

Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII

Aryanti Agustina¹, M. Rama Sanjaya², Edi Sutiono³, Rita Nilawijaya⁴

^{1,2,4} FKIP, Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Universitas Baturaja, OKU, Indonesia

³ FKIP, Teknologi Pendidikan, Universitas Baturaja, OKU, Indonesia

Email: ¹yantiyunus555@gmail.com, ²sanjayamuhamadrama@gmail.com, ³sutionoedi@yahoo.co.id, ⁴nilawijaya.rita@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: yantiyunus555@gmail.com

Abstrak—Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya pada pemanfaatan multimedia pembelajaran sebagai media interaktif yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII, penggunaan multimedia interaktif menjadi alternatif yang efektif dalam menyampaikan materi karena mampu menggabungkan unsur teks, gambar, animasi, audio, video, dan evaluasi interaktif dalam satu media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis komputer yang dapat digunakan sebagai media belajar mandiri maupun pembelajaran di kelas. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Produk yang dihasilkan berupa aplikasi multimedia pembelajaran yang memuat menu kompetensi, materi, video pembelajaran, latihan soal, evaluasi, serta informasi pengembang. Hasil penelitian dari berbagai studi terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan siswa, pemahaman konsep, dan hasil belajar Bahasa Indonesia dibandingkan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, multimedia pembelajaran dapat dijadikan media inovatif dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII.

Kata Kunci: Multimedia Pembelajaran, R&D, ADDIE, Media Interaktif

Abstract—The development of information technology has brought significant changes in the world of education, especially in the use of multimedia learning as an interactive media that is able to improve the quality of the teaching and learning process. In the Indonesian language subject in grade VII, the use of interactive multimedia is an effective alternative in delivering material because it is able to combine elements of text, images, animations, audio, video, and interactive evaluation in one learning medium. This research aims to develop computer-based interactive learning multimedia that can be used as an independent learning medium and classroom learning. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The resulting product is in the form of a learning multimedia application that contains a menu of competencies, materials, learning videos, practice questions, evaluations, and developer information. The results of research from various previous studies show that the use of interactive multimedia is able to increase learning motivation, student activity, concept understanding, and learning outcomes of Indonesian compared to conventional learning. Therefore, multimedia learning can be used as an innovative medium in supporting the implementation of the Independent Curriculum in Indonesian language subjects in grade VII.

Keywords: Multimedia Learning, R&D, ADDIE, Interactive Media

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah paradigma pembelajaran dari pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar [1]. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menjadi salah satu solusi yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, animasi, dan simulasi sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan penggunaan media konvensional karena mampu memfasilitasi berbagai gaya belajar peserta didik.

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP, peserta didik dituntut memiliki kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara terpadu sesuai capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka [2]. Namun, proses pembelajaran masih banyak didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga siswa cenderung kurang aktif serta mengalami kesulitan memahami materi abstrak, seperti teks deskripsi, teks prosedur, maupun cerita fantasi [2]. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya motivasi belajar dan berdampak pada hasil belajar peserta didik [3].

Multimedia pembelajaran interaktif memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik melalui penyajian materi yang sistematis, ilustrasi visual, video pembelajaran, latihan interaktif, dan evaluasi otomatis. Penggunaan multimedia juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri sesuai kecepatan belajarnya masing-masing [4]. Selain meningkatkan pemahaman konsep, multimedia pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar serta keterampilan berpikir kritis peserta didik.

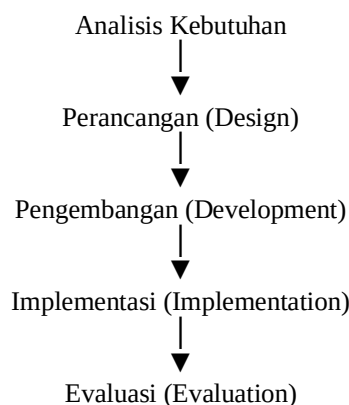
Berbagai penelitian sebelumnya telah mengembangkan multimedia pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Android[5][6], Adobe Flash, website interaktif [7][8][9], maupun multimedia berbasis komputer dengan model ADDIE dan memperoleh hasil valid, praktis, serta efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, masih diperlukan pengembangan multimedia yang menyesuaikan karakteristik Kurikulum Merdeka dengan tampilan antarmuka yang lebih modern, materi yang lebih interaktif, serta evaluasi berbasis umpan balik otomatis.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP yang dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, serta hasil belajar peserta didik. Multimedia yang dikembangkan memuat menu utama, kompetensi, materi, video pembelajaran, latihan soal, evaluasi, profil, dan petunjuk penggunaan sehingga dapat dimanfaatkan baik dalam pembelajaran di kelas maupun secara mandiri oleh peserta didik.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis, fleksibel, dan banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia. Melalui lima tahapan tersebut, produk yang dihasilkan diharapkan memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP.

Tahapan penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



1. Analysis (Analisis)

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna, karakteristik peserta didik, kondisi pembelajaran, serta kebutuhan media pembelajaran yang akan dikembangkan.

2. Design (Perancangan)

Tahap desain bertujuan menghasilkan rancangan multimedia pembelajaran sebelum proses pengembangan.

3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan proses pembuatan multimedia sesuai rancangan yang telah dibuat.

4. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran.

5. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan pada setiap tahapan pengembangan (*formative evaluation*) dan pada akhir penelitian (*summative evaluation*).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII yang dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Multimedia dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, animasi, audio, video, dan latihan soal interaktif. Pendekatan ADDIE dipilih karena menyediakan tahapan pengembangan yang sistematis sehingga produk yang dihasilkan memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

Produk multimedia dapat dijalankan pada komputer maupun laptop dan memiliki antarmuka yang sederhana sehingga mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik. Struktur menu terdiri atas halaman utama, kompetensi pembelajaran, materi, video pembelajaran, latihan, evaluasi, nilai, profil pengembang, dan petunjuk penggunaan.

Pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan multimedia menggunakan perangkat lunak pengembangan multimedia. Produk akhir terdiri atas beberapa halaman sebagai berikut.

1. Halaman Utama

Halaman utama merupakan tampilan pertama yang muncul ketika aplikasi dijalankan. Halaman ini berisi judul aplikasi, ilustrasi yang menarik, serta tombol navigasi menuju menu kompetensi, materi, video, latihan, evaluasi, profil, dan keluar.



Gambar 1. Halaman Utama

Fungsi halaman utama adalah memberikan akses yang mudah kepada pengguna untuk memilih menu sesuai kebutuhan pembelajaran.

2. Halaman Materi

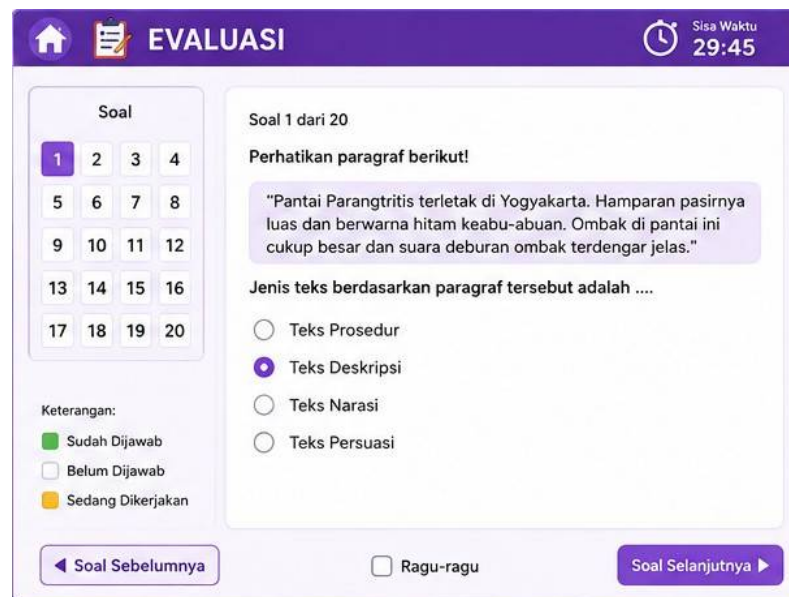
Halaman materi menyajikan pokok bahasan Bahasa Indonesia kelas VII antara lain: Teks Deskripsi, Teks Prosedur, Cerita Fantasi, Teks Laporan Hasil Observasi, Surat Pribadi. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 2. Halaman Materi

3. Halaman Evaluasi

Menu evaluasi digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik setelah seluruh materi dipelajari. Soal disajikan secara acak dan sistem menghitung skor secara otomatis setelah seluruh soal dijawab.



Gambar 3. Halaman Evluasi

Berdasarkan hasil rekapitulasi dan saran yang ada pada instrumen ahli media dan ahli materi, dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan dan merevisi produk media pembelajaran yang dikembangkan. Setelah melalui validasi expert, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji coba kepada siswa kelas VII. Komentar dan saran siswa sangat baik dan produk yang peneliti kembangkan tidak ada yang harus direvisi kembali. Media yang dikembangkan oleh peneliti dapat dikatakan mampu memenuhi beberapa tujuan pembuatan media pembelajaran.

Tabel 1. Hasil validasi Ahli (*Expert*)

No	Uji Kelayakan Kualitas	Persentase	Keterangan
1	Ahli Media	93,2%	Sangat Baik
2	Ahli Materi	94,5%	Sangat Baik

Tabel 2. Hasil uji coba kepada siswa

No	Uji Coba Siswa	Persentase	Keterangan
1	Siswa Kelas VII	94,6%	Sangat Baik

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII yang dikembangkan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) berhasil menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Produk multimedia yang dikembangkan mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran, seperti teks, gambar, animasi, audio, video, latihan interaktif, dan evaluasi, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Dengan demikian, multimedia pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, meningkatkan motivasi belajar, keaktifan peserta didik, serta kualitas proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII. Keunggulan multimedia ini terletak pada kemampuannya menyajikan materi secara visual dan interaktif, memberikan umpan balik langsung melalui latihan dan evaluasi, serta memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan belajarnya.

REFERENCES

- [1] M. F. Putri and D. Wirawati, "Penerapan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Negeri 5 Banguntapan," *J. Ilm. Progr. Stud. Pendidik. Bhs. Sastra Indones.*, vol. 7, no. 2, pp. 285–300, 2022.
- [2] T. A. Safitri and R. Setyorini, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI SI BINDO PADA MATERI BAHASA INDONESIA SMP DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA APPLICATION BASED SI BINDO MATERIALS INDONESIA JUNIOR HIGH SCHOOL," *J. Pendidik. Bhs. Indones.*, vol. 3, no. 1, pp. 40–58, 2023.
- [3] F. Hambali, M. Nawir, and Nasir, "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA SMP UNISMUH MAKASSAR," *J. Kependidikan Media*, vol. 11, no. 1, pp. 32–38, 2022.
- [4] A. Sudianto and L. M. Samsu, "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Android Untuk Kelas Vii Madrasah Tsanawiyah Nahdlatul Wathan Ketangga Sebagai Upaya Untuk Peningkatkan Minat Belajar Siswa," *Infotek J. Inform. dan Teknol.*, vol. 2, no. 2, pp. 53–60, 2019.
- [5] J. E. Nandini, S. U. Dillah, M. I. Maulidan, M. E. D. Syaputra, M. I. A. Rabani, and J. Kuswanto, "ANALYSIS AND DESIGN OF ANDROID-BASED LEARNING MEDIA ON THE SUBJECTS OF THE FINE ARTS 3D," in *PROCEEDING OF SEMINAR ON LANGUAGE, EDUCATION, AND TECHNOLOGY*, 2022, pp. 145–152.
- [6] E. Sutiono, J. Kuswanto, and T. Devana, "Implementation of Android-Based Learning Media in ICT Subject for Grade VII at SMP Negeri 11 OKU," vol. 5, no. 2, pp. 193–199, 2024.
- [7] J. Kuswanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Kuliah Rekayasa Perangkat Lunak," *J. Ilm. Edutic Pendidik. dan Inform.*, vol. 8, no. 1, pp. 11–18, 2021, doi: 10.21107/edutic.v8i1.10470.
- [8] N. B. Pasaribu, L. Manurung, M. A. Nabila, and N. Azizah, "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA BERBASIS MEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN MOTIVASI SISWA KELAS 7 SMP 5 PERCUT SEI TUAN," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 10, pp. 281–286, 2025.
- [9] J. Kuswanto, "Modul Interaktif Mata Pelajaran Matematika Kelas VII," *J-PiMat J. Pendidik. Mat.*, vol. 4, no. 2, pp. 567–574, 2022.