

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS DESKRIPSI
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK SISWA KELAS VII**

Oleh

Linda Apriyanti

Sumarti

Nurlaksana Eko Rusminto

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

e-mail : lindaapriyanti1251@gmail.com

ABSTRACT

The problem in this study relates to students' needs for interesting learning media. The purpose of this study is to produce interactive multimedia-based learning media, describe the attractiveness of media products, and test the effectiveness of media products in class VII in learning descriptive texts. The research method used is the DDD-E model, namely Decide, Design, Develop, and Evaluate. Data collection techniques with interviews and questionnaires in three schools. The results of the study show that (1) successfully developed interactive multimedia-based learning media; (2) the learning media as a whole was declared very attractive by students in three schools; (3) learning media are effective enough to be used in the learning process of descriptive texts with the average N-Gain category being medium.

Keywords: learning media, interactive multimedia, descriptive text

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini berkaitan dengan kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran yang menarik. Tujuan dari penelitian ini ialah menghasilkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, mendeskripsikan kemenarikan produk media, dan menguji efektivitas produk media di kelas VII pada pembelajaran teks deskripsi. Metode penelitian yang digunakan adalah model DDD-E, yaitu *Decide*, *Design*, *Develop*, dan *Evaluate*. Teknik pengumpulan data dengan wawancara dan penyebaran angket di tiga sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) berhasil dikembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif; (2) media pembelajaran secara keseluruhan dinyatakan sangat menarik oleh siswa pada tiga sekolah; dan (3) media pembelajaran cukup efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran teks deskripsi dengan rata-rata *N-Gain* kategori sedang.

Kata kunci: media pembelajaran, multimedia interaktif, teks deskripsi

A. PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan suatu sarana atau alat perantara yang dapat memudahkan penyampaian informasi atau isi pelajaran kepada siswa. Menurut Rusman (2012: 60), media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Heinich (dalam Sutirman, 2013: 15) mengemukakan media sebagai perantara yang mengantar informasi dari sumber kepada penerima. Dengan demikian, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah tergolong media. Apabila media tersebut membawa pesan-pesan atau informasi yang mengandung maksud dan tujuan pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran bukan sekedar pengantar materi, tetapi juga sebagai sarana membangkitkan imajinasi, minat, dan suasana yang menyenangkan. Media dapat membangkitkan semangat belajar yang menghidupkan suasana pembelajaran sehingga pemahaman siswa terhadap materi ajar menjadi meningkat. Hal ini sejalan dengan pendapat Daryanto (2011: 6), bahwa media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran.

Media memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap kualitas pembelajaran. Namun, faktanya masih ada guru yang belum memanfaatkan media secara optimal. Hal ini terjadi di beberapa sekolah, seperti SMP N 4 Bandar Lampung,

SMP N 12 Bandar Lampung, dan SMP N 23 Bandar Lampung. Guru masih menggunakan media yang ada tanpa membuat media alternatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini terbukti dari hasil wawancara dan angket analisis kebutuhan guru, bahwa guru bahasa Indonesia selalu menggunakan buku paket dalam setiap proses pembelajaran di kelas, padahal mereka menyatakan bahwa siswa memiliki apresiasi dan motivasi belajar yang sangat baik ketika guru menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Berdasar pada hasil analisis kebutuhan menunjukkan 80% siswa menyatakan bahwa pelajaran bahasa Indonesia yang berlangsung selama ini cenderung biasa saja, artinya guru lebih banyak menjelaskan dan menggunakan buku teks dalam proses pembelajaran daripada menggunakan media atau metode pembelajaran lain. Oleh karena itu, kreativitas guru bahasa Indonesia dalam mengelola pembelajaran mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Dalam hal ini, guru bisa menggunakan sebuah media pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Komputer merupakan salah satu alat yang masih jarang digunakan oleh guru. Komputer memudahkan penyampaian pelajaran karena dapat memvisualisasikan objek yang tidak mungkin berada di dalam kelas sehingga pembelajaran tidak bersifat abstrak. Komputer dapat mengintegrasikan komponen tulisan, suara, gambar, animasi bergerak, dan video, maka dapat dikatakan komputer mampu menyajikan

informasi dengan tingkat realisme yang tinggi.

Berdasar pada hasil wawancara dan angket analisis kebutuhan guru dan siswa di SMP Negeri 4 Bandar Lampung, SMP 12 Bandar Lampung, dan SMP 23 Bandar Lampung sudah memiliki fasilitas sekolah yang cukup memadai, seperti komputer yang bisa dimanfaatkan untuk media pembelajaran. Namun, guru belum memanfaatkan fasilitas tersebut untuk proses pembelajaran bahasa Indonesia, padahal pesatnya perkembangan teknologi informasi mengharuskan guru untuk memberikan sajian materi yang inovatif dan berdaya guna.

Media pembelajaran yang memanfaatkan komputer salah satunya adalah multimedia interaktif. Daryanto (2011: 49) berpendapat bahwa multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Vaughan (dalam Munir, 2015: 111) mengemukakan bahwa ketika dapat mengikuti keinginan pengguna, menampilkan proyek multimedia dan dapat mengontrol apa dan kapan elemen diserahkan, maka itulah yang disebut multimedia interaktif. Interaktif adalah suatu keistimewaan dari program multimedia.

Multimedia interaktif diminati oleh siswa. Hal ini terbukti dari hasil analisis kebutuhan bahwa 80% siswa lebih menyukai media audio visual seperti multimedia interaktif. 80% siswa juga menyatakan bahwa mereka merasa perlu dikembangkannya multimedia interaktif sebagai media

pembelajaran di kelas. Berdasar pada wawancara guru bahasa Indonesia juga mengatakan bahwa multimedia interaktif sebagai media pembelajaran perlu dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman dan menarik perhatian siswa karena multimedia interaktif berisi beberapa komponen, seperti teks, gambar, animasi, suara, dan video yang dapat membangkitkan semangat belajar.

Penelitian telah menunjukkan bahwa orang mengingat 20% dari apa yang mereka lihat, 40% dari apa yang mereka lihat dan dengar, tetapi sekitar 75% dari apa yang mereka lihat, dengar, dan lakukan secara bersamaan (Linsdstrom dalam Munir, 2015: 111). Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan tampilan dan suara yang dihasilkan menyebabkan multimedia interaktif sangat mendukung proses belajar mengajar karena di dalamnya terintegrasi beberapa elemen, yaitu teks, grafik, video, animasi, dan suara yang dapat dilihat dan didengar.

Berdasar pada hasil analisis kebutuhan dan wawancara dengan guru bahasa Indonesia, salah satu kompetensi dasar yang kurang bisa dipahami siswa adalah mengenai struktur dan kebahasaan teks deskripsi. Ada 73,3% siswa kurang bisa memahami dan 3,3% tidak bisa memahami materi mengenai struktur dan kebahasaan teks deskripsi. 46,6 % siswa merasa cukup bosan dengan materi teks deskripsi, 50% merasa biasa saja, dan 3,3% merasa sangat bosan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya ketersediaan media pembelajaran, siswa membutuhkan metode pembelajaran yang cocok dan bahan ajar yang mudah

dipahami. Selain itu, kurikulum 2013 untuk mata pelajaran bahasa Indonesia berbasis teks. Banyak sekali teks yang mereka pelajari sehingga membuat mereka harus mengingat struktur masing-masing teks.

Berdasar pada penjelasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran teks deskripsi berbasis multimedia interaktif untuk siswa kelas VII SMP perlu dirancang guna membantu proses pembelajaran teks deskripsi agar membangkitkan motivasi siswa, mempermudah pemahaman, dan memperbaiki hasil belajar.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research and Development* (R&D). Metode penelitian yang digunakan adalah model DDD-E, yaitu *Decide* (menetapkan tujuan dan materi), *Design* (mendesain atau membuat struktur program), *Develop* (pengembangan), dan *Evaluate* (evaluasi).

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara guru dan pengisian angket oleh guru dan siswa. Subjek uji coba dalam penelitian ini, yakni ahli materi, ahli media, ahli praktisi, siswa dan guru dari SMP Negeri 4, SMP Negeri 12, dan SMP Negeri 23 Bandar Lampung. Pada penelitian ini digunakan dua teknik analisis data, yakni analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan

saran perbaikan yang terdapat pada angket. Hasil analisis data ini kemudian digunakan sebagai acuan untuk merevisi produk. Teknik analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran.

Analisis data dari hasil angket uji coba ahli, guru, siswa, dan kemenarikan produk diperoleh melalui instrumen penilaian dengan skala 4. Selanjutnya, hasil tersebut dideskripsikan dan dijadikan sebagai dasar penilaian kualitas produk media pembelajaran. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek adalah sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum x$ = jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Selanjutnya, untuk pemberian makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan dari Riduan & Sunarto (2009: 23) yang telah dimodifikasi sebagai berikut.

Tabel 1 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Persentase

No	Rentang Skor	Kriteria
1	21% - 40%	Kurang Layak
2	41% - 60%	Cukup Layak
3	61% - 80%	Layak
4	81 - 100%	Sangat Layak

Perhitungan kelayakan efektivitas produk menggunakan rumus *N-Gain*. Data untuk perhitungan *N-Gain* diperoleh dari nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk.

Rumus perhitungan kelayakan efektivitas *N-Gain* sebagai berikut.

N-Gain=

$$\frac{\text{skor posttest} - \text{skor tes kemampuan awal}}{\text{skor maksimal} - \text{skor tes kemampuan awal}}$$

Tabel 2 Kriteria Indeks Gain

Skor	Kategori
$(g) \geq 0,70$	tinggi/layak/efektif
$0,30 \leq (g) < 0,70$	sedang/cukup layak/cukup efektif
$(g) < 0,30$	rendah/tidak layak/tidak efektif

(Hake, 1999: 1)

C. PEMBAHASAN

Pembahasan berisi penelitian pendahuluan, proses pengembangan, uji coba produk, kemenarikan produk, dan efektivitas produk.

1) Penelitian Pendahuluan

Hasil penelitian pendahuluan menunjukkan bahwa tiga sekolah yang dijadikan tempat penelitian sudah menggunakan Kurikulum 2013 revisi, memiliki fasilitas yang cukup memadai, seperti jaringan listrik, komputer, LCD, dan alat lain yang mendukung. Proses pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya teks deskripsi guru masih sering menggunakan buku paket. Pembelajaran teks deskripsi yang sudah berlangsung biasa saja, artinya guru cenderung menjelaskan dan menggunakan buku paket daripada media pembelajaran. Sebenarnya siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar membuat mereka semangat untuk belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran teks

deskripsi berbasis multimedia interaktif berpotensi untuk dikembangkan.

2) Proses Pengembangan

Proses pengembangan menggunakan model *Decide, Desain, Develop, dan Evaluate* (DDD-E). *Decide* (menetapkan tujuan) terdiri atas (1) menetapkan tujuan instruksional; (2) menentukan tema/ruang lingkup multimedia; (3) menentukan pengetahuan dan keterampilan prasyarat; serta (4) menilai ketersediaan komputer dan sumber daya lain yang dibutuhkan. *Desain* (mendesain) terdiri atas (1) membuat garis besar materi; (2) membuat *flowchart* (struktur program); dan (3) membuat *storyboard* (papan cerita). *Develop* (pengembangan) dan *evaluate* (evaluasi). Evaluasi produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi. Berikut ini tabel hasil evaluasi.

Tabel 3 Hasil Evaluasi Ahli

No	Ahli	Persentase	Kategori
1	Materi	90,62%	Sangat layak
2	Media	93,33%	Sangat layak
3	Praktisi	86,67%	Sangat layak

Berdasar pada penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi, maka dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak untuk diujicobakan di sekolah.

3) Uji Coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan melalui dua tahap, yakni uji coba

produk skala terbatas dan uji coba produk skala luas. Uji coba produk skala terbatas dilakukan di SMP N 12 Bandar Lampung dengan jumlah 10 siswa. Uji coba produk skala luas dilakukan di SMP N 4, SMP N 12, dan SMP N 23 Bandar Lampung dengan tiga guru dan 80 siswa. Berikut ini disajikan tabel dua hasil uji coba tersebut.

Tabel 4 Hasil Uji Coba Skala Terbatas (10 siswa)

No	Aspek	Skor
1	Tampilan program	265
2	Interaktivitas	66
3	Kemudahan program	180
Jumlah		511
Persentase		85,16%
Kategori		Sangat layak

Tabel 5 Hasil Uji Coba Skala Luas (Penilaian Guru)

No	Sekolah	Persen Tase	Kategori
1	SMP N 4 Bandar Lampung	95%	Sangat layak
2	SMP N 12 Bandar Lampung	70%	Layak
3	SMP N 23 Bandar Lampung	81,66%	Sangat layak

Tabel 6 Hasil Uji Coba Skala Luas (Penilaian Siswa)

No	Sekolah	Persen Tase	Kategori
1	SMP N 4 Bandar Lampung	86,09%	Sangat layak
2	SMP N 12 Bandar Lampung	85,23%	Sangat Layak
3	SMP N 23 Bandar Lampung	85,98%	Sangat layak

	Lampung		
--	---------	--	--

Berdasar pada hasil uji coba skala terbatas dan skala luas, maka dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan di dalam proses pembelajaran teks deskripsi.

4) Kemenarikan Produk

Kemenarikan produk media pembelajaran dapat diukur dengan menggunakan angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini merupakan angket yang diadaptasi dari Sulatra (dalam Anita, 2016: 73) dan telah divalidasi. Angket tersebut berisi dua aspek, yaitu aspek kemenarikan dan aspek penggunaan. Berikut ini disajikan tabel hasil uji kemenarikan.

Tabel 7 Hasil Uji Kemenarikan Produk

No	Sekolah	Persen tase	Kategori
1	SMP N 4 Bandar Lampung	84,41%	Sangat menarik
2	SMP N 12 Bandar Lampung	86,19%	Sangat menarik
3	SMP N 23 Bandar Lampung	88,33%	Sangat menarik

Berdasar pada hasil uji kemenarikan, maka dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan sangat menarik.

5) Efektivitas Produk

Keefektifitasan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat

diketahui dari uji efektivitas oleh siswa. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *pretest – posttest* pada tiga sekolah. Berikut ini disajikan tabel perbandingan hasil *Pretest* dan *Posttest*.

Tabel 8 Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Sekolah	Rata-rata			Kategori
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>	
1	SMP N 4	70,37	84,75	0,49	Sedang
2	SMP N 12	69,90	84,95	0,50	Sedang
3	SMP N 23	70,51	84,44	0,48	Sedang

Berdasar pada tabel 8, maka disimpulkan bahwa media pembelajaran teks deskripsi berbasis multimedia interaktif cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami struktur dan kaidah kebahasaan teks deskripsi, serta meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi. Hal ini terlihat dari nilai *pretest* dan *posttest* yang berbeda sehingga menghasilkan *N-Gain* kategori sedang.

D. SIMPULAN

Berdasar pada analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa telah dihasilkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang layak dan cukup efektif digunakan pada pembelajaran teks deskripsi di kelas VII SMP. Simpulan tersebut dirinci sebagai berikut.

1. Proses pengembangan media pembelajaran teks deskripsi berbasis multimedia interaktif

dimulai dengan menetapkan tujuan dan materi (termasuk studi pendahuluan), desain produk, evaluasi/uji validator dan revisi produk, uji coba skala terbatas dan revisi produk, uji coba skala luas dan revisi produk, serta pembuatan produk akhir.

2. Media pembelajaran teks deskripsi berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dinyatakan sangat menarik oleh siswa pada tiga sekolah yang dijadikan lokasi uji coba.
3. Media pembelajaran teks deskripsi berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dinyatakan cukup efektif untuk digunakan pada pembelajaran teks deskripsi di kelas VII SMP. Hasil tersebut diperoleh dari pencapaian efektivitas kategori “sedang” pada saat uji coba penggunaan media di tiga sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, Ria. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Anekdote Berbasis Animasi pada Siswa Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan (Tesis)*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Hake. 1999. *Analyzing Change/ Gain Score*. Indiana: Indiana University.

Munir. 2015. *Multimedia: Konsep & Aplikasinya dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Riduan dan Sunarto. 2009. *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.

Rusman. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sutirman. 2013. *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.