ABSTRAK

SURYANA, Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Internet Pada Berita Wacana Lisan Kelas VII SMP Negeri 2 Timang Gajah. *Tesis*: Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan, 2013

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

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan produk Borg dan Gall yang dipadu dengan model pengembangan pembelajaran Dick dan Carey. Model pengembangan produk pembelajaran ini merupakan model yang disusun secara terprogram dengan urutan yang sistematis dan memenuhi karakteristik siswa dalam belajar. Model ini meliputi enam tahapan, yakni: studi literatur, perencanaan atau desain pengembangan, pengembangan produk, validasi ahli, uji coba, revisi, produk akhir. Subyek uji coba terdiri dari dua ahli materi mata pelajaran berita wacana lisan, dua ahli desain pembelajaran, dua ahli rekayasa perangkat lunak dan desain grafis, 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 berita wacana lisan 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 dan desain grafis berada pada kualifikasi sangat baik (94.10%), (4) uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat baik (91.43%), uji coba kelompok kecil berada pada kualifikasi sangat baik (93,63%), uji coba lapangan berada pada kualifikasi sangat baik (97.96%).

Produk akhir dari pengembangan media pembelajaran ini dilanjutkan dengan uji keefektifan produk. Penelitian dilakukan pada siswa semester ganjil kelas VII 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 diberi perlakuan menggunakan multimedia interaktif dan 29 siswa sebagai kelas kontrol yang menggunakan media cetak dan audio 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 dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media cetak dan audio. Hal ini ditunjukkan dengan hasil pengolahan data diperoleh t_{hitung} = 3,328 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 sebesar 80,46% lebih tinggi dari kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media cetak dan audio sebesar 71.72%.

ABSTRACT

SURYANA, Development of Internet-Based Interactive Multimedia in news word express. Thesis: Graduate Program, State University of Medan, 2013.

This study aimed to: (1) produces interactive multimedia that are appropriate to use, easy to learn and can be used for students with individual learning; (2) to determine the effectiveness of interactive multimedia that are developed in the course of berita wacana lisan.

The type of this study is the research development of research that uses the Borg and Gall model of product development combined with the model of Dick and Carey's learning development. The product of this development learning model is conducted by sequence composed systematic programming that meet the characteristics of students in learning. This model includes six stages, described as follow: (1) literature study; (2) Planning or design development; (3) Product development; (4) expert validation, (5) testing, (6) revision of the final product. The Test subjects of this development process are consisted of : (1) two expert related to the berita wacana lisan; (2) two instructional design experts; (3) two experts that related to software engineering and graphic design; (4) three students for individual trials; (5) nine students to test a small group; and (6) fifty-eight students to the field test. Data regarding the quality of the product was collected by questionnaire. The collected data is analyzed by qualitative descriptive analysis techniques.

The analysis results showed : (1) The Expert assessment related to the berita wacana lisan is within the range of very good (89.83%); (2) The Expert assessment related to the instructional design is within the range of very good (84.38%); (3) The Expert assessment related to the engineering and design software the graphics subject is within the range of very good (88.15%); (4) The individual trials subject assessment is within the range of very good (92.92%); (5) The small-group trials subject assessment is within the range of very good (93.33%) and (6) The field trials result is within the range of very good (97.72%).

The final product of the development of instructional media is followed by a test of the effectiveness of the product. The study was conducted in odd semester students VII class 2012/2013 school year. The method used in this study is quasi-experimental methods. Study sample as many as 58 students consisting of 29 students as a classroom experiment that were treated using an interactive learning medium and 29 students as a control class that uses text media and audio as a medium of learning that took place during this learning process.

The test results prove the hypothesis that there are significant differences between the dibelajarkan student learning outcomes by using interactive multimedia with learning outcomes of students using instructional media dibelajarkan text media and audio. This is indicated by the data processing results obtained tcount = 3.328 at the significance level α = 0.05 obtained with 56 dk t_{table} = 1.67, so the $t_{count} > t_{table}$, the effective use of interactive multimedia = 80.46%. It was concluded that the learning outcomes of students who dibelajarkan groups using interactive multimedia for 80.46% higher than the group of students who dibelajarkan using instructional texts media and audio for 71.72%.