

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INGGRIS MATERI PRESENT TENSE DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KONSEP DI SMP

Habibina Fachriawan¹, Dr. H. Hamsi Mansur², Rafiudin³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

¹habibinafachriawan44@gmail.com, ²hamsi.mansur@ulm.ac.id, ³rafiudin@ulm.ac.id

Abstract

The development of English multimedia interactive learning aims to know the development process and feasibility of interactive learning with Present Tense learning model concept for Class IX. The research used R&D research with a qualitative approach. The development model used the Kemp model and it has 9 stages, namely: (1) Instructional Problems, (2) Learner Characteristics, (3) Task Analysis, (4) Instructional Objectives, (5) Instructional Strategies, (6) Content Sequence, (7) Development of Instructional, (8) Designing the Message, (9) Evaluation Instruments. The objectives of developing interactive English learning multimedia is knowing the process of developing and The position of interactive learning multimedia products with the Present Tense concept learning model. The results of this study indicate that: (1) Multimedia interactive learning gets the average results of the material expert questionnaire on the aspect of material suitability are 92.5% Very Eligible Criteria, material quality aspects are 93% Very Eligible criteria, and material depth aspects 89.98% Very Eligible Criteria. (2) Multimedia interactive learning is very feasible to use based on the average results of the media on the programming aspect 96.65% Very Eligible Criteria, visual aspect 90% Very Eligible Criteria, audio aspect 100% Very Eligible Criteria, and video aspect 100% Very Eligible Criteria. Then the development of learning multimedia is declared very feasible.

Keywords: *development, interactive learning multimedia, English, present tense material, concept learning model*

Abstrak

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif Bahasa Inggris ini memiliki tujuan untuk mengetahui proses pengembangan dan kelayakan produk multimedia pembelajaran interaktif dengan model pembelajaran konsep materi *Present Tense* kelas IX. Jenis penelitian ini merupakan penelitian *R&D* dengan pendekatan kualitatif. Model pengembangan yang digunakan adalah model Kemp yang memiliki sembilan tahapan utama, yaitu: (1) Masalah Instruksional, (2) Karakteristik Peserta Didik, (3) Analisis Tugas, (4) Tujuan Instruksional, (5) Strategi Pembelajaran, (6) Urutan Isi, (7) Pengembangan Instruksional, (8) Penyampaian Pembelajaran, (9) Instrument Evaluasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Multimedia pembelajaran interaktif mendapat hasil rata-rata dari angket ahli materi pada aspek kesesuaian materi 92,5% kriteria Sangat Layak, aspek kualitas materi 93% kirteria Sangat Layak, dan aspek kedalaman materi 89,98% kriteria Sangat Layak. (2) Multimedia pembelajaran interaktif ini sangat layak digunakan berdasarkan hasil rata-rata dari angket media pada aspek program 96,65% kriteria Sangat Layak, aspek visual 90% kriteria Sangat Layak, aspek audio 100% kriteria Sangat Layak, dan aspek video 100% kriteria Sangat Layak. Maka Pengembangan multimedia pembelajaran dinyatakan sangat layak digunakan.

Kata Kunci: *pegembangan, multimedia pembelajaran interaktif, bahasa inggris, materi Present tense, model pembelajaran konsep*

Pendahuluan

Peranan teknologi dalam dunia pendidikan memang tidak terelakan lagi. Pemerintah pun telah mengatur kebutuhan tentang teknologi dalam berbagai peraturan perundang-undangan. Berdasarkan perundang-undangan yang telah diterbitkan oleh pemerintah, menyatakan bahwa seorang pendidik dituntut untuk dapat beradaptasi dengan teknologi yang berkembang agar perangkat pembelajaran serta proses belajar mengajar terkesan inovatif dan kreatif. Teknologi yang sudah dirancang dan disesuaikan akan membantu meraih potensi peserta didik (Fahyuni, 2017, p.1). Kegiatan pembelajaran semakin efektif dengan adanya teknologi yang semakin berkembang.

Teknologi yang semakin berkembang menuntut peserta didik untuk bisa Bahasa Inggris yang merupakan bahasa universal. Bahasa Inggris merupakan pelajaran bahasa asing disekolah. Dengan berbahasa Inggris peserta didik bisa memperluas wawasan sehingga mudah mengetahui sebuah informasi. Wawasan yang luas berpengaruh terhadap pembelajaran di sekolah karena bisa menjadi bahan alternatif dalam berdiskusi. Dalam hal ini, pendidik berperan penting dalam melakukan proses pembelajaran agar diskusi berjalan dengan baik.

Diskusi harus didukung dengan kalimat yang tepat sehingga lawan bicara mudah memahami apa yang disampaikan. Penyusunan kalimat dalam bahasa Inggris disebut *Grammar*. *Grammar* memiliki pola kalimat sesuai dengan waktu dan keadaan. Pola kalimat tersebut harus terstruktur sesuai dengan waktu kejadian dan keadaan atau perbuatan yang sedang dilakukan. Pola kalimat ini sering disebut *Tenses*, yang merupakan dasar untuk bisa Bahasa Inggris yang bertujuan menunjukkan waktu seseorang melakukan sesuatu.

Tenses merupakan hal penting karena sebagai modal untuk menunjang pendidikan yang lebih baik. Dengan *Tenses* yang baik mempermudah peserta didik melatih komunikasi. Ada beberapa peserta didik yang hanya menguasai materi *Simple Present Tense* dan *Present Continuous Tense*, sedangkan masih ada *Present Perfect Tense* dan *Present Perfect Continuous Tense* yang masih belum dikuasai oleh peserta didik pada materi *Present Tense*. Dalam melatih komunikasi,

strategi yang digunakan pendidik harus mendukung, agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar.

Peran pendidik sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Pendidik merupakan seorang yang profesional untuk mendidik, membimbing serta mengevaluasi peserta didik (Maimunawati, & Alif, 2020, pp.7-8). Dalam menyampaikan materi bergantung pada interaksi antara pendidik dan peserta didik. Untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi, maka pendidik harus terampil dalam menggunakan strategi dan media pembelajaran, sehingga pembelajaran terkesan inovatif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal ini dipengaruhi oleh karakteristik peserta didik yang masih menduduki sekolah menengah pertama.

Karakteristik peserta didik mencerminkan pola kelakuan dan kemampuan dari pembawaan dari lingkungan sosial, sehingga menimbulkan pola dari kegiatan aktifitas (Meriyanti, 2015, p.5). Karakteristik peserta didik pada sekolah menengah pertama masih perlu dibimbing oleh pendidik, sehingga pendidik terkesan lebih aktif dalam pembelajaran. Peserta didik lebih senang belajar sambil bermain atau menonton video pembelajaran sehingga peserta didik termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran. Media merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media akan mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan peralatan yang didesain untuk menyampaikan informasi dan berinteraksi. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Hamid, dkk, 2020, p.6). Media seharusnya lebih dimanfaatkan pendidik dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kegiatan pembelajaran. Ada beberapa macam media pembelajaran salah satunya media interaktif. Media interaktif adalah produk berbasis komputer dengan menyajikan konten seperti teks, gambar, animasi, video, audio, video, dan game. Dengan adanya media

interaktif, peserta didik bisa memahami materi yang disampaikan meskipun pendidik lebih cenderung diam karena terdapat video, dan beberapa pertanyaan didalamnya. Oleh karena itu, tujuan harus disampaikan dengan jelas, materi harus dikombinasikan dengan multimedia, agar mengetahui pencapaian hasil belajar dengan bentuk quiz (Surjono, 2017 p.42). Dalam hal ini, media pembelajaran interaktif cocok digunakan saat pembelajaran daring dikarenakan terjadinya pandemi *Covid19*.

Menurut salah satu pendidik, bahwa terbatasnya kemampuan pendidik dalam menggunakan media sehingga pendidik lebih terbiasa menggunakan *Power Point* sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Hj. Sumiyati, M.Pd, bahwa saat pembelajaran daring, peserta didik terkendala oleh jaringan yang mengakibatkan lambatnya respon peserta didik. Karena kendala tersebut, maka pendidik lebih mengutamakan pemberian tugas kepada peserta didik sehingga materi kurang tersampaikan. Wawancara juga dilakukan kepada peserta didik yang menyatakan bahwa saat pembelajaran daring, peserta didik kesulitan memahami materi yang disampaikan karena pendidik hanya memberikan materi atau tugas lewat *Google Form*.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti bermaksud memberikan sebuah solusi untuk memecahkan masalah yang terjadi, yaitu mengembangkan produk multimedia pembelajaran interaktif Bahasa Inggris materi *Present Tense* menggunakan model pembelajaran konsep siswa kelas IX. Peneliti meyakini bahwa dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif cocok digunakan dalam masalah ini, karena peserta didik dapat mempelajarinya secara mandiri. Dengan adanya model pembelajaran konsep, terdapat beberapa pertanyaan didalamnya berupa menyusun kata, mencocokkan, dan *puzzle*. Melalui multimedia ini, peneliti berharap dapat menyelesaikan masalah pembelajaran yang ada.

Metode Penelitian

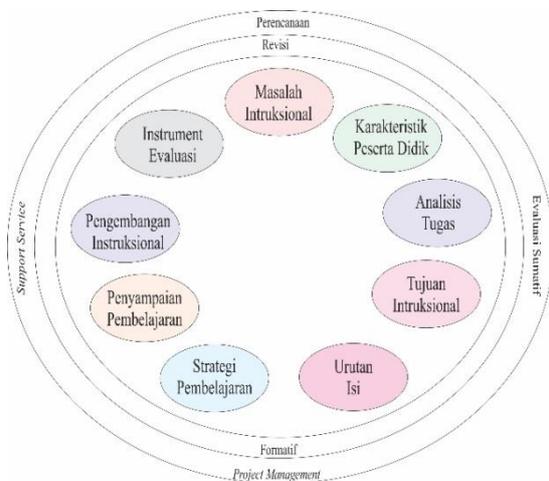
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk mengembangkan produk.

Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah multimedia pembelajaran interaktif yang berisi tentang materi *present tenses*. Menurut Borg and Gall menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk melakukan validasi dan mengembangkan sebuah produk (Sugiyono, 2018, p.394). Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang valid sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian pengembangan ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendapatkan data yang mendalam atau mendapatkan data yang mengandung makna sebenarnya, karena dalam penelitian ini tidak menekankan pada simpulan umum, tetapi lebih menekankan pada makna (Sugiyono, 2018, p.394). Dalam hal ini peneliti mendeskripsikan hasil penelitian yang telah dihitung menggunakan rumus persentase. Penelitian kualitatif merupakan aktivitas ilmiah untuk mengumpulkan data secara teratur (Manab, H. Abdul, 2015, p.4). Jadi, penelitian kualitatif merupakan penelitian yang memperoleh data alamiah secara mendalam yang dikumpulkan secara teratur.

Model pengembangan pada penelitian ini mengacu pada model Kemp. Menurut Kemp, pengembangan perangkat merupakan suatu lingkaran yang kontinum. Tiap-tiap langkah pengembangan berhubungan langsung dengan aktivitas revisi. Model ini berbentuk *ellips* yang bertujuan untuk mengembangkan perangkat dapat dimulai dari titik manapun didalam siklus tersebut (Kosassy, 2019, p.156). Hal ini menunjukkan adanya saling ketergantungan antar siklus tersebut.

Gambar 1. Model Pengembangan Kemp (Musdar, 2020, p.28)



Pengembangan pada model Kemp memberikan kesempatan pada para pengembang untuk dapat memulai dari komponen mana saja (Musdar, 2020, p.28). Dalam hal ini akan memudahkan peneliti untuk menyajikan proyek pengembangan dengan menghubungkan pendekatan model pembelajaran konsep dengan pengembangan model Kemp, karena terdapat suatu komponen yang bertujuan untuk menentukan strategi pembelajaran dan pengembangan produk.

Model ini berbentuk *ellips* tanpa dihubungkan antara satu dengan yang lain. Hal ini bertujuan untuk mempermudah peneliti memulai dari mana saja. Dengan demikian peneliti dapat menyesuaikan keadaan di lapangan. Tahapan tersebut sudah disesuaikan peneliti dengan faktor di lapangan menjadi: (1) Perencanaan (*Planning*), (2) Masalah instruksional, (3) Karakteristik peserta didik, (4) Analisis tugas, (5) Tujuan instruksional, (6) Strategi pembelajaran, (7) Urutan isi, (8) Pengembangan instruksional, (9) Penyampaian pembelajaran, (10) Instrument evaluasi.

Penelitian ini menggunakan instrument wawancara dan angket untuk dua ahli media dan dua ahli materi. Penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif untuk menjabarkan penelitian yang dikembangkan untuk menganalisis kejadian berupa deskripsi tahapan pengembangan, tahapan uji coba media pembelajaran, tahapan implementasi pembelajaran, dan kelayakan media. Angket validasi pada penelitian ini

menggunakan skala *Likert*. Skala ini disusun dalam bentuk pernyataan dan diikuti oleh lima respons yang menunjukkan tingkatan (Arikunto, 2018, p.125). Rumus untuk menghitung persentase sebagai berikut:

$$x_i = \frac{\sum S}{S_{max}} \times 100$$

Keterangan:

x_i : Nilai kelayakan dari tiap aspek

$\sum S$: Jumlah skor

S_{max} : Skor maksimal

(Damayanti, dkk, 2018, p.65)

Hasil persentase tersebut akan diinterpretasikan dalam kriteria pada tabel berikut:

Tabel 1. Penentuan Skor Skala Likert

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

(Damayanti, dkk, 2018, p.66)

Apabila terdapat aspek yang mendapatkan hasil persentase dibawah 41% atau mendapatkan kriteria Tidak Layak, maka multimedia pembelajaran interaktif Bahasa Inggris akan dilakukan perbaikan pada aspek tersebut. Dan apabila semua aspek sudah mendapatkan hasil persentase 41% keatas, atau mendapatkan kriteria minimal Cukup Layak, maka multimedia pembelajaran interaktif dinyatakan Cukup Layak/Layak/Sangat Layak. Jika masih terdapat saran pada kolom yang disediakan, maka akan dilakukan perbaikan, Sehingga multimedia pembelajaran interaktif Bahasa Inggris layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah produk multimedia pembelajaran interaktif berupa aplikasi *Flash* materi *Present Tense* dengan

format file *SWF*. File ini dapat digunakan dikomputer kemudian dijalankan sesuai kegunaannya sebagai multimedia pembelajaran interaktif materi *Present Tense* diperuntukkan kepada peserta didik kelas IX yang memiliki konten pembelajaran berupa materi, video, soal yang menggunakan model pembelajaran konsep.

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran Kemp yang sudah disesuaikan dengan keadaan di lapangan, yaitu:

1. Perencanaan (*Planning*), yaitu melakukan wawancara kepada beberapa pendidik berupa peserta didik kurang memahami materi *Present Perfect Tense* dan *Present Perfect Continuous Tense*, keterbatasan kemampuan pendidik dalam menggunakan media, pendidik lebih mengutamakan tugas karena peserta didik terkendala oleh jaringan, dan peserta didik kurang memahami materi karena pendidik hanya memberikan materi atau tugas lewat *Google Form*.

2. Masalah instruksional, didapatkan saat melakukan wawancara kepada salahsatu pendidik di lapangan lalu mendapatkan sebuah solusi yaitu mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif dengan materi *Present Tense* kelas IX.

3. Karakteristik peserta didik, dalam hal ini pendidik sering menggunakan metode pembelajaran peserta didik lebih senang ketika proses pembelajaran berlangsung.

4. Analisis tugas bertujuan untuk mengetahui batas kemampuan peserta didik.

5. Tujuan instruksional, bertujuan untuk membuat peserta didik memahami dan menguasai materi *Present Tense*, peserta didik dapat mempelajari materi *Present Tense* secara mandiri, dan mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi *Present Tense*.

6. Strategi pembelajaran, bertujuan untuk mengembangkan materi dengan model pembelajaran berupa model pembelajaran konsep.

7. Urutan isi, bertujuan untuk mengurutkan materi sehingga materi mudah disampaikan kepada peserta didik. Ada beberapa cara yang cocok dalam menerapkan model pembelajaran konsep, berupa:

1. *Scramble*

Konsep *scramble* ini mengajak peserta didik untuk menyusun huruf yang sudah diacak.

Gambar 1. Konsep *Scramble*



2. *Make A-Match* (Menjodohkan)

Konsep ini membuat peserta didik mengetahui jawaban yang cocok untuk pertanyaan yang sudah disediakan.

Gambar 2. Konsep *Make A-Match*



3. *Puzzle*

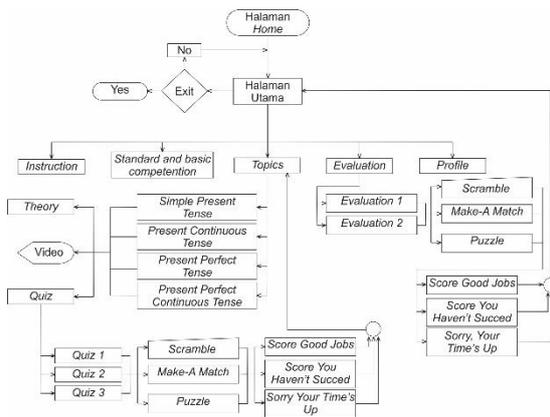
Konsep ini membuat peserta didik untuk menyusun kata pada kolom yang sudah disediakan.

Gambar 3. Konsep *Puzzle*



8. Pengembangan Instruksional, merupakan pengembangan produk penelitian berupa *File SWF* yang dirancang menggunakan *Storyboard* dan *flowchart*.

Gambar 4. Flowchart



9. Penyampaian Pembelajaran, tahap ini merupakan penerapan dalam menyampaikan materi pembelajaran, yaitu menggunakan model pembelajaran konsep.

10. Instrument Evaluasi, yang bertujuan untuk melakukan uji coba produk yang ditujukan kepada ahli media dan ahli materi sebagai penilai multimedia pembelajaran interaktif yang sudah dikembangkan. Berikut merupakan tampilan akhir setelah melakukan perbaikan:

Gambar 5. Screenshot Halaman Home



Diatas merupakan halaman depan pada multimedia pembelajaran interaktif yang terdapat tombol *START* untuk mulai.

Gambar 6. Screenshot Halaman Utama



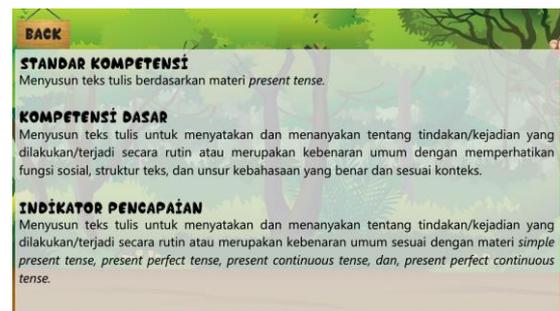
Diatas merupakan halaman utama pada multimedia pembelajaran interaktif yang memiliki beberapa tombol.

Gambar 7. Screenshot Halaman Instruction



Gambar diatas merupakan intruksi yang terdapat pada halaman *Instruction*.

Gambar 8. Screenshot Halaman Standard and Basic Competences



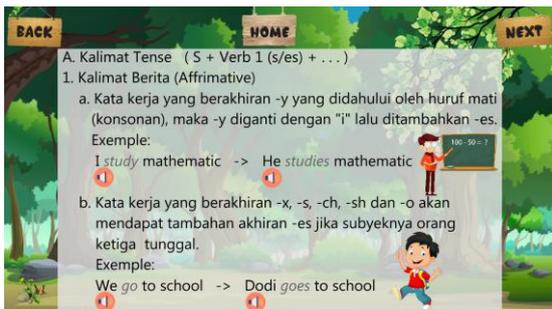
Gambar diatas merupakan SK/KD pada materi yang digunakan.

Gambar 9. Screenshot Halaman Topics



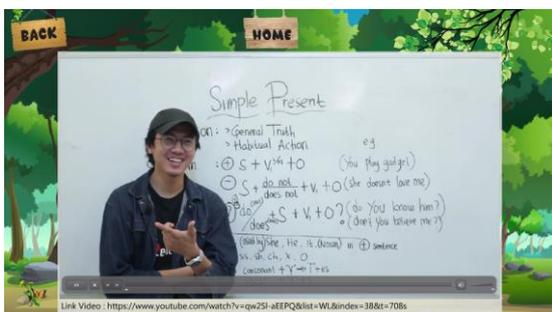
Gambar diatas merupakan pilihan materi pada halaman *Topic*.

Gambar 10. Screenshot Halaman Theory



Gambar diatas merupakan salahsatu halaman pada materi *Present Tense*.

Gambar 11. Screenshot Halaman Video



Gambar diatas merupakan tampilan dari salah satu *video* dari materi *Present Tense*.

Gambar 12. Screenshot Halaman Petunjuk Quiz



Gambar diatas merupakan salahsatu halaman petunjuk *Quiz* sebelum memulai *Quiz* dengan konsep yang sudah dikembangkan.

Gambar 13. Screenshot Halaman Evaluation



Gambar diatas merupakan halaman pada menu *Evaluation* yang memiliki dua sesi evaluasi.

Gambar 14. Screenshot Halaman Profile



Gambar diatas merupakan salah satu halaman *Profile* pengembang multimedia pembelajaran interaktif.

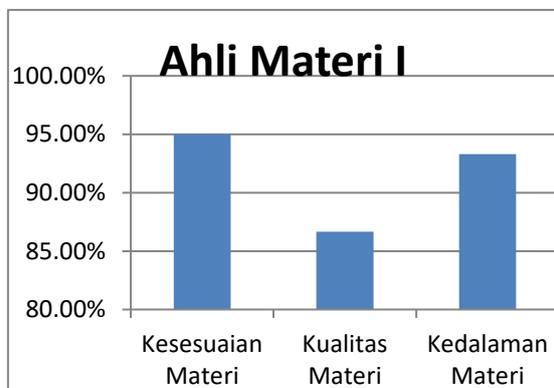
Berdasarkan hasil persentase penilaian ahli materi I, menunjukkan bahwa pada validasi ahli materi untuk aspek kesesuaian materi mendapatkan nilai persentase 95% dengan kriteria Sangat Layak, pada kualitas materi mendapatkan nilai persentase 86,67% dengan kriteria Sangat Layak, dan aspek kedalaman materi mendapatkan nilai 93,3% dengan kriteria Sangat Layak. Dari hasil persentase, dapat dilihat dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Persentase Penilaian Ahli Materi I

No.	Komponen Penilaian	Persentase	Kriteria
1	Kesesuaian Materi	95%	Sangat Layak
2	Kualitas Materi	86,67%	Sangat Layak
3	Kedalaman Materi	93,3%	Sangat Layak

Dari hasil persentase diatas, dapat dilihat dengan diagram sebagai berikut:

Diagram 1. Hasil Persentase Ahli Materi I



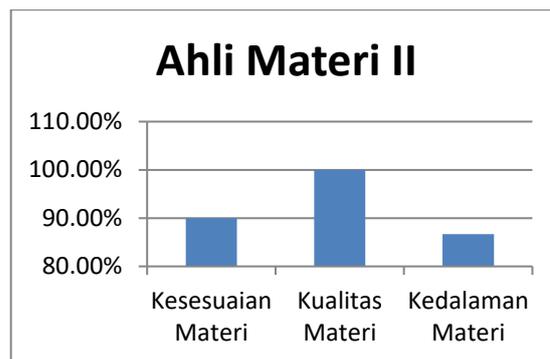
Berdasarkan hasil persentase pada ahli materi II, dapat menunjukkan bahwa hasil persentase pada aspek kesesuaian materi mendapat nilai persentase 90% dengan kriteria Sangat Layak, pada aspek kualitas materi mendapat nilai 100% dengan kriteria Sangat Layak, dan pada aspek kedalaman materi mendapat nilai 86,67% dengan kriteria Sangat Layak. Dari hasil persentase, dapat dilihat dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Persentase Penilaian Ahli Materi II

No.	Komponen Penilaian	Persentase	Kriteria
1	Kesesuaian Materi	90%	Sangat Layak
2	Kualitas Materi	100%	Sangat Layak
3	Kedalaman Materi	86,67%	Sangat Layak

Dari hasil persentase diatas, dapat dilihat dengan diagram sebagai berikut:

Diagram 2. Hasil Persentase Ahli Materi II



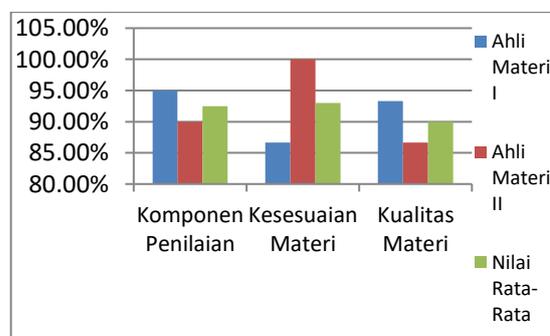
Berdasarkan penilaian kelayakan materi oleh kedua ahli materi menunjukkan persentase, yaitu: pada aspek kesesuaian materi mendapat nilai rata-ratanya 92,5% dengan kriteria Sangat Layak, pada aspek kualitas materi mendapat nilai rata-rata 93% dengan kriteria Sangat Layak, dan pada kedalaman materi mendapat nilai rata rata 89,985% dengan kriteria Sangat Layak. Dari hasil persentase, dapat dilihat dengan tabel sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Rata-Rata Persentase Dari Penilaian Aspek Materi

No	Komponen Penilaian	Penilaian Ahli Materi I	Penilaian Ahli Materi II	Nilai Rata-Rata	Kriteria
1	Kesesuaian Materi	95%	90%	92,5 %	Sangat Layak
2	Kualitas Materi	86,67%	100%	93%	Sangat Layak
3	Kedalaman Materi	93,3%	86,67%	89,9 8%	Sangat Layak

Dari hasil persentase diatas, dapat dilihat dengan diagram sebagai berikut:

Diagram 3. Hasil Rata-Rata Persentase Aspek Materi



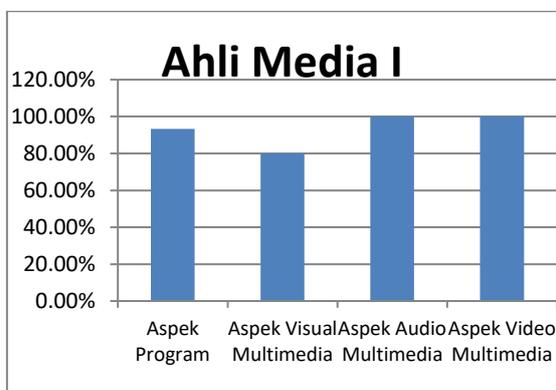
Sedangkan, berdasarkan pada ahli media I menunjukkan bahwa hasil presentase pada komponen aspek program mendapat nilai persentase 93,3% dengan kriteria Sangat Layak, pada aspek visual multimedia mendapat nilai persentase 80% dengan kriteria Layak, pada aspek audio multimedia mendapat nilai 100% dengan nilai 100% dengan kriteria Sangat Layak, dan pada aspek video multimedia mendapat nilai 100%. Dari hasil persentase, dapat dilihat dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Persentase Penilaian Ahli Media I

No.	Komponen Penilaian	Persentase	Kriteria
1	Aspek Program	93,3%	Sangat Layak
2	Aspek Visual Multimedia	80%	Layak
3	Aspek Audio Multimedia	100%	Sangat Layak
4	Aspek Video Multimedia	100%	Sangat Layak

Dari hasil persentase diatas, dapat dilihat dengan diagram sebagai berikut:

Diagram 4. Hasil Persentase Ahli Media I



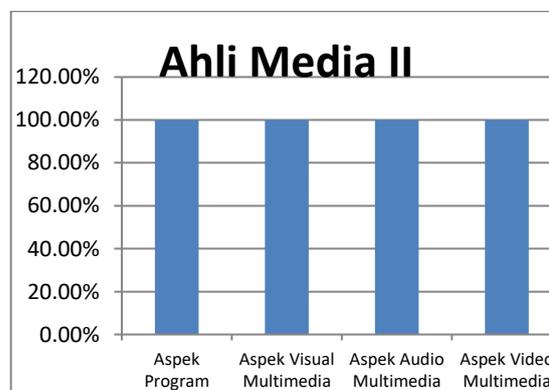
Berdasarkan ahli media II menunjukkan bahwa hasil presentase pada komponen aspek program mendapat nilai persentase 100% dengan kriteria Sangat Layak, pada aspek visual multimedia mendapat nilai persentase 100% dengan kriteria Sangat Layak, pada aspek audio multimedia mendapat nilai 100% dengan nilai 100% dengan kriteria Sangat Layak, dan pada aspek video multimedia mendapat nilai 100%. Dari hasil persentase, dapat dilihat dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Persentase Penilaian Ahli Media II

No.	Komponen Penilaian	Persentase	Kriteria
1	Aspek Program	100%	Sangat Layak
2	Aspek Visual Multimedia	100%	Sangat Layak
3	Aspek Audio Multimedia	100%	Sangat Layak
4	Aspek Video Multimedia	100%	Sangat Layak

Dari hasil persentase diatas, dapat dilihat dengan diagram sebagai berikut:

Diagram 5. Hasil Persentase Ahli Media II



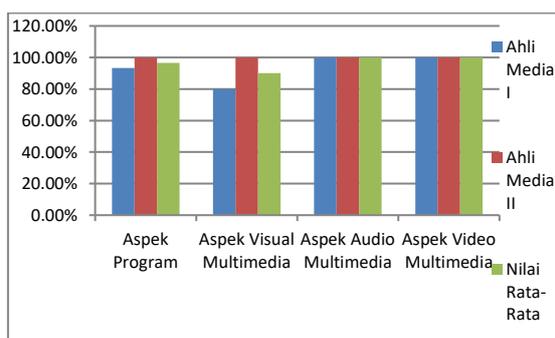
Berdasarkan penilaian kelayakan materi oleh kedua ahli media menunjukkan persentase, yaitu: pada aspek program mendapat nilai rata-ratanya 96,65% dengan kriteria Sangat Layak, pada aspek visual media mendapat nilai rata-rata 90% dengan kriteria Sangat Layak, pada aspek audio multimedia mendapat nilai rata rata 100% dengan kriteria Sangat Layak, dan pada aspek video multimedia mendapat nilai rata-rata 100%. Dari hasil persentase, dapat dilihat dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Rata-Rata Persentase Dari Aspek Media

No	Komponen Penilaian	Penilaian Ahli Media I	Penilaian Ahli Media II	Nilai Rata-Rata	Kriteria
1	Aspek Program	93,3%	100%	96,65%	Sangat Layak
2	Aspek Visual Multimedia	80%	100%	90%	Sangat Layak
3	Aspek Audio Multimedia	100%	100%	100%	Sangat Layak
4	Aspek Video Multimedia	100%	100%	100%	Sangat Layak

Dari hasil persentase diatas, dapat dilihat dengan diagram sebagai berikut:

Diagram 6. Hasil Rata-Rata Persentase Aspek Media



Simpulan

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang telah diteliti melalui proses perencanaan dengan menggunakan model pengembangan Kemp yang memiliki sembilan tahapan utama, yaitu: (a) Masalah Instruksional, (b) Karakteristik peserta didik, (c) Analisis tugas, (d) Tujuan instruksional, (e) Strategi pembelajaran, (f) Urutan isi, (g) Pengembangan instruksional,

(h) Penyemapaian pembelajaran, (i) Instrument evaluasi. Pada penelitian ini dilakukan pada saat terjadinya pandemi *Covid19* yang mengakibatkan sekolah ditutup sementara sehingga penelitian hanya sebatas mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran interaktif.

Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris untuk kelas IX yang telah dikembangkan mempunyai tingkatan layak berdasarkan hasil rata-rata persentase ahli materi pada multimedia pembelajaran interaktif Bahasa Inggris materi *Present Tense* dengan model pembelajaran konsep, yaitu: pada aspek kesesuaian materi mendapat nilai rata-ratanya 92,5% dengan kriteria Sangat Layak, pada aspek kualitas materi mendapat nilai rata-rata 93% dengan kriteria Sangat Layak, dan pada kedalaman materi mendapat nilai rata rata 89,98% dengan kriteria Sangat Layak. Dan hasil rata-rata persentase ahli media mendapat hasil, yaitu: pada aspek program mendapat nilai rata-ratanya 96,65% dengan kriteria Sangat Layak, pada aspek visual media mendapat nilai rata-rata 90% dengan kriteria Sangat Layak, pada aspek audio multimedia mendapat nilai rata rata 100% dengan kriteria Sangat Layak, dan pada aspek video multimedia mendapat nilai rata-rata 100%. Berdasarkan hasil rata-rata persentase tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif Bahasa Inggris materi *Present Tense* dengan menggunakan model pembelajaran konsep dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan.

Daftar Pustaka

- Abi Hamid, R. R. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Damayanti, A. E., Syaifei, I., Komikesari, H., & Rahayu, R. (2018). Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Berbasis Android Pada Mater Fluida Statis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education, 01 (1)*, 63-70.
- Fahyuni, E. F. (2017). *Teknologi, Informasi, dan Komunikasi*. Sidoarjo: UMSIDA PRESS.

- Kosassy, S. O. (2019). Mengulas Model-Model Pengembangan Pembelajaran Dan Perangkat Pembelajaran. *Jurnal PPKn & Hukum*, 14-1, 152-173.
- Manab, H. A. (2015). *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif*. Tulungagung: Kalimedia.
- Meriyanti. (2015). *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Bandar Lampung: Fakta Press IAIN Raden Intan.
- Musdar, M. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berorientasi Proses SAINS Untuk Meningkatkan Keterampilan Ilmiah. *Jurnal Fisika dan Pembelajarannya (Phydidagoc)*, 3(1), 26-33.
- Siti Maimunawati, M. A. (2020). *Peran Guru, Orang Tua, Dan Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*. Serang: Penerbit 3M Media Karya.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY PRESS.