



Pengembangan Multimedia Pembelajaran Teks Deskriptif Bahasa Inggris SMP

Heriyanti Tahang
Yuliana

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris
Universitas Muhammadiyah Sorong
heriyantitahang@um-sorong.ac.id

Abstract

Nowadays, Technology improves massively in hence learning media used in teaching and learning processes should go along with it. Using interactive learning multimedia becomes one of the efforts to do. Meanwhile based on the interview result with English teachers, it has not been a trend especially in teaching English monolog text, descriptive text, in Junior High School. Based on that reason, the recent research aimed to develop multimedia called Wikitext in learning English Descriptive Text that is appropriate and effective to use in teaching descriptive text in Junior High School Kota Sorong. Research and Development design was conducted through ADDIE design (Analyse, Design, Develop, Implement & Evaluate). The place to try the product's effectiveness was SMP Islam GUPPI Kota Sorong. The validity test result has shown that the material and the multimedia has been appropriate with 3.85 average as a result in a very valid category. To know the effectiveness of the product, the multimedia Wikitext has been implemented in teaching descriptive text at class VIII SMP Islam GUPPI using an LCD projector. The Pre-test and post-test results revealed that students got to score 60 rises from 10% to 44 % in once implementation. It concluded that the use of multimedia Wikitext was effective in teaching the descriptive text.

Keyword : Multimedia, Descriptive Text, Wikitext

Article Info

Naskah Diterima :
2019-10-31

Naskah Direvisi:
2019-11-01

Naskah Disetujui:
2020-02-09

Abstrak

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat sehingga media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar harus mengikuti perkembangan tersebut. Menggunakan multimedia pembelajaran interaktif menjadi salah satu upaya yang bisa dilakukan. Namun berdasar pada hasil wawancara guru Bahasa Inggris, penggunaan multimedia masih jarang digunakan dalam pembelajaran teks monolog Bahasa Inggris di SMP. Penelitian ini bertujuan mengembangkan produk multimedia pembelajaran teks monolog Wikitext khususnya teks deskriptif yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran teks deskriptif di SMP Kota Sorong. Penelitian ini menggunakan desain *Research & Development* dengan model pengembangan ADDIE yaitu *Analyse, Design, Develop, implement* dan *Evaluate*. Kelas VIII SMP Islam Guppi Kota Sorong menjadi tempat Uji Keefektifan Multimedia ini. Hasil Validasi ahli menunjukkan bahwa multimedia Wikitext telah Valid dengan hasil rata-rata 3.85 dalam kategori sangat valid sehingga produk ini layak digunakan. Untuk mengetahui keefektifan produk, uji coba dilakukan di kelas VIII SMP Islam Guppi menggunakan Multimedia Wikitext dengan LCD Proyektor, perbandingan hasil Pre-test dan post-test peserta didik yang memperoleh nilai 60 meningkat dri 10% menjadi 44 % dengan nilai rata-rata 64.5 dalam satu kali uji coba. Hal ini menunjukkan bahwa Penggunaan Multimedia WikiText efektif digunakan dalam pembelajaran teks deskriptif karena telah berhasil meningkatkan skor perolehan peserta didik.

Kata Kunci : Multimedia, Teks Deskriptif, Wikitext

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi multimedia saat ini telah menunjukkan potensi luar biasa dalam merubah cara seorang berfikir dan belajar, guna memperoleh, mencari, menyesuaikan informasi dan lainnya. Multimedia tentunya menyediakan kesempatan bagi para pendidik untuk selalu mengevaluasi strategi pembelajaran demi mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Melalui multimedia, para peserta didik diharapkan akan lebih mudah menentukan bagaimana dan dengan cara apa peserta didik mampu menyerap informasi yang tersedia secara efisien, efektif, dan cepat. Kemampuan yang ditunjukkan oleh multimedia yang terhubung dengan internet akan semakin mempermudah akses dan perolehan informasi yang diharapkan di zaman teknologi digital ini. Sebagaimana Supardi (2014) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar merupakan pembaharuan yang tepat dilakukan pada zaman berteknologi ini.

Sajian kreativitas audio visual yang disebut multimedia mampu mengubah visualisasi jauh lebih menarik. *Information and Communication Technologies* (ICT), contohnya komputer atau laptop yang didukung oleh perangkat multimedia mampu menampilkan teks non-sekuensial, multidimensial, dan nonlinear secara interaktif. Dengan tampilan seperti itu, multimedia melalui komputer akan mampu mengakomodir perbedaan proses penerimaan pembelajaran peserta didik, khususnya peserta didik yang lamban karena komputer akan sangat sabar dan tidak akan bosan dalam melaksanakan instruksi yang diinginkan oleh peserta didik.

Multimedia interaktif yang berbasis komputer dalam pembelajaran adalah gabungan antara unsur teknologi yang berupa perangkat lunak dan Pendidikan. Di zaman teknologi ini, multimedia interaktif telah berubah menjadi *trend* tersendiri

yang diminati karena multimedia ini mampu memberikan kemudahan kepada para peserta didik dalam memahami tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, setelah kami mengobservasi ke sekolah-sekolah serta melalui wawancara dengan beberapa guru, telah ditemukan beberapa masalah yang kemungkinan besar dapat diatasi dengan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis komputer. Diantaranya, kurangnya ketertarikan peserta didik dalam mempelajari berbagai jenis teks Bahasa Inggris dan masih jarangny dilakukan pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan multimedia interaktif atau komputer. Padahal sebagai jaman yang sarat akan teknologi, sudah saatnya multimedia ini menjadi *trend* dalam proses belajar mengajar khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Di beberapa SMPN/MTsN yang telah diobservasi di Kota Sorong, ditemukan bahwa rata-rata guru Bahasa Inggris merasa perlu meningkatkan kemampuan peserta didik dengan menggunakan teknologi. Mengingat teknologi zaman sekarang ini jauh semakin canggih dari sebelumnya. Para guru juga merasa bahwa peserta didik perlu menyegarkan minat belajar mereka dengan metode pembelajaran yang sesuai perkembangan zaman. Tapi sayangnya, para guru belum mampu menyajikan media pembelajaran yang mempermudah mereka untuk mengajarkan berbagai jenis teks monolog di sekolah.

Sebagai landasan dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti telah merangkum beberapa penelitian terdahulu guna mendukung penelitian ini, diantaranya, Pengembangan Multimedia pada Mata Siswa Teknologi dan Komunikasi Kelas VIII. Hasil penelitian ini memaparkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak digunakan oleh guru dan peserta didik pada mata pelajaran TIK kelas VIII dengan kategori kelayakan baik

(Walusfa & Kuswanto, 2017).

Penelitian lainnya mengenai pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris Materi *Functional Text* bagi Peserta didik SMPN 3 Kalasan. Penelitian ini menunjukkan beberapa hasil, diantaranya menghasilkan produk multimedia dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan *Functional Text* menggunakan pendekatan komunikatif yang layak bagi peserta didik kelas VII SMP yang berbasis CD. Produk tersebut dinyatakan layak berdasarkan validasi guru, peserta didik, dan ahli materi. Produk ini efektif juga digunakan dengan pendekatan komunikatif pada pembelajaran materi *Functional Text* pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas VII SMPN 3 Kalasan (Niah & Ismaniati, 2015).

Hasil penelitian lainnya dengan judul pengembangan multimedia pembelajaran Bahasa Inggris untuk SMK. Hasil penelitian ini mengemukakan bahwa media multimedia yang terdiri atas materi Bahasa Inggris dengan topik *personality traits, people and compliments* tergolong sebagai media yang sangat baik berdasar pada aspek materi dan pembelajaran. Ahli media juga menunjukkan bahwa media tersebut tergolong sangat baik. Penggunaan media tersebut juga mampu meningkatkan nilai ketuntasan peserta didik hingga 70% berbeda dengan pembelajaran dengan menggunakan buku cetak yang hanya mencapai 50% (Surjono & Susila, 2013).

Adapun penelitian yang akan dilakukan berikutnya bertujuan mengembangkan multimedia pembelajaran yang disebut *Wikitext* yang layak digunakan dan mengetahui keefektifan penggunaan produk dalam pembelajaran teks deskriptif Bahasa Inggris di SMP. Penelitian pengembangan multimedia ini juga memiliki beberapa variabel yang berbeda dari penelitian-penelitian terdahulu. Perbedaannya adalah dari materi dan produk yang dikembangkan. Adapun materi yang diajarkan adalah Teks

Monolog Bahasa Inggris Teks Deskriptif di Tingkat SMP Sederajat yang dilakukan di kota Sorong. Sedang dari segi produk, produk pada penelitian sebelumnya menggunakan *Macromedia Flash* sebagai Software utama dalam dasainya sedangkan produk ini menggunakan *My Autoplay Creator* dan dalam pembuatan kuisnya menggunakan *Quiz Creator*. Multimedia dalam penelitian terdahulu berbasis CD sedang dalam penelitian ini berbasis PC sehingga penginstalan *softwarena* dapat dilakukan hanya dengan menggunakan *flashdisk*.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Teknologi Pendidikan

Teknologi pendidikan merupakan kegiatan yang mengolah teknologi menjadi sesuatu yang bisa digunakan dengan tepat dalam ranah pendidikan (Nurdyansyah, 2017). Melalui teknologi pendidikan pembelajaran dalam kelas seharusnya mampu didesain secara sistemik dan sistematis secara fisik ataupun maya tanpa batasan ruang dan waktu hingga pembelajaran bisa lebih menyenangkan sehingga materi yang diajarkan mudah difahami oleh peserta didik (Mukminan, 2012). Sedang menurut Suparman (2012), teknologi pendidikan ini merupakan studi dan praktik etis yang merupakan pemberian fasilitas belajar dengan mengaitkan kinerja dengan menghubungkan tiga domain yaitu penggunaan, penciptaan dan pengelolaan proses dan sumber daya teknologi secara tepat guna. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, telah disebutkan bahwa teknologi pendidikan merupakan salah satu cabang ilmu yang bertujuan untuk mencari solusi permasalahan pembelajaran di dunia pendidikan dengan pemnfaatan teknologi yang mengikuti perkembangan zaman.

Pendidikan sebagai sarana untuk mengembangkan potensi peserta didik,

tentunya harus mampu bertransformasi sesuai dengan perkembangan zaman. Hingga tidak dapat dihindari lagi bahwa teknologi pendidikan harus senantiasa dihadirkan dalam setiap proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas di zaman berteknologi ini. Hal tersebut tentu bertujuan menyesuaikan pembelajaran dengan keseharian peserta didik yang tak lepas dari teknologi.

Seiring dengan perkembangan teknologi, tentunya teknologi dalam pembelajaran ini selalu bergeser mulai dari hanya pemanfaatan alat teknologi, penggunaan teknologi perangkat lunak yang hanya berupa gambar, hingga saat ini tiba pada tahapan dimana teknologi yang berupa perangkat lunak mampu diciptakan untuk dimanfaatkan untuk pencapaian tujuan pembelajaran atau bahkan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi yang diajarkan. Oleh karena itu saat ini teknologi dalam pendidikan memiliki peran khusus yang tentunya sangat penting untuk dihadirkan dalam proses belajar mengajar di dalam kelas hal ini juga dikatakan oleh [Nurdyansyah \(2017\)](#) bahwa pergeseran teknologi yang terjadi selama bertahun-tahun ini menjadikan teknologi berperan sangat penting dalam dunia Pendidikan.

Oleh karena itu salah satu fungsi utama teknologi yang mampu memudahkan segala urusan manusia tentunya diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang mampu memudahkan guru dan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

2. Pembelajaran dan Media Pembelajaran

Pembelajaran merupakan dasar dari upaya pengembangan potensi diri manusia. Oleh karena itu pembelajaran merupakan proses dasar yang terus-menerus terjadi dalam kehidupan manusia seiring perkembangan yang terjadi di tiap individu.

Terdapat berbagai jenis teori pembelajaran menurut para ahli, yaitu: teori behavioristik Skinner, teori kognitif Jean Piaget, humanistik David Kolb dan teori pembelajaran kontemporer Jean Piaget dan Vygotsky. Kesemua aliran teori pembelajaran tersebut memiliki tujuan yang sama yaitu pengembangan kompetensi individu dengan pendekatan yang berbeda.

Perbedaan itu diantaranya, aliran Behavioristik dengan pembelajaran tingkah laku, Kognitif dengan *meaningful learning*, Humanistik dengan aktualisasi diri dengan memanusiakan manusia dan aliran Kontemporer dengan berdasar pada teori konstruktifisme dengan memandang pada bagaimana proses belajar itu terjadi.

Teori pembelajaran tersebut perlu menjadi bahan pertimbangan dalam menciptakan media pembelajaran. Karena media pembelajaran harus mampu mengakomodir seluruh kebutuhan pembelajaran peserta didik dalam proses belajar mengajar. Bahkan melalui media pembelajaran, ke-empat teori pembelajaran tersebut dapat digabungkan menjadi satu.

Ke-empat teori pembelajaran yang telah dikemukakan tersebut memiliki satu tujuan yang sama yaitu mengubah tingkah laku peserta didik minimal satu tingkah laku setelah dilakukan proses pembelajaran. Nah melalui media pembelajaran tujuan ini akan lebih mudah dicapai karena media pembelajaran merupakan media yang akan mengantarkan penerima lebih cepat menerima pesan yang akan disampaikan dari pada dengan tanpa menggunakan media. Oleh karena itu media dalam proses belajar mengajar sangat perlu selalu digunakan guna percepatan pencapaian tujuan pembelajaran.

3. Media Pembelajaran

Kata Media dalam Media Pembelajaran, berasal dari bahasa latin, dalam bentuk jamak dari "*medium*". Kata

ini didefinisikan oleh [Daryanto \(2010\)](#) sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim terhadap penerima. Ketika mendefinisikan media secara umum, maka akan diperoleh definisi yang sangat luas, tetapi jika dikerucutkan ke dalam definisi media dalam proses belajar mengajar maka akan diperoleh definisi berikut yaitu media yang digunakan sebagai bahan dan alat dalam kegiatan pengajaran dan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran.

Jenis media yang digunakan dalam proses belajar mengajar juga beragam. Menurut [Daryanto \(2010\)](#) terdapat 4 macam media pembelajaran yaitu: media teknologi cetak, audio visual, berbasis komputer dan media pembelajaran berbasis internet. Semua jenis media tersebut memiliki fungsi yang sama yaitu mengomunikasikan pesan yang ingin disampaikan oleh guru ataupun sebaliknya dalam proses belajar mengajar.

Pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar juga mampu mengefesiesikan waktu dalam proses pembelajaran. Pemberian instruksi yang dilakukan dengan bahasa verbal tentu akan menggunakan waktu yang lebih lama jika dibandingkan dengan pemanfaatan media pembelajaran untuk memberikan instruksi pembelajaran. Hal tersebut tentunya semakin menunjukkan betapa efisien pemanfaatan media pembelajaran yang menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar.

Melalui media pembelajaran, guru juga mampu merencanakan penyampaian pesan dengan maksimal. Karena melalui berbagai jenis media yang ada mulai dari media proyeksi, media audio, media grafis, multimedia dan benda sekalipun harus mampu diorganisir dengan baik guna menampilkan materi atau pesan secara sederhana hingga mudah difahami oleh peserta didik. Melalui perencanaan yang baik, guru akan mampu membuat media

pembelajaran yang mampu meningkatkan kejelasan pesan yang disampaikan kepada peserta didik.

4. Multimedia Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi, multimedia pembelajaran menjadi fokus tersendiri yang perlu dikembangkan dalam dunia pendidikan. Multimedia pembelajaran ini tentu mempermudah tugas guru dalam mencapai tujuan pembelajaran di kelas. Karena multimedia pembelajaran dapat digunakan sebagai media ajar yang menyenangkan serta menarik bagi peserta didik. Bahkan belajar dengan menggunakan multimedia dapat menjadikan jarak dan waktu tak lagi menjadi penghalang dalam proses belajar mengajar.

Secara terminologis multimedia merupakan perpaduan berbagai media (gambar, teks, animasi, video dan sebagainya) secara sinergis dan terpadu menggunakan peralatan elektronik (Komputer, *Handphone*, dll.) dengan tujuan tertentu ([Surjono, 2017](#)). Melalui gabungan berbagai jenis media ini, multimedia akan dengan mudah menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran hingga tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai.

Multimedia dalam pembelajaran tentunya menggabungkan berbagai jenis media berupa teks, animasi, video dan lain-lain menggunakan bantuan teknologi elektronik guna mencapai tujuan pembelajaran. Multimedia pembelajaran sangat sesuai dengan teori kognitif [Mayer \(2016\)](#) yang menyatakan bahwa ketika peserta didik belajar menggunakan multimedia pembelajaran maka peserta didik pasti mengalami beban kognitif. Beban kognitif ini berupa proses memilah informasi, membatasi informasi yang dapat diterima dan mengolah serta memadukan informasi terbaru yang diterima melalui multimedia pembelajaran. Oleh karena itu

disain multimedia pembelajaran harus mampu mengakomodir ketiga prinsip tersebut guna memudahkan peserta didik memahami tujuan pembelajaran yang direncanakan.

Penggunaan multimedia dalam proses belajar mengajar juga diharapkan mampu mengakomodir perbedaan yang terdapat dalam pembelajaran karena multimedia bisa menyatukan beberapa unsur yang berbeda. Multimedia mampu mengombinasikan beberapa hal yaitu, teks, grafik, animasi, gambar, dan suara yang tentunya mampu memenuhi kebutuhan perbedaan kognitif yang ada dalam proses belajar mengajar.

C. METODE PENELITIAN

Pengembangan multimedia *Wikitext* ini termasuk dalam jenis penelitian *Research and Development*. Jenis pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement- Evaluate*) yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda.

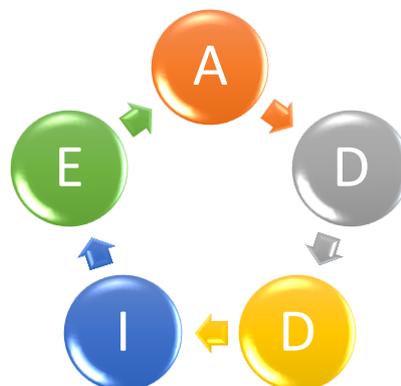
Secara umum tahapannya adalah sebagai berikut;

1. *Analysis*; menganalisis kebutuhan calon peserta didik mulai dari analisis karakteristik peserta didik, analisis kurikulum, dan analisis penggunaan multimedia dalam pembelajaran teks deskriptif Bahasa Inggris.

2. *Design*; mendesain menu utama dan menu *quiz* berdasar pada tahap analisis sebelumnya.
3. *Develop*; melakukan Pengembangan produk berdasar pada desain yang telah dibuat.
4. *Implement*; menguji coba produk dengan melalui validasi ahli materi dan multimedia sebelumnya.
5. *Evaluate*; setelah mengevaluasi produk secara formatif dalam tiap tahap pengembangannya, selanjutnya dilakukan evaluasi summatif untuk mengetahui keefektifan penggunaan produk.

Tahapan produk dapat dilihat pada Gambar 1.

Prosedur penelitian ini menggunakan tiga tahapan secara umum yaitu pra produksi, tahapan untuk mempersiapkan *software* yang dibutuhkan. Tahapan produksi, dalam tahapan ini, peneliti menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE. Pasca produksi, pada tahapan ini dilakukan pengumpulan dokumen hasil *review* untuk melihat kemajuan proyek yang sedang dikembangkan, tentunya juga akan menjadi referensi untuk *trouble shooting* bila terjadi masalah, sebagai bahan pertimbangan dan sebagai pedoman operasional untuk pengembangan produk selanjutnya. Dalam tahapan ini pula, analisis data dilakukan guna memperoleh kesimpulan akhir penelitian.



Gambar 1

Desain Model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*)

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pra Produksi

Pada tahapan ini, peneliti mengumpulkan *software* yang dibutuhkan dalam pengembangan produk *Wikitext*. Daftar *software* yang telah dikumpulkan ditunjukkan pada table 1. *Software* tersebut adalah *software* yang digunakan dalam

mendukung terciptanya produk *Wikitext*. Mulai dari *software* yang dibutuhkan untuk mengedit foto hingga *software* untuk mengkonversi *file* yang dibutuhkan hingga dapat dimasukkan kedalam *software menu creator* yang digunakan dalam membuat desain.

Tabel 1
Software yang dibutuhkan

No	Aplikasi	Fungsi
1.	<i>My Autoplay Creator</i>	Membuat Menu
2.	<i>Quiz Creator</i>	Membuat <i>excercise listening, speaking, reading, dan writing.</i>
3.	<i>Xilisoft Video Converter</i>	Mengedit rekaman suara
4.	<i>PPT to PDF Converter</i>	Mengkonversi PPT ke SWF
5.	<i>Keyboard Print Screen</i>	Merekam tampilan <i>desktop</i>
7.	<i>PhotoScape</i>	Mengedit foto

Sumber : Rekontruksi Peneliti, 2019

2. Produksi

Tahapan produksi produk *Wikitext* dilakukan melalui prosedur *ADDIE* berikut:

a. Tahap I : Analisis (*Analysis*)

Di tahapan ini, peneliti menganalisis proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah, khususnya SMPN/MTs sederajat dengan melakukan identifikasi media pembelajaran yang dibutuhkan agar bisa disimpulkan kebutuhan multimedia *Wikitext* secara pasti. Analisis kurikulum, analisis kemampuan Bahasa Inggris peserta didik dan Analisis penggunaan LCD proyektor dan lab komputer telah dilakukan. Berikut hasil analisis yang telah dilakukan:

1) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan melalui wawancara Bersama guru Bahasa Inggris yang mengajar di SMP Islam GUPPI Kota Sorong melalui telepon. Hasil Wawancara menunjukkan bahwa SMP Islam GUPPI Mempelajari teks deskriptif di kelas VIII dan belum menggunakan Multimedia sebagai media pembelajaran. Beliau menyampaikan bahwa pembelajaran teks deskriptif masih diajarkan dengan

menggunakan buku teks dan belum menggunakan multimedia bahkan proyektor.

2) Analisis Peserta didik

Untuk mengetahui kemampuan peserta didik, wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris telah dilakukan. Guru Bahasa Inggris mengatakan kurang lebih 70% peserta didik kelas VIII tahun akademik 2018 / 2019 SMP Islam Guppi Kota Sorong memiliki Kemampuan Bahasa Inggris pada level Menengah ke bawah. Menurutnya dari 29 peserta didik, hanya 8 peserta didik yang memiliki kemampuan Bahasa Inggris yang tergolong baik.

3) Analisis Pemanfaatan Proyektor dan Lab Komputer.

Berdasar pada hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris, pemanfaatan LCD proyektor dalam pembelajaran Bahasa Inggris masih jarang dilakukan. Lab computer juga belum tersedia di SMP Islam GUPPI.

Multimedia pembelajaran *Wikitext* ini selain bisa diajarkan menggunakan

proyektor karena menggunakan audio, visual, animasi, dan gambar, pembelajaran menggunakan multimedia *Wikitext* ini juga bisa dilakukan secara mandiri oleh peserta didik saat berada di mana saja melalui PC atau laptop. Multimedia ini telah disesuaikan dengan pembelajaran menggunakan proyektor atau Komputer.

b. Tahap II : Desain (*Design*)

Pada tahapan ini, peneliti mendesain menu utama, desain *quiz* dan mendesain tampilan pada multimedia.

1) Desain Menu Utama

Menu utama di desain dengan mempertimbangkan point-point utama yang harus dipelajari dalam teks monolog. Seperti; *Definition, Language Feature, Generic Structure, Example, Quiz* dan *Exit* yang bisa dipilih sesuai keinginan.

Setiap membuka pilihan pada menu utama, peserta didik akan disuguhkan pemaparan lengkap materi yang berkaitan dengan pilihan peserta didik dengan cara yang sederhana. Bahkan jika memungkinkan peserta didik bisa memerintakan multimedia ini untuk mencetak materi dengan mengklik tombol *printer* yang telah disediakan. Peserta didik juga bisa mengulang materi pembelajaran sesuai keinginan. Hal tersebut tentu akan memudahkan peserta didik untuk mengontrol proses pembelajarannya sendiri tanpa harus meminta guru mengulangnya.

2) Desain *Quiz*

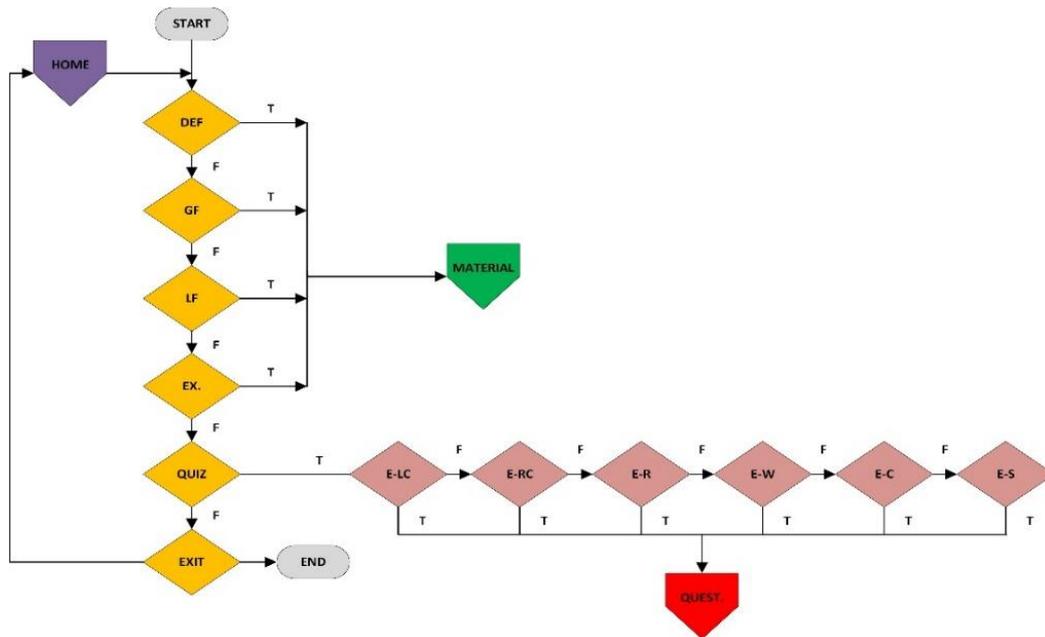
Latihan dalam Multimedia *Wikitext* didisain secara interaktif dan bisa diulang hingga peserta didik memperoleh nilai sempurna untuk masing-masing *quiz*. Terdapat berbagai jenis *quiz* yang

disediakan yaitu; *E- ListComp, E- ReadComp, E-Words, E-Response, E- Click, dan E-Sequence*. Semua Jenis *quiz* tersebut mewakili tujuan pembelajaran yang berbeda-beda.

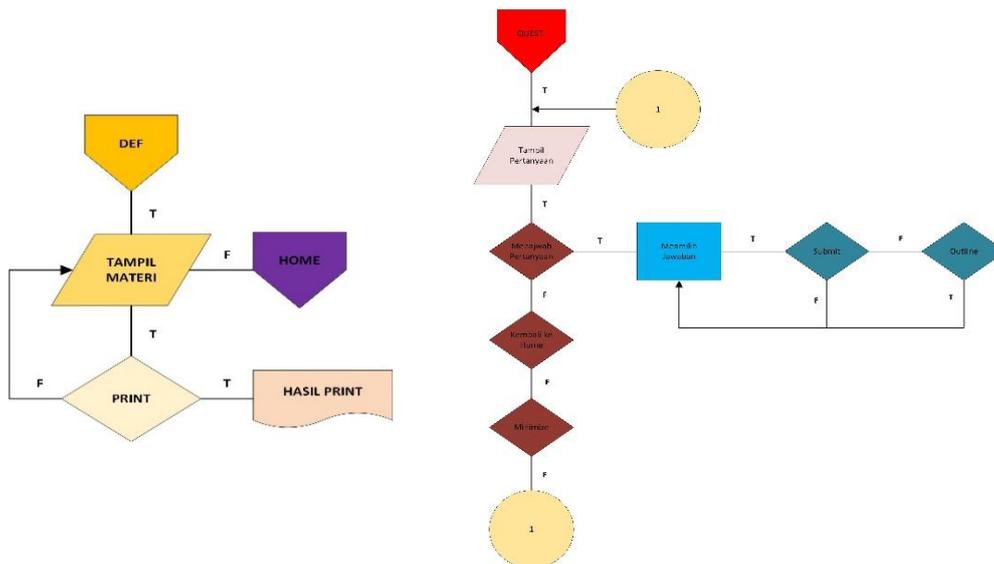
E-ListComp dan *E-ReadComp* bertujuan melatih pemahaman peserta didik mengenai deskripsi dalam bentuk teks dan dalam percakapan. *E-Words* bertujuan mengecek pemahaman peserta didik mengenai *Generic Structure* dari sebuah teks deskriptif. *E-Response* melatih pemahaman peserta didik mengenai deskripsi gambar yang ditunjukkan. Sedang kuis *E-Sequence* bermanfaat untuk melatih kemampuan peserta didik dalam menulis teks deskriptif dengan menyusun susunan kalimat acak yang telah disediakan. Desain menu utama dapat dilihat pada Gambar 2 dan desain sub menu ditunjukkan pada Gambar 3.

Semua jenis *quiz* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sambil bermain. Selain fasilitas pengulangan pengerjaan kuis, peserta didik juga bisa memilih nomor yang ingin dikerjakan dengan mengklik tombol *outline* yang tersedia pada layar. Peserta didik dapat berhenti sejenak dalam pengerjaan kuis dan dapat dilanjutkan kembali di lain waktu jika diinginkan.

Tentunya disediakan tombol yang dibutuhkan untuk kembali ke kuis dan atau kembali ke menu utama. Bahkan tombol *minimize* disediakan ketika peserta didik ingin berhenti sejenak dalam pembelajaran. Seluruh rencana desain tersebut akan diaplikasikan ke menu dalam tahapan pengembangan berikutnya.



Gambar 2
Desain Menu Utama



Gambar 3
Desain Sub Menu

c. Tahap III: Pengembangan (Develop)

1) Pembuatan Menu Utama

Pengembangan Menu Utama pada produk ini dilakukan dengan mengikuti flowchart desain yang telah direncanakan pada Gambar 2 dan 3. Perancangan

aktivitas yang interaktif diaplikasikan pada produk di tahapan ini. Desain menu utama disesuaikan dengan sasaran peserta didik yang akan belajar menggunakan produk *Wikitext* ini. Pemilihan warna dan huruf juga disesuaikan guna memberikan hasil terbaik. Adapun hasil pengembangan

menu utama dapat dilihat pada Gambar 4.

Sangat diharapkan produk ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran para guru Bahasa Inggris. Produk ini juga bisa menjadi ringkasan yang berisi latihan yang bisa digunakan oleh peserta didik secara mandiri kapan dan dimanapun peserta didik berada.

2) Pembuatan Halaman

Halaman dibuat Berdasarkan sub menu yang telah disiapkan pada halaman utama. Terdapat empat sub menu yang sama, yaitu sub menu yang berisi materi (*Definition, Generic structure, dan Language Feature*) dan contoh teks deskriptif. Satu sub menu yang berisi contoh teks deskriptif. Satu sub menu untuk mengerjakan berbagai jenis kuis yang disediakan guna mencapai tujuan pembelajaran. Satu sisanya merupakan sub menu yang berfungsi untuk mengakhiri

produk. Jadi jumlah sub menu yang disediakan untuk halaman lainnya adalah 6 sub menu dengan fungsinya masing-masing. Adapun pengembangan Sub menu ditunjukkan pada Gambar 5.

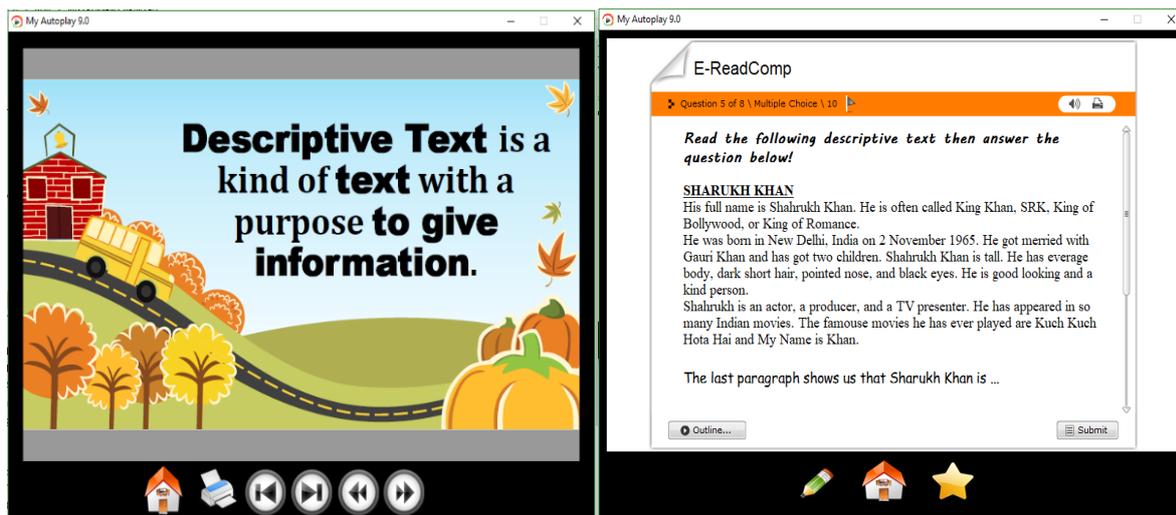
3) Input Materi

Setelah semua sub menu melalui halaman baru disusun, tahapan selanjutnya adalah memasukkan materi dan tombol-tombol interaktif yang dibutuhkan.

Materi yang dimasukkan berupa power point yang dikonversi menjadi PDF agar *compatible* dengan pembuat menu yang digunakan. Sedang tombol interaktif didisain sedemikian rupa agar bisa *forward* atau *backward* untuk memudahkan peserta didik berinteraksi dengan multimedia *Wikitext*.



Gambar 4
Pengembangan Menu Utama



Gambar 5
Pengembangan Sub Menu

4) Hasil Validasi Ahli

Untuk mengetahui kelayakan penggunaan produk multimedia *Wikitext* dalam pembelajaran teks deskriptif, validasi ahli materi dan ahli multimedia telah dilakukan melalui angket.

Angket validasi ahli materi diberikan kepada guru mata pelajaran Bahasa Inggris yang berpengalaman dan angket validasi ahli multimedia diberikan kepada

ahli di bidang multimedia. Berdasarkan hasil analisis ini juga akan memungkinkan dilakukan revisi Pengembangan jika diperlukan.

Hasil analisis angket menunjukkan rata-rata 3.85 yang berada pada kategori sangat valid. Sehingga Multimedia *Wikitext* dalam pembelajaran teks deskriptif ini layak diuji cobakan. Data tersebut ditunjukkan pada Table 2.

Tabel 2
Hasil Validasi Multimedia dan Materi dalam Pembelajaran Teks Deskriptif Bahasa Inggris

Sumber	Skor Rata-rata	Kriteria
Multimedia “Wikitext” dalam pembelajaran teks monolog <i>Descriptive Text</i> untuk SMP.	3.8	Sangat Valid
Materi Multimedia “Wikitext” dalam pembelajaran teks monolog <i>Descriptive Text</i> untuk SMP.	3.9	Sangat Valid
Rata-rata keseluruhan Multimedia	3.85	Sangat Valid

Sumber : Rekonstruksi Peneliti, 2019

b. Tahap IV : Implementation (Uji Coba Produk)

Setelah melalui uji coba produk *Wikitext* dan Validasi Ahli, yaitu ahli materi

dan multimedia, selanjutnya dilakukan uji coba penggunaan multimedia *wikitext* dalam pembelajaran teks deskriptif di

dalam kelas VIII di SMP Islam GUPPI Kota Sorong.

Sebelum uji coba dilakukan, Peserta didik diberi *pre-test* untuk mengetahui kemampuan peserta didik mengenai teks deskriptif sebelum pengaplikasian produk. Setelah pelaksanaan pembelajaran selanjutnya diberikan *post-test* guna mengetahui efektifitas pembelajaran teks deskriptif menggunakan multimedia *Wikitext* ini.

Pembelajaran dalam uji coba di SMP Islam GUPPI menggunakan LCD Proyektor. Sejumlah 29 peserta didik kelas VIII di SMP Islam Guppi Kota Sorong yang berpartisipasi dalam uji coba produk ini. Proses implementasi produk ditunjukkan pada Gambar 6. Adapun hasil uji coba berdasar pada evaluasi summatif dan hasil respon pesera didik dipaparkan pada tahapan selanjutnya.



Gambar 6
Implementasi Produk

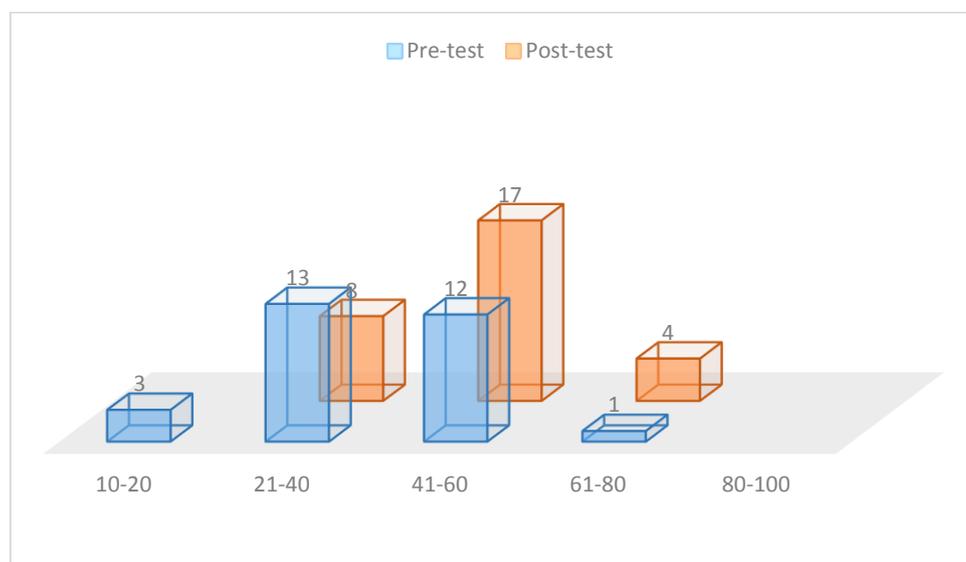
b. Tahap V : *Evaluation* (Evaluasi)

Tahapan evaluasi formatif melalui validasi ahli media dan materi telah dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk dari sisi kelayakan multimedia dan kelayakan materi yang akan diajarkan sebelum uji coba. Hasil validasi ahli multimedia dengan menilai aspek format multimedia; kesesuaian jenis dan ukuran huruf serta pengaturan tata letak gambar dan teks; kesesuaian gambar; ilustrasi; tampilan; keseimbangan teks dan ilustrasi, aspek bahasa; bahasa yang digunakan; kejelasan bahasa yang digunakan hingga pemilihan struktur dan kata yang digunakan; dan aspek isi; kesesuaian isi

dengan siswa target dan dengan materi yang ditampilkan; dan keterkaitan antara materi dengan multimedia. Adapun penilaian selanjutnya yaitu dari ahli materi. Ahli materi menilai dari aspek berikut; kejelasan materi; relevansinya dengan SK/KD dan kurikulum; kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran; kontekstualitas, aktualitas; kelengkapan dan kedalaman materi; kemudahan pemahaman; sistematika; dan kejelasan quiz. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa multimedia ini layak digunakan dalam pembelajaran teks deskriptif dari sisi multimedia dan materi. Hasil penilaian dapat dilihat pada table 2.

Setelah melalui evaluasi formatif, selanjutnya evaluasi summative dilakukan untuk mengetahui keefektifan produk dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Peneliti melakukan evaluasi summatif dengan menganalisis

data tes hasil belajar peserta didik. Analisis ini berdasar pada hasil tes yang telah diselesaikan oleh seluruh peserta didik kelas VIII *dalam pre-test dan post-test*. Data hasil *test* ditunjukkan pada Gambar 7.



Gambar 7
Bagan Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Pemberian *pre-test* dan *post-test* dilakukan saat uji coba produk dalam pembelajaran teks deskriptif di dalam kelas. Ukuran keefektifan uji coba produk multimedia *Wikitext* adalah minimal terdapat peningkatan 30% peserta didik yang memperoleh Nilai 60 pada hasil *post-test* jika dibandingkan dengan *pre-test*.

Uji Coba yang dilakukan di SMP Islam GUPPI Kota Sorong menunjukkan hasil Pre-tes yaitu 10% peserta didik memperoleh Nilai 60 dan pada *post-test* terjadi peningkatan sebesar 34% yaitu meningkat dari 10 % menjadi 44% atau dari 3 peserta didik menjadi 13 Peserta didik yang memperoleh Nilai 60 pada hasil *post-test*.

Setelah implementasi produk dilakukan dalam pembelajaran, peserta didik diberi angket untuk mengetahui respon peserta didik mengenai produk

yang digunakan dalam pembelajaran teks deskriptif. Sejumlah 29 peserta didik telah mengisi angket tentang penggunaan produk *Wikitext* dalam pembelajaran yang menunjukkan hasil rata-rata 93.6 % dengan respon yang sangat positif. Angket tersebut berisi pendapat peserta didik mengenai penggunaan produk dalam implementasi pembelajaran yang peserta didik alami. Diantaranya; tampilan multimedia, kejelasan materi, ilustrasi, tulisan dan suasana belajar, serta ketertarikan dan motivasi belajar yang dirasakan saat mengalami pembelajaran menggunakan produk yang dikembangkan.

Bedasarkan hasil pelaksanaan ADDIE tersebut di atas, hasil validasi ahli materi dan ahli multimedia dengan rerata 3.85 dalam kategori sangat valid menunjukkan bahwa Multimedia *Wikitext*

ini layak diaplikasikan dalam proses belajar mengajar teks deskriptif Bahasa Inggris di SMP.

Adapun keefektifan penggunaan produk juga telah ditunjukkan oleh peningkatan minimal 30 % jumlah peserta didik yang memperoleh nilai 60 pada hasil Pos-tes yaitu dari 10 % peserta didik menjadi 44% peserta didik dalam satu kali uji coba pengaplikasian produk dalam pembelajaran teks deskriptif. Hasil penelitian yang sama juga ditemukan oleh Suartama (2010), Riana (2015) dan Jumasa (2016).

3. Pasca Produksi

Tahapan pasca produksi dilakukan dengan mengumpulkan semua dokumen hasil *review* dari angket ahli materi, ahli multimedia dan hasil angket respon peserta didik sebagai referensi untuk pengembangan produk selanjutnya. Pada tahapan ini, dilakukan analisis data untuk kesimpulan pengembangan produk yang telah dilakukan.

E. KESIMPULAN

Multimedia *Wikitext* yang telah dikembangkan, mampu meningkatkan hasil pembelajaran dengan satu kali uji coba. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia *Wikitext* dalam pembelajaran sangat bermanfaat untuk dilakukan dalam pembelajaran teks monolog Bahasa Inggris khususnya pada materi teks deskriptif.

Multimedia *Wikitext* yang dikembangkan mendukung pembelajaran mandiri bagi peserta didik. Peserta didik dapat memindahkan multimedia *Wikitext* ini untuk disimpan dalam PC atau laptop sehingga materi teks deskriptif dapat dipelajari kapan dan di mana saja tanpa didampingi guru.

Desain yang menarik dengan berbagai jenis *quiz* sederhana akan mampu mengakomodir keberagaman cara belajar peserta didik ketika belajar secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran (Peranannya Sngat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Jumasa, M. A., & Surjono, H. D. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Pembelajaran Teks Recount Di Mtsn li Yogyakarta. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(1), 25–39.
- Mukminan. (2012). Teknologi Pendidikan untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Teknologi Pendidikan Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran*, 1–14.
- Niah, S., & Ismaniati, C. (2015). Developing English Learning Multimedia For The Topic Of Functional Text Students Of Smpn 3 Kalasan. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pendidikan*, 2(2), 121–131.
- Nurdyansyah, N. (2017). Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan. *Universitas Negeri Surabaya*.
- R. C. Clark & R. E. Mayer. (2016). *E-Learning and The Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. America: John Wiley & Sons.
- 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.
- Suartama, I. K. (2010). Pengembangan Mutimedia untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan*

Pengajaran, 43(3), 253–262.

Supardi, A. (2014). Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen Dalam Peningkatan Minat Belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(2), 161–167.

Suparman, M. A. (2012). *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga

Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press

Surjono, H. D., & Susila, H. R. (2013). Pengembangan multimedia pembelajaran bahasa inggris untuk SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 45–52.

Walusfa, Y., & Kuswanto, J. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII. *Jurnal Pendidkan Dan Teknologi Informasi*, 6(2), 58–64.