

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS  
MENGUNAKAN CD INTERAKTIF PADA KEMAMPUAN MENULIS  
(*WRITING SKILL*) UNTUK MATERI *DESCRIBING PEOPLE, THINGS, AND  
HISTORICAL PLACES* PADA KELAS X DI SMK TELEKOMEDIKA BOGOR**

**Rustika Wati, Muktiono Waspodo, dan Zainal Abidin Arief**

Program Studi Teknologi Pendidikan  
Sekolah Pascasarjana Universitas Ibn Khaldun Bogor  
Jl. KH. Sholeh Iskandar KM. 2 Kd. Badak, Kota Bogor  
*rustika90bgr@gmail.com*

**Abstrak:** Penelitian ini merupakan penelitian Pengembangan Media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Inggris untuk Mengukur dan mengetahui pencapaian kompetensi peserta didik; memperbaiki proses pembelajaran; dan dalam rangka menjamin mutu kualitas pendidikan di SMK Telekomedika Bogor. Masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana proses pengembangan, penilaian kualitas produk, penilaian peserta didik, dan efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai media pembelajaran bahasa Inggris untuk peningkatan kemampuan menulis peserta didik pada materi *describing people, things and historical places*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan menggunakan kombinasi antara model penelitian yang diadaptasi dari model Dick and Carey dan model ADDIE. Model Dick and Carey digunakan sebagai tahapan penelitian dalam tahap Analisis yaitu tahap Analisis Kebutuhan dan Tujuan (*Identify Instructional Goal (s)*), Melakukan Analisis Instruksional (*Conduct Instructional Analysis*), Analisis Pembelajar dan Konteks (*Analyze Learners and Contexts*), Analisis Pembelajar dan Konteks (*Analyze Learners and Contexts*). Sedangkan untuk pengembangan penelitian menggunakan model ADDIE. Prosedur Pengembangan Model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), pelaksanaan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Data dalam penelitian ini divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran Penilaian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada kompetensi dasar Descriptive Text berdasarkan penilaian ahli materi pada aspek pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 4.22 dengan kategori Sangat baik dan aspek isi memperoleh nilai rata-rata 4.2 dengan kategori Sangat baik. Penilaian ahli media pada aspek tampilan memperoleh rata-rata 4.27 dengan kategori Sangat baik dan aspek pemograman memperoleh rata-rata 4.58 dengan kategori Sangat baik. Penilaian ahli desain pembelajaran terhadap aspek isi, strategi dan evaluasi adalah 80 dari 19 indikator, sehingga rerata hasil 4,21 Mengacu pada tabel konversi, maka penilaian pada desain pembelajaran adalah Sangat baik. Serta hasil penilaian peserta didik berdasarkan hasil uji coba lapang adalah 4,5. adalah sangat baik.

Persentase ketuntasan peserta didik berdasarkan hasil belajar lebih dari 80% yaitu mencapai 91,5 %. Ini berarti bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan CD Interaktif pada bahasa Inggris yang dihasilkan efektif dan layak digunakan..

**Kata Kunci:** *Learning Media, CD Interaktif, Kemampuan Menulis.*

## 1. PENDAHULUAN

Menyiapkan peserta didik yang memiliki kompetensi yang baik diperlukan pendidik yang kompeten pula. Pendidik dituntut memiliki kualitas yang baik, karena kualitas pendidik akan sangat mempengaruhi prestasi peserta didik. Kompetennya seorang pendidik dalam proses pendidikan sangat vital yaitu pada kegiatan proses pembelajaran, disamping itu juga membimbing, mengarahkan dan menjadi fasilitator. Pendidik menjadi fasilitator untuk membantu peserta didik dalam mentransformasikan potensi yang dimiliki peserta didik menjadi kemampuan serta keterampilan yang ketika dikembangkan akan bermanfaat bagi kehidupan bermasyarakat.

Dalam UU nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 menyebutkan bahwa Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban :

- a. Menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis
- b. Mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan; dan
- c. Memberi teladan dan menjaga nama baik lembaga, profesi, dan kedudukan sesuai dengan

kepercayaan yang diberikan kepadanya.

Pada proses pembelajaran, pendidik selalu dituntut untuk memberikan inovasi baru agar peserta didik mampu mendapatkan pengalaman baru dalam proses pembelajaran. Inovasi ini diperlukan agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik. Inovasi ini dapat berupa pengembangan media pembelajaran dan metode pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang belum dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Media pembelajaran ini contohnya powerpoint, video pembelajaran, multimedia interaktif, dan lain lain. Mengingat hal tersebut pendidik belum menggunakan media pembelajaran tersebut, pendidik masih menggunakan buku dan papan tulis sebagai media pembelajaran. Disamping itu metode pembelajaran yang digunakan oleh sebagian besar pendidik masih konvensional, yaitu metode ceramah.

Metode tersebut dirasa sudah tidak sesuai lagi, hal ini disayangkan mengingat di era teknologi informasi banyak software dan hardware yang dapat diterapkan sebagai sarana pengembangan media pembelajaran. Pengembangan dilakukan

untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik. Media dan metode pembelajaran yang menarik akan memudahkan peserta didik untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran. Namun, pada praktiknya tidak semua pendidik dapat mengembangkan media pembelajaran. Kemampuan serta pengetahuan pendidik dalam bidang pengembangan yang minim menyulitkan pendidik untuk lebih berinovasi dalam mengajar .

Pendidik belum mampu menghadirkan bentuk pembelajaran menggunakan komputer sebagai media pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi yang kian pesat memungkinkan seseorang melakukan eksplorasi data dan informasi secara lebih luas dan praktis. Pemanfaatan komputer dalam berbagai bidang pekerjaan dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan kegiatan dilakukan dengan cepat, tepat dan akurat. Akhirnya hal tersebut akan meningkatkan produktivitas kerja. Kemajuan akan komputer ini juga erat kaitannya dengan dunia pendidikan. Sebagian besar sekolah juga memasukkan komputer menjadi mata pelajaran wajib. Bahkan teknologi komputer memberikan inovasi dalam proses pembelajaran dan juga

memungkinkan proses belajar mengajar jarak jauh atau pembelajaran tanpa tatap muka.

Permendikbud tahun 2016 nomor 23 tentang standar penilaian dalam pasal 6 ayat 2 menyebutkan bahwa penilaian hasil belajar oleh pendidik digunakan untuk:

- a. Mengukur dan mengetahui pencapaian kompetensi Peserta Didik;
- b. Memperbaiki proses pembelajaran; dan
- c. Menyusun laporan kemajuan hasil belajar harian, tengah semester, akhir semester, akhir tahun. dan/atau kenaikan kelas.

Dalam rangka menjamin mutu kualitas pendidikan maka pada mekanisme penilaian hasil belajar setiap satuan pendidikan menentukan kriteria ketuntasan minimal dalam setiap kompetensi baik dalam penilaian sikap, pengetahuan maupun keterampilan hal ini guna untuk mengetahui apakah ketercapaian kompetensi di harapkan bisa dicapai oleh peserta didik.

Mengacu pada laporan hasil belajar pada kenaikan kelas di Tahun Pelajaran 2017/2018 pada mata pelajaran Bahasa Inggris ditemukan hambatan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar hal ini ditunjukkan dengan rendahnya nilai

yang diperoleh peserta didik serta masih terdapat peserta didik yang harus mengikuti kegiatan remedial untuk mencapai KKM yang ditetapkan. Hal ini disebabkan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung. Belum adanya pendidik yang menggunakan komputer sebagai sarana belajar atau media pembelajaran. Pendidik masih menggunakan buku sebagai sumber belajar dan papan tulis sebagai media pembelajaran. Khususnya pada materi ajar yang berkaitan dalam kemampuan menulis (*writing skill*). Hal ini menyebabkan peserta didik cenderung bersikap pasif dalam proses pembelajaran, sehingga hanya sebagai penerima informasi dari pendidik. Teknik pembelajaran bahasa Inggris yang monoton, menggunakan komunikasi secara verbal menjadikan peserta didik merasa bosan.

Penerapan metode pembelajaran konvensional atau metode ceramah oleh pendidik ini, menyebabkan dalam proses pembelajaran peserta didik kurang mendapat kesempatan secara luas untuk menyampaikan ide-ide atau gagasan, mengembangkan pengalaman, dan potensi yang dimiliki. Teknologi komputer belum dimanfaatkan untuk proses pembelajaran Bahasa Inggris pada kemampuan

mendengarkan (*listening skill*), membaca (*reading skill*), berbicara (*speaking skill*) dan khususnya pada kemampuan menulis (*writing skill*), sehingga menyebabkan turunnya motivasi dan minat belajar peserta didik.

Terbatasnya pengetahuan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai media yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif akan memberikan suasana berbeda yang dapat mengubah persepsi peserta didik mengenai pembelajaran Bahasa Inggris. Multimedia interaktif membawa dampak yang baik bagi pendidik, karena dengan adanya multimedia pendidik berpeluang untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga bisa meningkatkan hasil belajar menjadi lebih baik.

Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2011) menjelaskan bahwa “media dapat dipahami secara garis besar meliputi manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap”. Yudhi Munadi (2013) mendefinisikan “media pembelajaran adalah Segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan

menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”.

Sesuai pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber belajar yaitu buku atau modul dan sumber belajar lainnya kepada penerima yaitu peserta didik, agar tercipta lingkungan belajar yang kondusif, efisien, dan menyenangkan.

Schramm dalam Rayandra Asyhar (2012) “menggolongkan media berdasarkan kompleksnya suara yaitu media kompleks (film, TV, video/VCD) dan media sederhana (slide, audio, transparansi, teks)”. Sementara, Seels & Glasgow dalam Sutirman (2013) membagi media berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu: “media dengan teknologi tradisional dan media dengan teknologi mutakhir. Media dengan teknologi tradisional meliputi: (a) visual diam yang diproyeksikan berupa proyeksi opaque (tak tembus pandang), proyeksi overhead, slides, filmstrips; (b) visual yang tidak diproyeksikan berupa gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info; (c) audio terdiri dari rekaman

piringan dan pita kaset; (d) penyajian multimedia dibedakan menjadi slide plus suara dan multi image; (e) visual dinamis yang diproyeksikan berupa film, televisi, video; (f) media cetak seperti buku teks, modul teks terprogram, workbook, majalah ilmiah, berkala, dan hand out; (g) permainan diantaranya teka-teki, simulasi, permainan papan; (h) realita dapat berupa model, specimen (contoh), manipulative (peta, miniature, boneka)”.

Multimedia bagi peserta didik diharapkan mempermudah mereka dalam menyerap materi pelajaran secara cepat dan efisien serta belajar mandiri bisa diterapkan. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam proses pembelajaran akan menggeser pembelajaran membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan.

Hamalik sebagaimana dikutip oleh Azhar Arsyad (2011) mengemukakan bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap peserta didik”. Nana Sudjana & Ahmad Rivai mengemukakan manfaat

media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

“pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau pendidik mengajar pada setiap jam pelajaran; dan peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain”.

Pemanfaatan multimedia interaktif menjadikan pendidik bukan lagi sebagai satu-satunya sumber belajar yang didapatkan oleh peserta didik. Multimedia interaktif diharapkan bisa membuat peserta didik aktif dalam belajar. Ketertarikan peserta didik akan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, juga akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Multimedia pembelajaran memberikan peluang kepada peserta didik untuk belajar mandiri, sehingga belajar bisa dilakukan kapan saja. Media pembelajaran digunakan untuk menarik perhatian dan membuat peserta

didik aktif dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan CD interaktif . Dalam CD interaktif ini akan ada banyak materi pelajaran, video, games dan latihan soal yang terkait dengan materi yang diajarkan.

Berkaitan dengan hal tersebut SMK Telekomedika Bogor telah memiliki sarana prasarana berupa Laboratorium komputer, sehingga memungkinkan menggunakan media dalam bentuk CD pembelajaran. Berkaitan dengan laboratorium komputer, di SMK Telekomedika Bogor memiliki jumlah komputer lebih dari 20 buah, sehingga ini memungkinkan untuk dilakukan proses pembelajaran, dan sebagian peserta didik sudah memiliki laptop masing-masing sehingga dapat menunjang pembelajaran ini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan dalam rangka mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan menggunakan CD Interaktif. Pengembangan media pembelajaran dilakukan pada pembelajaran bahasa Inggris khususnya pada kemampuan menulis (*writing skill*), agar dapat disampaikan menggunakan

animasi menarik, sehingga pembelajaran tidak monoton dan membosankan.

## 2. METODOLOGI

### A. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini, ada beberapa tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1) Mengembangkan media pembelajaran menggunakan CD interaktif sebagai media pembelajaran bahasa Inggris untuk peningkatan kemampuan menulis peserta didik pada materi “*describing people, things and historical places*”.
- 2) Mengetahui kualitas produk berupa CD interaktif untuk pembelajaran bahasa Inggris untuk peningkatan kemampuan menulis peserta didik pada materi “*describing people, things and historical places*”.
- 3) Mengetahui penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran menggunakan CD interaktif untuk pembelajaran bahasa Inggris dalam peningkatan kemampuan menulis peserta didik pada materi “*describing people, things and historical places*”.
- 4) Mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran menggunakan CD interaktif untuk pembelajaran bahasa Inggris dalam peningkatan

kemampuan menulis peserta didik pada materi “*describing people, things and historical places*”.

### B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Telekomedika Bogor yang beralamat di Jalan . Merdeka No. 78 , Kec.Ciwaringin, Kota Bogor Jawa Barat. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli 2018 sampai dengan Agustus 2018.

### C. Pendekatan dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk dalam dunia pendidikan. Selain untuk mengembangkan dan menguji produk penelitian ini digunakan untuk menemukan pengetahuan baru berkenaan dengan fenomena-fenomena yang bersifat fundamental, serta praktik-praktik pendidikan. Berfungsi untuk menemukan fenomena-fenomena fundamental dilakukan melalui penelitian dasar (*basic research*). Kemudian untuk penelitian praktik-praktik pendidikan dilakukan penelitian terapan (*applied research*). Nana Syaodih Sukmadinata (2009)

menyebutkan “penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan”.

Penelitian menggunakan model penelitian yang diadaptasi dari model Dick and Carey sebagai tahapan penelitian yaitu tahap Analisis Kebutuhan dan Tujuan (*Identify Instructional Goal (s)*), Melakukan Analisis Instruksional (*Conduct Instructional Analysis*), Analisis Pembelajar dan Konteks (*Analyze Learners and Contexts*), Analisis Pembelajar dan Konteks (*Analyze Learners and Contexts*). Sedangkan untuk pengembangan penelitian menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). Model ADDIE mulai ada pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Dick dan Carry. Model ADDIE digunakan untuk menjadi pedoman dalam pengembangan dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif. Model ini menggunakan 5 tahap yaitu tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*.

Penelitian pengembangan ini merupakan penelitian dan pengembangan

dengan model prosedural, yang menunjukkan langkah-langkah dari proses pengembangan produk. Pengembangan produk dalam penelitian ini berbentuk media pembelajaran. Media yang dikembangkan akan dinilai kepada ahli media, ahli materi, dan peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran untuk menilai kualitas produk dari media pembelajaran Bahasa Inggris. Sehingga diharapkan media pembelajaran ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris untuk peningkatan kemampuan menulis peserta didik pada materi “*describing people, things and historical places*”.

### 3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Tahap Penelitian

Model Dick and Carey sebagai tahapan analisis penelitian yaitu:

1) Tahap Analisis Kebutuhan dan Tujuan (*Identify Instructional*).

Melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan program atau produk yang akan dikembangkan. Kegiatan analisis kebutuhan ini peneliti mengidentifikasi kebutuhan prioritas yang segera perlu dipenuhi.

Peneliti melakukan analisis dengan memilih Kompetensi Dasar yang terdapat

dalam spektrum SMK versi 2018 pada Lampiran 1: Kompetensi Inti dan Kompetensi dasar SMK.

Data yang dikumpulkan berupa kompetensi dasar Dalam Spektrum SMK versi 2018 pada KD 3.4 Menganalisis fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks deskriptif lisan dan tulis dengan memberi dan meminta informasi pendek dan sederhana terkait orang, benda dan tempat sesuai dengan konteks penggunaannya” pada Kompetensi pengetahuan serta “KD.4.3 Menyusun teks deskriptif lisan dan tulis, pendek dan sederhana, terkait orang, benda dan tempat, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, secara benar dan sesuai konteks” pada kompetensi keterampilan Selain itu, ada indikator dan materi pelajaran. Hal ini dilakukan agar media yang dibuat tetap mengacu pada tujuan pembelajaran.

## 2) Tahap Analisis Instruksional (*Conduct Instructional Analysis*)

Melakukan analisis pembelajaran, yang mencakup ketrampilan, proses, prosedur, dan tugas-tugas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal-hal apa saja yang menjadi kebutuhan yang dirasakan “felt need”, perlu diidentifikasi dan selanjutnya diungkapkan dalam rancangan produk atau desain yang ingin dikembangkan. Ini menjadi spesifikasi

suatu produk atau desain yang akan dikembangkan lebih lanjut dan memiliki kekhasan tersendiri. Pada KD 3.4 Menganalisis fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks deskriptif lisan dan tulis dengan memberi dan meminta informasi pendek dan sederhana terkait orang, benda dan tempat sesuai dengan konteks penggunaannya” pada Kompetensi pengetahuan serta “KD.4.3 Menyusun teks deskriptif lisan dan tulis, pendek dan sederhana, terkait orang, benda dan tempat, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, secara benar dan sesuai konteks” pada kompetensi keterampilan. Pada KD tersebut peneliti mengumpulkan data terkait masalah yang timbul pada pembelajaran bahasa Inggris untuk peningkatan kemampuan menulis peserta didik pada materi “describing people, things and historical places”, terutama pada hal ketersediaan media dan sumber belajar.

## 3) Tahap Analisis Pembelajar dan Konteks (*Analyze Learners and Contexts*).

Menganalisis pembelajar dan konteks, yang mencakup kemampuan, sikap, karakteristik awal pembelajar dalam latar pembelajaran. Dan juga termasuk karakteristik latar pembelajaran tersebut di mana pengetahuan dan keterampilan baru

akan digunakan untuk merancang strategi instruksional.

Pengumpulan data tentang analisis peserta didik ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik. Yaitu gaya Belajar peserta didik meliputi visual, audiovisual, kinestetik serta input dari peserta didik dilihat dari hasil belajar sebelumnya.

## B. Tahap Pengembangan

Model ADDIE dalam tahapan pengembangan penelitian yaitu :

### 1) Tahap Analisis (*Analysis*)

Menganalisis kebutuhan dengan melakukan observasi di SMK Telekomedika Bogor. Hasil analisis akan digunakan sebagai acuan pengembangan produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Analisis dilakukan dengan studi lapangan dan studi literatur.

### 2) Tahap Perencanaan (*Design*)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan storyboard. Storyboard digunakan untuk sebuah sketsa yang menggunakan kata-kata.

### 3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Pembuatan media pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan CD

Interaktif. Tampilan CD Interaktif dapat dilihat pada Gambar 1 sampai Gambar 5.



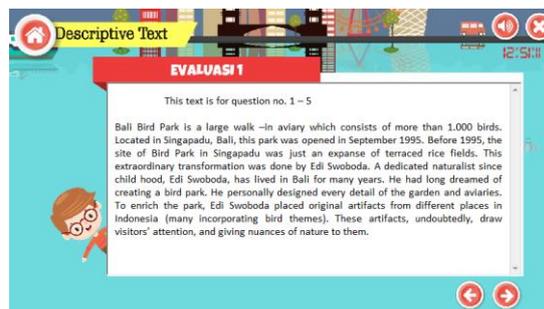
Gambar 1. Tampilan Menu Utama



Gambar 2. Tampilan Menu KI dan KD



Gambar 3. Tampilan Menu Materi



Gambar 4. Tampilan Menu Evaluasi



**Gambar 5. Tampilan Menu Profil**

### C. Hasil Analisis Uji Coba Model

#### 1) Penilaian Ahli Materi

Validasi ahli materi digunakan untuk menilai materi yang telah disusun dalam media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Ahli materi yang menilai yaitu Ibu Linda Delima A, M.Pd sebagai pendidik yang mengampu mata pelajaran Bahasa Inggris di SMKN 3 Bogor dan Pengguna produk bapak Nurrahman Sulistianto, S.Pd. Sebagai pendidik yang mengajar di SMK Telekomedika Bogor. Dipilih pendidik sebagai ahli materi dipertimbangkan dalam kemampuan terhadap materi deskriptif teks Validasi ahli materi dilakukan dengan Angket yang menggunakan skala likert dengan lima alternatif jawaban yaitu 1, 2, 3, 4, dan 5. Hasil dan analisis validasi dari ahli materi dapat dilihat pada Tabel 1 dan 2 berikut.

**Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi Pada Aspek Pembelajaran**

No	Aspek yang dinilai	Skor	Kategori
1	Relevansi materi dengan kompetensi dasar	5	Sangat Baik
2	Sistematika penyajian materi	5	Sangat Baik

No	Aspek yang dinilai	Skor	Kategori
3	Kesesuaian materi dengan indicator	4	Baik
4	Kejelasan uraian materi	4	Baik
5	Kecukupan pemberian latihan	4	Baik
6	Kecukupan pemberian umpan balik terhadap motivasi belajar	4	Baik
7	Kesesuaian penyajian soal test sesuai indikator keberhasilan	4	Baik
8	Kejelasan penggunaan istilah	4	Baik
9	Kejelasan penggunaan bahasa	4	Baik
<b>Jumlah</b>		38	
<b>Rata-rata</b>		4.22	Sangat Baik

Berdasarkan hasil Tabel 1 diatas terdapat 9 butir indikator diperoleh dari aspek pembelajaran. Jumlah skor validasi pada aspek pembelajaran oleh ahli materi adalah 37 dengan 9 indikator, sehingga rerata hasil penilaian dari ahli materi adalah 4.22 Mengacu pada table konversi, maka hasil penialaian dari ahli materi dalam aspek pembelajaran adalah Sangat Baik.

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi Pada Aspek Isi**

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan	4	Baik
2	Kejelasan penyajian materi	4	Baik
3	Sistematika penyajian materi	4	Baik
4	Kebenaran materi	4	Baik
5	Kesesuaian pemberian contoh dengan materi	4	Baik
6	Penggunaan bahasa mudah dipahami	4	Baik
7	Gambar yang disajikan mendukung materi	5	Sangat Baik
8	Kesesuaian animasi untuk memperjelas isi	5	Sangat Baik

9	Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar	4	Baik
10	Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan	4	Baik
<b>Jumlah</b>		42	
<b>Rata-rata</b>		4,2	Sangat Baik

Jumlah skor validasi pada ahli materi terhadap aspek isi adalah 42 dari 10 indikator, sehingga rerata hasil penilaian ahli materi adalah 4,2 dengan kategori baik. Mengacu pada tabel konversi, maka penilaian pada aspek isi adalah Sangat Baik.

## 2) Penilaian Ahli Media

Validasi yang dilakukan oleh ahli media digunakan untuk menilai produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Aspek tersebut diantaranya aspek tampilan dan aspek pemrograman.

Validasi ahli media dilakukan oleh ahli media yaitu Bapak Dr. Sigit Wibowo, M.Pd. selaku dosen Teknologi Pendidikan di Universitas Ibn Khaldun Bogor. Pertimbangan dalam pemilihan validator tersebut berdasarkan kemampuan dosen dalam bidang media pembelajaran. Angket menggunakan skala likert dengan lima alternative jawaban yaitu sangat baik, baik, cukup, sangat kurang dan kurang. Hasil dan analisis dari validasi ahli media dapat dilihat dalam Tabel 3 dan 4 berikut ini.

**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi Pada Aspek Tampilan**

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kejelasan petunjuk penggunaan program	5	Sangat Baik
2	Keterbacaan teks atau tulisan	4	Baik
3	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna	4	Baik
4	Konsistensi penempatan <i>button</i>	5	Sangat Baik
5	Kualitas tampilan gambar	4	Baik
6	Sajian Animasi	4	Baik
7	Daya dukung musik pengiring	4	Baik
8	Tampilan layar	5	Sangat Baik
9	Kejelasan suara	4	Baik
10	Ketepatan penggunaan bahasa	4	Baik
11	Warna <i>background</i> dengan teks	4	Baik
<b>Jumlah</b>		47	
<b>Rata-rata</b>		4,27	

Hasil Validasi Ahli Media Pada Aspek Tampilan Jumlah skor validasi pada ahli media terhadap aspek tampilan adalah 47 dari 11 indikator, sehingga rerata hasil penilaian ahli materi adalah 4.27 dengan kategori Sangat Baik. Mengacu pada table konversi, maka penilaian pada aspek tampilan adalah Sangat Baik.

**Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi Pada Aspek Pemrograman**

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kejelasan navigasi	5	Sangat Baik
2	Konsistensi penggunaan tombol	5	Sangat Baik
3	Kejelasan petunjuk	4	Baik
4	Kemudahan penggunaan	4	Baik
5	Efisiensi teks	4	Baik
6	Efisiensi gambar	4	Baik
7	Respon terhadap peserta didik	5	Sangat Baik
8	Kecepatan program	5	Sangat Baik
9	Kemenarikan Media	5	Sangat Baik

No	Indikator	Skor	Kategori
10	Pengaturan Animasi	4	Baik
11	Kemudahan memilih menu sajian	5	Sangat Baik
12	Kemudahan dalam Penggunaan	5	Sangat Baik
Jumlah		55	
Rata-rata		4.58	

Jumlah skor validasi pada ahli media terhadap aspek pemrograman adalah 29 dari 12 indikator, sehingga rerata hasil penilaian ahli materi adalah 4.58 dengan kategori Sangat baik. Mengacu pada tabel konversi, maka penilaian pada aspek pemrograman adalah Sangat baik.

### 3) Penilaian Ahli Desain Pembelajaran

Validasi yang dilakukan oleh ahli desain Pembelajaran digunakan untuk menilai produk desain pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Aspek tersebut diantaranya aspek desain pembelajaran yang meliputi Aspek isi, aspek strategi dan aspek evaluasi. Penilaian ini bermaksud melihat layak atau tidak media tersebut untuk di implementasikan kepada peserta didik. Validasi ahli desain pembelajaran dilakukan oleh ahli media yaitu Bapak Dr. Sigit Wibowo, M.Pd. selaku dosen Teknologi Pendidikan di Universitas Ibn Khaldun Bogor Pertimbangan dalam pemilihan validator tersebut berdasarkan kemampuan dosen dalam bidang media

pembelajaran. Angket menggunakan skala likert dengan lima alternative jawaban yaitu sangat baik, baik, cukup, sangat kurang dan kurang. Hasil dan analisis dari validasi ahli media dapat dilihat dalam Tabel 5 berikut ini.

**Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi Pada Desain Pembelajaran**

No	Indikator	Skor	Kriteria
1	Indikator yang dipilih sesuai dengan kompetensi Dasar?	4	Baik
2	Penyajian materi dan <i>quizzes</i> dalam <i>CD Interaktif</i> dijabarkan dari subtransi yang terkandung dalam KI dan KD?	4	Baik
3	Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan siswa?	4	Baik
4	Penyajian materi bersifat interaktif sehingga memotivasi siswa untuk belajar mandiri?	4	Baik
5	Penyajian materi dengan <i>CD Interaktif</i> meningkatkan motivasi belajar siswa?	5	Sangat Baik
6	Susunan aktivitas dalam <i>CD Interaktif</i> mengarahkan peserta didik untuk berfikir secara runtut berdasarkan pendekatan saintifik dalam tahapan 5M (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, mengomunikasikan)	5	Sangat Baik
7	Kesesuaian materi motivasi dengan materi yang akan dipelajari?	4	Baik
8	Materi yang disajikan mudah untuk dipahami?	4	Baik
9	Penggunaan media video	4	Baik

No	Indikator	Skor	Kriteria
	memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi descriptive text.		
10	Penggunaan media interaktif memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi descriptive text	4	Baik
11	Materi disajikan dengan menggunakan media sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi?	4	Baik
12	Penggunaan CD mengarahkan Peserta didik lebih mandiri?	4	Baik
13	Tugas/soal latihan sesuai dengan rumusan indikator	4	Baik
14	Tugas/soal latihan sesuai dengan materi yang disajikan?	5	Sangat Baik
15	Apakah susunan kalimat dari tugas/soal latihan mudah dipahami?	4	Baik
16	Penggunaan CD Interaktif mudah untuk digunakan?	5	Sangat Baik
17	Meningkatkan pengetahuan peserta didik terhadap materi yang disajikan?	4	Baik
18	Dengan adanya CD Interaktif meningkatkan keefektifan siswa dalam belajar?	4	Baik
	<b>JUMLAH</b>	<b>80</b>	
	<b>Rata- Rata</b>	<b>4,21</b>	

Jumlah skor validasi pada ahli desain pembelajaran terhadap aspek isi, strategi dan evaluasi adalah 80 dari 19 indikator, sehingga rerata hasil penilaian ahli materi adalah 4.21 dengan kategori Sangat baik. Mengacu pada tabel konversi, maka penilaian pada desain pembelajaran adalah Sangat baik.

#### 4) Penilaian Peserta Didik

##### a) Tahap Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba produk ini dilakukan pada tanggal 6 Agustus 2018 di laboratorium Komputer SMK Telekomedika Bogor. Uji coba produk ini dikhususkan pada peserta didik kelas X Kompetensi Keahlian Farmasi . Sebelum peserta didik menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dan mengisi angket yang telah disediakan, terlebih dahulu pengembang memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang bagaimana cara mengisi angket dan menjelaskan tentang media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Uji coba produk melibatkan 10 peserta didik dengan pertimbangan adanya keterbatasan jumlah peserta didik yang ada di kelas X Farmasi. Uji coba produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif hasil belajar peserta didik dengan nilai rata-rata sebesar 90 dari hasil evaluasi langsung di dalam CD interaktif yang melibatkan 10 siswa. Uji coba produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif termasuk kategori “sangat baik” dengan nilai rata-rata hasil penilaian siswa sebesar 4,4 dari 15 indikator yang melibatkan 10 siswa. Setelah melakukan uji coba produk selanjutnya dilakukan implementasi produk.

b) Tahap Uji Coba Kelompok Besar

Tahap uji coba kelompok besar merupakan tahap akhir dan dilakukan setelah produk di validasi oleh para ahli ahli media ataupun ahli media. Tahap uji coba kelompok besar merupakan uji coba produk ke pada peserta didik kelas X Farmasi. Uji coba produk ini melibatkan 26 orang siswa.

Jumlah skor penilaian berdasarkan data uji coba lapangan kelompok besar yang melibatkan 26 peserta didik di kelas X Farmasi, didapatkan hasil rata-rata hasil belajar peserta didik dengan menggunakan CD interaktif yang dikembangkan adalah 91,5 dengan kategori LULUS KKM atau TUNTAS. Jumlah skor penilaian berdasarkan data uji coba lapangan kelompok besar yang melibatkan 26 siswa dengan 15 indikator adalah 1855 sehingga rerata hasil penilaian berdasarkan hasil uji coba adalah 4,5. Mengacu pada table konversi, media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada kompetensi dasar *Deskriptive Text* menurut tanggapan peserta didik adalah sangat baik.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka ditarik kesimpulan bahwa:

- 1) Penilaian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada kompetensi dasar *Deskriptive Text* berdasarkan penilaian ahli materi pada aspek pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 4.22 dengan kategori Sangat baik dan aspek isi memperoleh nilai rata-rata 4.2 dengan kategori Sangat baik.
- 2) Penilaian Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada kompetensi dasar *Deskriptive Text* berdasarkan penilaian ahli media pada aspek tampilan memperoleh rata-rata 4.27 dengan kategori Sangat baik dan aspek pemograman memperoleh rata-rata 4.58 dengan kategori Sangat baik.
- 3) Penilaian Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada kompetensi dasar *Deskriptive Text* berdasarkan penilaian ahli desain pembelajaran terhadap aspek isi, strategi dan evaluasi adalah 80 dari 19 indikator, sehingga rerata hasil penilaian ahli materi adalah 4.21 dengan kategori Sangat baik. Mengacu pada tabel konversi, maka penilaian pada desain pembelajaran adalah Sangat baik.
- 4) Penilaian Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada kompetensi dasar *Deskriptive Text* berdasarkan hasil penilaian peserta

didik berdasarkan hasil uji coba lapang adalah 4,5. Mengacu pada table konversi, media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada kompetensi dasar Deskriptive Text menurut tanggapan peserta didik adalah sangat baik.

- 5) Penilaian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada kompetensi dasar Deskriptive Text berdasarkan penilaian hasil peserta didik memperoleh rata-rata skor 91 dengan kategori Lulus KKM atau sudah Tuntas.

Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, Rayandra. (2012). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi.
- Azhar, Arsyad. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Munadi, Yudhi. (2013). Media Pembelajaran. Jakarta Selatan: Referensi.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. No 23 tahun 2016. Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Depdikbud.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2009). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.