

Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA

Sakinah Zahira¹, Syafril², Meldi Ade Kurnia Yusri³, Winanda Amilia³

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

¹sakinahzahira1811@gmail.com

²syafril@fip.unp.ac.id

³ade.maky23@gmail.com

⁴winanda.amilia@fip.unp.ac.id

ABSTRAK

Pengkajian ini berlatar belakang perolehan observasi yang dilakukan penulis pada salah satu sekolah yakni SMA N 1 Dua Koto. Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan yang penulis laksanakan, penulis mengamati bahwa keaktifan siswa terhadap belajar Bahasa Indonesia di tingkat SMA kelas X masih cukup rendah karena masih banyak terdapat siswa yang bermain-main masih terdapat murid yang mengantuk ketika belajar. Dikarnakan kurangnya media yang dipakai. Guna pengkaji mencoba meningkatkan media belajar berupa multimedia interaktif yang bertujuan guna menolong guru pada tahap pembelajaran. Multimedia interaktif berupa peningkatan digital serta teknologi yang bisa melihatkan wawasan serta laporan pada wujud yang utuh melalui sebagian gabungan antar format mencakup: grafis, teks, animasi serta video. Media yang ditingkatkan memakai aplikasi Microsoft PowerPoint. Penulis menentukan powerpoint menjadi bentuk guna meningkatkan media ini sebab powerpoint berkaitan pada pendidikan. Pengkajian ini berjenis Research and Development (R&D). Model yang dipakai mencakup 4-D (design, define, disseminate, develop). Data pengkajian ini diperoleh melalui pengujian validitas (Val oleh ahli media dan ahli materi), dan selanjutnya yaitu uji praktikalitas (angket respon siswa). Perolehan pengkajian melihatkan jika multimedia pembelajaran ini telah sangat valid untuk uji validitas maupun uji praktikalitas. Multimedia Interaktif ini sudah sangat layak baik dari segi isi, tampilan dan pengoperasiannya sesuai dengan karakteristik siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Penulis Korespondensi:

Sakinah Zahira

Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Bar., Kec. Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat 25171

syafril@fip.unp.ac.id

1. PENDAHULUAN

Peningkatan teknologi serta wawasan sekarang ini sudah meningkat tajam melalui aspek hidup terutama sektor teknologi komunikasi serta informasi. Meningkatnya hal ini langsung memaksa dunia pendidikan supaya meningkat juga. Pendidikan berupa sebuah ditahap dibentuknya pribadi individu yang utama guna menaikan rasa cerdas, keahlian juga mempertanggung gairah bangsa. Selaras pada asumsi Syafril & Zen (2017: 25) “yang mengemukakan bahwa pendidikan merupakan kegiatan universal di dalam kehidupan karena di manapun dan kapanpun di dunia terdapat pendidikan, sebab pada hakikatnya pendidikan merupakan usaha memanusiakan manusia”.

Selaras pada utamanya teknologi serta wawasan yang diperlukan sebuah kenaikan kualitas pendidikan yang bisa dilaksanakan secara menyelenggarakan perbaikan diunsur tahap pembelajaran. Perbaikan ini bisa dilaksanakan secara membentuk sebuah alat guna tahap belajar berupa media yang opitmal. Sebuah cara guna menaikan motivasi serta pemahaman murid terhadap pembelajaran adalah dengan bisa menggunakan media belajar yang selaras dengan karaktersitik materi dan siswa.

Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dalam bentuk multimedia adalah sebuah usaha yang bisa dipakai pengajar guna belajar yang lebih berkualitas. Pemakaian teknologi menjadi media bisa menolong murid terdorong untuk belajar dengan media yang mencakup animasi, audio serta video yang mmebagikan pengertian utuh pada murid. Multimedia mampu memfasilitasi siswa dengan berbagai macam gaya belajar (auditori, visual, kinestetik). Penggunaan multimedia pembelajaran diharapkan bisa mendukung minat serta motivasi murid guna belajar serta bisa menolong murid guna mengerti serta memperoleh bahan ajar.

(Majid, 2014) menjabarkan “dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia media yang digunakan dalam pelaksanaannya tentu saja perlu untuk dikembangkan karena Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh mulai dari tingkat sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi, namun

pelajaran Bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran yang kurang disenangi oleh para siswa karena terkesan membosankan serta pembelajaran dikatakan menyenangkan apabila didalamnya terdapat suasana yang rileks, menarik bangkitnya minat belajar, adanya keterlibatan penuh, bersemangat, perasaan gembira dan konsentrasi tinggi”. Pembelajaran yang menggembirakan ini perlu diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, tujuannya supaya murid mempunyai keahlian bahasa yang optimal. Dengan adanya penggunaan media dapat menompang kesuksesan tahap belajar agar lebih menyenangkan. Tepatnya memakai multimedia interaktif bisa berpengaruh terhadap proses dan perolehan belajar yang optimal.

Solusi penanganan konflik yang disajikan pengkajian ini berupa memakai multimedia interaktif terhadap belajar Bahasa Indonesia terutama Puisi. Penulis memakai beberapa aplikasi, namun aplikasi yang mendasari pembuatan multimedia interaktif ini adalah aplikasi Microsoft Powerpoint. Alasan penulis menentukan powerpoint menjadi media guna meningkatkan model ini sebab berkaitan pada pendidikan. Umumnya powerpoint hanya dikenal sebagai media yang digunakan untuk presentasi, namun di zaman era teknologi pada saat ini, powerpoint dapat dikembangkan dengan berbagai fasilitas yang lebih bervariasi guna membentuk multimedia belajar interaktif.

Pengembang bisa mencantumkan suara, gambar, teks hingga video. Slidnya dibentuk khusus secara dilengkapi tombol yang mengaitkan pemakai guna pelaksanaannya. Selaras pada asumsi Darmawan (2012) “powerpoint sudah memiliki fitur yang semakin lengkap sehingga sangat cocok dikembangkan menjadi multimedia interaktif dimana siswa dengan beragam kemampuan akan sangat tertolong dengan adanya multimedia interaktif ini, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan materi yang dijelaskan dapat lebih mudah dipahami oleh siswa”.

2. PEMBAHASAN

2.1. Penelitian Pengembangan

Hal ini mencakup pengkajian kualitatif serta kuantitatif. Adapun tujuan pengkajian ini berupa untuk menghasilkan produk yang berkualitas melalui validasi dari ahli dan memperoleh suatu wawasan yang dapat dipahami dengan optimal. Penelitian pengembangan dalam menciptakan produk yang berkualitas dan aman dikonsumsi penelitian pengembangan memanfaatkan teknologi sebagai bahan baku dalam melakukan pengembangannya (Sugiyono, 2019: 28).

2.2. Media Pembelajaran

Ronald H. Anderson yang dikutip oleh Sukiman (2015) mengatakan “media pembelajaran merupakan media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata Pelajaran dengan siswa”. Selaras asumsi Arsyad (2016) “terdapat beberapa pendapat mengenai manfaat dari media pembelajaran, mencakup media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan nilai belajar, lalu Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, kemudian Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, serta Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa yang dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru”.

2.3. Multimedia Interaktif

Multimedia dan Interaktif dapat diartikan sebagai berikut, melalui Vaughan (2006), “multimedia merupakan kombinasi berbagai media kemudian disampaikan menggunakan komputer atau peralatan elektronik dan digital”. Melainkan interaktif melalui Sutopo (2012) “dapat diartikan user atau pengguna dapat memilih apa yang akan dikerjakan selanjutnya, bertanya dan mendapatkan jawaban yang mempengaruhi komputer untuk mengerjakan fungsi selanjutnya”. Simpulanya jika multimedia interaktif berupa seluruh software serta hardware yang bisa mengelola murid guna bisa berkomunikasi dengan optimal. Keunggulan multimedia diantaranya, yaitu: dapat memberikan keleluasaan kepada pengguna dalam mengoperasikan media tersebut sehingga dapat melatih indera, memudahkan murid bisa belajar sendiri, individu, serta berkelompok.

2.4. Hakikat Bahasa Indonesia

Hal ini guna mengajarkan murid mengenai keahlian Bahasa yang optimal serta selaras pada targetnya. Umumnya peran bahasa tergolong tiga, berupa alat interkasi, berfikir serta ekspresi. Saat individu memakai bahasa, terdapat sebuah kehendak yang ingin dibagikan berupa laporan yang bisa dirubah mencakup dialog. Peran bahasa menjadi alat berpikir berupa Bahasa yang dipakai pada perolehan pengkajian ini, Bahasa mencakup seminar serta buku-buku serta lainnya.

2.5. Puisi

Sayuti (2010: 3) “merumuskan puisi sebagai sebetuk pengucapan bahasa yang memperhitungkan adanya aspek bunyi di dalamnya, yang mengungkapkan pengalaman imajinatif, emosional, dan intelektual penyair yang ditimba dari kehidupan individual dan sosial, yang diungkapkan dengan teknik pilihan tertentu, sehingga puisi itu mampu membangkitkan pengalaman tertentu pula dalam diri pembaca atau pendengarnya”.

Lalu Sayuti (2010: 23-24) “menambahkan titik penting di dalam puisi yaitu pemanfaatan Bahasa dan bagaimana bahasa diolah sedemikian rupa, seringkali menjadi sebuah penyimpangan bahasa namun, hal itulah yang memunculkan efek estetik atau efek keindahan”. Melainkan melalui Pradopo (2009:7) “puisi itu mengeskpresikan pemikiran yang membangkitkan perasaan, yang merangsang imajinasi panca indera dalam susunan yang berirama dan semua itu merupakan sesuatu yang penting, yang direkam dan diekspresikan, dinyatakan dengan menarik dan memberi kesan”.

2.6. Aplikasi *Microsoft PowerPoint*

Berupa media komputer yang umumnya selalu dipakai guna presentasi. Namun PowerPoint juga dapat dijadikan sebagai dasar dari pembuatan multimedia interaktif. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Indriyanti (2017) “Program Powerpoint merupakan salah satu software yang dirancang untuk menampilkan multimedia yang menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relative murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data”. “Adanya berbagai menu pada Powerpoint sangat memungkinkan dan mendukung pengembangan multimedia interaktif” (Rahmani, 2014).

Microsoft *powerpoint* dibuat dan aplikasikan dengan efesien sehingga dapat menarik siswa untuk mengikuti sistem pembelajaran. Media pembelajaran seperti *powerpoint* memiliki banyak pilihan dan juga sangat menarik untuk diterapkan dalam bentuk multimedia interaktif, sehingga dapat diimplementasikan oleh pihak pengajar dalam sistem pembelajaran. Seperti yang diungkapkan Puspita (2020) dalam bidang pendidikan, media sejenis *powerpoint* dapat diaplikasikan sebagai alat untuk memberikan informasi pembelajaran yang benar-benar efektif kepada siswa.

3. METODE PENELITIAN

Pengkajian ini berjenis Research and Development (R&D). Melalui Sugiyono (2019) “Metode Research and Development (R&D) ini sebagai metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut yang secara umum metode penelitian diartikan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu dan memakai acuan model pengembangan 4D yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan) dan Dessiminate (penyebaran) tersebut”. Penghimpunan data dilaksanakan secara pemberian lembar penilaian secara langsung kepada validator data yang didapati sesudah percobaan terbagi kedua tipe mencakup kuantitatif serta kualitatif.

Pengkajian ini memakai angket menjadi instrument penghimpunan data. Sehingga pengkaji memakai angket tertutup sehingga responden menjawab pertanyaan berdasarkan respon yang sudah ada. Angket yang dipakai pada pengkajian ini mencakup angket layaknya guna ahli materi serta media, juga angket respon melalui murid. Serta memakai skala likert. Melalui Riduwan (2015:12) “format penilaian menggunakan skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang kejadian atau gejala social dan format penelitian skala likert pada penelitian ini menggunakan 5 poit respon dengan menggunakan skala likert, penentuan skor dilakukan dengan memperhatikan pernyataan tersebut bersifat positif atau negative”.

Dalam melakukan uji kelayakan pada produk yang ditingkatkan, terdapat dua jenis percobaan yaitu berupa data kuantitatif serta kualitatif. Data kualitatif didapati melalui saran serta ulasan yang dijabarkan ahli serta murid lalu dikumpulkan sebagai persatuan guna merevisi produk yang ditingkatkan. Melainkan kuantitatif diperoleh melalui di isinya angket yang dilaksanakan ahli terkait serta lalu diperoleh analisa data deskriptif kuantitatif. Rochmad (2012) “berpendapat bahwa suatu hasil pengembangan (produk) dikatakan valid jika produk berdasarkan teori yang memadai (validitas isi) dan semua komponen produk pembelajaran satu sama lain berhubungan secara konsisten (validitas konstruk) dimana analisis validitas dan praktikalitas multimedia interaktif secara kuantitatif dengan kriteria yaitu; 5 (Sangat valid), 4 (Valid), 3 (Cukup valid), 2 (Tidak valid), 1 (Sangat tidak valid) tersebut”. Melakukan perhitungan data nilai akhir memakai rumusan berupa;

$$NA = \frac{S}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NA = Nilai Akhir

S = Skor yang diperoleh

SM = Skor Maksimal

Tabel 1.
Kriteria Penilaian Validitas dan Praktikalitas

Nomor	Skor	Kriteria
5	90%-100%	Sangat Valid
4	80%-89%	Valid
3	65%-79%	Cukup Valid

2	55%-64%	Tidak Valid
1	≤ 54%	Sangat Tidak Valid

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap define berkaitan dengan analisis kurikulum, analisis siswa dan analisis konsep. Tahap pertama yang penulis lakukan adalah analisis kurikulum. Analisis kurikulum bertujuan untuk menentukan materi-materi mana yang memerlukan bahan ajar. Dalam menentukan materi, analisis dilakukan dengan cara melihat inti materi yang diajarkan, serta kompetensi dan hasil belajar yang harus dimiliki oleh siswa. Selain itu analisis kurikulum juga meliputi analisis kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, materi pelajaran yang kemudian akan dijadikan materi-materi yang terdapat di dalam multimedia interaktif. Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan dan hasil diskusi dengan guru pengajar serta kepala sekolah, peneliti mengetahui bahwasanya kurikulum yang digunakan di SMA N 1 Dua Koto untuk kelas X dan kelas XI ditahun 2023 ini sudah menggunakan kurikulum merdeka dimana kurikulum merdeka dimaknai sebagai desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, bebas stres dan bebas tekanan.

Selanjutnya yakni tahap analisis siswa. Analisis siswa merupakan telaah tentang karakteristik siswa yang sesuai dengan rancangan dan pengembangan media pembelajaran serta sesuai dengan subjek penelitian yaitu siswa Sekolah Menengah Keatas. Berdasarkan pengamatan di dalam kelas dan wawancara yang dilakukan kepada beberapa siswa didapatkan hasil bahwa, masih banyak siswa kurang mengikuti pembelajaran dengan serius, ada juga siswa yang mengantuk, mengbrol dengan teman dan juga sibuk dengan urusannya masing-masing. Hal ini terjadi karena media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik perhatian siswa dan juga guru kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran efektif yang dapat mengembangkan minat, bakat serta motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Pada tahap terakhir penulis melakukan analisis konsep. Analisis konsep bertujuan untuk melakukan identifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis konsep-konsep yang relevan. Analisis ini dapat kita katakan sebagai dasar menyusun sebuah tujuan pembelajaran. Salah satu materi Bahasa Indonesia yang dipelajari pada kelas X ialah mendalami puisi. Materi Puisi ini merupakan materi yang memuat seluruh keterampilan berbahasa yakni menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Selain itu materi ini juga merupakan salah satu materi yang memiliki begitu banyak unsur sebelum dapat dipraktekkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga siswa perlu melihat secara langsung bagaimana penjelasan materi dan contoh pembacaan puisi itu sendiri agar siswa dapat lebih mudah memahami materi ini.

4.2. Tahap *Design* (Perancangan)

Setelah melakukan berbagai analisis terhadap kurikulum, analisis terhadap siswa, hingga analisis konsep. Peneliti mulai melakukan tahap perancangan media yang ditunjukkan untuk siswa kelas X SMA pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Puisi ini. Ada tiga langkah yang dilakukan oleh peneliti pada tahap ini yaitu; (1) Pemilihan format, format media yang dipilih adalah yang memenuhi kriteria menarik, memudahkan, dan membantu dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia banyak materi yang menampilkan teks saja, oleh sebab itu diperlukan adanya media audio visual agar siswa lebih dapat memahami materi yang diberikan. (2) Pemilihan media, pemilihan media bertujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar materi yang dijelaskan membuat lebih dimengerti oleh siswa dan menarik motivasi serta keaktifan siswa dalam belajar. Proses pemilihan media disesuaikan dengan analisis kurikulum, analisis siswa dan analisis konsep, juga fasilitas yang terdapat pada aplikasi powerpoint 2019 yang digunakan untuk mengembangkan multimedia interaktif. Media yang dipilih untuk membuat multimedia ini adalah berupa teks, gambar, animasi, suara dan video. (3) Penyusunan tes, dasar dari penyusunan tes adalah analisis konsep yang dirumuskan dalam spesifikasi tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran serta kemampuan peserta didik. Pengembangan ini peneliti membuat 10 butir soal objektif untuk uji pemahaman terhadap materi Puisi.

Setelah peneliti menentukan media dan format media yang sesuai dengan analisis terhadap kurikulum, analisis siswa serta analisis konsep dan juga dengan mempertimbangkan fitur aplikasi, peneliti mulai melakukan prancangan untuk multimedia interaktif yang akan di kembangkan. Langkah awal yang penulis lakukan adalah membuat flowchart. Flowchart merupakan penggambaran menyeluruh alur program, dibuat dengan simbol-simbol tertentu agar program mulai dari awal sampai akhir program dapat tergambar dengan utuh hal ini sangat penting bagi penulis sebagai pedoman dalam membuat suatu program terlebih untuk multimedia interaktif. Langkah selanjutnya adalah membuat storyboard. Storyboard menunjukkan rangkaian gambar manual yang dibuat secara keseluruhan untuk mendeskripsikan dari setiap langkah yang menggambarkan komponen multimedia. Oleh karena itu pembuatan storyboard sangat penting bagi penulis karena berfungsi sebagai pedoman dalam merealisasikan rencana program ke dalam bentuk multimedia yang dikembangkan melalui storyboard yang dapat dilihat pada lampiran.

Berikutnya penulis mulai membuat multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Puisi ini dibuat menggunakan aplikasi Microsoft PowerPoint dan dengan bantuan aplikasi Ispring Suite sebagai halaman tes atau kuis. Multimedia interaktif ini dibuat dengan menggabungkan unsur teks, gambar, animasi, video dan suara yang dikemas dalam beberapa slide. File ini nantinya akan diberikan kepada guru. Program ini memiliki template yang dapat digunakan dengan mudah. Interaksi antara program dengan si pengguna dapat dilakukan dengan cara mengklik tombol perintah mulai, lanjutkan, kembali, keluar, dan menuju ke slide yang diinginkan.

4.3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang telah direvisi dengan sasaran dan masukan dari para ahli. Setelah media dirancang sedemikian rupa, media akan diuji validitas oleh ahli media dan ahli materi guna untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut terhadap produk agar layak di uji coba dilapangan, pada tahap ini dua hal yang peneliti lakukan yaitu;

4.3.1 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan oleh dua ahli media dan satu ahli materi. Untuk ahli media dosen validitas pertama adalah bapak Novri Hendri, M.Pd dengan nilai validitas sebagai berikut:

Tabel 2.
Hasil Penilaian Validitas Ahli Media 1

Aspek	Rata-Rata	Persentase
Desain	4,80	96%
Unsur Pendukung	4,75	95%
Penyajian Media	5,00	100%
Penggunaan Media	4,68	93,33%

Multimedia yang di kembangkan dikategorikan “Sangat Valid” dengan rata-rata 4,80 dan tingkat persentase 96,64%.

Selanjutnya hasil validitas dari dosen ahli media kedua yakni bapak Dedi Supendra, S.Pd., M.A dengan nilai sebagai berikut:

Tabel 3.
Hasil Penilaian Validitas Ahli Media 2

Aspek	Rata-Rata	Persentase
Desain	4,40	88%
Unsur Pendukung	4,75	95%
Penyajian Media	5,00	100%
Penggunaan Media	5,00	100%

Multimedia yang di kembangkan dikategorikan “Sangat Valid” dengan rata-rata 4,78 dan tingkat persentase 95,75%.

Untuk validitas dari ahli materi di nilai oleh salah seorang guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA N 1 Dua Koto yakni ibu Dra. Hesti.

Tabel 4.
Hasil Penilaian Validitas Ahli Materi

Aspek	Rata-Rata	Persentase
Kebenaran Konsep	4,80	96%
Penyajian Materi	4,83	96,67%
Evaluasi	5,00	100%

Hasil penilaian multimedia interaktif di kategorikan “Sangat Valid” dengan rata-rata 4,87 dan persentase 97,55%.

4.3.1. Uji Pratikalitas

Uji pratikalitas dilakukan kepada siswa kelas X.E1 SMA N 1 Dua Koto dengan jumlah 33 orang. Data didapatkan dari hasil pengisian angket media oleh siswa. Selanjutnya peneliti melakukan sosialisasi seputar program yang dibuat termasuk fungsi dan cara penggunaan media tersebut peneliti juga menjelaskan mengenai pengisian angket yang dilakukan oleh siswa setelah menggunakan media tersebut. Setelah menggunakan media

tersebut selanjutnya peneliti menginstruksikan siswa untuk mengisi angket yang telah diberikan. Nilai yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 5.
Hasil Penilaian Praktikalitas

Aspek	Rata-Rata	Persentase
Tampilan Media	4,69	95,39%
Pemograman Media	4,69	93,93%
Sistematika	4,77	95,55%
Materi	4,74	96,76%
Kemanfaatan		

Berdasarkan hasil uji coba diperoleh rata-rata 4,74 dengan persentase praktikalitas sebesar 95,20% dengan demikian praktikalitas dari media di kategorikan “Sangat Praktis”.

4.4. Tahap Dessiminate (Penyebaran)

Tahap ini dilakukan sebagai tindak lanjut dari produk yang telah dikembangkan. Tahap ini berupa penyebaran produk ke cakupan yang lebih luas. Pada tahap ini peneliti melakukan proses disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Produk multimedia interaktif dapat diterapkan di kelas dengan cara mengakses link yang telah disebarakan melalui masing-masing grup kelas melalui wali kelas mereka.

5. KESIMPULAN

Melalui perolehan pengkajian, bisa dibentuk simpulanya berupa; (1) tahap peningkatan multimedia interaktif ini bermodel 4D. pengkajian memperoleh produk multimedia interaktif mencakup video, animasi, gambar serta teks yang bisa diselaraskan pada target belajarnya. Media yang disupport konten kuis yang membuat murid tertarik, maka bisa berpartisipasi guna belajar. (2) Multimedia interaktif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia yang telah dikembangkan dan dapat dikatakan “sangat layak” setelah melakukan revisi melalui pengujian layak yang mencakup ahli materi serta media. (3) Multimedia interaktif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia yang telah dikembangkan dinyatakan layak dan “sangat praktis” melalui pengujian praktikalitas yang sudah dilaksanakan dengan 33 murid kelas X di SMA Negeri 1 Dua Koto.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2016). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Darmawan, D. (2012). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya
- Indriyanti, R. (2017) Pengembangan Media Pembelajaran PowePoint Interaktif Materi Penyesuaian Mahluk Hidup Terhadap Lingkungan untuk Siswa Kelas V.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pradopo, Rachmat Djoko. 2009. *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University
- Puspita, A. M. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 49-54.
- Rahmani, N. (2014). Pengembangan Media Interaktif Powerpoint Pembelajaran Wayang untuk Siswa SMP Kelas VIII D.I. Yogyakarta. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Riduwan (2012). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano*.
- Sayuti, A Suminto. (2010). *Berkenalan dengan Puisi*. Yogyakarta: Gama Media
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pusaka Insan Mandiri.
- Sutopo, A. H. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Syafril, & Zen, Z. (2017). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan* (1st ed.). Kencana.
- Vaughan, T. (2016). *Multimedia: Making It Work* Edisi 6. Translated By D. Prabantini. Yogyakarta: Andi.