

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA  
INGGRIS KELAS VII DI SMPN 25 BANJARMASIN**

Muhammad Rezki Fadillah<sup>1</sup>, Hamsi Mansur<sup>2</sup>, Zaudah Cyly Arrum Dalu<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Lambung Mangkurat

1910130210029@mhs.ulm.ac.id<sup>1</sup>, hamsi.mansur@ulm.ac.id<sup>2</sup>, zaudah.dalu@ulm.ac.id<sup>3</sup>

**Abstrak**

Seiring dengan perkembangan pendidikan di Era 4.0 evolusi teknologi industri, penggunaan Bahasa Inggris bukan lagi menjadi pilihan tetapi sudah menjadi kebutuhan dalam keseharian terutama ketika mencari pengetahuan melalui internet. Terlebih lagi dalam dunia pendidikan, penggunaan teknologi dalam mendukung pembelajaran Bahasa Inggris sangat efektif untuk membantu pengajar menyediakan materi sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Media Pembelajaran Interaktif adalah alat pendukung berbasis multimedia yang dapat menyampaikan pesan atau informasi dari pengajar ke peserta didik yang dalam prosesnya terjadi komunikasi aktif dua arah antara multimedia dengan pengguna yang bertujuan mempermudah proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini ialah mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMPN 25 Banjarmasin. Model pengembangan yang digunakan ialah model ADDIE dengan lima tahapan pengembangan, yakni analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Adapun metode pengumpulan data penelitian terdiri dari observasi dan angket/kuesioner validasi ahli, dan angket/kuesioner respon peserta didik. Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian menunjukkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dapat meningkatkan rata-rata motivasi belajar siswa menjadi sangat tinggi. Siswa menjadi lebih termotivasi dan bersemangat ketika belajar menggunakan media pembelajaran interaktif, sekolah dapat menggunakan media pembelajaran interaktif ini sebagai media pendukung untuk siswa lebih termotivasi dan bersemangat ketika mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Interaktif, Motivasi/Minat Belajar, dan Materi Bahasa Inggris.

**Abstract**

Along with the development of education in Era 4.0, the evolution of industrial technology, the use of English is no longer an option but has become a necessity in everyday life, especially when searching for knowledge through the internet. Moreover, in the world of education, the use of technology in supporting English learning is very effective to help teachers provide materials so that learning can take place well. Interactive Learning Media is a multimedia-based support tool that can convey messages or information from teachers to students in which in the process there is active two-way communication between multimedia and users which aims to facilitate the learning process. The purpose of this research is to develop interactive learning media to increase student learning motivation in English class VII at SMPN 25 Banjarmasin. The development model used is the ADDIE model with five development stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research data collection method consists of observation and expert validation questionnaires, and student response questionnaires. Based on the results and discussion of the research, it shows that Interactive Learning Media Development can increase the average student learning motivation to be very high. Students become more motivated and excited when learning using interactive learning media, schools can use this interactive learning media as a supporting media for students to be more motivated and excited when participating in English learning.

**Keywords:** *Interactive Learning Media, Motivation/Interest in Learning, and English Materials.*

## I. PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia sedang berada di tengah-tengah maraknya persaingan global. Menjelang Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) yang sudah di depan mata, pemerintah Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan langkah strategis, khususnya di bidang pendidikan. Hal ini dikarenakan pendidikan merupakan pencetak sumber daya manusia (SDM) berkualitas yang menjadi jawaban terhadap kebutuhan sumber daya manusia. Seorang guru mau tidak mau harus meningkatkan kompetensi peserta didiknya, bahkan guru dituntut untuk memiliki sebuah daya tarik tersendiri atau kelebihan tersendiri untuk dapat bertahan di era globalisasi ini. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 juga telah disadari terkait penerimaan pengakuan bahwa sudah bukan masanya mengandalkan pendekatan konvensional saja dalam menyelenggarakan sistem pendidikan nasional. Revolusi teknologi informasi telah mengubah cara kerja manusia mulai dari cara berkomunikasi, cara memproduksi, cara mengkoordinasi, cara berpikir, hingga cara belajar dan mengajar. Maka dari itu, perlu adanya peningkatan proses pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar, serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran. Motivasi belajar merupakan daya penggerak psikis dari dalam diri seseorang untuk dapat melakukan kegiatan belajar dan menambah keterampilan, pengalaman, dan motivasi mendorong serta mengarah kegiatan belajar untuk mencapai suatu tujuan. Di sini dapat diketahui bahwa dalam menempuh

pendidikan dibutuhkan motivasi belajar yang dapat menggerakkan dirinya untuk mencapai suatu tujuan, sedangkan kalau tanpa adanya motivasi seseorang tidak akan mau belajar sehingga ia tidak akan mencapai keberhasilan apapun dalam belajarnya (Nurfatah, 2018). Dengan motivasi belajar yakni dorongan, siswa menjadi lebih bersemangat dalam menggapai yang dikehendakinya meskipun itu merupakan sesuatu yang sulit. Seperti halnya belajar Bahasa Inggris, kebanyakan siswa tidak bersemangat mengikuti pembelajaran ini dikarenakan tidak ada sesuatu yang memotivasi ataupun dukungan dalam mempelajari mata pelajaran tersebut. Maka dari itu, penting diadakannya penunjang pembelajaran yang dapat memotivasi belajar siswa untuk dapat mengikuti pembelajaran pada masa sekarang.

Seiring dengan perkembangan pendidikan di Era 4.0 evolusi teknologi industri, penggunaan Bahasa Inggris bukan lagi menjadi pilihan tetapi sudah menjadi kebutuhan dalam keseharian terutama ketika mencari pengetahuan melalui internet. Terlebih lagi dalam dunia pendidikan, penggunaan teknologi dalam mendukung pembelajaran Bahasa Inggris sangat efektif untuk membantu pengajar menyediakan berbagai materi sehingga pembelajaran berlangsung baik. Aspek penting lainnya dari merancang metode pengajaran yang dianggap penting bagi banyak peneliti bahasa saat ini adalah teknik mengajar yang mempromosikan pembelajaran bahasa berbasis teknologi. Pengenalan teknologi dalam pendidikan bahasa telah menciptakan peluang baru dan besar bagi pelajar dan guru bahasa (Merzifonluoğlu, 2018).

Munculnya berbagai teknologi, pertukaran budaya, hingga meluasnya pasar global membuat Bahasa Inggris memiliki peranan yang sangat penting. Pada zaman sekarang ini, kita sudah harus bisa menggunakannya di mana saja dalam banyak kebutuhan sehingga perlu diterapkan dari pusat pendidikan, yaitu sekolah. Bukan hanya untuk berbicara, Bahasa Inggris juga diperlukan untuk menyampaikan sesuatu ke banyak orang melalui berbagai media seperti

tulisan baik di kertas maupun digital. Siswa-siswa perlu sering dilatih untuk bisa menggunakan Bahasa Inggris di setiap keadaan, sehingga nantinya mereka dapat menjadi penerus bangsa yang akan mewakili Indonesia berbicara di berbagai belahan dunia. Handayani juga menjelaskan bahwa salah satu skill utama dalam kemampuan Bahasa Inggris adalah penguasaan kosakata. Belajar kosakata Bahasa Inggris berlangsung berkelanjutan di seluruh jenjang pendidikan. Akan tetapi, cara belajar kosakata Bahasa Inggris berbeda untuk masing-masing jenjang (Handayani, 2018). Tak dapat dipungkiri lagi jika bahasa Inggris menjadi bahasa yang wajib dipelajari terutama kalangan pelajar, baik dari jenjang Taman Kanak-kanak (TK) hingga Perguruan Tinggi, hal ini karena Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang telah dipakai oleh banyak negara di dunia termasuk di Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan pembelajaran yang konkrit sehingga perlu adanya peran media yang dapat menjadi penunjang untuk membantu siswa memahami pembelajaran Bahasa Inggris.

Selama peneliti melakukan observasi di SMPN 25 Banjarmasin, ternyata juga masih banyak siswa-siswi baru yakni kelas VII yang masih awam dengan pembelajaran Bahasa Inggris, hal ini dikarenakan kurikulum di beberapa Sekolah Dasar (SD) ada yang tidak menerapkan pembelajaran Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran pokok di sekolahnya. Sedangkan di beberapa Sekolah Dasar (SD) lain yang menerapkan Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran pokok, mereka setidaknya memiliki pengetahuan dasar tentang Bahasa Inggris. Masalah yang terjadi di sini ialah ketidakseimbangan siswa kelas VII dalam pengetahuannya tentang Bahasa Inggris yang membuat guru pendidik tidak bisa memberikan pembelajaran secara merata, karena siswa yang belum memiliki pengetahuan dasar tentang Bahasa Inggris kebingungan mengikuti pelajaran yang tiba-tiba sudah di jenjang pertengahan. Pembelajaran Bahasa Inggris setidaknya membutuhkan keterampilan seperti *listening*,

*speaking*, *reading*, dan *writing*, sementara siswa dan siswi di SMPN 25 Banjarmasin masih banyak yang belum memahami semua keterampilan tersebut. Pengajar atau guru pendidik di sekolah ini juga masih memakai strategi pembelajaran yang biasa dengan menggunakan media seadanya, seperti metode ceramah dengan penjelasan dari buku LKS serta buku kamus sebagai media penunjang. Hal tersebut juga menjadi masalah karena siswa kesulitan memahami pembelajaran Bahasa Inggris dengan media yang terbatas hanya dengan buku, guru pengajar seharusnya lebih dapat memberikan penjelasan yang efektif dan efisien terhadap siswa agar dapat diterima secara merata. Maka, perlu adanya media lain yang dapat menunjang pembelajaran Bahasa Inggris agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar serta efektif dalam mendukung mata pelajaran ini. Diketahui juga bahwa peserta didik di era sekarang sudah sangat familiar dengan komputer atau gadget, sehingga mereka merasa lebih tertarik ketika belajar menggunakan media yang berkaitan dengan IT. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang dapat membantu keefektifan pembelajaran belajar mereka, salah satunya ialah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan permasalahan di atas sebagai peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII Di SMPN 25 Banjarmasin”. Di sini akan menggunakan *software Adobe Animate* yang sudah dipelajari di semester terdahulu. *Adobe Animate* dipilih karena *software* ini dapat menghasilkan media pembelajaran interaktif yang menarik sehingga cocok sekali untuk membuat media yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Software* ini juga mampu membuat animasi yang dengan mudah sesuai kehendak pengguna sehingga akan menimbulkan interaksi dua arah antara pengguna dan media. Walaupun demikian, *software* ini juga terdapat kelemahan yakni tidak bisa menciptakan animasi 3D, sehingga tampilan

gambar hanya akan berbentuk 2D saja. Seorang ahli yakni Prasetya menerangkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang memiliki variasi fitur yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan dapat mengakomodasi siswa yang memiliki gaya belajar tipe visual, auditif, maupun kinestetik (Prasetya, 2018). Jadi, media ini mampu menciptakan pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan banyak gaya belajar, sehingga media interaktif ini dapat digunakan secara mandiri tanpa harus didampingi oleh guru. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk membantu mengatasi permasalahan siswa dalam kesulitan mereka terhadap pelajaran Bahasa Inggris. Diharapkan media pembelajaran interaktif yang dihasilkan mampu menarik dan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 25 Banjarmasin.

## II. KAJIAN PUSTAKA

Menurut Warsita Terdapat lima bidang pengajaran dalam teknologi pendidikan yang merujuk pada definisi AECT 1994 yaitu perencanaan (*design*), pengembangan, pelaksanaan kebijakan, dan apresiasi (Warsita, 2013). Kelima Kawasan pendidikan di atas merupakan hal yang sangat penting dalam pengajaran teknologi pendidikan sesuai dengan AECT 1994. Maka dari itu, penelitian ini akan berfokus pada Kawasan Pengembangan yakni untuk media pembelajaran interaktif pendidikan pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di sekolah menengah pertama (SMP). Media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan dibuat semenarik mungkin, hal ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi semakin efektif dan efisien.

Pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia bertujuan agar pembelajar bahasa mampu berkomunikasi dengan penutur bahasa tersebut dan juga pembelajaran bahasa Inggris dilakukan oleh pembicara non bahasa Inggris dan sebagai bahasa kedua di negara tertentu

yang mana digunakan sebagai jembatan komunikasi, seperti perdagangan dan pendidikan (Ratmaningsih, 2019). Dalam hal ini, pembelajar atau peserta didik harus mampu menguasai kompetensi keterampilan Bahasa Inggris. Kegiatan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris mencakup semua kompetensi bahasa yang merupakan keterampilan menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*).

Pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kreativitas serta inovasi guru dalam mendesain proses pembelajaran (Saluky, 2016). Berdasarkan kajian pendapat para ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang mengkaitkan teks, suara, gambar, dan video yang bertujuan memudahkan dalam proses pembelajaran. Maka dengan ini, proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ini dapat terlihat keefektifannya dalam menarik minat siswa, sehingga siswa-siswi bisa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Motivasi belajar menurut beberapa ahli di atas adalah merupakan suatu faktor yang menentukan berhasil atau tidaknya hasil belajar siswa. Belum tentu siswa yang cerdas bisa berhasil, misal jika ia tidak memiliki motivasi yang kuat untuk berhasil dalam belajarnya. Sebaliknya, jika siswa yang asalnya tidak terlalu pintar namun siswa memiliki kemauan dan motivasi yang kuat untuk maju dan berhasil dalam belajarnya. Untuk itulah tugas utama guru selain memberikan materi berupa pengetahuan yang baru bagi siswa, guru juga harus memperhatikan, mengetahui motivasi belajar yang ada pada diri siswa. Tugas guru tidak hanya memberikan materi ajar, tetapi sekaligus sebagai fasilitator, pembimbing, teman bagi siswanya. Hal itu sangat berguna bagi guru karena jika seorang guru telah

mengetahui motivasi belajar siswa maka akan mempermudah bagi guru dalam menyampaikan materi dengan motivasi yang ada pada diri siswa.

Hipotesis penelitian ada dua macam, yaitu hipotesis kerja (ha) dan hipotesis nol (ho). Hipotesis kerja (hipotesis yang akan diuji) dinyatakan dalam bentuk kalimat positif dan hipotesis nol dinyatakan dalam bentuk kalimat negatif. Adapun hipotesis penelitian dalam pengembangan media pembelajaran interaktif di SMPN 25 Banjarmasin ini adalah sebagai berikut.

- Hipotesis kerja (ha):  
Terdapat peningkatan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMPN 25 Banjarmasin setelah menggunakan media pembelajaran interaktif.
- Hipotesis nol (ho):  
Tidak terjadi peningkatan terhadap motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMPN 25 Banjarmasin karena kesulitan memahami dan bagaimana menggunakan media pembelajaran interaktif.

### III. METODE PENELITIAN

Pengembangan media pembelajaran ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Menurut Sugiyono, R&D adalah pendekatan ilmiah untuk merencanakan, mengembangkan dan menilai kelayakan suatu produk (Sugiyono, 2016). Produk penelitian yang dikembangkan di sini adalah media pembelajaran interaktif. Pengembangan produk mengacu pada model pengembangan ADDIE. Media pembelajaran interaktif yang dihasilkan akan digunakan pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMPN 25 Banjarmasin.

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini terbagi dua, yaitu observasi dan angket/kuesioner. Untuk mengidentifikasi dan menganalisis proses pembelajaran Bahasa Inggris di SMPN 25 Banjarmasin digunakan teknik observasi. Sedangkan angket/kuesioner digunakan sebagai instrumen penelitian untuk validasi ahli materi, validasi ahli media, dan lembar angket siswa. Tujuan validasi ini adalah untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan, baik dari segi materi, desain, kegunaan, hingga interpretasi pembelajaran era 4.0. Selain itu, lembar angket respon siswa digunakan sebagai instrumen untuk mengetahui tanggapan peserta didik terkait penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris. Angket validasi materi dan validasi media menggunakan skala likert, sedangkan skala pengukuran yang digunakan pada angket respon peserta didik adalah skala guttman. Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil presentase kelayakan yang diperoleh adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- $P$  = Persentasi kelayakan
- $n$  = Jumlah skor yang diperoleh
- $N$  = Jumlah skor maksimum

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran yang dikembangkan mengacu pada kualifikasi kriteria sebagai berikut:

Interval	Kategori
<21%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Pada tahap analisis peningkatan motivasi siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris diukur dengan menggunakan instrumen skala motivasi yang akan dideskripsikan melalui analisis deskriptif. Data diperoleh dari pengukuran penilaian kelayakan motivasi siswa, data yang diperoleh akan dihitung nilai rata-rata motivasinya. Skor yang diperoleh dihitung dalam bentuk persentase, dengan cara berikut:

$$x = \frac{a}{b} \times 100\%$$

Keterangan:

$x$  = Skor per individu

$a$  = Skor yang diperoleh

$b$  = Skor maksimal

Setelah dihitung skor per individu siswa lalu ditentukan rata-rata motivasi semua siswa untuk mengetahui tingkat motivasi secara keseluruhan satu kelas dengan cara:

$$X = \frac{n}{m} \times 100\%$$

Keterangan:

$X$  = Rata-rata motivasi siswa

$n$  = Jumlah persentase skor individu

$m$  = Persentase skor maksimal

Untuk menentukan skor kriteria dari analisis tes tingkat motivasi belajar lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Rata-Rata Motivasi Siswa	Tingkat Keterangan
85% – 100%	Sangat Tinggi
70% – 85%	Tinggi
55% – 70%	Cukup
40% – 55%	Kurang
25% – 40%	Sangat Kurang

Tabel 2. Kriteria Tingkat Motivasi Siswa

## IV. Hasil dan Pembahasan

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Analisis Pengembangan

Pengembangan dan penelitian dilakukan pada siswa kelas VII di SMP Negeri 25 Banjarmasin. Penelitian tersebut menghasilkan produk Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris berbasis *android* menggunakan *software Adobe Animate*. Produk dikemas dalam bentuk aplikasi yang diberikan kepada siswa agar dapat digunakan untuk belajar di kelas ataupun belajar secara mandiri dengan menggunakan *smartphone*.

Pengembangan dan penelitian ini menggunakan Metode *Research & Development* (R&D) model ADDIE, terdiri dari lima tahapan yang meliputi *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) (Sugiyono, 2016). Tahap-tahap yang dilakukan sebagai berikut:

##### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada analisis terdapat 2 tahapan yaitu *Needs Assessment* dan *Front-end Analysis*. *Needs Assessment* (Analisis Kebutuhan) berupa analisis keadaan lapangan dan peserta serta pengumpulan referensi materi yang akan dijadikan pokok bahasan dalam pengembangan media. Kegiatan analisis lapangan dilakukan dengan pengumpulan informasi tentang kondisi pembelajaran di SMPN 25 Banjarmasin. Hasil informasi mengenai proses pembelajaran, karakteristik siswa dan pengembangan media pembelajaran yang diperoleh dari kegiatan observasi yang dilakukan saat melaksanakan PPL pada semester 7 dalam kegiatan pembelajaran Praktek Pengalaman Lapangan. Data yang diperoleh dari kegiatan observasi, yaitu:

- 1) Kesulitan belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Dikarenakan ada perbedaan kurikulum

di beberapa Sekolah Dasar (SD), menjadikan siswa memiliki perbedaan pengetahuan dasar tentang mata pelajaran Bahasa Inggris, sehingga hal ini menyebabkan siswa tersebut kesulitan untuk mengikuti apa yang diajarkan guru di depan kelas.

- 2) Guru pendidik masih menggunakan metode lama dan media seadanya dengan menggunakan buku dalam mengajar Bahasa Inggris, hal ini membuat siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.
- 3) Siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun siswa belajar.
- 4) Belum adanya media yang mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan dari hasil kegiatan observasi, diadakan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *software Adobe Animate* yang menghasilkan aplikasi *android* sebagai sarana belajar siswa Kelas VII di di SMPN 25 Banjarmasin. Kegiatan selanjutnya *Front-end Analysis* dengan cara mengumpulkan referensi berupa kurikulum, silabus mata pelajaran Bahasa Inggris untuk kelas VII semester sekarang, serta mencari materi di internet yang berkaitan dengan mata pelajaran yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran

## 2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan tahapan perancangan media pembelajaran interaktif yang meliputi rumusan tujuan pembuatan media pembelajaran interaktif sesuai dengan kebutuhan siswa, pembuatan flowchart untuk alur media pembelajaran, pembuatan rancangan awal pembuatan media pembelajaran, pengumpulan objek rancangan sesuai dengan materi terdapat pada media pembelajaran, dan penyusunan instrumen untuk menguji kelayakan media pembelajaran

sebagai sumber belajar siswa. Tahapan desain media pembelajaran sebagai berikut.

### a. Rumusan Tujuan Pembuatan Media Pembelajaran

Langkah pertama dalam mendesain media pembelajaran yaitu menentukan pengetahuan dan sikap yang akan diperoleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Teknik rumusan tujuan menggunakan ABCD (*Audience, Behavior, Condition, Degree*):

- *Audience* adalah instruksi yang kita ajukan harus fokus kepada apa yang harus dilakukan atau dikerjakan oleh siswa.
- *Behavior* adalah kata kerja yang mendeskripsikan kemampuan baru yang harus dimiliki siswa setelah proses pembelajaran dan harus dapat diukur
- *Condition* merupakan kondisi yang diperlukan untuk dapat memperlihatkan kompetensi atau tujuan pembelajaran. Sebuah pernyataan tujuan pembelajaran harus menyertakan kondisi dimana kinerja akan dinilai.
- *Degree* adalah pernyataan tujuan yang mengidentifikasi standar atau kriteria yang menjadi dasar pengukuran tingkat keberhasilan pembelajaran.

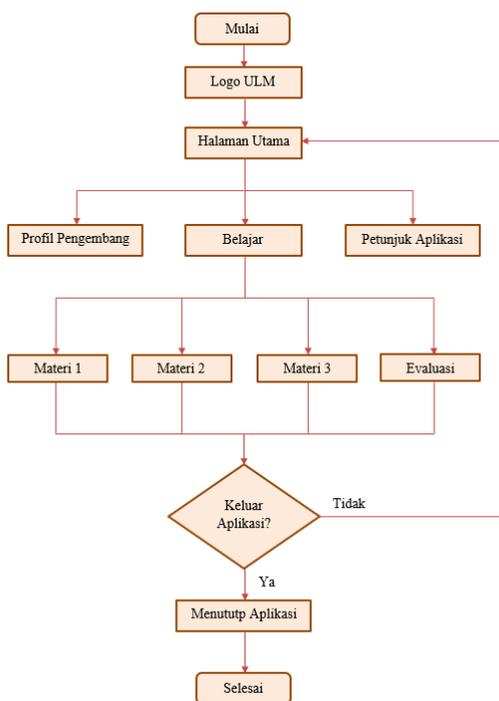
Hasil dari rumusan tujuan pengembangan media pembelajaran interaktif, yaitu:

- 1) Dengan diberikan media pembelajaran interaktif tentang Bahasa Inggris, siswa kelas VII di SMPN 25 Banjarmasin dapat memahami mata pelajaran Bahasa Inggris dengan baik.
- 2) Dengan adanya media pembelajaran interaktif yang berbasis *android*, siswa kelas VII di SMPN 25 Banjarmasin dapat lebih aktif dalam belajar Bahasa Inggris di manapun dan kapanpun.

3) Dengan adanya media pembelajaran interaktif yang berbasis aplikasi *android*, siswa kelas VII di SMPN 25 Banjarmasin lebih termotivasi untuk lebih mempelajari Bahasa Inggris sehingga menghasilkan hasil belajar yang baik.

b. Pembuatan Flowchart

Flowchart merupakan diagram alir yang digunakan untuk menggambarkan alur proses media pembelajaran interaktif. Berikut merupakan flowchart dari media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *android* untuk Bahasa Inggris kelas VII di SMPN 25 Banjarmasin, dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Flowchart Media Pembelajaran Interaktif

c. Pembuatan Rancangan Awal

Dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini digunakan *software Corel Draw* untuk membuat semua desain media yang akan ditampilkan, kemudian digunakan *software Adobe Animate* untuk menghasilkan aplikasi berbasis

*android*, sebab hampir seluruh anak jaman sekarang sudah memiliki *smartphone android* masing-masing. Termasuk siswa kelas VII di SMPN 25 Banjarmasin kebanyakan juga sudah mempunyainya, siswa biasanya menggunakan *smartphone*-nya untuk melakukan komunikasi, media sosial, hingga bermain game. Untuk menambah kegunaan *smartphone* siswa, maka aplikasi *android* media pembelajaran interaktif ini dibuat untuk siswa bisa belajar menggunakan *smartphone* mereka di manapun dan kapanpun. Media pembelajaran interaktif ini juga dibuat untuk membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar, dikarenakan siswa kelas VII di SMPN 25 Banjarmasin hanya menggunakan buku pelajaran dan kamus saja yang mana siswa masih kesulitan memahaminya. Jadi, dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *android* pada mata pelajaran Bahasa Inggris ini dapat membantu meningkatkan motivasi belajarnya sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

d. Pengumpulan Objek Rancangan

Pengumpulan objek berdasarkan dengan konsep dan rancangan yang telah dibuat. Tahapan pengumpulan objek yang harus dilakukan ada dua, yaitu:

(1) Mengumpulkan materi, soal evaluasi dan jawaban, serta contoh pembuatan desain dengan media pembelajaran interaktif berbasis *android*. Materi disusun sesuai dengan referensi yang ada serta dibuat secara runtun untuk memudahkan siswa dalam mempelajari materi. Evaluasi atau quiz juga disiapkan kunci jawaban jika siswa tidak bisa menjawab. Untuk desain dan media pembelajaran interaktifnya pengumpulan mengambil referensi dari internet dengan berbagai penyesuaian dan modifikasi sehingga hasilnya menjadi buatan sendiri yang lebih matang.

(2) Pengumpulan gambar, audio, tombol, dan lain-lain. Gambar diunduh dari berbagai sumber pendukung suatu materi yang

kemudian dimasukkan (di import) ke dalam *Corel Draw* untuk disesuaikan dengan tampilan media, sementara tombol dan layout dibuat secara manual oleh peneliti dengan menggunakan fitur yang ada pada *Corel Draw*. Audio seperti efek suara hingga musik latar belakang berupa instrumental yang menarik dan nyaman untuk didengar siswa dalam belajar menggunakan media pembelajaran interaktif. Tombol dibuat sesuai dengan estetika dan etika multimedia yang terlihat menarik. Semua objek diproses dengan menggunakan *software Adobe Animate* untuk dijadikan media pembelajaran interaktif.

#### e. Penyusunan Instrument Uji Kelayakan

Instrumen dibuat dalam bentuk angket yang disajikan kepada ahli media, ahli materi dan siswa responden menggunakan tipe jawaban berupa centang (√). Hasil penilaian instrumen Ahli Materi dari media pembelajaran interaktif divalidasi oleh Rooshana Hendrayani, S. Pd (Guru Bahasa Inggris di SMPN 25 Banjarmasin) dengan “Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran”, sedangkan hasil penilaian Ahli Media di validasi oleh Adrie Satrio, S. Pd (Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan) dengan “Layak untuk digunakan tanpa Revisi”.

#### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

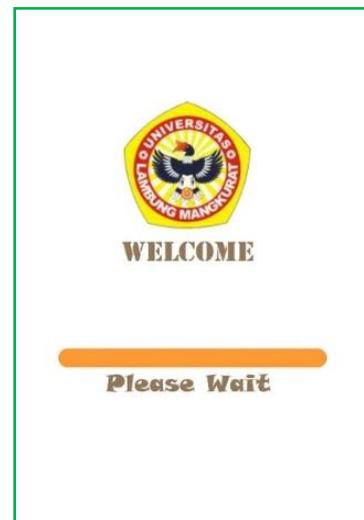
Tahap pengembangan media pembelajaran interaktif ini dilakukan dengan merangkai semua komponen seperti materi, evaluasi, gambar, audio dan musik dengan menggunakan *software Adobe Animate*. Desain media pembelajaran interaktif sesuai dengan Flowchart yang telah dirancang sebelumnya. Hasil desain dari *software Adobe Animate* yang berupa file extension (\*.fla) yang kemudian di ekspor menjadi aplikasi berupa file extension (\*.apk) untuk *android* yang gunanya untuk memudahkan dalam menjalankan media pembelajaran tanpa harus memiliki *Software Adobe Animate* yang ada di komputer. Dalam pembuatan media

pembelajaran interaktif ini ada 3 tahapan, yakni:

#### 1) Desain Media Pembelajaran Interaktif

Berikut merupakan tampilan dari desain media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan Flowchart yang telah dirancang, sebagai berikut.

##### a) Tampilan Intro



Gambar 2.  
Tampilan Intro

Saat memulai aplikasi, akan ada muncul intro sebelum masuk ke menu utama media pembelajaran interaktif. Pada intro terdapat *loading screen* dan juga logo ULM sebagai pembuka aplikasi, terdapat bar loading berwarna jingga yang ketika penuh akan pindah ke menu selanjutnya.

b) Petunjuk Aplikasi



Gambar 3.  
Petunjuk Aplikasi

Setelah selesai intro, maka akan langsung menuju pada halaman petunjuk aplikasi yang menunjukkan fungsi dari masing-masing tombol ikon yang ada pada media pembelajaran interaktif.

c) Menu Utama



Gambar 4.  
Menu Utama

Menu utama atau biasanya disebut home merupakan tampilan utama dari media pembelajaran interaktif. Pada menu utama terdapat judul, nyalakan/matikan musik, mulai belajar, profil pengembang, petunjuk aplikasi, dan juga tombol *exit* atau keluar.

d) Profil Pengembang



Gambar 5.  
Profil Pengembang

Pada menu profil pengembang terdapat biodata seperti nama, NIM, dan asal instansi peneliti yakni yang mengembangkan media pembelajaran interaktif.

e) Materi



Gambar 6.  
Menu Materi

Dalam menu materi terdapat 3 sub menu berisi bab materi Bahasa Inggris yang terdiri dari bab VI, VII, dan VIII sesuai dengan referensi buku paket semester genap yang dipelajari di sekolah.



Gambar 7.  
Menu Sub Materi

Setelah memilih sub bab materi, akan ditampilkan halaman bab sebelum masuk ke materi pembelajaran yang berisikan judul bab, gambar cover bab, dan tombol untuk masuk ke pembahasan tentang materi.



Gambar 8.  
Menu Isi Materi

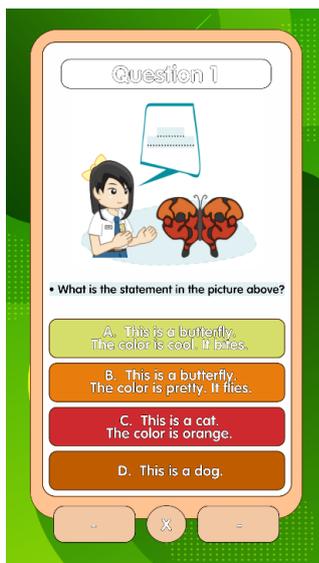
Saat memasuki ke dalam menu materi, terdapat isi pembelajaran yang sudah disesuaikan dengan buku yang dipelajari di sekolah. Terdapat 3 tombol di bawah menu isi materi dan 1 tombol dalam materi, 3 tombol di bawah itu yakni 'Previous' atau 'Kembali', 'Next' atau 'Lanjut', dan 'Home', sementara tombol 'Translate' berfungsi untuk menerjemahkan isi materi yang ada dalam media pembelajaran tersebut.

f) Evaluasi



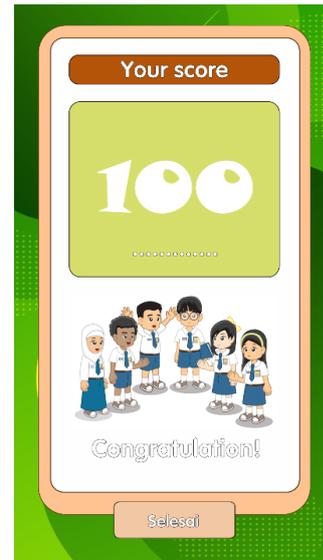
Gambar 9.  
Menu Evaluasi

Evaluasi yang ada di media pembelajaran interaktif ini berupa quiz berupa pilihan ganda, terdiri dari 5 soal berbahasa Inggris tanpa ada terjemahan yang bertujuan untuk mengetahui apakah siswa belum atau sudah memahami materi dengan baik.



Gambar 10.  
Menu Isi Evaluasi

Saat memasuki evaluasi atau quiz, akan ditampilkan soal pilihan ganda dan siswa harus menjawab soalnya secara berurutan. Juga, siswa akan mengetahui benar atau salah jawaban mereka secara langsung dengan mendengar efek suara dari tombol yang mereka pilih jawabannya.



Gambar 11.

Menu Hasil Evaluasi

Setelah selesai menjawab 5 pertanyaan, maka akan langsung ke menu hasil nilai. Di sini siswa bisa melihat langsung hasil nilai dari jawaban mereka sebelumnya.

g) Konfirmasi Keluar



Gambar 12.

Menu Konfirmasi Keluar

Setelah selesai belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, siswa dapat Kembali ke menu utama dan menekan tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi. Ketika menekan tombol *exit* maka akan muncul pop-up sebagai menu konfirmasi keluar aplikasi, dan nantinya akan ada pertanyaan “Yakin ingin keluar?” muncul dan terdapat dua pilihan ‘Ya’ dan ‘Tidak’. Apabila memilih ‘Tidak’ maka akan otomatis kembali ke menu utama dan media akan tetap aktif, sedangkan bila memilih ‘Ya’ maka media pembelajaran interaktif ini akan segera tertutup yang artinya berhasil keluar dari aplikasi.

2) Pengujian

Tahap pengujian merupakan tahapan untuk mengecek apakah media pembelajaran interaktif dapat berjalan dengan baik sebelum di Publish menjadi aplikasi yang akan digunakan untuk media pembelajaran siswa. Tahapan ini dilakukan pada saat proses pembuatan di *software Adobe Animate*, peneliti di sini harus melakukan proses ini berulang-ulang

kali untuk sampai tidak ada masalah bug atau error pada media pembelajaran interaktif agar dapat digunakan dengan baik.

3) Publishing

Publishing merupakan proses terakhir dari pembuatan media pembelajaran interaktif. Apabila media pembelajaran dirasa sudah berjalan dengan baik dan lancar tanpa adanya bug dan error, maka langkah selanjutnya ialah mem-publish atau meng-eksport media menjadi aplikasi *android* yang akan digunakan untuk penelitian. Publishing sangat perlu dilakukan agar media pembelajaran interaktif dapat dipindahkan dengan mudah sehingga dapat digunakan pada *smartphone android* siswa, serta siswa dapat menggunakan media pembelajaran interaktif ini dengan mudah tanpa harus memiliki *software Adobe Animate*.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi ini dilakukan dengan menguji cobakan media secara langsung melalui pembelajaran. Uji coba dilaksanakan sebanyak dua tahap, yaitu tahap pertama uji validitas isi oleh ahli materi mata pelajaran dan ahli media pembelajaran, sedangkan tahap kedua uji validitas diisi oleh responden siswa.

1) Validitas Ahli Materi dan Ahli Media Pembelajaran

Hasil Media pembelajaran akan di validasi oleh 2 orang, yang terdiri dari 1 ahli media, yaitu Adrie Satrio, S.Pd., M.Pd. (Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan). Serta 1 ahli materi, yaitu Rooshana Hendayani, S.Pd. (Guru Bahasa Inggris di SMP Negeri 25 Banjarmasin). Ahli materi dan ahli media pembelajaran diberikan angket berisikan pertanyaan mengenai kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif

2) Validitas Responden Siswa

Pada tahap ini media pembelajaran interaktif yang telah selesai dikembangkan kemudian diimplementasikan kepada siswa kelas VII di

SMPN 25 Banjarmasin pada tanggal 25 Mei 2023. Pelaksanaan uji media pembelajaran interaktif ini dilakukan di kelas dengan siswa berjumlah 22 orang saat mata pelajaran Bahasa Inggris, peneliti menggunakan metode One Shot Case Study. Media pembelajaran interaktif ini dibagikan aplikasi kepada siswa dan guru melalui chat *WhatsApp* dengan cara mengirimkan file APK, kemudian menginstall-nya di smartphone mereka masing-masing. Peneliti mendemonstrasikan media pembelajaran interaktif di depan kelas, setelah itu siswa dipersilahkan untuk menggunakan media pembelajaran serta mencoba mengerjakan evaluasi quiz yang terdapat pada media pembelajaran interaktif. Setelah itu, siswa diminta mengisi angket responden yang berisi 10 pernyataan untuk memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran interaktif tersebut yang berkaitan dengan keefektivan media pembelajaran dan meningkatnya motivasi belajar siswa.

#### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

##### a) Analisis data validasi media pembelajaran

Analisis data validasi media pembelajaran yang diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media yakni bapak Adrie Satrio, S. Pd. dan ahli materi yakni ibu guru Rooshana Hendayani, S. Pd. untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif.

##### b) Analisis data dari responden media pembelajaran

Analisis data dari responden media pembelajaran diperoleh dari siswa di SMPN 25 Banjarmasin untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif.

##### c) Produk Akhir

Produk akhir berupa APK “Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Kelas VII” akan berhasil apabila telah melakukan validasi dan revisi. APK ini dapat di-install pada smartphone *android* apapun.

## II. Deskripsi Analisis Data

### 1. Analisis Data Kelayakan Materi

Analisis ini digunakan untuk mengetahui kelayakan isi materi pada media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan 4 aspek, yakni: 1) Aspek pembelajaran, 2) Aspek isi materi, 3) Aspek teks dan bahasa, dan 4) Aspek interpretasi pembelajaran era 4.0 dalam media pembelajaran interaktif. Analisis materi dari media pembelajaran interaktif ini diuji kelayakannya oleh ahli materi yang juga merupakan guru dari mata pelajaran Bahasa Inggris di SMPN 25 Banjarmasin, yakni Ibu Rooshana Hendayani, S.Pd., hasil penilaian validasi sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek	Skor
1	Aspek Pembelajaran	20
2	Isi Materi	22
3	Teks & Bahasa	18
4	Interpretasi Pembelajaran Era 4.0	14
<b>Jumlah Skor</b>		<b>74/100</b>
<b>Persentase</b>		<b>74%</b>

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, analisis menggunakan skala likert mencapai nilai 74%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil kelayakan materi pada media pembelajaran interaktif ini dikategorikan sebagai “Layak (61% - 80%)” untuk digunakan di sekolah tanpa revisi karena kesesuaian media dengan desain pembelajaran dari aspek serta kelengkapan dan kedalaman isi materi dalam konten media pembelajaran interaktif.

### 2. Analisis Data Kelayakan Media

Analisis data dari media pembelajaran interaktif ini diuji kelayakannya oleh ahli media yang merupakan dosen Jurusan Teknologi Pendidikan. Analisis ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berdasarkan 4 aspek, yakni: 1) Aspek tampilan aplikasi, 2) Aspek teks dan bahasa, 3) Aspek kegunaan, dan 4) Aspek interpretasi pembelajaran era 4.0 dalam media

pembelajaran interaktif. Analisis media dari media pembelajaran interaktif ini diuji kelayakannya oleh ahli media yang juga merupakan Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan, yakni Adrie Satrio, S.Pd., M.Pd., hasil penilaian validasi sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Media

No.	Aspek	Skor
1	Tampilan Aplikasi	
2	Teks & Bahasa	
3	Kegunaan	
4	Interpretasi Pembelajaran Era 4.0	
<b>Jumlah Skor</b>		<b>98/125</b>
<b>Persentase</b>		<b>78,4%</b>

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, analisis menggunakan skala likert mencapai nilai 78,4%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil kelayakan media pada media pembelajaran interaktif ini dikategorikan sebagai “Layak (61% - 80%)” untuk digunakan di sekolah tanpa revisi ditinjau dari segi kualitas tampilan media dan kegunaan dari media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

### 3. Analisis Data Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Analisis dari media pembelajaran interaktif untuk data responden menggunakan angket yang dibagikan setelah responden menggunakan media pembelajaran. Responden media pembelajaran interaktif ini adalah siswa kelas VII di SMPN 25 Banjarmasin yang dalam satu kelas berjumlah 22 siswa. Skala pengukuran yang digunakan ialah Skala Gutman dengan 2 kategori, yakni: Setuju (1) dan Tidak Setuju (0). Data hasil angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Penilaian Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

No.	Pernyataan	Skor
1	Menurut saya belajar dengan menggunakan Media Pembelajaran Interaktif ini sangat menarik.	22

2	Saya lebih mudah memahami pelajaran Bahasa Inggris dengan adanya Media Pembelajaran Interaktif ini.	20
3	Media Pembelajaran Interaktif membuat mata pelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.	21
4	Konten dalam media interaktif yang dilengkapi gambar membantu saya memahami materi dengan lebih jelas.	21
5	Saya lebih bersemangat mengikuti mata pelajaran Bahasa Inggris jika menggunakan Media Pembelajaran Interaktif.	22
6	Saya dapat belajar lebih lama dengan menggunakan Media Pembelajaran Interaktif.	20
7	Saya lebih aktif bertanya hal-hal yang kurang jelas kepada guru/pengajar jika menggunakan Media Pembelajaran Interaktif.	22
8	Media Pembelajaran Interaktif membawa dampak positif dalam mendukung materi pembelajaran.	20
9	Belajar materi Bahasa Inggris menggunakan Media Pembelajaran Interaktif membuat diri menjadi lebih termotivasi dalam belajar.	22
10	Dengan menggunakan Media Pembelajaran Interaktif hasil nilai belajar saya meningkat dengan lebih baik.	22
<b>Jumlah Skor</b>		<b>212/220</b>
<b>Persentase Rata-Rata</b>		<b>96,3%</b>

Berdasarkan hasil penilaian di atas diketahui bahwa media pembelajaran

interaktif ini memperoleh skor 212 dari skor maksimal 220. Sedangkan hasil persentase rata-rata peningkatan motivasi belajar siswa ialah 96,3%, sehingga dapat dikategorikan sebagai “Sangat Tinggi (85% - 100%)”. Oleh karena itu, berdasarkan angket respon peserta didik, maka disimpulkan bahwa produk media pembelajaran interaktif yang dihasilkan termasuk pada kategori sangat baik dan layak untuk digunakan di sekolah.

## B. Pembahasan

Berdasarkan pemaparan pada rumusan masalah, telah diperoleh poin-poin yang menjadi tujuan dari pengembangan media pembelajaran interaktif, yakni dijabarkan sebagai berikut:

### 1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini menggunakan metode Research & Development (R&D) atau Penelitian dan Pengembangan. Pengembangan media pembelajaran interaktif dijalankan sesuai prosedur model ADDIE, yang terdiri dari 5 langkah, yakni: (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*. Hasil kelima tahapan ini dijabarkan sebagai berikut.

#### 1) *Analysis* (Analisis)

Dilakukan 2 analisis yakni dari analisis masalah dan analisis kebutuhan, kedua analisis ini ditemukan ketika observasi lapangan. Analisis masalah yang terjadi ialah terdapat kesulitan belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Bahasa Inggris, yang mana hal ini dikarenakan adanya perbedaan kurikulum di beberapa Sekolah Dasar (SD), menjadikan siswa memiliki perbedaan pengetahuan dasar tentang mata pelajaran Bahasa Inggris, sehingga hal ini menyebabkan siswa tersebut kesulitan untuk mengikuti apa yang diajarkan guru di depan kelas.

Maka berdasarkan dari hasil kegiatan observasi, diadakan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *software Adobe Animate* yang menghasilkan

aplikasi *android* sebagai sarana belajar siswa Kelas VII di di SMPN 25 Banjarmasin. Kemudian analisis kebutuhan yang terjadi ialah dikarenakan guru pendidik masih menggunakan metode lama dan media seadanya dengan menggunakan buku dalam mengajar Bahasa Inggris, hal ini membuat siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai pendukung atau penunjang apa yang ia pelajari agar lebih dapat memahaminya, maka dari itu perlu adanya media yang mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kegiatan yang dilakukan dengan cara mengumpulkan referensi berupa kurikulum, silabus mata pelajaran Bahasa Inggris untuk kelas VII semester sekarang, serta mencari materi di internet yang berkaitan dengan mata pelajaran yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran.

#### 2) *Design* (Desain)

Hasil tahap desain berupa perancangan media pembelajaran interaktif yang meliputi rumusan tujuan pembuatan media pembelajaran interaktif sesuai dengan kebutuhan siswa, pembuatan flowchart untuk alur media pembelajaran, pembuatan rancangan awal pembuatan media pembelajaran, pengumpulan objek rancangan sesuai dengan materi terdapat pada media pembelajaran, dan penyusunan instrumen untuk menguji kelayakan media pembelajaran sebagai sumber belajar siswa.

#### 3) *Development* (Pengembangan)

Hasil tahap pengembangan adalah terciptanya media pembelajaran interaktif dari semua komponen yang telah disiapkan sebelumnya sehingga menjadi terkumpul dalam kesatuan media sesuai dengan flowchart dan storyboard yang telah dirancang menggunakan *Adobe Animate*. Setelah pembuatan media pembelajaran interaktif selesai dibuat selanjutnya dilakukan pengujian beberapa kali hingga sempurna, lalu itu

aplikasi media pembelajaran interaktif siap untuk publishing dan diimplementasikan.

#### 4) *Implementation* (Implementasi)

Hasil aplikasi media pembelajaran interaktif yang sudah selesai dikembangkan selanjutnya dilakukan uji kelayakan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Media pembelajaran di validasi oleh 2 orang, yang terdiri dari 1 ahli media, yaitu Adrie Satrio, S.Pd., M.Pd. (Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan). Serta 1 ahli materi, yaitu Rooshana Hendayani, S.Pd. (Guru Bahasa Inggris di SMP Negeri 25 Banjarmasin). Hasil menunjukkan tingkat kelayakan dengan kategori tinggi, setelah itu barulah diimplementasikan kepada siswa kelas VII di SMPN 25 Banjarmasin. Implementasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif yang telah berhasil dikembangkan. Untuk mengetahui respon siswa maka dilakukan presentasi di depan kelas dengan menjelaskan media yang sudah dibuat, lalu selanjutnya siswa diminta untuk mengisi angket responden sebagai tanggapan terhadap media pembelajaran interaktif tersebut. Hasil dari responden mendapatkan tingkat kategori sangat tinggi, maka media pembelajaran interaktif ini dapat disimpulkan sangat efektif untuk pembelaran siswa.

#### 5) *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi pengembangan dan evaluasi terhadap kelayakan produk media pembelajaran. Evaluasi pengembangan dilakukan oleh dosen ahli media, sementara untuk ahli materi dilakukan oleh guru mata pelajaran Bahasa Inggris di SMPN 25 Banjarmasin, hal ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif yang telah berhasil dikembangkan. Lalu untuk mengukur tingkat kelayakannya media pembelajaran interaktif yang berhasil dikembangkan tersebut diproduksi dan digunakan di SMPN 25 Banjarmasin, evaluasi produk media pembelajaran interaktif dilakukan oleh siswa dan siswi kelas VII untuk mengetahui tanggapan mereka terkait

media pembelajaran yang berhasil dikembangkan. Hasil tahap evaluasi ini memberikan data yang menggambarkan kualitas kelayakan produk media pembelajaran interaktif beserta validasinya serta keefektifannya dalam peningkatan motivasi belajar siswa di sekolah.

## 2. Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif

Data kelayakan media pembelajaran interaktif diperoleh dari hasil instrumen uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media dan responden. Perolehan data kelayakan media pembelajaran interaktif dijabarkan sebagai berikut.

### a) Hasil Data Kelayakan Oleh Ahli Materi

Berdasarkan hasil dari instrumen penilaian ahli materi, yakni oleh ibu guru Rooshana Hendayani, S. Pd. skor total yang didapat ialah 74, sedangkan skor yang diharapkan ialah 100. Maka dihitung persentase kelayakannya dengan rumus Persentase Kelayakan yang ada pada BAB III sebelumnya. Jadi, hasil kelayakan materi pada media pembelajaran interaktif ini adalah 74% yang mana pada tabel termasuk kategori “Layak (61% - 80%)” untuk digunakan oleh siswa dan siswi di sekolah.

### b) Hasil Data Kelayakan Oleh Ahli Media

Berdasarkan hasil dari instrumen penilaian ahli media, yakni oleh dosen bapak Adrie Satrio, S. Pd. skor total yang didapat ialah 98, sedangkan skor total yang diharapkan ialah 125. Maka dihitung persentase kelayakannya dengan rumus Persentase Kelayakan yang ada pada BAB III sebelumnya. Jadi, hasil kelayakan media pada media pembelajaran interaktif ini adalah 78,4% yang mana pada tabel termasuk kategori “Layak (61% - 80%)” untuk digunakan oleh siswa dan siswi di sekolah.

Jadi, berdasarkan kedua hasil data kelayakan yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, maka media pembelajaran interaktif ini dapat dikatakan layak. Hal ini

sesuai dengan tingkat pengambilan keputusan yang minimalnya ialah cukup layak, sementara media pembelajaran interaktif ini mencapai tingkat kategori validitas yang tinggi sehingga dapat dikatakan bahwa media ini layak untuk digunakan di sekolah.

### 3. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat tinggi setelah menggunakan media pembelajaran interaktif, siswa merasa lebih bersemangat dan senang ketika mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris dengan media ini. Siswa juga menjadi lebih aktif dalam belajar ketika menggunakan media ini, bahkan tingkat presentase rata-rata motivasi belajar siswa naik sangat pesat, hal ini didukung dengan adanya analisis rata-rata motivasi siswa yang meningkat hingga mencapai kriteria sangat tinggi. Berdasarkan hasil data penelitian dari instrumen penilaian responden, yakni siswa dan siswi di SMPN 25 Banjarmasin skor total yang didapat ialah 212, sedangkan skor total yang diharapkan ialah 220. Maka dihitung persentase rata-rata motivasi siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif ialah 96,3% yang mana pada tabel termasuk kriteria "Sangat Tinggi (85% - 100%)". Data ini menunjukkan besarnya peningkatan motivasi belajar siswa ketika menggunakan media pembelajaran interaktif, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah. Jadi, media pembelajaran interaktif ini sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMPN 25 Banjarmasin.

### Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah peneliti dapatkan mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII Di SMPN 25 Banjarmasin, media ini dapat berjalan dengan baik dan efektif serta hasilnya sesuai harapan, yakni terjadi peningkatan pesat terhadap motivasi belajar siswa ketika mereka menggunakan media pembelajaran interaktif

sehingga siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik serta fitur-fitur yang sangat mendukung dalam keberlangsungan pembelajaran, seperti materi yang sudah disesuaikan dengan buku pelajaran di sekolah hingga adanya tombol 'Translate' atau terjemahan pada media pembelajaran.

Data hasil kelayakan yang didapat dari ahli media dan ahli materi menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif ini layak untuk digunakan di sekolah. Hal ini terbukti berdasarkan responden siswa kelas VII di SMPN 25 Banjarmasin yang berjumlah 22 orang, siswa dapat menggunakan media ini dengan baik dan lancar, serta persentase rata-rata motivasi belajar siswa meningkat sangat tinggi setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Hal ini tentu berdampak positif terhadap siswa dengan adanya penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai penunjang media pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah memahami pembelajaran Bahasa Inggris yang sebelumnya susah untuk dipelajari karena ketidakpahaman bahasa.

Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat tinggi setelah menggunakan media pembelajaran interaktif, siswa merasa lebih bersemangat dan senang ketika mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris dengan media ini. Jadi, media pembelajaran interaktif sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, tidak hanya membuat siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, melainkan juga membuat hasil belajar siswa ikut meningkat.

### Saran

Untuk menambah referensi peneliti selanjutnya ada beberapa saran yang dikemukakan berdasarkan hasil penelitian di SMPN 25 Banjarmasin, adapun saran-saran yang peneliti berikan setelah meneliti media pembelajaran interaktif ini adalah sebagai berikut.

1. Peneliti selanjutnya sebaiknya mempertimbangkan untuk mengambil sampel yang lebih luas serta memperpanjang periode waktu penelitian. Dengan ini kesimpulan yang dihasilkan dapat memiliki cakupan yang lebih luas.

2. Pengembangan media pembelajaran interaktif membutuhkan waktu yang banyak untuk mencapai kesempurnaan media yang dihasilkan, maka sebaiknya pengembangan dilakukan terlebih dahulu jauh sebelum penelitian lapangan dilakukan. Hal ini perlu dilakukan agar menghindari kesalahan program atau bug yang terjadi pada saat pengembangan berlangsung, sehingga hasilnya lebih maksimal.

3. Seiring dengan perkembangan jaman, media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sebaiknya memiliki lebih banyak fitur yang menarik bagi siswa, serta kemudahan penggunaan untuk mendukung keberlangsungan pembelajaran di sekolah.

#### Daftar Pustaka

- Cyly, Z., Sulistianingsih, A. S., Prasetyo, Y. D., & Nugroho, Y. S. (2023). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS KOMPETENSI BERORIENTASI PRODUKSI PADA MATA KULIAH DASAR FOTOGRAFI MENGGUNAKAN APLIKASI SIGIL. *Steam Engineering*, 4(2), pp. 88-96.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Handayani, S. N. (2018). *Uji Aktivitas Antioksidan Ekstrak Daun Daruju (Acanthus ilicifolius L.) dengan Metode Peredaman Radikal Bebas 1,1- diphenyl-2-picrylhidrazil*. *Jurnal Fitofarmaka Indonesia* 2018, 5(2), 299– 308.
- Irawan, A. P. (2015). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan metode Hannafin dan Peck*. *Jurnal POSITIF*, Tahun I, No. 1.
- Istiqlal, M. (2013). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika SMA Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Matematika Logika Matematika*. *Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 1.
- Merzifonluoğlu, A. &. (2018). *Review of Digital language learning and teaching: Research, Theory, and Practice*. *Language Learning & Technology*. Vol. 22(1).
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustakakarya.
- Nurfatah, N. R. (2018). *Pelaksanaan Supervisi Oleh Kepala Sekolah dan Pengawas Sekolah*. *Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan* 3, no. 1.
- Prasetya, A. Y. (2018). *Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(11), 1423–1427.
- Pujawan, K. A. (2012). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Animasi Berbasis Inkuiri untuk Siswa Kelas XI Multimedia SMK TI Bali Global Singaraja*. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*. 1(1).

- Putri, I. P. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Fisika*. Jurnal Teknolog.
- Ratmaningsih, N. M. (2019). *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Saluky. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Web dengan Menggunakan Wordpress*. EduMa, 5 (1):80- 90.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta,.
- Warsita, B. (2013). *Perkembangan Definisi dan Kawasan Teknologi Pembelajaran Serta Perannya Dalam Pemecahan Masalah Pembelajaran*. Jurnal Kwangsan, 1(2).