

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID
DENGAN PENDEKATAN PSYCHOWRITING PADA CERITA FANTASI
SISWA KELAS VII SMP NU SIMO SUNGELEBAK**

Yuyun Rizqiyatul Ilmiah¹, Maskub², Musthofa³

yuyun.rizil@gmail.com,

¹SMP NU Simo Sungelebak

^{2,3}Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan

Abstrak

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan bahasa Indonesia. Penelitian pengembangan ini dilakukan karena adanya sebuah permasalahan di sekolah, yaitu media pembelajaran yang diterapkan tidak menarik dan membosankan bagi siswa akibatnya siswa lebih cenderung fokus pada hal-hal yang lain, seperti mengobrol dengan teman bahkan mengantuk di kelas serta media pembelajaran yang diterapkan belum pernah menggunakan media pembelajaran yang berbasis *psychowriting*. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk dapat menghasilkan produk multimedia interaktif berbasis android dengan pendekatan *psychowriting* pada Cerita Fantasi yang efisien, efektif, dan menarik untuk digunakan oleh guru dan siswa kelas VII SMP NU Simo Sungelebak.

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan dengan mengadaptasi dan memodifikasi model pengembangan *Borg and Gall* dengan menyederhanakan 10 langkah menjadi 6 langkah pengembangan, yaitu (1) penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*), (2) perencanaan (*planning*), (3) pengembangan draft produk (*develop preliminary form of product*), (4) uji coba lapangan (*pleriminary field testing*), (5) penyempurnaan produk awal (*main product revision*), dan (6) uji coba lapangan (*main field testing*). Hasil dari penelitian ini adalah: (1) produk multimedia interaktif berbasis android dengan pendekatan *psychowriting* pada Cerita Fantasi siswa kelas siswa kelas VII SMP NU Simo Sungelebak mendapatkan hasil prosentase nilai efisiensi dari ahli media sebesar 98% serta ahli materi sebesar 100% dengan kategori sangat baik. Jika nilai keduanya dibuat nilai rata-rata, hasilnya sebesar 99% dengan kategori sangat baik. (2) produk multimedia interaktif berbasis android dengan pendekatan *psychowriting* pada Cerita Fantasi siswa kelas siswa kelas VII SMP NU Simo Sungelebak mendapat prosentase keefektifan sebesar 86% dengan kategori sangat baik. (3) produk multimedia interaktif berbasis android dengan pendekatan *psychowriting* pada Cerita Fantasi siswa kelas siswa kelas VII SMP NU Simo Sungelebak mendapat nilai kemenarikan sebesar 87,02% pada skala kecil dengan kategori sangat baik serta mendapatkan nilai prosentase sebesar 88,02% pada skala besar dengan kategori sangat baik.

Kata kunci: *pengembangan, media pembelajaran, multimedia interaktif, android, cerita fantasi.*

Abstract

This research is a development research in the field of Indonesian language education. This development research was carried out because of a problem at school, namely the learning media applied was unattractive and boring for students as a result students were more likely to focus on other things, such as chatting with friends and even sleeping in class and the learning media applied had never used *psychowriting*-based learning media. This research was conducted with the aim of producing an Android-based

interactive multimedia product with a psychowriting approach to Fantasy Stories that is efficient, effective, and interesting for use by teachers and students of class VII SMP NU Simo Sungelebak.

This research and development is carried out by adapting and modifying the Borg and Gall development model by simplifying 10 steps into 6 development steps, namely (1) research and data collection (research and information collecting), (2) planning (planning), (3) development product draft (develop preliminary form of product), (4) field testing (preliminary field testing), (5) improvement of the initial product (main product revision), and (6) field testing (main field testing). The results of this study are: (1) Android-based interactive multimedia products with a psychowriting approach to Fantasy Stories for class VII students of SMP NU Simo Sungelebak get the percentage of efficiency scores from media experts by 98% and material experts by 100% with a very good category. If both scores are averaged, the result is 99% in the very good category. (2) Android-based interactive multimedia products with a psychowriting approach in Fantasy Stories for class VII students of SMP NU Simo Sungelebak got an effectiveness percentage of 86% with a very good category. (3) Android-based interactive multimedia product with psychowriting approach on Fantasy Stories for class VII students of SMP NU Simo Sungelebak got an attractiveness score of 87.02% on a small scale with a very good category and got a percentage value of 88.02% on a large scale with very good category.

Keywords: *development, learning media, interactive multimedia, android, fantasy stories.*

PENDAHULUAN

Salah satu tonggak terpenting penentu masa depan bangsa adalah pendidikan. Pendidikan memegang peranan yang cukup vital dalam membangun sebuah peradaban suatu bangsa. Apabila sistem pendidikan pada suatu bangsa lemah, akan lemah pula sumber daya manusianya. Apalagi di era modern yang serba canggih ini, inovasi dalam pendidikan perlu dilakukan oleh tiap-tiap pengajar agar pendidikan di Indonesia semakin berwarna. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI edisi V), pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, serta perbuatan mendidik. Sedangkan menurut Hidayat (2013), pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan secara terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat serta tuntutan perkembangan zaman. Dalam dunia pendidikan, tentunya terdapat berbagai macam pembelajaran untuk peserta didik sebagai penunjang aktivitas belajar mereka.

Proses pembelajaran di Indonesia saat ini menggunakan kurikulum 2013. Yang mana di dalamnya terdapat muatan-muatan pelajaran yang harus diampu oleh seluruh peserta didik, salah satunya yaitu pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia kurikulum 2013 saat ini adalah berbasis teks. Maksudnya, di dalam pelajaran Bahasa Indonesia, selain disajikan teori dan materi juga disajikan banyak sekali teks-teks yang harus dipelajari oleh peserta didik. Serta hasil akhirnya, peserta didik diharapkan mampu menyusun/menciptakan teks-teks yang telah mereka pelajari tersebut.

Proses pembelajaran materi Cerita Fantasi tidak bisa lepas dengan adanya sumber belajar yang digunakan, seperti buku ajar, metode pembelajaran, model pembelajaran, media pembelajaran, pendekatan, dll. Tanpa adanya sumber belajar, maka pembelajaran akan berlangsung secara tidak maksimal serta tidak bisa mengimplementasikan tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sanjaya (2010: 175) yang mengatakan bahwa sumber belajar sangat penting dimanfaatkan oleh siswa untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar agar tujuan pembelajaran bisa tercapai. Hal ini dikarenakan fungsi sumber belajar adalah untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, mudah dan menyenangkan untuk kelangsungan pembelajaran (Abdullah, 2012). Begitu juga apabila sumber-sumber belajar diterapkan dengan cara monoton tanpa adanya inovasi dari guru, maka akan membuat suasana belajar menjadi membosankan bagi peserta didik. Sehingga akan dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan peserta didik dalam menangkap pengetahuan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan sifat inovatif bagi seorang guru agar pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan bagi peserta didik.

Seiring dengan perkembangan aplikasi teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan, maka semakin beragam dan bervariasi bahan ajar yang dapat diproduksi oleh guru. Guru lebih bebas membuat konsep pembelajaran yang menarik bagi siswa. Sangat berbeda dengan proses pembelajaran tradisional yang hanya berpusat pada guru. Dengan adanya sistem pembelajaran yang memanfaatkan sarana teknologi informasi melalui jaringan internet, diharapkan peserta didik akan merasakan nuansa pembelajaran yang menarik, efektif, dan menyenangkan.

Pembelajaran berbasis multimedia yang akan dikembangkan oleh pengembang adalah multimedia interaktif berbasis android. Munir (2015) mengatakan bahwa multimedia interaktif merupakan suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (*user*). Dengan adanya interaktivitas, pengguna dapat terlibat dalam konten navigasi dalam proses komunikasi. Konsep pengaplikasiannya, yaitu peserta didik dituntut aktif dan mandiri selama pembelajaran berlangsung. Pengembang menyediakan aplikasi untuk peserta didik yang dapat diunduh dari situs layanan distribusi digital. Kemudian peserta didik secara mandiri belajar melalui aplikasi tersebut dari *handphone* android masing-masing. Melalui pembelajaran berbasis multimedia, diharapkan peserta didik semakin menyukai dan antusias selama proses pembelajaran.

Proses pembelajaran dengan multimedia interaktif berbasis android menggunakan pendekatan *psychowriting*. Pendekatan *psychowriting* merupakan suatu pendekatan menulis dengan perspektif psikologis. Menurut Ahmadi (2020), terdapat empat jenis tipologi kepribadian pada *psychowriting*, yaitu eksistensial, behavioristik, psikoanalisis, dan humanis. Keempat kepribadian tersebut memiliki ciri sifat masing-masing.

Pembelajaran materi Cerita Fantasi dengan pendekatan *psychowriting* mengharapkan siswa agar mampu aktif, kreatif, dan mandiri selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, pembelajaran juga lebih efektif sebab pembelajaran dapat dilakukan dan diterima peserta didik berdasarkan kepribadian/karakter masing-masing. Oleh karena itu, pengembangan ini dapat digunakan sebagai salah satu penunjang pembelajaran siswa agar mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal. Serta dapat

digunakan oleh guru sebagai sebuah inovasi baru dalam pembelajaran agar menarik dan dapat membangkitkan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran.

Materi Cerita Fantasi merupakan materi Bahasa Indonesia kelas VII SMP semester 1. Materi ini berisi konsep-konsep. Materi dan latihan soal-soal yang berkaitan dengan materi disajikan secara runtut dan menarik dalam aplikasi multimedia interaktif berbasis android sehingga dapat menarik minat siswa dalam mempelajari materi tersebut, serta media pembelajaran disesuaikan dengan karakter siswa.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan efisiensi, keefektifan, dan kemenarikan multimedia interaktif berbasis android dengan pendekatan *psychowriting* pada Cerita Fantasi pada siswa kelas VII SMP NU Simo Sungelebak.

METODE

Prosedur pengembangan dalam penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* ini mengadaptasi model pengembangan *Borg and Gall*. Adapun langkah-langkah dalam penelitian pengembangan *Borg and Gall* adalah sebagai berikut.

1. Penelitian dan Pengumpulan Data (*Research and Information Collection*)
Pada tahap ini, seorang pengembang harus melakukan studi literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji, dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian.
2. Perencanaan (*Planning*)
Pada tahap ini, seorang pengembang merumuskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang akan dicapai pada setiap tahapan, dan jika mungkin/diperlukan melaksanakan studi kelayakan secara terbatas.
3. Pengembangan Draft Produk (*Develop Preliminary Form of Product*)
Peneliti mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan. Termasuk dalam langkah ini adalah persiapan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk, dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung.
4. Uji Coba Lapangan (*Preliminary Field Testing*)
Peneliti melakukan uji coba lapangan awal dalam skala terbatas. Pada langkah ini pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi, atau angket.
5. Penyempurnaan Produk Awal (*Main Product Revision*)
Peneliti melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil uji coba awal. Perbaikan ini sangat mungkin dilakukan lebih dari satu kali, sesuai dengan hasil yang ditunjukkan dalam uji coba terbatas, sehingga diperoleh draft produk (model) utama yang siap diujicobakan lebih luas.
6. Uji Coba Lapangan (*Main Field Testing*)
Peneliti melakukan uji coba utama yang melibatkan seluruh siswa.
7. Menyempurnakan Produk Hasil Uji Coba (*Operational Product Revision*)
Peneliti melakukan perbaikan/penyempurnaan terhadap hasil uji coba lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi.
8. Uji Pelaksanaan Lapangan (*Operational Field Testing*)

Peneliti melakukan langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan.

9. Penyempurnaan Produk Akhir (*Final Product Revision*)

Peneliti melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (final).

10. Diseminasi dan Implementasi (*Disemination and Implementation*)

Peneliti melakukan langkah menyebarluaskan produk/model yang dikembangkan dan menerapkannya di lapangan.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan 6 langkah, yaitu langkah nomor 1–6. Hal ini dikeranakan keterbatasan waktu serta biaya dalam melaksanakan penelitian ini.

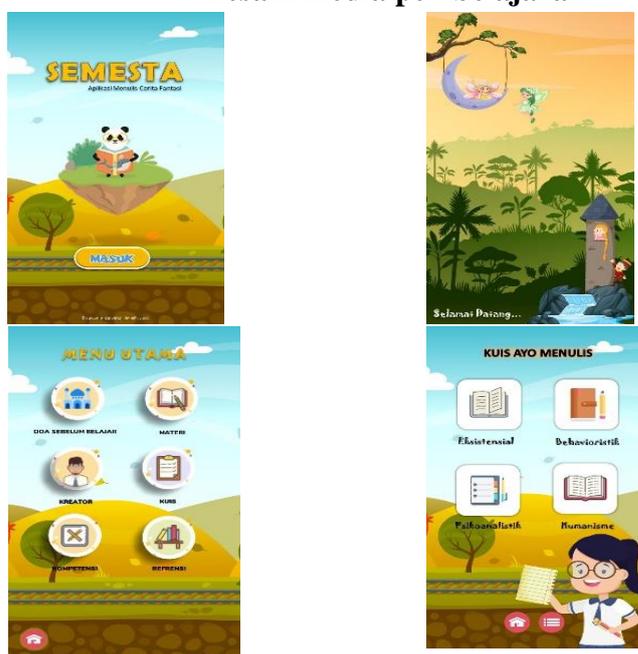
Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan lembar observasi serta lembar angket validasi untuk ahli media, ahli materi, guru, dan siswa untuk mengetahui tingkat efisiensi, keefektifan, dan kemenarikan produk multimedia interaktif berbasis android dengan pendekatan *psychowriting* pada Cerita Fantasi pada siswa kelas VII SMP NU Simo Sungelebak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penyajian uji coba produk, penyajian diawali dari proses pengembangan multimedia interaktif berbasis android dan kualitas produk yang terdiri atas (1) tingkat efisiensi, (2) tingkat keefektifan, dan (3) tingkat kemenarikan produk.

Adapun pada proses pengembangan, peneliti lebih dulu membuat sebuah rancangan atau *storyboard* sebagai acuan dalam mendesain produk. Setelah membuat rancangan, peneliti mulai membuat desain untuk produk yang akan dikembangkan. Produk yang dikembangkan ini dibuat dengan aplikasi pendukung, yaitu *Microsoft PowerPoint 2019*, *iSpring Suit 9*, *Web2apk*, dan *Adobe Photoshop CC 2018*. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut.

Gambar 1
Desain media pembelajaran



Untuk mengetahui tingkat efisiensi produk, peneliti harus melakukan tahap validasi produk kepada validator ahli media dan ahli materi. Setelah itu, untuk mengetahui tingkat keefektifan produk, peneliti harus meminta angket dari guru terkait keefektifan produk sebelum produk diujicobakan kepada siswa. Setelah produk mendapat validasi keefektifan dari guru mata pelajaran, maka produk akan segera diujicobakan kepada siswa untuk diaplikasikan dan dinilai tingkat kemenarikannya. Adapun hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 1
Hasil validasi produk

No	Tahap Uji Coba	Validator	Persentase	Rata-rata	Kualifikasi
1	Tahap validasi ahli	Ahli media	98%	99%	Sangat baik
		Ahli materi	100%		Sangat baik
2	Tahap uji keefektifan	Guru Bhs Indonesia	86%		Sangat baik
3	Tahap uji kemenarikan	Siswa kelas VII SMP Nu simo skala kecil	87.02%		Sangat baik
		Siswa kelas VII SMP Nu simo skala besar	88.02%		Sangat baik

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk multimedia interaktif berbasis android dengan pendekatan *psychowriting* pada Cerita Fantasi pada siswa kelas VII SMP NU Simo Sungelebak sudah bisa dikatakan sebagai produk yang **efisien, efektif, dan menarik untuk diaplikasikan**. Selanjutnya, produk dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran bagi guru dan siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa produk multimedia interaktif berbasis android dengan pendekatan *psychowriting* pada Cerita Fantasi pada siswa kelas VII SMP NU Simo Sungelebak yang telah dikembangkan sudah bisa dikatakan sebagai produk yang efisien, efektif, dan menarik. Sehingga layak untuk digunakan dan dimanfaatkan khususnya oleh guru dan siswa kelas VII SMP NU Simo serta guru dan siswa seluruh Indonesia pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. "Pemanfaatan Sumber Belajar dalam Proses Pembelajaran", Lantanida Journal, 2012, vol.3.
- Ahmadi. 2020. *Psychowriting: Menulis Perspektif Psikologis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hidayat, Syarif. 2013. *Teori dan Prinsip Pendidikan*. Tangerang: PT. Pustaka Mandiri.
- KBBI. Edisi V. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. (Online). <http://kbbi.web.id/pusat.com>. Diakses 21 Mei 2016.
- Munir. 2015. *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.