

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME ANIMASI BERBASIS ENABLE MACRO POWERPOINT PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS VII SMPN 1 PASIRIAN

Wahyu Widiyanto¹⁾, I Nyoman Sudana Degeng²⁾, Nurmida Catherine Sitompul³⁾

^{1, 3)} Universitas PGRI Adibuana, Surabaya, Indonesia

²⁾ Universitas Negeri Malang, Indonesia

e-mail: wahyu.widy44@gmail.com ¹⁾, nyoman.sudana.d.fip@um.ac.id ²⁾, nurmida.catherine.s@unipasy.ac.id ³⁾

ABSTRAK

Pada kegiatan belajar mengajar dibutuhkan pembelajaran yang menyenangkan supaya kegiatan belajar menjadi interaktif. Dan solusi dari masalah tersebut yaitu menggunakan media pembelajaran interaktif. Media interaktif didesain dengan sedemikian rupa sesuai dengan karakteristik peserta didik. Subjek pengujian pada pengembangan ini ialah siswa kelas VII semester II di SMPN 1 Pasirian Lumajang. Model pengembangan yang di pakai yaitu model pengembangan karena metode tersebut sangat terstruktur dan sistematis mulai dari identifikasi kebutuhan, validasi sampai evaluasi. Validasi media pembelajaran interaktif kemudian dilaksanakan oleh pakar materi sejumlah 1 orang, pakar media sejumlah 1 orang, audiens individual sejumlah 3 peserta didik, audiens kelompok kecil sejumlah 10 peserta didik dan pengujian lapangan sejumlah 15 peserta didik. Hasil riset ini memperlihatkan kalkulasi pakar media 100%, pakar materi 100% dan peserta didik perorangan sebesar 88,3%, peserta didik kelompok kecil sebesar 90% dan pengujian lapangan sebesar 92,1%. Seberapa efektif penggunaan media dapat ditinjau dengan memperbandingkan hasil kegiatan belajar mengajar peserta didik secara individual, kelompok kecil, dan pengujian lapangan didapatkan kenaikan 100% perihal ini memperlihatkan media pembelajaran interaktif dapat memberi efektifitas positif kepada hasil belajar peserta didik secara keseluruhan. Menurut hasil temuan yang telah dilaksanakan, menjelaskan bahwa siswa sesudah mempergunakan media interaktif hasilnya lebih baik dibandingkan sebelum mempergunakan media tersebut.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Animasi Game, Enable Macro Powerpoint

ABSTRACT

In teaching and learning activities, fun learning is needed so that learning activities become interactive. And the solution to this problem is to use interactive learning media. Interactive media are designed in such a way according to the characteristics of students. The test subjects in this development were students of class VII semester II at SMPN 1 Pasirian Lumajang. The development model used is the development model because the method is very structured and systematic starting from the identification of needs to evaluation. The validation of interactive learning media was then carried out by 1 material expert, 1 media expert, 3 individual audiences, 10 small group audiences, and 15 students field testing. The results of this research show that the calculation of media experts is 100%, material experts are 100% and individual students are 88.3%, small group students are 90% and field testing is 92.1%. How effective the use of media can be seen by comparing the results of teaching and learning activities of students individually, in small groups, and field testing, it is found that there is a 100% increase. This shows that interactive learning media can give positive effects to overall student learning outcomes. According to the findings that have been carried out, it is explained that students after using interactive media have better results than before using the media.

Kata Kunci: Learning Media, Animasi Game, Enable Macro Powerpoint

I. PENDAHULUAN

KONDISI pebelajar di sekolah diindikasikan dengan berbagai permasalahan seperti kurangnya keikutsertaan pembelajaran dan mutu hasil pembelajaram siswa pada saat kegiatan belajar mengajar. Perihal tersebut terindikasikan dari kemungkinan terdapatnya aspek kegiatan pembelajaran yang dirasa tidak efektif, bahkan pebelajar tidak termotivasi pada saat melaksanakan kegiatan belajar di kelas. Hingga hal tersebut mengakibatkan pebelajar kurang memahami materi yang disampaikan. Pemahaman siswa diperoleh ketika siswa mampu menghubungkan dan mengintegrasikan pengetahuan yang baru diperoleh dengan apa yang mereka miliki dipelajari sebelumnya [1] [2]. Maka dari itu, harus adanya usaha yang dapat meningkatkan motivasi dan daya tarik pada aktivitas belajar supaya kualitas atau mutu belajar pebelajar semakin aktif dan maju dalam kegiatan pembelajaran, yang kemudian akan memberikan peningkatan pada mutu hasil belajar. Hal tersebut dimaksudkan, sebagai usaha yang dilaksanakan dalam kegiatan belajar yang didesain dengan sistematika, dengan memakai teknologi dan media pembelajaran di kelas [3].

Pembelajaran yang memiliki kecenderungan kurang efektif dan tidak menarik di alami oleh pembelajar ialah suatu hal yang wajar, peran seorang tenaga pendidik memilih pembelajaran yang efisien dan tepat bagi pembelajar tidak hanya kegiatan belajar mengajar dengan basis konvensional, namun juga dengan teknologi dan ilmu pengetahuan yang mengalami perkembangan dengan cepat pada dunia Pendidikan [4]. Pembelajaran yang efektif dapat didukung dari kondisi belajar yang kondusif serta interaksi komunikasi antara pembelajar, pembelajar dapat terlaksana dengan efektif.

Berdasarkan perihal tersebut maka media pembelajaran interaktif pada saat di kelas harus dilakukan pengembangan berdasarkan pendapat bahwa tahapan komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar akan lebih bermakna, pengembangan ialah sebuah tahapan dalam memberikan pengembangan terhadap suatu produk [5]. Berdasarkan pengertiannya media interaktif ialah sebuah saran alternatif yang dapat dipergunakan untuk memudahkan proses belajar.

Proses pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII semester 1 di SMPN 1 Pasirian belum pernah dilaksanakan pengembangan media belajar berbentuk interaktif, dikarenakan kurang adanya waktu dalam pembuatan media interaktif dan tenaga pendidik belum dapat membuat rancangan dan membentuk media interaktif, (2) aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris memakai metode ceramah. (3) masih banyak peserta didik yang mempunyai perbedaan satu sama lain pada hal kebutuhan, kecerdasan, bakat, pengalaman dan minat.

Saat proses kegiatan belajar harus menyenangkan maka kondisi kelas menjadi interaktif. Salah satu solusi dalam memecahkan permasalahan tersebut ialah dengan memakai media pembelajaran. Solusi tersebut menjadi sangat penting dikarenakan berkaitan dengan peningkatan mutu pembelajaran [6]. Pada media pembelajaran ini terjadi interaksi antara pembelajar dengan media. Kemampuan spasial siswa berperan sebagai peran penting dalam pengajaran dengan dinamis dan visualisasi statis [7]. Pada pengembangan media pembelajaran ini, pengembang mengaplikasikan software Powerpoint. Software ini sudah diakui kecanggihannya dan sangat populer serta memiliki fasilitas yang lengkap yang dapat merancang animasi. Di antara program animasi, Powerpoint ialah program paling fleksibel dalam pembuatan animasi.

Indikator pencapaian pengembangan media interaktif ini adalah membuat dan mendesain media yang valid atau layak digunakan bagi pembelajar berbentuk media pembelajaran interaktif sebagai sebuah alternatif pembelajaran yang efektif, menghasikan dan menyenangkan bagi pembelajar dalam belajar terutama pada mata pelajaran Bahasa Inggris Materi Simple Present Tense Kelas VII. Pengembangan sarana pembelajaran dipergunakan selaku sebuah upaya atau cara dalam membuat solusi masalah pembelajaran [8].

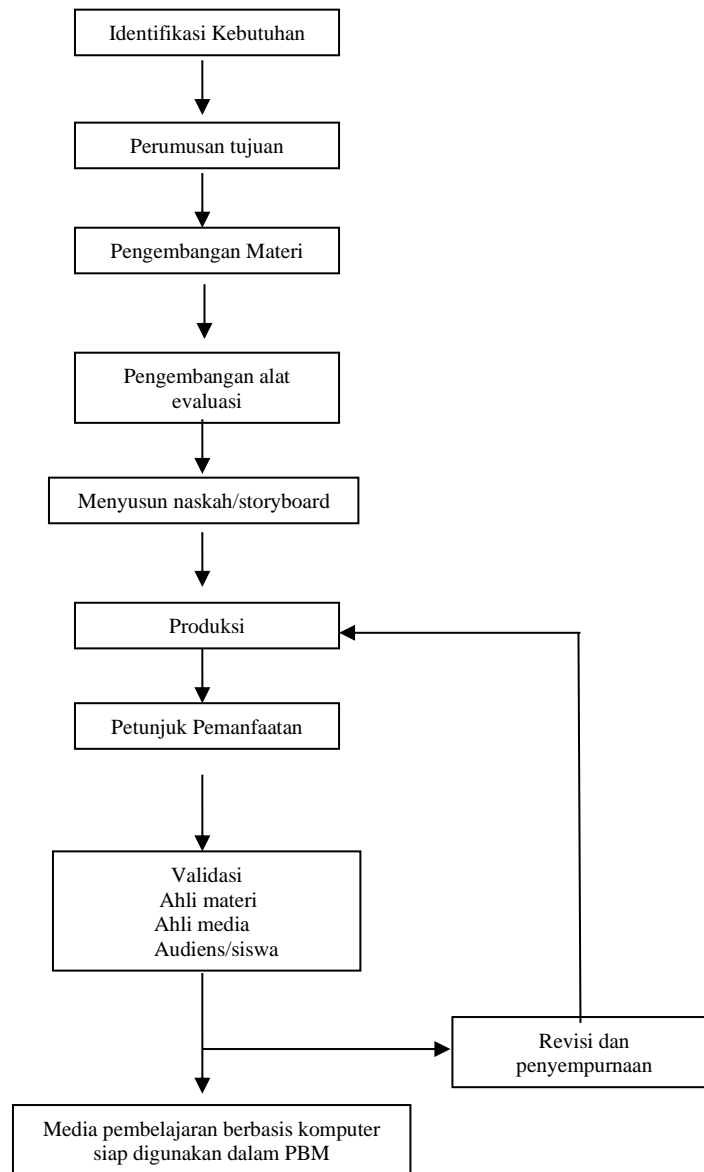
II. METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Pada kegiatan pembelajaran diperlukan media yang memudahkan dalam proses belajar dan tujuan menciptakan media pembelajaran ini untuk memudahkan proses belajar mengajar tersebut. Pengembangan ini juga dapat dijadikan sebagai alternatif media yang dapat digunakan dalam mencapai tujuan yang ditentukan. Media interaktif ini didesain berdasarkan kebutuhan siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pasirian, dan pengembangan media ini menggunakan metode pengembangan dari [1].

Penarikan data yang dipergunakan melingkupi dari angket kegiatan pre test dan post test siswa kemudian di validasi dari ahli media dan ahli materi. Tahapan yang akan dilakukan, yaitu; (1) identifikasi kebutuhan (2) analisis tujuan (3) pengembangan materi pembelajaran (4) mengembangkan alat evaluasi (5) menyusun naskah/storyboard (6) produksi (7) menyusun petunjuk pemanfaatan (8) validasi (9) revisi.

Model Pengembangan Afif Sadiman



Gambar 1. *Flow Chart* Model Pengembangan Arif Sadiman Sumber dari : [9]

Dapat di lihat pada gambar 1, prosedur pengembangan yang perlu dilaksanakan dengan sebagian cara pengembangan. Tahapan- tersebut adalah seperti dibawah ini:

1) **Identifikasi Kebutuhan**

Observasi dan wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi atau keterangan, gambaran, serta masukan mengenai proses pembelajaran serta kondisi belajar mengajar sehingga dapat diketahui sarana yang tepat yang dikembangkan pada proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran Bahasa Inggris agar siswa dapat termotivasi dalam proses pembelajaran.

2) Analisis Tujuan

Dalam analisis tujuan ini Satu sasaran umum biasanya memiliki sebagian Tujuan Instruksional Khusus serta Tujuan Instruksional Umum.

3) Pengembangan Materi Pembelajaran

Dalam pengembangan materi pembelajaran, yang nantinya akan dikembangkan adalah pelajaran Bahasa Inggris. Pengembangan materi ini dilakukan berdasarkan konsultasi dengan guru bidang studi.

4) Mengembangkan Alat Evaluasi

Pada riset ini, pengembang mempergunakan metode pengumpulan data berbentuk pre-test, post-test dan angket. Dalam mengembangkan alat evaluasi ini pengembang bekerja sama dengan guru bidang studi dengan memberikan test objektif yang terbagi atas dari soal pre-test dan post-test.

5) Penulisan Naskah/Storyboard

Penulisan naskah juga diawali dengan identifikasi program. Pada pengembangan instruksional, gagasan atau topik diberikan rumusan pada tujuan khusus pembelajaran. Konsep topik, gagasan, atau tujuan khusus lalu dikembangkan menjadi naskah dan diproduksi menjadi program media interaktif.

6) Produksi

Langkah produksi dalam memproduksi media interaktif, langkah-langkah yang dilakukan adalah (1) memadukan materi dan bahan yang telah disiapkan, (2) membuat storyboard, (3) membuat naskah, (4) memilih gambar yang akan digunakan, (5) mengaplikasikan desain yang telah dibuat dengan menggunakan program *powerpoint*, (6) editing, yaitu meneliti kembali hasil yang telah dibuat, (7) membuat desain (8) menconvert hasil produksi dan (9) penggantian produk.

7) Menyusun Petunjuk Pemanfaatan

Petunjuk pemanfaatan pada media pembelajaran interaktif ini berisi tentang; (1) Identifikasi Program, (2) Rumusan Tujuan, (3) Karakteristik Siswa, (4) Rangkuman Materi, (5) Cara Penggunaan Pembelajaran Interaktif, (6) Prosedur Pemanfaatan, (7) Evaluasi, (8) Kunci Jawaban.

8) Validasi

Uji coba produksi media pembelajaran interaktif ini bertujuan untuk mencari tahu apakah media yang diproduksi layak dipergunakan pada aktivitas belajar dan dapat dipergunakan untuk meraih sasaran pembelajaran yang ditentukan sebelumnya.

9) Revisi

Hasil produksi dilakukan pengujian ahli materi pada ahli media dan peserta didik. Apabila setelah di uji cobakan masih belum memenuhi kriteria yang dikehendaki atau masih ada kekurangan, sehingga harus terdapatnya perbaikan atau revisi sebagai penyempurnaan produksi media pembelajaran interaktif dengan harapan dapat bermanfaat dalam aktivitas pembelajaran di kelas.

B. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang dibuat terdiri dari tiga macam, yaitu: (a) instrumen audien (siswa) (b) instrumen ahli materi dalam bentuk angket, (c) instrumen ahli media dalam bentuk angket. Pada pengembangan sarana pembelajaran interaktif ini instrumen yang digunakan ialah dalam bentuk angket. Instrumen angket dipergunakan untuk menghimpun data tentang penilaian atau tanggapan.

Instrumen tes (pre-test dan post-test) digunakan untuk mengukur keefektifan dan kevalidan media pembelajaran interaktif mata pelajaran Bahasa Inggris. Instrumen tes (pre-test dan post-test) ini masing-masing terdiri dari 10 soal berbentuk pilihan ganda (objektif) dan setiap soal mempunyai poin yang sama.

C. Teknik Analisa Data

Adapun persamaan yang dipergunakan pada pengolahan data digolongkan menjadi menjadi dua yakni;

1. Analisa data kuesioner

a. Persamaan dalam pengolahan data per unit pertanyaan

$$P = \frac{X}{X_i} \times 100\%$$

Simbol P adalah Persentase, simbol X merupakan nilai jawaban responden dalam seluruh item dan symbol X_i adalah nilai ideal dalam satu item kemudian di kalikan 100% yang merupakan Konstanta.

b. Persamaan dalam pengolahan data secara keseluruhan

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Simbol P adalah Persentase, symbol $\sum x$ merupakan total keseluruhan jawaban narasumber dalam seluruh item dan $\sum xi$ adalah total keseluruhan nilai ideal dalam satu item kemudian di kalikan 100% yang merupakan Konstanta.

Sesudah diperoleh hasil dari data yang telah diolah dengan memakai persamaan a dan b, hasil tersebut dicocokkan dengan kriteria kelayakan seperti pada tabel 1:

Tabel 1.
Kriteria Tingkat Kelayakan

Kategori	Persentase	Kualifikasi	Ekuivalen
A	80%-100%	Valid	Layak
B	60%-79%	Cukup Valid	Cukup Layak
C	50%-59%	Kurang Valid	Kurang Layak
D	0%-49%	Tidak Valid	Tidak Layak

(Sumber: [10])

Indikator keberhasilan pengembangan media pembelajaran adalah jika hasil yang di dapatkan mencapai kriteria tabel 2 yaitu di atas 60%.

Tabel II
Kriteria yang dipergunakan untuk melihat tingkat keberhasilan siswa

Presentasi	Keterangan Kriteria
80-100 %	Sangat Efektif
60-79 %	Efektif
40-59 %	Cukup Efektif
< 40 %	Kurang Efektif

(Sumber: [10])

2. Analisis data pre-test dan post-test

Dengan perhitungan ketetapan kriteria ketuntasan minimum (KKM) pada mata pelajaran bahasa inggris di SMPN 1 pasirian sebesar 70. Maka data dari pre test dan post test harus di ukur melalui perbandingan hasil belajar siswa dari sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media pembelajaran

Adapun pengolahan data tersebut, seperti dibawah ini:

- a. Pengolahan data sebelum memakai media pembelajaran interaktif:
1. Menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), yaitu ≥ 70
 2. Mengkalkulasikan total siswa yang mencukupi KKM

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Simbol P adalah Persentase, symbol $\sum x$ merupan total keseluruhan siswa yang mencukupi KKM dan symbol $\sum xi$ adalah Total keseluruhan siswa kemudian di kalikan 100% yang merupakan Konstanta.

3. Mengkalkulasikan total siswa yang tidak mencukupi KKM

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100\%$$

Symbol P adalah Persentase, symbol $\sum x$ merupakan total keseluruhan siswa yang tidak mencukupi KKM dan symbol $\sum xi$ adalah Total keseluruhan siswa kemudian di kalikan 100% yang merupakan Konstanta.

- b. Pengolahan data sesudah memakai media pembelajaran interaktif:
1. Menentukan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), yaitu ≥ 70

2. Mengkalkulasikan total siswa yang mencukupi KKM

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100\%$$

Simbol P adalah Persentase, symbol $\sum x$ merupan total keseluruhan siswa yang mencukupi KKM dan symbol $\sum xi$ adalah Total keseluruhan siswa kemudian di kalikan 100% yang merupakan Konstanta.

3. Mengkalkulasikan total siswa yang tidak mencukupi KKM

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100\%$$

Symbol P adalah Persentase, symbol $\sum x$ merupakan total keseluruhan siswa yang tidak mencukupi KKM dan symbol $\sum xi$ adalah Total keseluruhan siswa kemudian di kalikan 100% yang merupakan Konstanta.

4. Mengkalkulasikan tingkat persentase kenaikan hasil belajar

$$P = \frac{\sum d}{\sum Ni} x 100\%$$

Symbol P adalah Persentase, symbol $\sum x$ merupakan total keseluruhan siswa yang tidak mencukupi KKM dan symbol $\sum xi$ adalah Total keseluruhan siswa kemudian di kalikan 100% yang merupakan Konstanta.

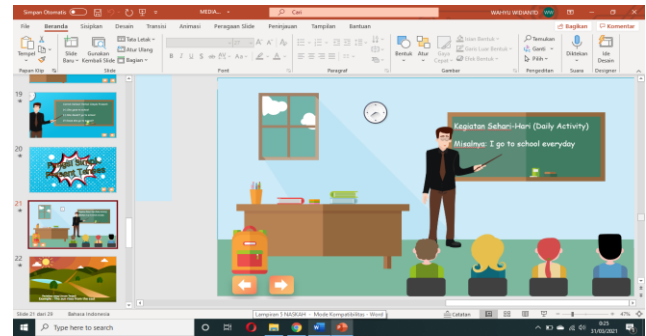
Media pembelajaran dikatakan valid/layak jika mencapai kriteria (80%-100%), dan dikatakan efektif apabila meningkatkan hasil belajar yang signifikan diantara sebelum pemakaian media dengan sesudah pemakaian media, serta persentase total peserta didik yang mencukupi KKM sesudah pemakaian media pembelajaran interaktif terjadi peningkatan daripada sebelum sebelum memakai media tersebut. Sedangkan tidak efektif nya media pembelajaran interaktif dikatakan apabila dalam hasil belajar peserta didik tidak terjadi peningkatan yang signifikan dari persentase total siswa yang mencukupi KKM (≥ 70), sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif tidak mengalami peningkatan.

III. HASIL PENELITIAN

Media pembelajaran memberikan materi tentang pengertian, ciri, serta fungsi dalam memahami penggunaan simple present tense dalam kehidupan sehari-hari. media pembelajaran interaktif ini juga dilengkapi dengan soal pre test dan post test. Yang nantinya dapat memberikan stimulus atas materi yang telah diberikan. Penggunaan media interaktif ini bisa di akses siswa melalui data file atupun CD-ROOM dalam format Enable Macro Microsoft Power Point. Hasil dari pengembangan media ini dapat dilihat pada gambar 2-7.



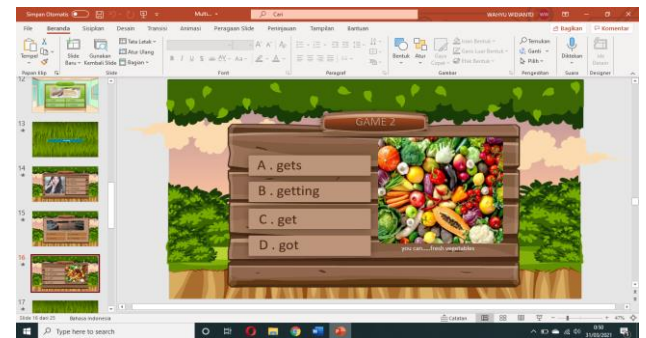
Gambar 2 Hasil Pengembangan Media



Gambar 3 Hasil Pengembangan Media



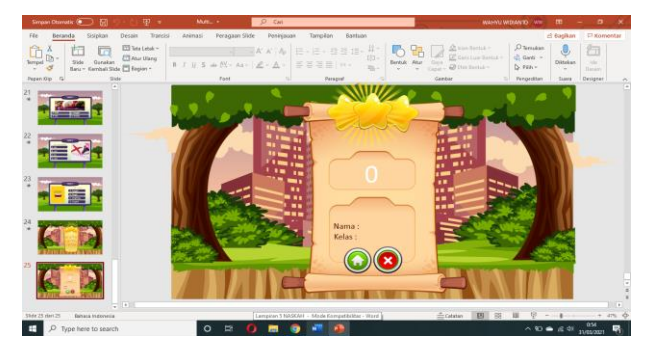
Gambar 4 Hasil Pengembangan Media



Gambar 5 Hasil Pengembangan Media



Gambar 6 Hasil Pengembangan Media



Gambar 7 Hasil Pengembangan Media

Tabel III
 Hasil Penilaian Responden Ahli Materi

NO	ASPEK	SKOR			
		X ₁	ΣX	ΣXi	%
1	Penjabaran tujuan pembelajaran	4	4	4	100
2	materi yang disajikan	4	4	4	100
3	Tingkat kejelasan isi materi yang disajikan	4	4	4	100
4	Tingkat kemenarikan gambar	4	4	4	100
5	Tingkat keefektifan pembelajaran dengan	4	4	4	100
			40	40	100

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\% \\
 &= \frac{40}{40} \times 100\% \\
 &= 100\%
 \end{aligned}$$

Tabel IV
 Hasil Penilaian Responden Ahli Media

NO	ASPEK	Rumus untuk mengolah data per item			
		X ₁	∑X	∑Xi	%
1.	Tingkat kesesuaian penyajian materi melalui media	4	4	4	100
2.	Tingkat ketepatan alur/sistematika media pembelajaran interaktif	4	4	4	100
3.	Tingkat kejelasan teks/tulisan dalam media pembelajaran interaktif	4	4	4	100
4.	Tingkat kesesuaian desain media pembelajaran	4	4	4	100
5.	Tingkat kejelasan teknik pengembangan desain tampilan (layout)	4	4	4	100
			80	80	100

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\% \\
 &= \frac{80}{80} \times 100\% \\
 &= 100\%
 \end{aligned}$$

Analisis yang telah dilakukan terhadap tanggapan responden ahli materi dan ahli media diperoleh hasil 100%. Berdasarkan kriteria yang ditentukan dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran bahasa Inggris dengan materi tentang Simple Present Tense memenuhi kriteria valid/layak, sehingga media tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel V
 Data Pre Test dan Post Test Individual/Perorangan

Subyek (X)	Pre-test			%	Post-test			%	Gain d (peningkatan)
	Skor (N)	Tuntas	Belum		Skor (N)	Tuntas	Belum		
X1	50		√		90	√			40
X2	70	√			70	√			0
X3	80	√			100	√			20
∑	200	∑X = 2	∑X ₁ = 1	66,7	260	∑X = 3	∑X ₁ = 0	100	60 (20%)
Rata2	66,7				86,7				
KKM	70				70				

Tabel VI
 Skor Pre Test dan Post Test Kelompok Kecil

Subyek (X)	Pre-test			%	Post-test			%	Gain d (peningkatan)
	Skor (N)	Tuntas	Belum		Skor (N)	Tuntas	Belum		
X1	60		√		90	√			30
X2	80	√			100	√			20
X3	50		√		100	√			50
X4	60		√		80	√			20
X5	80	√			100	√			20
X6	80	√			100	√			20
X7	60		√		80	√			20
X8	50		√		100	√			50
X9	60		√		80	√			20
X10	60		√		100	√			40
∑	640	∑X = 3	∑X ₁ = 7	30	930	∑X = 10	∑X ₁ = 0	100	290 (29%)
Rata2	64				93				
KKM	70				70				

Tabel VII
Skor Pre Test dan Post Test Uji Lapangan

Subyek (X)	Pre-test			%	Post-test			%	Gain d (peningkatan)
	Skor (N)	Tuntas	Belum		Skor (N)	Tuntas	Belum		
1	80	√			100	√			20
2	60		√		90	√			30
3	50		√		90	√			40
4	60		√		70	√			10
5	60		√		90	√			30
6	50		√		100	√			50
7	60		√		100	√			40
8	60		√		80	√			20
9	80	√			100	√			20
10	80	√			100	√			20
11	60		√		80	√			20
12	80	√			100	√			20
13	60		√		80	√			20
14	80	√			100	√			20
15	60		√		80	√			20
Σ	980	ΣX = 5	ΣX ₁ = 10	33,3	1360	ΣX = 15	ΣX ₁ = 0	100	380 (25,3%)
Rata2	65,3				90,7				
KKM	70				70				

Dari data tabel 8, semua siswa mengalami peningkatan hasil belajar dan berhasil memenuhi KKM (≥ 70). Skor rata-rata pada pre-test adalah 65,3 dan pada post-test adalah 90,7. Sehingga terjadi peningkatan skor hasil belajar pada uji coba perorangan secara keseluruhan sebesar 380 dengan persentase 25,3%. Dari data tabel juga terlihat peningkatan persentase siswa yang memenuhi KKM (≥ 70). Sebelum penggunaan media pembelajaran interaktif persentase siswa yang memenuhi KKM adalah 33,3% dan setelah penggunaan media pembelajaran interaktif persentase siswa yang memenuhi KKM meningkat menjadi 100%.

IV. PEMBAHASAN

Komponen dalam pembelajaran meliputi kurikulum, guru, siswa, metode, materi, alat (media) serta evaluasi pembelajaran. Sinkronisasi antara komponen tersebut menciptakan proses pembelajaran terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran [11]. Ada beberapa alasan yang memungkinkan perlunya media pembelajaran seperti keterbatasan waktu belajar dikelas & jenuh dalam memahami materi [12]. Pengembangan media pembelajaran interaktif merupakan suatu rangkaian kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk membantu proses pembelajaran. Pengembangan ini juga dapat dijadikan sebagai alternatif media yang dapat digunakan dalam mencapai tujuan yang ditentukan. Pengembangan ini dijelaskan secara sistematis yang sangat diperlukan bagi pembuatan sebuah media (Admaja, Kuswandi, & Soepriyanto, 2019). Pengambilan data yang digunakan meliputi instrumen angket ahli media, ahli materi, siswa serta pre-test dan post-test. Validasi media pembelajaran interaktif kemudian dilaksanakan oleh pakar materi sejumlah 1 orang, pakar media sejumlah 1 orang, audiens individual sejumlah 3 peserta didik, audiens kelompok kecil sejumlah 10 peserta didik dan pengujian lapangan sejumlah 15 peserta didik. Media kegiatan belajar yang dipergunakan pada riset ini layak atau valid dipergunakan sebagai media pembelajaran pada kapasitas media mata pelajaran Bahasa Inggris Simple Present Tense. Hasil riset ini memperlihatkan kalkulasi pakar media 100%, pakar materi 100% dan peserta didik perorangan/ sebesar 88,3% serta peserta didik kelompok kecil sebesar 90% dan pengujian lapangan sebesar 92,1%.

Seberapa efektif penggunaan media dapat ditinjau dengan memperbandingkan hasil kegiatan belajar mengajar peserta didik secara individual, kelompok kecil, dan pengujian lapangan didapatkan kenaikan 100% perihal ini memperlihatkan media pembelajaran interaktif sangat dapat memberi efektifitas positif kepada meningkatnya hasil belajar peserta didik secara keseluruhan [13].

Peningkatan hasil belajar tinggi, umumnya terjadi pada siswa yang hasil belajar sebelumnya rendah, pada subjek x3 dari audiens kelompok kecil yaitu skor awal 50 menjadi 100. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ini sangat cocok atau memberikan efek yang sangat berarti jika digunakan terhadap siswa yang tingkat pengetahuannya rendah.

Menurut hasil temuan yang telah dilaksanakan, menjelaskan bahwa siswa sesudah mempergunakan media interaktif hasilnya lebih baik dibandingkan sebelum mempergunakan media tersebut.

V. KESIMPULAN

A. Simpulan

Penelitian yang bertujuan untuk pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PPT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Simple Present Tense Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Pasirian Lumajang, telah membuktikan bahwa hasil validasi yang dilakukan dari validasi pakar media, pakar materi, serta uji coba awal kepada peserta sejumlah 3 orang, didapat hasil 88,3%. Menurut standatr yang ditetapkan dapat dijabarkan bahwa media pembelajaran interaktif mencukupi kriteria valid/layak, sehingga uji coba dilanjutkan pada uji coba pada kelompok kecil (10 peserta didik) dan uji coba kelompok besar (15 peserta didik) yang kedua uji coba memperoleh presentase yang di atas 90%, oleh karena itu maka pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PPT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Simple Present Tense Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Pasirian Lumajang dapat dijadikan pedoman dalam proses kegiatan belajar dan dapat diproduksi secara besar untuk disebarkan pada guru dan siswa sederajat.

B. Saran

1. Bagi peneliti yang hendak mengambil topik yang sama dengan riset ini, sebaiknya peneliti menambah variabel-variabel lainnya seperti mata pelajaran lainnya selain mata pelajaran bahasa inggris.
2. Untuk guru sebaiknya selalu mencari tahu tentang metode apa yang seharusnya digunakan, dalam hal ini model pembelajaran apa yang akan dipakai, sehingga dapat menyesuaikan dengan karakteristik siswa yang beragam. Sehingga pula diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. S. (dkk) Sadiman, *Media Pendidikan*, Cetakan ke. jakarta: RajaGrafindo Persada, 2009.
- [2] D. Susilowati, I. N. S. Degeng, P. Setyosari, and S. Ulfa, "Effect of collaborative problem solving assisted by advance organisers and cognitive style on learning outcomes in computer programming," *World Trans. Eng. Technol. Educ.*, vol. 17, no. 1, pp. 35–41, 2019.
- [3] A. H. Indrakusuma, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Pada Materi Perangkat Lunak Aplikasi Lectora Inspire," no. 1. p. 2, 2013, [Online]. Available: <http://library.um.ac.id/free-contents/printjournal.php/62913.html>.
- [4] N. I. Yuniarti, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Materi Vektor Berbasis Pembelajaran Elektronik," *Edcomtech J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 5.2, no. Edcomtech J. Kaji. Teknol. Pendidik., pp. 162–169, 2020.
- [5] R. Himawan and E. N. Fathonah, "PPengembangan modul bahasa indonesia berbasis keterampilan abad 21 sebagai alternatif bahan ajar bahasa indonesia di SMP," *J. Genre (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*, vol. 2, no. 1, pp. 17–21, 2020, doi: 10.26555/jg.v2i1.1952.
- [6] A. Sumarno, "Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Kuliah Produksi Media Video Pembelajaran Program Studi S1 Teknologi Pendidikan UNESA," Universitas Negeri Malang, 2011.
- [7] I. G. W. Sudatha, I. N. S. Degeng, and W. Kamdi, "The effect of visualization type and student spatial abilities on learning achievement," *J. Balt. Sci. Educ.*, vol. 17, no. 4, pp. 551–563, 2018, doi: 10.33225/jbse/18.17.551.
- [8] N. C. Supriyantoro, D., Sumbawati, M. S., & Sitompul, "No Title," *Pengemb. Perangkat Pembelajaran IPA dengan Model Probl. Based Learn. Berbas. Outdoor Learn.*, vol. 14(2), no. Jurnal Pijar Mipa, pp. 42–48, 2019.
- [9] A. S. (dkk) Sadiman, *Media Pendidikan*. jakarta: RajaGrafindo Persada, 2009.
- [10] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006.
- [11] J. Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- [12] M. H. B. SISWA and M. M. P. M. INTERAKTIF, "Rancang Bangun Media Pembelajaran CorelDraw Berbasis Multimedia," *J. TIPS J. Teknol. Inf. dan Komput. Politek. Sekayu*, vol. 8, no. 1, pp. 38–45, 2018.
- [13] Y. B. Warkintin, W., & Mulyadi, "No . Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *J. Pendidik. Dan Kebud.*, vol. 9(1), no. 82–92, 2019.
- [1] A. S. (dkk) Sadiman, *Media Pendidikan*, Cetakan ke. jakarta: RajaGrafindo Persada, 2009.
- [2] D. Susilowati, I. N. S. Degeng, P. Setyosari, and S. Ulfa, "Effect of collaborative problem solving assisted by advance organisers and cognitive style on learning outcomes in computer programming," *World Trans. Eng. Technol. Educ.*, vol. 17, no. 1, pp. 35–41, 2019.
- [3] A. H. Indrakusuma, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Pada Materi Perangkat Lunak Aplikasi Lectora Inspire," no. 1. p. 2, 2013, [Online]. Available: <http://library.um.ac.id/free-contents/printjournal.php/62913.html>.
- [4] N. I. Yuniarti, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Materi Vektor Berbasis Pembelajaran Elektronik," *Edcomtech J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 5.2, no. Edcomtech J. Kaji. Teknol. Pendidik., pp. 162–169, 2020.
- [5] R. Himawan and E. N. Fathonah, "PPengembangan modul bahasa indonesia berbasis keterampilan abad 21 sebagai alternatif bahan ajar bahasa indonesia di SMP," *J. Genre (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*, vol. 2, no. 1, pp. 17–21, 2020, doi: 10.26555/jg.v2i1.1952.
- [6] A. Sumarno, "Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Kuliah Produksi Media Video Pembelajaran Program Studi S1 Teknologi Pendidikan UNESA," Universitas Negeri Malang, 2011.
- [7] I. G. W. Sudatha, I. N. S. Degeng, and W. Kamdi, "The effect of visualization type and student spatial abilities on learning achievement," *J. Balt. Sci. Educ.*, vol. 17, no. 4, pp. 551–563, 2018, doi: 10.33225/jbse/18.17.551.
- [8] N. C. Supriyantoro, D., Sumbawati, M. S., & Sitompul, "No Title," *Pengemb. Perangkat Pembelajaran IPA dengan Model Probl. Based Learn. Berbas. Outdoor Learn.*, vol. 14(2), no. Jurnal Pijar Mipa, pp. 42–48, 2019.
- [9] A. S. (dkk) Sadiman, *Media Pendidikan*. jakarta: RajaGrafindo Persada, 2009.
- [10] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006.
- [11] J. Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- [12] M. H. B. SISWA and M. M. P. M. INTERAKTIF, "Rancang Bangun Media Pembelajaran CorelDraw Berbasis Multimedia," *J. TIPS J. Teknol. Inf. dan Komput. Politek. Sekayu*, vol. 8, no. 1, pp. 38–45, 2018.
- [13] Y. B. Warkintin, W., & Mulyadi, "No . Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *J. Pendidik. Dan Kebud.*, vol. 9(1), no. 82–92, 2019.