuk penyempurnaan. Evaluasi pada model ADDIE ini dilakukan pada setiap kegiatan tahap pengembangan. Evaluasi dimulai dari tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, hingga pada tahap Implementasi. Pada tahapan analisis dilakukan penilaian terhadap kesesuaian antara materi dengan multimedia interaktif berbasis android. Tahapan desain yang dilakukan adalah penilaian pada spesifikasi produk. Lalu di tahap pengembangan yang dilakukan penilaian pada materi hingga desain media. Dan yang terakhir untuk tahapan implementasi dilakukan terhadap penggunaan multimedia interaktif berbasis android pada peserta didik.

Media ini mendapatkan kelayakan yang sangat baik pada hasil validasi materi, media dan bahan penyerta. Materi yang terkandung pada multimedia

interaktif berbasis android dapat digunakan dalam pembelajaran di SMA Negeri 19 Surabaya. Materi yang dibahas dalam media ini adalah *Passive Voice* yang dikemas dengan bahasa sesuai ketentuan dan visual yang beragam untuk mempermudah siswa dalam proses pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian mengenai pengembangan multimedia interaktif berbasis android materi *passive voice* mata pelajaran Bahasa Inggris kelas XI SMA Negeri 19 Surabaya dengan menggunakan model ADDIE dapat disimpulkan layak dan efektif. Hal tersebut didukung oleh beberapa data hasil validasi. Analisis dari ahli materi menilai materi *passive voice* yang akan digunakan dalam multimedia interaktif mendapatkan presentase 95%. Analisis dari ahli media mendapatkan presentase 95,83%. Analisis dari bahan penyerta mendapatkan presentase 94,28%. Oleh karenanya multimedia interaktif berbasis android materi *passive voice* dinyatakan layak digunakan dengan hasil rata-rata tingkat kevalidan kategori sangat baik dengan rentang nilai 81%-100%.

Saran

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan diatas maka saran yang dapat diberikan oleh peneliti yaitu sebagai berikut :

1. Saran Pemanfaatan

Dalam pemanfaatan media multimedia interaktif yang telah dikembangkan diharapkan mampu digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *passive voice*, memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja program dengan membaca buku bahan penyerta terlebih dahulu. Selain itu media juga dapat digunakan peserta didik secara individual atau belajar mandiri.

2. Saran Diseminasi Produk

Pengembangan media yang telah dilakukan hanya menghasilkan produk multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMA Negeri 19 Surabaya. Jika media yang diproduksi ini disebarluaskan, maka dibutuhkan pengkajian ulang terhadap berbagai aspek yang berkaitan karena memiliki karakteristik dan permasalahan yang berbeda-beda. maka pengembangan media ini dapat diterapkan pada instansi atau sekolah lain namun membutuhkan identifikasi masalah dan juga analisis kebutuhan dari peserta didik serta kondisi lingkungan yang ada.

3. Saran Pengembangan Produk Lanjutan

Dalam pengembangan produk selanjutnya disarankan untuk menambah referensi dari sumber lain yang lebih terbaru. Selain itu, perlu juga dikembangkan multimedia interaktif berbasis IOS

agar semua peserta didik dapat menggunakan aplikasi tersebut. Diharapkan pula segi kualitas produk dapat lebih interaktif dan inovatif dalam mengembangkan multimedia interaktif lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Ronald. (1987). *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Diterjemahkan oleh Yusuf Hadi Miarso dkk dari buku *Selecting and Developing Media for Instruction*. Jakarta: CV. Rajawali
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Branch, R. (2009). *Intructional Design: The ADDIE Approach*. NewYork: Springer Science & Business Media.
- Kemendikbud. (2016). *Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang.
- Maduwu, B. (2016). *Pentingnya pembelajaran bahasa Inggris di sekolah*. *Warta Dharmawangsa*, (50).
- Marbun, S. M. (2018). *Psikologi Pendidikan*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Molenda, J. d. (2008). *Education Technology : a definition with comentary*. New York: Lewrence Erlbaum Associates Taylor & Francis Group.
- Muanas, I., & Mariono, A. (2018). *Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Android Materi Buku Digital Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Di Smk Negeri 2 Sudimoro Pacitan*. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2).
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam pendidikan*. Bandung:Alfabeta.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar*. Jakarta :Prestasi Pustakakarya.
- Mustaji. (2013). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press
- Mustaji dan Rusijiono. (2008). *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: Universitt Press
- Rohani, R. (2019). *Media pembelajaran*. *Jurnal Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri, Sumatera Utara*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV.Alfabeta
- UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS pasal 1 ayat 1

