

## ABSTRAK

RITA, Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Internet Bahasa Inggris Siswa Kelas VIII SMP Chandra Kusuma Tahun Pelajaran 2012/2013. Tesis : Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan, 2013.

Studi ini bertujuan untuk : (1) menghasilkan multimedia interaktif berbasis internet yang layak digunakan, mudah dipelajari siswa dan dapat dipakai untuk pembelajaran individual, (2) untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif berbasis internet yang dikembangkan pada mata pelajaran bahasa Inggris.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan produk Borg dan Gall yang dipadu dengan model pengembangan pembelajaran Dick dan Carey. Model ini meliputi enam tahapan, yakni : studi literatur, perencanaan atau desain pengembangan, pengembangan produk, validasi ahli, uji coba, revisi, produk akhir. Validasi ahli terdiri dari dua ahli materi mata pelajaran bahasa Inggris, dua ahli desain pembelajaran dan dua ahli rekayasa perangkat lunak. Subyek uji coba terdiri dari tiga siswa untuk uji perorangan, sembilan siswa untuk uji kelompok kecil, dan lima puluh delapan siswa untuk uji lapangan. Data tentang kualitas produk pengembangan ini dikumpulkan dengan angket. Data-data yang dikumpulkan dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan; (1) uji ahli materi mata pelajaran bahasa Inggris berada pada kualifikasi sangat baik (93,83%), (2) uji ahli desain pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik (88,55%), (3) uji ahli rekayasa perangkat lunak berada pada kualifikasi sangat baik (94,10%), (4) uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat baik (91,43%), (5) uji coba kelompok kecil berada pada kualifikasi sangat baik (93,63%), dan (6) uji coba lapangan berada pada kualifikasi sangat baik (97,96%).

Produk akhir dari pengembangan multimedia interaktif berbasis internet ini dilanjutkan dengan uji keefektifan produk. Penelitian ini dilakukan pada siswa semester genap kelas VIII SMP Swasta Chandra Kusuma Deliserdang tahun pelajaran 2012-2013. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen. Sampel penelitian sebanyak 58 siswa yang terdiri dari 29 siswa sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan multimedia interaktif berbasis internet dan 29 siswa sebagai kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran buku teks sebagaimana yang berlangsung selama ini dalam proses pembelajaran.

Hasil pengujian hipotesis membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis internet dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran buku teks. Hal ini ditunjukkan dengan hasil pengolahan data diperoleh  $t_{hitung} = 3,33$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dengan dk 56 diperoleh  $t_{tabel} = 1,67$ , sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , efektifitas penggunaan multimedia interaktif = 80,46%. Disimpulkan bahwa hasil belajar kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis internet sebesar 80,46% lebih tinggi dari kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran buku teks sebesar 71,72%.

## ABSTRACT

RITA, Development of Internet-Based Interactive Multimedia Learning English Junior High School Students Class VIII Chandra Kusuma Academic Year 2012/2013. Thesis: Graduate Program, State University of Medan, 2013.

This study aims to: (1) generate interactive multimedia internet-based fit for use, easy to learn and can be used for students learning individual, (2) determine the effectiveness of an Internet-based interactive multimedia on subjects who developed the English language.

Type of research is the development of models that use Borg and Gall product development combined with a model of Dick and Carey instructional development. This model includes six stages, namely: literature studies, planning or design development, product development, expert validation, testing, revision, final product. Expert validation consists of two subject matter experts in English, two experts and two instructional design expert software engineering. The subjects consisted of three trials to test the rest of the individuals, nine students to test small groups, and fifty-eight students for field testing. Data on the development of product quality are collected by questionnaire. The data collected were analyzed with descriptive qualitative analysis techniques.

The results showed: (1) subject matter expert testing English language is in a very good qualifying (93.83%), (2) test instructional design experts are in excellent qualifications (88.55%), (3) test experts of software is in excellent qualifications (94.10%), (4) individual testing is in excellent qualifications (91.43%), (5) a small test group are in excellent qualifications (93.63% ), and (6) the trial court is in a very good qualifying (97.96%).

The end product of the development of Internet-based interactive multimedia is followed by testing the effectiveness of the product. The research was conducted in the second semester of eighth grade students Private SMP Chandra Kusuma Deliserdang 2012-2013 school year. The method used in this study is quasi-experimental methods. Study sample were 58 students, including 29 students as a class given experimental treatment using interactive multimedia internet-based and 29 students as a control class that uses the textbook as a medium of learning that took place during the learning process.

The test results prove the hypothesis that there are significant differences between the learning outcomes of students who learned with using an Internet-based interactive multimedia learning outcomes of students who learned with using instructional media textbook. This is indicated by the data processing obtained  $t = 3.33$  at significance level  $\alpha = 0.05$  with 56 df obtained table = 1.67, so that  $t > t$  table, the effective use of interactive multimedia = 80.46%. Concluded that the learning outcomes of students who learned with the group using the Internet-based interactive multimedia for 80.46% higher than the group of students who learned with using instructional media textbooks for 71.72%.