

**Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Management  
File Microsoft Word Siswa Kelas X SMA Di Kalianda**

**Oleh :**

Noni Heriawati, Sudjarwo, Herpratiwi  
FKIP Unila Jl. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung  
Email : [noni\\_hera@yahoo.com](mailto:noni_hera@yahoo.com)  
Hp. : 085840010011,082380931744

**Abstract : Development of Interactive Multimedia for Learning Microsoft Word File Management Class X High School Students In Kalianda.** The purpose of this study is to describe the products in the form of interactive multimedia, interactive multimedia shaped produce the material file management, explain the effectiveness of interactive multimedia, explains the efficiency of learning with interactive multimedia, explains the appeal of interactive multimedia. Research and development of interactive multimedia refers to a model of R & D Borg and Gall , which was conducted in two phases with seven ( 7 ) steps in class X SMA Kalianda. Collecting data using observations, questionnaires, and performance. Data were analyzed by t test and quantitative descriptive. The conclusion of this research is the development of an interactive multimedia method used by teachers tend to still conventional. The medium used is still not varied, the final product is an interactive multimedia material File Management in Microsoft Word, test the effectiveness of the control class and experimental class of 5,228, giving the efficiency of learning in terms of time, effort and expense, the appeal is fairly good for 75 % .

**Keywords : interactive multimedia, file management microsoft word, conventional**

**Abstrak : Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Management File Microsoft Word Siswa Kelas X SMA Di Kalianda.** Tujuan dari penelitian ini adalah mendiskripsikan produk berbentuk multimedia interaktif, menghasilkan produk berbentuk multimedia interaktif pada materi management file, menjelaskan efektifitas multimedia interaktif, menjelaskan efisiensi pembelajaran dengan multimedia interaktif, menjelaskan daya tarik multimedia interaktif. Penelitian dan pengembangan multimedia interaktif ini mengacu pada

model R & D Borg and Gall, yang dilakukan melalui dua tahap dengan tujuh (7) langkah pada siswa kelas X SMA Kalianda. Pengumpulan data menggunakan observasi, kuisioner, dan unjuk kerja. Data dianalisis dengan uji t dan deskriptif kuantitatif. Kesimpulan dari penelitian pengembangan multimedia interaktif ini adalah metode yang digunakan guru cenderung masih bersifat konvensional. Media yang digunakanpun masih belum bervariasi, produk akhir yang dihasilkan adalah multimedia interaktif materi Management File pada Microsoft Word, uji efektifitas antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar 5,228, memberikan efisiensi pembelajaran dari segi waktu, tenaga dan biaya, daya tarik terbilang sangat baik sebesar 75 %.

**Kata kunci:** *multimedia interaktif, management file microsoft word, konvensional*

## **PENDAHULUAN**

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan peneliti di beberapa sekolah SMA di Kalianda, ditemukan ada sejumlah variabel yang berpengaruh secara langsung maupun tidak langsung terhadap hasil belajar siswa. Variabel tersebut berupa kondisi yang terjadi di lapangan, baik yang berasal dari dalam diri siswa sendiri maupun dari lingkungan sekitar seperti kondisi sekolah dan guru. Faktor dari dalam diri siswa seperti kedisiplinan, kepatuhan dan keingintahuan terhadap materi yang mereka dapatkan adalah faktor utama. Dukungan yang optimal dari pihak sekolah berupa kelengkapan sarana dan prasarana, kemampuan guru

dalam memberikan materi tidak kalah penting dalam mendukung proses belajar siswa.

Rendahnya motivasi belajar siswa dipengaruhi berbagai faktor baik yang bersifat interen maupun eksteren. Dalam hal ini, guru dituntut untuk mampu memilih media yang sesuai dengan standar keberhasilan untuk mencapai tujuan. Media yang digunakan sebaiknya bervariasi, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman bagi peserta didik. Variasi tersebut meliputi variasi media pandang, variasi media dengar, maupun variasi media taktil.

Berdasarkan permasalahan mengenai rendahnya hasil belajar yang

diperoleh pada mata pelajaran TIK, penulis melakukan observasi untuk melihat analisis kebutuhan *software* yang membantu mempermudah guru untuk menyajikan dan menyampaikan materi pelajaran terutama pada mata pelajaran TIK. Siswa dapat mengikuti proses pendidikan dengan akurat, cepat, interaktif dan murah. Selain itu, penggunaan media ini juga akan melatih siswa untuk berpikir kritis. Tayangan yang ditampilkan dalam bentuk animasi yang dilengkapi suara akan menarik minat mereka.

Pemilihan media harus sesuai dengan materi pembelajaran dan kebutuhan siswa. Media yang tidak menunjang tercapainya tujuan, sebaiknya tidak perlu digunakan. Berdasarkan uraian permasalahan dan temuan-temuan di atas, bahwa dibutuhkan inovasi pada media pembelajaran berupa pengembangan multimedia interaktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada pelajaran TIK. Oleh karena itu penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran *manajemen file Microsoft Word* pada siswa kelas X SMA Di Kalianda.

Menurut pendapat Gagne (1977: 78):

*“Instruction is intended to promote learning, external situation need to be arranged to activate, support and maintain the internal processing that constitutes each learning event”*.

Menurut Reigeluth (2009:77) *“Appeal is the degree to which learners enjoy the instruction”*. Lebih lanjut Reigeluth menyatakan di samping efektifitas dan efisiensi, aspek daya tarik adalah salah satu kriteria utama pembelajaran yang baik dengan harapan siswa cenderung ingin terus belajar ketika mendapatkan pengalaman yang menarik.

Reigeluth (2009: 77) berpendapat bahwa :

*“Efficiency requires an optimal use of resources, such as time and money, to obtain a desired result. teachers should use many examples, visual aids (e.g., concept maps and flow charts), and demonstrations in their presentation to enhance the effectiveness and efficiency of instruction”*.

Menurut Teguh Santoso, TIK merupakan segala bentuk teknologi yang menunjang penyampaian

informasi dan pelaksanaan komunikasi searah, dua arah, atau bahkan lebih. Pembelajaran berbasis komputer menurut Hick dan Hyde (dalam Wena, 2011 :203) adalah:

*“a teaching process directly involving a computer in the presentastion of instructional matenals in an interactive mode to provide and control the individualized learning environment for each individual student”.*

Teori motivasi prestasi berfokus pada tiga kebutuhan yaitu kebutuhan pencapaian (*need for achievement*), kebutuhan kekuasaan (*need for power*), dan kebutuhan hubungan (*need for affiliation*). Clelland menguatkan pada tiga kebutuhan yaitu : 1) Kebutuhan prestasi tercermin dari keinginan mengambil tugas yang dapat dipertanggung jawabkan secara pribadi atas perbuatan-perbuatannya. Ia menentukan tujuan yang wajar dapat memperhitungkan resiko dan ia berusaha melakukan sesuatu secara kreatif dan inovatif. 2) Kebutuhan afiliasi, kebutuhan ini ditujukan dengan adanya bersahabat. 3) Kebutuhan kekuasaan, kebutuhan ini tercermin pada seseorang yang ingin

mempunyai pengaruh atas orang lain, dia peka terhadap struktur pengaruh antar pribadi dan ia mencoba menguasai orang lain dengan mengatur perilakunya dan membuat orang lain terkesan kepadanya, serta selalu menjaga reputasi dan kedudukannya.

Menurut Donald E. Knuth, algoritma adalah ”Sekumpulan aturan-aturan berhingga yang memberikan sederetan operasi-operasi untuk menyelesaikan suatu jenis masalah yang khusus.”

Rossi dan Breidle dalam Sanjaya Wina (2008: 204) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.

Sedangkan menurut Gagne dalam Asyhad (2011: 7) media adalah berbagai komponen pada lingkungan belajar yang membantu pembelajar untuk belajar.

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, audio, dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua

kategori, yaitu: multimedia linear, dan multimedia interaktif. Multimedia linear adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya TV dan film.

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.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, ketrampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

McCarthy (1995) dan Walton (1993) dalam Sidhu (2010:24) pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar 56% lebih besar, konsistensi dalam belajar 50-60%

lebih baik dan ketahanan dalam memori 25-50% lebih tinggi.

Kegiatan pembelajaran di kelas (Robblyer dan Doering, 2010:85), multimedia dapat berfungsi sebagai berikut. 1) Suplemen (Tambahan). Multimedia dikatakan sebagai suplemen (tambahan), apabila guru atau siswa mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan multimedia atau tidak untuk materi pelajaran tertentu. Dalam hal ini, tidak ada keharusan bagi guru atau siswa untuk memanfaatkan multimedia. 2) Komplemen (Pelengkap), multimedia dikatakan sebagai komplemen (pelengkap) apabila multimedia tersebut diprogramkan untuk melengkapi atau menunjang materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas. Sebagai komplemen, multimedia diprogramkan sebagai materi *reinforcement* (pengayaan) atau remedial bagi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. 3) Substitusi (Pengganti). Multimedia dikatakan sebagai Substitusi (Pengganti) apabila multimedia dapat menggantikan sebagian besar peran guru. Ini dapat menjadi alternatif sebagai sebuah model pembelajaran.

Teori Behavioral - Kognitivisme dikembangkan oleh tokoh psikologi pendidikan Robert Gagne yang menyatakan bahwa pembelajaran memerlukan kondisi yang spesifik bagi tipe pembelajaran tersebut. Menurut Reigeluth (1983) dalam Pramono (2007:27), teori Gagne terdiri atas tiga komponen utama : a) metode seleksi materi yang menghasilkan identifikasi materi-materi yang bersifat *pre-requisite* (strategi mikro), b) metode mengurutkan materi pembelajaran sehingga materi yang bersifat prasyarat akan diajarkan terlebih dahulu (strategi mikro), dan c) suatu preskripsi yang berupa Sembilan peristiwa pembelajaran (*nine events of instruction*) untuk mengajarkan tiap tujuan pembelajaran (strategi mikro), termasuk preskripsi jenis media yang akan digunakan (suatu strategi penyampaian).

Teori *Discovery Learning* dicetuskan oleh Jerome S. Bruner, seorang ahli psikologi (1915) dari Universitas Harvard, Amerika Serikat, yang memelopori aliran psikologi kognitif dengan memberi dorongan agar pendidikan memberikan perhatian pada

pentingnya pengembangan berfikir. Menurut Bruner, anak-anak memahami dan mengingat konsep-konsep yang lebih baik ketika mereka menemukan konsep diri mereka sendiri melalui eksplorasi (Roblyer & Doering, 2010:36).

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mendiskripsikan kondisi awal pembelajaran TIK.
2. Mendiskripsikan produk berbentuk multimedia interaktif.
3. Menghasilkan produk berbentuk multimedia interaktif pada materi management file mata pelajaran TIK SMA di Kalianda.
4. Menjelaskan efektifitas multimedia interaktif pada materi management file mata pelajaran TIK SMA di Kalianda.
5. Menjelaskan efisiensi pembelajaran dengan multimedia interaktif pada materi management file mata pelajaran TIK SMA di Kalianda.
6. Menjelaskan daya tarik pembelajaran multimedia interaktif pada materi management file mata pelajaran TIK SMA di Kalianda.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) media pembelajaran berupa multimedia interaktif mata pelajaran TIK. Penelitian dan pengembangan di sini mencakup proses pengembangan dan validasi produk sebagaimana dikemukakan Richey & Klein (2007 : 1) bahwa penelitian pengembangan adalah *“the systematic study of design, development and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional products and tools and new or enhanced models that govern their development”*.

Populasi dari tahap penelitian ini adalah siswa kelas X dari 3 SMA di Kalianda, SMA Negeri 2 Kalianda, SMA Negeri 1 Kalianda dan SMA Pembangunan.

Dalam menetapkan sampel pada masing-masing tahapan penelitian, penulis mengacu pada prosedur penelitian pengembangan, sehingga sampel ditetapkan sesuai dengan kebutuhan pada masing-masing tahapan penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan tes unjuk kerja dan

menyebarkan angket kepada siswa dan guru. Untuk evaluasi ahli (*expert judgement*) digunakan pedoman observasi. Selain itu penulis juga menggunakan teknik wawancara saat melakukan penilaian kebutuhan (*need assessment*) dan uji coba kelompok besar di sekolah untuk memberikan tingkat kepercayaan bahwa multimedia interaktif memang benar-benar layak dikembangkan dan bahwa uji coba lapangan memang benar-benar dilakukan.

Jenis data yang dikumpulkan pada tahap penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data-data tersebut dikumpulkan melalui lembar tes unjuk kerja, angket dan dokumentasi. Sedangkan data kualitatif berupa ringkasan hasil angket yang disebarkan kepada siswa dan guru untuk mengetahui kesulitan belajar siswa dan guru dalam proses pembelajaran TIK, kesenjangan penampilan guru. Untuk mengumpulkan data tentang keadaan sarana dan prasarana yang memungkinkan dilakukannya pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran kelas X SMA di Kalianda penulis menggunakan dokumen-dokumen berupa photo.

Pada tahap uji coba tahap pertama, terdapat dua hal yang dilakukan, yaitu uji coba kelompok kecil dan evaluasi ahli (*expert judgement*). Uji coba pertama dilakukan terhadap sembilan siswa di SMA Kalianda tempat penelitian dilakukan. Uji coba kedua dilakukan terhadap 20 orang siswa kelas X SMA Negeri 2 Kalianda. Penetapan sampel akan dilakukan secara acak (random sampling) yaitu masing-masing 5 (lima) orang sampel pada tiap-tiap kelas dari 4 (empat) kelas siswa kelas X SMA Negeri 2 Kalianda.

Uji coba kelompok besar merupakan uji eksperimen apakah produk multimedia interaktif hasil penelitian pengembangan ini dapat mengatasi kesulitan guru dan siswa dalam proses pembelajaran TIK materi menyimpan data pada folder dalam drive yang telah ditentukan. Sampel yang menjadi responden pada uji coba kelompok besar ini terdiri dari 2 (dua) kelas yang berbeda, yaitu kelas X A3 dan X A4 yang masing-masing berjumlah 34 orang (pada SMAN 2 Kalianda), X4 dan X6 yang masing-masing berjumlah 37 orang (pada SMAN 1 Kalianda) dan X1 dan X2 yang masing-

masing berjumlah 41 orang (pada SMA Pembangunan Kalianda). Sampel yang menjadi responden pada uji coba kelompok besar ini terdiri dari 2 (dua) kelas yang berbeda. Kelompok kelas pertama adalah kelas eksperimen, yaitu kelas yang diberi perlakuan menggunakan produk multimedia interaktif yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini. Sedangkan kelas yang kedua adalah kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan menggunakan produk multimedia interaktif, melainkan media presentasi. Data yang diperoleh dari uji coba kelompok besar ada dua jenis: 1) data kuantitatif yaitu hasil pre-test dan post-test, 2) data kualitatif yaitu dari sebaran angket untuk mengetahui daya tarik produk. Data kuantitatif dianalisis secara statistik dengan t-test independen (independent t-test) yaitu uji yang digunakan untuk membandingkan selisih dua rata-rata (mean) dari dua sampel yang independen dengan terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan homogenitas sebagai uji prasyarat. Sedangkan uji kualitatif dianalisis dengan menggunakan prosentase jawaban responden untuk kemudian dinarasikan.



Dengan berbagai metode pencarian data yang dilakukan, maka diperoleh data yang akurat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan

Berdasarkan analisis kondisi awal pembelajaran TIK di SMA Kalianda, diketahui bahwa metode yang digunakan guru masih menggunakan media presentasi. Pembelajaran cenderung masih bersifat konvensional. Selain metode yang masih bersifat konvensional, berdasarkan analisis awal, media yang digunakanpun masih belum bervariasi.

### 4.2 Peningkatan Kemampuan

Setelah dilakukan uji normalitas pada kelas eksperimen menggunakan aplikasi SPSS 16, didapatkan data sebagai berikut :

#### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.081	114	.062	.988	114	.378

Postest	.062	114	.156	.853	114	.254
---------	------	-----	------	------	-----	------

a. Lilliefors

Significance

Correction

Berdasarkan *output* tersebut diketahui bahwa uji normalitas yang ditampilkan menggunakan Metode Kolmogorov-Smirnov yang dikoreksi Lilliefors dan Metode Shapiro-Wilk nilai Sig. (p) lebih besar dari pada  $\alpha$  (0,05). Karena nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen lebih besar dari 0,05 ( $0,062 > 0,05$ ) dan ( $0,156 > 0,05$ ) maka dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal.

Selanjutnya pada uji normalitas kelas kontrol didapat hasil sebagai berikut :

#### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.129	112	.143	.925	112	.231
Postest	.201	112	.156	.905	112	.324

### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.129	112	.143	.925	112	.231
Posttest	.201	112	.156	.905	112	.324

a. Lilliefors

Significance

Correction

Berdasarkan *output* tersebut diketahui bahwa nilai Sig. (p) lebih besar dari pada  $\alpha$  (0,05). Karena nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol lebih besar dari 0,05 ( $0,143 > 0,05$ ) dan ( $0,156 > 0,5$ ) maka dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan *test of homogeneity of variance* dengan hasil sebagai berikut:

#### Test of Homogeneity of Variances

Nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.315 <sup>a</sup>	23	196	.161

a. Groups with only one case are ignored in computing the test of homogeneity of variance for Nilai.

Analisisnya adalah jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 berarti data homogen. Karena nilai signifikansi  $> 0,05$  ( $0,161 > 0,05$ ) maka dapat disimpulkan kedua data adalah homogen.

### Hasil Uji *Independent T-Test*

Berdasarkan hasil uji *independent t-test* menggunakan aplikasi SPSS 16 didapatkan hasil sebagai berikut:

#### Group Statistics

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai Eksperimen	112	84.6607	7.90889	.74732
Kontrol	114	79.8509	5.77488	.54087

#### Independent Samples Test

Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
						95% Confidence Interval of the Difference

									U p p er
N Equal									6.
il varianc									6
a es	21.	.00	5.	22	.00	4.8	.92	2.9	2
i assume	882	0	8	4	0	098	002	968	2
d									8
Equal									3
varianc									6.
es not									6
assume									2
d									8
									7
									7

Besar nilai  $t_{\text{tabel}}$  pada tingkat kepercayaan 5% 1,99 dan besar nilai  $t_{\text{hitung}}$  5,228. Jika nilai  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  berarti terdapat perbedaan nilai rata-rata antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Dari hasil uji tersebut diperoleh nilai  $t_{\text{hitung}}$  lebih besar dari  $t_{\text{tabel}}$  ( $5,228 > 1,99$ ) maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas pada peningkatan kemampuan pembelajaran dengan multimedia interaktif lebih besar dibandingkan dengan pembelajaran dengan media presentasi.

### 4.3 Efisiensi pada Penghematan Waktu

Pada perhitungan mengenai efisiensi produk berkenaan dengan

waktu belajar, produk ini dikatakan efisien untuk belajar, dengan hasil 2.

*Efisiensi Pembelajaran* =

$$\frac{\text{waktu yang diperlukan}}{\text{waktu yang dipergunakan}}$$

$$= \frac{720 \text{ menit}}{360 \text{ menit}}$$

$$= 2$$

### 4.4 Daya Tarik

Komponen	Keterangan	Hasil
kemenarikan	Sangat baik Baik	60% 40%
interaktivitas	Sangat baik Baik	55% 45%
kemudahan	Sangat baik Baik Cukup baik	60% 20% 20%
peranan	Sangat baik Baik Cukup baik	80% 15% 5%

## Pembahasan

### 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan

Berdasarkan analisis kondisi awal pembelajaran TIK di SMA Kalianda, diketahui bahwa metode yang digunakan guru masih menggunakan media presentasi. Pembelajaran cenderung masih bersifat konvensional. Hal ini menyebabkan motivasi siswa masih belum maksimal, karena mereka merasa kesulitan dalam menangkap materi. Selain metode

yang masih bersifat konvensional, berdasarkan analisis awal, media yang digunakanpun masih belum bervariasi. Analisis ini dilakukan dengan merujuk pada teori kebutuhan Mcclaland. Hasilnya dihitung dengan menggunakan skala likert. Kondisi ini disebabkan oleh berbagai faktor yang dibedakan menjadi dua, yaitu faktor ekstrinsik dan faktor intrinsik. Faktor intrinsiknya adalah adanya (1) hasrat dan keinginan berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah (1) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, (2) adanya lingkungan belajar yang kondusif.

#### **4.2 Peningkatan Kemampuan**

Berdasarkan pengamatan terhadap aktivitas siswa, pembelajaran dengan menggunakan media interaktif ternyata dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan sikap antusias siswa untuk tampil maju ke depan

kelas, menuliskan dan menjelaskan pokok-pokok materi yang menjadi kajian pada setiap pertemuan atau kegiatan pembelajaran, membaca bahan ajar dan menandai bahan ajar. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif mampu meningkatkan kinerja guru dan siswa dalam pembelajaran TIK pada Kriteria yang dikemukakan Stronge (2008:1005): “*ultimate proof of effectiveness is student's results*”, tujuan akhir dari efektivitas pembelajaran adalah prestasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan oleh hasil *t-test* yang menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan pembelajaran dengan multimedia interaktif lebih besar dibandingkan dengan pembelajaran dengan media presentasi.

#### **4.3 Efisiensi pada Penghematan Waktu**

Pada kegiatan inti pembelajaran, multimedia interaktif membantu siswa untuk dapat menguasai hal-hal paling penting yang telah ditetapkan di dalam tujuan pembelajaran, memberikan latihan, serta menghindarkan guru

mengulang-ulang menjelaskan materi yang sama pada siswa. Daya tangkap siswa yang berbeda-beda, menimbulkan permasalahan karena keterlanjutan penyampaian materi dapat tertunda. Setelah menggunakan media interaktif, penundaan kelanjutan materi dapat diminalkan.

Pada kegiatan akhir pembelajaran, pembelajaran dapat menjadi lebih efisien karena multimedia interaktif menyediakan materi evaluasi untuk mengukur ketercapaian siswa dalam pembelajaran, menyediakan umpan balik (*feedback*) dan memberikan skor langsung untuk memutuskan apakah siswa telah menguasai kemampuan yang dinyatakan dalam tujuan pembelajaran.

#### **4.4 Daya Tarik**

Media interaktif yang diaplikasikan dalam RPP, menuntut siswa untuk aktif membaca, menggali informasi sehingga memperoleh modal pengetahuan awal yang akan memudahkan bagi siswa itu sendiri dalam memahami materi pembelajaran secara keseluruhan. Hal ini membuktikan bahwa produk yang

dihasilkan pada penelitian ini sudah sesuai dengan tujuan pengembangannya.

Seperti yang dikemukakan oleh Bell dalam Hacker & Graesser. (2009:119): *“There are three things to remember about education. The first one is motivation. The second one is motivation. The third one is motivation.”*

Dapat disimpulkan bahwa motivasi memegang peranan kunci pada keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya motivasi, sangat sulit dicapai hasil yang maksimal.

Hasil rekapitulasi angket pada penilaian aspek kemenarikan dan kemudahan penggunaan multimedia interaktif menunjukkan bahwa 75% responden menyatakan bahwa produk ini sangat menarik dan mudah digunakan.

### **Simpulan Dan Saran**

#### **Simpulan**

1) Berdasarkan analisis kondisi awal pembelajaran TIK di SMA Kalianda, diketahui bahwa metode yang digunakan guru masih menggunakan media presentasi.

Media yang digunakanpun masih belum bervariasi, pembelajaran cenderung masih bersifat konvensional. Hal ini menyebabkan motivasi siswa masih belum maksimal, karena mereka merasa kesulitan dalam menangkap materi. Setelah menggunakan media interaktif, guru menjadi terbantu dalam proses pembelajaran karena dapat menghemat waktu dan tenaga. Siswa menjadi lebih antusias dalam belajar, karena tampilannya menarik, panduannya memudahkan mereka dalam memahami materi.

2) Produk akhir yang dihasilkan adalah multimedia interaktif materi Management File pada Microsoft Word.

3) Ditinjau dari segi efektifitas, sesuai dengan teori Reigeluth, media ini membantu siswa memahami materi, hasil dari uji efektifitas antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar 5,228.

4) Ditinjau dari segi efisiensi, multimedia interaktif ini memberikan efisiensi dari segi waktu karena guru tidak perlu berulang kali menjelaskan materi, siswa dapat mempelajari tutorial yang ada. Dari segi tenaga,

penjelasan yang diberikan melalui tutorial ini sudah cukup baik, sehingga guru tidak perlu lagi mengajari siswa satu persatu. Dari segi biaya, siswa tidak perlu lagi membeli berbagai buku tentang manajemen file yang harganya relatif mahal.

5) Daya tarik multimedia interaktif ini terbilang baik karena siswa semakin tertarik untuk mempelajari TIK khususnya manajemen file.

### **Saran**

1) Sebaiknya pihak sekolah menyediakan sarana pendukung untuk menunjang proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga menumbuhkan motivasi siswa.

2) Bagi guru, sebaiknya membekali diri dengan kemampuan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dengan menggunakan berbagai metode mengajar, salah satunya adalah dengan menggunakan multimedia interaktif. Selain sebagai pengguna, ada baiknya guru juga mampu membuat media tersebut, sehingga lebih mewakili kebutuhan siswa.

3) Penggunaan multimedia interaktif perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran karena terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, sehingga meningkatkan prestasi belajar mereka.

4) Sebaiknya dilakukan pengembangan multimedia interaktif baik dari segi konten maupun tampilan sehingga dapat membantu siswa dalam mencari sumber belajar selain buku. Selain membantu siswa, juga membantu kinerja guru selama proses pembelajaran. Ditinjau dari segi efisiensi, penggunaan multimedia interaktif jauh lebih efisien.

5) Bagi peneliti, untuk menghasilkan media yang menarik, sebaiknya dilakukan penelitian awal secara lebih mendalam lagi, sehingga dapat menghasilkan media yang benar-benar menarik bagi siswa serta sesuai dengan kebutuhan siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.  
Borg, Walter R. & Gall, Meredith D. 1983. *Educational research. An introduction* (4th ed.). New York: Longman Inc.

Dick, W. & Carey, L. 2005. *The systematic design of instruction* (6<sup>th</sup> ed.). Boston: Pearson.

Made, Wena. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: PT. Bumi Aksara

Pramono, Gatot. 2007. Aplikasi Komponen Display Theory Dalam Multimedia dan Web Pembelajaran. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Pusat Teknologi Informasi dan Teknologi Pendidikan.

Reigeluth, C.M & Chellman, A.C. 2009.

*Instructional-Design Theories and Models Volume III, Building a Common Knowledge Base*. New York: Taylor & Francis  
Richey, R.C & Klein J.D. 2007. *Design and Development Research Methods, Strategies, and. Issues*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

Roblyer, M & Doering, A.H. 2010. *Integrating Educational Technology Into Teaching*. Boston: Pearson.

Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Sidhu, Manjit Singh. 2010. *Technology-Assisted Problem Solving for Engineering Education: Interactive Multimedia Applications*. New York: IGI Global.

[http://www.academia.edu/3159281/Teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran](http://www.academia.edu/3159281/Teknologi_informasi_dan_komunikasi_dalam_proses_pembelajaran) diakses pada hari Minggu, 30 Juni 2013, Pukul 11.25 WIB.

<http://dedensoleh.wordpress.com/2010/05/01/motivasi-belajar/> diakses pada hari Kamis, 13 Desember 2013, pukul 15.20 WIB

<http://eprints.undip.ac.id/18627/1/pertemuan1.pdf> diakses pada hari Kamis, 13 Desember 2013, pukul 15.30 WIB