

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI ELASTISITAS BAHAN DAN HUKUM HOOKE BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL

Yulia Zahra¹, Chandra Ertikanto², Ismu Wahyudi²

¹Mahasiswa Pendidikan Fisika FKIP Unila, zahra_yulia67@yahoo.co.id

²Dosen Pendidikan Fisika FKIP Unila

Abstract: *The development of interactive learning multimedia for the elasticity material and Hooke's law based on contextual approach. The aim of this research are producing an interactive learning multimedia about elasticity material and Hooke's law based on contextual approach, describing the attractiveness, the easiness, the expediency, and the effectiveness of product. The research used research and development model consist of analysis of need, learning objectives, materials, instrument of success, first manuscript, prototype production, evaluation, final manuscript, revision, product test, and final product. The result of the product shows attractiveness's value with score 3,20 (attractive), easiness's value with got score 3,30 (very easy), and expediency's value with got score 3,07 (useful). It is also effective because 78,57% of students who reach the standard of achievement score. Based on the result of development research, it can be concluded that the interactive learning multimedia is effective to be used as a learning media.*

Abstrak: Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif materi elastisitas bahan dan hukum Hooke berbasis pendekatan kontekstual. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif materi elastisitas bahan dan hukum Hooke berbasis pendekatan kontekstual, mendeskripsikan kemenarikan, kemudahan, kemanfaatan, serta keefektifan produk. Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan meliputi analisis kebutuhan, tujuan pembelajaran, butir-butir materi, alat ukur keberhasilan, naskah awal, produksi prototipe, evaluasi, naskah akhir, revisi, uji coba produk, dan produk final. Hasil uji produk menunjukkan nilai kemenarikan dengan skor 3,20 (menarik), kemudahan dengan skor 3,30 (sangat mudah), dan kemanfaatan dengan skor 3,07 (bermanfaat). Selain itu, produk yang dikembangkan efektif dilihat dari hasil belajar siswa, yaitu 78,57% siswa telah tuntas KKM. Kesimpulan dari penelitian pengembangan ini adalah multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan efektif sebagai suatu media pembelajaran.

Kata kunci: multimedia pembelajaran interaktif, pendekatan kontekstual, pengembangan.

PENDAHULUAN

Pendekatan kontekstual dapat mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik yang dilakukan secara mandiri maupun berkelompok dan memungkinkan siswa menghubungkan isi materi dengan kehidupan sehari-hari, sehingga proses pembelajaran fisika terpusat pada siswa (*student center learning*).

Sari (2014: 49) mengungkapkan pendekatan kontekstual, yaitu suatu konsep tentang pembelajaran yang membantu guru untuk menghubungkan isi bahan ajar dengan konteks dunia nyata siswa. Selain itu, Murtiani, dkk. (2012: 4) menjelaskan bahwa, pendekatan kontekstual merupakan pendekatan pembelajaran yang mengaitkan materi pembelajaran dengan lingkungan sekitar siswa atau dunia nyata siswa, sehingga akan membuat pembelajaran lebih bermakna (*meaningful learning*), karena siswa mengetahui pelajaran yang diperoleh di kelas akan bermanfaat dalam kehidupannya sehari-hari. Pendekatan kontekstual membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

Afriyeti (2014: 5-6) mengungkapkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran fisika dengan pendekatan kontekstual, meliputi konstruktivisme (*constructivisme*), menemukan (*inquiry*), bertanya (*questioning*), masyarakat belajar (*learning community*), refleksi (*reflection*), pemodelan (*modeling*), dan penilaian yang sebenarnya.

Berdasarkan observasi, proses pembelajaran fisika di SMA N 16 Bandar Lampung cenderung *text book oriented* dan kurang terkait dengan kehidupan sehari-hari siswa. Aktivitas siswa lebih banyak hanya pada

kegiatan mendengarkan penjelasan guru dan mencatat saat pembelajaran berlangsung, tetapi tidak didukung dengan aktivitas yang lain. Oleh karena itu, proses pembelajaran fisika terpusat pada guru (*teacher center learning*). Permadi (2013: 25) menjabarkan bahwa, salah satu aktivitas yang dapat menunjang pembelajaran fisika, sehingga proses pembelajaran fisika tidak terpusat pada guru (*teacher center learning*) melainkan pada siswa (*student center learning*), yaitu dengan menggunakan media pembelajaran, sebab media dapat membuat siswa aktif dan mandiri di kelas.

Media pembelajaran memiliki kesediaan yang beraneka ragam, seperti media berbasis manusia contohnya guru, media berbasis cetakan contohnya buku dan LKS, media audio visual contohnya video dan film, media berbasis komputer, interaktif video, dan *hypertext*. Selanjutnya, Nuryanto (2011: 3-4) menjabarkan beberapa manfaat multimedia dalam kegiatan pembelajaran, antara lain: (1) penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan; (2) proses pembelajaran menjadi lebih menarik; (3) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif; (4) waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran dapat dikurangi; (5) kualitas belajar dapat ditingkatkan; (6) pembelajaran dapat disajikan di mana dan kapan saja sesuai dengan yang diinginkan; (7) peningkatkan sifat positif peserta didik terhadap proses pembelajaran; dan (8) peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Pembelajaran fisika membutuhkan berbagai cara yang efektif untuk mengembangkan minat belajar siswa, sehingga siswa tidak hanya mengandalkan buku siswa sebagai media pembelajaran. Hal ini membuat siswa kadang merasa bosan, kurang

tertarik dalam pembelajaran fisika yang akhirnya membuat siswa mengalami kesulitan dalam pelajaran fisika, dan kurang paham akan konsep fisika yang diberikan oleh guru. Hasil analisis di SMA N 16 Bandar Lampung menunjukkan sebanyak 52% siswa tidak tertarik terhadap pelajaran fisika dan sebanyak 56% siswa menganggap pelajaran fisika membosankan.

Oleh sebab itu, pembelajaran fisika membutuhkan inovasi pembelajaran yang salah satunya adalah media pembelajaran yang menarik perhatian siswa, sehingga siswa akan lebih mudah untuk memahami pelajaran fisika secara optimal. Salah satu media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa adalah media yang berbasis komputer. Multimedia pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi keterbatasan media pembelajaran. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan format sajian multimedia pembelajaran yang memuat teks, gambar, animasi, audio, dan soal uji kompetensi untuk menguji sebatas mana pemahaman siswa.

Multimedia menurut Nurseto (2011: 20) merupakan penggabungan dua kata multi dan media. Multi berarti banyak, sedangkan media berarti medium. Daryanto (2011: 50-51) menjelaskan bahwa, multimedia merupakan perpaduan berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan satu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pembelajaran.

Multimedia memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pengajaran. Kehadiran multimedia tidak saja membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi juga memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran interaktif adalah pembelajaran yang didalamnya terjadi interaksi baik antara siswa dan guru ataupun siswa dan media pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sanjaya (2012: 172) menjelaskan prinsip interaktif mengandung makna, bahwa mengajar bukan hanya sekedar menyampaikan pengetahuan dari guru ke siswa; akan tetapi mengajar dianggap sebagai proses mengatur lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Selanjutnya, Munir (2009: 88) menjabarkan beberapa bentuk proses pembelajaran interaktif, yaitu komunikasi satu arah (*one way communication*), dua arah (*two ways communication*), dan banyak arah (*multy ways communication*) berlangsung antara pengajar dan siswa. Pengajar menyampaikan materi pembelajaran dan siswa memberikan tanggapan (*respon*) terhadap materi tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif membuat guru, siswa, dan media pembelajaran dapat saling berinteraksi satu sama lain. Salah satu bahan ajar yang dapat mendukung pembelajaran interaktif, yaitu multimedia interaktif yang berisi kombinasi dua atau lebih media yang dimanipulasi untuk mengendalikan perintah dan perilaku alami dari suatu presentasi.

Fasilitas yang memadai di SMA N 16 Bandar Lampung, memungkinkan para guru fisika untuk melakukan pembelajaran fisika dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Fasilitas yang tersedia adalah laborototium komputer yang sudah terkoneksi dengan internet sebanyak 30 unit. Selain itu, kemampuan guru dalam mengoperasikan komputer juga sudah memadai.

Oleh karena itu, fasilitas yang mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran sebaiknya dimanfaatkan secara optimal. Materi pembelajaran fisika pada pokok bahasan elastisitas bahan dan Hukum Hooke memiliki tingkat kompleksitas yang cukup tinggi, ini terlihat dari KKM pada pokok bahasan elastisitas bahan dan Hukum Hooke sebesar 76, lebih rendah bila dibandingkan dengan KKM fisika kelas XI sebesar 80. Tingkat kompleksitas materi tersebut juga dapat dilihat dari nilai tes formatif siswa pada materi elastisitas bahan dan Hukum Hooke di SMA N 16 Bandar Lampung, banyak yang tidak memenuhi kriteria KKM pokok bahasan tersebut, yaitu 76. Persentase siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM, yaitu 60% dan siswa yang memperoleh nilai di atas KKM, yaitu 40%. Berdasarkan penjelasan di atas, multimedia pembelajaran interaktif pada materi elastisitas bahan dan Hukum Hooke sangat diperlukan.

Agar dapat membelajarkan materi yang memiliki kompleksitas yang cukup tinggi seperti elastisitas bahan dan Hukum Hooke, maka diperlukan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan pendekatan kontekstual, yaitu berkaitan dengan situasi atau konteks dunia nyata siswa dan mendorong siswa untuk aktif dalam belajar, sehingga proses pembelajaran terpusat pada siswa (*student center learning*).

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah (1) menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif materi elastisitas bahan dan Hukum Hooke dengan menggunakan pendekatan kontekstual; (2) mendeskripsikan kemenarikan, kemanfaatan, dan kemudahan multimedia pembelajaran interaktif materi elastisitas bahan dan Hukum Hooke dengan menggunakan

pendekatan kontekstual; dan (3) mendeskripsikan keefektifan multimedia pembelajaran interaktif materi elastisitas bahan dan Hukum Hooke dengan menggunakan pendekatan kontekstual.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini, yaitu *research and development* (penelitian dan pengembangan). Pengembangan yang dilakukan merupakan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, informasi, dan komunikasi yang dibatasi pada teknologi komputer menggunakan software *Macromedia Flash 8* pada materi elastisitas bahan dan Hukum Hooke. Pengembangan dilaksanakan berpedoman pada desain penelitian pengembangan media instruksional menurut Sadiman, dkk. (2011: 99-187) yang telah dimodifikasi. Prosedur penelitian meliputi 11 tahapan, yaitu: (1) analisis kebutuhan yang berpedoman pada tipe penelitian pendahuluan *cross-sectional surveys* menurut Fraenkel (2008: 391), (2) tujuan pembelajaran, (3) pokok materi, (4) alat ukur keberhasilan, (5) naskah awal, (6) produksi prototipe, (7) evaluasi, (8) naskah akhir, (9) revisi, (10) uji coba, dan (11) produk final.

Data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan tiga metode pengumpulan data, yaitu metode observasi, metode angket, dan metode tes khusus. Metode tes khusus untuk mengetahui tingkat keefektifan suatu produk sebagai media pembelajaran. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Shot Case Study* oleh Borg, dkk. (2003: 385).

Teknik analisis data yang digunakan berpedoman pada teknik analisis data oleh Suyanto (2009: 227) untuk mengetahui kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan produk

seperti pada Tabel 1. Sementara, data melalui tes tertulis pada tahap uji tingkat keefektifan produk diperoleh lapangan.

Tabel 1. Skor penilaian terhadap pilihan jawaban

Pilihan Jawaban			Skor
Uji Kemenarikan	Uji Kemudahan	Uji Kemanfaatan	
Sangat Menarik	Sangat Mempermudah	Sangat Bermanfaat	4
Menarik	Mempermudah	Bermanfaat	3
Cukup Menarik	Cukup Mempermudah	Cukup Bermanfaat	2
Tidak Menarik	Tidak Mempermudah	Tidak Bermanfaat	1

Hasil konversi ini diperoleh dengan melakukan analisis secara deskriptif terhadap skor penilaian yang diperoleh dengan menggunakan tafsiran Suyanto (2009: 227). Pengkonversian skor menjadi pernyataan penilaian ini dapat dilihat dalam Tabel 2.

Tabel 2. Konversi skor penilaian menjadi pernyataan nilai kualitas

Skor Penilaian	Rerata Skor	Klasifikasi
4	3,26 – 4,00	Sangat baik
3	2,51 – 3,25	Baik
2	1,76 – 2,50	Kurang baik
1	1,01 – 1,75	Tidak baik

Untuk data hasil tes tertulis digunakan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran fisika di SMA N 16 Bandar Lampung, yaitu 76. Produk dikatakan layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran apabila 75% nilai siswa mencapai KKM.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian pengembangan yang dilakukan di SMA N 16 Bandar Lampung adalah multimedia pembelajaran interaktif materi elastisitas bahan dan Hukum Hooke berbasis pendekatan kontekstual. Pembuatan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan perangkat keras (laptop) dan perangkat lunak (*Macromedia Flash 8*) dengan beberapa tahap prosedur kerja.

Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini meliputi: (1) analisis kebutuhan, (2) tujuan pembelajaran, (3) pokok materi, (4) alat ukur keberhasilan, (5) naskah awal, (6) produksi prototipe, (7) evaluasi, (8) naskah akhir, (9) revisi, (10) uji coba, dan (11) produk final. Adapun rincian tahapan penelitian pengembangan yang dilakukan, yaitu:

Hasil Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengumpulkan informasi, apakah diperlukan multimedia pembelajaran interaktif di SMA N 16 Bandar Lampung. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara observasi menggunakan angket kemampuan guru dalam mengoperasikan komputer, wawancara kepada guru dan siswa,

serta membagikan angket kebutuhan siswa kelas XI.

Hasil yang diperoleh dari kegiatan wawancara dan observasi menunjukkan bahwa, sangat diperlukan sebuah media pembelajaran alternatif untuk mengatasi keterbatasan sarana praktikum di laboratorium pada materi elastisitas bahan dan Hukum Hooke. Selanjutnya, dilakukan juga analisis kemampuan guru dalam penggunaan media TIK dengan hasil yang menunjukkan bahwa, guru di SMA N 16 Bandar Lampung telah mampu menggunakan media TIK dengan baik.

Perumusan Tujuan Pembelajaran

Tujuan didasarkan pada kompetensi akhir yang ingin dicapai dari suatu proses pembelajaran. Berawal dari Standar Kompetensi (SK), kemudian lebih rinci lagi disebutkan dalam Kompetensi Dasar (KD), dan selanjutnya membuat indikator pembelajaran sebagai kompetensi akhir yang harus dicapai. Tujuan pembelajaran didapatkan dari pengembangan indikator dan menjadi dasar dalam pembuatan media pembelajaran. Tujuan pembelajaran juga menggambarkan dengan jelas dan terperinci apa yang harus dicapai, apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut, materi apa yang harus disiapkan, dan bagaimana merealisasikannya.

Perumusan Butir-Butir Materi

Pokok materi yang dikembangkan dalam multimedia pembelajaran interaktif adalah materi elastisitas bahan dan Hukum Hooke yang didasarkan pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pada Kurikulum 2006 (KTSP). Materi elastisitas bahan yang disajikan, meliputi sifat mekanik bahan, karakteristik bahan, definisi bahan elastis dan plastis, contoh benda elastis dan plastis, perbedaan benda elastis dan plastis, pengertian tegangan,

pengertian regangan, penentuan tegangan, penentuan regangan, dan modulus Young. Selanjutnya, materi Hukum Hooke yang disajikan, meliputi penentuan konstanta pegas dan batas elastisitas benda (batas berlakunya Hukum Hooke).

Penyusunan Alat Ukur Keberhasilan

Untuk melihat kelayakan dan keefektifan produk, maka disusunlah alat ukur keberhasilan berupa instrumen. Instrumen ini dimaksudkan untuk mengukur pencapaian pembelajaran, apakah sudah tercapai atau tidak. Alat pengukur keberhasilan ini dikembangkan berdasarkan kompetensi yang telah dirumuskan dan disesuaikan dengan materi. Pada tahap ini dilakukan pembuatan instrumen berupa angket uji validasi ahli, angket uji kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan. Selanjutnya, membuat soal untuk menguji keefektifan multimedia pembelajaran interaktif, berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Penyusunan Naskah Awal

Naskah media yang dikembangkan peneliti adalah naskah audio visual yang berpedoman pada langkah penyusunan naskah awal menurut Sadiman, dkk. (2011: 115-169).

Memproduksi Prototipe

Kegiatan produksi ini meliputi pembuatan sajian teks materi, animasi, audio, dan simulasi. Kegiatan tersebut dilakukan menggunakan *software* komputer, yaitu *Macromedia Flash 8*. Proses produksi diawali dengan pembuatan teks materi, simulasi, audio, serta animasi dan selanjutnya digabungkan menjadi satu. Hasil dari penggabungan tersebut berupa *movie flash*.

Hasil Evaluasi

Setelah memproduksi prototipe I dan menyusun instrumen evaluasi. Selanjutnya, menguji kelayakan

prototipe I melalui tiga tahapan pengujian, yaitu uji ahli materi, uji ahli desain, dan uji satu lawan satu. Uji ahli materi merupakan evaluasi formatif 1 yang bertujuan mengevaluasi kelengkapan materi, kebenaran materi, sistematika materi, dan berbagai hal berkaitan dengan materi seperti contoh-contoh dan fenomena, serta pengembangan soal-soal evaluasi. Uji ahli materi dilakukan oleh seorang dosen pendidikan fisika ahli di bidang sains.

Uji ahli desain merupakan evaluasi formatif 2. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui keseluruhan desain multimedia pembelajaran interaktif.

Penilaian untuk ahli desain multimedia pembelajaran interaktif ditinjau dari segi aspek: kesesuaian *font*, kesesuaian warna, kesesuaian gambar dan animasi, tombol-tombol interaktif dan *hyperlink*, dan kemudahan media. Uji desain media pembelajaran dilakukan oleh dosen pendidikan fisika yang ahli teknologi pendidikan.

Uji satu lawan satu bertujuan untuk mengetahui kemudahan, kemenarikan, dan kemanfaatan dalam pemakaian produk. Pada tahap evaluasi ini dipilih sembilan orang siswa yang dapat mewakili populasi target dari media yang dibuat.

Tabel 3. Respon dan penilaian siswa dalam uji satu lawan satu

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Klasifikasi
Kemenarikan	3,57	Sangat Menarik
Kemudahan	3,49	Sangat Mudah
Kemanfaatan	3,48	Sangat Bermanfaat

Hasil Revisi

Langkah berikutnya setelah melakukan evaluasi formatif dari uji ahli materi, uji ahli desain, dan uji satu lawan satu adalah melakukan revisi terhadap produk prototipe I. Prototipe I diperbaiki sesuai dengan catatan/saran perbaikan. Berdasarkan uji ahli materi dilakukan beberapa revisi, yaitu memperbaiki animasi karet gelang pada bagian sifat mekanik bahan, mengubah “jenis bahan” menjadi “sifat bahan” pada tabel contoh benda elastis dan plastis, menambahkan warna pada setiap animasi tegangan dan regangan pada batang kawat silinder yang digunakan, dan menambahkan soal mengenai batas elastisitas bahan pada soal evaluasi.

Selanjutnya, berdasarkan uji ahli desain dilakukan beberapa revisi, diantaranya menambahkan kalimat “*Physics Education FKIP Unila*” pada

bagian bawah tampilan pembuka multimedia pembelajaran interaktif, membuang tombol petunjuk penggunaan pada bagian tampilan sub menu elastisitas dan Hukum Hooke, memperbaiki *action script* pada tombol karakteristik mekanik bahan, merubah nama tombol indikator pembelajaran menjadi SK, KD, dan indikator pembelajaran, dan menambahkan profil pembimbing I dan pembimbing II pada bagian *about profiles click here*. Pada uji satu lawan satu tidak dilakukan revisi karena tidak ada saran perbaikan dan hasil uji dari ketiga jenis uji memiliki kriteria sangat baik.

Membuat Naskah Akhir

Naskah akhir diproduksi setelah dilakukan evaluasi dan revisi prototipe. Naskah akhir yang dibuat berupa multimedia pembelajaran interaktif materi elastisitas bahan dan Hukum Hooke berbasis pendekatan kontekstual

untuk SMA yang memuat teks, gambar, animasi, dan simulasi pembelajaran yang dibuat menggunakan program *Macromedia Flash 8*.

Uji Coba Produk

Uji coba produk yang dilakukan, yaitu uji lapangan yang bertujuan untuk mengetahui kemudahan, kemenarikan, kemanfaatan, dan keefektifan media pembelajaran. Uji lapangan dikenakan

kepada siswa kelas XI MIA 1 sebanyak 28 siswa. Pada tahap ini siswa menggunakan prototipe II sebagai media pembelajaran. Uji coba dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Uji coba ini digunakan untuk menguji keefektifan produk, berdasarkan hasil belajar siswa setelah menggunakan produk.

Tabel 4. Hasil uji kompetensi siswa setelah menggunakan prototipe II

Keterangan	Nilai Uji Kompetensi
Skor tertinggi	94,74
Skor terendah	47,37
Skor rata-rata	78,29
Persentase ketuntasan	78,57%

Jika 75% siswa telah tuntas KKM, maka multimedia pembelajaran interaktif dapat dikatakan efektif. Berdasarkan data di atas, diperoleh hasil lebih dari 75% siswa mendapatkan nilai akhir di atas KKM, yaitu

sebanyak 22 siswa dari jumlah seluruh siswa sebanyak 28 siswa dengan presentase 78,57%. Hal ini menunjukkan bahwa prototipe II layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Tabel 5. Hasil uji kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Klasifikasi
Kemenarikan	3,20	Menarik
Kemudahan	3,30	Sangat Mudah
Kemanfaatan	3,07	Bermanfaat

Produk Final

Setelah tahap demi tahap dilalui, maka diperoleh produk final dari pengembangan berupa multimedia pembelajaran interaktif yang berisi materi elastisitas bahan dan Hukum Hooke.

Pembahasan

Pada pembahasan ini disajikan uraian tentang produk pengembangan yang telah direvisi, yaitu produk yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran pada materi elastisitas bahan dan Hukum Hooke. Selain itu, pada bagian ini akan dijabarkan mengenai kesesuaian multimedia

pembelajaran interaktif dengan tujuan pengembangan, serta kemenarikan, kemudahan, kemanfaatan, dan keefektifan produk yang dikembangkan sebagai suatu media pembelajaran di SMA N 16 Bandar Lampung.

Kesesuaian Multimedia

Pembelajaran Interaktif dengan Tujuan Pengembangan

Tujuan utama penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual materi elastisitas bahan dan Hukum Hooke yang layak dan efektif. Materi yang dijabarkan berkaitan dengan situasi atau

konteks dunia nyata siswa, sehingga mampu menambah pemahaman siswa pada materi tersebut, serta terdapat contoh soal dan soal evaluasi yang disediakan untuk mengukur kemampuan siswa pada materi elastisitas bahan dan Hukum Hooke.

Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan memiliki beberapa kelebihan, yaitu: (1) penyajian multimedia pembelajaran interaktif didasarkan pada pendekatan kontekstual yang meliputi konstruktivisme (*constructivisme*), menemukan (*inquiry*), pemodelan (*modeling*), bertanya (*questioning*), masyarakat belajar (*learning community*), refleksi (*reflection*), dan penilaian sebenarnya; (2) konsep-konsep elastisitas bahan dan Hukum Hooke dalam kehidupan sehari-hari divisualisasikan secara menarik melalui gambar, animasi, dan simulasi yang terdapat di dalam multimedia pembelajaran interaktif; (3) tampilan menu pada multimedia pembelajaran interaktif disusun secara sistematis, sehingga memudahkan pengguna dalam mengakses materi pembelajaran yang terdapat di dalam multimedia pembelajaran interaktif; dan (4) produk hasil pengembangan dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa, baik secara mandiri ataupun berkelompok.

Beberapa kelebihan di atas sesuai dengan pernyataan Sanjaya (2012: 172) bahwa prinsip interaktif mengandung makna mengajar bukan hanya sekedar menyampaikan pengetahuan dari guru ke siswa, akan tetapi mengajar dianggap sebagai proses mengatur lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Namun, multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan juga memiliki kekurangan, yaitu multimedia pembelajaran interaktif tidak dapat di-

gunakan pada sekolah-sekolah yang tidak dilengkapi dengan fasilitas laboratorium komputer atau LCD.

Hasil analisis pencapaian aspek pendekatan kontekstual pada multimedia pembelajaran interaktif, yaitu 77% pada aspek konstruktivisme (*constructivisme*), 72% pada aspek menemukan (*inquiry*), 85% pada aspek pemodelan (*modeling*), dan 79% pada aspek refleksi (*reflection*). Sementara pada aspek masyarakat belajar (*learning community*) dan bertanya (*questioning*) tidak teramati secara kuantitatif, namun berjalan sesuai dengan skenario pembelajaran dengan pendekatan kontekstual.

Hal ini bersesuaian dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Harianingtias (2013: 67) yang menyimpulkan bahwa hasil analisis pencapaian aspek pendekatan kontekstual yang diperoleh, yaitu 75% pada aspek konstruktivisme (*constructivisme*), 78% pada aspek menemukan (*inquiry*), 89% pada aspek pemodelan (*modeling*), dan 80% pada aspek refleksi (*reflection*).

Kemenarikan, Kemudahan, dan Kemanfaatan Multimedia Pembelajaran Interaktif yang Dikembangkan

Berdasarkan uji kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan yang dilakukan terhadap 28 siswa kelas XI MIA 1 di SMA N 16 Bandar Lampung diperoleh hasil yang menunjukkan, bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan di sekolah tersebut menarik untuk digunakan dengan skor kemenarikan 3,20, sangat mudah digunakan dengan skor kemudahan 3,30, dan bermanfaat dengan skor kemanfaatan 3,07.

Hal ini relevan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Harianingtias (2013: 67) yang menyimpulkan bahwa telah dihasilkan media pembelajaran

fisika yang telah diuji kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan melalui *post test* dan diperoleh hasil nilai kemenarikan dengan skor 3,37 (sangat menarik), kemudahan dengan skor 3,45 (sangat mudah), dan kemanfaatan dengan skor 3,45 (sangat bermanfaat) sebagai media pembelajaran. Hal ini didukung juga oleh penelitian yang dilakukan oleh Sahri (2014: 44) yang menyimpulkan bahwa modul interaktif yang dihasilkan memiliki nilai kemenarikan dengan skor 3,21 (menarik), kemudahan dengan skor 3,23 (mudah), dan kemanfaatan dengan skor 3,31 (sangat bermanfaat).

Keefektifan Multimedia Pembelajaran Interaktif yang Dikembangkan

Setelah dilakukan uji keefektifan pada siswa yang telah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif diperoleh hasil yang menunjukkan, bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan di SMA N 16 Bandar Lampung efektif sebagai suatu media pembelajaran dengan perolehan hasil belajar siswa 78,57% dari jumlah keseluruhan siswa sebanyak 28 siswa telah lulus KKM, yaitu sebanyak 22 siswa dengan nilai tertinggi 94,74 dan nilai terendah 47,37.

Hal ini relevan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Sularno (2012: 72) yang menyimpulkan bahwa telah dihasilkan media pembelajaran fisika materi fluida statis yang telah diuji keefektifannya melalui *post test*, dan diperoleh 93,33% yang lulus KKM, sehingga media tersebut efektif sebagai media pembelajaran. Hal ini didukung juga oleh penelitian yang dilakukan oleh Viana (2013: 69) yang menyimpulkan bahwa telah dihasilkan multimedia interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan diperoleh 87,5% siswa tuntas KKM.

Berdasarkan hasil uji coba dan revisi yang telah dilakukan, maka tujuan penelitian pengembangan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif materi elastisitas bahan dan Hukum Hooke berbasis pendekatan kontekstual yang dikembangkan efektif, menarik, sangat mudah, dan bermanfaat sebagai media pembelajaran telah tercapai.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Simpulan dari penelitian pengembangan ini adalah (1) dihasilkan multimedia pembelajaran interaktif materi elastisitas bahan dan Hukum Hooke berbasis pendekatan kontekstual yang telah divalidasi ahli materi dan ahli desain, sehingga produk layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran; (2) multimedia pembelajaran interaktif materi elastisitas bahan dan Hukum Hooke berbasis pendekatan kontekstual memiliki skor kemenarikan 3,20 (menarik), kemudahan 3,30 (sangat mudah), dan kemanfaatan 3,07 (bermanfaat); dan (3) multimedia pembelajaran interaktif materi elastisitas bahan dan Hukum Hooke berbasis pendekatan kontekstual efektif sebagai media pembelajaran fisika dilihat dari hasil belajar siswa, yaitu 78,57% siswa telah mencapai KKM.

Saran

Saran dari penelitian pengembangan ini adalah (1) bagi guru maupun siswa agar dapat membaca dan memahami dengan seksama setiap petunjuk yang disajikan dalam multimedia pembelajaran interaktif ini, sehingga isi media pembelajaran tersampaikan secara keseluruhan; (2) bagi siswa sebaiknya memilih materi dalam multimedia pembelajaran interaktif secara berurutan (sistematis) dikarenakan setiap materi saling berhubungan satu sama lain, sehingga

keseluruhan materi elastisitas bahan dan Hukum Hooke dapat dengan mudah dimengerti oleh siswa; dan (3) bagi siswa multimedia pembelajaran interaktif ini dapat digunakan secara mandiri maupun berkelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyeti, Rezy Puspita. 2014. Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Question Student Have* (QSH) melalui Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran Matematika Di Kelas VIII SMP Negeri 5 Padang Panjang. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Sumatera Barat: Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.
- Borg, D. Walter, Joyce P. Gall & Meredith D. Gall. 2003. *Educational Research An Introduction*. Boston: Pearson Education, Inc.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Gava Media.
- Fraenkel, Jack R., & Norman E. Wallen. *How to Design and Evaluate Research in Education*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Harianingtyas, Dita. 2013. Pengembangan Multimedia Interaktif Tutorial Materi Gaya, Hukum Newton, dan Pesawat Sederhana Menggunakan Pendekatan Kontekstual. *Skripsi*. Bandar Lampung: Unila (Tidak Diterbitkan).
- Murtiani, Ahmad Fauzan, dan Ratna Wulan. 2012. Penerapan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbasis *Lesson Study* dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Fisika di SMP Negeri Kota Padang. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Nurseto, Tejo. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Pendidikan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nuryanto, Apri. 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Permadi, Dimas. 2013. Pengembangan Modul Berbasis Multi Representasi pada Materi Termodinamika. *Skripsi*. Bandar Lampung: Unila (Tidak Diterbitkan).
- Sadiman, Arief S., R. Raharjo, Anung Haryono, dan Rahardjito. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sahri, Dian Ramadhan. 2014. Pengembangan Modul Interaktif Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Materi Pokok Gelombang dengan Pendekatan Saintifik. *Skripsi*. Bandar Lampung: Unila (Tidak Diterbitkan).
- Sanjaya, Wina. 2012. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sari, Novi Trina. 2014. Implementasi Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Bernuansa Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa MTsN. *Jurnal Didaktik Matematika*. Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala.
- Sularno. 2012. Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Fluida Statis SMA. *Skripsi*. Bandar Lampung: Unila (Tidak Diterbitkan).

Viana, Desma. 2013. Pengembangan Multimedia Interaktif Model Tutorial pada Materi Listrik Statis dan Listrik Dinamis

SMP/MTs. *Skripsi*. Bandar Lampung: Unila (Tidak Diterbitkan).