**BAB IV
HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini dikemukakan hasil dan pembahasan tentang pengembangan media pembelajaran interaktif. Sebagaimana tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui gambaran penggunaan media pembelajaran interaktif, gambaran desain media pembelajaran interaktif, dan mengetahui tingkat kelayakan pengembangan media pembelajaran interktif yang dilihat dari segi kevalidan dan kepraktisan. Untuk mencapai tujuan tersebut maka akan dijelaskan tahapan-tahapannya dengan menggunakan proses pengembangan Model 4-D oleh Thiagarajan yang meliputi empat tahap yaitu: (1) tahap *define*, (2) tahap *design*, (3) tahap *development*, dan (4) tahap *dissemination*. Pada prosedur pengembangan ini, peneliti hanya sampai pada tahap *development*berupa penilaian para ahli dan uji coba terbatas disebabkan alokasi waktu yang digunakan tidak tersedia.

**A. HASIL PENGEMBANGAN**

**1. Gambaran Penggunaan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII Siswa MTsN Model Palu (Tahap Pendefinisian (*Define)***

Pada tahapan ini peneliti mendapatkan gambaran penggunaan media yang menjadi kebutuhan pengembangan sehingga peneliti dapat menetapkan dan mendefinisikan persyaratan (kebutuhan) pembelajaran,sehingga mampu dianalisa beberapa tujuan dan apa saja kendala-kendala yang terjadi didalam pembelajaran melalui kajian teoritis, kajian empirik, dan analisis kebutuhan pengembangan.

1. **Kajian Teoritis**

Tahapan awal dalam penelitian ini yaitu pendefenisian yang akan mengkaji melalui metode pembelajaran yang inovatif sehingga menjadi suatu kebutuhan bagi pendidik dan peserta didik.

Analisis ini dilakukan untuk menetapkan masalah dasar yang menjadi latar belakang perlu tidaknya dikembangkan media pembelajaran. Setelah melakukan observasi langsung di MTs Negeri Model Palu dan melakukan diskusi dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris, peneliti memperoleh beberapa informasi, diantaranya sebagian besar siswa kelas VIIkurang menyukai pelajaran bahasa Inggris, tidak konsentrasi dan mereka terbiasa belajar secara pasif (dengan cara menghafal). Hal ini terjadi karena selama ini proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan proses pembelajaran konvensional dan belum mencoba membuat pembelajaran yang interaktif dalam proses interaksi kelas untuk membangun kemampuanberfikir siswa itu sendiri. Hal ini yang menyebabkan siswa menjadi pasif dalam kegiatan pembelajaran, karena kurang mendapat kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya sehingga menyebabkan ketergantunganbesar pada guru.

Berdasarkan kajian terhadap kurikulum dan telaah terhadap teori-teori belajar serta kajian teoritis yang terjadi pada proses pembelajaran bahasa Inggris didalam kelas, maka peneliti memilih pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif sehingga diharapkan melalui pengembangan media pembelajaran membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris dan mempunyai motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

1. **Kajian Empirik**

Proses untuk mendapatkan atau memperoleh bukti, konsekuensi serta beberapa hal yang terjadi didalam kelas merupakan bentuk dari kajian empirik. Tahapan-tahapan dalam membuat kajian empiriksebuah pengembangan media pembelajaran interaktif yaitu:

1. Analisis awal-akhir

Pada tahapan ini, *observer* melihat dan mengambil kesimpulan tentang tugas guru dan siswa yang akan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan, sehingga mendapatkan informasi dan kemampuan dalam hal pengetahauan dan keterampilan guru dan siswa.

Informasi yang didapatkan antara lain proses interaksi antar siswa dalam melakukan aktivitas belajar melalui media pembelajaran pada setiap siswa mendapat penekanan penting yaitu siswa akan belajar untuk mengetahui, memunculkan pengetahuan yang ada pada siswa, belajar untuk berbuat dan memunculkan kreatifitas siswa, serta belajar untuk menjadi diri sendiri dan menjadikan siswa mempunyai bakat dan minat. Siswa juga berperan aktif menentukan sendiri inti dari materi pembelajaran. Kemampuan guru dalam memfasilitasi agar interaksi antar siswa dalam semua aktivitas pembelajaranini dapat berlangsung baik dan memotivasi siswa agar memungkinkan terjadinya konstruksi pengetahuan. Oleh karena itu, peneliti memilih media pembelajaran interaktif untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris.

1. Analisis Siswa

Analisis siswa merupakan telaah untuk memperoleh karakteristik siswa yang sesuai dengan rancangan dan pengembangan media pembelajaran interaktif serta sesuai dengan subyek penelitian, yaitu siswa kelas VII MTsN Model Palu. Karakteristik siswa tersebut meliputi latar belakang pengetahuan dan perkembangan kognitif siswa.

a)Analisis Latar Belakang Pengetahuan Siswa

Pada umumnya siswa kelas VIIB MTsN Model Palu memiliki tingkat kemampuan dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru bahasa inggris. Hal tersebut dipengaruhi oleh kondisi kemampuan siswa dalam berkomunikasi yang tunjukkan dalam dua cara, yaitu komunikasi lisan dan komunikasi tulisan. Kesalahan dalam ucapan akan menyebabkan seorang siswa tidak akan dapat mengemukakan gagasannya dengan tepat. Atau, jika siswa tersebut dalam posisi mendengarkan pembicaraan orang lain, maka kesalahan dalam ucapannya juga akan berpengaruh terhadap kemampuannya untuk memahami apa yang dia dengar.

b)Analisis Perkembangan Kognitif Siswa

Siswa kelas MTsN Model Palu merupakan obyek dalam penelitian ini yang rata-rata berusia 12- 13 tahun. Pada usia ini kemampuan berpikir anak telah memasuki stadium operasional formal. Ketika menyelesaikan suatu masalah, anak dalam stadium ini akan memikirkan dulu secara teoritis. Analisis teoritis tersebut dapat dilakukan secara verbal. Siswa menganalisis masalahnya dengan penyelesaian berbagai hipotesis yang mungkin ada. Atas dasar analisisnya ini, lalu membuat suatu pendekatan yang dapat menyelesaikan masalah yang ada pada usia ini. Namun pada kenyatannya, banyak siswa kelas MTsN Model Palu yang kemampuan berpikir dan bernalarnya masih berada dalam stadium operasional konkrit. Mereka belum mampu berpikir secara verbal atau abstrak. Jika menyelesaikan suatu permasalahan, mereka mencoba beberapa penyelesaian secara konkrit dan hanya melihat akibat langsung usaha-usahanya untuk menyelesaikan masalah itu. Hal ini dikarenakan siswa tersebut masih mengalami tahap transisi dan stadium operasional konkrit ke stadium operasional formal.

Didasari pada penelitian awal tersebut sehingga menjadi tolak ukur diperlukannya media pembelajaran interaktif yang dijadikan sebuah solusi masalah dalam kegiatan pembelajaran.

1. Analisis Konsep

Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis materi pembelajaran yang akan diajarkan berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar serta tercapainya indikator materi pembelajaran pada semester kedua tahun pelajaran 2014-2015, dengan materi pokok yaitu *descriptive text, procedure text, greating card,* dan *announcement*.Standarkompetensi analisis, Berdasarkan materi yang dipelajari untuk kelas VII semester genap, maka diperoleh sebagai berikut:

4.1 Konsep Pembelajaran

 Materi

S Pembelajaran

K SK+KD Tujuan

L Pembelajaran

 Media Pemb. Penilaian Hasil Belajar

1. Analisis Tugas

Berdasarkan analisis siswa yang dilihat dari latar belakangpengetahuan dan perkembangan kognitifserta analisis konsep pembelajaran bahasa inggris, maka tugas-tugas yang diberikan oleh guru kepada siswa selama proses pembelajaran terhadap materi yang diajarkan sebagai berikut:

a)Tugas dan materi bacaan deskriptif (*descriptive text*) dalam pembelajaran pertama:

* 1. Menyederhanakan bahasa dalam bentuk bacaan deskriptif

a)Menemukan informasi yang luas dalam tema bacaan deskriptif

b)Mendengarkan jenis bacaan deskriptif

c)Merespon tema bacaan deskriptif

d) Mengidentifikasi kata kerja dari bacaan desktiptif

* 1. Tugas dan materi bacaan prosedur (*procedure text*) dalam pembelajaran kedua:
		1. Membiasakan membaca dan menulis hal-hal yang bermakna secara tersusun
		2. Menyelesaikan persoalan tentang isi bacaan prosedur
		3. Menemukan tema bacaan prosedur
		4. Menganalisa bacaan prosedur
	2. Tugas dan materi kartu ucapan (*greeting card*) dalam pembelajaran ketiga:

a)Memunculkan gagasan baru

b)Menyederhanakan bahasa dalam tulisan

c)Membuat gagasan dan ide dalam tulisan

d)Bertindak melalui gagasan berupa tulisan

* 1. Tugas dan materi suka dan tidak suka (*like and dislike*) dalam pembelajaran keempat:

a)Menemukan ungkapan-ungkapan memberi pendapat

b)Menjabarkan pernyataan suka dan tidak suka

c)Meminta klarifikasi secara interpersonal.

1. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Analisis ini dilakukan untuk merumuskan hasil analisis tugas dan konsep di atas menjadi indikator pembelajaran. Adapun indikator yang ingin dicapai antara lain:

1.Mengungkapkan makna dalam bacaan.

2.Mengungkapkan informasi dalam bacaan.

3.Mengidentifikasi informasi dalam bacaan.

4.Menuliskan kata dan kalimat dalam bentuk bacaan sederhana.

Indikator di atas merumuskan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai antara lain:

a)Siswa dapat Mengungkapkan makna dalam bacaan.

b)Siswa dapat Mengungkapkan informasi dalam bacaan.

c)Siswa dapat Mengidentifikasi informasi dalam bacaan.

d) Siswa dapat Menuliskan kata dan kalimat dalam bentuk bacaan sederhana.

1. **Kebutuhan Pengembangan**

Hal pokok dalam kebutuhan pengembangan yaitu melihat kebutuhan yang sangat mendasar untuk dijadikan suatu pengembangan media pembelajaran yang efektif, interaktif dan menyenangkan serta mampu melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil kajian teoritis dan kajian empirik yang dilakukan melalui upaya pengamatan, wawancara dan diskusi dengan guru mata pelajaran bahasa Inggris, maka peneliti mengidentifikasi bahwa penggunaan media pembelajaran belum maksimal diterapkan dan ditambah lagi pada proses pembelajaran didalam kelas masih didominasi oleh guru dengan metode belajar masih menggunakan metode hafalan sehingga membuat siswa menjadi bosan dan pasif dalam belajar. Dengan adanya permasalahan tersebut, maka peneliti berkesimpulan untuk mengembangakan media pembelajaran interaktif sebagai kebutuhan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

**2.Gambaran Prototipe Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII Siswa MTsN Model Palu (Tahap Perancangan (*Design*)**

Melihat dari kesimpulan pada analisis kebutuhan maka perlu untuk melakukan “pengembangan media pembelajaran interaktif” untuk terlaksananya kegiatan pembelajaran yang efektif. Tahapperancangan ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran interaktif, sehingga diperoleh *prototype* (contoh media pembelajaran) yang selanjutnya disebut draft I media pembelajaran interaktif yang selanjutnya akan divalidasi oleh para ahli.

* 1. LandasanFilosofis

Landasan filosofis memiliki tujuan sebagai suatu patokan dalam penyusunan media pembelajaran interaktif.

1. Rasional berupa pertimbangan yang didasarkan pada analisa teoritis dan kondisi nyata yang didapatkan didalam pembelajaran yang mana belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran sebagai media yang lebih efektif dan memotivasi siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Tujuanmerupakan kunci untuk menentukan atau merumuskan apa yang akan dicapi dalam mengimplementasikan media. Apapun yang ingin dicapai tersebut dapat memotivasi siswa lebih aktif untuk memahami materi yang diajarkan dan dapat menjadi salah satu solusi untuk membantu guru dalam memberikan materi pada kegiatan pembelajaran yang lebih terarah.
3. Ruang lingkup merupakan area atau wilayah pengembangan media pembelajaran interaktif ini terhadap siswa kelas VII khususnya siswa kelas VII B Madrasah Tsanawiyah Negeri Model Palu.
4. Sarana dan prasarana merupakan proses pembelajaran yang menggunakan media yang mendapatkan dukungan dari kepala sekolah sebagai pengambil kebijakan dan guru sebagai pengguna media sehingga apa yang diinginkan dapat tercapai. Penggunaan media ini juga didukung dengan sarana berupa *personal computer/*laptop dan LCD.
5. Peran serta guru berupa kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam mempraktekan (mengimplementasikan) media pembelajaran tersebut. Dimana Guru menjadi pengguna media pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa agar lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.
6. Landasan Operasional

Landasan operasional berupa patokan untuk guru dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

* + - 1. Petunjuk Penggunaan Media

Petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan adalah tata cara untuk memudahkan penggunaannya serta merupakan pegangan bagi guru dan sebagai sumber belajar bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran dikelas maupun diluar kelas.

* + - 1. Materi Bahasa Inggris

Materi yang dikembangkan menjadi media pembelajaran yaitu pokok bahasan memahami dan mengungkapkan makna dalam percakapan transaksional dan interpersonal sangat sederhana dengan sub bahasan *descriptive text, procedure text, opinion,* dan *greeting cards*.

* + - 1. Rancangan media pembelajaran interaktif

Rancangan awal media diawali dengan merancang *storyboar* media.*Storyboard* adalah visualisasi ide dari aplikasi yang akan dibangun, sehinggadapat memberikan gambaran dari aplikasi yang akan dihasilkan. *Storyboard*dapat dikatakan juga visual script yang akan dijadikan outline pengembangan perangkat lunak dan perancangan instruksi materi untuk mempresentasikan dan menjelaskan kejadian interaktif pada media pembelajaran yang akan dibuat.

**Gambar 4.2 *Storyboard* media**

|  |  |
| --- | --- |
| PLAY | INTRO |
| CHOOSING QUESTION | INTRO/TEXT |
| PASSWORD | TEXT |
| PAGE TITLE | HOMEPAGE |
| PICTURE | TEXT | INTRO |
| PAGE TITLE | TAB CONTENT |
| PAGE TITLE | TEXT |

* + - 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif.

* + - 1. Angket Respon Siswa dan Guru

Teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh siswa dan guru, berisiskan pertanyaan-pertanyaan yang tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif yang telah diuji cobakan secara terbatas.

**3. Tingkat Validitas dan Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII Siswa MTs Negeri Model Palu**

Tujuan dari tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan draft media pembelajaran interaktif yang telah direvisi berdasarkan masukan para ahli dan data yang diperoleh dari uji coba. Kegiatan pada tahap ini adalah penilaian para ahli (validasi) dan uji coba terbatas.

**a.Penilaian Para Ahli (Validitas)**

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran hendaknya media pembelajaran interaktif telah mampu mempunyai status “valid”. Idealnya seorang pengembang media pembelajaran interaktif perlu melakukan pemeriksaan ulang kepada para ahli (validator) mengenai ketepatan isi, materi pembelajaran, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, design fisik, dan lain-lain hingga dinilai baik oleh validator. Tujuan diadakannya kegiatan validasi pada penelitian ini adalah untuk mendapatkan status valid atau sangat valid dari para ahli. Jika media pembelajaran belum valid, maka validasi akan terus dilakukan hingga didapatkan media pembelajaran yang valid.

Penilaian ahli meliputi validasi isi, yaitu mencangkup semua media pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada tahap perancangan. Validasi dilakukan oleh 2 (dua) orang yang berkompeten untuk menilai kelayakan media pembelajaran serta dievaluasi oleh 4 (empat) orang guru mata pelajaran bahasa Inggris pada tahap uji coba terbatas. Revisi dilakukan berdasarkan saran/petunjuk dari validator yang akan dijadikan bahan untuk merevisi draft I media pembelajaran sehingga menghasilkan draft II media pembelajaran.

Adapun validator yang dipilih penelitian ini adalah:

**Table 4.1**

**Daftar Nama Validator**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama** | **Keterangan** |
| 1 | **Prof. M. Asfah Rahmat, M.Ed. Ph.D** | **Dosen Pendidikan Bahasaa dan Seni** |
| 2 | **Dr. Pattaufi, M.Si** | **Dosen Teknologii Pendidikan** |

Berdasarkan tabel diatas, Peneliti memilih dua dosen tersebut karena peneliti menganggap bahwa dosen tersebut telah berkompeten baik dalam hal media dan materi. Selain itu, terdapat 4 (empat) guru bahasa Inggris lulusan sarjana pendidikan. Hal ini dilakukan karena sebuah media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik siswa yang menjadi subyek penelitian. Seorang guru yang mengajar di sekolah tersebut sedikit banyak mengetahui karakteristik siswanya, selanjutnyamengenai hasil validasi media pembelajaran, lebih jelasnya akan dibahas pada analisis data kevalidan dan kepraktisan hasil pengembangan media pembelajaran.

1).Validasi Media Pembelajaran Interaktif Oleh Ahli Media dan Ahli Materi

Penilaian validator terhadap media pembelajaran interaktif meliputi beberapa aspek yaitu Aplikasi, Tampilan, Kurikulum, Materi, Ilustrasi (gambar), Format Penyajian/Tata Letak dan bahasa. Hasil penilaian disajikan dalam tabel berikut :

1. Hasil Validasi Ahli Media

Sebelum melakukan ujicoba, media pembelajaran interaktif yang dikembangkan juga divalidasi terlebih dahulu oleh ahli media. Validasi media dilaksanakan oleh dosen Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar yang mempunyai latar belakang sesuai dengan media yang dikembangkan. Validasi oleh ahli media bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik, dan saran agar media pembelajaran interaktif berbasis yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas secara aspek aplikasi dan tampilan. Hasil validasi tersebut dapat dilihat pada tabel 4.3. Skor maksimal dari masing-masing item pernyataan dalam lembar validasi adalah 5 sedangkan skor minimum adalah 1.

**Tabel 4.2**

**LEMBAR ANALISIS VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF**

**OLEH AHLI MEDIA**

**Revisi I**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek** | **Indikator** | **Penilaian** |
| **(*Ki*)** | **(*Ai*)** |
| **1.** | **Aplikasi** | 1. Ketepatan memilih *software*
 | 3 | 3,11 |
| 1. Dapat berjalan dengan baik
 | 3 |
| 1. Dapat dikelola dengan mudah
 | 3 |
| 1. Dapat dijalankan diberbagai *browser*
 | 3 |
| 1. Kemudahan penggunaan dan kesederhanaan dalam pengoperasian
 | 4 |
| 1. Kejelasan navigasi
 | 3 |
| 1. Kelengkapan navigasi
 | 4 |
| 1. Tingkat interaktivitas siswa dengan aplikasi
 | 3 |
| 1. Tersedianya fitur aplikasi dengan jelas (*resource, activity, grades, report*)
 | 3 |
| **2.** | **Tampilan**  | 1. Ketepatan pemilihan template
 | 3 |  |
| 1. Ketepatan pemilihan jenis huruf
 | 3 |
| 12. Ketepatan pemilihan warna teks | 3 |
| 13. Ketepatan pemilihan ukuran huruf | 4 | 2,92 |
| 1. Tampilan layar/komposisi *layout*
 | 3 |
| 1. Ketepatan pengaturan jarak, baris dan alinea
 | 2 |
| 1. Kejelasan dan ketepatan gambar
 | 2 |
| 1. Ketepatan pemilihan warna pada *background*
 | 3 |
| 1. Keserasian antara warna tulisan, *background*, dan menu
 | 3 |
| 1. Kesesuaian animasi teks
 | 3 |
| 1. Kesesuaian animasi gambar
 | 3 |
| 1. Kesesuaian keseluruhan pembelajaran
 | 3 |
| ***Vamedia*** |  | 3,01 |

Ki = rata-rata tiap kriteria

Ai = rata-rata tiap aspek

Vamedia =rata-rata total validasi

Hasil validasi ahli media tahap I menunjukkan hasil pada aspek tampilan ada dua indikator yaitu ketepatan pengaturan jarak, baris dan alinea dan kejelasan dan ketepatan gambar yang perlu mendapatkan perbaikan dengan jumlah penilaian skor dua dan keterangan yang didapatkan yaitu cukup.

**Revisi II**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Aspek** | **Indikator** | **Penilaian** |
| **(*Ki*)** | **(*Ai*)** |
| **1.** | **Aplikasi** | 1. Ketepatan memilih *software*
 | 3 | 3,22 |
| 1. Dapat berjalan dengan baik
 | 3 |
| 1. Dapat dikelola dengan mudah
 | 3 |
| 1. Dapat dijalankan diberbagai *browser*
 | 3 |
| 1. Kemudahan penggunaan dan kesederhanaan dalam pengoperasian
 | 4 |
| 1. Kejelasan navigasi
 | 3 |
| 1. Kelengkapan navigasi
 | 4 |
| 1. Tingkat interaktivitas siswa dengan aplikasi
 | 3 |
| 1. Tersedianya fitur aplikasi dengan jelas (*resource, activity, grades, report*)
 | 3 |
| **2.** | **Tampilan**  | 1. Ketepatan pemilihan template
 | 3 |  |
| 1. Ketepatan pemilihan jenis huruf
 | 3 | 3,08 |
| 12. Ketepatan pemilihan warna teks | 3 |
| 13. Ketepatan pemilihan ukuran huruf | 4 |
| 1. Tampilan layar/komposisi *layout*
 | 3 |
| 1. Ketepatan pengaturan jarak, baris dan alinea
 | 3 |
| 1. Kejelasan dan ketepatan gambar, video, foto
 | 3 |
| 1. Ketepatan pemilihan warna pada *background*
 | 3 |
| 1. Keserasian antara warna tulisan, *background*, dan menu
 | 3 |
| 1. Kesesuaian animasi teks
 | 3 |
| 1. Kesesuaian animasi gambar
 | 3 |
| 1. Kesesuaian keseluruhan pembelajaran
 | 3 |
| ***Vamedia*** |  | 3,15 |

Ki = rata-rata tiap kriteria

Ai = rata-rata tiap aspek

Vamedia =rata-rata total validasi

Pada revisi validasi ahli media tahap II menunjukkan bahwa terdapat perubahan pada aspek tampilan terhadap dua indikator tersebut dengan skor tiga dan kategori valid. Berdasarkan hasil validasi tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan mengalami perkembangan kualitas yang baik.

b). Hasil Validasi Ahli Materi

Sebelum melakukan ujicoba, media pembelajaran interaktif yang dikembangkan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi. Validasi materi dilaksanakan oleh dosen Pendidikan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar yang mempunyai latar belakang sesuai dengan materi yang dikembangkan. Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik, dan saran agar media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas secara aspek kurikulum, materi, gambar, tata letak dan kebahasaan. Hasil validasi tersebut dapat dilihat pada tabel 4.3.

**Tabel 4.3**

**LEMBAR ANALISIS VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF**

**OLEH AHLI MATERI**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek** | **Indikator** | **Nilai** |
| **(*Ki*)** | **(*Ai*)** |
| **1** | **Kurikulum** |  |
| 1 | Kejelasan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator | 3 | 3 |
| 2 | Kejelasan tujuan pembelajaran | 3 |
|  | **Materi** |  |
| **2** | 1 | Kesesuaian materi pokok dengan indikator pencapaian kompetensi dasar | 3 |  |
| 2 | Kebenaran teori dan konsep terkait materi pokok | 3 |
| 3 | Kesesuaian urutan materi | 3 |
| 4 | Kesesuaian masalah/soal pada contoh dan latihan dengan lingkungan dan tahap perkembangan berpikir siswa  | 3 | 3 |
| 5 | Kesesuaian masalah/soal pada contoh dengan teori atau konsep terkait materi pokok | 3 |
| 6 | Keterdukungan masalah/soal pada latihan terhadap teori atau konsep terkait materi pokok | 3 |
| 7 | Keterdukungan masalah/soal pada contoh dan latihan terhadap peningkatan kemampuan imajinasi siswa | 3 |
| **3** | **Gambar** |  |
| 1 | Kesesuaian ilustrasi dengan materi atau konsep yang diwakili | 3 | 3 |
| 2 | Keefektivan tata letak ilustrasi | 3 |
| 3 | Kejelasan dan kemudahan ilustrasi serta menarik bagi siswa | 3 |
| **4** | **Format penyajian/ tata letak** |  |
| 1 | Pembagian kelompok materi | 3 | 3 |
| 2 | Pengaturan ruang/tata letak | 3 |
| 3 | Jenis dan ukuran huruf | 3 |
| 4 | Kejelasan petunjuk/arahan, komentar, dan penyelesaian pada contoh masalah | 3 |
| 5 | Kejelasan petunjuk/arahan untuk penyelesaian masalah pada latihan | 3 |
| **5** | **Bahasa** |  |
| 1 | Kesesuaian kalimat dengan tingkat perkembangan siswa | 3 | 3 |
| 2 | Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti | 3 |
| 3 | Menggunakan kalimat yang komunikatif | 3 |
| ***Vamteri*** |  | 3 |

Ki = rata-rata tiap kriteria

Ai = rata-rata tiap aspek

Vamateri =rata-rata total validasi

Berdasarkan Hasil validasi ahli materi pada table 4.3menunjukkan hasil bahwa seluruh aspek media memperoleh skor 3 yang berarti kategori valid. Kesimpulan dari kedua validator baik ahli media maupun ahli materi terhadap keseluruhan aspek instrumen media ialah telah sesuai dengan apa yang diharapkan sehingga media ini layak untuk diujicobakan. Adapun bentuk saran secara keseluruhan yang disampaikan oleh kedua validator yaitu penyajian materi dilakukan secara sistematis.

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan melalui tahap validasi oleh ahli media dan materi, sebelum diujicobakan. Berdasarkan pula hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi terdapat beberapa bagian pada media pembelajaran yang harus diperbaiki. Selain perbaikan berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi, media pembelajaran juga diperbaiki berdasarkan ujicoba yang akan dilakukan. Berikut penjelasan proses perbaikan tersebut:

1. Revisi tahap I.Revisi pertama dilakukan mengacu pada saran, komentar, dan hasil validasi ahli media dan ahli materi. Adapun revisi yang dilakukan dalam revisi pertama ini adalah:

(1). Saran ahli media

1. Menghilangkan halaman pengenalan

Halaman pengenalan pada tampilan awal media pembelajaran dihilangkan. Tampilan halaman pengenalan yang dihilangkan dapat dilihat pada lampiran.

2. Mengganti tampilan halaman *home*

Pada halaman *home* menampilkan empat tombol pilihan halaman. Ke-empat tombol tersebut hanya dapat dijumpai pada halaman *home*. Menurut ahli media penempatan ke-empat tombol tersebut kurang efektif, sehingga perlu direvisi. Revisi dilakukan dengan cara menempatkan kata kunci pada halaman depandi media pembelajaran. Tampilan halaman *home* sebelum dan sesudah revisi dapat dilihat pada lampiran.

3. Menghilangkan suara musik

Selain dilengkapi dengan gambar, media pembelajaran yang dikembangkan juga dilengkapi dengan suara musik yang dapat didengarkan selama media pembelajaran digunakan. Menurut ahli media, ketersediaan suara musik justru dapat membuat pembelajaran menjadi tidak efektif karena dapat mengganggu guru saat menyampaikan materi.

1. Menambahkan animasi bergerak

Pada tampilan media pembelajaran terdapat gambar yang kurang menarik sehingga diubah menjadi Animasi yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa. Tampilan animasi gambar sebelum dan sesudah dihilangkan dapat dilihat pada lampiran.

1. Mengganti halaman profil dengan tampilan gambar yang menerangkan siswa yang menjalankan media pembelajaran.

(2). Saran ahli materi

Untuk meningkatkan kualitas dari media pembelajaran yang dikembangkan sehingga tujuan pembelajaran tercapai, ahli materi memberikan beberapa masukan mengenai hal-hal yang perlu diperbaiki dalam media pembelajaran. Berikut revisi yang dilakukan sesuai saran ahli materi:

1.Menambahkan indikator pada rencana pelaksanaan pembelajaran

2. Mengganti dan menuliskan kalimat operasional pada tujuan instruksional khusus.

3. Mengganti alternatif soal berbentuk isian menjadi soal pilihan ganda di media pembelajaran interaktif.

b). Revisi Tahap II. Revisi tahap II dilakukan mengacu pada saran, komentar, dan hasil observasi saat ujicoba produk dan wawancara pengguna. Adapun revisi yang dilakukan dalam revisi tahap II ini adalah:

(1) Mencetak petunjuk penggunaan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, peneliti mendapatkan hasil bahwa guru tidak mengalami kesulitan dalam pengoperasian media pembelajaran, namun guru memberikan saran agar petunjuk penggunaan media dapat dicetak sehingga guru lebih mudah untuk mempelajari cara pengoperasian media. Tampilan petunjuk media pembelajaran sesudah dicetak dapat dilihat pada lampiran.

(2) Menggandakan media pembelajaran dalam bentuk softcopy.

Setiap guru menyarankan kepada peneliti untuk memberikan file media pembelajaran berbentuk salinan CD untuk memudahkan mereka mengajarkan kepada siswa.

**b. Ujicoba terbatas**

Ujicoba dilakukan pada mata pelajaran bahasa Inggris siswa kelas VII MTs Negeri Model Palu.Uji coba juga dilakukan untuk mendapatkan tanggapan dan respon guru bahasaInggris dan siswa MTs kelas VII. Jumlah responden gurusebanyak 4 orang guru bahasa Inggris dan subjek penelitian 38 siswa terdiri dari 19 siswa kelompok eksperimental dan 19 siswa kelompok kontrol. Ujicoba dilakukan dengan cara menggunakan media dalam proses pembelajaran di kelas. Penilaian ujicoba meliputi aspek media, materi dan pembelajaran**.** Pengambilan data dilakukan dengan cara observasi saat penggunaan media dalam pembelajaran dan wawancara setelah penggunaan media.

1) Hasil Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan data mengenai respon guru dan siswa saat penggunan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran. Berikut nama guru-guru yang memberikan respond dan tanggapan terhadap media yang dikembangkan.

**Tabel 4.4**

**NAMA GURU-GURU YANG MEMBERI RESPON TERHADAP MEDIA**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Trisnawaty Basiradanuwijaya, S.Pd, M.Pd | Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris |
| 2 | Milda, S.Pd | Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris |
| 3 | Ira Yulianty, S.Pd | Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris |
| 4 | Yuliani, S.Pd | Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris |

Data hasil observasi yang didapatkandari beberapa guru berikut ini:

1. Media pembelajaran interaktif membantu siswa untuk lebih fokus mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari perhatian siswa saat guru sedang menyampaikan materi.
2. Media pembelajaran interaktif membantu siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran hal ini terlihat dengan keterlibatan siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ditampilkan media pembelajaran interaktif*.*
3. Media pembelajaran interaktif dapat membangkitkan motivasi siswa.
4. Media pembelajaran interaktif membantu siswa untuk berpikir kritis. Hal ini terlihat dari komentar maupun tanggapan siswa mengenai materi yang disampaikan.
5. Siswa memahami materi yang disampaikan dengan menggunakan media. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan guru mengenai materi yang disajikan.
6. Guru dapat menggunakan media dengan mudah. Hal ini terlihat dari tidak adanya kendala saat guru menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran.
7. Penggunaan media mempermudah tugas guru dalam penyajian materi.

Hasil observasi yang didapatkandari beberapa guru dan siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.5**

**DATA HASIL REKAPITULASI RESPON GURU TERHADAP MEDIA**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Aspek Pernyataan | Rerata | Kategori |
| 1 | 4 | Sangat praktis |
| 2 | 4 | Sangat praktis |
| 3 | 3 | Praktis |
| 4 | 3 | Praktis |
| 5 | 3 | Praktis |
| 6 | 3 | Praktis |
| 7 | 3 | Praktis |
| 8 | 3 | Praktis |
| 9 | 3 | Praktis |
| 10 | 3 | Praktis |
| 11 | 4 | Sangat praktis |
| Rerata | 3.4 | Praktis |

Berdasarkan tabel 4.5 di atas di hasilkan rata-rata untuk aspek 1,2, dan 11 yaitu 4 dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya selain ketiga aspek tersebut, di hasilkan rata-rata 3 dengan kategori praktis sehingga dari keseluruhan aspek diperoleh rata-rata yaitu 3.4 dengan kategori praktis.

**Tabel 4.6**

**DATA HASIL REKAPITULASI RESPON SISWATERHADAP MEDIA**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Aspek Pernyataan | Rerata | Kategori |
| 1 | 3.4 | Praktis |
| 2 | 3.6 | Sangat praktis |
| 3 | 3.7 | Sangat praktis |
| 4 | 3.3 | Praktis |
| 5 | 3.7 | Sangat praktis |
| 6 | 2.6 | Praktis |
| 7 | 3.7 | Sangat praktis |
| 8 | 3.7 | Sangat praktis |
| 9 | 3.6 | Sangat praktis |
| 10 | 3.1 | Praktis |
| Rerata | 3.4 | Praktis |

Berdasarkan tabel 4.7 di atas di hasilkan rata-rata untuk aspek 2, 3, 5, 7, 8, dan 9 yaitu 4 dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya selain keenam aspek tersebut, di hasilkan rata-rata 3 dengan kategori praktis sehingga dari keseluruhan aspek diperoleh rata-rata yaitu 3.4 dengan kategori praktis.

2) Hasil Belajar Siswa

Uji coba dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan terhadap siswa Kelas VIIB di MTs Negeri Model Palu. Adapun rincian jam pertemuannya dalam tabel berikut:

**Table 4.7**

**Jadwal Kegiatan Uji Coba Terbatas**

|  |  |
| --- | --- |
|  **Hari/Tanggal** | **Rincian Jam Pertemuan** |
| Senin, 12 Januari 2015Selasa, 13 Januari 2015Rabu, 14 Januari 2015Kamis, 15 Januari 2015 | Pertemuan IKegiatan: Pengembangan media pembelajaran interaktif Jam Pelaksanaan: 07. 15 – 08.35, alokasi waktu: 2 x 40 menit.Pertemuan IIKegiatan: Pengembangan media pembelajaran interaktif Jam Pelaksanaan: 07. 15 – 08.35, alokasi waktu: 2 x 40 menit.Pertemuan IIIKegiatan: Pengembangan media pembelajaran interaktif Jam Pelaksanaan: 07. 15 – 08.35, alokasi waktu: 2 x 40 menit.Pertemuan IVKegiatan: Pengembangan media pembelajaran interaktif Jam Pelaksanaan: 07. 15 – 08.35, alokasi waktu: 2 x 40 menit. |

Berdasarkan data tentang aktivitas siswa, keterlaksanaan sintaks pembelajaran, respon siswa dan Penilaian belajar siswa. Setelah uji coba terbatas dihasilkan pada draft media pembelajaran (hasil pengembangan media pembelajaran) yaitu:

1. Aktifitas siswa dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif dan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif.

Subjek penelitian terdiri dari dua kelompok, kelompok pertama disebut kelompok eksperimen berjumalah 19 orang dan kelompok kedua disebut kelompok control berjumlah 19 orang. Pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan. Kelompok kontrol menjadi pengendali kelompok eksperimen semata-mata disebabkan oleh perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen.

Pada penelitian ini menggunakan desain eksperimen tipe posttest-only control-group design sehingga dapat diartikan bahwa memilih secara acak siswa untuk menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, memberikan perlakuan eksperimen kepada kelompok eksperimen tapi tidak pada kelompok kontrol, dan memberikan posttest kepada kedua kelompok.

Langkah-langkah berikut yang diterapkan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu:

1. Kelas eksperimen
2. Kegiatan awal
* Mengingatkan pelajaran sebelumnya
* Memberika pertanyaan
1. Kegiatan inti
* Guru membuka pelajaran
* Guru dan siswa menghidupkan komputer
* Siswa menjalankan program media pembelajaran interaktif melalui komputer
* Siswa memperhatikan dan memahami penjelasan materi pada media tersebut
* Guru memberikan penjelasan apabila siswa bertanya
* Siswa menyelesaikan sioal
1. Kegitan akhir
* Melakukan evaluasi
* Menyimpulkan materi
* penutup
1. Kelas kontrol
2. Kegiatan awal
* Mengingatkan pelajaran sebelumnya
* Memberikan beberapa pertanyaan
1. Kegiatan inti
* Guru membuka pelajaran
* Guru membagikan LKS
* Guru memberikan pengantar pelajaran
* Siswa mengerjakan LKS dan soal latihan
* Guru dan siswa membahas soal
1. Kegiatan akhir
* Melakukan evaluasi
* Menyimpulkan materi
* Penutup
1. keterlaksanaan sintaks pembelajaran.

Ada beberapa hal yang peneliti amati dalam keterlaksanaan sintaks pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, yaitu: tahapan menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa, tahapan menyajikan atau mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, tahapan membimbing pengetahuan siswa dengan bantuan media pembelajaran interaktif, tahapan mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik melalui media pembelajaran interaktif, dan tahapan memberikan kesempatan untuk menilai kemampuan setiap siswa.

1. respon siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan angket respon siswa, maka didapatkan hasil bahwa siswa tersebut lebih termotivasi dan mudah memahami materi yang diajarkan.

1. Penilaian belajar siswa.

Pada akhir pembelajaran, guru memberikan penilaian terhadap siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif (kelas eksperimen) dan guru memberikan penilaian juga terhadap siswa yang mengikuti pembelajaran dengan tidak menggunakan media pembelajaran interaktif (kelas kontrol). Hasil dari penilaian tersebut ditentukan dengan uji statistik untuk membuktikan perbedaannya, dengan cara sebagai berikut:

1. Menentukan Rata-rata
* siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif (X)

$$Mx=\frac{∑x}{N}$$

$$Mx=\frac{1539}{19}$$

$$Mx=81$$

* siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif (Y)

$$Mx=\frac{∑x}{N}$$

$$Mx=\frac{1431}{19}$$

$$Mx=75.316$$

1. Menentukan Standar Deviasi
* siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif (X)

$$SDx=\sqrt{\frac{∑x²}{N}}$$

$$SDx=\sqrt{\frac{103}{19}}$$

$$SDx=\sqrt{5.421}$$

$$SDx=2.33$$

* siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif (Y)

$$SDx=\sqrt{\frac{∑x²}{N}}$$

$$SDx=\sqrt{\frac{97}{19}}$$

$$SDx=\sqrt{5.105}$$

$$SDx=2.26$$

1. Mencari Standar Error
* siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif (X)

$$SEmx=\frac{SDx}{\sqrt{Nx-1}}$$

$$SEmx=\frac{2.33}{\sqrt{19-1}}$$

$$SEmx=\frac{2.33}{\sqrt{18}}$$

$$SEmx=\frac{2.33}{4.24}$$

$$SEmx=0.55$$

* siswa media yang menggunakan media pembelajaran interaktif (Y)

$$SEmx=\frac{SDx}{\sqrt{Nx-1}}$$

$$SEmx=\frac{2.26}{\sqrt{19-1}}$$

$$SEmx=\frac{2.26}{\sqrt{18}}$$

$$SEmx=\frac{2.26}{4.24}$$

$$SEmx=0.53$$

1. Menghitung Standar Error Perbedaan

$$SE Mx-My=\sqrt{SEmx²+SEmy²}$$

$$SE Mx-My=\sqrt{\left(0.55\right)^{2}+(0.53)²}$$

$$SE Mx-My=\sqrt{0.30+0.28}$$

$$SE Mx-My=\sqrt{0.587}$$

$$SE Mx-My=0.766$$

1. Menghitung Observasi

$$t˳=\frac{Mx-My}{SE Mx-My}$$

$$t˳=\frac{81-75}{0.766}$$

$$t˳=7.42$$

Menentukan t table dengan df = 36 menunjukkan skor t table = 2.03. pada α 0.05 dengan demikian tₒ ˃ t table, sehingga Ho ditolak dan H1 diterima.

Maka terdapat perbedaan secara signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif.

**B. Pembahasan**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah produk media pembelajaran interaktif dengan mata pelajaran bahasa Inggris. Terdapat beberapa masalah yang melatarbelakangi pengembangan media dalam penelitian ini. Masalah-masalah tersebut meliputi: a. belum optimalnya pemanfaatan komputer di sekolah, masih terbatas pada mata pelajaran tertentu; b. kemampuan dan kemauan guru dalam mengembangkan media pembelajaran masih kurang, khususnya media pembelajaran interaktif;c*.*belum bervariasinya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran; dan d. belum banyak media dengan mata pelajaran bahasa Inggris yang memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan dengan mengacu pada tahapan penelitian dan pengembangan model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan et al (1974) memaparkan ada empat tahapan dalam penelitian dan pengembangan. Adapun pengembangan media pembelajaran melalui beberapa tahapan dan beberapafaktor-faktor yang mempengaruhi penelitian pengembangan tersebut yaitu:

1. **Tahap *Define***

Tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan ke dalam media pembelajaran interaktifyaitu pendefinisian pada kajian teoritis dan kajian empirik yang meliputi 5 langkah pokok, yaitu: analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, dan Perumusan tujuan pembelajaran.

Hasil pendefinisian terhadap kajian teoritis dan kajian empirik melalui kegiatan observasi pada proses pembelajaran dan diskusi dengan beberapa guru mata pelajaran bahasa Inggris maka didapatkan penjelasan berupa gambaran bahwa proses pembelajaran didalam kelas masih menggunakan pembelajaran konvensional dan belum mencoba membuat pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan media pembelajaran. Melihat permasalahan tersebut, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif sebagai salah satu pemecahan permasalahan dan kebutuhan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

1. **Tahap *Design***

Pada tahap ini dilakukan perancangan media pembelajaran interaktif berupa *prototype* media pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas VII yaitu menyusun tes (termasuk instrument), pemilihan media, pemilihan format, dan merancang awal media berupa bentuk pedoman bahan ajar yang terdiri dari landasan filosofi dan landasan operasional. Landasan filosofi bertujuan sebagai suatu patokan dalam penyusunan media pembelajaran interaktif meliputi: rasional, tujuan, ruang lingkup, sarana dan prasarana, dan peran serta guru. Sedangkan landasan operasional merupakan patokan untuk guru dalam kegiatan pembelajaran dalam menggunakan media pembelajaran interaktif yang meliputi: petunjuk penggunaan media, materi bahasa inggris, rancangan media pembelajaran interaktif, rencana pelaksanaan pembelajaran, dan angket respon siswa dan guru.

1. **Tahap *Development***

Tujuan tahapan ini adalah untuk menghasilkan dan mengetahui apakah media pembelajaran interaktif ini memiliki kelayakan isi dan praktis dengan cara melakukan uji validitas isi dan uji validitas empirik. Berdasarkan masukan para ahli melalui tahapan revisi yang selanjutnya diujicobakan.

* 1. **Validasi isi**

Validitas sering diartikan dengan *kesahihan*. Validitas mengarah kepada ketepatan interpretasi hasil penggunan suatu prosedur evaluasi sesuai dengan tujuan pengukurannya. Validitas isi suatu alat pengukur ditentukan oleh sejauh mana isi alat tersebut mewakili sebagai aspek kerangka konsep yang hendak diukur. Komponen-komponen hasil penilaian oleh varlidator berupa: 1) validasi media, 2) validasi materi, dan 3) validasi respon guru dan siswa yang dinyatakan valid dan layak uji coba lapangan disertai revisi kecil sedangkan pada rencana pelaksanaan pembelajaran tidak ada perubahan atau revisi hanya disarankan pada bagian mana nantinya media pembelajaran interaktif akan digunakan/diujicobakan.

* 1. **Validasi empirik**

Tahapan memiliki arti “pengalaman”,dimana sebuah instrumen dapat dikatakan memiliki validitas empiris apabila sudah diuji dari pengalaman di lapangan (uji coba terbatas terhadap kepraktisannya). Uji coba ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data tentang respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran interaktif berupa seluruh aspek pada angket respon guru dan siswa. Salah satu kriteria pemilihan dalam media adalah tingkat kepraktisannya, sehingga berdasarkan data hasil analisis yang diperoleh dari angket respon guru dan respon siswa dengan rerata kategori praktis.

1. **Hasil penilaian pembelajaran siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif dan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif.**

Pada akhir proses pembelajaran guru memberikan beberapa latihan berupa soal berbentuk essay yang diberikan kepada siswa untuk dijawab. Perolehan jawaban setiap siswa tersebut menunjukkan bahwa sejauh mana penggunaan media pembelajaran interaktif mempengaruhi hasil nilai belajar siswa, untuk memperoleh hasil yang signifikan maka dikelompokkan siswa-siswa tersebut menjadi dua kelompok yaitu kelas eksperimen berjumlah 19 orang dan kelas kontrol berjumlah 19 orang. Hasil yang diperoleh setiap siswa ditampilkan pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.8**

**Hasil Perolehan Nilai Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

1. Kelas Eksperimen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Siswa | Nilai | Keterangan |
| Sebelum | Sesudah |
| 1 | Ahmadi Rais | 79 | 85 |  |
| 2 | Arif Ismullah | 78 | 80 |  |
| 3 | Alfi Nurrahmi | 75 | 80 |  |
| 4 | Farhan | 78 | 85 |  |
| 5 | Fara Ayu Sakila | 79 | 85 |  |
| 6 | Hanif Ismail | 76 | 85 |  |
| 7 | Irene Prily Regar | 60 | 82 |  |
| 8 | Moh. Bintang R | 60 | 80 |  |
| 9 | Moh. Indra | 75 | 80 |  |
| 10 | Moh. Fuji Ramadhan | 76 | 82 |  |
| 11 | Nur Farah Safira | 77 | 79 |  |
| 12 | Nurchalivah C | 76 | 78 |  |
| 13 | Salsabila | 78 | 80 |  |
| 14 | Sekar Cahya N | 77 | 80 |  |
| 15 | Uswatun H | 78 | 80 |  |
| 16 | Wulan | 77 | 80 |  |
| 17 | Yuli Puput M | 75 | 80 |  |
| 18 | Moh. Adrian | 75 | 80 |  |
| 19 | Fitria  | 77 | 78 |  |
| Rerata | 75 | 81 |  |

1. Kelas Kontrol

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Siswa | Nilai | Keterangan |
| Sebelum | Sesudah |
| 1 | Fajrul Hidayat | 79 | 77 |  |
| 2 | Arya Pratiwi | 75 | 76 |  |
| 3 | Cipta Ilahi | 75 | 75 |  |
| 4 | Kiran Alfatiha | 77 | 76 |  |
| 5 | Laili uzlifatul | 75 | 76 |  |
| 6 | Moh. Gilang R | 75 | 70 |  |
| 7 | Moh. Hamdi Tanus | 72 | 70 |  |
| 8 | Moh. Risky Syahputra | 76 | 79 |  |
| 9 | Nail Abdurrafi | 75 | 75 |  |
| 10 | Puspita Sari | 75 | 77 |  |
| 11 | Subhan | 74 | 74 |  |
| 12 | Sutantyo | 75 | 75 |  |
| 13 | Wilya Salsabila | 78 | 76 |  |
| 14 | Yuliana | 78 | 77 |  |
| 15 | Zaskia Marshanda | 76 | 76 |  |
| 16 | Herianto | 75 | 78 |  |
| 17 | Regita L | 75 | 75 |  |
| 18 | Ramadhan | 75 | 75 |  |
| 19 | Resky  | 77 | 74 |  |
| Rerata | 76 | 75 |  |

Perolehan hasil pembelajaran terlihat dari rerata nilai yang didapatkan oleh kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif mendapatkan rerata nilai 81 dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran yaitu rerata nilai 75, sedangkan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif mendapatkan rerata nilai 81 dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran yaitu rerata nilai 75.

Perhitungan dengan menentukan t table juga menunjukkan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima, ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif dan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif.

1. **Keterbatasan dan keunggulan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif**

Penggunaan media pembelajaran interaktif didalam proses pembelajaran, peneliti menemukan beberapa fakta keterbatasan yaitu:

1. Keterbatasan waktu

Jika penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan empat tahapan akan memerlukan waktu dan proses yang relatif panjang dan lama. Oleh karena itu, dalam proses penelitian dan pengembangan ini waktu yang digunakan tetap efisien dan efektif dalam proses dan hasilnya.

1. Keterbatasan biaya

Biaya yang relatif besar diperlukan pada penelitian ini dilakukan di tahapan pengembangan.

1. Pemahaman awal guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan komputer.

Keterlaksanaan pembelajaran secara maksimal dengan menggunakan media pembelajaran interaktif membuat pembelajaran semakin menarik, adapun beberapa keunggulannya sebagai berikut:

1. Membangkitkan motivasi belajarsiswa terhadap mata pelajaran bahasa inggris sehingga siswa lebih aktif dalam memahami kosakata
2. Guru memberikan kejelasan pesan pembelajaran yang disampaikan melalui media pembelajaran interaktif.
3. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan merupakan langkah awal bagi guru mata pelajaran bahasa Inggris untuk lebih inovatif dan semakin kreatif dalam pengembangan media selanjutnya.