

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INGGRIS KELAS VII DI
SMP NEGERI 11 KOTA JAMBI**

Hamdi Zas Pendi
STIT Mambaul Ulum Jambi
E-mail : zaspendinghamdi@gmail.com

Abstrak

Pengembangan produk berupa *software* multimedia interaktif bahasa Inggris dalam bentuk kepingan CD (*Compact Disc*) yang disajikan secara interaktif sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan mencakup aspek *visual, audio, audio visual, dan kinestetik*. Multimedia interaktif ini dilengkapi dengan Menu Pembelajaran yaitu kompetensi pembelajaran, teks penjelasan materi yang didukung dengan video peraga, animasi, evaluasi materi berupa empat kompetensi (*listening, reading, writing, and speaking*), hasil penilaian, dan petunjuk penggunaan.

Pengembangan produk multimedia interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa SMP Negeri 11 kota Jambi kelas VII dalam memahami suatu konsep abstrak dengan lebih mudah, hal ini dapat diketahui dari hasil angket minat awal siswa yang ditemukan di lapangan sebelum multimedia interaktif tersebut dikembangkan melalui multimedia interaktif dengan skor 60,44 % atau kategori cukup. Minat belajar siswa meningkat setelah multimedia interaktif tersebut dikembangkan dengan multimedia dengan skor 88,76 % atau kategori sangat baik.

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, Minat Belajar, Pelajaran Bahasa Inggris

A. Pendahuluan

Secara umum, media pendidikan mempunyai kegunaan untuk mengatasi berbagai hambatan, antara lain: hambatan komunikasi, keterbatasan ruang kelas, sikap siswa yang pasif, pengamatan siswa yang kurang seragam, sifat objek belajar yang kurang khusus sehingga tidak memungkinkan dipelajari tanpa media, tempat belajar yang terpencil dan sebagainya.

Media pembelajaran setiap tahun selalu mengalami perkembangan, karena masing-masing media itu mempunyai kelemahan, berdasarkan penggunaannya perlu diadakan penemuan media baru dan pemanfaatan media yang telah diperbaharui.

Karena peserta didik cepat merasakan kebosanan, saat menerima pelajaran, sebab dengan media yang kurang menarik akan bersifat verbalistik, maka diadakannya perbaikan media guna menunjang proses belajar mengajar.

Blackwell dalam *multimedia application in education* menyatakan bahwa multimedia adalah kombinasi dari teks, grafik, seni, suara, animasi dan video dengan link atau alat yang memungkinkan bagi guru ataupun siswa untuk mengendalikan, berinteraksi dan berkomunikasi dengan komputer¹. Ketika guru bisa mengontrol apa dan kapan saja unsur-unsur yang ada dalam media tersebut maka proses ini disebut multimedia interaktif, jadi dengan menggunakan multimedia, siswa tidak hanya bisa melihat dan mendengar tetapi juga bisa mengatur perintah-perintah didalamnya secara stimulan. Dari pendapat Blackwell dapat dikatakan bahwa multimedia merupakan suatu kombinasi data yang memuat jenis dan media untuk menyampaikan pesan menjadi lebih komunikatif dan berkesan.

Turban dkk mengemukakan bahwa multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik) animasi, video, teks, grafik, dan gambar². Ahar Arsyad menyatakan multimedia secara sederhana didefinisikan lebih dari satu media, media ini bisa berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara dan video³.

B. Kajian Teoritis

Pengembangan multimedia pembelajaran sangat diperlukan di lingkup Sekolah Menengah Pertama (SMP), karena banyak kendala yang dihadapi oleh guru mata pelajaran bahasa Inggris dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Banyak siswa yang kurang berminat dalam pembelajaran bahasa Inggris karena mereka beranggapan bahwa pelajaran bahasa Inggris memiliki tingkat kesulitan dan pemahaman yang tinggi, padahal bahasa Inggris merupakan keterampilan yang harus

¹ <http://web.viu.ca/seeds/mm/index.html> 26 Mei 2014

² Suyanto, *Multimedia: Alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*, Yogyakarta: Alfabeta, 2005 hal.21

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009 hal.170

dikuasai untuk menghadapi keceptan perubahan dan kemajuan Iptek yang diaplikasikan di industri menuntut SDM yang berkualitas termasuk dalam kemampuannya berbahsa Inggris.

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang masuk dalam kurikulum di SMP, akan tetapi proses pembelajaran bahasa Inggris masih belum bisa mencapai hasil yang seperti diharapkan. Hal ini terbukti dengan masih banyaknya siswa yang tetap belum mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Inggris walaupun mereka sudah mempelajari sejak memasuki bangku Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Pertama ataupun yang sederajat. Kondisi pembelajaran ini mengharuskan guru aktif dan kreatif menyiasati, mencari dan memilih strategi pembelajaran yang paling tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang terkait dengan proses dan hasil pembelajaran.


Sebagaimana yang dikatakan oleh E.Mulyasa bahwa “untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan, hendaknya pembelajaran tidak terbatas pada pembelajaran klasikal, tetapi perlu diupayakan pembelajaran yang dapat melayani perbedaan peserta didik secara individual sesuai dengan tempo belajar, minat dan nafsu belajar masing-masing”.⁴

Pembelajaran yang menyenangkan tidak akan terlepas dari pada teori minat. Sebab pembelajaran yang menyenangkan bertujuan untuk menumbuhkan minat dalam diri peserta didik. Selaras dengan beberapa pernyataan tersebut, pendidikan Islam telah membuat sistem rancang bangun proses pembelajaran yang terinspirasi dari ayat-ayat al-Qur'an, guna mencapai tujuan pendidikan Islam yang hakiki, yaitu menumbuhkembangkan serta mengarahkan potensi yang telah di anugerahkan Allah kepada manusia.

Maka, potensi di dalam diri manusia akan berkembang serta terarah secara optimal, ketika proses yang dijalannya dalam pembelajaran mampu menumbuhkan motivasi dirinya untuk mengembangkan dan mengarahkan potensi yang dimilikinya.

⁴ E.Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional; Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 132.

Apabila mengadakan peninjauan terhadap konsep pembelajaran yang terdapat di dalam Al Qur'an, Allah sebagai alat untuk mendidik Nabi Muhammad saw., yang kemudian menstransfernya kepada umatnya dan telah menuai hasil yang luar biasa. Sebagaimana firman Al Qur'an memberikan kemudahan dan suasana gembira.

... يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمُ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ الْعُسْرَ... 

Artinya: “...Allah menghendaki kemudahan bagimu, dan tidak menghendaki kesukaran bagimu...” (QS. Al baqarah: 185)⁵

Ayat di atas, dapat diambil pelajaran bahwa pentingnya menumbuhkan minat seorang anak didik dan memberikan kemudahan dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan alat bantu seperti media pembelajaran. Guru sebagai pendidik diharapkan mampu mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan serta menimbulkan *gairah* kepada peserta didik. Dalam hal ini dibutuhkan kreativitas guru dalam mengembangkan berbagai macam media pembelajaran. Sehingga semua peserta didik merasa *enjoy* dan *pas* atas sajian yang disampaikan oleh guru, tanpa merasa bosan dan terkekang. Pembelajaran akan dirasakan sebagai pengalaman yang menyenangkan dan penuh kesan dengan cara penyajian yang paling serasi berdasarkan strategi pembelajaran yang kreatif. Guru dapat mempertahankan minat siswa untuk belajar lebih lama, memberikan motivasi peserta didik secara terus menerus dan membuat proses belajar terjadi secara alamiah.

Pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas merupakan salah satu tugas utama guru yang dapat diartikan sebagai kegiatan yang ditujukan untuk membelajarkan siswa. Dalam proses pembelajaran masih sering ditemui adanya kecendrungan siswa lebih pasif sehingga mereka lebih banyak menunggu sajian guru dari pada mencari dan menemukan sendiri pengetahuan, keterampilan atau sikap yang mereka butuhkan.

Meyer mengatakan pembelajaran multimedia mengacu pada belajar dari kata-kata dan gambar. Instruksi multimedia mengacu pada presentasi materi yang

⁵ Departemen Agama, Al Qur'an dan Terjemahnya (Semarang: Toha Putra, 1989), hal. 45.

menggunakan kedua kata-kata dan gambar, dengan tujuan untuk mempromosikan pembelajaran. Pembelajaran dengan multimedia, siswa dapat lebih memahami penjelasan yang disajikan dalam kata-kata dan gambar.

*Multimedia learning refers to learning from words and pictures. Multimedia instruction refers to the presentation of material using both words and pictures, with the intention of promoting learning. The case for multimedia learning rests on the premise that learners can better understand an explanation when it is presented in words and pictures than when it is presented in words alone.*⁶

Bahasa Inggris masih dipandang sebagai pelajaran yang sulit oleh sebagian besar siswa, sehingga pencapaian prestasi belajar Bahasa Inggris siswa masih rendah. Rendahnya prestasi belajar ini menunjukkan proses pembelajaran Bahasa Inggris belum optimal. Tuntutan masyarakat dan era globalisasi menuntut siswa untuk menguasai Bahasa Inggris dengan baik, hampir semua disiplin ilmu menggunakan bahasa Inggris dan Bahasa Inggris akan digunakan dalam komunikasi sehari-hari karena bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang berkembang sangat pesat seiring dibukanya era globalisasi ini. Padahal dalam era globalisasi, diperlukan kemampuan daya komparatif dan daya saing tinggi, yang merupakan kemampuan untuk memanfaatkan, menguasai dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemampuan-kemampuan tersebut menuntut kemampuan penguasaan terhadap Bahasa Inggris.

Kemampuan berbahasa Inggris harus dikuasai oleh seluruh siswa, dengan adanya keadaan yang demikian, maka diperlukan kerja keras guru mata pelajaran bahasa Inggris untuk dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris seperti yang diharapkan. Pengembangan multimedia pembelajaran dalam bentuk CD interaktif diharapkan menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi masalah-masalah pembelajaran Bahasa Inggris yang ada sekarang sehingga bisa membuat anak lebih baik dan cerdas.

⁶ Richard E. Meyer, *Multimedia Learning; Secon Edition* (New York: Cambridge University Press, 2012), hal. 4.

Pembelajaran bahasa Inggris dalam penggunaan media merupakan permasalahan nasional, di samping berbagai persoalan lainnya. “Menurut Depdikbud di antara persoalan tersebut adalah belum optimalnya penggunaan media pembelajaran yang tepat.”⁷ Berdasarkan hal tersebut, sebagai alternatif solusi perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang tepat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Permendiknas No. 23 Th. 2007 SKL pasal 45 tentang sarana prasarana dipahami bahwa guru maupun peserta didik sangat memerlukan media pembelajaran. SMP Negeri 11 Kota Jambi dalam proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher oriented*). Guru mengajar dengan berpedoman pada buku teks atau Lembar Kerja Siswa (LKS). Siswa mengikuti cara belajar yang dipilih oleh guru. Pembelajaran yang demikian tidak melibatkan potensi siswa secara maksimal.

Pengembangan yang lebih lanjut dalam perspektif ini melihat bahasa Inggris sebagai alat komunikasi yang efektif dalam menyampaikan informasi, ide, gagasan, dan perintah. Penguasaan kemampuan bahasa Inggris (*language skill*) merupakan bahasa yang harus dimiliki di era komunikasi dan globalisasi ini yang merupakan fungsi pengembangan diri peserta didik dalam bidang ilmu pengetahuan.

Pengajaran bahasa Inggris di SMP meliputi empat kemampuan berbahasa yaitu mendengar, membaca, menulis, dan berbicara. Semua itu harus didukung oleh unsur-unsur bahasa lainnya yaitu kosa kata, tata bahasa, dan *pronunciation* sesuai dengan tema sebagai alat tujuan dari pembelajaran. Guru diberikan keleluasaan untuk mengembangkan materi sesuai dengan kompetensi dasar yang dibelajarkan kepada peserta didik kelas VII semester I. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi komputer untuk menghasilkan media belajar yang interaktif. Dengan segala karakteristiknya, komputer mampu memberikan sajian yang menarik dan interaktif bagi siswa, khususnya pembelajaran bahasa Inggris. Pembelajaran berbasis multimedia interaktif

⁷ Siti Rahmi, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah di Kabupaten Lombok Barat,” *jurnal.upi.edu/file/Jurnal_hipkin_rahmi.docx*.

diharapkan mampu memberikan alternatif yang lebih baik pada pembelajaran bahasa Inggris.

Pengembangan multimedia interaktif bahasa Inggris yang dihasilkan harus mampu memberikan materi yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran secara individu atau mandiri sehingga dapat lebih berminat dalam pemahaman materi. Sebagaimana Asyhar mengatakan bahwa “untuk materi *pronunciation* bahasa Inggris menekankan pada indera pendengaran, akan lebih tepat kalau digunakan media audio atau audio visual, dan sangat tidak efektif bila menggunakan sumber belajar jenis visual.”⁸ “*These multimedia capabilities have the potential to accommodate a wider range of learning styles because they allow greater latitude for children to create in media that suit their individual inclinations, be it text, pictures, music, video, or something else.*”⁹ Kemampuan multimedia memiliki potensi untuk mengakomodasi lebih luas gaya belajar karena memiliki ruang gerak yang lebih besar bagi anak-anak untuk menciptakan media yang sesuai dengan kecenderungan masing-masing, baik itu teks, gambar, musik, video, atau sesuatu yang lain.

Kebutuhan dasar dalam pengembangan *Compact Disc* (CD) multimedia interaktif meliputi kebutuhan Sumber Daya Manusia (SDM), kebutuhan *hardware* (video player, VCD Player, TV, Monitor) dan kebutuhan *software* (CD, hard disk, atau media simpan lainnya). Sedangkan tahap-tahap yang dilakukan dalam pengembangan media CD interaktif adalah merancang tampilan CD multimedia interaktif. Penyajian pesan pada era informasi ini akan selalu menggunakan media, baik media elektronik maupun non elektronik. Menurut Miarso mengatakan bahwa:

“Perkembangan media telah menimbulkan empat kali revolusi dunia pendidikan. Revolusi pertama telah terjadi beberapa puluh abad yang lalu, yaitu pada saat orang tua menyerahkan pendidikan anak-anaknya kepada orang lain yang

⁸ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: GP. Press, 2012), hal. 20.

⁹ Michelle Rabinowitz and Fran C. Blumberg, *The Design of Instruction and Evaluation* (London: Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 2004), hal.6

berprofesi sebagai guru. Revolusi kedua terjadi dengan digunakannya bahasa tulisan sebagai sarana utama pendidikan. Revolusi ketiga timbul dengan tersedianya media cetak yang merupakan hasil ditemukannya mesin dan teknik percetakan. Revolusi keempat berlangsung dengan meluasnya penggunaan media komunikasi elektronik.”¹⁰

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat. Pengajaran bertugas mengarahkan proses ini agar sasaran dari perubahan itu dapat tercapai sebagaimana yang diinginkan.

Pembelajaran adalah upaya membelajarkan siswa untuk belajar. Kegiatan pembelajaran akan melibatkan siswa mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisien. Sedangkan strategi adalah suatu rencana tentang pendayagunaan dan penggunaan potensi dan sarana yang ada untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengajaran. Strategi secara umum dapat didefinisikan sebagai garis besar haluan bertindak untuk mencapai sasaran yang telah ditetapkan. Hal senada juga dikemukakan bahwa secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Berkaitan dengan pembelajaran, strategi dapat diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dengan anak didik dalam perwujudan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.

Strategi pembelajaran mencakup jawaban atas pertanyaan : (a) *Siapa* melakukan apa dan menggunakan *alat apa* dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini menyangkut peranan sumber, penggunaan bahan, dan alat-alat bantu pembelajaran. (b) Bagaimana melaksanakan tugas pembelajaran yang telah didefinisikan (hasil analisis) sehingga tugas tersebut dapat memberikan hasil yang optimal. Kegiatan ini

¹⁰ Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media Group, 2007), hal. 204.

menyangkut metode dan teknik pembelajaran (c) *Kapan* dan *di mana* kegiatan pembelajaran dilaksanakan serta *berapa lama* kegiatan tersebut dilaksanakan.¹¹

Dalam pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku dan pembentukan kompetensi peserta didik. Umumnya pelaksanaan pembelajaran mencakup tiga hal: pre tes, proses dan post tes.¹²

Pada dasarnya pertumbuhan dan perkembangan siswa tergantung pada dua unsur yang saling mempengaruhi, yakni bakat yang telah dimiliki oleh siswa sejak lahir akan tumbuh dan berkembang berkat pengaruh lingkungan, dan sebaliknya lingkungan akan lebih bermakna apabila terarah pada bakat yang telah ada, kendatipun tidak dapat ditolak tentang adanya kemungkinan di mana pertumbuhan dan perkembangan itu semata-mata hanya disebabkan oleh faktor bakat saja atau satu lingkungan saja.¹³

Sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan formal, secara sistematis telah merencanakan bermacam lingkungan, yakni lingkungan pendidikan, yang menyediakan bermacam kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan berbagai kegiatan belajar sehingga para peserta didik memperoleh pengalaman pendidikan.¹⁴

Tujuan Pendidikan Nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya. Upaya mencapai tujuan tersebut tidak terlepas dari peran serta guru sebagai pendidik. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan guru yang profesional dan memiliki kompetensi keguruan. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, menyatakan: jabatan guru sebagai pendidik dan merupakan jabatan profesional¹⁵. Untuk itu profesionalisme guru

¹¹Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal. 131-132

¹²Mulyasa, *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 103

¹³Oemar Hamalik, *Op. Cit.*, hal. 79

¹⁴Depag Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, *Wawasan Tugas Guru dan Tenaga kependidikan* (Jakarta, 2005), hal. 25

¹⁵Anonim. *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (Jogjakarta, Cemerlang Publisher : 2007). hlm. 7

dituntut agar terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi, serta kebutuhan masyarakat termasuk kebutuhan terhadap sumber daya manusia yang berkualitas dan memiliki kapabilitas untuk mampu bersaing baik di forum regional, nasional maupun internasional.

Pembangunan pendidikan nasional diarahkan pada pembinaan kecerdasan intelektual dan diiringi dengan keseimbangan perilaku yang baik sebagai perwujudan insan yang bertakwa kepada Allah SWT. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal merupakan tempat pembinaan generasi muda yang mempunyai kecerdasan dan ketrampilan serta mempunyai daya nalar yang tinggi demi kepentingan bangsa dan negara. Perspektif Islam sendiri baik belajar dan menuntut ilmu adalah merupakan kewajiban setiap muslim dan muslimah dalam rangka mencapai derajat yang mulia disisi Allah SWT. Sebagai mana firman Allah SWT yang berbunyi :

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ..... (سورة المجادلة : ١١)

Artinya:..... Allah akan Mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantramau dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. (Q.S. Al Mujadalah: 11).¹⁶

Ayat di atas menjelaskan bahwa sungguh tinggi dejarat orang-orang yang menuntun ilmu dibandingkan dengan orang – orang yang tidak haus akan ilmu tetapi mereka punya kesempatan untuk melakukan hal itu. Maka disini peranan seorang guru dalam dunia pendidikan sangat penting untuk mendidik peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Proses adalah kata yang berasal dari bahasa latin “*processus*” yang berarti “berjalan ke depan”. Kata ini mempunyai konotasi urutan langkah atau kemajuan yang mengarah pada suatu sasaran atau tujuan. Menurut Chaplin proses adalah Proses adalah suatu perubahan yang menyangkut tingkah laku atau kewajiban.

¹⁶Departemen Agama, *Al – Hikmah Al-Qur'an san Terjemahannya* (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2008), hal 543

Pelaksanaan proses belajar mengajar adalah proses berlansungnya belajar mengajar di kelas yang merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah. Jadi, pelaksanaan pengajaran adalah intraksi guru dengan murid dalam rangka menyampaikan bahan pelajaran kepada siswa dan untuk mencapai tujuan pengajaran. Pelaksanaan pengajaran adalah pelaksanaan strategi-strategi yang telah dirancang untuk mencapai tujuan pengajaran.

Tanggung jawab seorang guru di tangannya harus tercipta manusia-manusia yang berbudi luhur, berperilaku baik, berprestasi, berkualitas, dan berakhlak mulia. Tanggung jawab ini merupakan alat ukur kesuksesan guru dalam memberi pembelajaran, sebagai seorang yang dimintai pertanggungjawaban dalam pembelajaran, maka guru harus memiliki seperangkat kapabilitas sebagai berikut : (1) Guru harus memiliki tanggung jawab sempurna dan mengerti pekerjaannya dengan jelas; (2) Guru harus seorang yang memiliki kualifikasi dan kapabilitas untuk mengerjakan tugas pembelajaran, dan (3) Guru harus memiliki kewenangan yang cukup untuk menyelesaikan pekerjaannya dalam pembelajaran.

Berdasarkan *grand tour* yang telah peneliti lakukan melalui observasi, peneliti melihat bahwa pada SMP Negeri 11 Kota Jambi guru bahasa inggris belum menggunakan multimedia interaktif dalam proses belajar mengajar tetapi menggunakan media *powerpoint* yang di salin dari buku paket Bahasa Inggris SMP kelas VII yang ada di sekolah dan menggunakan media gambar. Maka *grand tour* yang ada di lapangan tidak dapat menjawab grend teori tentang pengembangan multimedia. Di dalam teori disebutkan segala bentuk bahan atau materi yang disusun secara sistematis yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar. multimedia tersebut menjadi informasi, alat, dan teks yang tidak hanya dibutuhkan oleh siswa tetapi juga diperlukan guru untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.

C. Metodologi Penelitian

Menurut Borg & Gall (1993), tesis dan disertasi penelitian dan pengembangan yang dilakukan merupakan penelitian skala kecil sehingga kegiatan yang ada dalam tahapan penelitian dan pengembangan dari model pengembangan yang dirujuk tidak seluruhnya dilakukan.¹⁷

Berdasarkan model penelitian dan pengembangan Borg & Gall dan desain pembelajaran Dick & Carey, peneliti melakukan adaptasi/modifikasi untuk melakukan sebuah model pengembangan yang cocok dan sesuai.

a. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan meliputi:

1) Studi Pustaka

Studi pustaka yang dilakukan adalah mengumpulkan informasi dan mempelajari literatur mata pelajaran bahasa arab dan buku-buku penunjang pembelajaran bahasa Inggris lainnya, media pembelajaran, kurikulum bahasa Inggris SMP, dan silabus pembelajaran Bahasa Inggris.

2) Studi lapangan yang dilakukan dengan melihat secara langsung keadaan sekolah, kondisi siswa, proses pembelajaran bahasa Inggris, potensi yang dimiliki sekolah yaitu sekolah memiliki laboratorium komputer dan fasilitas komputer yang memadai sehingga CD Interaktif Pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran.

b. Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran pada penelitian ini melalui lima tahapan sebagai berikut:

1) Menetapkan Materi Pokok.

2) Menuliskan Standar kompetensi.

3) Menuliskan Kompetensi dasar

4) Merumuskan Indikator Keberhasilan

¹⁷ Suyadi, Model Permainan Edukatif Berbasis Multimedia Untuk Pengembangan Kecerdasan spiritual Anak usia Dim. (Tesis, UIN Sunan Kalijaga, 2009, tidak diterbitkan), hlm. 19

5) Merumuskan evaluasi pembelajaran

c. Pengembangan Produk

Pengembangan produk adalah tahap produksi dari CD interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Membuat story board yang merupakan skenario yang menggambarkan isi yang terdapat di dalam setiap slide CD Interaktif yang dikembangkan.
- 2) Menyiapkan materi yang dijadikan bahan media pembelajaran.
- 3) Memilih software yang digunakan.
- 4) Memproduksi bahan yang diperlukan kedalam program Adobe Flash, kemudian disalin dalam bentuk CD untuk dapat divalidasi pada ahli media dan ahli materi.

d. Validasi Produk

Validasi produk yang dilakukan terhadap ahli materi dan ahli media, dilanjutkan dengan analisis data. Revisi produk berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi dan ahli media sesuai dengan bidangnya, dan penting dilakukan untuk mendapatkan penilaian bahwa produk yang dikembangkan layak untuk digunakan.

e. Respon Guru dan Siswa

CD interaktif yang sudah di validasi oleh ahli media dan ahli materi, di tampilkan kepada guru dan siswa untuk dimintakan tanggapan terhadap CD Interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris yang dikembangkan. Penilaian guru dan siswa sangat penting dilakukan untuk melihat tingkat kelayakan dari produk yang dikembangkan.

f. Produk CD Interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris

Produk Akhir merupakan hasil akhir dari serangkaian pengembangan CD Interaktif Pembelajaran bahasa Inggris.

D. Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan multimedia interaktif bahasa Inggris yang layak dan teruji memiliki implikasi yang tinggi dibandingkan dengan media pembelajaran yang selama ini digunakan guru dalam proses pembelajaran. Adapun implikasi yang dimaksud sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif bahasa Inggris akan memberikan kemudahan dalam menyelenggarakan pembelajaran sehingga berdampak pada efektifitas proses pembelajaran. Dengan demikian multimedia interaktif bahasa Inggris dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru dalam penyampaian materi pelajaran agar lebih menarik.
2. Hasil penelitian dan pengembangan berupa program multimedia interaktif dikategorikan sangat baik, namun dalam pengembangan produk ini yang menjadi tujuan utama bukan masalah menariknya tetapi lebih kepada efektivitasnya, sehingga mempermudah siswa dalam belajar. Walaupun demikian unsur daya tarik juga tetap diperlukan karena kemenarikan dapat menciptakan minat sehingga siswa akan tertarik menggunakan multimedia ini.
3. Penggunaannya bisa berinteraksi dengan komputer adalah bahwa dalam CD Interaktif terdapat menu-menu khusus yang dapat diklik oleh *user* untuk memunculkan informasi berupa audio, visual maupun fitur lain yang diinginkan oleh pengguna. Kemudian adalah menambah pengetahuan. Pengetahuan di sini adalah materi pembelajaran yang dirancang kemudahannya dalam CD Interaktif bagi pengguna. Menarik jika dibandingkan dengan media konvensional seperti buku atau media dua dimensi lainnya. Kemenarikan di sini utamanya karena sistem interaksi yang tidak dimiliki oleh media cetak (buku) maupun media elektronik lain (film TV, audio).
4. CD Interaktif dapat membantu mempertajam pesan yang disampaikan dengan kelebihanannya menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan.

5. Penerapan multimedia interaktif bahasa Inggris memerlukan kesiapan guru dan siswa, kesiapan guru dapat diatasi dengan memberikan latihan penggunaan produk serta memahami respon siswa dan kesiapan siswa untuk melaksanakan pembelajaran dengan media baru secara mandiri. Sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.
6. Mendukung berkembangnya proses pembelajaran yang interaktif, karena interaktif merupakan proses penyampaian pesan atau informasi dari komunikator kepada komunikan melalui media dengan cara berinteraksi langsung sehingga mengikuti perkembangan teknologi yang ada hingga kini.
7. Membuka cakrawala untuk menjangkau khalayak dan area yang lebih luas lagi. Kemampuan untuk menentukan pengiriman dan penerimaan pesan pada waktu yang dikehendaki akan berjalan mudah.
8. Penggunaan perangkat teknologi informasi interaktif, seperti CD-ROM Multimedia, dalam pendidikan secara bertahap menggantikan TV dan Video. Memfokuskan pada pandangan yang paling luas tentang pembelajaran di balik paradigma pembelajaran tradisional.
9. Teknologi informasi dan telekomunikasi dengan murah dan mudah akan menghilangkan batasan-batasan ruang dan waktu yang selama ini membatasi dunia pendidikan.
10. Siswa dapat memanfaatkan program-program pendidikan yang disediakan kapan saja sesuai dengan waktu luang mereka sehingga kendala ruang dan waktu yang mereka hadapi dapat teratasi. Dengan perkembangan pesat di bidang telekomunikasi, multimedia, dan informasi, mendengarkan ceramah, mencatat di atas kertas sudah tentu ketinggalan zaman.
11. Siswa memiliki karakteristik sendiri-sendiri yang berbeda satu dengan yang lain. Karena hal inilah, setiap siswa belajar menurut tempo (kecepatan) sendiri. Siswa merupakan individual yang unik artinya tidak ada dua orang siswa yang sama persis, tiap siswa memiliki perbedaan satu dengan lain. Multimedia interaktif akan sangat membantu dalam keunikan yang terdapat pada masing-masing siswa.

12. Guru dapat mendidik siswa menjadi manusia yang selalu mengikuti perkembangan zaman tanpa meninggalkan akar budaya yang sangat penting dalam menentukan perjalanan generasi bangsa ini.
13. Guru dapat menjadi pendidik yang bisa menjembatani kepentingan-kepentingan siswa melalui usaha-usaha nyata yang bisa diterapkan dalam mendidik siswa.
14. Penggunaan CD Multimedia Interaktif bahasa Inggris dengan menggunakan komputer dalam pembelajaran mampu mengefektifkan pembinaan terhadap kemampuan menulis, membaca, dan memahami informasi penyelesaian masalah. Guru dapat menunjukkan kerealistisannya bahwa komputer mendukung secara berarti terhadap pengembangan kemampuan menulis dan sebagai alat berpikir siswa.
15. Pengembangan Multimedia interaktif sangat mampu agar menjadi fasilitator untuk meratakan pendidikan dengan mengandalkan kemampuan pembelajaran berbasis multimedia interaktif.
16. Penggunaan Multimedia Interaktif Bahasa Inggris merupakan salah satu pemanfaatan media komunikasi komputer yang akan membantu aktivitas belajar siswa yang lebih siap daripada sebelumnya.
17. Penggunaan Multimedia Interaktif Bahasa Inggris dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran dinamis yang dapat diukur dari kadar proses interaksi antara subjek didik, guru, dan sumber belajar lainnya. Hasil inovasi yang dapat mendukung pengondisian komunikasi interaktif, adalah multimedia interaktif bahasa Inggris dengan berbagai aplikasi program dan bahasa pemrograman (*software*).
18. Informasi yang disampaikan melalui CD Multimedia Interaktif mampu menanamkan dan memperkaya pengetahuan secara efektif mengenai informasi yang dibutuhkan. Hal ini berhubungan dengan efektivitas, pemahaman materi, kebutuhan aplikasi materi, kebutuhan analisis materi, dan kebutuhan evaluasi materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (Jogjakarta, Cemerlang Publisher : 2007). hlm. 7
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009 hal.170
- Depag Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, *Wawasan Tugas Guru dan Tenaga kependidikan* (Jakarta, 2005), hal. 25
- Departemen Agama, *Al – Hikmah Al-Qur'an san Terjemahannya* (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2008), hal 543
- Departemen Agama, *Al Qur'an dan Terjemahnya* (Semarang: Toha Putra, 1989), hal. 45.
- E.Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional; Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 132.
- Michelle Rabinowitz and Fran C. Blumberg, *The Design of Instruction and Evaluation* (London: Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 2004), hal.6
- Mulyasa, *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 103
- Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: GP. Press, 2012), hal. 20.
- Richard E. Meyer, *Multimedia Learning; Secon Edition* (New York: Cambridge University Press, 2012), hal. 4.
- Siti Rahmi, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah di Kabupaten Lombok Barat,” jurnal.upi.edu/file/Jurnal_hipkin_rahmi.docx.
- Suyadi, Model Permainan Edukatif Berbasis Multimedia Untuk Pengembangan Kecerdasan spiritual Anak usia Dim. (Tesis, UIN Sunan Kalijaga, 2009, tidak diterbitkan), hlm. 19
- Suyanto, *Multimedia: Alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*, Yogyakarta: Alfabeta, 2005 hal.21
- Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal. 131-132

Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media Group, 2007), hal. 204.

<http://web.viu.ca/seeds/mm/index.html> 26 mei 2014