ABSTRAK

ANDROMEDA VALENTINO SINAGA, Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris. *Tesis*: Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan, 2013

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 kuliah 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. Subyek uji coba terdiri dari ahli materi bahasa Inggris, ahli desain pembelajaran, ahli perangkat lunak, tiga orang siswa untuk uji perorangan, sembilan siswa untuk uji kelompok kecil, dan empat puluh siswa untuk uji lapangan. Data tentang kualitas produk pengembangan ini dikumpulkan dengan angket atau kuesioner. Data-data yang dikumpulkan dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan; (1) uji ahli materi bahasa Inggris berada pada kualifikasi sangat baik (82%), (2) uji ahli desain pembelajaran berada pada kualifikasi baik (76%), (3) uji ahli perangkat lunak berada pada kualifikasi baik (80%), (4) uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat baik (94%), uji coba kelompok kecil berada pada kualifikasi sangat baik (90%), uji coba lapangan berada pada kualifikasi baik (79%).

Produk akhir dari pengembangan media pembelajaran ini dilanjutkan dengan uji efektifitas produk. Penelitian dilakukan pada mahasiswa tahun ajaran 2012-2013 di Universitas HKBP Nommensen Medan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen. Sampel penelitian sebanyak 40 mahasiswa yang terdiri dari 20 mahasiswa sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan multimedia interaktif dan 20 mahasiswa sebagai kelas kontrol yang menggunakan *PowerPoint* sebagaimana yang berlangsung selama ini dalam proses pembelajaran.

Hasil pengujian hipotesis membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar mahasiswa yang dibelajarkan dengan menggunakan multimedia interaktif dengan hasil belajar mahasiswa yang dibelajarkan dengan menggunakan *power point*. Hal ini ditunjukkan dengan hasil pengolahan data diperoleh $t_{hitung} = 1,23$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan dk 38 diperoleh $t_{tabel} = 14,68$, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Disimpulkan bahwa hasil belajar kelompok mahasiswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif sebesar 80% sedangkan kelompok mahasiswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran buku teks sebesar 75%.

ABSTRACT

ANDROMEDA VALENTINO SINAGA, Development of Instructional Media of Interactive Multimedia in English. Thesis: Postgraduate Program of UNIMED. 2013.

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 research and development (R&D) uses Borg & Gall's model combined with Dick & Carey's. The subjects of preliminary field testing are the expert in English, the expert in instructional design, the expert in media product, and three students for one-to-one try out, nine students for small group try out, and forty students for large group try out. The instrument applied in this study is a questionnaire and data are analyzed by using descriptive statistics.

The findings of the study are: (1) the quality of the development of instructional media from the expert in English is *excellent* (82%), (2) the quality from the expert in instructional design is *good* (76%), (3) the quality from the expert in media product is *good* (80%), (4) in the one-to-one try out is *excellent* (94%), in the small group try-out is *excellent* (90%), and in the large group try out is *good* (79%).

The final product of this interactive multimedia is proved with the effectiveness exam. The study takes place in University of HKBP Nommensen Medan to the collage students of English class, academic year 2012-2013. The method used in this study is quasi experiment. The samples are 40 students consisting of 20 students as experiment class given interactive multimedia and the other class given PowerPoint as control class.

The result of hypothesis test proves that the study results of the students taught show a significant difference between using interactive multimedia and the power point. It is proved by the result of the data counted with $T_{count} = 14.68 > T_{table} = 2.02$ in α significance 0.05 and degree of freedom 38. The effectiveness of the interactive multimedia is 80% higher than the PowerPoint 75%.

THE Character Building UNIVERSITY