

ABSTRACT

NANA RONAWAN RAMBE, Development of Instructional Media Tenses Based on Interactive Multimedia in English Language. Thesis: Post graduate Program of UNIMED. 2015.

This research is aimed at: (1) Developing a good instructional media of interactive multimedia in English, easy to be learnt, and can be used for individual learning, (2) examine of effectiveness of the interactive multimedia in English. This study is developmental research using combination of Borg & Gall's and Dick & Carey's model. This learning product development model is a model with pre-arranged in a systematic order and meet the characteristics of elementary students' age in learning. The results showed:(1) the quality of the developed instructional media viewed from the expert in English Language is excellent (85.53%), (2) the quality viewed from the expert in instructional design is excellent (93.96%), (3) the quality viewed from the expert in media product excellent (88.99%), (4) the one-to-one try out, from the observation of the three students, indicates that the product is excellent (91.37%), the small group try-out, from the observation of nine students , indicates that the product is excellent (94.82%), and the large group try out, from the observation of the forty five students, indicates that the product is excellent (95.30%).

The result of hypothesis test proves that the study results of the students taught using interactive multimedia and the text book show a significant difference. This is revealed in the data from which the following calculation is obtained: ($F_{count}=9.0229$, while $> F_{table}$ at $\alpha =0.05$ with the variables dk of 98 gives $t_{table}=1.98$ where $t_{count} > t_{table}$ ($9.0229 > 1.98$). It can be concluded that the number shown by the study group using interactive multimedia instructional media is much larger than that without. It is further verified that the percentage of effectiveness by using interactive multimedia is 95.63%, while without using interactive instructional media as media display 90.00%, hence applying interactive instructional media is more effective than without using interactive instructional media as medium in teaching.

ABSTRAK

NANA RONAWAN RAMBE, Pengembangan Media Pembelajaran *Tenses* Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Interaktif Pada Siswa Sekolah Dasar. Tesis: Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan, 2015.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menghasilkan media pembelajaran interaktif yang layak digunakan, mudah dipelajari dan dapat dipakai untuk pembelajaran individual, (2) Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development. Pengembangan bahan ajar dilakukan dengan menggunakan model Dick and Carey. Data-data yang dikumpulkan dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan; (1) uji ahli materi pelajaran Bahasa Inggris termasuk dalam kategori sangat layak (85.53%), (2) uji ahli desain pembelajaran dalam penilaian dengan kategori sangat layak (93.96%), (3) uji ahli rekayasa perangkat lunak berada pada kategori sangat layak (88.99%), (4) uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat layak (91.37%), uji coba kelompok kecil berada pada kualifikasi sangat layak (94.82%), uji coba lapangan berada pada kualifikasi sangat layak (95.30%).

Hasil pengujian hipotesis membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan multimedia interaktif dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan tanpa menggunakan multimedia interaktif. Hal ini ditunjukkan dengan hasil pengolahan data dimana diperoleh thitung sebesar 9.0229, sedangkan ttabel = 1.98, pada $\alpha=0.05$ dengan dk 98 . Hasil perhitungan dimana thitung > ttabel, thitung yaitu $9.0229 > 1.98$. Disimpulkan bahwa hasil belajar kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan pembelajaran multimedia interaktif adalah sebesar 95.63% dan lebih tinggi dari kelompok siswa yang dibelajarkan dengan tanpa menggunakan pembelajaran multimedia interaktif, yaitu sebesar 90.00%.