



## PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS HYBRID LEARNING DALAM MENINGKATKAN CRITICAL READING SKILLS MAHASISWA STKIP AL MAKSUM LANGKAT

Sara Frimaulia<sup>1</sup> ; Tedy Putra<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> STKIP ALMAKSUM LANGKAT, INDONESIA

[1frimauliasara@yahoo.com](mailto:frimauliasara@yahoo.com), [2iqrastabat2015@gmail.com](mailto:iqrastabat2015@gmail.com)

---

### Abstract

Hybrid Learning merupakan metode pengajaran yang di terapkan oleh STKIP AL MaksuM dalam merespon situasi pandemi saat ini di mana beberapa mahasiswa menghadiri kelas secara langsung sementara yang lain berpartisipasi secara virtual dari rumah mereka, Multimedia Interaktif berbasis ini dikembangkan dengan jenis penelitian RnD (Research and Development) model 4D dari Thiagarajan yakni; Tahap pendefinisian (Define) merupakan tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam pengembangan pembelajaran. Selanjutnya perancangan (Develope) bertujuan untuk merancang media pembelajaran yang dilakukan setelah data awal terkumpul, langkah berikutnya adalah desain produk Tahap pengembangan (Develope) adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah, yakni: (1) penilaian ahli, (2) uji coba Produk yang telah direvisi, selanjutnya Tahap penyebarluasan (Diseminate) menyebarkan e-modul yang telah dikembangkan. E-Book telah memenuhi syarat Valid, Praktis Dan Efektif. Valid diukur dari hasil validitas ahlih materi, media dan bahasa dengan kategori sangat baik, Praktis dilihat dari Analisis Respon Guru dengan kategori sangat baik, dan Efektif dilihat dari Peningkatan Hasil Belajar siswa dengan Kategori Sangat baik dalam peningkatannya

*Kata-kata kunci: Multimedia, Critical Reading, Hybird learning*

---

## A. Pendahuluan

Ketika World Health Organization (WHO) mengumumkan status pandemi covid 19 yakni sekitar awal tahun 2020, untuk merespon itu, maka semua kementerian melakukan pembatasan kegiatannya termasuk kegiatan belajar mengajar di seluruh lembaga penyelenggara pendidikan. Hambatan komunikasi yang terjadi dari kesulitan memenuhi kebutuhan telah digantikan oleh keberadaan adanya teknologi komunikasi, yang tentu mempengaruhi pada kualitas komunikasi.

Hybrid Learning adalah metode pengajaran yang di terapkan oleh STKIP AL Maksom dalam menghadapi situasi pandemi saat ini di mana beberapa mahasiswa menghadiri kelas secara langsung sementara yang lain berpartisipasi secara virtual dari rumah mereka. Pendidik menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak konferensi video untuk mengajar mahasiswa jarak jauh dan tatap muka secara bersamaan.

Rendahnya komunikasi yang terjadi berdampak pada psikologis mahasiswa dan menurunkan kualitas keterampilannya, termasuk (keterampilan dalam membaca kritis) *Critical reading skills*. Berdasarkan observasi/analisis awal yang peneliti lakukan di STKIP Al Maksom didapat fakta bahwa tidak semua mahasiswa mampu membaca kritis, kemampuan membaca mahasiswa hanya sekedar untuk mengetahui informasi saja tanpa ingin mendalami apa maksud dari penulis. Sedangkan dalam membaca kritis mahasiswa harus mampu memahami secara mendalam dan menganalisis bacaan sebagai kebutuhan untuk menguji apakah informasi tersebut otentik atau tidak.

Kondisi tersebut pada akhirnya menuntut perhatian pendidik untuk berimprovisasi dan berinovasi dalam menerapkan pembelajaran online sehingga pesan yang disampaikan oleh pendidik sebagai komunikator dapat berjalan dengan efektif.

Seiring dengan permasalahan diatas, Teknologi semakin memiliki peran krusial dalam memberikan solusi dalam peningkatan kualitas pendidikan mengharuskan universitas harus adaptif, jika tidak ingin tergilas waktu yang bergerak demikian cepat. Sehingga diperlukan kreatifitas dan inovasi dalam menghadapi tantangan zaman.

Kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna apabila dalam proses komunikasinya mampu membangkitkan minat mahasiswa dan memberi kemudahan dalam memahami materi yang disampaikan oleh dosen merupakan dasar asumsi dari dikembangkannya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Multimedia Interaktif dibuat dengan bahasa yang mudah dimengerti, tidak membosankan dan menekankan pada aspek interaktif, sekaligus memberikan solusi cerdas dalam memecahkan masalah dalam proses pembelajaran. [1]

Melalui penelitian ini, peneliti akan memproduksi suatu multimedia interaktif berupa aplikasi yang dibuat dengan menggunakan *adobe flash CS6*, dibantu dengan softwar lain seperti, *catamsia* (video editor), *Adobe photoshop* (editing gambar), dll, dan dapat disimpan ke akun penyimpanan googledrive dan langsung dapat di akses oleh seluruh mahasiswa ketika proses perkuliah *Hybrid Learning* berlangsung. Hasil pembuatan berupa CD multimedia interaktif menggunakan bantuan perangkat lunak *Adobeflash CS6* ini mencakup konsep ajar tutorial yang berisi audio, video, visual dan kinestetik yang mampu memberikan ketertarikan mahasiswa dalam belajar secara *Hybrid Learning*

Untuk mengkaji layak tidaknya Multimedia Interaktif berbasis Hybrid Learning yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development Model 4D* dari thiagarajan. Data dan informasi dikumpulkan melalui observasi, angket, dan test, dan di ujicobakan ke ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.

Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi di abad ke-21 menuntut pendidik untuk menyesuaikan diri dengan mampu menguasai IT, Multimedia Interaktif salah satu bentuk implementasi dari kemajuan teknologi yang perlu diterapkan dalam pembelajaran

Multimedia Interaktif adalah media yang mengkombinasikan teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, secara terpadu dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya dan dapat dikontrol secara interaktif kapan elemen elemen multimedia akan di gunakan atau ditampilkan. [2]

Sedangkan menurut Manurung, Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrolan yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif yaitu multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game dan lain sebagainya [3]

Ada beberapa kriteria atau indikator yang digunakan untuk menilai multimedia pembelajaran interaktif yaitu : (a) kemudahan navigasi, (b) kandungan kognisi, dalam artian adanya kandungan pengetahuan yang jelas, (c) presentasi informasi, (d) integrasi media, (e) artistik dan estetika,(f) fungsi secara keseluruhan. Selain itu Untuk memenuhi tuntutan angkatan 21, media pembelajaran digunakan harus memiliki fitur 4C: Komunikasi, Kolaborasi, Berpikir Kritis dan pemecahan masalah, Kreatif dan Inovatif [4]

Multimedia Interaktif dapat dikembangkan dengan perangkat lunak/software *adobe flash CS6*, Penerapan pembelajaran dengan *Adobe Flash CS6* yang memberikan animasi-animasi yang bagus dan dapat dimodifikasi sendiri sesuai kebutuhan akan lebih menarik bagi mahasiswa

karena memberikan ketertarikan dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran dikelas seperti biasanya sehingga mahasiswa memiliki minat dan motivasi belajar yang lebih tinggi. flash tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, luaran file dari adobe flash CS6 adalah diakhiri dengan ekstensi “. Exe” atau dikenal adalah .exe (executable). Dimana aplikasi tersebut dapat di eksekusi tanpa perlu di instal / *Plug and Play*, file yang ringan dan dapat di gunakan di seluruh perangkat komputer serta fitur yang begitu lengkap menjadikan software ini sangat tepat dalam mengembangkan Multimedia Interaktif.

*Hybrid learning* merupakan integrasi antara inovasi dan kemajuan teknologi dalam *online learning* dimana interaksi dan partisipasi digabung pembelajaran konvensional atau tatap muka, Model ini mengombinasikan pembelajaran di kelas dan online dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia. [5], Empat tipe pembelajaran hybrid menurut para ahli, yaitu: Face to face driver model, Rotation model, Flex model, dan Online lab school model. Tahapan hybrid learning menurut Wahyudin yaitu penyajian materi oleh guru, pemberian latihan soal, penggunaan layanan internet untuk membantu pengerjaan latihan soal tersebut, dan pembahasan terhadap latihan soal [6]

Kelebihan penerapan hybrid learning ialah berkontribusi dalam pengembangan dan mendukung strategi interaktif pada pembelajaran tatap muka dan jarak jauh, mengembangkan kegiatan terkait hasil pembelajaran karena fokus kepada interaksi mahasiswa di ikuti dengan penerapan multimedia yang interaktif, lebih banyak menawarkan informasi bagi mahasiswa dan memberi feedback lebih cepat dalam komunikasi Antara dosen dan mahasiswa, memungkinkan mahasiswa mengakses materi kapan saja dan dimana saja dan dapat melanjutkan sesuai kemampuan mereka, meningkatkan efektivitas kerja dosen. Tetapi, kekurangan dari model ini yaitu membutuhkan fasilitas teknologi yang memadai serta membutuhkan biaya yang cukup besar, memungkinkan adanya perbedaan sumber daya, dan memungkinkan adanya kendala teknis karena banyak melibatkan penggunaan teknologi.

Membaca kritis (Critical Reading) sangat dipelukan pada masa sekarang supaya kita tidak menjadi pelaku dalam penyebaran informasi dan berita bohong (hoax). Ada beberapa nilai positif dengan menerapkan keterampilan membaca kritis. Membaca kritis dapat membantu masyarakat supaya terhindar dari iklan-iklan yang menyesatkan, menghindari prasangka, kesimpulan yang tidak wajar, informasi yang salah, Membaca kritis merupakan salah satu jenis ketrampilan membaca selain membaca literal, membaca interpretasi, serta membaca kreatif. Dalam membaca kritis diperlukan tingkat pemahaman yang tinggi. Membaca kritis tidak hanya

sekedar pemahaman isi teks, namun membaca kritis melibatkan analisis, evaluasi terhadap sebuah teks. Membaca kritis dapat diartikan sebagai proses pemahaman serta penilaian (evaluasi) terhadap sebuah teks yang dilakukan secara aktif dan sadar untuk memahami gagasan seorang penulis. [7]

*Critical Reading* merupakan salah satu keterampilan membaca yang tidak hanya memerlukan keterampilan dalam memahami bacaan, namun memerlukan keterampilan dalam menganalisis, menyintesis serta mengevaluasi. Jenis teks memiliki peranan penting dalam pembelajaran *Critical Reading*. Salah satu jenis teks yang menarik untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran *Critical Reading* adalah teks argumentasi. Teks jenis ini berisi pendapat, ulasan tentang suatu hal dan teks ini biasanya bertujuan untuk memengaruhi pembaca untuk mengikuti penulis teks. Teks jenis ini diharapkan dapat memancing kekritisannya pembaca, karena meskipun teks ini disertai dengan fakta/bukti yang mendukung pendapat penulis, pembaca tetap harus kritis dan tidak menerima teks secara mentah-mentah. [8]

## B. Metode

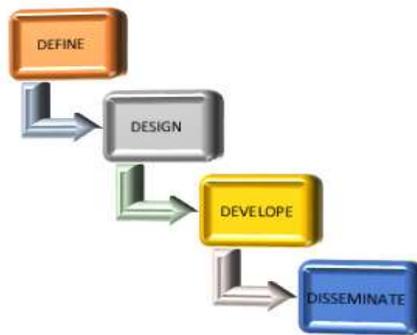
Penelitian ini menggunakan jenis penelitian ( Research and Development ) R&D Model pengembangan yang mengadaptasi tahapan-tahapan dari Four- D model yang dikembangkan oleh Thiagarajan, dkk. (1974), yaitu: tahap I pendefinisian (define), tahap II perancangan (design), tahap III pengembangan (develop), dan tahap IV penyebarluasan (disseminate). [9] Tempat dan Waktu Penelitian.

Penelitian ini akan dilaksanakan di Kabupaten Langkat. Waktu penelitian akan dilakukan pada Bulan Maret sampai Oktober 2022. Populasi dari penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris STKIP AlMaksum, Semester 3, Kelas A dan B dalam penentuan sample menggunakan sampling jenuh

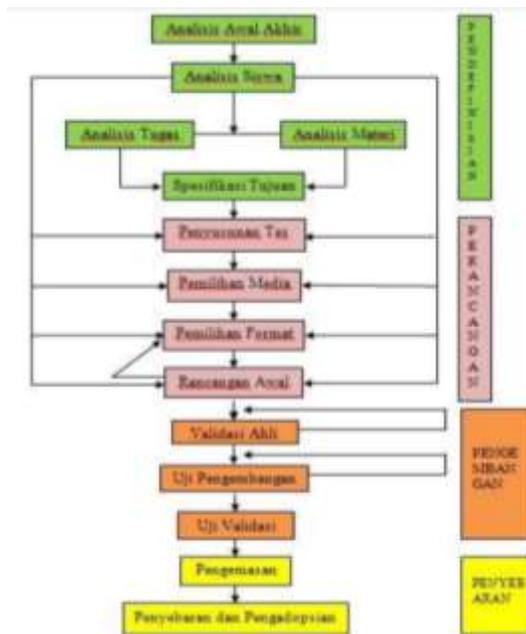
1. Dalam pengambilan sampel, peneliti menggunakan sampling jenuh dikarenakan jumlah populasi yang relatif sedikit
2. Data angket validasi Ahli Media, Ahli Materi, Ahli Desain serta Angket *Critical Reading Skils* dianalisis menggunakan persentase skor Multimedia Interaktif yang dikembangkan. Rumus yang digunakan untuk menghitung presentase yaitu:

$$\text{Persentase Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor yang didapat}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Dengan klasifikasi validitas Multimedia Interaktif [10]



Gambar 2. Desain Penelitian Model 4



Gambar 3. Diagram Alur 4-D

### C. Hasil dan Pembahasan

#### Tahap Pendahuluan (Define)

Tahap ini merupakan analisis awal dalam mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif ini. Analisis yang dilakukan dalam tahap ini sebagai berikut :

Rendahnya komunikasi yang terjadi berdampak pada psikologis mahasiswa dan menurunkan kualitas keterampilannya, termasuk (keterampilan dalam membaca kritis) *Critical reading skills*. Berdasarkan observasi/analisis awal yang peneliti lakukan di STKIP Al MaksuM didapat fakta bahwa tidak semua mahasiswa mampu membaca kritis, kemampuan membaca mahasiswa hanya sekedar untuk mengetahui informasi saja tanpa ingin mendalami apa maksud dari penulis. Sedangkan dalam membaca kritis mahasiswa harus mampu memahami secara mendalam dan menganalisis bacaan sebagai kebutuhan untuk menguji apakah informasi tersebut otentik atau tidak.

Kondisi tersebut pada akhirnya menuntut perhatian pendidik untuk berimprovisasi dan berinovasi dalam menerapkan pembelajaran online sehingga pesan yang disampaikan oleh pendidik sebagai komunikator dapat berjalan dengan efektif. Seiring dengan permasalahan diatas, Teknologi semakin memiliki peran krusial dalam memberikan solusi dalam peningkatan kualitas pendidikan mengharuskan universitas harus adaptif, jika tidak ingin tergilas waktu yang bergerak demikian cepat. Sehingga diperlukan kreatifitas dan inovasi dalam menghadapi tantangan zaman.

Pada wawancara dengan mahasiswa STKIP AL MaksuM, memaparkan bahwa mereka merasa pembelajaran sangat membosankan dan sulit dimengerti. Selain itu, tak ada pembaharuan yang dilakukan oleh pendidik/Dosen , baik dalam cara mengajar maupun penggunaan media pembelajaran yang divariasikan.

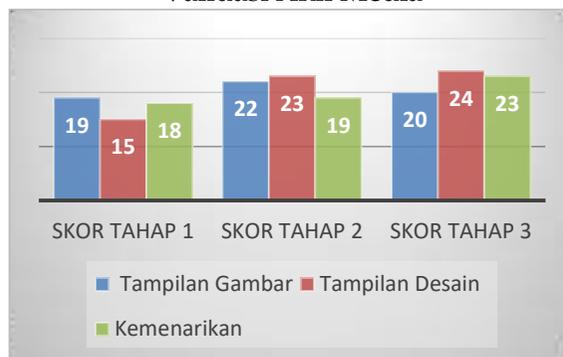
Analisis peserta didik ini bertujuan untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang di jumpai peserta didik dalam pembelajaran dan menghimpun data tentang faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran. Karakteristik peserta didik bisa dilihat dari tingkah laku, gaya belajar, kesulitan belajar yang dihadapi, dan minat belajar.



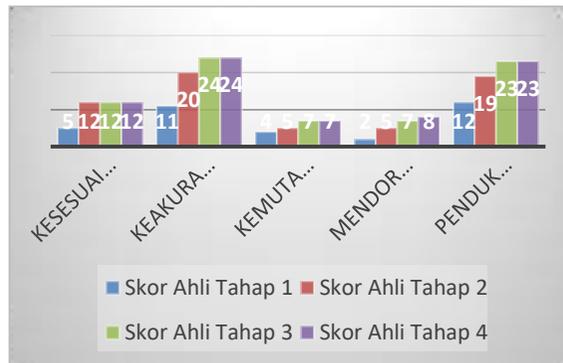
**Gambar 4.** Observasi tahap awal

Tahap perancangan (design) yang dilakukan adalah merancang prototipe media pembelajaran multimedia interaktif. Media pembelajaran multimedia interaktif ini di rancang dengan menggunakan konsep Computer Assisted Instruction (CAI) dengan model tutorial. Model ini mengharuskan peserta untuk memahami materi pertama dengan baik yang di uji melalui latihan pada akhir materi, setelah itu peserta didik dapat melanjutkannya untuk memahami materi selanjutnya. Program yang di gunakan dalam prancangan media pembelajaran ini adalah Adobe Flash CS6.

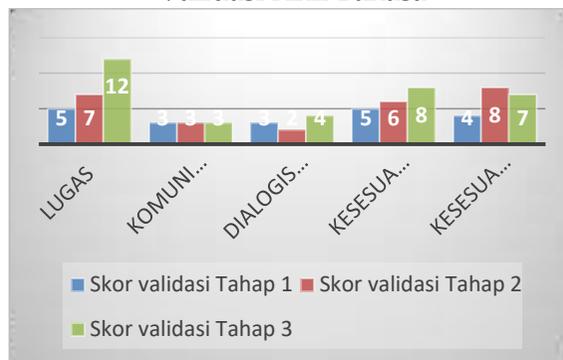
#### Validasi Ahli Media



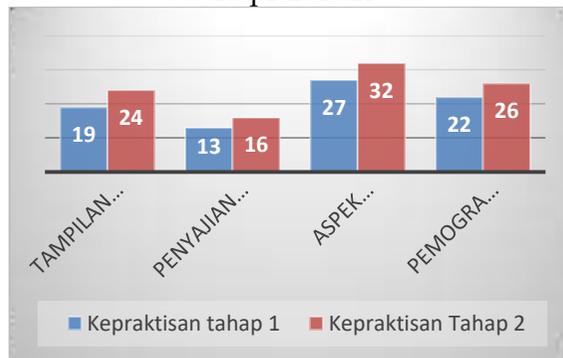
### Validasi Ahli Materi



### Validasi Ahli Bahasa



### Kepraktisan



### Efektifitas

Efektifitas Multimedia Pembelajaran Setelah media telah di validasi oleh validator dan telah di uji efektifitas dari pengguna, maka tahap selanjutnya adalah menguji efektifitas hasil belajar mahasiswa melalui uji Ngain dengan membandingkan nilai pretest dan posttest kemampuan membaca kritis, setelah dilakukan uji coba, Skor Gain yang didapat oleh mahasiswa adalah sebesar 13,39, jika di rata-ratakan maka hasil yang didapat sebesar 0,50 dengan kategori Tinggi. Dengan hasil di atas maka dapat ditarik

kesimpulan bahwa media yang dikembangkan telah efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa .

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang diperoleh tentang analisis pengembangan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Hybrid learning dalam meningkatkan Critical Reading Skills mahasiswa STKIP Al Maksum Langkat disimpulkan bahwa pengembangan Multimedia Interaktif i langkah-langkah pengembangan model 4D dari Thiagarajan. E-Book telah memenuhi syarat Valid, Praktis Dan Efektif. Valid diukur dari hasil validitas ahli materi, media dan bahasa dengan kategori sangat baik, Praktis dilihat dari Analisis Respon Guru dengan kategori sangat baik, dan Efektif dilihat dari Peningkatan Hasil Belajar siswa dengan Kategori Sangat baik dalam peningkatannya

### **F. Ucapan Terimakasih**

Ucapan Terima kasih kami ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu menyumbangkan ide, berbagi saran, masukan dalam penyelesaian artikel ini. Terutama kepada Kemernristekbrin yang telah mendanai penelitian ini sehingga penelitian ini dapat terlaksana.

### **G. Daftar Pustaka**

- Rachmadtullah, R. M. S. Z., Ms, Z., & Sumantri, M. S, 2018, Development of computer-based interactive multimedia: study on learning in elementary education. *Int. J. Eng. Technol*, 7(4), 2035-2038
- Suandi, A., Dwi, P., & Pamungkas, A, 2019, Multimedia interaktif pembelajaran ips kelas 7 berbasis android pada mts al-wasliyah jakarta timur, (*Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika*), 04, 66-77.
- P. Manurung, 2021, Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19, *Al-Fikru J. 14* (1), 1-12
- Asmi, A. W., Rahmat, F., & Muhandaz, R., 2021, The Effectiveness of Project Based Learning Students Worksheet on Students' Achievements in Two Variables Linear Equations System. *Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika Malaysia*, 11 (6) 59-71.
- Miksan Ansori, 2018, Desain dan Evaluasi Pembelajaran Blended Learning Berbasis Whatsapp Group", 1 (1) 1, 120-127
- Zarkasyi Wahyuddin, 2015 *Penelitian Pendidikan Matematika Bandung: PT Refika Aditama*, 79.
- Pardede, P, 2017, Developing Critical Reading in EFL Classroom, *Bimonthly Collegiate Fourm*

- Giyatmi, Ratih Wijayava, Sihindun Arum, 2020, Teks Argumentasi sebagai Materi Pembelajaran Membaca Kritis (Critical Reading) pada Mahasiswa Program Studi Bahasa Inggris,
- Novi Ratna Dewi, Isa Akhlis, 2016, Pengembangan perangkat pembelajaran IPA berbasis pendidikan multikultural menggunakan permainan untuk mengembangkan karakter siswa, 5 (1), 1098-1108
- Heni Vidia Sari, Hary Suswanto, 2017, Pengembangan media pembelajaran berbasis Web untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer jaringan dasar program keahlian teknik komputer dan jaringan, 2 (7) , 1008-1016.