

# PENGEMBANGAN MULTIMEDIA UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA CEPAT (*FAST READING*)DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA KELAS VIII

Haryani , Aunurrahman, Indri Astuti

Program Magister Teknologi Pendidikan, FKIP untan, Pontianak

email:itsmeanieq@gmail.com

## *Abstract*

*This research aims is to develop a medium English language learning, especially the fast reading skill, and the media is designed for developing interactive English learning. Data collection techniques such as questionnaires, observation and interviews. All data were collected and analyzed qualitatively. The results concluded that the design based interactive multimedia are developed in accordance with the existing SK-KD. The teaching materials used in this multimedia, namely: understanding a quick read, the formula calculating the effective speed reading, the benefits of rapid reading, and exercise improves reading speed, the learning scenarios interactive multimedia to read quickly using Powerpoint, Ulead VideoStudio 11, and Microsoft Windows 2010 Ultimate , which has six main buttons, the menu of matter, the exercise menu, menu measure reading speed, navigation aid, learning objectives and menu navigation of the designer. When viewed in terms of appearance, have bright colors and fonts that are simple to evoke the spirit, passion, relaxed, cheerful, representing young people, easy to read and most importantly interesting to student responses inferred category AGREE get the highest score in the thirty participants learners are given written advice columns. Given the means of support has existed in MTs Sirajul Ulum Pontianak like LCD, laptop, sound, screen, and sound, interactive multimedia can be used as a medium of learning that fit, especially with all the students of class VIII can operate the computer, so the use of learning media in the form of multimedia this interactive work flawlessly. The trial results to the student media got the potential effects, and the students enjoy and actively follow the lessons using multimedia.*

***Keywords: Development, English, Fast Reading Skill, Multimedia.***

## **PENDAHULUAN**

Bila dikaitkan dengan dunia pendidikan, membaca cepat (*fast reading*) merupakan salah satu cara untuk mengatasi problem terbesar siswa yaitu kekhawatiran bagaimana menguasai materi pelajaran yang bertumpuk dalam waktu singkat. Membaca cepat (*fast reading*) merupakan salah satu jenis membaca yang memungkinkan seseorang untuk menyerap suatu bacaan dalam waktu

singkat disertai pemahaman yang tinggi. Oleh sebab itu, membaca cepat sering dilakukan oleh orang-orang yang tidak memiliki banyak waktu, tetapi harus menyelesaikan bahan bacaan yang menumpuk. Muhammad Noer (2009) menyatakan manfaat *speed reading* sebagai berikut: “(1) membantu memilah informasi penting dan tidak; (2) menguasai informasi dengan cepat; dan (3) meningkatkan pemahaman. Jika kita menguasai keterampilan membaca

cepat, keputusan untuk memilih informasi yang penting lebih mudah dan cepat. Selain itu, membaca cepat (*fast reading*) akan membuat pemahaman menjadi lebih baik karena mengajak kita fokus pada persoalan dan melihat lebih jernih hubungan antar bab, antar paragraf ataupun antar pemikiran yang disampaikan dalam materi bacaan.”

Karena dirasa perlu, kebijakan untuk mengajarkan membaca cepat (*fast reading*) di sekolah mulai dari tingkat SMP/MTs sampai tingkat SMA/MA dapat menjadi salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa. Pada jenjang SMP/MTs, keterampilan membaca cepat ini dapat diajarkan pada semester dua. Hal ini tertera dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang menyebutkan kompetensi yang wajib dikuasai siswa yaitu mengungkapkan pokok-pokok isi teks dengan membaca cepat (*fast reading*) 300 kata per menit. Dalam proses pembelajaran, siswa dituntut mampu membaca dengan kecepatan 300 kata per menit dan memiliki tingkat pemahaman sebesar 75%. Sayangnya, upaya peningkatan membaca cepat masih kurang optimal. Walaupun telah dimasukkan dalam kurikulum, keadaan minat dan kemampuan membaca di kalangan siswa SMP/MTs dan SMA/MA masih sangat rendah.

Terkait dengan masalah minat baca dan rendahnya tingkat kecepatan membaca cepat (*fast reading*) di atas, salah satu MTs di Pontianak juga mengalami hal yang serupa adalah MTs Sirajul Ulum Pontianak. Menurut pengakuan Ibu Yuliantini, S.Pd. selaku guru bahasa Inggris di MTs Sirajul Ulum, kecepatan membaca siswa kelas VIII, rata-rata 200 sampai 250 kata per menit, sedangkan standar ketuntasan yang diinginkan adalah 300 kata per menit. Menurutnya, rendahnya tingkat keterampilan siswa dalam membaca cepat (*fast reading*) disebabkan oleh perilaku siswa yang kurang baik selama

proses pembelajaran membaca cepat (*fast reading*). Perilaku siswa yang kurang baik itu adalah menyepelkan pembelajaran membaca. Mereka merasa kegiatan membaca itu mudah dilakukan, sehingga tidak memerlukan tingkat perhatian dan konsentrasi yang lebih. Selain itu, kebiasaan-kebiasaan yang salah dalam membaca juga masih banyak dilakukan oleh para siswa, yaitu vokalisasi, intonasi dan gerak tubuh. Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru yang bersangkutan, ada beberapa kendala dalam pembelajaran membaca cepat (*fast reading*), yakni: (1) kurang antusiasnya siswa dalam mengikuti proses belajar-mengajar khususnya membaca cepat; (2) alat-alat penunjang yang minim dan terbatas; dan (3) materi yang disajikan berbantu *powerpoint* kurang menarik karena *slide-slide* yang dipaparkan hanya dipenuhi tulisan-tulisan (seperti koran) tanpa disertai visualisasi dalam bentuk gambar ataupun video yang dapat mempermudah siswa memahami materi tentang membaca cepat (*fast reading*). Menurut Gredler, M. E. B. (1991:47), ada tiga pandangan mengenai belajar yang berkembang selama ini adalah (1) koneksionisme dari Edward Thorndike, (2) kondisioning klasik, (3) dan teori Gestalt. Landasan teori Thorndike, mula-mula diletakkan dalam eksperimen - eksperimen yang dilakukannya dengan binatang.

Ada beberapa permasalahan lain yang menyebabkan kualitas proses pembelajaran membaca cepat (*fast reading*) rendah, antara lain: minimnya sumber bacaan yang relevan, jam pelajaran yang kurang berimbang terhadap padatnya materi mata pelajaran, dan masalah yang paling menonjol adalah keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan relevan. Berlatih membaca cepat (*fast reading*) saja tidak cukup, harus ada media pembelajaran yang dapat membantu dan menarik minat siswa untuk

mempelajarinya. Sayangnya, penggunaan media pada mata pelajaran bahasa Inggris selama ini masih sangat konvensional (seperti papan tulis, LCD, dan teks). Hal ini sangat berpengaruh pada minat dan motivasi siswa. Padahal, siswa sangat mengharapkan guru merancang suatu media pembelajaran yang menarik, efisien, dan tepat guna. Gambaran keadaan di atas menunjukkan betapa pentingnya upaya mencari strategi alternatif untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa. Pencarian strategi alternatif yang dimaksud mengacu pada faktor penyebab rendahnya kualitas proses pembelajaran membaca cepat di MTs Sirajul Ulum. Berdasarkan hasil diskusi dengan guru, tercetuslah ide untuk menyajikan sebuah alternatif media pembelajaran baru yaitu multimedia membaca cepat (*fast reading*).

Suyanto (2005:21) dalam bukunya *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing* menjelaskan pentingnya multimedia sebagai berikut: "Multimedia menjadikan kegiatan membaca itu dinamis dengan memberi dimensi baru pada kata-kata. Apalagi dalam hal penyampaian makna, kata-kata dalam aplikasi multimedia bisa menjadi pemicu yang dapat digunakan memperluas cakupan teks untuk memeriksa suatu topik tertentu secara lebih luas. Multimedia melakukan hal ini bukan hanya dengan menyediakan lebih banyak teks melainkan juga menghidupkan teks dengan menyertakan bunyi, gambar, musik, animasi dan video." Pemilihan materi membaca cepat sebagai bahasan dalam multimedia ini juga memiliki pertimbangan. Pertimbangan itu terkait pengukuran hasil belajar. Jika dibandingkan dengan keterampilan lain, seperti menulis, menyimak, dan berbicara, secara teori ketiga keterampilan tersebut mungkin bisa diukur lewat kuis, tetapi secara praktek, sulit. Guru harus berperan sebagai penilai lagi ketika ingin menilai

hal tersebut. Tentunya, multimedia yang dibuat menjadi kurang praktis. Padahal yang diinginkan adalah semua itu ada dalam satu kesatuan media. Oleh sebab itu, keterampilan membaca dipilih sebagai bahasan multimedia ini, karena pengukuran lebih mudah dibuat dan bisa terintegrasi dalam satu multimedia itu sendiri.

Pada penelitian ini, penulis sebatas mengembangkan produk berupa media pembelajaran. Penelitian ini untuk mencari data tentang kelayakan multimedia sebagai media pembelajaran yang akan digunakan pada proses belajar mengajar di MTs Sirajul Ulum Pontianak dilihat dari sisi para ahli dan respon siswa kelas VIII saja. Penulis pun berharap, dengan dikembangkannya media pembelajaran berbasis multimedia ini akan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi. Selain itu, media ini bisa dijadikan sarana penyampaian materi yang mudah dan menarik.

Munir (2013 ; 2) " Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari kata latin, yaitu nouns yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa latin, yaitu medium yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantar, menyampaikan, atau membawa sesuatu."

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian pengembangan ini berupa penelitian pengembangan multimedia untuk Kelas VIII MTs Sirajul Ulum Pontianak. Model yang menjadi acuan adalah model penelitian pengembangan Borg & Gall, Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan dengan menggunakan beberapa tahap sebagai berikut : Analisis karakteristik siswa (*Analyze learners*). Menetapkan tujuan pembelajaran (*State objectives*). Seleksi media, metode, dan materi pembelajaran (*Select methods*,

*media, and materials*). Memanfaatkan bahan ajar (*Utilize materials*). Melibatkan siswa dalam kegiatan Ujicoba (*Requires learner participation*). Evaluasi dan revisi (*Evaluate and revisi*).

Sugiyono, (2012 : 333) menjelaskan bahwa : “Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian dan pengembangan. Metode R&D penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut dan bertujuan menghasilkan produk pengembangan.” Prosedur pengembangan yang dilakukan oleh Borg and Gall melalui sepuluh langkah sebagai berikut: Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menghimpun, mengidentifikasi dan mengkaji teori-teori yang melandasi pengembangan serta analisis terhadap (1) kondisi siswa yang meliputi kemampuan dan kemauan belajar, (2) analisis kurikulum meliputi analisis materi, merumuskan kompetensi dasar dan kriteria kinerja, (3) kemampunan guru mata pelajaran bahasa Inggris.

Kegiatan yang dilakukan dalam perancangan ini adalah memilih multimedia pada materi Membaca (Reading) Menentukan desain komponen-komponen model, menetapkan garis-garis besar deskripsi dan komponen-komponen model, menguraikan petunjuk pelaksanaan, serta contoh penerapan model. Sebelum digunakan terlebih dahulu divalidasi oleh pakar untuk mengukur aspek-aspek yang ditetapkan ditinjau dari kejelasan tujuan pengukuran yang dirumuskan, kesesuaian butir-butir pertanyaan untuk setiap aspek, penggunaan bahasa dan kejelasan petunjuk penggunaan instrumen. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara, menurut

Sugiyono (2013;308) : “Bila dilihat dari setting-nya, data dapat dikumpulkan pada setting alamiah (*natural setting*). Bila di lihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan *sumber primer* dan *sumber skunder*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Produk hasil pengembangan yang telah dihasilkan sudah siap untuk diterapkan kepada siswa kelas VIII MTs Sirajul Ulum Pontianak. Adapun penelitian dan hal-hal yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu : 1.) Siswa dapat belajar secara efektif dan menyenangkan. 2.) Guru tidak lagi menggunakan media papan tulis dan gambar dalam mengajar. 3.) Guru dan siswa mampu menggunakan media pembelajaran yang dirancang peneliti. 4.) Hal-hal yang dibutuhkan dalam penelitian yaitu media yang akan digunakan dalam penelitian. Disini peneliti dituntun untuk membuat media yang mampu menunjang semangat dan aktivitas belajar siswa sehingga dalam proses belajar tidak membosankan. Dalam Hasil Desain Materi Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca Cepat terdapat pengembangan desain yang akan di jabarkan sebagai berikut: Desain pengembangan dan implementasi media pembelajaran yang ditujukan kepada siswa kelas VII MTs Sirajul Ulum Pontianak dibuat dalam sebuah aplikasi (*software*) multimedia interaktif yang dikerjakan menggunakan Power Point yang di convert dan dikemas dalam bentuk CD atau tempat penyimpanan lainnya. Media pembelajaran ini dibangun dalam bentuk CD bertujuan untuk mempermudah siswa dalam belajar, karena siswa dapat menggunakan *software* ini tidak hanya disekolah saja, tetapi juga dapat digunakan dirumah atau bahkan memanfaatkan fasilitas-fasilitas umum seperti warnet dan rental komputer.

Dalam pembuatan *software* ini terdapat beberapa unsur-unsur media yang digunakan yaitu: 1.) Membangun Desain Tampilan, media/*software* membutuhkan desain tampilan yang bagus dan menarik, hal ini dimaksudkan agar pengguna tertarik menggunakan media pembelajaran yang ada. 2.) Membangun *Tools* Interaktif, media/*software* akan membutuhkan *tools* interaktif yaitu tombol navigasi untuk berpindah pada setiap tampilan atau menu. 3.) Materi, materi yang ada disusun sedemikian rupa dalam pembuatan media pokok utama dalam media pembelajaran yang akan dibangun. Materi disusun menggunakan jenis huruf dan ukuran yang disesuaikan dengan tampilan. Dengan demikian diharapkan mampu menghindari kejenuhan siswa dalam membaca materi yang disajikan. 4.) Gambar, media/*software* ini disertai dengan gambar seperti pengukuran, simbol-simbol maupun pada latar, bertujuan untuk mendukung materi yang disajikan diharapkan dapat membuat siswa tetap tertarik untuk belajar. 5.) Audio, untuk audio yang dimasukkan pada media/*software* ini bertujuan untuk membuat media/*software* semakin menarik yang hanya terdapat pada beberapa tampilan utama dengan alasan suara dapat mengganggu konsentrasi belajar. 6.) Animasi, animasi ditampilkan sesuai dengan materi yang dibahas sehingga siswa dapat melihat ilustrasi bergerak dari materi seperti rangkian yang dipelajari. 7.) Video, video juga dimuat untuk mempermudah pemahaman siswa dalam mempelajari materi yang disajikan. 8.) Latihan, berisikan soal-soal latihan membaca cepat (*Fast Reading*).

Dalam pengerjaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini, faktor-faktor yang menjadi perhatian utama adalah: (1) penyajian informasi, (2) kegunaan media, (3) kemudahan penggunaan, dan (4)

kemanfaatan. Pengerjaan *software* dimulai dari pembuatan gambar *background* langsung melalui *Ms. Powerpoint* kemudian menempatkan tombol-tombol sesuai dengan desain yang telah ditentukan sebelumnya agar *software* dapat digunakan seperti yang diinginkan.

Setelah mengumpulkan bahan-bahan seperti materi utama, pembuatan serta pengumpulan gambar, pembuatan film pendek, dan pengumpulan musik latar belakang dan efek suara, tahap selanjutnya adalah membuat *demo* media. Perakitan media pembelajaran interaktif ini dilakukan pada *Ms. PowerPoint*. Program ini digunakan untuk membuat tampilan media yang interaktif. Selain itu, penggunaan program ini dapat memudahkan penciptaan animasi-animasi yang sebelumnya hanya sebuah gambar biasa menjadi gambar-gambar bergerak yang menarik. Program lain yang menunjang pembuatan media pembelajaran ini adalah *Ulead VideoStudio 11*. Program ini digunakan untuk mengedit video tutorial dan film pendek yang dibuat sebagai pelengkap untuk penyempurnaan media pembelajaran ini.

Secara lengkap di bawah ini akan diterangkan langkah-langkah penggunaan multimedia membaca cepat. 1.) Tahap pertama yang harus dilakukan siswa adalah mengaktifkan isi program dengan cara memasukkan CD Pembelajaran pada *CD Driver*. Peserta didik harus menunggu beberapa detik. Pada *desktop* akan muncul menu *autorun* dengan sendirinya. 2.) Tahap selanjutnya adalah menggunakan CD Pembelajaran. Pada tampilan awal siswa akan melihat tampilan pembukaan. Tampilan tersebut akan menyajikan nama multimedia interaktif ini yaitu, "CD Pembelajaran Interaktif Membaca Cepat. Setelah itu, tombol mulai pun akan muncul. Tombol tersebut akan bernavigasi ke menu utama. Pada menu utama tersedia enam tombol utama,

yaitu menu materi, menu video, menu evaluasi, menu SK-SD, menu tujuan pembelajaran dan menu indikator. Adapun isi menu-menu tersebut adalah:

a.) Menu Materi berisi materi tentang membaca cepat. Menu materi terbagi menjadi dua yaitu tombol materi 1, materi 2, materi 3 dan materi 4. Tombol materi 1 berisi pengenalan huruf-huruf dalam bahasa Inggris, sedangkan tombol materi 2 berisi menu Learn to Read tersebut merupakan materi yang disajikan dalam bentuk film, tombol materi 3 berisi materi yang berisikan teks kota San Fransisco dalam bahasa Inggris, tombol materi 4 merupakan slide photo kota San Fransisco. b.) Menu video berisi teks-teks berjalan kota San Fransisco yang bertujuan meningkatkan kecepatan membaca peserta didik. c.) Menu latihan berisikan slide pengukuran waktu (stop wacht). d.) Menu SK – KD berisi pengertian materi pembelajaran yang berisikan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dalam keterampilan membaca. e.) Menu Indikator pembelajaran membaca cepat bahasa. f.) Menu Tujuan Pembelajaran adalah menu yang berisi tujuan pembelajaran. g.) Selain menu-menu utama di atas, ditambahkan pula tombol keluar yang memungkinkan siswa untuk

meninggalkan menu utama. 3.) Setelah materi ditonton siswa slide per slide, guru memberikan teks bacaan untuk dipelajari siswa. 4.) Siswa dapat mempelajari dan memahami teks yang diberikan untuk di berikan tugas membaca nyaring dan cepat di depan kelas dengan membaca *running text* yang terdapat pada slide power point. 5.) Guru menguji kecepatan membaca siswa dengan menggunakan stop wacht yang terdapat pada salah satu slide multimedia. 6. ) Disinilah guru dapat melihat kemampuan siswa dalam melakukan pembelajaran membaca cepat bahasa Inggris.

Adapun tahap-tahap pengerjaan *software* media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini adalah sebagai berikut:

### 1. Membuat Tampilan Awal

Menu pembuka ini dibangun sebagai tampilan pembuka saat media pertama kali dijalankan dan memunculkan judul dari penelitian yang telah dilakukan. Tampilan Menu Pembuka pada media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini diperlihatkan pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Tampilan Menu Awal

## 2. Tampilan Menu Utama

Menu utama atau Menu Home dibangun sebagai pondasi/acuan dalam membangun isi pada media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini. Pada menu utama berisikan bagian-bagian menu agar dapat dikontrol dari menu utama, yang berisikan (1) Materi, (2) Video, (3) Materi, (4) Tujuan, (5) Standar Kompetensi/Kompetensi Dasar

(SK/KD), dan (6) Evaluasi. Pada saat tombol Pembelajaran di-klik maka akan tampil Menu . selain Menu utamanya adalah anda dapat meng-klik tombol mana saja pada menu-menu yang tertera sesuai keinginan. Tampilan Menu Utama pada media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini diperlihatkan pada gambar 2 Tampilan Menu Utama berikut:



**Gambar 2. Tampilan Menu Utama**

Dari hasil Uji awal dari respon siswa terhadap multimedia pembelajaran membaca cepat (*Fast Reading*) yang dievaluasi oleh 1 (satu) validator pada 2 (dua) validasi data dan selanjutnya, pada proses validasi data ini, peneliti mendapatkan masukan-masukan terhadap media yang dibuat. Berdasarkan hal-hal yang perlu dilakukan perbaikan tersebut, maka peneliti merevisi ulang media tersebut. Setelah semua perbaikan selesai dilakukan, produk kemudian siap untuk

dibawa ke lapangan untuk pengujian. Setelah revisi materi dan multimedia dilakukan, langkah selanjutnya adalah mengujicobakannya. Uji coba lapangan yang dilakukan merupakan uji coba kelompok kecil yang melibatkan 3, 6 dan 9 orang peserta didik kelas VIII. Uji coba ini tidak mencari keefektifan media melainkan hanya respon siswa.

Respon yang diberikan oleh siswa disajikan dalam tabel yaitu sebagai berikut:

**Tabel 1. Presentase Peserta Didik Kelas VIII Pada Setiap Butir Pernyataan dalam Angket**

Nomor Pertanyaan	Kategori				
	Jumlah Siswa yang Sangat Setuju (orang)	Jumlah Siswa yang Setuju (orang)	Jumlah Siswa yang Cukup Setuju (orang)	Jumlah Siswa yang Kurang Setuju (orang)	Jumlah Siswa yang Sangat Tidak Setuju (orang)
1	17	6	1	6	-
2	4	12	4	10	-
3	12	17	-	1	-
4	3	4	9	10	4
5	4	6	4	13	3
6	12	12	1	5	-
7	10	13	4	3	-
8	13	13	3	-	1
9	2	4	3	10	4
10	2	5	3	12	6
11	18	10	1	1	-
12	15	12	1	2	-
13	2	2	7	12	3
14	6	5	5	12	2
15	2	3	-	11	7
Total	122	124	46	108	30
Prestasi	67,78 %	68,89%	25,56%	60,00%	16,67%

Dari hasil angket yang disebarakan maka dapat disimpulkan kategori setuju dengan nilai 68,89% merupakan nilai tertinggi pada tiga puluh peserta didik ditambahkan kolom saran yang diberikan. Secara umum ada dua poin penting yang disarankan siswa. Saran yang pertama adalah penambahan artikel yang ada pada menu Mengukur Kecepatan Membaca agar lebih variatif. Saran yang kedua, media ini diharapkan dapat diakses via online. Karena alasan klasik yaitu keterbatasan waktu, tenaga dan biaya, kedua saran tersebut hanya akan ditampung untuk pengembangan selanjutnya.

## Pembahasan

### 1. Desain Multimedia Interaktif Membaca Cepat

Desain multimedia pembelajaran yang digunakan untuk siswa kelas VIII MTs Sirajul Ulum Pontianak adalah Multimedia Presentasi Pembelajaran, alasan kuat multimedia jenis ini digunakan karena sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran di kelas dan tidak menggantikan guru secara keseluruhan, dan guru hanya menyampaikan pointer-pointer materi yang disajikan (*explicit knowledge*) dan bisa saja ditambahi dengan multimedia linear berupa film dan video untuk memperkuat pemahaman siswa, dari hasil yang di dapat pada investigasi awal

penyusunan media, bahwa ditemui kesulitan / masalah terkait dengan minat baca dan rendahnya tingkat kecepatan membaca cepat (*fast reading*).

Dalam mendesain multimedia pembelajaran interaktif pada siswa kelas VIII MTs Sirajul Ulum Pontianak yaitu berupa: menganalisis kebutuhan awal yaitu analisis kurikulum pembelajaran, analisis sumber belajar, dan analisis karakter pembelajar. Hasil analisis kurikulum berdasarkan pencatatan dokumen Standar Kompetensi (SK) dalam Silabus MTs kelas VIII yaitu memahami makna dalam esei pendek sederhana berbentuk *recount*, dan *narrative* untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Kompetensi Dasar (KD) yang di gunakan yaitu: membaca nyaring bermakna teks fungsional dan esei pendek sederhana berbentuk *recount* dan *narrative* dengan ucapan, tekanan dan intonasi yang berterima yang berkaitan dengan lingkungan sekitar. Hasil analisis sumber belajar dilakukan untuk mengetahui buku-buku atau bahan ajar yang digunakan oleh guru dan cara guru dalam menyampaikan materi ajar. Analisis sumber belajar diperoleh melalui wawancara dengan guru.

Hasil yang didapat melalui wawancara dengan beberapa guru dan siswa adalah sebagai berikut : a.) Pembelajaran yang berpusat pada guru bukan pada siswa, guru bidang studi masih menggunakan metode papan tulis. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang aktif karena siswa lebih banyak mendengarkan sehingga menimbulkan kejenuhan dalam diri siswa dan mengakibatkan hasil belajar yang rendah. b.) Media yang digunakan pada proses pembelajaran hanya menggunakan media gambar statis yang ditampilkan di papan tulis dimana siswa hanya dapat melihat dari tempat duduk sehingga menyulitkan beberapa siswa yang memiliki kemampuan rendah dalam menumbuhkan imajinasi terkait

materi yang disajikan. c.) Siswa mengalami kesulitan menyelesaikan tugas praktek , siswa kurang termotivasi dan kurang bersemangat mengikuti pelajaran dikarenakan guru kurang mempersiapkan media pembelajaran sebagai batu loncatan siswa sebelum melaksanakan praktek. Desain pengembangan yang digunakan adalah model *Sequensial Linear*. Model *Sequensial Linear* adalah paradigma rekayasa perangkat lunak yang disederhanakan menjadi tiga tahapan yaitu perangkat lunak, desain perangkat lunak, dan generasi kode.

## 2. Skenario Pembelajaran Membaca Cepat (*fast reading*)

Proses pembelajaran berbaismultimedia dilaksanakan dengan menggunakan model Selektif (Klasikal). Bila perangkat komputer yang tersedia di sekolah sangat minim, model selektif menjadi alternatif bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran, yaitu penggunaan komputer dengan sebuah media tayang lebar di dalam kelas. Melalui komputer dan LCD Projector, guru secara demonstrasi menyampaikan materi yang telah dibuat dalam bentuk CD interaktif. Multimedia di sini merupakan jenis multimedia presentasi pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran di kelas (presentasi), guru dapat menyajikan pointer-pointer materi. Untuk pembelajaran berbasis multimedia yang diterapkan dalam proses pembelajaran siswa kelas VIII digunakan model pembelajaran Model Selektif (Klasikal), dikarenakan menyesuaikan sarana dan prasarana pada MTs Sirajul Ulum yang belum memiliki laboratorium multimedia.

Selanjutnya untuk langkah-langkah proses pembelajaran yang di terapkan sebagai berikut: 1.) *Opening* (Pembukaan) Dalam pembukaan melakukan teknik BSD, yaitu *Bring something different, Say*

*something different, and Do something different.* (membawa sesuatu yang berbeda, mengatakan sesuatu yang berbeda dan melakukan sesuatu yang berbeda). Dengan melakukan teknik BSD, peserta didik akan disuguhkan sesuatu yang berbeda dari yang biasanya dilakukan oleh guru di awal pertemuan. *Bring something different*, yaitu membawa suatu yang berbeda ke dalam kelas untuk menunjang pembelajaran. Misalnya untuk mengajar Bahasa Inggris dengan tema 'Time', guru membawa jam dinding ke dalam kelas, jika akan mengajar tentang sayuran dan buah-buahan, guru membawa sayuran dan buah-buahan yang masih segar ke dalam kelas. *Say something different* yaitu guru mengatakan sesuatu yang berbeda di awal pertemuan, bukan salam yang biasa seperti, *good morning* atau *good afternoon*. Mengatakan sesuatu yang berbeda, guru bisa mengatakan 'are you ready for fun?' atau 'are you ready for more fun?' sehingga peserta didik tidak bosan mendengar guru memberi salam *good morning* atau *goodafternoon* saja. *Do something different* yaitu melakukan sesuatu yang berbeda. Jika setiap pertemuan guru melakukan sesuatu yang rutin saja, maka peserta didik pun akan bosan dengan ritual yang dilakukan guru di awal pertemuan. Dengan melakukan sesuatu yang berbeda di dalam kelas, maka peserta didik akan mendapatkan sesuatu yang menyegarkan. Misalnya dengan meminta peserta didik untuk bertepuk tangan, lari di tempat, melompat, dan lain-lain. 2.) *Ice-breaking*, Dalam langkah ini, guru melakukan *review* dan *preview*. Guru mengecek ulang pelajaran yang lalu atau memberikan pandangan pelajaran yang akan dilakukan. Dalam melaksanakan langkah ini, peserta didik dan guru bisa menggunakan teknik *Total Physical Response (TPR)*, yaitu melibatkan fisik untuk melakukannya. 3.) *Lead-in* Dalam tahap ini guru mengecek sejauh mana

kemampuan peserta didik dalam pelajaran yang akan diajarkan. Dalam tahap ini guru mengecek kemampuan siswa dalam hal (1) sentence (kalimat), apakah peserta didik faham dalam tingkat pemilihan kalimat yang tepat, (2) understanding (pemahaman), apakah peserta didik faham apa yang diminta guru, perintah dari guru, (3) vocabulary (kosakata), apakah peserta didik mampu untuk menggunakan kosakata yang tepat, (4) context (konteks), apakah peserta didik memahami konteks kalimatnya. 4.) *Presentasi* Dalam tahap ini, guru memberikan konsep dari pelajaran yang diberikan. Dalam memberikan presentasi, guru menyampaikan konsep dengan sederhana, singkat dan mudah dipahami. Dalam memberikan presentasi, guru lebih banyak memberikan contoh daripada penjelasan. Dalam menggunakan papan tulis, guru tidak hanya sekedar menuliskan materi tetapi melakukan *Board Management*, yaitu mengatur papan tulis sehingga memudahkan guru menyampaikan materi atau konsep. 5.) *Controlled Practice*, Dalam tahap ini, saatnya peserta didik untuk menerapkan konsep yang sudah diberikan oleh guru. Dalam kelompok kecil, peserta didik melakukan latihan seperti bertanya, menjawab atau menjelaskan. Dalam tahap ini, guru mengontrol kegiatan yang dilakukan peserta didik, mengoreksi langsung kesalahan yang dilakukan peserta didik. 6.) *Semi-controlled Practice*, Dalam tahap ini, peserta didik tetap melakukan latihan. Di tahap ini guru tidak melakukan koreksi secara langsung tapi membiarkan peserta didik yang lain untuk melakukan koreksi. 7.) *Real-life Practice*, Di tahap ini, peserta didik membaca teks kalimat dengan menggunakan pengukuran waktu. Dalam tahap ini, peserta didik melakukannya dengan membaca teks pada multimedia. 8 ) *Feed-back & Closing*, Di tahap ini, peserta didik dan guru sama-sama memberikan kesimpulan tentang

pelajaran yang telah dilakukan. Di tahap ini, guru mencari tahu apakah siswa senang dalam melaksanakan proses pelajaran dan apakah mereka akan menggunakan konsep pelajaran tersebut dalam kehidupan sehari-harinya.

### **3. Respon Siswa Terhadap Multimedia Pembelajaran Membaca Cepat (*fast reading*)**

Berdasarkan temuan-temuan yang di dapat, dikatakan bahwa sekolah tidak menyediakan secara khusus media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran bahasa Inggris. Sumber belajar yang disediakan hanya berupa LKS. Untuk sumber belajar lain, sekolah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari sendiri, baik dari internet maupun buku paket yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Namun, kenyataannya LKS tetap menjadi acuan dasar dalam pembelajaran di kelas. LKS kerap kali menjadi tolok ukur pembelajaran sehari-hari, sehingga contoh-contoh yang digunakan lebih banyak mengacu pada LKS saja.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran pun masih kurang. Sarana pendukung yang disediakan sekolah, seperti LCD, *Sound*, laptop, dan layar, akhirnya jarang digunakan. Kalaupun pernah digunakan, hanya dimanfaatkan sekedarnya, seperti penayangan media *powerpoint*. Peserta didik pun mengeluhkan kualitas tampilan media tersebut. Alasan yang diberikan adalah tampilan *powerpoint* kurang menarik karena berupa tulisan-tulisan tanpa visualisasi yang sesuai. Pada akhirnya, peserta didik menjadi jenuh dan mencari kesibukannya sendiri. Dalam proses belajar-mengajar media pembelajaran memang menjadi salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan, media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan

guru. Selain itu, media pun digunakan sebagai sumber belajar individual yang sepenuhnya melayani kebutuhan siswa itu sendiri. Sebagai salah satu komponen penting, media pembelajaran harus disediakan oleh sekolah agar proses belajar-mengajar di kelas lebih hidup dan bergairah.

Ada beberapa kelebihan dalam pembelajaran dengan menggunakan multimedia: 1.) Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif; 2.) Mampu menimbulkan rasa senang selama pembelajaran berlangsung, sehingga akan menambah motivasi belajar siswa; 3.) Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung sehingga tercapai tujuan pembelajaran; 4.) Mampu memvisualisasikan materi yang abstrak; 5.) Media penyimpanan yang relatif gampang dan fleksibel; 6.) Membawa obyek yang sukar didapat atau berbahaya ke dalam lingkungan belajar; 7.) Menampilkan objek yang terlalu besar ke dalam kelas; dan 8.) Menampilkan objek yang tidak dapat dilihat secara langsung.

Pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Inggris dalam bahasan membaca cepat memang dirasa perlu dilakukan mengingat minimnya ketersediaan media pembelajaran berbasis komputer di sekolah ini. Padahal media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang dapat memudahkan guru dalam mengajar. Selain digunakan sebagai alat untuk memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik, media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra. Yang terpenting adalah menimbulkan gairah belajar dan memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Setelah melalui beberapa tahapan penelitian dan pengembangan produk Multimedia Interaktif Membaca Cepat untuk kelas VIII MTs Sirajul Ulum Pontianak, didapat simpulan sebagai berikut: 1.) Menyiapkan materi yang dibutuhkan, hal-hal yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran seperti music gambar dan audio. Setelah siap, materi akan dimasukkan ke dalam program media pembelajaran. 2.) Membuat storyboard, Alur cerita yang menyatakan tentang hal-hal yang terdapat di dalam setiap slide media pembelajaran. 3.) Alur cerita yang menyatakan tentang hal-hal yang terdapat di dalam setiap slide media pembelajaran. 4.) Membuat program media pembelajaran merupakan tahap membuat program multimedia pada pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan *Powerpoint, Ulead VideoStudio 11*, dan *Microsoft Windows 2010 Ultimate*., Program Gif, Aplikasi Video yang di unduh dari Youtube, dan program audio sebagai pendukung menggunakan model *Sequensial Linear*.

### Saran

Berdasarkan simpulan-simpulan di atas, disampaikan beberapa saran. Saran-saran yang dimaksud adalah: 1.) Bagi Para Guru, Dengan hasil penelitian ini, para guru dianjurkan untuk menindaklanjuti pengembangan multimedia interaktif membaca cepat.

Produk hasil pengembangan ini dapat dijadikan alat bantu mengajar. 2.) Siswa dapat memanfaatkan produk pengembangan ini sebagai salah satu sumber belajar yang diharapkan dapat memotivasi siswa agar lebih serius mempelajari materi tentang membaca cepat. 3.) Bagi Sekolah dapat memanfaatkan konsep pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. 4.) Bagi Peneliti Lain Pengembangan Multimedia Interaktif Membaca Cepat untuk kelas VIII merupakan upaya berinovasi membuat sebuah media pembelajaran yang layak pakai untuk bahasan membaca cepat.

### DAFTAR PUSTAKA

- Noer, M. (2009). *Speed Reading for Beginner*. Jakarta. PT. Gramedia Pustaka Utama
- Suyanto. M. (2005). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta. CV. Andi Offset
- Gredler, M. E. B.. (1991). *Belajar dan Membelajarkan*. Jakarta. CV. Rajawali dan Pusat ANtar Universitas di Universitas Terbuka
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung. CV. Alfabeta
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Administrasi dilengkapi dengan Metode R&D*. Bandung. PT. Alfabeta