

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PELAJARAN BAHASA INGGRIS PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Asrul¹

SD Swasta Namira Medan
asrul.alzabbar@gmail.com¹

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan media pembelajaran interaktif yang layak digunakan, mudah dipelajari dan dapat dipakai untuk pembelajaran individual (2) mengetahui efektifitas media pembelajaran interaktif Power Point 2010 yang dihasilkan, dalam meningkatkan hasil belajar pembelajaran Bahasa Inggris. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development. Pengembangan bahan ajar dilakukan dengan dilakukan dengan menggunakan model Dick and Carey. Data-data yang dikumpulkan dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan; (1) uji ahli materi pelajaran Bahasa Inggris termasuk dalam kategori sangat layak (82.42%), (2) uji ahli desain pembelajaran dalam penilaian dengan kategori sangat layak (82.93%), (3) uji ahli rekayasa perangkat lunak berada pada kategori sangat layak (83.99%), (4) uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat layak (86.67%), uji coba kelompok kecil berada pada kualifikasi sangat layak (94.88%), uji coba lapangan berada pada kualifikasi sangat layak (94.07%). Hasil pengujian hipotesis membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media interaktif dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan tanpa menggunakan media interaktif. Hal ini ditunjukkan dengan hasil pengolahan data dimana diperoleh $t_{hitung} = 4.86 > t_{tabel} = 2.06$. Disimpulkan bahwa hasil belajar kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif adalah sebesar 82.20% dan lebih tinggi dari kelompok siswa yang dibelajarkan dengan tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif, yaitu sebesar 69.20%.

Kata Kunci: pengembangan media pembelajaran interaktif, bahasa inggris

Abstract: This study aims to: (1) generate media interactive learning proper use, easy to learn and can be used for individual learning (2) determine the effectiveness of interactive learning media Power Point 2010, which resulted in improving the learning outcomes of learning English. The method used is Research and Development. Development of teaching materials is done by done using models Dick and Carey. The data collected was analyzed by qualitative descriptive analysis technique. The results showed; (1) The test subject matter experts English are included in the category of very decent (82.42%), (2) test expert instructional design in the assessment categorized as very feasible (82.93%), (3) test expert software engineering is the category of very decent (83.99%), (4) individual testing are at a very decent qualifying (86.67%), small group trial is at a very decent qualifying (94.88%), field trials are at a very decent qualifying (94.07%). The test results prove the hypothesis that there are significant differences between student learning outcomes that learned by using interactive media to student learning outcomes that learned without using interactive media. This is indicated by the data processing which gained $t = 4.86 > t \text{ table} = 2.06$. It was concluded that the learning outcomes of the student group that learned to use interactive learning media amounted to 82.20% and was higher than the group of students that learned without using interactive learning media, which amounted to 69.20%.

Keyword : the developing of interactive learning media, english language

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat yang

menawarkan berbagai kemudahan-kemudahan baru dalam pembelajaran memungkinkan terjadinya pergeseran orientasi belajar dari

outside guided menjadi *selfguided* dan dari *knowledge as possession* menjadi *knowledge as construction*. Teknologi ini memainkan peran penting dalam memperbarui konsepsi pembenaran yang semula tati pada pembelajaran sebagai semata-mata suatu penyajian berbagai pengetahuan menjadi pembelajaran sebagai suatu bimbingan agar mampu melakukan eksplorasi tatis budaya yang kaya akan pengetahuan.

Media pembelajaran yang ada sekarang dapat menjadi sumber belajar yang lebih menarik apabila dipadukan dengan kemampuan digital computer untuk mengolah informasi secara maya (*virtual reality*). Computer akan menjadi suatu kebutuhan yang esensi bagi setiap pendidik untuk melakukan berbagai aktivitas di dalam proses pembelajaran. Baik guru maupun dosen ikut terlibat didalam penggunaan teknologi untuk menyajikan materi yang akan disampaikan kepada mahasiswa atau peserta didiknya. Kemampuan dan kapasitas computer juga sudah semakin canggih dengan adanya nano teknologi yang inovatif.

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Menurut Heinich, Molenda dan Russel (1990) dingkapkan bahwa *media is a channel of communication. Derived from the Latin word for "between", the term refers "to anything that carries information between a source and a receiver"*

AECT (*Association for Education and Communication technology*) dalam Haryoso (2002) memaknai media sebagai segala bentuk yang dapat dimanfaatkan dalam proses penyaluran informasi. NEA (*National Education Association*) memaknai media sebagai segala benda yang dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibincangkan beserta instrument yang digunakan untuk kegiatan tersebut.

Rossi dan Breidle (1966) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, Koran, majalah dan sebagainya. Menurut Rossi, alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan deprogram untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran.

Lisle J. Briggs (1970), menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai *"the physical means of confeying instructional*

content...books, film, Vdeotapes,etc". lebih jauh Briggs menyatakan media adalah "alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar".

Sanjaya (2008 : 204-205) berpendapat bahwa media salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar termasuk teknologi perangkat keras seperti media komputer. Media pembelajaran; media komputer yaitu perantara yang dapat menyalurkan pesan dari si pengirim kepada si penerima.

Namun demikian, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Gerlach dan Ely (1980: 244) menyatakan :*"A medium, conceived is any person, material or event that establish condition which enable the learner to acquire knowledge, skill and attitude"*.

Sagala (2003), pembelajaran interaktif mempunyai dua karakteristik yaitu: (1) dalam proses pembelajaran melibatkan proses mental siswa secara maksimal, bukan hanya menuntut siswa sekedar mencatat, akan tetapi menghendaki aktivitas siswa dalam proses berpikir, (2) dalam pembelajaran membangun suasana dialogis dan proses Tanya jawab terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka kontruksi sendiri.

Media interaktif digolongkan sebagai media konstruktivistik yang terdiri dari pembelajaran, peserta didik, dan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran teknologi seperti computer, adalah alat dalam multimedia dan jaringan web terluas didunia yang sangat besar pengaruhnya terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran interaktif memiliki karakteristik: (1) dapat digunakan secara tidak urut maupun linier sesuai dengan apa yang dikehendaki peserta

didik, (2) konsep disajikan secara realistic dalam konteks pengalaman peserta didik, (3) menerapkan prinsip ilmu pengetahuan dan konstruktifitas dan (4) materi disajikan secara interaktif.

Pengertian interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam media interaktif (berbasis computer) adalah hubungan antara manusia (sebagai user/pengguna produk) dan computer (*software/aplikasi/produk* dalam *format file* tertentu, biasanya dalam bentuk CD). Dengan demikian produk/CD/aplikasi yang diharapkan memiliki hubungan dua arah /timbal balik antara *software/* aplikasi dengan penggunanya. Interaktifitas dalam multimedia diberikan batasan sebagai berikut: (1) pengguna (*user*) dilibatkan untuk berinteraksi dengan program aplikasi, (2) aplikasi informasi interaktif bertujuan agar pengguna bias mendapatkan hanya informasi yang diinginkan saja tanpa harus melahap semuanya. Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif adalah suatu tampilan media yang dirancang oleh desainer gar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya.

Karakteristik terpenting pada media pembelajaran interaktif adalah bahwa siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran. Menurut Miarso (2004:465) paling sedikit ada tiga macam interaksi yang dapat diidentifikasi. Pada tingkat pertama siswa berinteraksi dengan sebuah program, misalnya mengisi blanko pada teks yang terprogram. Tingkat berikutnya siswa berinteraksi dengan mesin, misalnya mesin pembelajaran, simulator, laboratorium, atau computer. Bentuk ketiga media interaktif adalah yang mengatur interaksi antar siswa secara teratur tetapi tidak terprogram.

Berdasarkan uraian diatas, istilah media pembelajaran dapat diartikan sebagai system komunikasi interaktif berbasis computer dalam suatu penyajian secara terintegrasi. Istilah berbasis computer berarti bahwa program media menggunakan computer dalam menyajikan pembelajaran. Sedangkan terintegrasi berarti bahwa media pembelajaran dapat menampilkan teks, gambar, audio, dan

video atau animasi dalam satu kali tayangan presentasi.

Bahasa Inggris digunakan secara internasional. Artinya masyarakat yang berasal dari beragam latar belakang goeografi, agama dan Kultur telah memiliki suatu media yang disepakati untuk berkomunikasi satu sama lainnya, yaitu Bahasa Inggris. Sehingga jika ingin berwawasan dan berpengetahuan luas maka Bahasa Inggris adalah sesuatu yang sangat penting untuk dipelajari. Di Indonesia, Bahasa Inggris telah lama diajarkan di semua sekolah menengah dan atas baik negeri maupun swasta. Sejak kelas tujuh sampai kelas dua belas, Bahasa Inggris menjadi mata pelajaran pokok sejajar dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika. Oleh karena itu, pada ujian akhir nasional (UAN) SMP maupun SMA, Bahasa Inggris termasuk salah satunya yang diujikan. Dalam beberapa tahun terakhir ini, Bahasa Inggris juga telah diajarkan di sekolah dasar sebagai muatan. Para siswa kelas 3 sampai kelas 6 menerima pelajaran Bahasa Inggris selama beberapa jam pelajaran dalam seminggu. Sebagai bahasa internasional, memang sudah sepatutnya kalau Bahasa Inggris diajarkan sejak dini. Bahkan di beberapa sekolah TK, para siswanya diberi pelajaran Bahasa Inggris walaupun dalam tingkat pemula. Anak-anak TK di ajari menyanyi yang terkadang lirik lagunya di campur dengan Bahasa Inggris meskipun masih sekali, menghafal nama bilangan dan nama warna dalam Bahasa Inggris. Bahasa Inggris di sekolah dasar memang merupakan muatan lokal, tetapi hal itu sangat bermanfaat untuk mereka di era globalisasi seperti ini.

Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar selama ini masih bersifat konvensional. Dalam mengajar guru hanya mengandalkan metode ceramah secara klasikal. Guru kurang menggunakan media pendukung selain buku. Metode pembelajaran seperti ini kurang memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif dan kurang memberdayakan potensi siswa. Kegiatan belajar mengajar seharusnya mampu mengoptimalkan semua potensi siswa untuk menguasai kompetensi yang diharapkan. Proses belajar mengajar sebaiknya dilandasi dengan prinsip-prinsip: (1) berpusat pada siswa, (2) mengembangkan kreativitas siswa, (3) menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang, (4) mengembangkan beragam kemampuan yang bermuatan nilai, (5)

menyediakan pengalaman belajar yang beragam, dan (6) belajar melalui berbuat (Jurnal, Mardika: 2008)

Untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti yang telah diuraikan diatas, tidak terlepas dari media pembelajaran yang merupakan bagian integral dari proses pembelajaran. Arsyad, (2011:15) mengungkapkan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa

Berdasarkan uraian diatas, banyak hal yang dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran, khususnya untuk pembelajaran Bahasa Inggris disekolah. Salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran interaktif yang berisikan materi Bahasa Inggris yang disajikan semenarik mungkin. Maka dari itu peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris pada materi "*What People Do in Community* dan *Food and Drink*" lebih

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Swasta Namira yang berlokasi di jalan Setia Budi Pasar I No. 76 Tanjung Sari Medan pada siswa kelas V semester ganjil Tahun Ajaran 2014-2015. Waktu pelaksanaan diperkirakan pada pertengahan bulan Oktober s/d Desember 2014.

Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas V tahun ajaran 2013/2014 yang berjumlah 50 siswa/i. Dimana perlakuan (eksperimen) dilaksanakan selama 2 x pertemuan dengan alokasi 2x35 menit tiap pertemuan. Proses pembelajaran dilaksanakan di kelas. Sampel dalam penelitian ini adalah keseluruhan populasi atau *total sampling*. Siswa kelas A sebagai kelas control dengan jumlah 25 orang dan kelas B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 25 orang.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian semu (Quasi eksperimen dengan rancangan eksperimen *Two Group Posttest Only Design*. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas control. Kedua kelas diberi perlakuan dan kemudian diberikan tes sebanyak sekali yang disebut *post-test only*.

ditekankan kepada penguasaan kosa kata untuk siswa SD kelas V yang sesuai dan tepat sehingga menambah daya tati siswa dan memotivasi siswa dalam memahami materi pelajaran.

Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan upaya pemecahan masalah pembelajaran Bahasa Inggris dengan teknologi komputer yang berkembang semakin canggih melalui serangkaian proses desain, produksi, dan evaluasi. Kegiatannya bukan hanya mengembangkan produk pembelajaran Bahasa Inggris secara terpisah tetapi menyangkut mendesain pelajarannya dan pemanfaatannya. Media pembelajaran interaktif akan menghasilkan penguatan yang tinggi. Adapun media pembelajaran interaktif yang akan disajikan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang didalamnya terdapat standar kompetensi dan kompetensi dasar, materi pokok, video pembelajaran, instrument test dan soal latihan. Salah satu alat bantu untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif ini adalah dengan menggunakan program Power Point Office 2010.

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah model pengembangan Borg and Gall (2003). Adapun langkah-langkah dari tahapan pengembangannya adalah sebagai berikut: (1) Melakukan penelitian terlebih dahulu, yang meliputi identifikasi kebutuhan pembelajaran dan menentukan standar kompetensi mata pelajaran, melakukan analisis pembelajaran, mengidentifikasi karakteristik dan perilaku awal peserta didik, dan menulis kompetensi dasar dan indikatornya, (2) Pembuatan desain *software*, (3) Pengumpulan bahan, yang meliputi pembuatan dan pengumpulan gambar (image) dan animasi dan perekaman dan pengumpulan audio, (4) Mengembangkan dan membuat media pembelajaran interaktif, dan (5) Review dan uji coba produk.

Analisis data dalam penelitian pengembangan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Semua data yang terkumpul dianalisis dengan teknik statistik deskriptif yang secara kuantitatif dipisahkan menurut kategori untuk mempertajam penilaian dalam menarik kesimpulan.

Untuk meyakinkan standart kelayakan dan keefektifan produk dilakukan pengujian

keefektifan produk yang dikembangkan dan uji-t. analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis kuantitatif.

Dalam penelitian *quasi experiment* yang diperoleh adalah hasil belajar siswa dari kelas eksperimen dan kelas control. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif dan inferensial. Teknik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku

untuk umum atau generalisasi. Misalnya penyajian data menggunakan table, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean, desil, persentil, rata-rata, standar defiasi, porsentasi, korelasi, dan regresi tanpa pengujian signifikasi. Dan teknik inferensial adalah teknik statistik untuk menganalisis data sampel data dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Suatu kesimpulan dari data sampel yang akan diberlakukan untuk populasi itu mempunyai peluang kesalahan dan kebenaran (kepercayaan)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Proses pelaksanaan pengembangan media pembelajaran interaktif ini dilakukan secara bertahap. Proses pertama dalam kegiatan pengembangan ini adalah melakukan analisis kebutuhan di SD Swasta Namira Medan dengan cara menerbar angket kepada 10 orang guru dan 50 siswa kelas V (lima) sebagai responden dengan metode menguraikan definisi dari media pembelajaran interaktif pada angket agar responden memiliki gambaran tentang pertanyaan dalam angket yang disampaikan. Kegiatan ini dilakukan pada awal bulan pertengahan Oktober 2014. Hasil penelusuran dari angket yang disebar ditemukan bahwa 75 % dari guru menyatakan membutuhkan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan lebih efektif, dan 100% siswa menyatakan membutuhkan sarana pembelajaran secara individual.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan yang disebarkan oleh guru dan siswa diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada umumnya guru maupun siswa (60%) menyatakan belum mengenal media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.
2. Sebagian besar (60%) guru menyatakan tidak menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam proses pembelajaran dan seluruh siswa (100%) menyatakan tidak pernah menggunakan media tersebut.
3. Sebagian besar guru (75%) menyatakan memerlukan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam proses pembelajaran dan seluruh siswa (100%) menyatakan memerlukannya.

Uji coba lapangan juga dilakukan di SD Swasta Namira . Uji coba lapangan dilakukan terhadap kelas V yang terdiri dari 25 siswa. Uji coba lapangan menghasilkan data-data yang nantinya akan mengukur kelayakan dari produk yang dikembangkan, serta untuk mengetahui bagaimana manfaat produk tersebut bagi pemakainya. Hasil evaluasi terhadap paket pembelajaran pada aspek kualitas materi pembelajaran dapat dilihat pada tabel pada Tabel 1.

Tabel 1. Skor Penilaian Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Uji Coba Lapangan di SD Swasta Namira Terhadap Aspek Kualitas Materi Pembelajaran

No	Indikator Penilaian	Penilaian					Rata-rata	Kriteria
		1	2	3	4	5		
1	Kesesuaian materi				12	13	90,40%	Sangat Layak
2	Kejelasan petunjuk belajar				10	15	92,00%	Sangat Layak
3	Kemudahan memahami kalimat pada teks				4	21	96,80%	Sangat Layak
4	Kemudahan memahami pembelajaran				13	12	89,60%	Sangat Layak
5	Ketepatan urutan penyajian				12	13	90,40%	Sangat Layak

6	Kecukupan latihan				5	20	96,00%	Sangat Layak
7	Kejelasan umpan balik				6	19	95,20%	Sangat Layak
8	Bantuan belajar dengan program				4	21	96,80%	Sangat Layak
Rata-rata							93,40%	Sangat Layak

Tabel 1 menunjukkan hasil tanggapan siswa pada aspek kualitas materi pembelajaran untuk uji coba lapangan di SD Swasta Namira keseluruhannya dalam kriteria “Sangat Layak”.

Hasil evaluasi terhadap paket pembelajaran pada aspek kualitas teknis/tampilan dapat dilihat pada tabel pada Tabel 2.

Tabel 2 Skor Penilaian Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Uji Coba Lapangan di SD Swasta Namira Terhadap Aspek Kualitas Teknis/Tampilan

No	Indikator Penilaian	Penilaian					Rata-rata	Kriteria
		1	2	3	4	5		
1	Keindahan tampilan layar				5	20	96,00%	Sangat Layak
2	Keterbacaan teks				7	18	94,40%	Sangat Layak
3	Kualitas gambar dan animasi				4	21	96,80%	Sangat Layak
4	Komposisi warna				3	22	97,60%	Sangat Layak
5	Navigasi				9	16	92,80%	Sangat Layak
6	Daya dukung music				8	17	93,60%	Sangat Layak
7	Interaksi				10	15	92,00%	Sangat Layak
Rata-rata							94,74%	Sangat Baik

Tabel 2 menunjukkan hasil tanggapan siswa pada aspek kualitas teknis/tampilan untuk uji coba lapangan di SD Swasta Namira keseluruhannya dalam kriteria “Sangat Layak”.

Hasil penilaian uji coba lapangan terhadap aspek kualitas materi pembelajaran pada media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Bahasa Inggrisdirangkum pada Tabel 3.

Tabel 3. Tingkat Kecenderungan Penilaian Terhadap Aspek Kualitas Materi Pembelajaran Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Inggris Terhadap Uji Coba Lapangan di SD Swasta Namira

No	Kategorisasi	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat Layak	$81\% \leq X \leq 100\%$	25	100,00 %
2	Layak	$61\% \leq X \leq 80\%$	0	0,00 %
3	Cukup Layak	$41\% \leq X \leq 60\%$	0	0,00 %
4	Kurang Layak	$21\% \leq X \leq 40\%$	0	0,00 %
5	Sangat kurang Layak	$0\% \leq X \leq 20\%$	0	0,00 %
Jumlah			25	100,00 %

Hasil tanggapan siswa pada Tabel 3 menyatakan bahwa untuk aspek kualitas materi pembelajaran pada uji coba lapangan di SD Swasta Namira menunjukkan 25 orang (100,00%) menyatakan “Sangat Layak”.

Hasil tanggapan siswa di SD Swasta Namira pada uji coba lapangan pada aspek kualitas teknis/tampilan menunjukkan bahwa 40 orang (100%) menyatakan “Sangat Layak” tampak pada Tabel 4.

Tabel 4. Tingkat Kecenderungan Penilaian Terhadap Aspek Kualitas Teknis/Tampilan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Uji Coba Lapangan di SD Swasta Namira

No	Kategorisasi	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Layak	$81\% \leq X \leq 100\%$	25	100,00 %
2	Layak	$61\% \leq X \leq 80\%$	0	0,00 %
3	Cukup Layak	$41\% \leq X \leq 60\%$	0	0,00 %
4	Kurang Layak	$21\% \leq X \leq 40\%$	0	0,00 %
5	Sangat kurang Layak	$0\% \leq X \leq 20\%$	0	0,00 %
Jumlah			25	100,00 %

Pada uji coba lapangan pada 25 siswa kelas VSD Swasta Namira ternyata secara umum siswa menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat baik, dan tidak terdapat masalah yang harus diperbaiki. Dengan demikian tidak diadakan revisi IV pada tahap uji coba lapangan, yang juga berarti media pembelajaran interaktif telah siap untuk diuji keefektifannya.

Analisis IV (Analisis Data Hasil Uji Coba Tahap IV Uji Coba Lapangan)

Tabel 5 menunjukkan persentase rata-rata hasil penilaian terhadap media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Bahasa Inggris pada uji coba lapangan di SD Swasta Namira

Tabel 5 Persentase Rata-Rata Hasil Penilaian Terhadap Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Uji Coba Lapangan di SD Swasta Namira

No	Kategorisasi	Persentase rata-rata	Kriteria
1	Aspek kualitas materi pembelajaran	93,40 %	Sangat Layak
2	Aspek kualitas teknis/tampilan	94,74%	Sangat Layak
Rata-rata		94,07 %	Sangat Layak

Penilaian terhadap aspek kualitas materi pembelajaran sebesar 93,40% dan aspek kualitas teknis/tampilan sebesar 94,74% dan masing-masing termasuk kategori “Sangat Layak”

Analisis Uji Efektifitas Produk Uji t Pre-Test

Setelah uji kelayakan data selesai dilaksanakan, maka selanjutnya dilakukan uji t pre-test penelitian. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan awal kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan uji t pre-test.

Berdasarkan hasil perhitungan yang terdapat pada lampiran 4, diperoleh output t_{hitung} sebesar -1,14 dan t_{tabel} sebesar 2,06 pada taraf kepercayaan 95 persen. Maka diperoleh bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $-1,14 < 2,06$ atau dengan kata lain H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah cenderung sama dan tidak berbeda secara signifikan.

Uji t Post-Test

Setelah uji t pre-test selesai dilaksanakan, maka selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis penelitian dengan menggunakan uji t post-test. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa setelah dilakukan perlakuan yang berbeda. Hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : Media pembelajaran yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris

H_0 : Media pembelajaran yang dikembangkan tidak mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris

Berdasarkan hasil perhitungan yang terdapat pada lampiran 4, maka diperoleh data bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4,86 > 2,06$ atau dengan kata lain H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapatlah disimpulkan bahwa hasil belajar Bahasa Inggris siswa yang menggunakan media pembelajaran media interaktif lebih tinggi dari siswa yang diajar dengan menggunakan buku teks dengan efektifitas penggunaan media

interaktif sebesar 82,2 %. Perhitungan

Pembahasan Pengembangan Produk

Penelitian pengembangan produk yang dilakukan ini diarahkan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris untuk siswa SD Swasta Namira yang digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran maupun kompetensi siswa. Oleh sebab itu proses penelitian ini dilakukan dan diawali dengan (1) studi pendahuluan, (2) kemudian mendesain media pembelajaran, (3) melakukan validasi produk, dan (4) melakukan revisi dan penyempurnaan berdasarkan analisis data validasi dari ahli materi, ahli desain pembelajaran dan ahli rekayasa perangkat lunak yang dilanjutkan dengan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan sehingga dihasilkan media pembelajaran yang layak digunakan sesuai dengan karakteristik bidang studi dan siswa sebagai pengguna.

Aspek yang direvisi dan disempurnakan berdasarkan analisis data dan uji coba serta masukan dari ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli rekayasa perangkat lunak dan siswa selaku pengguna media pembelajaran interaktif ini, bertujuan untuk menggali beberapa aspek yang lazim dalam proses pengembangan suatu produk. Variabel-variabel media pembelajaran memiliki nilai rata-rata Sangat Sesuai. Adapun variabel media pembelajaran yang dinilai meliputi kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan.

Manfaat dalam penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris adalah sebagai berikut: (1) materi mudah dipahami karena konsep yang disajikan direncanakan untuk mempermudah siswa dan sistematis, (2) media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris berbasis memberi kesempatan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing individu, (3) belajar lebih cepat dan menarik sehingga tidak menimbulkan kebosanan karena dilengkapi dengan gambar-gambar dan animasi

PENUTUP Simpulan

Berdasarkan kualitas dan hasil implementasi media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang telah teruji pada siswa kelas V SD Swasta Namira, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

selengkapnya lihat pada lampiran.

serta soal latihan yang bervariasi, (4) adanya kesempatan dalam menjawab soal pada waktu tes jika jawaban dianggap salah dengan tujuan agar siswa dapat memahami materi yang telah dipelajari, (5) media pembelajaran interaktif ini juga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran secara individual.

Uji Efektifitas Produk

Dari hasil pengolahan data penelitian yang dilakukan, terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Inggris antara siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dan siswa yang dibelajarkan dengan tanpa media pembelajaran interaktif yaitu rata-rata hasil belajar Bahasa Inggris siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang dibelajarkan tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif. Maka, media yang telah dihasilkan adalah layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat pakar dan hasil penelitian yang relevan sebagai berikut:

- 1) Keunggulan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah seperti yang diungkapkan oleh Wood (2001: 15), penggunaan multimedia pembelajaran berpotensi meningkatkan pembelajaran kosakata.
- 2) Teori pengajaran dari ahli psikologi Jerome Bruner (1995) yang menyatakan bahwa pengajaran seharusnya dimulai dari pengalaman langsung menuju representasi ikonik dan baru kemudian menuju representasi simbolik.

Hasil penelitian yang relevan. Penelitian yang dilakukan oleh Katz, D (2002: 72-76) membuktikan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran bahasa asing sangat membantu siswa, membuat mereka merasa senang dan menjadikan mereka lebih aktif dan mengurangi waktu guru untuk banyak menjelaskan.

- 1) Hasil validasi dari ahli materi, ahli desain pembelajaran dan ahli desain grafis menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang dihasilkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

- 2) Hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif lebih efektif.

Saran

Berdasarkan hasil temuan yang telah diuraikan pada kesimpulan serta implikasi hasil penelitian, berikut ini diajukan beberapa saran, yaitu:

- a) Kepala sekolah sebagai creator dan motivator harus mampu melihat dan mau mendengar keinginan guru, mau belajar untuk menciptakan perubahan-perubahan penerapan teknologi pembelajaran sehingga

dapat mengupayakan pengadaan dana untuk pengadaan modul pembelajaran.

- b) Kepada semua guru bidang studi sebagai tenaga pendidik, agar mampu menerapkan dan menciptakan media media yang baru dan interaktif untuk dapat menarik minat belajar siswa pada semua mata pelajaran, khususnya pelajaran Bahasa Inggris

Media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris ini memerlukan adanya komputer sehingga hendaknya komputer yang ada di laboratorium komputer sekolah ditambah dan diperbaharui sesuai dengan jumlah siswa dan kapasitas yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A.2002. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja grafindo Persada
- Asyhar, Rayandra dkk. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta; Referensi
- Borg, W. & Gall, M.D 2005. *Applying Educational Research* (5th Ed). USA
- Dick, W. dan Carey, I. 2005. *The Systemic Design of Instruction*. United States of America: Scott Foresman and Company
- Franata. Reza. 2012. *Pengembangan Media Ajar Interaktif biologi Berbasis Komputer Pada Materi Moner untuk Kelas X SMA/MA*. Thesis. Unimed: Medan. Tidak diterbitkan
- Hamalik, Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi aksara.
- Herman Dwi Surjono & Heni Rita Susila 2009. Pengembangan Media pembelajaran bahasa Inggris untuk SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi* 45-52. Fakultas Teknik UNY, FKIP Universitas Baturaja.
- Kustandi, cecep dkk.2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor; Ghalia Indonesia.
- Linda Kartika Sari & Dimas Sasongko 2013. Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Vol 2 No 1-Maret 2013 ISSN: 2302-1136*. Program Studi Teknik Informatika, Universitas Surakarta.
- Lingin 2012. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Geografi. *Jurnal Pendidikan Teknologi 22-30*. Teknologi Pendidikan PPs Universitas Negeri Medan.
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Persada
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sanjaya, H.W. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Smaldino, E.S.dkk.2008. *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey: Upper Saddle River.
- Susilana, Rudi dan Riyan, Cepi. 2008. *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CW. Wacana Prima
- Susanna, dkk. 2013. *Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran Bahasa Mandarin untuk Kecakapan Menulis Kosakata Dim Kelas XI SMA Santu Petrus Pontianak*. *Jurnal*. Unta.ac.id.vol 2, No. 2, 2013 hal 2882-2945/ diakses Rabu 28/08/2013.
- Setyosari, Punaji. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana Pranada Media Group.
- Sadiman, A. dkk.2003 *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta. Seri pustaka Teknologi pendidika No.6 Rajawali
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan* Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, N. 2002. *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya