



JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen
Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan
Indonesia



Gd. FIP B Lantai 5. Jln. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung 40154. e-mail:
jpgsd@upi.edu website: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI KELAS III SD

Muhammad Hajidi¹, Effy Mulyasari², Andhin Dyas Fitriani³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Departemen Pedagogik
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: hajidimuhammad@gmail.com; effy@upi.edu; andhindyas@upi.edu.

Abstract: English education in Indonesia starts from primary school level, this is because considering the importance of mastering English that is recognized as an international language. However, English teaching process in elementary schools is often considered difficult and boring by students. Thus, it takes a learning media that makes students more enthusiast in the learning process. This study aims to develop learning media as well as describing the assessment media from the experts and users. The development method used are Design and Development with ADDIE model that are Analyze, Design, Development, and Evaluation. The results obtained in this research are 1) Interactive multimedia named "Know Your Animal with Ima"; 2) Media expert assessment 92.2%, material experts 97.2%, learning experts 94.1% based on the three assessments then the developed media belonging to the category of "Excellent"; 3) The assessment of 25 students get a percentage of 72.2% in the category of "Good" which shows students satisfied with the developed media as a medium in learning English. However, further research needs to be done to test the effectiveness of multimedia usage developed as learning media.

Keywords: interactive multimedia, development, addie

PENDAHULUAN

Bahasa inggris sebagai bahasa internasional sangat penting untuk dikuasai. Dengan menguasai bahasa inggris, seorang individu dapat mengetahui berbagai macam informasi dari seluruh dunia. Di Indonesia bahasa Inggris mulai dipelajari pada tingkat sekolah dasar. Pada jenjang tersebut bahasa Inggris masuk kedalam mata pelajaran muatan lokal, namun mata pelajaran ini masih dianggap penting

untuk bekal siswa sebagai pengenalan awal bahasa Inggris.

Sekolah dasar dengan rentang usia siswa 7 – 12 tahun merupakan saat yang tepat dalam mempelajari berbagai keterampilan, salah satunya keterampilan dalam berbahasa. Penelitian neurologi yang dilakukan oleh Osbon, Bloom dkk. (dalam Kertamuda, 2015, hlm. 4) perkembangan otak anak usia 0-8 tahun mencapai 80% dan pada usia 18 tahun sudah mencapai 100%. Oleh karena itu

usia anak sekolah dasar adalah waktu yang tepat untuk menstimulus anak dengan keterampilan berbahasa.

Meskipun sudah dipelajari sejak usia sekolah dasar, hasil survey lembaga English First dalam English Proficiency Index (2017) menyatakan Indonesia masih berada pada posisi 39 dengan kategori rendah dari 80 negara yang diikutsertakan. Sangat jauh dibandingkan Singapura dan Malaysia yang keduanya terindeks sangat tinggi yaitu pada peringkat 5 dan 13. Dengan hasil tersebut maka rasanya diperlukan peningkatan kualitas dalam pembelajaran bahasa inggris di Indonesia.

Observasi yang dilakukan di sekolah dasar dalam proses pembelajaran bahasa Inggris guru hanya menggunakan papan tulis dan mengintruksikan siswa secara bersamaan untuk mengulang bacaan yang sudah ditulis. Jika dilakukan terus menerus cara belajar seperti ini kurang baik dalam melatih potensi siswa. Berdasarkan hasil observasi tersebut maka guru membutuhkan media yang dapat membuat pembelajaran bahasa Inggris lebih berkualitas.

Dengan perkembangan teknologi saat ini yang begitu cepat, maka hendaknya teknologi tersebut dimanfaatkan untuk pembelajaran di sekolah. Salah satu pilihan pemanfaatan teknologi yaitu menggunakan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran. Multimedia interaktif yaitu sistem berbasis komputer yang menggunakan berbagai jenis tipe media seperti teks, grafik, audio, video dan interaktivitas (Costantinescu 2007, hlm. 2).

Penggunaan multimedia interaktif khususnya dalam pembelajaran bahasa dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemerolehan kosakata. Multimedia interaktif menawarkan interaktivitas dengan penggunaannya sehingga siswa lebih aktif dalam belajar dan meningkatkan hasil belajarnya. Menurut Iriani (2012, hlm. 13) kemampuan bahasa Inggris ana

dipengaruhi oleh keaktifannya dalam pembelajaran bahasa Inggris. Multimedia dapat menampilkan bentuk kata beserta cara pengucapannya dengan diiringi narasi informatik dan menarik sehingga siswa dapat mengetahui kosakata baru, mendengarkan pengucapannya serta meningkatkan pemahaman kosakata tersebut.

Kim dan Gilman (2008, hlm. 124) mengungkapkan bahwa siswa lebih termotivasi dan mendapatkan hasil belajar yang baik dengan menggunakan teks visual dan gambar karena lebih bermakna kepada siswa. Acha (2009, hlm. 27) menyatakan program multimedia dalam pembelajaran kosakata anak dapat memudahkan anak mengerti makna dari kosakata yang di pelajari. Disamping manfaatnya sebagai media dalam pembelajaran kosakata, seorang guru harus dapat mempertimbangkan bentuk multimedia yang akan digunakan.

Desain multimedia yang dibuat akan sangat berpengaruh dengan hasil belajar yang akan diperoleh. Yanguas (2009, hlm. 63) menyatakan bentuk teks dan efek yang digunakan pada multimedia dapat memberikan dampak yang berbeda berdasarkan jenis teks dan efek yang digunakan. Oleh karena itu multimedia harus dirancang dengan baik sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan desain multimedia interaktif untuk pembelajaran bahasa Inggris, mendeskripsikan proses pengembangan multimedia interaktif pembelajaran bahasa Inggris, mendeskripsikan tanggapan para ahli mengenai multimedia interaktif yang dikembangkan, dan mendeskripsikan tanggapan siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran bahasa Inggris.

METODE

Metode pengembangan yang digunakan yaitu *Design and Development*.

Berdasarkan Richey dan Klien (2007, hlm.1) metode desain dan pengembangan adalah studi sistematis pengembangan desain dan evaluasi proses bertujuan untuk membangun dasar empiris untuk menciptakan produk dan alat intruksional dan non-instruksional dan mengatur perkembangan model baru ataupun yang ditingkatkan.

Metode ini dilakukan dengan model ADDIE yang melewati lima tahap sebagai berikut. *Analyze* yaitu tahap pengumpulan dan analisis informasi meliputi studi lapangan dan literatur yang relevan dengan keperluan pengembangan multimedia. *Design* yaitu perancangan rencana pembuatan yang bertujuan untuk menghasilkan garis besar program media *storyboard*, *flowchart*, dan *wireframe* sebagai batasan dan dasar dari tahap selanjutnya. *Development* yaitu tahap mengembangkan rancangan menjadi produk seutuhnya yang diikuti dengan berkonsultasi kepada ahli. *Implementation*, tahap ini dilakukan dengan uji coba produk kepada pengguna untuk mengetahui respon terhadap penggunaan produk. *Evaluation* atau evaluasi dilakukan dengan dua bentuk yaitu *formative* secara berkelanjutan setiap tahap dan *summative* setelah semua tahap selesai, pada setiap proses evaluasi dilakukan revisi yang akan menunjang pengembangan produk.

Penelitian yang dilakukan bertempat di Universitas Pendidikan Indonesia dan salah satu SD Negeri daerah Bandung. Partisipan dalam penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Ahli Materi
Seorang ahli dalam bidang pendidikan yang memiliki kompetensi pada bidang bahasa Inggris
- 2) Ahli Media Pembelajaran
Seorang ahli pada bidang media pembelajaran yang memiliki kompetensi sesuai dengan jenis media yang dikembangkan
- 3) Ahli Pembelajaran

Praktikan yang telah memiliki pengalaman mengajar di sekolah dasar khususnya dalam bahasa Inggris.

- 4) Siswa
Siswa kelas III sekolah dasar yang berada di kota Bandung dengan sarana dan prasarana sekolah yang memadai.

Masing-masing partisipan akan memberikan penilaian dalam bentuk angket yang nantinya akan diukur dalam skala likert untuk mengukur pendapat partisipan.

Tabel 1. Interpretasi Data Skala Likert

Skala	Tingkat Capaian	Interpretasi
5	80%-100%	Sangat Baik (SB)
4	60%-79,99%	Baik (B)
3	40%-59,99%	Cukup (C)
2	20%-39,99%	Kurang (K)
1	0%-19,99%	Sangat Kurang (SK)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Multimedia interaktif dalam pengembangannya dimulai dengan dua fase yaitu analisis dan desain (Munir, 2012). Analisis dilakukan dengan mengumpulkan data-data yang relevan untuk pengembangan media. Beberapa hal yang perlu dianalisis yaitu.

Analisis pengguna, dilakukan dengan observasi dan wawancara kepada guru, siswa, serta lingkungan sekolah. Data yang didapat di lapangan yaitu bahasa Inggris dianggap sulit dan membosankan sehingga siswa kurang bersemangat. Guru lebih sering menggunakan metode drill yang jika digunakan secara terus-menerus akan mudah membuat bosan (Djamarah dan Zain, 2013)

Analisis materi pembelajaran, hal pertama yang dilakukan yaitu menganalisis silabus mata pelajaran bahasa Inggris sehingga dapat mengetahui

KD dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Berdasarkan hasil konsultasi kepada guru dan ahli materi maka Kompetensi Dasar yang digunakan adalah sebagai berikut.

Tabel 2. KD Bahasa Inggris kelas III SD

Kompetensi Dasar
3.6 Merespon dengan mengulang kosakata atau kalimat baru dalam berbagai permainan dengan ucapan lantang.
3.7 Merespon dengan menirukan ujaran dalam ungkapan sangat sederhana dengan tepat.
3.8 Memahami kalimat atau teks bergambar sangat sederhana secara tepat
4.5 Menuliskan kosakata bahasa Inggris sangat sederhana secara tepat dengan ejaan yang benar

Analisis selanjutnya yaitu analisis kebutuhan *software* dan *hardware*. Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pengembangan yaitu Adobe flash, Adobe illustrator, Adobe premiere pro, Microsoft paint, Mozila firefox, Ms Word, dan Microsoft Windows. Perangkat keras yang dibutuhkan yaitu Laptop, Mouse, dan Handphone.

Data-data hasil analisis selanjutnya akan menjadi dasar dalam pembuatan desain. Untuk membantu proses pengembangan maka dibuat rancangan media berupa Garis Besar Program Media (GBPM), *Flowchart*, *Wireframe*, dan *Storyboard*. Selain itu dilakukan pengumpulan konten gambar, musik, dan video melalui internet dengan mengakses laman youtube.com, flaticon.com, dan dafont.com.

Pengembangan multimedia dimulai dengan pembuatan konten seperti tombol, icon, video, dan logo. Konten tersebut dibuat menggunakan Adobe Premiere Pro CS6 dan Adobe Illustrator CS6. Selanjutnya dilakukan pembangun

program menggunakan Adobe Flash CS6. Program yang dihasilkan berupa aplikasi dengan format .exe dan .swf.

Tabel 3. User Interface Multimedia

Keterangan	Gambar
Tampilan memulai media	
Tampilan menu utama	
Tampilan menu story	
Tampilan menu quiz	

Setelah program multimedia selesai maka dilakukan *expert review* yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Berdasarkan penilaian yang melibatkan 3 ahli didapatkan kesimpulan bahwa media sudah layak digunakan untuk pembelajaran. Terbukti dengan penilaian ahli media dengan persentase 92.2%, ahli materi sebesar 97.2%, dan ahli pembelajaran sebesar 94.1%. Jika diinterpretasikan menurut tabel 1 maka hasil penilaian tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Baik".

Tabel 4. Hasil Penilaian Ahli Media

No.	Aspek	Jumlah Penilaian	Skor Ideal	Perolehan Skor	Persentase (%)
1.	Umum	4	20	17	85
2.	Presentasi Desain	5	25	24	96
3.	Kemudahan untuk digunakan	3	15	15	100

4. Aksesibilitas	2	10	10	100
5. Reusabilitas	1	5	4	80
Rata-rata				92.2

Tabel 5. Hasil Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek	Jumlah Penilaian	Skor Ideal	Perolehan Skor	Presentase (%)
1.	Umum	4	20	19	95
2.	Pembelajaran	5	25	25	100
3.	Materi	5	30	29	96.6
	Rata-rata				97.2

Tabel 6. Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran

No.	Aspek	Jumlah Penilaian	Skor Ideal	Perolehan Skor	Presentase (%)
1.	Umum	4	20	19	95
2.	Pembelajaran dan Materi	10	50	47	94
3.	Desain Media	6	30	28	93.3
	Rata-rata				94.1

Selain memberikan penilaian para ahli juga memberikan saran terhadap media yang sudah dibuat. Saran-saran tersebut akan dijelaskan melalui tabel berikut.

Tabel 7. Saran Ahli Media

No	Saran	Feedback
1	Batasan yang jelas KD yang akan dikuasai	Menganailis kembali KD yang dipilih kemudian menyesuaikan media dengan KD
2	Menyesuaikan beberapa istilah bahasa Inggris	Melakukan konsultasi kepada ahli materi mengenai materi bahasa Inggris
3	Interaktifitas dan engagemen	Menambahkan beberapa fitur

t media bunyi dan bantuan masih pada media kurang

Tabel 8. Saran Ahli Materi

No	Saran	Feedback
1	Bantuan ketika siswa menjawab salah pada menu <i>quiz</i>	Menambahkan submenu <i>help</i> pada menu <i>quiz</i> yang dapat memutar kembali video pada menu <i>story</i>
2	Kejelasan ikon pada menu <i>practice</i> ketika siswa menjawab soal	Menyesuaikan ikon saat siswa menjawab benar atau salah
3	Penambahan tombol mulai, berhenti, dan ulang pada video	Menambahkan tombol navigasi pada video

Tabel 9. Saran Ahli Pembelajaran

No	Saran	Feedback
1	Menambahkan video nyanyian dan gerakan hewan pada video	Melakukan pencarian konten video, namun tidak ditemukan konten yang sesuai dengan materi dalam video

Sebagai pengguna, siswa juga memberikan tanggapan mengenai media yang dikembangkan. Siswa yang terlibat dalam uji coba media sebanyak 25 orang.

Tabel 6. Hasil Penilaian Pengguna

No.	Aspek	Jumlah Penilaian	Skor Ideal	Perolehan Skor	Presentase (%)
1.	Motivasi	3	375	279	74.4

2.	Kemudahan	4	500	363	72.6
3.	Kemudahan	3	375	259	69.6
Rata-rata					72.2

Hasil penilaian pengguna mendapatkan presentase 72.2% yang termasuk kedalam kategori “Baik”. Berdasarkan penilaian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan sudah baik sebagai media pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil beberapa kesimpulan, yaitu 1) desain multimedia interaktif pada materi pengenalan hewan adalah sebuah aplikasi komputer yang memuat 10 video pembelajaran, 10 soal kuis, dan 20 soal latihan yang dapat digunakan oleh siswa dengan bantuan guru dengan judul *Know Your Animal with Ima*; 2) proses pengembangan multimedia dilakukan dengan perangkat lunak Adobe Flash CS6 dengan Action Script 3.0 sebagai bahasa pemrograman. Sedangkan Pengembangan konten musik, gambar, dan video menggunakan Adobe Illustrator CS6 dan Adobe Premiere Pro CS6; 3) penilaian ahli menyatakan media layak untuk digunakan dengan penilaian ahli media 92.2%, ahli materi 97.2%, ahli pembelajaran 94.1%. dengan penilaian tersebut maka media termasuk dalam kategori “Sangat Baik”; 4) dari 25 siswa yang mengikuti uji coba, didapatkan hasil penilaian 72.2% termasuk kategori “Baik”. Hal ini menunjukkan multimedia yang dikembangkan sudah baik sebagai media pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

Acha, J. (2009). *The Effectiveness of Multimedia Programmes In*

- Children's Vocabulary Learning*. British Journal of Educational Technology, 40(1), hlm. 23-31.
- Constantinescu, A. I. (2007). *Using technology to assist in vocabulary acquisition and reading comprehension*. The Internet TESL Journal, 13(2), hlm. 122-133.
- Djamarah, S. B. & Zain, A. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- English First. (2017). *Indeks Kecakapan Bahasa Inggris*. [Online]. Diakses dari www.ef.co.id/epi/regions/asia/indonesia/.
- Iriani, H. (2012). *Efektifitas Ludo Words Game (LGW) terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Studikusus Pada Siswa Kelas IV Muhammadiyah 4 Pucang*. Jurnal Insan Media Psikologi, 5(1), hlm. 1-13.
- Kertamuda, M. (2015). *Golden Age - Strategi Sukses membentuk Karakter Emas pada Anak*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Richey C.R & Klien D. J. (2009). *Design and Development Research*. Ferance: Rouledge
- Yanguas, I. (2009). *Multimedia Glosses and Their Effect on L2 Text Comperehension and Vocabulary Learning*. Language Learning & Technology, 13(2), hlm. 48-67.
- Kim, D, & Gilman, D A (2008). *Effect of Text, Audio, and Graphic Aids in Multimedia Instruction for Vocabulary Learning*. Educational Technology & Society, 11(3), hlm. 114-126.