

Multimedia interaktif pembelajaran bahasa Inggris materi “Expressions” pada siswa sekolah menengah pertama

Tyas Gita Atibrata¹ *, Wahyu Nugroho², Ulul Azmi¹

¹ Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Nahdlatul Ulama Yogyakarta.
Jalan Lowanu No. 47, Umbulharjo, Yogyakarta, Indonesia.

² Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Yogyakarta.
Jalan Lowanu No. 47, Umbulharjo, Yogyakarta, Indonesia.

* Corresponding Author. E-mail: tyasgita@gmail.com, Telp: +6285227127213

Received: 23 January 2017; Revision: 16 October 2019; Accepted: 21 November 2019

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa multimedia interaktif pembelajaran bahasa Inggris materi *Expressions* pada siswa kelas VIII SMP Ali Maksum Yogyakarta dan mengetahui keefektifan produk multimedia interaktif dalam pembelajaran. Penelitian dan pengembangan (research and development) merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada produk. Model yang digunakan oleh peneliti dalam pengembangan ini adalah model pengembangan Borg dan Gall. Model ini memiliki 10 tahapan pengembangan. Kesepuluh tahap tersebut sebagai berikut. (1) *research and information collecting*. (2) *Planning*. (3) *developing preliminary form of product*. (4) *Preliminary field testing*. (5) *Main product revision*. (6) *main field testing*. (7) *operational product revision*. (8) *operational field testing*. (9) *final product revision*. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penilaian siswa serta peningkatan pemahaman materi *expressions* pada siswa maka multimedia interaktif ini layak dan sesuai digunakan dalam pembelajaran di kelas. Validasi materi mendapat skor 4,2 dengan kategori baik, validasi media mendapat skor 4,4 dengan kategori sangat baik. Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara yang menggunakan multimedia interaktif dengan yang tidak menggunakan multimedia interaktif.

Kata Kunci: pengembangan media; multimedia interaktif; media pembelajaran; bahasa Inggris

Developing English Material “Expressions” Junior Highschool Students

Abstract

This research aims to produce a product in the form of interactive multimedia English learning material “Expressions” in eighth grade students of Ali Maksum Middle School Yogyakarta. Research and development (research and development) is a type of product-oriented research. The model used by researchers in this development was the Borg and Gall development model. This model has 10 stages of development. The ten stages are as follows. (1) research and information collecting. (2) planning. (3) developing preliminary form of product. (4) preliminary field testing. (5) main product revision. (6) main field testing. (7) operational product revision. (8) operational field testing. (9) final product revision. (10) dissemination and application (desimination and implementation). The subjects of the trials were students of class VIII Ali Maksum Yogyakarta Yogyakarta. The results of the study showed that student assessments and understanding of expressions material were increased. Furthermore, this interactive multimedia is feasible and suitable for use in classroom learning

Keywords: media development, interactivtive multimedia, learning media, English

How to Cite: Atibrata, T., Nugroho, W., & Azmi, U. (2019). Multimedia interaktif pembelajaran Bahasa Inggris materi “Expressions” pada siswa sekolah menengah pertama. *LingTera*, 6(2), 172-181. doi:<https://doi.org/10.21831/lt.v6i2.28189>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Bahasa adalah bentuk dari komunikasi dimana pikiran dan perasaan seseorang dapat di-

simbolkan agar dapat menyampaikan sebuah arti kepada orang lain (Nadiroh, 2019; Nurwijayanti, 2017). Bahasa adalah suatu bentuk komunikasi

secara lisan, tertulis, maupun isyarat yang didasarkan pada sebuah sistem simbol (Santrock, 2008, p. 70). Fungsi utama bahasa adalah sebagai alat komunikasi (Devianty, 2017; Rohmadi, 2004; Tarigan, 1990). Berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Inggris merupakan hal yang tidak gampang salah satunya adalah memahami ekspresi lawan bicara. Kemampuan untuk memahami dalam berkomunikasi menjadi modal dasar seseorang dalam bersosialisasi di era global. Berkomunikasi lebih lanjut lagi merupakan sarana memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya (Fanrianti et al., 2015).

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini tentunya mempengaruhi pembelajaran khususnya media pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh dua komponen utama yaitu metode mengajar dan media pembelajaran itu sendiri. Multimedia merupakan suatu konsep dan teknologi baru dalam bidang teknologi informasi, dimana dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi dan video disatukan dalam komputer untuk disimpan, diproses dan disajikan baik secara linear maupun interaktif. Ivers & Ann (2010) menjelaskan bahwa multimedia adalah penggunaan beberapa media untuk menyajikan informasi (Siregar et al., 2019). Kombinasi ini dapat berisi teks, grafik, animasi, gambar, video, dan suara. Vaughan (2006) menjelaskan bahwa multimedia adalah kombinasi teks, seni, suara, animasi, dan video yang dikirimkan oleh komputer atau sarana elektronik lainnya atau digital dimanipulasi.

Multimedia pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan antara lain: (1) memberikan pembelajaran dengan penyimpanan informasi yang baik; (2) desain pembelajaran yang ditunjukkan bagi siswa dengan karakteristik belajar yang berbeda; (3) langsung ditunjukkan bagi domain pembelajaran efektif tertentu; (4) menghadirkan pembelajaran yang realistis; (5) dapat meningkatkan motivasi peserta didik; (6) menuntut siswa agar lebih interaktif; (7) kegiatan pembelajaran lebih bersifat individual; (8) memiliki konsistensi materi yang diberikan; dan (9) siswa mempunyai pengendalian terhadap kecepatan belajar setiap individu (Nopriyanti & Sudira, 2015, p. 224). Selain itu multimedia juga berperan penting dalam membangun pengetahuan pada peserta didik. Peran multimedia tampak pada pembelajaran mandiri yang memberi ruang gerak bagi siswa untuk aktif

membangun pengetahuan, keterampilan, dan sikap mereka (Riana & Gafur, 2015, p.214).

Multimedia interaktif memiliki banyak manfaat bagi peserta didik. Diantaranya adalah berubahnya pembelajaran dari *teacher centered* ke *student centered* (Hadi, 2007), meningkatkan keaktifan dan konsentrasi siswa serta peserta didik lebih bersemangat dan gembira dalam mengikuti pembelajaran (Pravitasari & Yulianto, 2017, p.52). Selain itu multimedia interaktif dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran (T. A. T. Nugroho & Surjono, 2018). Sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Akan tetapi masih banyak guru yang tidak mengintegrasikan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Kebanyakan guru yang masih menggunakan metode mengajar secara konvensional disebabkan karena masih rendahnya sumber daya manusianya untuk mengaplikasikan teknologi pembelajaran dengan baik (Insani & Mulyana, 2019, p.18). Untuk mengatasi kendala-kendala dalam pembelajaran yang masih konvensional tersebut, maka guru selaku pendidik perlu mengembangkan model bahan pembelajaran yang memperhatikan perbedaan kemampuan siswa, mendukung pembelajaran perseorangan dan mandiri, dan yang dapat memudahkan belajar peserta didik (Wahyuni, 2014).

Penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penggunaan media ini juga dapat membuat proses interaksi, komunikasi dan penyampaian materi antara pendidik dan peserta didik agar dapat berlangsung secara tepat dan berdaya guna. Seiring dengan berkembangnya teknologi, dewasa ini telah tersedia berbagai macam media pembelajaran, salah satu media yang mempunyai banyak kelebihan dari media lain yaitu multimedia komputer karena setiap informasi yang berupa tulisan, audio, dan gambar dapat ditunjukkan secara bersamaan. Oleh karena itu, media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam proses pendidikan (Kurniawati & Nita, 2018, p. 68).

Pendidikan harus melibatkan beberapa proses seperti kegiatan pembelajaran yang matang, tenaga pendidik, peserta didik serta kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan. Kegiatan pembelajaran akan berlangsung dengan baik apabila terjadi komunikasi antara guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik dalam menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Dalam menyelenggarakan pendidikan, guru merencanakan kegiatan pengajaran-

nya secara sistematis dan berpedoman pada seperangkat aturan dan rencana tentang pendidikan yang dikemas dalam bentuk kurikulum. Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, guru dituntut untuk menggunakan media pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dengan metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Rukiati & Susanti, 2016). Selain itu, Guru harus dapat mengakomodasi berbagai karakteristik dan keunikan siswa. Sebagaimana yang diungkapkan Monteiro & Smole (Nugroho, Pratiwi, & Anshari, 2018, p.49) *The concept of heterogeneous class points out not only the different paces of learning but also a set of individuals who differ in several respects: backgrounds, personal characteristics, learning styles, tendencies, needs, wills, abilities, difficulties and other variables*. Oleh karena itu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat sangat tepat guna mengakomodasi perbedaan individual dan keberagaman siswa.

SMP Ali Maksuam Yogyakarta merupakan sekolah menengah pertama di lingkungan pesantren di Yogyakarta. Dalam hal ini bahasa Inggris diberikan pada peserta didik jenjang SMP kelas VIII, yang mana dapat dikategorikan ke dalam masa remaja awal. Baharuddin (2007) mengatakan bahwa dalam tahap perkembangan masa remaja awal, perkembangan fungsi penalaran intelektual pada anak sangat dominan dan mampu berfikir abstrak. Dengan berkembangnya kemampuan berfikir abstrak maka semakin berkembang pula daya imajinasi pada anak, hal ini dapat dimanfaatkan dalam strategi pembelajaran salah satunya adalah pemilihan jenis media untuk mengatasi permasalahan dalam meningkatkan motivasi peserta didik.

Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah 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. Untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti yang telah diuraikan, tidak bisa terlepas dari media pembelajaran yang merupakan bagian integral dari proses pembelajaran (Saragih et al., 2017).

Salah satu media yang dapat dapat menunjang proses pembelajaran bahasa adalah media berbasis komputer. Peran komputer sebagai guru adalah komputer dapat menyediakan materi-materi, mengevaluasi respon siswa dan memberikan *feedback* pada siswa. Komputer menjadi sangat interaktif, individual dan sangat toleran. Sedangkan peran komputer sebagai asisten adalah komputer dapat berfungsi sebagai alat bantu guru atau siswa untuk melakukan berbagai aktifitas salah satunya membuat materi multimedia. Penggunaan media berbasis komputer dalam pembelajaran, memungkinkan siswa untuk mempelajari materi lebih lengkap dan rinci, serta dapat mengingat informasi tersebut lebih mendalam sehingga akan lebih lama tersimpan di otak (Choirunnisa & Haryadi, 2015, p. 209). Pada hakekatnya sumber dan media pembelajaran itu dapat diperoleh dari bentuk apapun, selagi masih mengandung unsur memantapkan kemampuan siswa dalam memahami konsep. Begitu penting media pembelajaran itu dikembangkan sejak dini dengan alasan dapat memberikan peran belajar yang begitu kuat. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan mengajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Pembelajaran materi *expressions* ini hanya berpusat pada guru dan tanpa menggunakan alat bantu media. Hal ini disebabkan karena tidak semua guru bahasa Inggris memiliki kompetensi pada pembuatan media berbasis komputer. Pembelajaran yang selama ini tidak menggunakan alat bantu media menyebabkan siswa kurang termotivasi dan kurang memahami materi. Padahal media sangat membantu peserta didik maupun guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien. (Musfiqon, 2012) menyatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan lebih memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini tentu saja dibarengi dengan ketepatan dalam memilih media yang menjadi faktor utama dalam mengoptimalkan hasil pembelajaran. Selain itu, berkaitan dengan proses pengajaran mata pelajaran Bahasa Inggris, guru perlu menciptakan kondisi yang mampu

mengembangkan komunikasi interaktif, suatu iklim komunikasi yang dibangun melalui dialog antara siswa dengan guru (Maesaroh, 2018).

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti melakukan penelitian dalam mengembangkan multimedia interaktif. Multimedia interaktif ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga peserta didik pun akan lebih termotivasi dan lebih mudah memahami materi.

METODE

Model yang digunakan oleh peneliti dalam pengembangan ini adalah model pengembangan (Gall et al., 2003, p. 773) yang menyebutkan bahwa penelitian dan pengembangan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan pembelajaran. Materi yang termuat dalam multimedia interaktif tersebut adalah expression dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6*. Multimedia dirancang agar dapat secara simultan menampilkan teks, gambar, atau animasi dengan dukungan efek warna, suara, dan tingkat interaksi yang tinggi, yang bisa menghasilkan pengalaman belajar yang menarik dan berkesan bagi siswa. (Hidayat & Nurhayati, 2014, p. 78).

Desain Uji Coba Produk

Desain Uji Coba

Uji coba lapangan terbatas, uji coba lapangan utama, dan uji pelaksanaan lapangan operasional. Uji coba dilakukan untuk menyempurnakan media pembelajaran dan mengetahui efektivitas produk.

Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah uji validator ahli materi dan ahli media, uji coba awal 6 orang siswa, uji coba utama 11 siswa.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, dan tes. Instrumen pengumpulan data antara lain pedoman observasi, pedoman wawancara, angket validasi materi, dan tes.

Teknik Analisa Data

Teknik analisis data kualitatif berupa masukan dari ahli media, ahli materi dan siswa pada saat uji coba. Masukan ini dijadikan pedoman untuk revisi atau perbaikan media. Teknik analisis data kuantitatif menggunakan

statistik deskriptif. Data kuantitatif kemudian dikonversi menjadi data kualitatif dalam skala likert dengan skala 1-5.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi Pendahuluan

Pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Inggris materi *expressions* untuk kelas VIII sekolah menengah pertama didasarkan pada analisis kebutuhan yang dilakukan pada murid-murid SMP Ali maksum Yogyakarta. Pengumpulan informasi dilakukan melalui studi lapangan, wawancara, dan studi pustaka. Berikut merupakan data yang diperoleh dari ketiga pengumpulan data tersebut.

Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan saat pembelajaran bahasa Inggris kelas VIII SMP Ali Maksum Yogyakarta. Studi lapangan dilakukan pada bulan Februari 2019. Terdapat 4 kelas VIII yaitu VIII A, VIII B, VIII C, dan VIII D. Pembagian kelas berdasarkan gender dimana kelas VIII A dan VIII B untuk siswa putri, sedangkan kelas VIII C dan VIII D untuk siswa putra. Adapun jumlah murid dalam satu kelas jumlahnya beragam antara 20 hingga 24 murid. Kelas VIII A memiliki 20 murid sedangkan VIII B memiliki 23 murid. Sedangkan kelas VIII C mempunyai 20 murid dan kelas VIII D memiliki 24 murid.

Pembelajaran bahasa Inggris di SMP Ali Maksum Yogyakarta masih dilakukan dengan metode *classical* dimana guru menerangkan di depan dan murid-murid menerangkan. Namun begitu guru sesekali juga memberikan tugas kelompok dan tugas *project* untuk dikerjakan oleh murid.

Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru-guru dan siswa kelas VIII untuk mendapatkan informasi mengenai proses pembelajaran secara umum serta proses pembelajaran bahasa Inggris pada khususnya. Wawancara juga dilakukan untuk mendapat informasi mengenai penggunaan teknologi pada pembelajaran, interaksi siswa dengan teknologi, serta pendapat siswa terhadap pembelajaran yang sudah berjalan. Pembelajaran secara umum diampu oleh satu orang guru dengan 20-25 murid.

Berdasarkan hasil wawancara, meski pembelajaran bahasa Inggris masih sering menggunakan metode *classical* namun teknologi juga tidak ketinggalan dilibatkan dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan murid sudah familiar dengan

teknologi. Teknologi yang digunakan di sini ialah komputer. Komputer seringkali digunakan pada saat penyampaian materi dengan *power point*, pemutaran film, dan pemutaran rekaman untuk untuk mengasah kemampuan *listening*. Siswa juga telah mahir berinteraksi dengan teknologi karena sudah berlatih dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Secara keseluruhan para siswa menyenangi pembelajaran yang berlangsung di SMP Ali Maksum Yogyakarta.

Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan untuk mendapatkan informasi lebih jauh mengenai multimedia interaktif, media pembelajaran dan karakteristik siswa SMP. Siswa-siswa SMP merupakan remaja dengan energy fisik yang cukup berlimpah, sehingga seringkali siswa cukup bosan dengan aktivitas yang hanya duduk atau melakukan aktivitas yang sama dalam periode waktu yang panjang. Oleh karena itu media pembelajaran interaktif cocok digunakan dalam pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik dan efisien.

Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba

Deskripsi Data Validasi Konseptual

Validasi Ahli Materi

Pada validasi materi tahap I mendapatkan total skor 3,4 dengan kategori cukup. Pada aspek pembelajaran mendapatkan skor 3,33 dengan kategori cukup dan aspek materi mendapatkan skor 3,5 dengan kategori baik. Melalui table di atas dapat kita lihat bahawa masih terdapat kekurangan dan perbaikan yang harus dilakukan pada aspek pembelajaran.

Validasi materi dilakukan terhadap dua aspek yaitu aspek pembelajaran dan aspek kebenaran isi atau materi. Dari hasil validasi ahli materi I ada beberapa hal yang perlu diperbaiki antara lain perlu ditambah indikator atau tujuan pembelajaran, perlu ditambah dengan penjelasan lebih rinci pada uraian materi, perlu penambahan latihan-latihan tiap *expressions* dan penambahan contoh percakapan ekspresi.

Setelah dilakukan revisi berdasarkan validasi pertama dilakukan kembali validasi yang kedua, terdapat saran berupa penambahan latihan. Pada validasi kedua mendapat skor 4,2 dengan kategori Baik seperti pada Tabel 2.

Tabel 1. Validasi Materi Tahap II

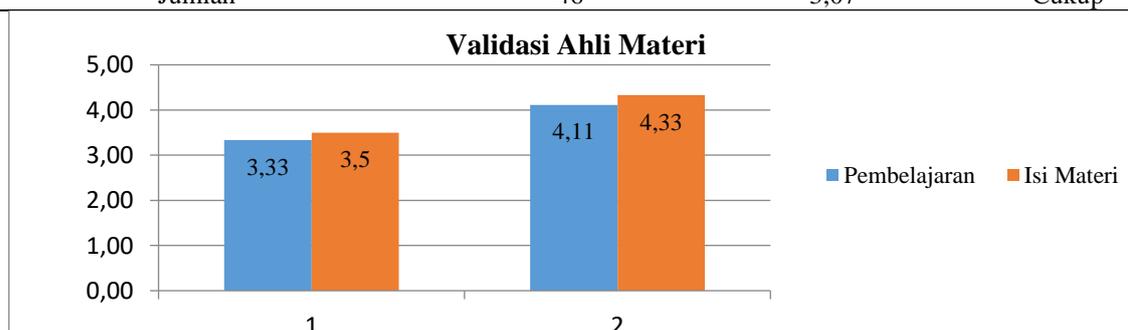
No.	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata	Kategori
1.	Pembelajaran	30	3,33	Cukup
2.	Materi/Kebenaran Isi	21	3,5	Baik
	Jumlah	51	3,4	Cukup

Tabel 2. Validasi Materi Tahap II

No	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata	Kategori
1	Pembelajaran	37	4,11	Baik
2	Materi/Kebenaran Isi	26	5,2	Sangat Baik
	Jumlah	63	4,2	Baik

Tabel 3. Validasi Media Tahap I

No.	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata	Kategori
1.	Tampilan	24	3,00	Cukup
2.	Pemrograman	22	3,14	Cukup
	Jumlah	46	3,07	Cukup



Gambar 2. Validasi Ahli Materi

Pada validasi yang kedua ini, produk sudah dinyatakan layak untuk uji coba di lapangan tanpa revisi oleh ahli validasi materi. Adapun grafik perkembangan validasi materi dapat dilihat pada Gambar 1.

Validasi Ahli Media

Validasi media Tahap I mendapat rata-rata skor 3,07 dengan kategori cukup. Dengan skor 3,00 pada aspek tampilan dan 3,14 pada aspek pemrograman.

Masih diperlukan perbaikan pada aspek tampilan dan pemrograman. berdasarkan validasi media yang pertama mendapatkan beberapa saran dan komentar berupa *layouting user experience* kurang nyaman, pemilihan huruf kurang konsisten, tidak adanya *subtitle* (transkrip) pada video, tampilan navigator (*button*) tidak konsisten, kurangnya kemudahan pemakaian program karena *user experience* nya tidak memenuhi kaidah, dan posisi *layout* tidak familiar membuat rendahnya kemudahan berinteraksi dengan program

Setelah dilakukan validasi media yang pertama, maka beberapa revisi dilakukan sesuai dengan saran validator. Pada validasi media Tahap II mendapat rata-rata skor 4,4 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan validasi ahli media yang kedua sudah tidak terdapat lagi saran untuk merevisi dan produk telah dinyatakan layak untuk uji coba di lapangan tanpa revisi.

Pada Gambar 2 dapat kita lihat perkembangan nilai pada aspek tampilan dan pemrograman. Terdapat peningkatan pada validasi media Tahap I dan Tahap II.

Deskripsi Validasi Empiris

Uji Coba Lapangan Awal

Data Pelaksanaan

Pada ujicoba lapangan awal ini melibatkan enam orang siswa. Mereka mencoba Multimedia interaktif dengan laptop. Sebelum mencoba Multimedia interaktif siswa diberi pengarahan tentang kegiatan yang akan dilakukan, sehingga siswa sudah siap menggunakan Multimedia interaktif. Siswa berada di ruangan bersama peneliti

dan guru sehingga tidak terganggu oleh siswa yang lain. Pada ujicoba individu ini satu siswa menggunakan satu laptop. Setelah siswa selesai menggunakan Multimedia interaktif, siswa mengisi angket yang telah disediakan dan peneliti mewawancarai siswa-siswa tersebut.

Hasil Observasi dan Wawancara

Dari hasil observasi terlihat bahwa setiap siswa sudah familiar menggunakan komputer. Saat mencoba ada beberapa bagian yang bingung ketika ingin berpindah ke bagian yang lain seperti saat menonton video siswa ingin membuka latihan tidak bisa, harus kembali terlebih dahulu pada materi awal.

Berdasarkan wawancara siswa merasa kesulitan ketika menonton video karena hanya pengantar saja yang terdapat transkrip tetapi saat bagian contoh aplikasi tidak ada transkripnya. Hal ini yang membuat siswa merasa kesulitan saat memahami materi. Siswa juga merasa tampilannya terlalu polos kurang menarik. Selain itu saat mengarjakan soal evaluasi siswa diminta mengisi nama akan tetapi di akhir evaluasi nama siswa tidak muncul.

Analisis Data

Pada uji coba lapangan awal mendapatkan skor 4,09 termasuk dalam kategori "**Baik**". Adapun aspek pembelajaran dapat kita lihat pada Tabel 4.

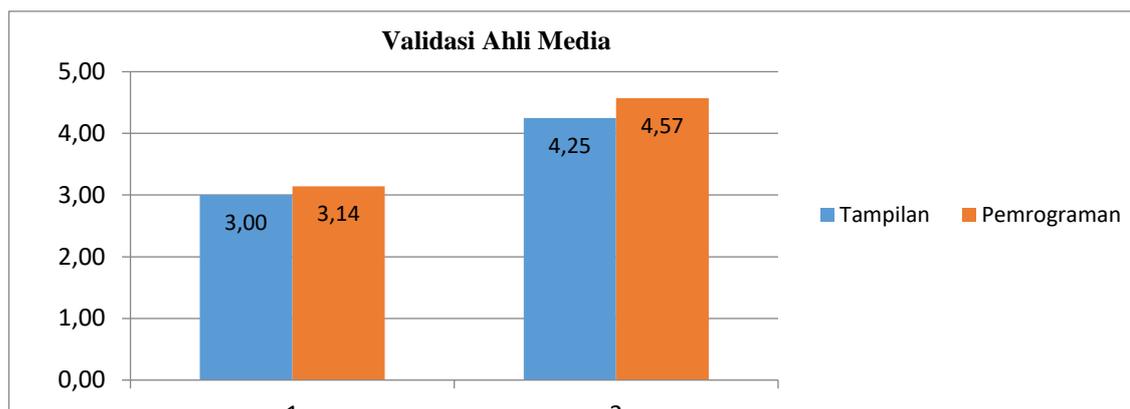
Berdasarkan data pada Tabel 4 tentang data ujicoba lapangan awal pada aspek pembelajaran diketahui bahwa rerata skor yang didapat adalah 4,17. Angka ini menurut tabel konversi data tergolong kategori "**Baik**".

Berdasarkan data pada Tabel 5 tentang data ujicoba individu pada aspek materi diketahui bahwa rerata skor yang didapat adalah 4,17. Angka ini menurut tabel konversi data tergolong kategori "**Baik**".

Berdasarkan data pada Tabel 6 tentang data ujicoba individu pada aspek media diketahui bahwa rerata skor yang didapat adalah 3,97. Angka ini menurut tabel konversi data tergolong kategori "**Baik**".

Tabel 3. Validasi Media Tahap II

No	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata	Kategori
1	Tampilan	34	4,25	Sangat baik
2	Pemrograman	32	4,57	Sangat baik
Jumlah		66	4,4	Sangat baik



Gambar 3. Validasi Ahli Media

Tabel 4. Uji Coba Lapangan Awal Aspek Pembelajaran

No Butir	Indikator	Rerata Skor	Kategori
1	Kejelasan rumusan kompetensi belajar	4,50	Sangat Baik
2	Kejelasan petunjuk belajar	4,17	Baik
3	Penyampaian materi yang runtut	4,33	Sangat Baik
4	Penyampaian materi menarik	3,83	Baik
5	Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa	4,00	Baik
Jumlah Skor		20,83	
Rerata Skor Total		4,17	
Kategori		Baik	

Tabel 5. Uji Coba Lapangan Awal Aspek Materi

No Butir	Indikator	Rerata Skor	Kategori
6	Kejelasan bahasa dalam memahami materi	4,50	Sangat Baik
7	Materinya mudah dipelajari	4,33	Sangat Baik
8	materinya bermanfaat dalam kehidupan	3,67	Baik
Jumlah Skor		12,50	
Rerata Skor Total		4,17	
Kategori		Baik	

Tabel 6. Uji Coba Lapangan Awal Aspek Media

No Butir	Indikator	Rerata Skor	Kategori
9	Kejelasan petunjuk penggunaan	4,17	Baik
10	Kemudahan penggunaan	4,50	Sangat Baik
11	Kejelasan jenis dan ukuran huruf	4,17	Baik
12	Kualitas gambar	4,17	Baik
13	Tampilan menarik	2,83	Cukup
Jumlah Skor		19,83	
Rerata Skor Total		3,97	
Kategori		Baik	

Tabel 7. Uji Coba Lapangan Utama Aspek Pembelajaran

No Butir	Indikator	Rerata Skor	Kategori
1	Kejelasan rumusan kompetensi belajar	4,09	Baik
2	Kejelasan petunjuk belajar	4,09	Baik
3	Penyampaian materi yang runtut	3,73	Baik
4	Penyampaian materi menarik	3,45	Baik
5	Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa	3,36	Baik
Jumlah Skor		18,73	
Rerata Skor Total		3,74	
Kategori		Baik	

Tabel 8. Uji Coba Lapangan Utama Aspek Materi

No Butir	Indikator	Rerata Skor	Kategori
6	Kejelasan bahasa dalam memahami materi	3,18	Cukup
7	Materinya mudah dipelajari	3,55	Baik
8	materinya bermanfaat dalam kehidupan	4,18	Baik
Jumlah Skor		10,91	
Rerata Skor Total		3,63	
Kategori		Baik	

Tabel 9. Uji Coba Lapangan Utama Aspek Media

No Butir	Indikator	Rerata Skor	Kategori
9	Kejelasan petunjuk penggunaan	3,55	Baik
10	Kemudahan penggunaan	4,36	Sangat Baik
11	Kejelasan jenis dan ukuran huruf	4,09	Baik
12	Kualitas gambar	4,18	Baik
13	Tampilan menarik	3,36	Baik
Jumlah Skor		19,55	
Rerata Skor Total		3,90	
Kategori		Baik	

Uji Coba Lapangan Utama

Data Pelaksanaan

Dalam ujicoba lapangan utama ini melibatkan 11 siswa Kelas VIIIC. Uji coba dilaksanakan di laboratorium komputer. Sebelum dilakukan uji coba siswa diberi pengarahan dulu mengenai apa yang akan dilakukan.

Hasil Observasi dan Wawancara

Setelah dilakukan uji coba siswa diwawancarai mengenai pengalaman menggunakan multimedia interaktif tersebut. Kemudian didapat beberapa masukan diantaranya adalah kurangnya animasi yang menarik bagi siswa dan juga kurangnya contoh dalam setiap bentuk ekspresi yang ada.

Analisis

Berdasarkan uji coba lapangan utama mendapatkan skor 3,78 termasuk dalam kategori “Baik”. Dari delapan siswa dua siswa tersebut menilai multimedia interaktif ini dengan kriteria sangat baik. Enam siswa menilai dengan kategori baik.

Berdasarkan data pada Tabel 7 tentang data ujicoba lapangan utama pada aspek pembelajaran diketahui bahwa rerata skor yang didapat adalah 3,74. Angka ini menurut tabel konversi data tergolong kategori “Baik”.

Berdasarkan data pada Tabel 8 tentang data ujicoba individu pada aspek materi diketahui bahwa rerata skor yang didapat adalah 3,63. Angka ini menurut tabel konversi data tergolong kategori “Baik”.

Berdasarkan data pada Tabel 9 tentang data ujicoba individu pada aspek media diketahui bahwa rerata skor yang didapat adalah 3,90. Angka ini menurut tabel konversi data tergolong kategori “Baik”.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pengembangan di lapangan dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) kualitas program multimedia yang dikembangkan ditinjau dari aspek materi dan media masuk dalam kategori sangat baik dengan rerata skor 4,2 untuk aspek materi dan 4,4 untuk aspek media. (2) Respon siswa terhadap program ini pada uji coba termasuk dalam kategori baik, dengan rerata skor 3,90 untuk aspek materi dan 4,13 untuk aspek media. Sehingga dapat disimpulkan bahwa program multimedia interaktif ini dikatakan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Baharuddin, H. (2007). *Psikologi pendidikan: Refleksi teoritis terhadap fenomena*. Ar-Ruzz Media.
- Choirunnisa, S., & Haryadi, H. (2015). Pengembangan media pembelajaran bahasa inggris berbasis komputer untuk keterampilan menyimak bagi siswa SMA kelas X. *LingTera*, 2(2), 208. <https://doi.org/10.21831/lt.v2i2.7382>
- Devianty, R. (2017). Peran bahasa Indonesia dan bahasa Daerah dalam pendidikan karakter. *Ijtimaiah: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 79–101.

- Fanrianti, L., Hasyim, A., & Suparman, U. (2015). Pengembangan media pembelajaran bahasa Inggris berbantuan komputer menggunakan instructional games. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi Pendidikan (Old)*, 3(4). <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JT/article/view/9175>
- Gall, M. D., Gall, J. P., Borg, W. R. D., & Gall, J. P. (2003). *Educational research: An introduction* (7th ed.). Pearson Education Inc.
- Hadi, R. (2007). Dari teacher-centered learning ke student-centered learning: Perubahan metode pembelajaran di perguruan tinggi. *Jurnal Pemikiran Alternatif Pendidikan, INSANIA*, 12(3), 408–419.
- Hidayat, R., & Nurhayati, E. (2014). Pengembangan program multimedia untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VII SMP di Banjarbaru. *LingTera*, 1(1), 76–85. <https://doi.org/10.21831/lt.v1i1.2471>
- Insani, N. H., & Mulyana, M. (2019). Pengembangan kamus bahasa Jawa digital berbasis android. *LingTera*, 6(1), 17–29. <https://doi.org/10.21831/lt.v6i1.24435>
- Kurniawati, I. D., & Nita, S. (2018). Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep mahasiswa. *DOUBLECLICK: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Maesaroh, N. (2018). Strategi komunikasi dalam sosialisasi perencanaan pembangunan kota melalui Bandung Planning Gallery. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Bisnis*, 3(2), 112–118. <http://jurnal.stikstarakanita.ac.id/index.php/JIK/article/view/167>
- Musfiqon, H. M. (2012). *Pengembangan media dan sumber pembelajaran*. PT. Prestasi Pustakaraya.
- Nadiroh, U. (2019). *Pengaruh permainan telepon kaleng terhadap kemampuan berbicara anak kelompok B RA Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung*. IAIN Tulungagung.
- Nopriyanti, N., & Sudira, P. (2015). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kompetensi dasar pemasangan sistem penerangan dan wiring kelistrikan di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(2). <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i2.6416>
- Nugroho, T. A. T., & Surjono, H. D. (2018). The effectiveness of mobile-based interactive learning multimedia in science process skills The effectiveness of mobile-based interactive learning multimedia in science process skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1157(2), 1–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1157/2/022024>
- Nugroho, W., Pratiwi, F., & Anshari, M. Z. (2018). Implementasi Trilogi Ki Hadjar Dewantara di SD Taman Muda Jetis Yogyakarta. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 10(1), 41–54. <https://doi.org/https://doi.org/10.31603/edukasi.v10i1.2031>
- Nurwijayanti, N. (2017). Hubungan perkembangan bahasa dan status gizi anak di wilayah kerja puskesmas wilayah selatan Kota Kediri. *Care: Jurnal Ilmiah Ilmu Kesehatan*, 4(2), 11–21.
- Pravitasari, S. G., & Yulianto, M. L. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Studi Kasus Di SDN 3 Tarubasan Klaten. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(1), 42–53.
- Riana, E., & Gafur, A. (2015). Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran bahasa Inggris materi teks deskriptif untuk siswa SMP/MTs. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 212–224. <https://doi.org/10.21831/tp.v2i2.7611>
- Rohmadi, M. (2004). Karakteristik bahasa penyiar Radio JPI FM Solo. *Jurnal Humaniora*, 16(2), 211–222. <https://doi.org/10.22146/jh.820>
- Rukiati, E., & Susanti, N. (2016). Pengembangan media pembelajaran bahasa Inggris di Madrasah Aliyah Annuriyah Jember. *J-Dinamika*, 1(1). <https://doi.org/10.25047/j-dinamika.v1i1.131>
- Santrock, J. W. (2008). *Psikologi pendidikan* (Tri Wibowo). Kencana. <https://doi.org/2008>
- Saragih, A. M., Rambe, A. N., & Hutagalung, D. Y. (2017). Paradigmatic relation in

- Mangupa text of Batak Mandailing wedding ceremony. *International Seminar and Annual Meeting 2017 BKS PTN Wilayah Barat*.
- Siregar, N. H. O., Adisaputera, A., & Saragih, A. (2019). Development of interactive multimedia in learning to read genre text with local wisdom for students Junior High School Silangkitang. *4th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2019)*.
- Tarigan, H. G. (1990). *Pengajaran: Kompetensi bahasa*. Penerbit Angkasa.
- Vaughan, T. (2006). *Multimedia: Making it work*. Tata McGraw-Hill Education.
- Wahyuni, S. (2014). Pengembangan interactive e-book bidang asesmen bahasa untuk mengembangkan kompetensi dan kemandirian mahasiswa program pendidikan bahasa. *LITERA*, 13(1). <https://doi.org/10.21831/ltr.v13i1.1908>