

## **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN KODULAR PADA PEMBELAJARAN TEKS RESENSI**

### ***DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA USING CODULARS IN LEARNING REVIEW TEXTS***

Noor Asiah, Sainul Hermawan, Ahsani Taqwiem  
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
FKIP Universitas Lambung Mangkurat  
noor.asiah2318@gmail.com

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kebutuhan peserta didik, kelayakan multimedia interaktif, dan respons peserta didik terhadap multimedia interaktif teks resensi. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), dengan model penelitian 4-D yang terdiri dari tahap pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan Penyebaran (disseminate). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 100% peserta didik kelas XI SMAN 2 Banjarmasin memiliki tingkat kebutuhan yang tinggi serta tertarik untuk menggunakan multimedia interaktif pada pembelajaran teks resensi. Melalui hasil penelitian diketahui multimedia interaktif yang telah dikembangkan dinilai “Sangat Layak” dengan presentase keseluruhan 94% oleh para ahli materi dan media. Sedangkan hasil respons peserta didik mendapatkan nilai “Sangat Positif” dengan presentase keseluruhan 89%. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif pada pembelajaran teks resensi untuk peserta didik kelas XI sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Codular, multimedia interaktif, telaah teks

#### ***Abstract***

*This study aims to describe the needs of students, the feasibility of interactive multimedia, and students responses to interactive multimedia review text. This study used the Research and Development (R&D) method, with a 4-D research model consisting of define, design, develop, and disseminate stages. The results of this study indicate that 100% of class XI students at SMAN 2 Banjarmasin have a high level of need and are interested in using interactive multimedia in learning review texts. Through the research results it is known that the interactive multimedia that has been developed is rated &quot;Very Eligible&quot; with an overall percentage of 94% by material and media experts. While the results of the responses of students get a value of &quot;Very Positive&quot; with an overall percentage of 89%. Based on the results of research and development, it can be concluded that interactive multimedia in learning review text for class XI students is appropriate for use in learning.*

*Key Words: Codular, interactive multimedia, text review*

#### **Pendahuluan**

Empat keterampilan berbahasa yang wajib dikuasai oleh setiap individu yang belajar bahasa meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di antara keempat

keterampilan berbahasa tersebut, menulis merupakan keterampilan berbahasa yang paling sulit. Dalam konteks pendidikan, keterampilan menulis menjadi salah satu hal yang esensial bagi para peserta didik agar mereka mampu menyatakan ide serta pengetahuan mereka melalui tulisan, tak terkecuali peserta didik tingkat SMA.

Pada hakikatnya, menulis bukan hanya sebuah kegiatan untuk menyalin kata-kata yang ada pada media audio atau visual, melainkan sebuah aktivitas yang dilakukan manusia secara sadar guna menuangkan gagasan, pikiran, ataupun pengalaman dalam wujud tulisan yang diatur secara sistematis dengan memperhatikan penggunaan kata agar orang lain dapat memahami maksud dari penulis. Oleh karena itu, penguasaan keterampilan menulis menjadi suatu hal yang esensial bagi para peserta didik agar mereka mampu menyatakan ide serta pengetahuan mereka melalui tulisan.

Satu dari kemampuan menulis yang diharapkan dikuasai oleh peserta didik dalam Kurikulum 2013 pada jenjang SMA kelas XI semester genap adalah kemampuan menyusun teks resensi. Berdasarkan materi tersebut, peserta didik perlu menyampaikan pengetahuan, pikiran, dan gagasan dalam bentuk tulisan serta memperhatikan ketepatan penggunaan kata dan kesesuaian isi tulisan yang menjadi aspek penting ketika menulis teks resensi.

Pada umumnya, sebuah resensi adalah tulisan yang memuat ulasan tentang suatu karya, apakah itu buku, film, atau rekaman album musik (Syukroni & Lalu Muhaimi, 2020). Saat ini, resensi lebih sering digambarkan sebagai karya tulis yang menilai kualitas buku. Resensi berguna untuk memperkenalkan sebuah buku atau karya seni agar pembaca mudah dalam memilih atau memahami karya tersebut.

Keterampilan menulis teks resensi sebagian peserta didik saat ini masih rendah ((Pertiwi & Milawasri, n.d.); (Raz, n.d.); dan (Mohammad, dkk., 2021)). Para pengajar di FKIP (Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia) Universitas Lambung Mangkurat melaporkan bahwa mereka menghadapi berbagai tantangan ketika mengajar mahasiswa menulis. Salah satu tantangan yang muncul adalah ketidakcocokan antara materi pembelajaran, kepribadian dan lingkungan para peserta didik (Taqwim & Luthfiyanti, 2023).

Observasi dan wawancara yang kami lakukan di SMA Negeri 2 Banjarmasin, menemukan beberapa permasalahan yang dialami peserta didik ketika menulis resensi. *Pertama*, peserta didik mempunyai motivasi atau dorongan diri yang rendah untuk menulis. *Kedua*, peserta didik merasa kurang antusias pada kegiatan pembelajaran dan tidak terlalu suka membaca teks, terutama teks

yang panjang. *Ketiga*, strategi pembelajaran yang dipakai dinilai kurang efektif serta monoton. *Keempat*, penggunaan media yang berpusat pada sains dan teknologi masih kurang.

Permasalahan lain yang ditemukan di SMA Negeri 2 Banjarmasin ialah terdapat beberapa pendidik Bahasa Indonesia yang masih jarang menggunakan media pembelajaran. Terdapat sekurang-kurangnya enam alasan kenapa pendidik tidak menggunakan media pembelajaran, yaitu: *Pertama*, keterbatasan fasilitas dari sekolah yang dapat mendukung media pembelajaran; *Kedua* untuk menggunakan media harus mengeluarkan uang; *Ketiga*, mempersiapkan media itu merepotkan; *Keempat* gagap teknologi sehingga tidak bisa menggunakan media yang terkesan canggih; *Kelima*, beranggapan media hanya untuk hiburan dan dapat membuat peserta didik kurang serius belajar; *keenam*, sudah terbiasa dengan metode pembelajaran konvensional.

Dalam konteks ini, langkah awal untuk meningkatkan kemampuan menulis peserta didik adalah dengan memilih media pembelajaran yang cocok bagi mereka. (Zahwa & Syafi'i, 2022) memaparkan bahwa guru memerlukan sebuah media yang dapat memberikan kemudahan bagi pendidik dalam menerangkan materi, dan mampu mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu, terbatasnya waktu pembelajaran yang dimiliki peserta didik ketika di sekolah, mengharuskan peserta didik untuk aktif belajar secara mandiri. Maka dari itu, untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran secara mandiri diperlukan media pembelajaran yang tepat, seperti sebuah media pembelajaran yang dapat diakses di mana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan perkembangan teknologi seperti *smartphone*.

Saat ini, telah muncul berbagai inovasi dan pendekatan baru di bidang pendidikan yang mampu mendukung pemahaman peserta didik terhadap pelajaran. Sebagai contoh, terdapat alternatif media pembelajaran yang dapat diakses melalui ponsel pintar peserta didik, seperti multimedia interaktif yang memiliki beragam fitur untuk meningkatkan interaksi pengguna. Multimedia interaktif merupakan gabungan beragam jenis konten informasi serta pengolahan data (contohnya audio, grafik, dan video) yang bertujuan mengedukasi, menghibur, atau memberi informasi kepada pengguna (Simarmata & Mujiarto, 2018). Dengan memanfaatkan multimedia, pembelajaran mampu memanfaatkan beragam tipe media, di antaranya teks, gambar, suara, video, atau sejenisnya secara kolektif (Sanjaya, 2012). (Abdulrahman, dkk., 2020) juga menambahkan bahwa multimedia dapat digunakan sebagai tujuan penyampaian informasi kepada siswa untuk pemahaman konsep yang lebih baik.

Selain itu, (Purnama, dkk., 2020) juga memaparkan bahwa peserta didik menyukai media pembelajaran yang dapat diakses melalui gawai, seperti media Komik Webtoon. Selain memberikan kemudahan bagi peserta didik, media pembelajaran tersebut memiliki cerita yang menarik, memiliki pesan yang dapat diambil, dan memberikan inspirasi. Hal ini berarti, media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan media digital dapat meningkatkan rasa suka dan motivasi peserta didik untuk belajar.

Pada Kurikulum 2013, peserta didik berkesempatan untuk meningkatkan potensi mereka pada aspek pengetahuan, keterampilan, serta sikap. Salah satu dari tulisan yang dianjurkan pada Kurikulum 2013 kelas XI SMA dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia ialah teks resensi. Namun, saat ini media pembelajaran untuk teks resensi masih sedikit dan cenderung monoton. Hal tersebut menyebabkan ketidaktertarikan peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengusulkan suatu alternatif solusi berupa multimedia interaktif untuk pembelajaran teks resensi yang dapat digunakan melalui gawai.

Pada pembuatan media pembelajaran seperti multimedia interaktif sangat diperlukan pengetahuan yang memadai mengenai pemrograman, *coding*, dan *system root* pada perangkat keras yang digunakan (Rismayanti, dkk., 2022). Salah satu *website* pengembang aplikasi yang tersedia di internet adalah kodular, kodular memiliki keunggulan tersendiri bila dibandingkan pengembang aplikasi sejenis lainnya. (Ronaldo & Ardoni, 2020) menjelaskan bahwa Pembuatan aplikasi menggunakan kodular tidak memerlukan keterampilan *coding* (mengetik kode program secara manual) sehingga pengembang dapat membuat aplikasi tanpa bahasa pemrograman dengan mengandalkan *block programming* yang tidak terlalu rumit. Dengan kata lain, bagi pengembang aplikasi yang masih pemula atau tidak menguasai bahasa pemrograman akan lebih cocok apabila menggunakan sarana *webstite* pembuatan aplikasi seperti kodular.

Multimedia interaktif untuk pembelajaran teks resensi diharapkan mampu membuat peserta didik merasa termotivasi dan semakin menarik minat baca peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Taqwim, 2024). Pada materi teks resensi, gambar, dan contoh-contoh dari berbagai macam teks resensi sangat diperlukan peserta didik untuk membandingkan isi dan menemukan sistematika dari sebuah teks resensi. Adanya multimedia interaktif untuk materi teks resensi yang memiliki tampilan lebih menarik dibandingkan buku cetak biasa akan sangat berguna bagi peserta didik untuk meningkatkan fokus mereka, serta dapat mengaktifkan sikap dalam belajar secara mandiri.

Dalam hal ini peneliti terdorong dan merasa perlu untuk melakukan penelitian tentang pengembangan multimedia interaktif menggunakan kodular pada pembelajaran teks resensi untuk peserta didik kelas XI SMAN 2 Banjarmasin. Tujuannya untuk mendeskripsikan kebutuhan peserta didik, kelayakan multimedia interaktif, dan respons peserta didik terhadap multimedia interaktif teks resensi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik dalam konteks pembelajaran teks resensi.

## **Metode Penelitian**

### **Jenis Penelitian**

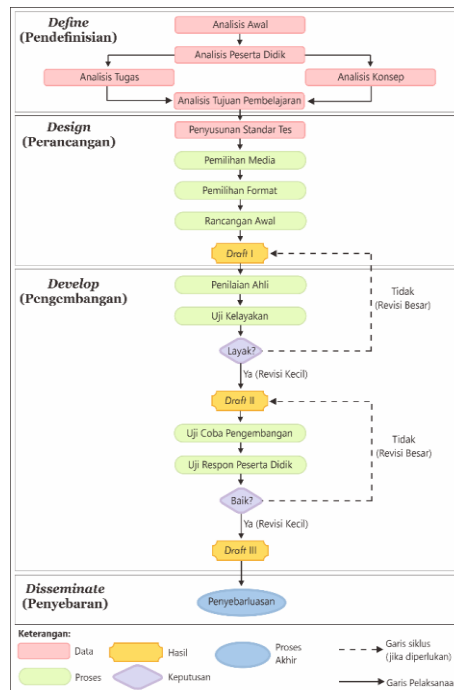
Penelitian ini termasuk penelitian R&D (*Research & Development*). Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Disseminate*) merupakan empat pilar paradigma pembangunan 4-D. Prosedur 4-D ini meliputi: 1) Pendefinisian (*Define*), yaitu untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik terhadap multimedia interaktif dalam pembelajaran teks resensi yang akan dikembangkan; 2) Perancangan (*Design*), yakni tahap untuk menentukan format dan jenis media, serta membuat rancangan atau produk awal dari media pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik; 3) Pengembangan (*Develop*), yakni tahap untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang didasarkan pada validasi ahli media, materi, serta peserta didik; dan 4) Penyebaran (*Disseminate*), yakni tahap untuk menyebarluaskan produk akhir multimedia interaktif setelah diketahui kelayakannya untuk digunakan dalam pembelajaran.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Pengumpulan data dipakukan pada Mei sampai Juni, pada semester ganjil 2022/2023. SMAN 2 Banjarmasin yang bertempat di Jalan Mulawarman No. 21, Teluk Dalam, Kecamatan Banjarmasin Tengah, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70115 menjadi lokasi penelitian penelitian ini.

### **Prosedur**

Gambar 1 memberikan ringkasan proses pengembangan studi penelitian.



Gambar 1. Prosedur Model 4-D

## Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan dua macam data, yakni data kualitatif serta data kuantitatif. Data tersebut dikumpulkan dengan tiga metode pengumpulan data, yakni observasi, wawancara, serta angket (angket analisis kebutuhan, penilaian kelayakan produk, dan respons peserta didik). Dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Arsyad (2011), Simantupang et al, (2020), dan Rohman & Mundilarto (2019), peneliti mengadaptasi dan memodifikasi lembar validasi yang ditujukan pada ahli materi dan ahli media untuk digunakan dalam studi peneliti sendiri. Kelayakan konten, bahasa, dan penyajian adalah tiga bidang yang dievaluasi pada lembar validasi ahli materi. Sedangkan penyajian konten dan evaluasi perangkat lunak dimasukkan dalam lembar validasi ahli media. Baik ahli materi maupun ahli media diberikan lembar validasi untuk diisi.

Sumber data dalam pengembangan media pembelajaran ini meliputi validator ahli dalam bidang media pembelajaran Bahasa Indonesia. Sumber data lainnya untuk analisis kebutuhan adalah 50 orang peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Banjarmasin yang dipilih menggunakan teknik *random sampling*. Sedangkan sumber data lainnya untuk uji coba kelayakan produk adalah 6 orang peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Banjarmasin.

## Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dalam analisis data, dengan konversi data skala Likert sebagai metode analisis utama. Untuk tujuan menganalisis evaluasi kelayakan dan respons peserta didik terhadap multimedia interaktif, data skor mentah diubah menjadi data kualitatif (data interval) dengan menggunakan skala Likert. Ada kisaran nilai dari satu hingga lima untuk setiap item pada skala Likert. Hasil penilaian multimedia interaktif yang memiliki nilai rata-rata dapat dibandingkan dengan kriteria multimedia interaktif yang tercantum pada Tabel 1 yakni:

| Skor                       | Kualifikasi  |
|----------------------------|--------------|
| $\bar{x} > 4,20$           | Sangat layak |
| $3,04 < \bar{x} \leq 4,20$ | Layak        |
| $2,59 < \bar{x} \leq 3,04$ | Cukup layak  |
| $1,79 < \bar{x} \leq 2,59$ | Kurang layak |
| $\bar{x} < 1,79$           | Tidak layak  |

Tabel 1. Kriteria Multimedia Interaktif

Keterangan:

$\bar{x}^i$  = Rata-rata ideal

$$= (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})(1/2)$$

$$= (5+1) \times \frac{1}{2} = 3$$

$\bar{x}^-$  = Skor yang diperoleh

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

### Temuan Tahap Pendefinisian (*Define*)

Hasil tahap pendefinisian (*define*) menunjukkan bahwa pada tahap analisis awal, 31 orang (62%) peserta didik masih menganggap pembelajaran teks resensi itu sulit. Terdapat beberapa hal yang menyebabkan pendapat tersebut, yaitu kurangnya pemahaman terhadap materi teks resensi (67,6%), kurangnya media pembelajaran yang tepat untuk mempelajari materi teks resensi (40,5%), dan guru kurang berinovasi dalam pembelajaran di kelas (8,1%).

Berdasarkan wawancara dan observasi diketahui SMAN 2 Banjarmasin dalam pembelajarannya menggunakan kurikulum 2013 dengan pendekatan saintifik. Tetapi, pendekatan saintifik yang dilakukan masih belum terlaksana secara optimal, terlihat dari adanya beberapa peserta didik yang kesulitan dalam mengikuti tahapan 5M yang terdapat pada pendekatan saintifik. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi penerapan pendekatan saintifik pada kurikulum

2013 seperti, minimnya antusiasme peserta didik untuk belajar, minimnya kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran, dan minimnya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) (Haq & Murdiono, 2019: 167).

Pada tahap analisis peserta didik, terdapat 29 peserta didik (58%) menyatakan memiliki ponsel berjenis Android. Lalu, terdapat 32 peserta didik (64%) menyatakan memiliki kebiasaan menyimpan dan mengakses materi pembelajaran melalui internet. Kemudian, terdapat 31 peserta didik (62%) menyatakan teks resensi itu sulit. Selanjutnya, terdapat 35 peserta didik (70%) menyatakan menyukai media pembelajaran berjenis audio-visual. Berikutnya, terdapat 26 peserta didik (52%) menyatakan menyukai penyampaian materi dengan singkat dan jelas. Selain itu, terdapat 48 peserta didik (96%) menyatakan memerlukan soal latihan. Pun, terdapat 41 peserta didik (85,4%) menyatakan menginginkan soal latihan berbentuk pilihan ganda. Tak hanya itu, terdapat 40 peserta didik (80%) mengatakan memerlukan media pembelajaran yang menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, 26 peserta didik (52%) mengatakan memerlukan Media pembelajaran yang di dalamnya terdapat banyak contoh, dan 23 peserta didik (56%) mengatakan memerlukan media pembelajaran yang menggunakan warna-warna cerah yang tidak mengacaukan tampilan dan memberikan kenyamanan. Terakhir, terdapat 50 peserta didik (100%) menyatakan tertarik untuk menggunakan media pembelajaran teks resensi berbentuk multimedia interaktif.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang sudah dijalankan, multimedia interaktif dinilai sangat penting untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai media pembelajaran. Hal ini terlihat dari temuan identifikasi kebutuhan yang telah selesai, yang mengungkapkan perbedaan kebiasaan belajar, cara pandang terhadap pendidikan, preferensi media, dan gaya pembelajaran yang disukai. Analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan pembelajaran merupakan langkah selanjutnya dalam proses penelitian.

### **Temuan Tahap Perancangan (*Design*)**

Sesuai hasil analisis kebutuhan yang dijalankan di tahap *Define*, tahap selanjutnya yang dilakukan yakni: 1) penyusunan standar tes; 2) pemilihan media; 3) pemilihan format; dan 4) perancangan awal media.

Hasil tahap Perancangan (*Design*) menunjukkan bahwa pada tahap penyusunan standar tes, 41 peserta didik (85,4%) menginginkan soal pilihan ganda. Terdapat dua soal yang peneliti sediakan, yaitu kuis yang berisikan 15 pertanyaan dan soal latihan meliputi 20 soal pilihan ganda yang di dalamnya sudah termasuk 7 soal HOTS. Pada tahap pemilihan media, terdapat beberapa

perangkat lunak (*software*) yang dipakai dalam mengembangkan multimedia interaktif, antara lain Kodular, CorelDraw 2020, Genially, Capcut, Educaplay, dan Jotform.

Pada tahap pemilihan format, diputuskan multimedia interaktif memuat kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, materi pembelajaran, video pembelajaran, soal, profil pengembang, daftar pustaka, dan petunjuk penggunaan pada media yang akan dikembangkan. Sedangkan pada tahap perancangan awal media, berbagai konten yang sudah disiapkan dibuat menjadi multimedia interaktif.

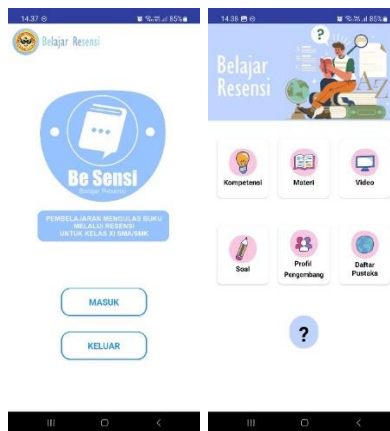
### **Temuan Tahap Pengembangan (*Develop*)**

Tahap Pengembangan (*develop*) memiliki tujuan untuk mewujudkan rancangan media yang telah ditetapkan sebelumnya agar dapat digunakan. Validator ahli dan uji coba pengembangan produk kini akan diterapkan pada desain awal media. Uji validasi dapat pula disebut uji perorangan yang tujuannya untuk memperbaiki keterbacaan pada perangkat baik dari segi pengetikan, pemilihan kata, dan gambar maupun kalimat yang tidak jelas (Istiqamah, 2019). Hasil penilaian terhadap produk multimedia interaktif pada pembelajaran teks resensi oleh validator materi dan validator media dapat dilihat pada Tabel 2.

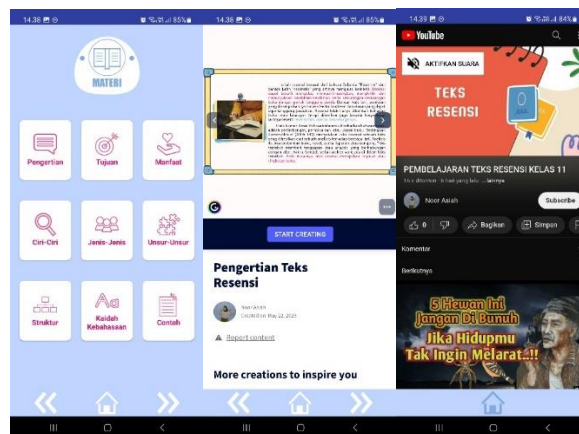
**Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Uji Kelayakan**

| Aspek                  | Validator   | Rata-rata | Kualifikasi  |
|------------------------|-------------|-----------|--------------|
| Kelayakan isi          | Ahli Materi | 4,69      | Sangat Layak |
| Kebahasaan             | Ahli Materi | 5,00      | Sangat Layak |
| Penyajian              | Ahli Materi | 4.75      | Sangat Layak |
| Tampilan konten        | Ahli Media  | 4,57      | Sangat Layak |
| Perangkat Lunak        | Ahli Materi | 5,00      | Sangat Layak |
| Nilai Keseluruhan      |             | 4,8       | Sangat Layak |
| Presentase Keseluruhan |             | 94%       | Sangat Layak |

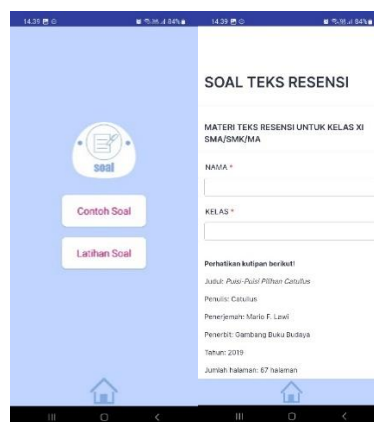
Berdasarkan validasi oleh validator ahli, multimedia interaktif yang dikembangkan memiliki skor keseluruhan 4,8, presentase keseluruhan 94%, dan kategori kualitas “Sangat Layak”. Multimedia interaktif tersebut juga mendapatkan kualifikasi “Sangat Layak” pada setiap aspeknya. Oleh karena itu, multimedia interaktif yang dibuat secara teknis sudah layak. Berikut adalah presentasi multimedia yang mempertimbangkan umpan balik dan penilaian dari semua pakar yang terlibat.



**Gambar 2. Tampilan Awal dan Menu Utama Multimedia**



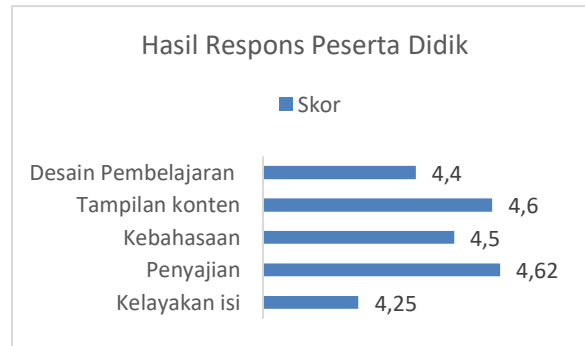
**Gambar 3. Tampilan Menu Materi Multimedia**



**Gambar 2. Tampilan Menu Latihan**

Enam peserta didik kelas XI MIPA 1 SMAN 2 Banjarmasin yang telah selesai mempelajari teks resensi memberikan temuannya untuk penilaian selanjutnya. Dua peserta didik dengan

kemampuan akademik tinggi, dua peserta didik dengan kemampuan akademik menengah, dan dua peserta didik dengan kemampuan akademik rendah dipilih sebagai peserta tes. Gambar 4 memberikan ringkasan singkat data yang dikumpulkan dari reaksi peserta didik terhadap multimedia interaktif.



**Gambar 4. Hasil Respons Peserta Didik**

Berdasarkan respons peserta didik, multimedia interaktif yang dikembangkan memiliki skor keseluruhan 4,47, presentase keseluruhan 89%, dan kualifikasi “Sangat Layak”. Multimedia interaktif tersebut juga mendapatkan kategori “Sangat Layak” pada setiap aspeknya. Sehingga dapat dikatakan multimedia interaktif yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran tanpa harus melalui tahap revisi lagi.

### **Temuan Tahap Penyebaran (*Disseminate*)**

Peneliti kini telah menyelesaikan sosialisasi dan penyebaran terbatas produk akhir multimedia interaktif kepada guru bahasa Indonesia di SMA Negeri 2 Banjarmasin dan peserta didik kelas XI MIPA di SMA Negeri 2. Peneliti menyebarluaskan multimedia interaktif dengan cara menggunakan tautan dan kode QR yang selanjutnya disebarkan ke sesama guru Bahasa Indonesia dan peserta didik melalui media sosial.

### **Diskusi**

Pada analisis kebutuhan peserta didik terhadap multimedia interaktif untuk pembelajaran teks resensi, 50 peserta didik (100%) tertarik menggunakan media pembelajaran teks resensi yang berbentuk multimedia interaktif. Sebanyak 38 peserta didik (76%) merasa dengan adanya multimedia interaktif dapat membuat mereka lebih antusias dalam belajar. Melalui multimedia

interaktif, peserta didik akan mendapat pengalaman belajar yang lebih menarik serta bermakna sehingga mereka merasa termotivasi untuk belajar (Azzahra & Pramudiani, 2022).

Pada analisis kebutuhan peserta didik, terdapat beberapa aspek yang harus diperhatikan untuk dapat membuat media pembelajaran yang sesuai bagi peserta didik, aspek-aspek tersebut, yaitu: *Pertama*, aspek kecocokan media dan gaya belajar, pada aspek ini diketahui bahwa 35 peserta didik (70%) menyukai media pembelajaran berjenis audio-visual. (Wardah, 2020) memaparkan bahwa media audio-visual seperti video dapat mempermudah penyampaian materi yang ada pada media pembelajaran.

*Kedua*, aspek penyampaian materi, pada aspek ini diketahui 26 peserta didik (52%) menyukai penyampaian materi dengan singkat, padat dan jelas, sedangkan peserta didik yang menyukai penyampaian materi dengan uraian sejelas-jelasnya memiliki presentasi sebesar 24 peserta didik (48%). Melihat data yang memiliki perbedaan kecil tersebut maka peneliti mengambil sikap untuk menyusun materi yang bersifat sederhana secara singkat, padat, dan jelas, sedangkan untuk materi yang bersifat kompleks seperti kaidah kebahasaan teks resensi disusun dengan memberikan uraian sejelas-jelasnya.

*Ketiga*, aspek preferensi warna, format, dan gaya bahasa, pada aspek ini diketahui peserta didik memerlukan media pembelajaran dengan bahasa yang mudah dimengerti, terdapat banyak contoh, dan menggunakan warna-warna cerah yang memberikan kenyamanan bagi mata. Berdasarkan data tersebut peneliti kemudian menerapkannya pada multimedia interaktif yang dikembangkan. Dengan representasi visual yang dirancang dengan tepat serta disukai oleh peserta didik, multimedia dapat memfasilitasi pembelajaran dengan lebih optimal (Mou, 2023).

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan multimedia interaktif yang dikembangkan secara teknis sudah layak digunakan dalam pembelajaran, namun diperlukan sedikit revisi untuk mengoptimalkan multimedia interaktif agar dapat digunakan dalam pembelajaran berdasarkan saran dan komentar dari validator ahli.

Pada multimedia interaktif untuk pembelajaran teks resensi, penilaian kelayakan materi dilakukan dengan cara menilai aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan penyajian. Sementara untuk penilaian kelayakan media dilakukan dengan cara menilai aspek tampilan dan konten dan perangkat lunak. Melalui penilaian oleh validator ahli, diketahui bahwasanya multimedia interaktif yang sudah dikembangkan dinilai “Sangat Layak” dengan nilai skor keseluruhan 4,8 dan nilai presentase keseluruhan 94%.

Aspek yang mendapatkan skor tertinggi pada penilaian kelayakan adalah aspek “Kebahasaan” dan “Perangkat Lunak” yang mendapatkan skor rata-rata 5,00 dengan kategori sangat layak. Aspek-aspek tersebut memiliki skor paling tinggi dikarenakan multimedia interaktif yang dikembangkan dinilai sudah sesuai PUEBI, memiliki bahasa yang efektif, memiliki kemudahan akses, memiliki peluang tinggi untuk dikembangkan, dan termasuk ke dalam media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Penilaian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dapat membantu peserta didik mengatasi hambatan belajar kapanpun dan dimanapun dalam proses pembelajaran. Multimedia yang dikembangkan ini sendiri merupakan perangkat lunak yang memiliki kelebihan dalam pembelajaran. (Sadagheyani , dkk., 2021) menjelaskan bahwa pembelajaran yang mengandalkan internet tidak dibatasi oleh ruang dan waktu serta dapat dilanjutkan kapanpun dan dimanapun. Oleh karena itu, pembelajaran seluler memenuhi urgensi kebutuhan pembelajaran dan membuat konten pembelajaran lebih baik.

Namun demikian, terdapat aspek yang mendapatkan skor cukup rendah apabila dikomparasikan dengan aspek lainnya, yaitu aspek “Tampilan dan Konten” yang mendapat skor rata-rata 4,57 dengan kategori sangat layak. Aspek tersebut memiliki skor paling rendah dikarenakan beberapa hal seperti: *Pertama*, kesesuaian warna pada multimedia interaktif tidak terlalu netral. Kombinasi warna yang digunakan pada multimedia interaktif menggunakan warna cerah dan pastel, sedangkan tidak semua orang merasa nyaman dengan kombinasi warna tersebut. Alasan peneliti menggunakan warna-warna cerah berhubungan dengan hasil analisis kebutuhan peserta didik di mana 23 peserta didik (46%) menginginkan multimedia interaktif yang menggunakan warna cerah yang memberikan kenyamanan bagi mata. Maka dari itu, peneliti menggunakan kombinasi warna cerah dan pastel yang dinilai selaras serta enak untuk dipandang. Sejalan dengan pendapat (Nurul Annisa & Rahmawati Darussyamsu, 2023) yang mengungkapkan bahwa keselarasan warna merupakan salah satu poin penting dalam aspek kegrafikan pada multimedia.

*Kedua*, ukuran huruf pada menu materi multimedia interaktif akan terasa kecil jika membuka multimedia interaktif pada ponsel berukuran kecil. (Rinjani , dkk., 2022) menyatakan bahwa huruf (*font*) merupakan unsur vital yang wajib ada pada suatu desain, terutama dalam dunia multimedia. Oleh karena itu, ukuran huruf juga memberikan pengaruh besar terhadap suatu desain. Berkaitan

dengan hal ini, peneliti telah melakukan revisi untuk memperbesar ukuran huruf yang terdapat pada menu materi multimedia interaktif.

*Ketiga*, navigasi petunjuk penggunaan media tidak langsung muncul, dengan kata lain pengguna harus menekan tombol petunjuk penggunaan baru bisa mengetahui petunjuk penggunaan multimedia interaktif. (Surjono, 2017) menjelaskan bahwa navigasi adalah suatu tombol yang dapat berguna sebagai alat untuk mengontrol ketika ingin menuju halaman yang dikehendaki. Oleh karena itu, adanya tombol navigasi yang jelas serta fleksibel akan mempermudah pengguna untuk mengeksplor multimedia interaktif. Namun, Kodular sendiri tidak memiliki fungsi untuk membuat tampilan tutorial yang dapat muncul secara otomatis, dengan demikian peneliti tidak dapat melakukan perbaikan terhadap kekurangan tersebut.

Dalam hal respons peserta didik terhadap multimedia interaktif untuk pembelajaran teks resensi, multimedia interaktif yang dikembangkan mendapatkan respons sangat positif. Dikarenakan respons peserta didik yang sangat baik terhadap multimedia interaktif, multimedia interaktif yang dihasilkan dapat digunakan untuk pembelajaran tanpa perlu memasuki tahap revisi.

Pada multimedia interaktif untuk pembelajaran teks resensi agar dapat mengetahui respons peserta didik, peneliti meminta peserta didik mengisi angket respons peserta didik yang terdiri dari aspek kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, tampilan dan konten, dan desain pembelajaran. Melalui uji respons peserta didik, diketahui bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan dinilai “Sangat Positif” dengan nilai skor keseluruhan 4,47 dan nilai presentase keseluruhan 89%. (Setyaningsih, dkk., 2019) menyatakan bahwa respons yang positif pada sebuah sumber belajar bisa mengilustrasikan gambaran peserta didik yang lebih mengerti, belajar secara mandiri, aktif, serta mempunyai hasrat yang tinggi pada pembelajaran tersebut.

(Alobaid, 2021) menjelaskan lebih lanjut bahwa peningkatan keterampilan kognitif pembelajar, seperti memori kerja, perhatian, persepsi, pemrosesan visuospasial dan berbagai keterampilan eksekutif, memainkan peran penting dalam pembentukan proses pembelajaran. Dalam hal ini, keunggulan kognitif pembelajaran multimedia dapat selaras dengan beberapa prinsip utama dari salah satu teori pengetahuan, kecerdasan emosional, dan perkembangan kognitif terkini, yaitu ‘Piramida Kesadaran-Kecerdasan-Pengetahuan’.

Aspek yang mendapatkan skor tertinggi pada penilaian kelayakan adalah aspek “Penyajian” yang mendapat skor rata-rata 4,62 dengan kategori sangat positif. Aspek-aspek tersebut memiliki skor paling tinggi dikarenakan multimedia interaktif yang dikembangkan dinilai dapat

memberikan gambaran yang lebih jelas daripada media pembelajaran lain, dapat memfasilitasi pemahaman peserta didik, menawarkan pendidikan yang menyenangkan, dan mencegah kebosanan di kelas.

(Lu & Xiong, 2023) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa penyajian materi dengan menggunakan aplikasi pembelajaran seperti multimedia dapat membantu peserta didik menyesuaikan praktik dengan tingkat pengetahuan mereka melalui materi pembelajaran yang dipersonalisasi dan proses pembelajaran bahasa yang sesuai. Studi ini juga menunjukkan bahwa peserta didik yang menggunakan aplikasi seluler lebih termotivasi untuk belajar.

Namun demikian, terdapat aspek yang mendapatkan skor cukup rendah bila diperbandingkan dengan aspek lain, yakni aspek “Kelayakan Isi” yang mendapat skor rata-rata 4,25 dengan kategori sangat layak. Aspek tersebut memiliki skor paling rendah dikarenakan peserta didik merasa kurang sesuai dengan multimedia interaktif yang memerlukan koneksi internet untuk mengaksesnya. Beberapa peserta didik mungkin mengalami jaringan yang bermasalah, kehabisan kuota internet, dan sinyal *Wi-Fi* yang lamban ketika mengakses multimedia interaktif. Hal tersebut menyebabkan mereka tidak dapat mengakses fitur-fitur penting yang terdapat pada multimedia interaktif.

Adapun alasan peneliti membuat fitur-fitur multimedia interaktif yang dapat diakses dengan koneksi internet karena berdasarkan pernyataan dari (Sinaga, 2019), melalui internet (*mobile learning*), peserta didik mampu meningkatkan pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang bisa dijalankan di mana pun dan pada kondisi apa pun tanpa harus mengikuti pembelajaran tatap muka selama peserta didik masih terhubung dengan internet. Sejalan dengan hasil penelitian (Alhamad & Agha, 2023), yang mana *M-learning* dinilai dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan interaksi peserta didik. Aspek-aspek tersebut merupakan elemen penting dalam meningkatkan perolehan dan retensi pengetahuan. Di sisi lain, teknik pembelajaran tradisional masih berpusat pada guru sebagai fokus pengetahuan ilmiah sehingga akan membatasi input pengetahuan yang diperoleh.

## **Simpulan dan Saran**

### **Simpulan**

Penelitian ini menemukan bahwasanya peserta didik memiliki tingkat kebutuhan yang tinggi terhadap multimedia interaktif teks resensi. Hal tersebut dilihat dari angket analisis kebutuhan yang menyatakan bahwa 50 peserta didik (100%) kelas XI SMAN 2 Banjarmasin tertarik untuk

menggunakan media pembelajaran teks resensi yang berbentuk multimedia interaktif. Selain itu, diketahui peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang berjenis audio visual; memiliki materi yang cukup singkat, padat, serta jelas; memakai bahasa yang relatif gampang dimengerti; terdapat banyak contoh; dan menggunakan warna-warna cerah. Peneliti memasukkan temuan dari penilaian persyaratan ke dalam produk jadi multimedia interaktif.

Hasilnya, multimedia yang dibuat bersifat interaktif dan cocok untuk peserta didik. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa validator ahli memberikan penilaian “Sangat Layak” dengan nilai skor keseluruhan 99,00 dan nilai presentase keseluruhan 94% terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan. Kelayakan multimedia interaktif dapat dilihat dari multimedia interaktif yang mendapatkan penilaian “Sangat Layak” pada setiap aspeknya. Dengan demikian, multimedia interaktif yang dikembangkan secara teknis sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran, tetapi untuk mengoptimalkan multimedia interaktif tersebut agar dapat digunakan dalam pembelajaran peneliti melakukan revisi kecil berdasarkan saran dan komentar dari validator ahli.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons “Sangat Positif” dengan nilai skor keseluruhan 82,9 dan nilai presentase keseluruhan 89% terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan. Respons positif dapat dilihat dari multimedia interaktif yang mendapatkan penilaian “Sangat Positif” pada setiap aspeknya dan adanya saran dan komentar positif yang diberikan oleh peserta didik. Oleh karena itu, multimedia interaktif yang dihasilkan dapat digunakan untuk pembelajaran tanpa memerlukan tahap revisi tersendiri.

Rekomendasi atau saran yang ingin peneliti sampaikan bagi peneliti atau pengembang selanjutnya yaitu pengembangan multimedia interaktif sebaiknya dapat diakses melalui berbagai jenis ponsel yang memiliki versi sistem operasi lebih dari 1.0., penelitian lanjutan akan lebih baik sampai pada uji efektivitas agar dapat diketahui keefektifan multimedia interaktif, dan perlu dilakukan penelitian dan pengembangan serupa pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang lain. Bagi pendidik, disarankan untuk menggunakan atau memanfaatkan multimedia interaktif sebagai sumber belajar maupun media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih variatif. Bagi peserta didik, disarankan untuk memanfaatkan atau menggunakan multimedia interaktif sebagai sumber belajar di rumah ataupun di sekolah sehingga lebih efektif dalam memahami pembelajaran teks resensi.

## Saran

Rekomendasi atau saran yang ingin peneliti sampaikan bagi peneliti atau pengembang selanjutnya yaitu pengembangan multimedia interaktif sebaiknya dapat diakses melalui berbagai jenis ponsel yang memiliki versi sistem operasi lebih dari 1.0. Penelitian lanjutan akan lebih baik sampai pada uji efektivitas agar dapat diketahui keefektifan multimedia interaktif, dan perlu dilakukan penelitian dan pengembangan serupa pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang lain. Bagi pendidik, disarankan untuk menggunakan atau memanfaatkan multimedia interaktif sebagai sumber belajar maupun media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih variatif. Bagi peserta didik, disarankan untuk memanfaatkan atau menggunakan multimedia interaktif sebagai sumber belajar di rumah ataupun di sekolah sehingga lebih efektif dalam memahami pembelajaran teks resensi.

## Daftar Rujukan

- Abdulrahman, M. D., Faruk, N., Oloyede, A. A., Surajudeen-Bakinde, N. T., Olawoyin, L. A., Mejabi, O. V., Imam-Fulani, Y. O., Fahm, A. O., & Azeez, A. L. (2020). Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review. *Heliyon*, 6(11), e05312. <https://doi.org/10.1016/J.HELIYON.2020.E05312>
- Alhamad, B. R., & Agha, S. (2023). *Comparing Knowledge Acquisition and Retention Between Mobile Learning and Traditional Learning in Teaching Respiratory Therapy Students: A Randomized Control Trial. Advances in Medical Education and Practice, Volume 14*, 333–342. <https://doi.org/10.2147/AMEP.S390794>
- Alobaid, A. (2021). ICT multimedia learning affordances: role and impact on ESL learners' writing accuracy development. *Heliyon*, 7(7), e07517. <https://doi.org/10.1016/J.HELIYON.2021.E07517>
- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203–3213. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604>
- Istiqamah. (2019). Validitas Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Sains Siswa Sma Di Banjarmasin. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol. 8 No. 2 Juli*, 117–124.
- Lu, Y., & Xiong, T. (2023). *The attitudes of high school students and teachers toward mobile apps for learning English: A Q methodology study. Social Sciences & Humanities Open*, 8(1), 100555. <https://doi.org/10.1016/J.SSAHO.2023.100555>
- Mohammad, R. R. H., Maknun, T., & Lewa, I. (2021). Peningkatan Kemampuan Siswa Sma Negeri 4 Kota Palu Dalam Menulis Resensi Film Laskar Pelangi Melalui Model

- Discovery Learning. *Jurnal Al-Qiyam*, 2(1), 26–36.  
<https://doi.org/10.33648/alqiyam.v2i1.112>
- Mou, T. Y. (2023). *Science learning with designed animation: Investigation of primary school children's attitudes toward science learning, animation integration, and understanding level. International Journal of Educational Research Open*, 4, 100246.  
<https://doi.org/10.1016/J.IJEDRO.2023.100246>
- Nurul Annisa, & Rahmawati Darussyamsu. (2023). Validitas dan Praktikalitas Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Sistem Koordinasi untuk Kelas XI SMA/MA. *Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya (JB&P)*, 10(1), 49–57.  
<https://doi.org/10.29407/jbp.v10i1.19722>
- Pertiwi, D. A., & Milawasri, F. A. (n.d.). *Menulis Resensi Siswa Kelas Xi Sma Islam Az-Zahrah Palembang* (Vol. 4, Issue 1).
- Purnama, A., Sabhan, L. :, & Hermawan, S. (2020). LOCANA. In *Jurnal Tugas Akhir Mahasiswa PS-PBSI JPBS FKIP ULM* (Vol. 3, Issue 1).
- Raz, H. M. (n.d.). *Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Resensi Menggunakan Model Pembelajaran Mind Mapping Di Sma Negeri 3 Pontianak*.
- Rinjani, D., Sari, M. P., & Padmasari, A. C. (2022). Ensiklopedia Tipografi Sebagai Media untuk Meningkatkan Pemahaman Terhadap Tipografi. *Jurnal Pendidikan Multimedia (Edsence)*, 4(2), 101–108. <https://doi.org/10.17509/edsence.v4i2.52186>
- Rismayanti, T. A., Anriani, N., & Sukirwan, S. (2022). Pengembangan E-Modul Berbantu Kodular pada Smartphone untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 859–873.  
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1286>
- Ronaldo, R., & Ardoni, A. (2020). Pembuatan Aplikasi Mobile “Wonderful of Minangkabau” sebagai Gudang Informasi Pariwisata di Sumatera Barat Melalui Website Kodular. *Info Bibliotheca: Jurnal Perpustakaan Dan Ilmu Informasi*, 2(1), 88–93.  
<https://doi.org/10.24036/ib.v2i1.90>
- Sadagheyani, H. E., Tatari, F., Raoufian, H., Salimi, P., & Gazerani, A. (2021). *The effect of multimedia-based education on students' anger management skill. Educación Médica*, 22(3), 149–155. <https://doi.org/10.1016/J.EDUMED.2020.09.020>
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Fajar Interpratama.
- Setyaningsih, E., Sunandar, A., & Setiadi, A. E. (2019). Pengembangan Media Booklet Berbasis Potensi Lokal Kalimantan Barat Pada Materi Keanekaragaman Hayati Pada Siswa Kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Pontianak. *Pedagogi Hayati*, 3(1), 44–52.  
<https://doi.org/10.31629/ph.v3i1.1068>
- Simarmata, J., & Mujiarto. (2018). *Multimedia Pembelajaran*. Alfabeta CV.

- Sinaga, E. P. (2019). *Blended Learning: Transisi Pembelajaran Konvensional Menuju Online*. In *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan* (Vol. 3).
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. UNY Press.
- Syukroni, F., & Lalu Muhaimi, D. (2020). *Kemampuan Pemanfaatan Peranti Kebahasaan dalam Pengonstruksian Teks Resensi melalui Metode Saintifik oleh Peserta Didik SMKN 3 Mataram*.
- Taqwim, A. (2024). *Transformasi Media: Terobosan Digital dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. PT. Penerbit Penamuda Media.
- Taqwim, A., & Luthfiyanti, L. (2023). *Developing Animated Videos-Based Teaching Materials For Creative Writing Learning: Short Story Building Blocks*. *Indonesian Journal Of Multidisciplinary Science*, 2(12). <https://doi.org/https://doi.org/10.55324/ijoms.v2i12.678>
- Wardah, A. (2020). Keterbukaan Diri dan Regulasi Emosi Peserta didik SMP Korban Bullying. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 2(2), 183–192. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v2i2.410>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>