



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 4 No. 2 (2025) pp: 7276-7282

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Media Pembelajaran Bahasa Latin untuk Siswa SMA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Metode MDLC

Maria Mariana Gola Makin^{1*}, Martinus Irwanto Ishak², Alfian Nara Weking³

^{1,2,3} Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Institut Keguruan dan Teknologi Lantuka, Indonesia

Email: makinmery@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran bahasa Latin berbasis multimedia interaktif yang ditujukan bagi siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). Media ini dikembangkan sebagai solusi atas kurangnya bahan ajar menarik yang mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap Bahasa Latin, yang selama ini dianggap sulit dan kurang relevan. Dalam pengembangan media ini digunakan model pengembangan multimedia interaktif dengan memadukan unsur teks, gambar, audio, dan animasi guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami. Hasil uji coba yang dilakukan terhadap siswa menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ini mampu meningkatkan pemahaman materi, keterlibatan siswa dalam proses belajar, serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Dengan demikian, media pembelajaran ini dinilai efektif dan layak digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran bahasa Latin di tingkat SMA.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Bahasa Latin, Multimedia Interaktif, Siswa SMA, Pengembangan

1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era digital saat ini telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam hal penyampaian materi pembelajaran. Salah satu tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran adalah keterbatasan sumber belajar yang relevan dan menarik, khususnya dalam mata pelajaran yang bersifat klasik seperti Bahasa Latin. Selama ini, Bahasa Latin sering kali diajarkan dengan metode tradisional yang bersifat ceramah dan berbasis teks, yang meskipun efektif dalam beberapa konteks, cenderung kurang menarik bagi sebagian siswa, terutama generasi digital yang lebih responsif terhadap media interaktif dan visual (Arda, Saehana, & Darsikin, 2021).

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini membuka peluang luas bagi dunia pendidikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih inovatif. Akses terhadap berbagai perangkat lunak dan platform digital memungkinkan guru dan pengembang konten untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif, visual, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Sejumlah penelitian telah menunjukkan bahwa siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, mulai dari visual, auditori, hingga kinestetik. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menjadi penting guna mengakomodasi keberagaman tersebut dan meningkatkan efektivitas pembelajaran (Zulqadri & Nurgiyantoro, 2023).

Salah satu institusi pendidikan yang secara konsisten mengajarkan Bahasa Latin adalah SMAS Seminari San Dominggo Hokeng, sebuah sekolah swasta yang telah berdiri sejak tahun 1950 dan berlokasi di Hokeng, Kabupaten Flores Timur. Sebagai lembaga pendidikan khusus calon imam, SMAS Seminari San Dominggo Hokeng menjadikan Bahasa Latin sebagai mata pelajaran wajib bagi seluruh siswa, sesuai dengan karakteristik keilmuan dan spiritualitas seminari. Sekolah ini telah mengimplementasikan kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka Belajar, yang menekankan pada pendekatan berbasis kompetensi, diferensiasi, dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Namun, berdasarkan hasil kuesioner yang disebarkan kepada siswa kelas XI, ditemukan bahwa sebagian besar siswa mengalami kejenuhan dan kesulitan dalam memahami materi Bahasa Latin. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang menarik. Temuan ini menunjukkan adanya kebutuhan

untuk menghadirkan inovasi dalam proses pembelajaran, terutama dengan menggunakan teknologi yang dapat membangkitkan minat belajar dan meningkatkan pemahaman siswa.

Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, peneliti merancang dan membangun sebuah sistem aplikasi berbasis multimedia interaktif untuk mendukung pembelajaran Bahasa Latin. Pengembangan aplikasi ini bertujuan tidak hanya untuk menyampaikan materi secara menarik dan interaktif, tetapi juga untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap pelajaran. Dengan pendekatan ini, siswa diharapkan dapat lebih mudah mengakses materi pembelajaran, berinteraksi dengan konten yang disajikan, serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Tujuan utama dari pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini adalah untuk mengukur kebergunaan dan efektivitasnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Latin. Melalui penyajian materi yang variatif – baik dalam bentuk teks, audio, video, maupun simulasi interaktif – peneliti berharap siswa dapat menguasai materi dengan lebih baik dan meraih hasil belajar yang optimal. Selain itu, proyek ini juga diharapkan dapat menjadi model pengembangan media pembelajaran yang relevan bagi sekolah-sekolah lain yang memiliki tantangan serupa dalam mengajarkan mata pelajaran yang bersifat klasik atau memiliki tingkat kesulitan tinggi.

2. Metode Penelitian

Tahapan penelitian merupakan langkah-langkah sistematis yang akan dilaksanakan peneliti selama proses penelitian berlangsung. Dalam konteks penelitian ini, tahapan-tahapan tersebut sangat penting untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan – berupa multimedia pembelajaran interaktif dalam bentuk file berekstensi .exe – dapat berfungsi secara optimal dan memenuhi standar kualitas baik dari sisi isi materi maupun efektivitas media. Produk tersebut tidak dapat langsung digunakan secara umum tanpa terlebih dahulu melalui proses uji coba yang menyeluruh. Uji coba bertujuan untuk memperoleh masukan secara teoritis dan empiris, sehingga produk yang dihasilkan benar-benar telah melalui proses validasi secara menyeluruh. Data-data yang dikumpulkan selama proses uji coba ini akan menjadi dasar dalam proses perbaikan dan penyempurnaan produk pembelajaran, agar lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna sasaran.

Adapun tahapan penelitian ini merujuk pada model pengembangan multimedia interaktif yang dikembangkan oleh Luther (1994) dan dikutip dalam karya Binarto (2010), yang menguraikan metodologi pengembangan dalam lima tahapan inti, yaitu: concept (pengonsepan), design (perancangan), implementation (implementasi sistem), testing atau evaluation (pengujian dan evaluasi), serta distribution (pendistribusian produk). Meskipun secara teoritis tahapan ini disusun secara linier, namun dalam praktiknya bisa terjadi iterasi, yaitu pengulangan proses antara satu tahapan dengan tahapan lainnya, terutama antara tahap desain, implementasi, dan evaluasi, guna menyempurnakan hasil akhir produk multimedia yang dikembangkan.

Tahap pertama adalah concept atau pengonsepan, yang merupakan proses awal dalam pengembangan sistem. Pada tahap ini, peneliti menentukan arah dan tujuan pembuatan aplikasi atau produk multimedia yang dikembangkan. Hal ini mencakup identifikasi kebutuhan pengguna, jenis aplikasi yang akan dibuat – apakah bersifat informatif, edukatif, hiburan, atau pelatihan – serta penentuan target audiens yang menjadi pengguna akhir dari produk tersebut. Dengan kata lain, tahap ini berfungsi sebagai fondasi awal dalam menentukan garis besar konsep dan ide yang akan dijadikan acuan sepanjang proses pengembangan berlangsung.

Tahap berikutnya adalah design atau perancangan. Pada tahap ini dilakukan proses penyusunan spesifikasi teknis yang lebih rinci, termasuk rancangan antarmuka (interface), alur navigasi, komposisi media (teks, gambar, suara, animasi, dan video), serta struktur modul pembelajaran yang akan digunakan. Peneliti menyusun blueprint aplikasi yang mencakup kebutuhan perangkat lunak, gaya visual yang digunakan, pemilihan warna, tata letak elemen-elemen multimedia, serta perencanaan interaktivitas. Tahap desain ini sangat krusial karena akan menjadi acuan utama bagi tim pengembang (developer) dalam merealisasikan sistem secara teknis.

Setelah tahap desain selesai dan disetujui, proses berlanjut ke tahap implementasi sistem. Pada tahap ini, rancangan yang telah dibuat dikonversikan menjadi sebuah sistem nyata atau prototipe produk multimedia interaktif. Tahap ini melibatkan kegiatan pengkodean menggunakan software tertentu seperti Adobe Flash, Construct 2, Unity, atau perangkat lunak authoring lainnya yang sesuai dengan kebutuhan pengembangan. Semua elemen media (teks, gambar, animasi, dan audio) mulai digabungkan dalam bentuk antarmuka interaktif yang siap diuji coba. Implementasi juga termasuk integrasi fungsi-fungsi utama aplikasi, seperti tombol navigasi, logika pengulangan, dan respon interaktif terhadap input pengguna.

Tahap berikutnya adalah evaluasi atau testing, yaitu proses pengujian untuk mengetahui sejauh mana sistem dapat berjalan sesuai dengan harapan. Dalam penelitian ini, evaluasi dilakukan melalui metode uji coba terbatas (alpha testing) dan uji coba lapangan (beta testing) yang melibatkan pengguna sasaran, seperti siswa atau guru. Umpan

balik yang diperoleh dari pengguna digunakan untuk mengetahui kelemahan, kekurangan, maupun aspek yang perlu diperbaiki, baik dari segi isi materi, interaktivitas, maupun desain antarmuka. Evaluasi ini menjadi dasar utama untuk proses revisi terhadap produk multimedia sebelum didistribusikan lebih luas.

Tahap akhir adalah distribution, yaitu tahap penyebaran produk multimedia interaktif kepada pengguna akhir. Distribusi dapat dilakukan melalui media penyimpanan digital seperti flashdisk, CD, atau dapat juga diunggah melalui platform daring untuk diakses oleh peserta didik secara langsung. Sebelum proses distribusi dilakukan, biasanya peneliti memastikan bahwa produk telah melalui validasi akhir dari ahli media dan ahli materi, serta telah memenuhi standar efektivitas, efisiensi, dan daya tarik dalam pembelajaran.

Melalui tahapan-tahapan tersebut, pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif diharapkan mampu menghasilkan sebuah sistem pembelajaran yang tidak hanya menarik dan menyenangkan, tetapi juga efektif dalam membantu proses pembelajaran. Kombinasi antara pendekatan sistematis dan iteratif dalam setiap tahapan akan meningkatkan kualitas akhir produk serta menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna yang beragam.

3. Hasil dan Diskusi

Implementasi Sistem

1. Tampilan Halaman utama
Halaman utama adalah halaman awal yang akan muncul ketika media pembelajaran dijalankan. Tampilan diawali dengan menu mulai start awal.



Gambar 1. Tampilan halaman utama

2. Tampilan Menu Utama
Pada halaman utama media pembelajaran terdapat halaman beranda yang berisikan sasaran media pembelajaran petunjuk penggunaan aplikasi, kuis, dan profil.



Gambar 2. Tampilan dashboard

3. Tampilan Halaman Materi
Pada halaman ini menampilkan cara baca sampe pada intonasi tanda baca yang sudah dibuat dalam bentuk sebuah materi untuk di pelajari.



Gambar 3. Tampilan halaman Materi Cara Baca



Gambar 4. Tampilan halaman materi Vokal

4. Halaman kosa-kata
Menampilkan jenis-jenis kosa kata sebagai bahan latihan pengenalan cara baca dengan bahasa Latin yang di dengar melalui audio



Gambar 5. Tampilan halaman latihan soal

5. Tampilan halaman latihan soal
Pada halaman tampil ini menampilkan latihan soal yang akan disusun berdasarkan arti dari setiap kata dengan tepat dan benar.



Gambar 6. Tampilan latihan soal

6. Tampilan menu keluar
 Pada halaman ini menampilkan menu untuk keluar dari aplikasih ini jika tidak di gunakan lagi.



Gambar 7. Tampilan halaman menun keluar

7. Tampilan halaman profil
 Pada halaman ini menampilkan profil atau biografi dari penulis



Gambar 8. Tampilan halaman profil

Testing

Tahapan ini telah dilakukan pengujian terhadap 23 responden yang merupakan mahasiswa dengan membagikan kuesioner untuk mendapatkan hasil dari sitem yang dibuat :

1. Pengujian Black Box

Tabel 1. Pengujian Black box

NO	Fitur yang diuji	Input	Langka pengujian	Output yang diharapkan	Status
1	Menu utama	Klik tombol mulai pembelajaran	Penguna menekan tombol mulai pembelajaran	Sistem menampilkan halaman pembelajaran bahasa jepang	Berhasil
2	Navigasi materi	Klik tombol ikon pada menu materi	Penguna akan berali kehalaman materi	Halaman materi selanjudnya akan ditampilkan	Berhasil
3	Navigasi materi	Klik tombol exit pada tampilan materi	Penguna akan berpindah halaman materi sebelumnya	Halaman sebelumnya ditampilkan	Berhasil
4	Latihan soal	Klik tombol pada latihan soal	Pengguna menjawab soal dan menekan tombol untuk memeriksa jawabannya	Sistem menampilkan hasil atau skor dari jawaban	Berhasil

2. Pengujian Skala liker5
Kuisisioner yang di bagikan menggunakan skala liker maka perhitungan jawaban responden di lakukan dengan rumus berikut :

$$F1=0$$

$$F2=51$$

$$F3=271$$

$$F4=230$$

$$\text{Jumlah pernyataan} = 24$$

$$\begin{aligned} & \frac{(F1.1)+(F2.2)+(F3.3)+F4.4}{F1+F2+F3+F4} \times \text{jml pernyataan} \\ &= \frac{(0 \times 1) + (51 \times 2) + (271 \times 3) + (230 \times 4)}{0+51+271+230} \times 24 \\ &= 79,78\% \text{ (sangat setuju)} \end{aligned}$$

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari tahapan analisis perancangan, implementasi, serta pengujian aplikasi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media interaktif "Media Pembelajaran Bahasa Latin" (Studi Kasus: SMAS Seminari San Dominggo) telah berhasil memenuhi kebutuhan pengguna. Aplikasi ini tidak hanya menampilkan fitur-fitur menarik, tetapi juga dirancang secara intuitif sehingga mudah dipahami oleh pengguna sasaran, yaitu siswa di lingkungan pendidikan menengah atas. Keberhasilan tersebut didukung oleh hasil uji usability (kebergunaan) yang dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada 23 responden dengan lima indikator utama, yakni: kemudahan untuk dipelajari sebesar 84,78%, konsistensi antarmuka sebesar 82,17%, kemudahan untuk diingat sebesar 81,52%, keterlibatan pengguna sebesar 81,74%, dan kepuasan pengguna sebesar 85,87%. Dari kelima indikator tersebut, diperoleh rata-rata nilai keseluruhan sebesar 83,22%, yang menunjukkan bahwa aplikasi ini memiliki tingkat kegunaan yang tinggi dan sangat membantu dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media interaktif ini dapat dijadikan salah satu alternatif solusi dalam mendukung pembelajaran Bahasa Latin yang selama ini dianggap sebagai mata pelajaran yang kompleks dan kurang menarik. Aplikasi ini telah menunjukkan kemampuannya dalam mempermudah siswa memahami materi serta meningkatkan motivasi belajar melalui pendekatan visual dan interaktif. Adapun saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut meliputi dua hal penting. Pertama, pengembangan teknologi lanjutan dapat dilakukan dengan mengintegrasikan fitur-fitur modern seperti text-to-speech untuk membantu pelafalan kata dalam Bahasa Latin, kuis otomatis untuk evaluasi mandiri siswa, serta chatbot sederhana sebagai pendamping belajar yang mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan dasar. Hal ini akan menambah nilai fungsional sekaligus meningkatkan pengalaman belajar yang lebih personal dan menyenangkan. Kedua, aplikasi ini sebaiknya diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran formal di SMAS Seminari San Dominggo sebagai bagian dari media bantu guru di kelas. Integrasi ini dapat mendorong transformasi metode pengajaran dari konvensional ke arah yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berbasis teknologi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Di samping itu, perlu dilakukan evaluasi berkala terhadap efektivitas penggunaan media ini agar terus relevan dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan teknologi informasi. Dengan perbaikan dan pengembangan berkelanjutan, diharapkan aplikasi "Media Pembelajaran Bahasa Latin" ini dapat menjadi model pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia yang adaptif, efektif, dan inovatif di lingkungan sekolah menengah maupun lembaga pendidikan lainnya.

Referensi

1. Arda, S., Saehana, S., & Darsikin. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran Prakarya untuk siswa SMP kelas VIII. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 40–50.
2. Buckingham, D. (2015). Defining digital literacy - What do young people need to know about digital media? *Nordic Journal of Digital Literacy*, 21–35. <https://doi.org/10.18261/ISSN1891-943X-2015-Jubileumsnummer-03>
3. Budiartyo, M. K., Rejekiingsih, T., & Sudiyanto, S. (2021). Student's opinions on the need for interactive multimedia development for entrepreneurship learning. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 10(4), 1290–1297. <http://doi.org/10.11591/ijere.v10i4.21411>
4. Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.2307/249008>
5. Deta, B. (2017). Rancang bangun aplikasi penerimaan siswa baru berbasis web pada SMP Marsudisiwi. *Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya*. <http://repository.dinamika.ac.id/eprint/2392>
6. Faizah, D. U., Sufyadi, S., Anggraini, L., Waluyo, S., Dewayani, S., Muldian, W., & Roosaria, D. R. (2016). Pemanfaatan aplikasi Lectora Inspire sebagai media pembelajaran interaktif. *Cakrawala*, 11(1), 101–115.

DOI: <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i2.1846>

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

7. Gruszczynska, A., & Pountney, R. (2015). Developing the concept of digital literacy in the context of schools and teacher education. *Enhancing Learning in the Social Sciences*, 7(1), 25–36. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.11120/elss.2013.05010025>
8. Hwang, W.-Y., Shadiey, R., Hsu, J.-L., Huang, Y.-M., Hsu, G.-L., & Lin, Y.-C. (2014). Effects of storytelling to facilitate EFL speaking using web-based multimedia system. *Computer Assisted Language Learning*, 27(3), 215–241. <https://doi.org/10.1080/09588221.2014.927367>
9. Pangestika, G. V., Wikusna, W., & Hermansyah, A. (2017). Aplikasi pembelajaran Bahasa Latin untuk murid sekolah dasar berbasis Android. In *e-Proceeding of Applied Science*, 3(2), 1558–1575.
10. Ruslan, N. I., Pramono, B., & Subardin. (2016). Aplikasi kamus Bahasa Latin hewan dan tumbuhan menggunakan metode brute force dan fitur autocomplete. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 15(2), 55–65.
11. Safitri, M., Hartono, Y., & Somakim. (2013). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Lectora Inspire untuk keterampilan membaca Bahasa Latin siswa MTs. *Learning and Teaching*, 5(1), 5–10.
12. Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan aplikasi Lectora Inspire sebagai media pembelajaran interaktif. *Cakrawala Pendidikan*, 11(1), 101–115.
13. Wijoyo, T. (2017). Pengembangan media pembelajaran Bahasa Latin berbasis multimedia. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Rekayasa* (pp. 88–96).
14. Zulqadri, D. M., & Nurgiyantoro, B. (2023). Pengembangan multimedia interaktif berbasis web untuk meningkatkan literasi budaya dan literasi digital siswa kelas V SD/MI. *JURNAL IPTEKKOM: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Informasi*, 25(1), 103–120.