

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dipaparkan dua hal pokok yaitu: (1) hasil penelitian, (2) pembahasan, dan (3) implikasi penelitian

4.1 Hasil Penelitian

Pada sub bab hasil pengembangan akan disajikan tiga bagian yaitu (1) rancangan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris, (2) validitas hasil pengembangan Multimedia Pembelajaran menurut uji ahli, uji perorangan, uji kelompok kecil pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

4.1.1 Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan multimedia ini yaitu model ADDIE. Desain pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris dimulai pada tahap (1) *Analyze*, (1) *Design*, (3) *Development* dan (4) *Implementasi*. Adapun tahapan *Evaluation* tidak dilakukan pada penelitian pengembangan ini.

Ditegaskan bahwa kelebihan dari Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris ini adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam *speaking skills* karena dalam multimedia pembelajaran ini menggunakan lagu yang *familiar* dan menyenangkan, dengan lagu siswa juga akan terlatih untuk mengucapkan intonasi yang baik dan benar dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Dengan Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris (*Song*) siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran karena dengan cara belajar seperti ini merupakan cara belajar yang menyenangkan dan tidak membuat siswa bosan.

1. Tahap I Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini melakukan pengamatan untuk menentukan mata pelajaran, mengidentifikasi mata pelajaran, menentukan kompetensi dasar berdasarkan silabus serta menetapkan indikator. Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang dipilih untuk pengembangan multimedia pembelajaran.

2. Tahap II Perancangan (*Design*)




Pada tahap ini, sebelum mengembangkan media, terlebih dahulu harus dibuat *storyboard*. *Storyboard* ini nantinya akan menjadi patokan dalam



mengembangkan multimedia pembelajaran. Storyboard ini dibuat sebagai gambaran dari isi multimedia pembelajaran yang akan dibuat.

Table 4.9
Gambaran Storyboard Multimedia Pembelajaran

No	Visual	Keterangan
1	<p style="text-align: center;">FRAME INTRO</p> <p style="text-align: center;">Logo Undiksha Mempersembahkan</p> <p style="text-align: center;">Multimedia Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X SMA Negeri 3 Singaraja</p>	<p>1. Frame (halaman) intro pertama kali muncul ketika file projektor dijalankan. Pada halaman intro ditampilkan judul multimedia pembelajaran.</p> <p>2. Klik Skip untuk melewati sesi ini/menuju frame utama.</p>
2	<p style="text-align: center;">FRAME UTAMA/BERANDA</p> 	<p>Frame utama merupakan awal sebelum menginjak frame materi. Navigasi yang terdapat pada frame ini adalah, a) KI & KD, b) petunjuk, c) materi, d) latihan, e) evaluasi, f) referensi, g) pengembang Multimedia Pembelajaran.</p>
3	<p style="text-align: center;">FRAME KOMPETENSI</p> 	<p>Pada 1) KI berisi tingkat kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki oleh peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Singaraja, 2) KD berisi tentang kompetensi dasar yang sesuai dengan materi, 1) Indikator berisi</p>

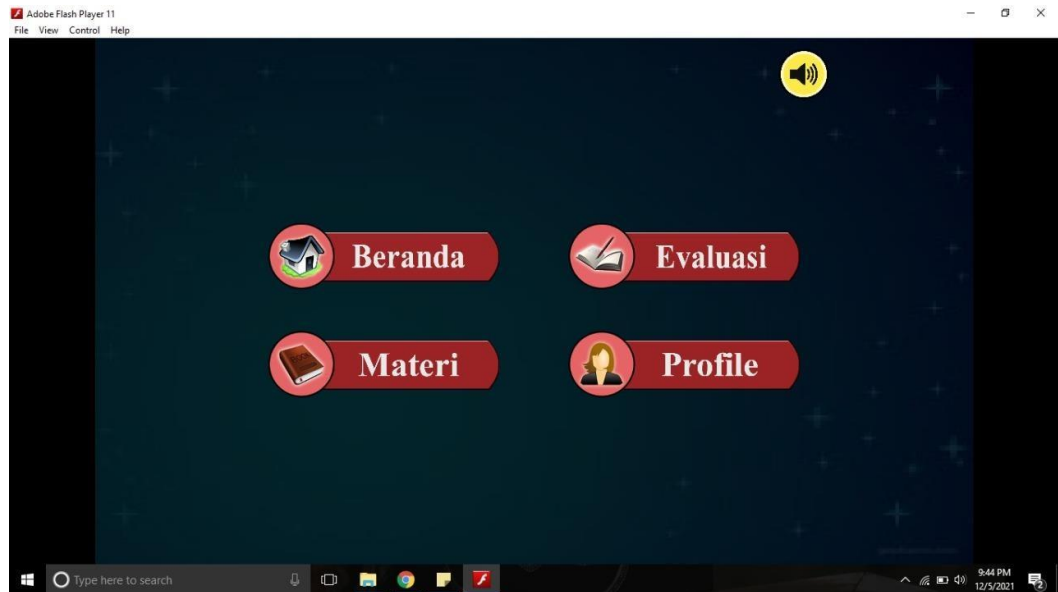
	<p style="text-align: center;">Tujuan</p> <div style="text-align: center;">   </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">Pengembang</div>	<p>tentang materi yang akan disampaikan 4) Tujuan, berisi tujuan pembelajaran yang diharapkan dalam pembelajaran ini.</p>
4	<p style="text-align: center;">FRAME MATERI</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Produk</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 200px;"> <hr/><hr/><hr/><hr/><hr/><hr/> </div> <div style="text-align: center;">   </div>	<p>Pada Frame materi ini berisi tentang materi yang akan dipaparkan dalam multimedia pembelajaran.</p>
5	<p style="text-align: center;">FRAME EVALUASI</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 250px;"> <p style="text-align: center;">Evaluasi</p> <p>2. _____</p> <p>e. _____</p> <p>f. _____</p> <p>g. _____</p> <p>h. _____</p> </div>	<p>Pada Frame Evaluasi ini terdapat lima soal untuk menilai materi yang dipaparkan apakah mudah dimengerti atau tidak.</p>
6	<p style="text-align: center;">FRAME PENGEMBANGAN</p> <p style="text-align: center;">Profil Pengembang</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: flex-start;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 80px; height: 80px; margin-bottom: 10px;">Foto</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 200px;"> <p>Nama :</p> <p>NIM :</p> <p>Jurusan :</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>	<p>Pada Frame pengembang berisi profil pengembang multimedia pembelajaran.</p>

--	--	--

3. Tahap III Pengembangan (*Development*)

Tahapan ini yaitu pengumpulan bahan (materi pelajaran, gambar-gambar pendukung, dan lain-lain. Selanjutnya yaitu pengembangan multimedia pembelajaran yang sesuai dengan *Flowchart* yang sudah dirancang. Kegiatan ini merupakan penggabungan seluruh bahan seperti: materi pelajaran, gambar, teks, serta audio dan video dengan bantuan *software Adobe Flash 8* dan *Adobe Photoshop* yang dikembangkan menjadi multimedia pembelajaran yang utuh. Dalam pengembangan multimedia pembelajaran diperlukan alur navigasi dari produk yang dikembangkan. *Flowchart* merupakan gambaran alur kerja dari multimedia pembelajaran.

Halaman utama berisi beberapa tombol yang berfungsi untuk mengakses halaman yang diinginkan. Tombol-tombol yang berada di halaman utama tersebut antara lain tombol Petunjuk, Kompetensi, Materi, Evaluasi, dan Keluar. (Gambar 1).



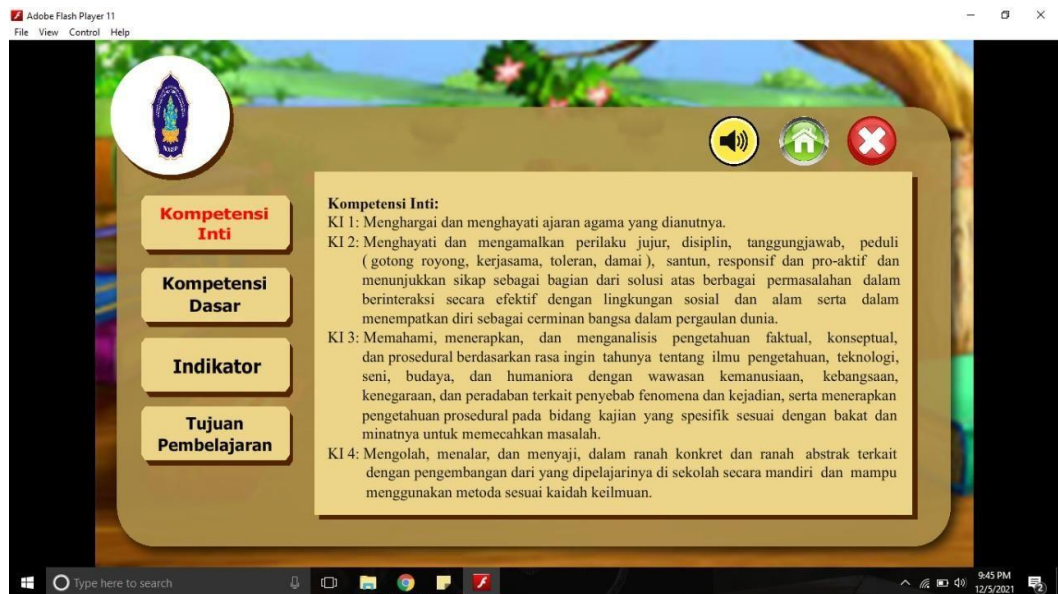
Gambar 1. Tampilan Utama

Halaman materi ini merupakan sub menu dari halaman menu utama. Pada halaman ini terdapat tombol-tombol untuk menghubungkan ke materi-materi berdasarkan kompetensi dasar. Adapun dalam halaman materi di setiap kompetensi dasar terdapat menu untuk menghubungkan ke materi. (Gambar 2)



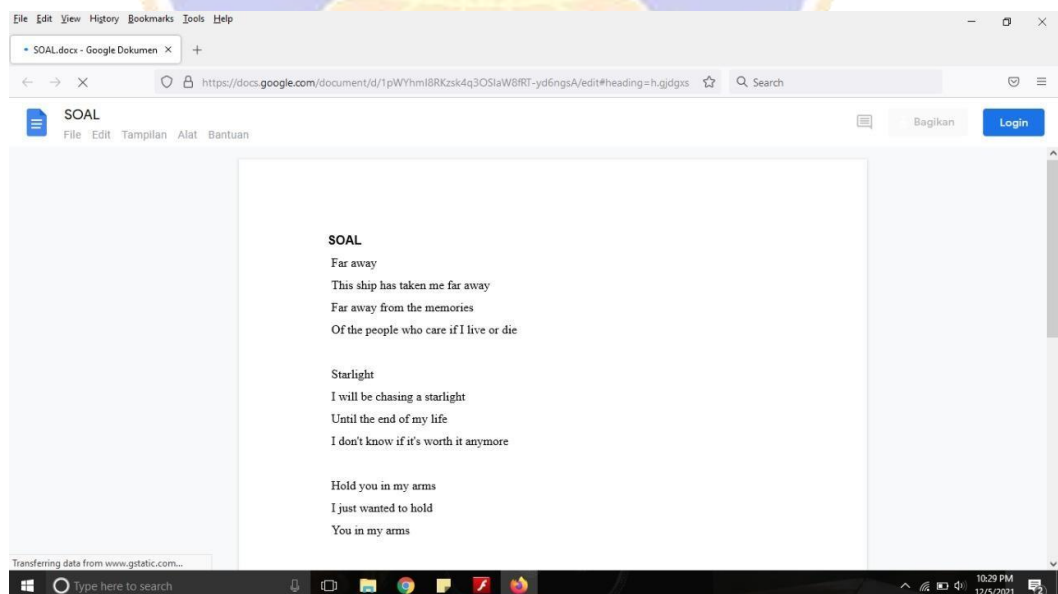
Gambar 2. Tampilan Menu Materi

Jika salah satu menu materi di klik atau di pilih sesuai Standar Kompetensi yang ingin dipelajari, maka akan ditampilkan halaman materi berdasarkan Kompetensi Dasar untuk memudahkan pengguna dalam mengakses materi pelajaran. (Gambar 3)



Gambar 3. Tampilan Halaman Materi Sesuai KD

Halaman evaluasi berisi soal-soal yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa melalui produk multimedia pembelajaran. (Gambar 4)



Gambar 5. Tampilan Evaluasi

Pada halaman belakang media ini terdapat sampul yang dibuat bertujuan untuk memberikan deskripsi singkat terkait isi media dan juga terdapat identitas pengembang media. (Gambar 6)



Gambar 5. Tampilan Profil

4. Tahap IV: *Implementation*

Proses implementasi merupakan suatu tahap akhir pengembangan. Tahap diseminasi dilakukan untuk mempromosikan produk pengembangan agar bisa diterima pengguna, baik individu, suatu kelompok, atau sistem. Pada penelitian pengembangan ini tahap implementasi tidak dilakukan karena keterbatasan waktu.

5. Tahap V: *Evaluation*

Proses evaluasi merupakan suatu tahap akhir pengembangan. Tahap diseminasi dilakukan untuk mengevaluasi hasil implementasi produk pengembangan agar bisa diterima pengguna, baik individu, suatu kelompok, atau sistem. Pada penelitian pengembangan ini tahap evaluasi tidak dilakukan karena keterbatasan waktu.

4.1.2 Validitas Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Dalam validitas pengembangan media pembelajaran berbasis Multimedia dengan Model ADDIE pada mata pelajaran Bahasa Inggris terlebih dahulu dilakukan uji judges oleh dua orang dosen yang berkompeten yaitu Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd dan Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd. Kuesioner yang diuji validitasnya yaitu (1) ahli media pembelajaran, (2) ahli desain pembelajaran (3) ahli isi mata pelajaran, (4) uji coba perorangan . Adapun hasil validasi instrumen untuk melakukan validitas produk sebagai berikut.

Tabel 4.10
Uji instrument

	Penilai 1		Penilai 2	
	Tidak relevan (butir)	Relevan (butir)	Tidak relevan (butir)	Relevan (butir)
Uji ahli media pembelajaran		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20
Uji ahli desain pembelajaran		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20
Uji ahli isi mata pelajaran		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20
Uji coba		1,2,3,4,5,6,7,8,9		1,2,3,4,5,6,7,8,9

perorangan		,10,11,12,13,14, 15,16,17,18,19, 20		,10,11,12,13,14, 15,16,17,18,19, 20
------------	--	---	--	---

Untuk menentukan koefesien validitas isi, hasil penelitian dari ahli media, ahli materi dan praktis (guru) dikonversikan ke dalam tabulasi silang 2 x 2 pada rumus berikut ini.

$$V = \frac{D}{A + B + C + D}$$

(Candiasa, 2011)

Keterangan:

V : validitas isi

A : jumlah skor yang diperoleh jika kedua *judges* menyatakan tidak relevan

B : jumlah skor yang diperoleh jika *judges* I menyatakan tidak relevan tetapi *judges* II menyatakan relevan

C : jumlah skor yang diperoleh jika *judges* I menyatakan relevan tetapi *judges* II menyatakan tidak relevan

D : jumlah skor yang diperoleh jika kedua *judges* menyatakan relevan

$$\text{VALIDITAS MEDIA} = \frac{20}{0+0+0+20} = 1,00 \text{ (validitas materi sangat tinggi)}$$

$$\text{VALIDITAS DESAIN} = \frac{20}{0+0+0+20} = 1,00 \text{ (validitas media sangat tinggi)}$$

$$\text{VALIDITAS ISI} = \frac{20}{0+0+0+20} = 1,00 \text{ (validitas guru sangat tinggi)}$$

$$\text{VALIDITAS PERORANGAN} = \frac{20}{0+0+0+20} = 1,00 \text{ (validitas guru sangat tinggi)}$$

Setelah dilakukan uji validitas kuesioner, selanjutnya dilakukan uji coba produk yang sudah dikembangkan menggunakan kuesioner yang sudah teruji validitasnya. Adapun pada bagian validitas hasil pengembangan modul pembelajaran PKn muatan nilai karakter toleransi akan dipaparkan tiga hal pokok, antara lain (1) uji ahli media pembelajaran, (2) uji ahli desain pembelajaran, (3)

uji ahli isi mata pelajaran, (4) uji perorangan. Keempat data tersebut akan dipaparkan secara berturut-turut sesuai hasil yang sudah diperoleh sebagai berikut.

1) Hasil Review oleh Ahli Media Pembelajaran

Akhir dari produk pengembangan media pembelajaran berbasis Multimedia dengan Model ADDIE pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Produk pengembangan modul pembelajaran ini diserahkan kemudian direview oleh Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd selaku dosen di Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha untuk mendapatkan hasil berupa penilaian dan saran terhadap media pembelajaran berbasis Multimedia dengan Model ADDIE. Berikut dipaparkan hasil penilaian dari ahli media pembelajaran terhadap produk yang telah dikembangkan. Berikut disajikan pada tabel 4.11

Tabel 4.11
Hasil Review oleh Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek/Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan ukuran huruf pada halaman depan/ <i>Home</i>				√	
2	Ketepatan gambar pada halaman depan/ <i>Home</i>				√	
3	Ketepatan pengaturan objek teks				√	
4	Kemenarikan gambar atau ilustrasi			√		
5	Ukuran margin dan kertas proporsional				√	
6	Kualitas gambar yang digunakan				√	
7	Kesesuaian pemilihan latar belakang (<i>background</i>)				√	
8	Kesesuaian proporsi warna (keseimbangan warna)				√	
9	Kesesuaian pemilihan font dan ukuran font			√		
10	Kualitas kekuatan/daya tahan				√	
11	Kebersihan dan kerapian media				√	
12	Teks mudah dibaca dan jelas				√	
13	Ukuran gambar sesuai (tidak terlalu besar datau tidak terlalu kecil) untuk disajikan secara mandiri				√	
14	Kelengkapan komponen Multimedia pembelajaran (petunjuk belajar, materi, evaluasi)				√	

15	Kejelasan judul Multimedia Pembelajaran				√	
16	Tampilan gambar (pemilihan gambar)				√	
17	Setiap gambar dapat mempermudah pemahaman siswa			√		
18	Setiap gambar dapat memotivasi siswa untuk belajar			√		
19	Kesesuaian gambar dengan materi				√	
20	Kemudahan dalam penggunaan multimedia pembelajaran				√	
JUMLAH					12	64
TOTAL					75	

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi pembelajaran, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\Sigma(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{75}{(20 \times 5)} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{75}{100} \times 100\% = 75$$

Setelah mendapatkan hasil persentase dari uji ahli media pembelajaran, selanjutnya hasil dari persentase tersebut dikomversikan dengan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5. Adapun tabel konversi tingkat pencapaian skala lima dapat dilihat pada tabel 4.12 berikut.

Tabel 4.12
Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Sedikit direvisi
65-74	Cukup	Direvisi secukupnya
55-64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0-54	Sangat kurang	Diulangi membuat produk

(Sumber: Tegeh & Kirna, 2010: 101)

Berdasarkan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5, persentase yang didapatkan dari hasil uji ahli media pembelajaran yaitu 75% yang berada pada rentangan 75-89 dengan kualifikasi baik dan tidak perlu direvisi.

2) Hasil Review oleh Ahli Desain Pembelajaran

Produk pengembangan media pembelajaran berbasis Multimedia dengan Model ADDIE pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Produk pengembangan *e-modul* pembelajaran ini diserahkan kemudian direview oleh Aleksander Homonangan Simamora, S.E., M.Pd selaku Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha. Adapun hasil penilaian dari ahli desain pembelajaran dapat disajikan pada tabel 4.13 berikut.

Tabel 4.13
Hasil Review oleh Ahli Desain Pembelajaran

No.	Aspek/Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Desain visual Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris					√
2	Kemenarikan tampilan fisik				√	
3	Kejelasan teks yang digunakan					√
4	Ketepatan penggunaan desain/rancangan penyajian materi				√	
5	Gambar mampu memotivasi				√	
6	Gambar sederhana dan tidak terlalu banyak atribut					√
7	Pesan pada gambar mudah diingat				√	
8	Kemenarikan penyajian materi dalam memotivasi siswa				√	
9	Penyajian materi dapat merangsang rasa ingin tahu siswa				√	
10	Penggunaan garis bawah atau menebalkan kata-kata pada kata yang penting				√	
11	Kemenarikan Animasi yang digunakan					√
12	Komposisi (gambar, teks, dan warna)					√
13	Kejelasan Audio Visual yang digunakan				√	
14	Kejelasan uraian pembahasan, contoh, dan latihan				√	
15	Penggunaan gambar dapat membantu proses belajar siswa				√	

16	Gambar berwarna lebih menarik daripada gambar hitam putih					√
17	Kejelasan kalimat dalam petunjuk belajar				√	
18	Kejelasan setiap pertanyaan				√	
19	Tingkat kesulitan setiap soal				√	
20	Ketepatan metode penilaian dengan alat evaluasi yang digunakan				√	
JUMLAH					56	30
TOTAL		86				

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media pembelajaran, selanjutnya dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\Sigma(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{86}{(20 \times 5)} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{86}{100} \times 100\% = 86$$

Setelah mendapatkan hasil persentase dari uji ahli desain pembelajaran, selanjutnya hasil dari persentase tersebut dikonversikan dengan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5. Adapun tabel konversi tingkat pencapaian skala lima dapat dilihat pada tabel 4.14 berikut.

Tabel 4.14
Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Sedikit direvisi
65-74	Cukup	Direvisi secukupnya
55-64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0-54	Sangat kurang	Diulangi membuat produk

(Sumber: Tegeh & Kirna, 2010: 101)

Berdasarkan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5, persentase yang didapatkan dari hasil uji ahli desain pembelajaran yaitu 86% yang berada pada rentangan 75-89 dengan kualifikasi baik dan tidak perlu direvisi.

3) Hasil Uji Isi Mata Pelajaran

Produk pengembangan media pembelajaran berbasis Multimedia dengan Model ADDIE pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Produk pengembangan e-media pembelajaran ini diserahkan kemudian direview oleh Kadek Yayuk Yulianti, S.Pd selaku guru Bahasa Inggris SMA Negeri 3 Singaraja. Adapun hasil penilaian dari ahli desain pembelajaran dapat disajikan pada tabel 4.15 berikut.

Tabel 4.15
Hasil Review oleh Ahli Isi Mata Pelajaran

No.	Aspek/Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran					√
2	Kesesuaian kompetensi dasar					√
3	Ketersediaan contoh dan ilustrasi untuk memperjelas pemahaman materi				√	
4	Kejelasan contoh yang diberikan disetiap pokok bahasan					√
5	Kesesuaian gambar pendukung dengan materi					√
6	Kesesuaian keterangan gambar dengan gambar yang diterangkan				√	
7	Pemilihan gambar latar belakang mendukung pesan utama pada materi				√	
8	Keakuratan (kedalaman) materi yang disampaikan					√
9	Menggunakan bahasa yang komunikatif					√
10	Penggunaan tanda baca yang jelas					√
11	Kerapian penulisan kalimat/paragraf					√
12	Ketepatan susunan kalimat dalam penyampaian informasi				√	
13	Ketepatan rangkuman Multimedia Pembelajaran					√
14	Kejelasan informasi dalam Glosarium/Daftar Istilah					√
15	Tersedia Daftar Pustaka				√	
16	Kesesuaian evaluasi dengan materi pembelajaran				√	
17	Kejelasan setiap pertanyaan					√
18	Tingkat kesulitan setiap soal					√
19	Ketepatan metode penilaian dengan alat evaluasi yang digunakan				√	
20	Kesesuaian Tayangan Visual, Audio, dan				√	

Materi					
JUMLAH				32	60
TOTAL			92		

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media pembelajaran, selanjutnya dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\Sigma(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{92}{(20 \times 5)} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{92}{100} \times 100\% = 92$$

Setelah mendapatkan hasil persentase dari uji ahli Isi pembelajaran, selanjutnya hasil dari persentase tersebut dikonversikan dengan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5. Adapun tabel konversi tingkat pencapaian skala lima dapat dilihat pada tabel 4.16 berikut.

Tabel 4.16
Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Sedikit direvisi
65-74	Cukup	Direvisi secukupnya
55-64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0-54	Sangat kurang	Diulangi membuat produk

(Sumber: Tegeh & Kirna, 2010: 101)

Berdasarkan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5, persentase yang didapatkan dari hasil uji ahli isi pembelajaran yaitu 92% yang berada pada rentangan 90-100 dengan kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi.

4) Hasil Uji Coba Perorangan

Media pembelajaran yang dikembangkan telah melewati hasil *review* oleh para ahli diantaranya adalah ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli isi pembelajaran. Produk pengembangan yang telah direvisi berdasarkan

penilaian/masukan dari ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran.

Selanjutnya media diujikan kepada siswa, pada tahap uji coba perorangan digunakan 3 (tiga) orang siswa. Subjek dari uji coba perorangan ini adalah siswa SMA Negeri 3 Singaraja. Hasil penilaian uji coba perorangan terhadap media menggunakan kuesioner, dapat disajikan pada Tabel 4.17.

Tabel 4.17
Hasil *review* uji coba perorangan

No.	Aspek/Pernyataan	Responden		
		1	2	3
1	Kejelasan penyajian materi dalam Multimedia Pembelajaran	5	5	5
2	Kesusaian tujuan dan materi	5	5	5
3	Ketepatan Audio Visual	4	5	5
4	Materi yang disediakan dapat dimengerti dengan mudah	4	5	5
5	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam Multimedia Pembelajaran	4	4	4
6	Kesesuaian gambar dengan materi	5	4	5
7	Kemudahan penggunaan Multimedia Pembelajaran	5	5	4
8	Gambar yang disajikan menarik	4	4	5
9	Kualitas warna pada multimedia pembelajaran	5	5	4
10	Gambar yang disajikan jelas	4	4	5
11	Tulisan pada Multimedia pembelajaran mudah dibaca	5	5	5
12	Pemilihan gambar latar belakang mendukung pesan utama pada materi	5	5	4
13	Kalimat mudah dimengerti	4	5	4
14	Animasi yang digunakan menarik	4	5	4
15	Ketepatan petunjuk penggunaan media	4	4	5
16	Kesesuaian musik yang digunakan pada media	5	4	5
17	Kemenarikan penampilan Multimedia Pembelajaran	5	4	5
18	Kualitas teks yang digunakan	4	5	4
19	Konsistensi tampilan Menu	5	4	5
20	Kesesuaian jenis teks	4	4	5
Jumlah		90	91	93

Total	274		
Persentase %	90	91	93
Total Persentase %	274		

Keterangan: Responden 1, 2,3 adalah siswa dalam uji coba perorangan.

Berdasarkan hasil dari penilaian uji coba perorangan, selanjutnya dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\Sigma(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Jumlah persentase dari R1, R2, dan R3 adalah 276,9%, kemudian dicari rata-rata persentase responden 1, 2 dan 3 = $274 \% : 3 = 91,3\%$. Setelah mendapatkan hasil persentase dari uji coba perorangan, selanjutnya hasil dari persentase tersebut dikonversikan dengan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5. Adapun tabel konversi tingkat pencapaian skala lima dapat dilihat pada tabel 4.18 berikut.

Tabel 4.18
Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Sedikit direvisi
65-74	Cukup	Direvisi secukupnya
55-64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0-54	Sangat kurang	Diulangi membuat produk

(Sumber: Tegeh & Kirna, 2010: 101)

Berdasarkan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5, persentase yang didapatkan dari hasil uji coba perorangan yaitu 91,3% yang berada pada rentangan 90-100 dengan kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi.

5) Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan setelah uji coba perorangan. Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh enam orang siswa SMA Negeri 3 Singaraja. Adapun hasil evaluasi dari uji coba kelompok kecil terhadap media yang telah dikembangkan melalui metode kuesioner, dapat disajikan pada Tabel 4.19.

Tabel 4.19
Hasil Evaluasi dari Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek/Pernyataan	Responden					
		1	2	3	4	5	6
1	Kejelasan penyajian materi dalam Multimedia Pembelajaran	5	5	5	5	5	5
2	Kesusaian tujuan dan materi	5	5	5	5	4	5
3	Ketepatan Audio Visual	5	5	4	5	4	5
4	Materi yang disediakan dapat dimengerti dengan mudah	5	4	4	5	4	5
5	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam Multimedia Pembelajaran	4	4	4	4	5	5
6	Kesesuaian gambar dengan materi	4	5	5	5	5	5
7	Kemudahan penggunaan Multimedia Pembelajaran	5	5	4	5	5	5
8	Gambar yang disajikan menarik	5	4	5	4	4	4
9	Kualitas warna pada multimedia pembelajaran	4	5	5	5	5	5
10	Gambar yang disajikan jelas	5	4	4	4	4	4
11	Tulisan pada Multimedia pembelajaran mudah dibaca	5	5	5	5	5	4
12	Pemilihan gambar latar belakang mendukung pesan utama pada materi	4	5	4	4	5	5
13	Kalimat mudah dimengerti	5	5	5	4	4	4
14	Animasi yang digunakan menarik	5	5	5	5	5	5
15	Ketepatan petunjuk penggunaan media	5	4	4	4	5	5
16	Kesesuaian musik yang digunakan pada media	4	5	5	5	5	4
17	Kemenarikan penampilan Multimedia Pembelajaran	5	5	4	5	4	4
18	Kualitas teks yang digunakan	5	4	5	4	5	5
19	Konsistensi tampilan Menu	5	4	5	4	5	5
20	Kesesuaian jenis teks	4	5	5	4	4	5
Jumlah		94	93	92	91	92	94
Total		556					
Persentase %		94	93	92	91	92	94
Total Persentase %		556					

Keterangan: Responden 1 s.d 6 adalah siswa dalam uji coba kelompok kecil.

Berdasarkan hasil dari penilaian uji coba perorangan, selanjutnya dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\Sigma(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Untuk menghitung persentase keseluruhan subyek digunakan rumus $F : N$
 $= 556 \% : 6 = 92,6\%$. Rerata persentase sebesar 92,6%, selanjutnya hasil tersebut dikonversikan dengan tabel penilaian acuan patokan skala 5. Berdasarkan tabel konversi skala 5, persentase yang diperoleh yaitu 92,6% berada pada rentangan 90-100% dengan kualifikasi **sangat baik**.

4.2 Pembahasan

Pembahasan pada penelitian pengembangan ini akan menganalisis hasil-hasil pengembangan yang bertujuan untuk menjawab pertanyaan dalam pengembangan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris siswa kelas X di SMA Negeri 3 Singaraja. Secara umum ada dua pertanyaan ilmiah yang akan dianalisis pada penelitian pengembangan media pembelajaran, yaitu 1) Bagaimana rancang media pembelajaran berbasis Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris?, 2) Bagaimana validitas hasil pengembangan media pembelajaran berbasis Multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris?, menurut review uji ahli media pembelajaran, uji ahli materi pembelajaran, uji ahli isi pembelajaran, uji coba perorangan dan uji kelompok kecil.

4.2.1 Rancang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas X di SMA Negeri 3 Singaraja. Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis Multimedia sesuai dengan model ADDIE adalah: (1) *Analyze*, (2) *Design*, dan (3) *Develop*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*.

Multimedia pembelajaran merupakan komponen system penyampaian pengajaran yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Pengembangan multimedia dilandasi oleh persepsi bahwa pembelajaran akan berlangsung dengan baik, efektif, dan menyenangkan jika didukung oleh media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa. Oleh karena itu, pengembang perlu memahami konsep, model, prinsip, desain, dan evaluasi multimedia pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang kegiatan belajar siswa. Jadi dalam proses pembelajaran, media merupakan suatu sarana atau alat yang digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran, Dalam proses pembelajaran guru sebagai fasilitator dan siswa yang lebih kreatif dan aktif dalam pembelajaran baik itu dalam mengemukakan masalah dan memecahkan masalah yang ada. Penggunaan media yang dipadukan dengan metode pembelajaran yang tepat akan menjadikan multimedia sebagai alat pembelajaran yang efektif. Dalam multimedia pembelajaran bahasa inggris teks dimunculkan sedikit dibandingkan dengan gambar, audio, maupun video.

Media pembelajaran adalah berbagai kemampuan pengolahan teks, warna dan gambar serta animasi-animasi yang bias diolah sendiri sesuai kreativitas

penggunaannya. Penggunaan program ini pun memiliki kelebihan sebagai berikut:

- a) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar.
- b) Lebih merangsang peserta didik untuk mengetahui lebih lanjut tentang informasi bahan ajar yang tersaji.
- c) Adanya pesan informasi yang disampaikan secara visual mudah dipahami oleh peserta didik.
- d) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan atau menjelaskan bahan ajar yang sedang disajikan.
- dan e) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan dan dapat dipakai berulang-ulang.

Pengembangan multimedia pembelajaran yang sesuai dengan *Flowchart* yang sudah dirancang. Kegiatan ini merupakan penggabungan seluruh bahan seperti: materi pelajaran, gambar, teks, serta audio dan video dengan bantuan *software Adobe Flash 8* dan *Adobe Photoshop* yang dikembangkan menjadi multimedia pembelajaran yang utuh. Dalam pengembangan multimedia pembelajaran diperlukan alur navigasi dari produk yang dikembangkan. *Flowchart* merupakan gambaran alur kerja dari multimedia pembelajaran.

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran yang sedang dibuat. Dalam hal ini, media yang akan diimplementasikan adalah Multimedia Pembelajaran. Dalam penerapan produk, hal yang harus dilakukan adalah ;

- a) Menyiapkan multimedia yang telah dibuat sesuai kebutuhan.
- b) Melakukan validasi produk dengan uji ahli yakni uji ahli isi mata pelajaran, uji ahli media pembelajaran, dan uji ahli desain pembelajaran. Selain uji coba ahli, uji coba dari siswa juga dilakukan, antara lain uji coba perorangan,
- c) Berkoordinasi dengan guru pengajar sehingga terjadi kolaborasi

yang baik antara pengembang dengan guru. d) Penerapan produk dalam mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas X SMA Negeri 3 Singaraja.

Melakukan evaluasi dari data yang telah terkumpul pada tahap implementasi. Evaluasi yang dilakukan berupa evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengukur atau menilai produk pembelajaran yang mencakup uji coba ahli (uji coba ahli desain pembelajaran, uji coba ahli media pembelajaran, dan uji coba ahli isi mata pelajaran).

4.2.2 Validitas Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Validitas media pembelajaran berbasis Multimedia ini ditentukan berdasarkan hasil evaluasi dari ahli meliputi: (1) ahli media pelajaran, (2) ahli desain pembelajaran, (3) ahli isi pembelajaran, dan dari uji coba siswa meliputi: (4) uji coba perorangan, dan (5) uji coba kelompok kecil. Hasil tersebut diketahui dengan menggunakan metode kuesioner. Adapun pembahasan mengenai hasil validitas pengembangan media pembelajaran berbasis Multimedia, sebagai berikut.

4.2.2.1 Review Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dari Ahli Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil *review* dari ahli media pembelajaran, diketahui media pembelajaran berbasis Multimedia memperoleh persentase tingkat pencapaian 75% dan berada pada kualifikasi baik. Perolehan kualitas media pembelajaran berbasis Multimedia baik dikarenakan salah satunya dalam desain pesan teks pada media pembelajaran berbasis Multimedia sudah memperhatikan prinsip desain pesan. Hal tersebut penting untuk diperhatikan karena dapat mempermudah siswa dalam memahami materi, hal ini sejalan dengan pendapat Sudarma, dkk.,

(2015:39) bahwa teks yang didesain berdasarkan teori-teori desain pesan akan banyak memberikan informasi. Begitu juga sebaliknya, apabila sajian teks tidak memperhatikan prinsip desain pesan cenderung menyulitkan siswa dalam memahaminya. Pesan yang ingin disampaikan haruslah dikemas dengan baik agar memiliki arti dan tidak membingungkan siswa, hal tersebut juga disampaikan oleh Sudatha dan Tegeh (2015:30) bahwa setiap *image* yang ditampilkan harus memiliki arti, demikian juga dengan penggunaan jenis huruf, warna, garis, spasi, bentuk, skala, keseimbangan dan tekstur. Semua hal tersebut dikombinasikan untuk menciptakan suatu bahasa visual yang mengkomunikasikan konsep kepada pengguna.

Memperhatikan sajian teks dalam bahan ajar sangatlah penting dikarenakan sajian teks yang baik dapat menarik perhatian siswa dalam belajar, hal ini sesuai dengan pernyataan Arsyad (2011:91) bahwa cara yang dapat digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah warna, huruf dan kotak. Warna digunakan sebagai alat penuntun dan penarik perhatian kepada informasi yang penting, misalnya kata kunci dapat diberi tekanan dengan warna merah. Selanjutnya, huruf yang dicetak tebal atau dicetak miring memberikan penekanan pada kata-kata kunci atau judul. Informasi penting dapat pula diberi tekanan dengan menggunakan kotak.

Beberapa hal yang menjadikan media ini menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran adalah berbagai kemampuan pengolahan teks, warna dan gambar serta animasi-animasi yang bias diolah sendiri sesuai kreativitas penggunaannya. Pada prinsipnya program ini terdiri dari beberapa unsur rupa dan pengontrolan operasionalnya. Unsur rupa yang dimaksud, terdiri dari teks,

gambar, dan bidang-bidang warna yang dapat dikombinasikan dengan latar belakang yang telah tersedia. Penggunaan program ini pun memiliki kelebihan sebagai berikut: a) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar. b) Lebih merangsang peserta didik untuk mengetahui lebih lanjut tentang informasi bahan ajar yang tersaji. c) Adanya pesan informasi yang disampaikan secara visual mudah dipahami oleh peserta didik. d) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan atau menjelaskan bahan ajar yang sedang disajikan. e) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan dan dapat dipakai berulang-ulang.

4.2.2.2 *Review* Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dari Ahli Desain Pembelajaran

Berdasarkan hasil *review* dari ahli desain pembelajaran, diketahui bahwa media pembelajaran berbasis Multimedia memperoleh persentase tingkat pencapaian 86 % dan berada pada kualifikasi baik. Multimedia pembelajaran merupakan komponen system penyampaian pengajaran yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Pengembangan multimedia dilandasi oleh persepsi bahwa pembelajaran akan berlangsung dengan baik, efektif, dan menyenangkan jika didukung oleh media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa. Oleh karena itu, pengembang perlu memahami konsep, model, prinsip, desain, dan evaluasi multimedia pembelajaran. Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Multimedia secara umum adalah Melakukan studi pendahuluan, Mengidentifikasi kebutuhan/tujuan umum pembelajaran, Melakukan analisis pembelajaran, Mengembangkan dan memilih material pembelajaran, Merancang dan membangun media pembelajaran berbasis Multimedia, dan Uji coba.

Menurut Sudarma, dkk., (2015), ada beberapa faktor yang menyebabkan tercapainya validitas baik dari segi desain pembelajaran dan komponen pembelajaran sebagai berikut. Pertama, dikaji dari aspek perumusan tujuan pembelajaran, sudah dikembangkan berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Rumusan tujuan pembelajaran selanjutnya diikuti oleh luasnya cakupan materi, sehingga ulasan materi mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Selain kesesuaian cakupan materi, metode penilaian juga sudah berdasarkan rumusan kata kerja operasional, indikator atau tujuan pembelajaran. Kedua, siswa yang menjadi sasaran pengguna bahan ajar media pembelajaran berbasis Multimedia.

Ketiga, proses pembelajaran dibangun berdasarkan strategi pembelajaran tertentu untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, menurut Smaldino et al (dalam Parmiti, 2014) yaitu peran aktif siswa, pemberian latihan, penerapan pengetahuan dan keterampilan dalam situasi nyata.

Keempat, bahan/isi pembelajaran disusun sesuai dengan kurikulum atau tujuan pembelajaran. Format bahan pembelajaran harus disesuaikan dengan pendekatan pembelajaran disetiap satuan pendidikan. Kelima, penilaian merupakan alat yang digunakan dalam mengukur sejauh mana keberhasilan dari tujuan pembelajaran.

4.2.2.3 Review Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dari Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

Melalui uji coba perorangan dan kelompok kecil maka dapat diketahui kelemahan yang mungkin masih terdapat dalam media pembelajaran berbasis Multimedia atau komponen media yang disukai oleh siswa untuk digunakan

dalam belajar. Berdasarkan hasil uji coba perorangan diketahui media pembelajaran berbasis Multimedia memperoleh persentase tingkat pencapaian 91,3% dan uji coba kelompok kecil memperoleh 92,6%. dimana seluruh hasil uji coba tersebut berada pada kualifikasi sangat baik. media pembelajaran berbasis Multimedia mendapatkan kualifikasi sangat baik dikarenakan ada beberapa hal yang membuat siswa tertarik dan antusias untuk belajar, yakni disediakannya beberapa sumber belajar yang interaktif seperti video dan gambar dalam media pembelajaran berbasis Multimedia ini.

Hal itu sesuai dengan yang diungkapkan Daryanto (2010:91), yaitu manfaat penggunaan media video pembelajaran akan membuat pesan yang disampaikan menjadi lebih menarik perhatian, perhatian inilah yang penting dalam proses belajar, karena adanya perhatian akan timbulrangsangan atau motivasi belajar dan dapat membuat siswa menjadi lebih berkonsentrasi.

Dari analisis masukan siswa bahwa tersedianya sumber belajar berupa video ini membuat siswa lebih mudah memahami isi materi, yang pada umumnya ia pelajari hanya dari buku teks saja. Sejalan dengan temuan tersebut menurut Sudjana & Rivai (dalam Arsyad, 2011:24) juga menyatakan bahwa dengan media video pembelajaran bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. Pendapat tersebut juga sejalan dengan yang diungkapkan Daryanto (2010:87), yang menyatakan bahwa tingkat daya serap dan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indra pendengaran dan penglihatan, dalam hal ini adalah video pembelajaran.

Dengan media video, pesan yang disampaikan lebih menarik perhatian, perhatian inilah yang penting dalam proses belajar, karena adanya perhatian akan timbul rangsangan atau motivasi belajar. Gambaran visual dapat mengkomunikasikan pesan dengan cepat dan nyata, oleh karena itu dapat mempercepat pemahaman pesan secara lebih komprehensif. Pesan visual lebih efektif dan efisien dalam arti penyajian visual dapat membuat siswa lebih berkonsentrasi dalam belajar.

Selain siswa senang belajar dengan video, menurut temuan, siswa juga sangat tertarik belajar menggunakan media pembelajaran berbasis Multimedia karena di dalamnya terdapat sumber belajar berupa gambar. Media visual melalui lambang atau gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Hal ini sejalan dengan teori Sudarma dkk (2015:5), bahwa gambar atau ilustrasi merupakan elemen yang lebih konkret dari pada elemen teks. Gambar dapat dicantumkan setiap materi yang ada dalam media pembelajaran berbasis Multimedia dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret, dan mudah dipahami.

Menurut Kuswanto & Walusfa (2017) secara umum multimedia pembelajaran ini memiliki beberapa kelebihan yaitu menarik dan menyenangkan karena disajikan dengan menyesuaikan karakteristik siswa. Mulai dari penggunaan warna tampilan, gambar, *efek animasi* sederhana, dan *efek sound*, sehingga tidak membosankan pengguna dalam menggunakan media. Multimedia pembelajaran ini mudah digunakan oleh pengguna dengan perintah-perintah yang

bersifat sederhana, dan pengguna secara aktif dapat memilih menu yang diinginkan. soal-soal latihan yang terdapat dalam multimedia pembelajaran ini di tampilkan secara acak sehingga dapat meminimalkan kemungkinan siswa untuk menghafal jawaban. Serta laporan hasil evaluasi dapat dicetak sesuai dengan hasil dan nilai siswa yang bersangkutan.

4.3 Implikasi Penelitian

Adapun implikasi dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis Multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris yaitu sebagai berikut.

1. Laptop/Komputer. Selain produk yang telah dikembangkan, tidak dapat dipungkiri bahwa diperlukan media pendukung seperti Laptop/Komputer dari pertama proses pembuatan media pembelajaran berbasis Multimedia sampai dengan pengimplementasian di sekolah dasar. Dalam hal ini, Laptop/Komputer digunakan untuk membuat produk dan media untuk menampilkan media pembelajaran berbasis Multimedia selama proses pembelajaran di kelas. Sehingga tidak dapat dipisahkan antara penggunaan Laptop/Komputer dalam penelitian ini.
2. LCD *Projector* dan Layar LCD *Projector*. LCD *Projector* dan Layar LCD *Projector* adalah teknologi media pendukung yang dimanfaatkan untuk menampilkan media pembelajaran berbasis Multimedia di depan kelas dalam hal memperkenalkan produk kepada Siswa Kelas X di SMA Negeri 3 Singaraja yang dilakukan

oleh guru Bahasa Inggris. Guru menjelaskan tentang media pembelajaran berbasis Multimedia dan cara menggunakan produk agar siswa dapat mengerti keseluruhan.

3. *Speaker*. *Speaker* merupakan sebuah alat penguat suara yang dimanfaatkan dalam pengimplementasian media pembelajaran berbasis Multimedia. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan laptop yang didalamnya sudah *include speaker*. Sehingga dapat dikatakan jika *speaker* merupakan alat tambahan yang digunakan didalam kelas dalam pengimplementasian media pembelajaran berbasis Multimedia menggunakan Komputer

