

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *SELF REGULATED LEARNING* DENGAN MODEL ADDIE UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SENI BUDAYA BAGI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3 MENDOYO

Irwan. F, I W. Santyasa, I M. Tegeh

Program Studi Teknologi Pembelajaran, Program Pascasarjana
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: irwan.febryan@pasca.undiksha.ac.id
wayan.santyasa@pasca.undiksha.ac.id
made.tegeh@pasca.undiksha.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian pengembangan adalah untuk menghasilkan produk berupa multimedia interaktif berbasis SRL (*Self Regulated Learning*) mata pelajaran seni budaya untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Mendoyo. Rancang bangun berupa desain *interface* dan *flowchat*. Model pengembangan menggunakan model ADDIE. Pengumpulan data dilakukan dengan kuisioner dan *test*. Data dianalisis secara deskriptif dengan *paired sample T test*. Validasi produk mencakup (a)uji ahli, (b)uji coba responden siswa, dan (c) uji coba guru mata pelajaran.

Hasil *review* ahli isi sebesar 97,72% (sangat baik). Hasil *review* ahli media isi sebesar 95,23% (sangat baik). Hasil *review* ahli media komputer sebesar 81,6% (baik). Hasil *review* ahli desain pembelajaran sebesar 89,23% (baik). Hasil uji coba perorangan sebesar 86,67% (baik). Hasil uji coba kelompok sebesar 90,68% (sangat baik). Hasil uji coba user/guru mata pelajaran sebesar 94,58% (sangat baik). Hasil tanggapan siswa untuk uji lapangan sebesar 89,23% (baik).

Perhitungan hasil dengan melakukan uji-t, setelah dibandingkan prestasi belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif mendapatkan hasil t-hitung =0,001 ($\alpha=0,05$). Pengaruh penggunaan multimedia sangat signifikan. Hasil belajar berdasarkan rata-rata nilai *posttest* sebesar 81,5 yang berkualitas baik, nilai *posttest* lebih tinggi dari KKM yaitu 75, menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif sangat baik dan efisien dalam pelajaran seni budaya.

Kata kunci: multimedia interaktif, SRL, Model ADDIE.

Abstract

This study aimed at producing an interactive multimedia Self Regulated based Learning in Art and Culture Subject for Students of Grade VII of SMP Negeri 3 Mendoyo. The Design was in the form of interface design and flowchart. The development model used was ADDIE. The data collection used questionnaire and test. The data was descriptively analyzed using paired sample t-test. Product validity covered; a) expert judgment, b) student response judgment, c) teacher judgment.

The review result of expert judgment was 97,72% (excellent). The review result of content expert was 95,23% (excellent). The review result of computer expert was 81,60% (good). The result of the instructional design expert reviews was 89,23% (excellent). The result of individual trials showed 86,67% (excellent). The result of group trial was 90,68% (very good). The review result of user/teacher showed 94,58% (very good). The result of student responses in the field test was 89,23% (excellent).

The calculation result using t-test, after the learning achievement was being compared between before and after using interactive multimedia showed that the t-test = 0,001 ($\alpha=0,05$ level). It indicated that the use of interactive multimedia had a very significant influence. Learning outcomes based on the average posttest score was 81,5 which was well-qualified – the posttest score was higher than 75 as the minimum score showed that use of interactive multimedia is very good and efficient in Art and Culture subject.

Keywords: interactive multimedia, SRL, ADDIE model.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak yang besar pada berbagai bidang kehidupan, salah satunya yaitu bidang pendidikan, atau pembelajaran. Pada proses pembelajaran, komputer telah dilibatkan sebagai sarana pembelajaran. Munculnya teknologi baru dan internet telah membuka berbagai peluang baru untuk meningkatkan pembelajaran. Dacanay (2010) menyebut integrasi ICT dalam pendidikan telah diakui sebagai alat yang ampuh untuk meningkatkan pembelajaran. Dewasa ini telah berkembang media pembelajaran berbantuan komputer hampir dalam setiap mata pelajaran. Komputer memiliki peran sebagai media pembantu atau penunjang dalam proses pembelajaran. Pada saat ini sekolah telah mempunyai fasilitas yang memadai (seperti laboratorium komputer dan infokus), namun penggunaannya belum maksimal. Hal ini terjadi pula di SMP Negeri 3 Mendoyo. Untuk itu guru harus dapat memanfaatkan fasilitas tersebut. Dengan menggunakan teknologi (seperti *software* yang telah banyak diciptakan) untuk memudahkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran (Sanaky, 2009).

Dalam hal ini guna memanfaatkan dan memaksimalkan fasilitas sekolah, perlu dikembangkan Multimedia Interaktif Berbasis SRL (*Self Regulated Learning*). Multimedia Interaktif berbasis SRL (*Self Regulated Learning*) merupakan multimedia yang dimana dalam penggunaannya memberikan peluang kepada siswa untuk belajar sendiri untuk meningkatkan prestasi belajarnya. Selain itu didalam Multimedia Interaktif disajikan pertanyaan-pertanyaan yang merujuk ke isi pelajaran sehingga siswa tertarik dan ingin memecahkan pertanyaan-pertanyaan lewat sajian yang ada di Multimedia Interaktif yang dikembangkan yang dikemas dalam penyajian yang menarik, inovatif dan interaktif. Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal yang wajar di alami oleh guru yang tidak memahami kebutuhan dari siswa tersebut

baik dalam karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu.

Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara guru dan siswa dapat berjalan dengan baik. Berangkat dari hal tersebut multimedia interaktif berbasis SRL (*Self Regulated Learning*) dalam kelas dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi di dalam pembelajaran akan lebih bermakna (menarik minat siswa dan memberikan kemudahan untuk memahami, dan mengelola materi karena penyajiannya yang interaktif serta menggunakan pendekatan SRL), jika memanfaatkan berbagai media sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran.

Hal tersebut sejalan dengan yang disampaikan oleh Ellianawati, (2010) tentang penerapan model pembelajaran SRL (*Self Regulated Learning*) pada mata kuliah Optik, ternyata mampu membuat kenyamanan belajar dan motivasi berkompetisi yang positif sehingga pencapaian pembelajaran lebih baik. Penelitian lebih lanjut kembali dilakukan oleh Ellianawati, (2012) tentang penerapan model pembelajaran yang diaplikasikan lewat media pembelajaran ternyata penggunaan media pembelajaran berbasis SRL (*Self Regulated Learning*) mampu meningkatkan pemahaman dan pencapaian prestasi belajar yang cukup signifikan pada mata pelajaran Fisika Matematik. Milovanovic *et al* (2013) menjelaskan dalam penelitiannya *Application Of Interactive Multimedia Tools In Teaching Mathematics-Examples Of Lessons From Geometry* penggunaan Multimedia Interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan pembelajaran baik secara teoritis, praktis dan pengetahuan visual dari pada tidak menggunakan Multimedia Interaktif. Penggunaan media dalam suatu proses pembelajaran secara tepat guna dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran membutuhkan media yang menarik dan tepat guna.

Manfaat Multimedia Interaktif Berbasis SRL (*Self Regulated Learning*) ini diharapkan akan memotivasi siswa untuk belajar mandiri, kreatif, efektif dan efisien dalam mengelola cara belajar guna mendapat hasil pembelajaran yang optimal. Selain itu dengan Multimedia Interaktif SRL (*Self Regulated Learning*) ini, diharapkan dapat mengurangi kejenuhan siswa karena selama ini proses pembelajaran yang dilakukan oleh kebanyakan sekolah adalah metode tatap muka (ceramah) dan berpusat pada guru.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah yang diajukan pada penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut: 1)bagaimanakah rancang bangun pengembangan multimedia interaktif berbasis SRL (*Self Regulated Learning*) dengan model ADDIE dilakukan untuk mata pelajaran Seni Budaya?, 2)bagaimanakah tanggapan ahli isi, ahli media isi, ahli media komputer dan ahli desain pembelajaran terhadap pengembangan multimedia interaktif berbasis (*Self Regulated Learning*) dengan model ADDIE yang dikembangkan ?, 3)bagaimanakah tanggapan siswa dalam uji coba perorangan terhadap pengembangan multimedia interaktif berbasis SRL (*Self Regulated Learning*) dengan model ADDIE yang dikembangkan?,4)bagaimanakah tanggapan siswa dalam uji coba kelompok kecil terhadap pengembangan multimedia interaktif berbasis SRL (*Self Regulated Learning*) dengan model ADDIE yang dikembangkan?

Teori belajar yang melandasi dalam pembelajaran SRL (*Self Regulated Learning*) ini adalah teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme menyatakan bahwa peserta didik menginterpretasi informasi sesuai dengan realitas personal peserta didik, dan peserta didik belajar melalui proses observasi, proses, interpretasi dan membentuk informasi tersebut kedalam pengetahuan personalnya (Ally, 2004). Pandangan teori konstruktivistik adalah

bahwa peserta didik akan belajar dengan baik apabila peserta didik dapat membawa pembelajaran ke dalam konteks apa yang sedang dipelajari ke dalam penerapan kehidupan nyata sehari-hari dan mendapat manfaat bagi dirinya. Konstruktivisme mengamsumsikan bahwa individu belajar lebih baik ketika dapat mengontrol kecepatan belajar. Pandangan konstruktivisme berdasarkan pada pokok pemikiran yaitu pengetahuan ditemukan, dibentuk dan dikembangkan oleh mahasiswa.

Von Glaserfelt (dalam Suparno, 1997:18) mengemukakan bahwa konstruktivisme adalah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan adalah konstruksi dari diri sendiri. Respons terhadap suatu stimulus dapat diamati secara kuantitatif, dengan mengabaikan pengaruh proses berpikir yang terjadi pada pikiran (Good dan Brophy dalam Ally, 2004). Kegiatan pembelajaran Dewey (dalam Santyasa, 2012) menganjurkan pebelajar harus mempelajari kemampuan berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah dari fakta-fakta yang sudah ada (*learn by doing*).

Menurut Gagne dan Marzono (dalam Santyasa, 2012) SRL (*Self Regulated Learning*) dilandasi oleh paham konstruktivisme, bahwa pembelajaran dirancang dan dikelola sedemikian rupa, sehingga mampu mendorong pebelajar untuk mengorganisasi pengalamannya sendiri menjadi suatu pengetahuan baru dan bermakna.

Disamping itu, pebelajar juga memiliki otonomi untuk memberdayakan potensi teman sebaya atau pengajar dalam rangka memecahkan permasalahan belajar. Secara teoritis, terdapat 4 (empat) prinsip dasar SRL, yaitu (1) mempersiapkan lingkungan belajar, (2) mengorganisasikan materi, (3) memonitoring kemajuan diri, dan (4) melakukan evaluasi terhadap kinerja.

SRL (*Self Regulated Learning*) dilaksanakan dalam tiga fase, yaitu fase

perencanaan, kinerja dan refleksi diri. Sebagai akibat tindakan mengontrol dan merefleksikan seluruh proses kognitif yang terjadi, pembelajar dapat menemukan sendiri konsep-konsep dalam pembelajaran yang memahaminya secara lebih mendalam. Hal ini menyebabkan pembelajar memiliki kebermaknaan terhadap apa yang dipelajari. SRL memberikan setidaknya kontribusi yang positif kepada pembelajar, sebagai berikut (1) Pembelajar secara personal dapat meningkatkan kemampuannya untuk belajar melalui motivasi diri dan kepercayaan diri. (2) Pembelajar secara proaktif dapat memilih struktur dan mengkreasikan lingkungan belajar yang meliputi aspek fisik dan nonfisik yang menguntungkan untuk mencapai pembelajaran. (3) Pembelajar dapat memainkan peran yang signifikan dalam memilih bentuk dan aktivitas belajar sesuai dengan kebutuhannya. Menurut Soenarto (dalam Sudarma & Tegeh, 2007:5) pengembangan diartikan sebagai suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Menurut Seels & Richey (1994:38) “pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik”. Menurut Sugiyono (2010:407) “metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Istilah multimedia berakar mula dari teater, bukan komputer. Pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium di panggung sering kali disebut pertunjukan “multimedia”. Pertunjukan multimedia mencakup monitor video, *synthesized band*, dan karya seni manusia sebagai bahan dari show (Iiilera & Escofat, 2009).

Multimedia adalah kombinasi dari media yang berbeda (yaitu, teks, *audio*, *graphic*/gambar, video dll) yang digunakan untuk menyajikan informasi multimodal dalam hubungannya dengan

komputer teknologi. Multimedia adalah teknologi yang digunakan untuk mengolah data *teks*, *audio*, *video*, gambar, dan animasi. Aplikasi multimedia digunakan dalam berbagai bidang kehidupan seperti hiburan, *video* konferensi, berbagai aplikasi, pembelajaran, dan *game online* (Abdelfattah dan Mohiuddin, 2010). Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, *audio*, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan *navigasi*, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Suyanto, 2003).

METODE PENELITIAN

Model penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan, penelitian pengembangan menurut Brog dan Gall (2003:772) “adalah penelitian yang berorientasi untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan”. Model yang menjadi acuan dalam pengembangan Multimedia Interaktif berbasis SLR (*Self Regulated Learning*) adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Menurut Romiszowski (dalam Tegeh & Kirna, 2010:80) mengemukakan bahwa “pada tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, sistematis sebagai aspek prosedural pendekatan sistem telah diwujudkan dalam banyak praktek metodologi untuk desain dan pengembangan teks, materi audiovisual, dan materi pembelajaran berbasis komputer”. Tahap model pengembangan model ADDIE dilakukan dengan beberapa tahap 1) *analisis*, 2) *desain*, 3) *development*, 4) *Implementation*, 5) *Evaluation*. Tahap analisis merupakan proses identifikasi kebutuhan-kebutuhan dari pembelajar. Hal ini penting dilakukan untuk dapat menentukan apa jenis media yang cocok untuk dikembangkan. Tahap

desain merupakan tahap perencanaan atau perancangan *blue print* sebelum diwujudkan kedalam bentuk nyata pada tahap pengembangan media nantinya. Tahap pengembangan merupakan tahap dimana semua bahan-bahan yang terkumpul baik dari analisis dan desain dikumpulkan menjadi satu dan dirubah kedalam bentuk multimedia interaktif. Tahap implementasi merupakan tahap uji coba produk meliputi: 1) rancangan uji coba, 2) subyek coba, 3) instrument pengumpulan data, 4) jenis data, dan 5) analisis data (Santayasa, 2006). Hasil penelitian pengembangan multimedia Interaktif berbasis SRL (*Self Regulated Learning*) diuji validitas dan efektivitasnya, melalui hasil analisis data dari: a) uji coba awal yang meliputi validasi ahli isi, media isi, media komputer dan desain pembelajaran. b) Uji coba lapangan yang meliputi, uji perorangan, kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Uji coba perorangan diambil sampel 3 orang siswa, uji kelompok kecil uji berjumlah 12 orang siswa. Uji coba lapangan sampel diambil pada satu kelas siswa (30 orang) dan 1 orang guru mata seni budaya. Pada tahap uji coba lapangan juga diselenggarakan *pretest* (test awal) dan tes *Posttest* (akhir) untuk mengetahui efektivitas multimedia. Cara mengetahui keefektifan multimedia digunakan uji-t melalui metode pra eksperimen. Uji-t menghasilkan perbandingan skor rata-rata *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini menggunakan tiga teknik analisis data, yaitu: 1) teknik analisis deskriptif kualitatif, 2) statistik deskriptif kuantitatif, dan 3) analisis Statistik Inferensial (Uji-t). Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil review ahli isi mata pelajaran, ahli desain produk pembelajaran, ahlimedia pembelajaran, uji coba guru mata pelajaran, dan uji coba siswa. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokan informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan

yang terdapat pada angket yang telah disebarakan. Sedangkan teknik analisis deskriptif kuantitatif untuk mengolah data yang diperoleh melalui angka dalam bentuk deskriptif persentase. Sedangkan analisis statistik inferensial (uji-t) digunakan untuk menganalisis perbedaan skor-skor *pretest* dan *posttest* yang diperoleh saat uji coba lapangan. Tingkat efektivitas hasil belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia dihitung dengan formula *gain score* ternormalisasi. tahap dimana melakukan uji coba kepada uji ahli dan uji coba responden tentang keefektifan multimedia interaktif yang dikembangkan. Tahap evaluasi merupakan tahap menganalisis hasil dari implementasi terhadap uji ahli dan uji coba responden terhadap multimedia yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pengembangan ini berupa multimedia interaktif berbasis SRL (*Self Regulated Learning*) dengan Model ADDIE yang memberikan kekeluasan belajar kepada pebelajar untuk dapat meningkatkan prestasi belajar.

Hasil validasi uji ahli isi mata pelajaran menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis SRL (*Self Regulated Learning*) dengan Model ADDIE sudah sesuai dan layak digunakan dilihat dari isi mata pelajaran dan mendapat nilai sebesar 97,72 % dimana berkualifikasi sangat baik yang artinya tidak perlu direvisi.

Hasil validasi uji ahli media isi terhadap multimedia interaktif berbasis SRL (*Self Regulated Learning*) dengan Model ADDIE sebesar 95,23% berkualifikasi sangat baik yang artinya multimedia interaktif sudah sesuai dan layak dari segi media isi. Hasil *review* ahli media isi terhadap buku panduan guru dan siswa sebesar 88% yang berkualifikasi baik yang artinya dilakukan sedikit revisi, revisi yang dilakukan penyempurnaan ketikan dan penekanan warna pada menu ini dan sub menu.

Hasil validasi uji ahli media komputer memberikan penilaian terhadap multimedia interaktif berbasis SRL (*Self Regulated Learning*) dengan Model ADDIE sebesar 81,6% dimana berada pada kualifikasi baik yang artinya melakukan sedikit revisi, revisi yang disarankan hanya lebih mengupayakan kontekstualisasi. Hasil validasi ahli media komputer terhadap buku panduan guru dan buku panduan siswa sebesar 84% dimana berada pada kualifikasi baik, yang artinya perlu sedikit revisi, revisi yang dilakukan berupa penyempurnaan tampilan agar lebih menarik.

Hasil validasi uji ahli desain pembelajaran terhadap multimedia interaktif berbasis SRL (*Self Regulated Learning*) dengan Model ADDIE sebesar 89,60% yang dimana berada pada kualifikasi baik, yang artinya dilakukan sedikit revisi, adapun revisi yang dilakukan berupa merubah pewarnaan menggunakan warna yang lebih mencolok, menentukan musik latar per segmen. Hasil validasi uji ahli desain terhadap buku panduan guru dan buku panduan siswa sebesar 80% dimana berada pada tingkat kualifikasi baik, yang artinya dilakukan sedikit revisi, adapun revisi yang dilakukan menambahkan informasi tentang pokok-pokok materi dan soal-soal, menggunakan jenis kertas yang lebih baik.

Hasil untuk uji coba perorangan mendapat persentase sebesar 86,67% berada pada kualifikasi baik, uji coba kelompok kecil mendapat persentase sebesar 90,68% berada pada kualifikasi sangat baik, dan uji coba lapangan (30 orang siswa) mendapatkan persentase sebesar 89,23% berada pada kualifikasi baik. Hasil ini menyatakan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan sudah baik dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji lapangan guru mata pelajaran terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan mendapat persentase sebesar 94,58% dimana berada pada kualifikasi sangat baik yang artinya tidak perlu direvisi. Melihat hasil dari guru

mata pelajaran bahwa media yang dikembangkan sudah layak dan sesuai kebutuhan kompetensi. Hasil validasi uji lapangan guru mata pelajaran terhadap buku panduan guru dan buku panduan siswa sebesar 96% dimana berada pada kualifikasi sangat baik, yang artinya sudah layak dan tidak perlu direvisi.

Berdasarkan nilai dari *pretest* dan *posttest* 30 siswa tersebut, maka dilakukan uji-t dua sampel berpasangan (*Paired Sampel t-test*) dengan bantuan *software* SPSS 16.0. Hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* dari 30 orang siswa adalah 45,43 sedangkan untuk nilai rata-rata *posttest* adalah 81,5. Nilai probabilitasnya sebesar $0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak. Hal ini berarti bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif tidak sama, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil prestasi belajar siswa sebelum menggunakan multimedia interaktif berbasis SRL (*Self Regulated Learning*) dengan sesudah menggunakan multimedia interaktif berbasis SRL (*Self Regulated Learning*). Berdasarkan hasil konversi prestasi belajar siswa di SMP Negeri 3 Mendoyo, nilai rata-rata *posttest* peserta didik sebesar 81,5 berada pada kualifikasi baik, dan berada pada di atas nilai KKM yang telah ditentukan di mata pelajaran seni budaya yaitu 75.

PENUTUP

Proses pengembangan multimedia interaktif berbasis SRL (*Self Regulated Learning*) mengacu kepada model ADDIE, dimana pada model ini terdiri dari beberapa langkah-langkah pengembangan sebagai berikut: (a) Analisis yang meliputi proses: 1) analisis kebutuhan pelajar dalam pembelajaran, 2) analisis lingkungan belajar, 3) analisis materi pelajaran, 4) menentukan jenis media yang akan dikembangkan, 5) analisis kendala yang ditemukan, (b) Desain meliputi proses: 1) desain *flowchat* atau interaktifitas media,

2)desain antar muka atau *interface* multimedia interaktif, (c)Pengembangan yang meliputi proses: 1)pengumpulan materi atau bahan penunjang multimedia interaktif, 2)pembuatan dan penggabungan materi beberapa unsur kedalam bentuk multimedia (audio, visual, animasi, teks, grafik dan video), (d)Implementasi yaitu meliputi langkah nyata untuk menerapkan multimedia interaktif yang dikembangkan dalam pembelajaran (uji efektivitas produk terbatas pada uji pra eksperimen), dan (e) Evaluasi yang meliputi kegiatan: 1)uji coba awal, meliputi kegiatan: uji coba ahli isi mata pelajaran, uji coba ahli media isi, uji coba ahli media komputer dan uji coba ahli desain pembelajaran, 2)uji coba lapangan, terdiri dari: uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan kepada siswa dalam 1 kelas serta 1 guru guru mata pelajaran.

Persentase tingkat pencapaian uji ahli isi sebesar 97,72% yang dimana berada pada tingkat kualifikasi sangat baik, tanggapannya bahwa media yang dikembangkan sudah sesuai dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Ahli media isi memberikan penilaian terhadap multimedia interaktif berbasis SRL (*Self Regulated Learning*) yang dikembangkan dengan persentase tingkat pencapaian sebesar 95,23% yang dimana berada pada tingkat kualifikasi sangat baik, persentase tingkat pencapaian untuk buku panduan guru sebesar 88% yang dimana berada pada kualifikasi baik, dan persentase tingkat pencapaian untuk buku panduan siswa sebesar 88% berada pada tingkat kualifikasi baik. Ahli media komputer memberikan penilaian terhadap multimedia interaktif berbasis SRL (*Self Regulated Learning*) sebesar 81,6 % dimana berada pada tingkat kualifikasi baik. Ahli desain pembelajaran memberikan penilaian terhadap multimedia interaktif berbasis SRL (*Self Regulated Learning*) dengan persentase tingkat pencapaian sebesar 89,23% dimana berada pada tingkat kualifikasi baik. Persentase tingkat pencapaian untuk buku

panduan guru sebesar 80% yang dimana berada pada kualifikasi baik, dan persentase tingkat pencapaian untuk buku panduan siswa sebesar 80% berada pada tingkat kualifikasi baik. Siswa pada uji coba perorangan memberikan tanggapan bahwa media yang dikembangkan sudah sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian sebesar 86,67% dimana berada pada kualifikasi baik. Siswa pada uji coba kelompok kecil memberikan tanggapan bahwa media yang dikembangkan sudah sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian sebesar 90,68% berada pada kualifikasi sangat baik. Tanggapan siswa pada uji lapangan menilai bahwa multimedia interaktif berbasis SRL (*Self Regulated Learning*) memperoleh tingkat pencapaian sebesar 89,23% dimana berada pada kualifikasi baik. Uji coba guru mata pelajara dalam uji lapangan memberikan penilaian terhadap multimedia interaktif berbasis SRL (*Self Regulated Learning*) sebesar 94,58% dimana berada pada kualifikasi sangat baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Persentase tingkat pencapaian untuk buku panduan guru sebesar 96% berada pada kualifikasi sangat baik, dan persentase tingkat pencapaian buku panduan siswa sebesar 96% berada pada tingkat kualifikasi sangat baik.

Efektifitas produk pengembangan yang terbatas pada uji pra eksperimen (uji-t) menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar 0,001 (dibulatkan dari angka 0,000) < 0,05 setelah dilakukan analisis dengan menggunakan bantuan *software* SPSS, sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima. Hal ini berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan multimedia interaktif berbasis SRL (*Self Regulated Learning*) dengan sesudah multimedia interaktif berbasis SRL (*Self Regulated Learning*). Nilai rata-rata pretest yang diperoleh adalah 45,43, sedangkan nilai rata-rata postestnya adalah 81,5, sehingga nilai rata-rata postest lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata

pretest. Nilai rata-rata siswa berada diatas nilai KKM mata pelajaran Seni Budaya yaitu sebesar 75. Berdasarkan hasil rata-rata nilai pretest, dapat diketahui bahwa proses pembelajaran seni budaya dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis SRL (*Self Regulated Learning*) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdelfattah, E. & Mohiuddin, A. 2010. Performance analysis of multimedia compression algorithms. *International Journal of Computer Science & Information Technology*. 2(5). 1-10.
- Ally, M. 2004. *Foundations of educational theory for online learning*. Canada: Athabasca University.
- Dacanay, M. D. 2010. "E-learning on computer programming 2 for DMMMSU institute of computer science". *E-learning Scientific Research Journal* 2(2). 135-145.
- Ellianawati, S. W. 2010. Pemanfaatan Model Self Regulated Learning Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Mandiri Pada Mata Kuliah Optik. Semarang: *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*. 6. 35-36. Tersedia pada: <http://www.JPFI.com>. Diakses pada tanggal 2 September 2013.
- Ellianawati, S. W. 2012. Pengembangan Bahan Ajar Fisika Matematika Berbasis *Self Regulated Learning* Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Mandiri. Semarang: *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*. 8. 33-40. Tersedia pada: <http://www.JPFI.com>. Diakses pada tanggal 2 September 2013.
- Illare, J. L. R. & Escofat, A. 2009. A learner-centered approach with the student as the producer of digital materials for hybrid courses. *International Journal of Education and Development Using Information and Communication Technology (IJEDICT)*. 5(1). 45-46.
- Milovanovic, M; Obradovic, J; & Milajic, A. 2013. Application Of Interactive Multimedia Tools In Teaching Mathematics – Examples Of Lessons From Geometry. Turkey: *The Turkish Online Journal of Educational Technology*. 12(1). Tersedia pada: <http://www.TOJET.com>. Diakses pada tanggal 2 September 2013.
- Sanaky, H. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Santyasa, I W. 2006. Metodologi Penelitian Peningkatan Kualitas Pembelajaran (PPKP). *Makalah Disajikan dalam Pelatihan Para Dosen Undiksha tentang Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Singaraja: Nopember.
- Santyasa, I W. 2012. *Seri Buku Ajar Perguruan Tinggi Pembelajaran Inovatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Seels, B. B. & Richey, R. C. 1994. *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Terjemahan D. S. Prawiradilaga., dkk. *Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field*. 1994. Jakarta: IPTPI.
- Sudarma, I K. & Tegeh. I M. 2007. *Penelitian Pengembangan (Pengembangan Produk-Produk di*

Bidang Teknologi Pendidikan).
Makalah disajikan dalam Pelatihan
Penyusunan Proposal Penelitian
Pengembangan di Jurusan
Teknologi Pendidikan Undiksha.
Singaraja: 15 Januari.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian
Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,
Kualitatif, dan R&D*. Bandung:
CV. ALFABETA.

Suparno, P. 1997. *Filsafat konstruktivisme
dalam pendidikan*. Yogyakarta:
Kanisius.

Suyanto, M. 2003. *Multimedia alat untuk
meningkatkan keunnggulan
bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.

Tegeh, I M & I M Kirna. 2010. *Metode
Penelitian Pengembangan
Pendidikan*. Singaraja: Universitas
Pendidikan Ganesha.