

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Getaran, Gelombang, Dan Bunyi Dalam Kehidupan Sehari-Hari

Nur Ilman Aceh¹, Agnes Renostini Harefa², Novelina Andriani Zega³

¹²³Prodi Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Nias, Indonesia

* Corresponding Author. E-mail: ilmanacehnur23@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan hasil penelitian di UPTD SMP Negeri 3 Gunungsitoli, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran IPA belum tersedianya media pembelajaran yang bervariasi, hasil belajar IPA masih kurang, dan kurangnya minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk (1). mengembangkan multimedia dengan menggunakan model pengembangan *borg and gall*, (2). untuk mengetahui kelayakan multimedia, (3). untuk mengetahui kepraktisan multimedia, dan (4). untuk mengetahui efektivitas multimedia. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan model *Borg and Gall* (potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data terdiri dari lembar validasi untuk mengetahui kelayakan media, angket respon peserta didik untuk mengetahui kepraktisan media dan tes hasil belajar peserta didik untuk mengetahui efektivitas dari media yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1). media pembelajaran berbasis multimedia dengan model *borg and gall* telah memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan dan keefektifan, 2). validasi dari ahli materi oleh dosen memperoleh persentase sebesar 96%, validasi dari ahli materi oleh guru memperoleh persentase sebesar 96%, validasi oleh ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 97,5%, dan validasi oleh ahli desain memperoleh persentase sebesar 96%, 3). hasil uji kepraktisan pada uji kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 93,6% dan uji lapangan memperoleh persentase sebesar 93,9%, dan 4). keefektifan pada uji lapangan memperoleh persentase sebesar 88,4% dan pada uji coba pemakaian memperoleh persentase sebesar 93,1%. Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia dinyatakan layak, praktis, dan efektif diterapkan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: media pembelajaran, multimedia

Abstract

Based on the results of research at UPTD SMP Negeri 3 Gunungsitoli, it is known that in the science learning process: there is no availability of varied learning media, science learning outcomes are still lacking, and there is a lack of interest and motivation of students in the learning process. This study aims to (1). develop multimedia using the borg and gall development model, (2). to determine the feasibility of multimedia, (3). to determine the practicality of multimedia, and (4). to determine the effectiveness of multimedia. This type of research is a type of Borg and Gall model development research (potential problems, data collection, product design, design validation, design revision, product trials, product revisions, usage trials). The instrument used to collect data consisted of a validation sheet to determine the feasibility of the media, student response questionnaires to determine the practicality of the media and student learning outcomes tests to determine the effectiveness of the developed media. The results showed that: 1). multimedia-based learning media with the borg and gall model had met the criteria of feasibility, practicality and effectiveness, 2). validation from material experts by lecturers obtained a percentage of 96%, validation from material experts by teachers obtained a percentage of 96%, validation by linguists obtained a percentage of 97.5%, and validation by design experts obtained a percentage of 96%, 3). the results of the practicality test in the small group test obtained a percentage of 93.6% and the field test obtained a percentage of 93.9%, and 4). the effectiveness in the field test

obtained a percentage of 88.4% and in the use trial it obtained a percentage of 93.1%. Based on the data obtained, it shows that multimedia-based learning media is declared feasible, practical, and effectively applied in learning.

Keywords: *learning media, multimedia*

PENDAHULUAN

Kehidupan manusia sangat bergantung pada pendidikan. Dikatakan bahwa karena belajar memungkinkan orang untuk mencapai potensi penuh mereka, pendidikan adalah blok bangunan fundamental yang dapat meningkatkan kualitas hidup manusia. Pendidikan adalah upaya dalam meningkatkan kualitas pribadi seseorang agar menjadi lebih cerdas dan berkarakter (Zagoto, Yarni & Dakhi, 2019). Sehubungan dengan hal tersebut, peningkatan kualitas pendidikan di nilai dari prestasi belajar peserta didik yang tentunya diperoleh dari hasil belajar peserta didik. Menurut (Adyani, Agustini & Raharjo, 2015) mengungkapkan bahwa hasil belajar yang baik di tunjang oleh beberapa faktor, diantaranya perangkat pembelajaran.

Pendidikan yang bermutu merupakan pendidikan yang mampu mengembangkan potensi dan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik (BP et al., 2022). Proses pembelajaran di kelas yang terjadi selama ini selalu menempatkan peserta didik sebagai objek yang harus di isi oleh sejumlah ragam informasi dan sejumlah bahan-bahan ajar setumpuk lainnya, sehingga menyebabkan terjadinya komunikasi yang berlangsung hanya dalam satu arah yaitu antara guru ke peserta didik.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar (Zagoto, Yarni & Dakhi, 2019). Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Peran dari guru sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya peserta didik yang

bermasalah. Dalam belajar tentunya banyak perbedaan, seperti adanya peserta didik yang mampu mencerna materi pelajaran, ada pula peserta didik yang lambat dalam mencerna materi pelajaran. Kedua perbedaan inilah yang menyebabkan guru mampu mengatur strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan keadaan setiap peserta didik.

Belajar merupakan kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang baik. Siswa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran sebagai pembelajar, dan guru dapat bertindak sebagai fasilitator (Emda, 2018).

Hidayat (2018) menegaskan bahwa komunikasi antara siswa (guru) dan peserta didik merupakan komponen kunci dari proses pembelajaran (siswa). Belajar sering menemui banyak rintangan dan kebisingan sebagai proses komunikasi. Hambatan tersebut dapat di bagi menjadi: (1). hambatan psikologis, seperti minat, sikap, pendapat, dan keyakinan, hambatan intelektual, seperti kecerdasan dan pengetahuan, (2). hambatan fisik seperti penyakit, kelelahan, keterbatasan indera, dan gangguan fisik, (3). pembatasan alam, serta (4). variasi budaya, seperti adat istiadat, norma sosial, kepercayaan, dan keteladanan ideal. Media dapat digunakan untuk mengurangi jumlah hambatan dan gangguan dalam proses pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran sains berfokus menawarkan pengalaman langsung untuk membantu siswa menjadi kompeten sehingga mereka dapat menyelidiki dan memahami alam secara teratur. Jika semua tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya yang tertuang dalam hasil pembelajaran saintifik dapat tercapai, maka pembelajaran sains di anggap efisien.

Berdasarkan hasil kegiatan magang 1,2, dan 3 yang dilakukan di UPTD SMP N. 3 Gunungsitoli, diperoleh data bahwa proses pembelajaran berpatokan pada guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas, hal ini dapat membuat peserta didik lebih banyak menerima informasi dari guru dan membuat peserta didik lebih banyak tenang dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru, sehingga peserta didik tersebut menjadi bosan dan kurang terlibat dalam pendidikan, membuat kemampuannya dalam berpikir menjadi kurang. Hal itu, di tandai dengan nilai peserta didik yang masih rendah, karena kurangnya minat dan motivasi para peserta didik dalam belajar.

Guru menghadapi berbagai tantangan saat dia mengajar materi di kelas. Salah satunya yang sedang dipelajari di kelas IPA. Hal ini berdampak membuat peserta didik bosan saat belajar, tidak pernah ada sesuatu yang menarik bagi siswa untuk belajar di kelas karena selama ini, guru hanya mengajari mereka konsep dan prosedur hafalan. Tapi sebenarnya, masih ada sekolah-sekolah yang memiliki hasil belajar IPA yang rendah atau tidak memenuhi batas KKM, terutama karena kurang dari tingkat penyelesaian yang telah ditentukan. Nilai maksimum KKM IPA ditetapkan sebesar 70. Namun nilai rata-rata setiap kelas tidak mencapai batas KKM, di mana nilai KKM yang paling terendah adalah 49,3 di kelas VII-C. Peneliti membutuhkan bahan ajar yang menarik untuk membantu mengatasi hal ini bagi peserta didik salah satunya adalah media pembelajaran multimedia dalam pembelajaran, dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik, mendorong belajar, dan memicu imajinasi mereka.

Berkaitan dengan hal tersebut, tentunya dibutuhkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik yang dapat menumbuhkan kreativitas, pembelajaran, dan imajinasi peserta didik. Salah satunya adalah dengan adanya media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting di

dalam proses pembelajaran di sekolah (Moreira, Pareira & Gusmao, 2018). Media pembelajaran merupakan peralatan yang membawa pesan-pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran, karena dengan media pembelajaran akan menghadirkan bentuk pembelajaran yang menarik (Nurdyansyah, 2019).

Menurut Dakhi et al., (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang mampu membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Menurut Alman & Nugrahaeni (2022), menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat mempermudah proses penerimaan materi pelajaran yang disampaikan dan sudah barang tentu akan mempermudah pencapaian keberhasilan tujuan pembelajaran. Hal ini dikarenakan peserta didik akan lebih termotivasi dalam mempelajari materi bahasan.

Namun walau bagaimanapun, sebaik apapun media pembelajaran yang digunakan, tetap mempunyai kelebihan dan kekurangannya masing-masing, dan tidak bisa menggantikan peran guru seutuhnya. Artinya, media tanpa guru adalah suatu hal yang sulit meningkatkan kualitas pembelajaran, dan peranan guru masih tetap diperlukan sekalipun media telah merangkum semua bahan pembelajaran yang diperlukan peserta didik.

Menurut Supriyono (2018) pentingnya peran media dalam pendidikan, pendidik harus lebih inventif dan kreatif dalam menggunakan berbagai alat dan media pembelajaran. Media adalah alat pengajaran, dan salah satu unsur lingkungan belajar yang diciptakan oleh peserta didik termasuk di dalamnya. Penggunaan media pendidikan merupakan komponen penting dari pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dan teratur untuk mengembangkan pengalaman mengajar

bagi siswa, sehingga menghasilkan lulusan yang berkualitas (Adam & Syastra, 2015).

Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah media berbasis multimedia (Rungkat, Rengkuan & Humune, 2020). Dari beberapa jenis media yang ada saat ini, multimedia terbukti lebih efektif digunakan karena multimedia mampu merangsang peserta didik melalui indera pendengaran dan penglihatan sekaligus (Kosasih, 2015). Menurut Ferdiansyah et al., (2020), memandang multimedia sebagai suatu pemanfaatan banyak media yang digunakan dalam suatu proses interaksi penyampaian pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan. Salah satunya dalam konteks pembelajaran guru dan peserta didik,

Sementara menurut Wahid (2018), menyatakan bahwa multimedia adalah kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video, dan lain-lain secara terpadu dan sinergis melalui komputer atau peralatan elektronik lain untuk mencapai tujuan tertentu.

Menurut Kadaruddin (2016:81) menyatakan bahwa multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, grafik, suara, video, dan animasi yang menghasilkan presentasi yang menakjubkan. Multimedia juga mempunyai komunikasi interaktif yang tinggi. Bagi pengguna komputer multimedia dapat diartikan sebagai informasi komputer yang dapat disajikan melalui audio atau video, teks, grafik, dan animasi (Septiana, 2018).

Menurut Armansyah, Sulton & Sulthoni (2019) menyatakan bahwa multimedia memiliki kelebihan yaitu mampu membantu peserta didik menggambarkan sesuatu yang bersifat rumit karena media ini dilengkapi dengan gambar, foto, bagan, skema, animasi, video dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks,

gambar (*vector* atau *bitmap*), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), dan digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Baik atau tidaknya, ada beberapa unsur yang mungkin mempengaruhi hasil belajar siswa, salah satunya berasal dari peserta didik itu sendiri, seperti masih kurangnya keaktifan dan respon siswa, dan kurangnya keinginan dan minat siswa untuk belajar. Selain itu, faktor lain juga berasal dari belum adanya materi pembelajaran yang bervariasi untuk menarik minat siswa, kurangnya sarana dan prasarana, serta kurangnya sumber-sumber belajar peserta didik.

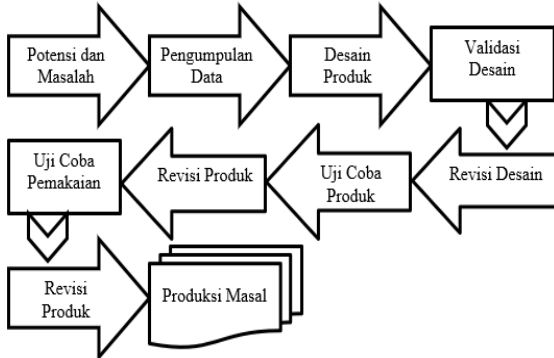
Berkaitan dengan hal tersebut, maka perlu adanya peningkatan yang memacu keterlibatan siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya seorang guru perlu mengembangkan media pembelajaran multimedia pada materi getaran, gelombang, dan suara dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga, dihasilkan video yang berfungsi sebagai sumber belajar berbasis multimedia memuat tentang materi atau teks, gambar, audio, dan animasi bergerak, dengan menggunakan bantuan komputer dan menggunakan sebuah software yaitu *power point* dan aplikasi perekam layar seperti *IFun Screen Recorder*.

Dengan produk multimedia yang dikembangkan dalam bentuk video pembelajaran pada materi Getaran, Gelombang, dan Suara dalam kehidupan sehari-hari ini, dimaksudkan untuk membantu peserta didik sepenuhnya dalam memahami topik dan mengatasi permasalahan yang terjadi, sehingga proses pembelajaran yang berlangsung tidak terlalu monoton.

METODE

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah (R&D). Model pengembangan *Borg and Gall*, menurut Sugiyono (2019), meliputi sepuluh tahapan langkah pengembangan:

1). potensi masalah, 2). pengumpulan data, 3). desain produk, 4). validasi desain, 5). revisi desain, 6). uji coba produk, 7). revisi produk, 8). uji coba pemakaian, 9). revisi produk, dan 10). pembuatan produk massal.



Gambar 1. Langkah-Langkah Metode R & D

Subjek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran multimedia yang dilakukan pada peserta didik kelas VIII-C di UPTD SMP 3 Gunungsitoli, sebanyak 36 peserta didik. Instrumen pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket validasi, angket respon peserta didik dan tes hasil belajar terhadap multimedia hasil pengembangan. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metodologi analisis deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

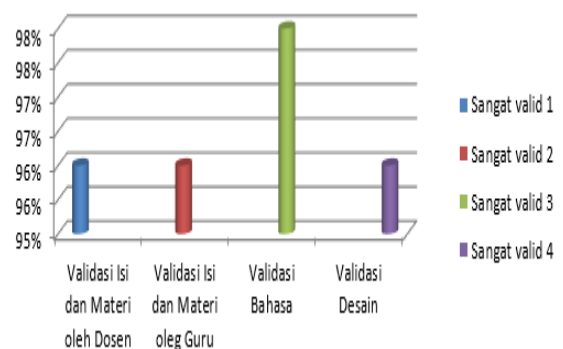
Hasil

1. Analisis Data Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia

Tingkat kelayakan yang tinggi merupakan salah satu kebutuhan akan materi pembelajaran berbasis multimedia yang baik. Layak menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan dapat digunakan untuk mengukur hal-hal yang ingin di ukur. Validasi dilakukan untuk memastikan seberapa layak suatu produk dalam pengembangan. Validasi dilakukan dengan cara menghadirkan tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dirancang, sehingga dapat diketahui tingkat kelemahan dan kekuatan produk.

Adapun media pembelajaran berbasis multimedia pada materi getaran, gelombang, dan bunyi dalam kehidupan sehari-hari yang telah di buat dan dikembangkan telah divalidasi oleh empat validator ahli yaitu validator ahli materi, guru bidang studi, bahasa, dan desain. Dengan hasil validasi awal terdapat beberapa revisi terhadap produk media pembelajaran berbasis multimedia yaitu menambahkan materi dan contoh soal, penggunaan tata bahasa dan tanda baca yang digunakan, penggunaan struktur kalimat yang digunakan, penggunaan desain produk dan suara narator, kemudian dilakukan revisi untuk memperoleh kevalidan dari media pembelajaran berbasis multimedia.

Gambar 2, menunjukkan aspek penilaian berada pada kategori sangat layak, maka media pembelajaran berbasis multimedia dapat digunakan pada pengembangan selanjutnya, yaitu uji coba produk dalam kelompok kecil dan uji lapangan pada pembelajaran di kelas untuk kemudian di ukur keefektifan dan kepraktisannya. Jika digambarkan perbandingannya antara validasi isi dan materi oleh dosen, guru, validasi bahasa dan validasi desain, maka dapat terlihat dalam bentuk diagram di bawah ini.



Gambar 2. Diagram Perbandingan Hasil Validasi Media Berbasis Multimedia Oleh Ahli Materi, Bahasan, dan Desain

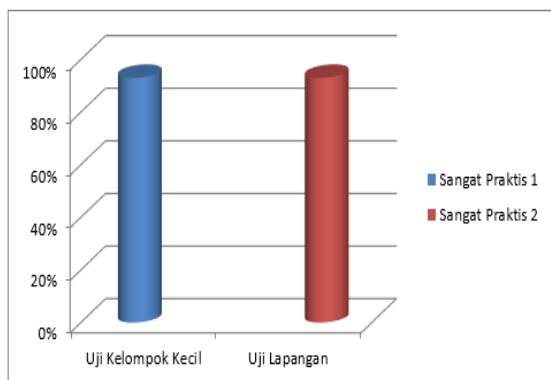
2. Analisis Data Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia

Analisis data kepraktisan media pembelajaran berbasis Multimedia diukur melalui analisis data hasil angket respon

peserta didik. Adapun angket respon peserta didik yang dibuat oleh peneliti memuat beberapa pernyataan tentang penilaian peserta didik terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia. Angket respon peserta didik yang di buat terdiri dari 18 butir pernyataan yang berkaitan dengan proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia, dimana penilaian yang dilakukan pada angket respon peserta didik yaitu skala Likert dengan 4 kategori penilaian pilihan respon yaitu “sangat baik, baik, kurang, dan sangat kurang”.

Berdasarkan data hasil angket respon peserta didik menunjukkan bahwa diperoleh total persentase respon peserta didik pada uji kelompok kecil sebesar 93,6% dan pada uji lapangan sebesar 93,9%, sehingga diperoleh kriteria penilaian yaitu sangat praktis karena hasil rata-rata akhir berada pada interval 80% - 100% berkategori sangat praktis. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia yang di buat dan dikembangkan praktis untuk digunakan.

Hasil perbandingan persentase kepraktisan antara uji kelompok kecil dengan uji lapangan dapat digambarkan dengan menggunakan diagram di bawah ini.



Gambar 3. Diagram Perbandingan Hasil Persentase Kepraktisan Antara Uji Kelompok Kecil dengan Uji Lapangan

3. Analisis Data Keefektifitas Tes Hasil Belajar Peserta Didik

Analisis efektivitas dilakukan untuk memastikan tingkat keefektifan produk yang di buat dan dikembangkan sebelumnya. Peserta didik yang telah mengikuti pembelajaran diberikan pertanyaan sebagai bagian dari analisis keefektifan dengan menggunakan tes hasil belajar (THB). Tingkat keberhasilan suatu produk dinilai berdasarkan analisis tes hasil belajar peserta didik. Proporsi peserta didik yang mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan kelas VIII-C pada uji coba lapangan dan kelas VIII-E pada uji coba pemakaian di UPTD SMP Negeri 3 Gunungsitoli.

Ketuntasan nilai belajar peserta didik pada materi getaran, gelombang, dan bunyi dalam kehidupan sehari-hari yang dilakukan secara uji coba lapangan pada kelas VIII-C sebanyak 23 orang peserta didik dan mendapatkan nilai berada di atas KKM, sehingga 23 Orang tersebut dinyatakan tuntas, sedangkan 3 Orang peserta didik memperoleh nilai di bawah KKM, sehingga dinyatakan tidak tuntas. Dari hal tersebut, maka diperoleh persentase ketuntasan belajar peserta didik sebesar 88,4%. Selain itu, peserta didik yang tuntas pada uji coba pemakaian di kelas VIII-E sebanyak 27 orang peserta didik dan dinyatakan tuntas karena memiliki nilai di atas KKM, sedangkan 2 orang peserta didik dinyatakan tidak tuntas karena memiliki nilai di bawah KKM. Dari hal tersebut, maka diperoleh ketuntasan belajar peserta didik sebesar 93,1%.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia yang dikembangkan berpengaruh positif atau membantu proses belajar peserta didik, berdasarkan nilai persentase hasil di atas karena ketuntasan belajar yang dicapai di atas 80%. Materi pembelajaran berbasis multimedia dikategorikan sangat efektif karena hal tersebut.

4. Analisis Data Hasil Lembar Pengamatan (Observasi)

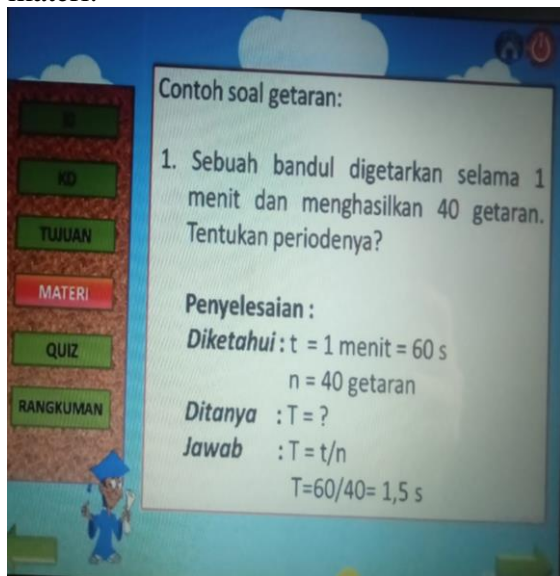
Lembar observasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia pada materi getaran, gelombang, dan bunyi dalam kehidupan sehari-hari selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada saat peneliti melakukan uji coba, guru mata pelajaran IPA yaitu Ibu Pretty Destrianti Harefa, S.Pd, menilai dan mengamati peneliti dalam menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia tersebut.

Berdasarkan tabel hasil lembar observasi yang dilakukan oleh guru mata pelajaran IPA, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan persentase yang diperoleh dari lembar observasi adalah 97,5%.

2. Revisi Produk Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia

1. Revisi Ahli/Validator Materi (Dosen)

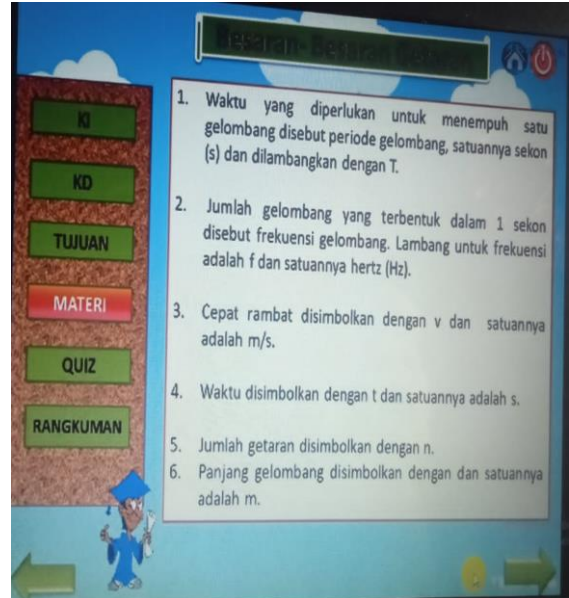
Revisi produk oleh ahli materi (dosen) dilakukan sebanyak tiga kali. Adapun saran dan masukan untuk perbaikan oleh validator materi pada media pembelajaran berbasis multimedia adalah penambahan materi dan contoh soal pada materi.



Gambar 4. Penambahan Materi Dan Contoh Soal Pada Materi

2. Revisi Ahli atau Validator Materi (Guru)

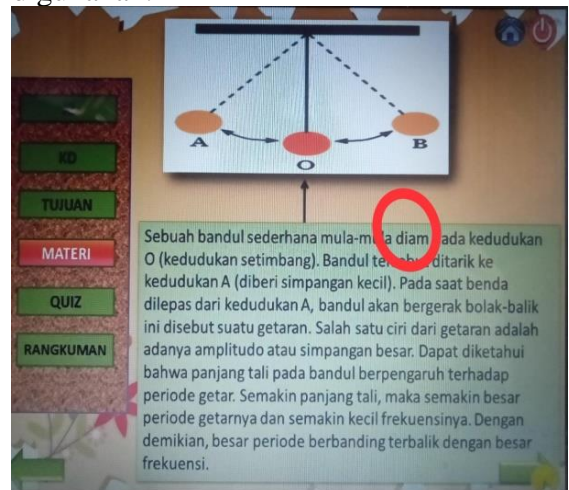
Revisi produk dilakukan sebanyak 2 kali oleh ahli validator materi (guru). Adapun saran dan masukan yang diberikan terhadap media pembelajaran berbasis multimedia adalah menambahkan materi dan contoh soal materi.



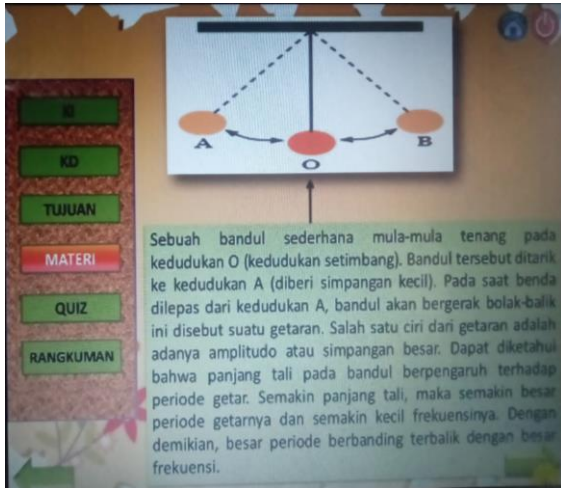
Gambar 5. Menambahkan Materi Dan Contoh Soal Materi

3. Revisi Ahli atau Validator Bahasa

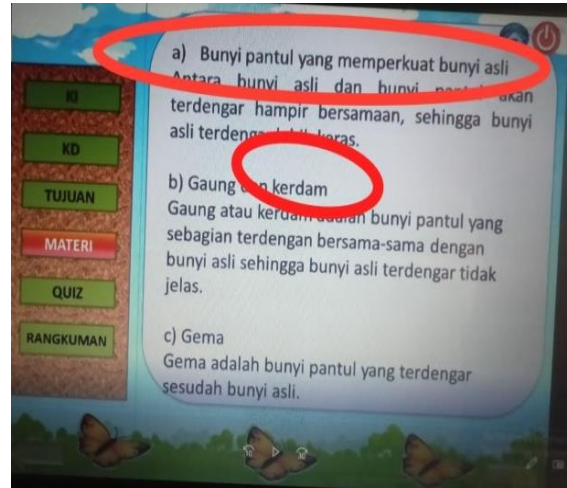
Revisi produk pada media pembelajaran berbasis multimedia dilakukan sebanyak 3 kali. Adapun saran dan masukan yang telah diberikan oleh ahli validator bahasa adalah penggunaan tata bahasa dan tanda baca yang digunakan, serta penggunaan struktur kalimat yang digunakan.



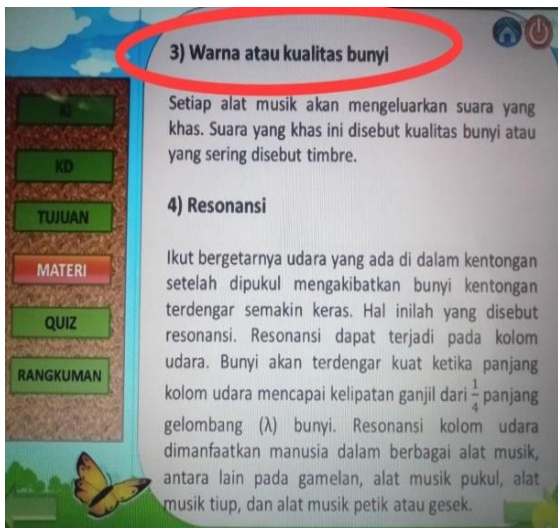
Gambar 6. Sebelum Revisi



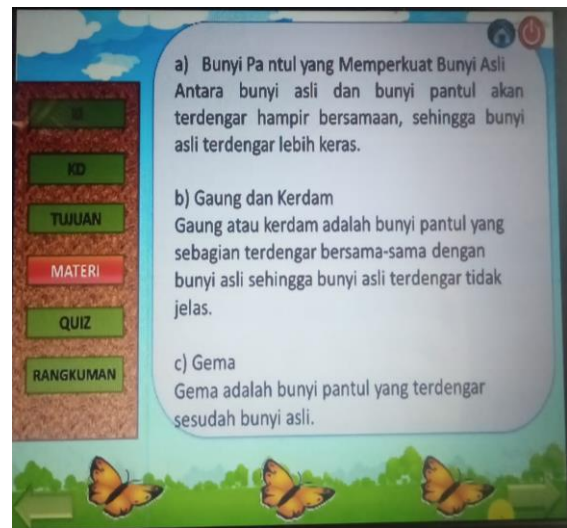
Gambar 7. Sesudah Revisi



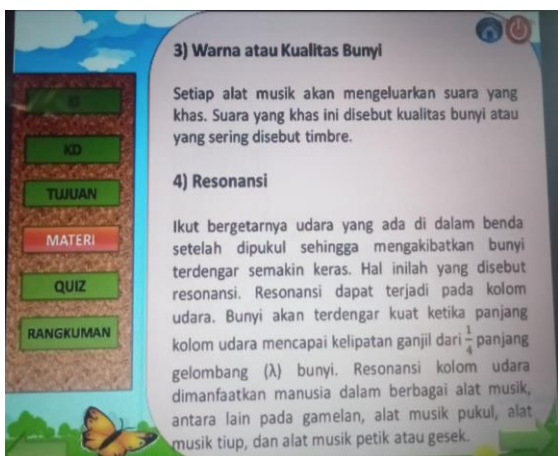
Gambar 10. Sebelum Revisi



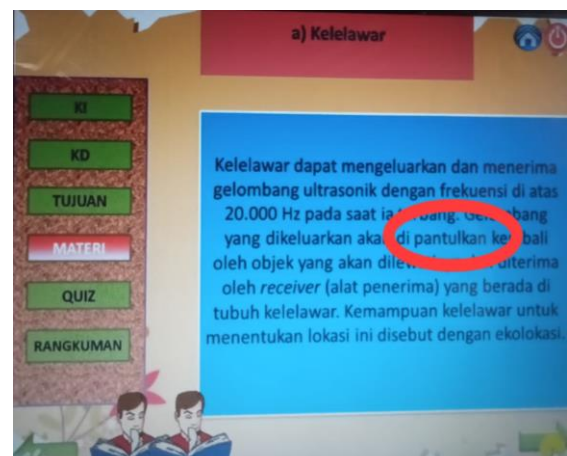
Gambar 8. Sebelum Revisi



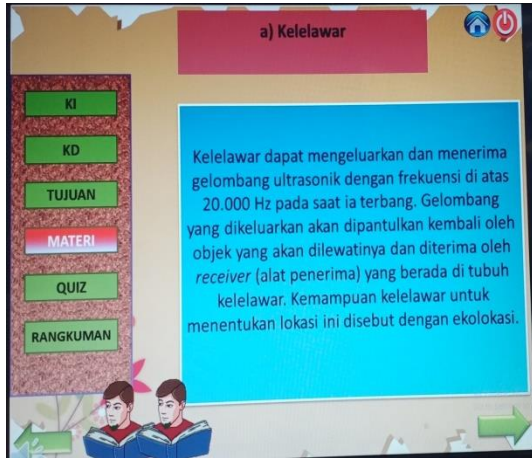
Gambar 11. Sesudah Revisi



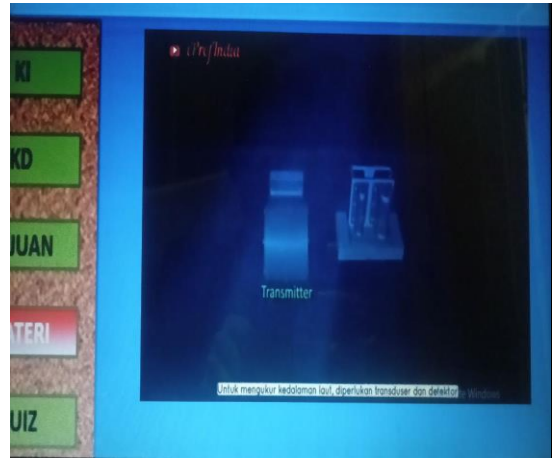
Gambar 9. Sesudah Revisi



Gambar 12. Sebelum Revisi



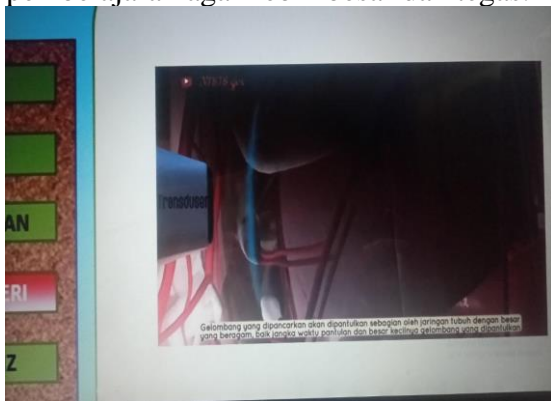
Gambar 13. Sesudah Revisi



Gambar 16. Sebelum Revisi

4. Revisi Ahli atau Validator Desain

Berdasarkan revisi produk oleh validator ahli desain dilakukan sebanyak 2 kali. Adapun saran dan perbaikan oleh validator ahli desain pada media pembelajaran berbasis multimedia adalah mengubah beberapa tampilan background, selain itu usahakan suara dalam video pembelajaran agak lebih besar dan tegas.



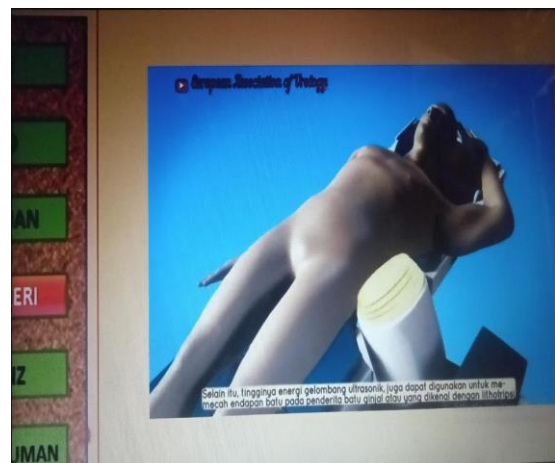
Gambar 14. Sebelum Revisi



Gambar 17. Sesudah Revisi



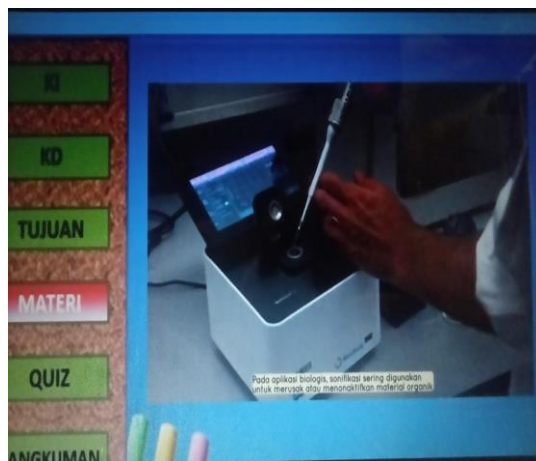
Gambar 15. Sesudah Revisi



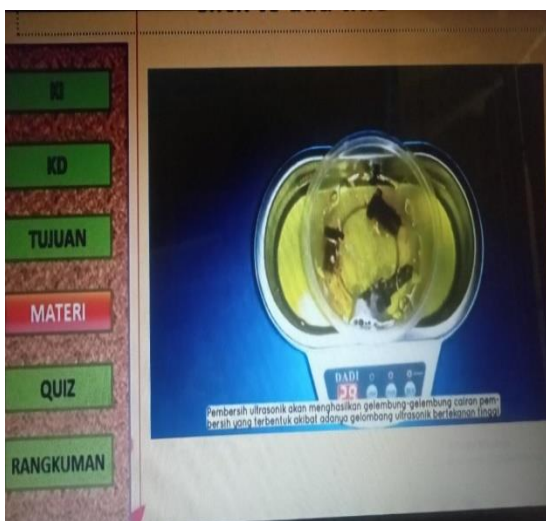
Gambar 18. Sebelum Revisi



Gambar 19. Sesudah Revisi



Gambar 22. Sebelum Revisi



Gambar 20. Sebelum Revisi



Gambar 23. Sesudah Revisi



Gambar 21. Sesudah Revisi

Pembahasan

Multimedia merupakan salah satu media yang digunakan dalam menyampaikan informasi atau materi kepada peserta didik, multimedia adalah perpaduan antara teks, animasi, gambar, suara, dan video. Media pembelajaran berbasis multimedia sangat menarik perhatian, sehingga peserta didik tidak bosan ketika proses kegiatan belajar berlangsung. Media pembelajaran berbasis multimedia yang telah di susun telah dikembangkan dan di nilai oleh ahli validator materi, ahli validator bahasa, dan ahli validator desain, sehingga multimedia layak untuk diujicobakan.

Berdasarkan data yang telah diperoleh oleh peneliti dari hasil penelitian yang dilakukan di UPTD SMP Negeri 3 Gunungsitoli pada uji coba produk di kelas

VIII C dan uji coba pemakaian di kelas VIII-E telah terlaksana dengan baik. Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan dari produk yang dihasilkan, sedangkan pada uji coba pemakaian dilakukan untuk mengetahui nilai keefektifan dan lembar observasi.

Uji coba produk dilakukan secara uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Hasil angket respon peserta didik atau kepraktisan yang dilakukan pada uji coba kelompok kecil memiliki kualifikasi sangat praktis dengan persentase 93,6% dan hasil angket respon peserta didik pada uji coba lapangan memiliki kualifikasi sangat praktis, dengan persentase 93,9%.

Selain itu, hasil nilai tes hasil belajar pada uji coba lapangan di kelas VIII-C adalah 88,4%, dengan kualifikasi sangat efektif dan pada uji coba pemakaian di kelas VIII-E memiliki persentase 93,1% dengan kualifikasi sangat efektif., dan pada lembar observasi yang telah dinilai oleh guru IPA memiliki persentase sebesar 97,5% dengan kualifikasi sangat baik.

Berdasarkan data yang diperoleh, peneliti menyimpulkan bahwa permasalahan yang terjadi pada latar belakang masalah telah mendapatkan hasil, sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia pada materi getaran, gelombang, dan bunyi dalam kehidupan sehari-hari di kelas VIII sangat layak di gunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pada materi getaran, gelombang, dan bunyi dalam kehidupan sehari-hari kelas VIII SMP di UPTD SMP Negeri 3 Gunungsitoli, maka di tarik kesimpulan sebagai berikut: 1). media pembelajaran berbasis multimedia pada materi getaran, gelombang, dan bunyi dalam kehidupan sehari-hari dengan model *Borg and gall*, yang terdiri atas 8 tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi

desain, uji coba produk, revisi produk, dan uji coba pemakaian, telah memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan dan keefektifan, 2). kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia pada materi getaran, gelombang, dan bunyi dalam kehidupan sehari-hari yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak dengan skor rata-rata yang diperoleh dari hasil validasi oleh validator ahli materi (dosen) sebesar 96%. Hasil penilaian kelayakan yang diperoleh dari hasil validasi oleh validator ahli materi (guru) sebesar 96%. Hasil penilaian kelayakan yang diperoleh dari hasil validasi oleh validator ahli bahasa sebesar 97,5%. Dan hasil penilaian kelayakan yang diperoleh dari hasil validasi oleh validator desain sebesar 96%, 3). kepraktisan media pembelajaran berbasis multimedia pada materi getaran, gelombang, dan bunyi dalam kehidupan sehari-hari yang dikembangkan berada pada kategori sangat praktis. Hasil kepraktisan diperoleh dari uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan di kelas VIII-C. hasil penilaian kepraktisan pada uji coba kelompok kecil dengan jumlah peserta didik sebanyak 5 orang dan memperoleh skor rata-rata sebesar 93,6% . Hasil penilaian kepraktisan pada uji coba lapangan dengan jumlah peserta didik sebanyak 26 orang dan memperoleh skor rata-rata sebesar 93,9%, dan 4). efektivitas media pembelajaran berbasis multimedia pada materi getaran, gelombang dan bunyi dalam kehidupan sehari-hari yang dikembangkan berada pada kategori sangat efektif. Hasil nilai efektivitas diperoleh dari uji coba lapangan di kelas VIII-C dan uji coba pemakaian di kelas VIII-E. Hasil penilaian efektivitas pada uji coba lapangan dengan jumlah peserta didik sebanyak 26 orang dan memperoleh skor rata-rata sebesar 88,4%, sedangkan pada uji coba pemakaian dengan jumlah peserta didik sebanyak 29 orang dan memperoleh skor rata-rata sebesar 93,1%.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2),78-90.
- Adyani, R., Agustini, R., & Raharjo, R. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbantuan Media Animasi Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sains*, 4 (2), 648-657.
- Alman, A., & Nugrahaeni, N. (2022). Media Pembelajaran Pop Up Book terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II SD. *Jurnal Papeda*, 4(2), 149-155.
- Armansyah, F., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *JKTP*, 2(3), 224-229
- BP, A. R., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Dakhi, O., Jama, J., Irfan, D., Ambiyar, Ishak. (2020). Blended Learning: A 21st Century Learning Model At College. *International Journal Of Multi Science*, 1(8), 50-65.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 93-196.
- Ferdiansyah, Ambiyar, Zagoto, M. M., Putra, I E D., (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis E Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Matakuliah Media Pembelajaran Musik. *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, dan Seni*, 21(1), 062-072. <https://doi.org/10.24036/komposisi.v21i1.108082>
- Hidayat, M. N. (2018). Komunikasi Antara Guru-Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 23(1), 24-33.
- Kadaruddin. (2016). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kosasih, I. (2015). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Sainifik Islamica*. 2(1), 43-52.
- Moreira, M., Pareira, P., & Gusmao, G. (2018). The Influence Of Concrete Instructional Media On Learning Achievement. *ISCE: Journal Of Innovative Studies On Character and Education*, 2(1): 104-114.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Rungkat, J. A., Rengkuan, M., & Humune, Y. S. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Belajar IPA Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia. *Jurnal Sains, Matematika, dan Edukasi*, 8(2), 167-172.
- Septiana, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pemahaman Konsep Siswa. *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, 13(1), 84-90.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *ISTIQUA*, V(2), 21-41.
- Zagoto, Maria M. & Nevi Yarni (2019). Perbedaan Individu dari Gaya

Belajarnya Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 259-265.