

Pengembangan *Interactive Multimedia Power Point Presentation (IMPPT)* untuk Pengajaran *Phonetics*

Ike Dian Puspita Sari^{a, 1*}, Indrawati Pusparini^{b, 2}

^{a,b} IKIP Budi Utomo Malang, Indonesia

¹ikedianpuspitasari@budiutomomalang.ac.id ; ²indrawatipusparini@budiutomomalang.ac.id

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received :

September 28, 2019.

Revised :

January 01, 2020.

Publish :

January 31, 2020.

Kata kunci:

Interactive
Multimedia
Power Point
Presentation
Fonetik

Keywords:

Interactive
Multimedia
Power Point
Presentation
Phonetics

ABSTRAK

Dalam fonologi, siswa akan terbiasa dengan fonetik yang secara khusus menekankan pada artikulasi dan suara. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan. Peneliti mengembangkan Power Point Presentation Multimedia Interaktif (IMPPT) yang dapat digunakan untuk mengajar *phonetics*. Ada beberapa tahapan yang dilakukan untuk mengembangkan IMPPT. Tahapan tersebut adalah analisis kebutuhan, pengumpulan data, desain dan validasi produk, dan pengujian produk. Pengujian produk juga dilakukan sebagai pertimbangan untuk langkah selanjutnya. Jika hasilnya tidak memuaskan, peneliti merevisi desain untuk mendapatkan produk akhir. Ada tiga aspek yang diperhatikan sebagai kriteria IMPPT, yaitu aspek visual, aspek audio, dan aspek materi. Ketiga aspek tersebut divalidasi berdasarkan rubrik penilaian yang dibuat oleh peneliti. Kisaran dalam rubrik adalah 1-5. Aspek visual menunjukkan persentase tertinggi sebesar 35%. Persentase tertinggi kedua adalah aspek audio. Dalam aspek materi, skor total adalah 23 (32%).

ABSTRACT

Development of Interactive Multimedia Power Point Presentation (IMPPT) for teaching phonetics. In phonology, students will be familiar with phonetics which is specifically emphasize phonetics' articulation and the sound. This study used Research and Development method. Researchers developed Interactive Multimedia Power Point Presentation (IMPPT) which can be used to teach phonetics. There are some stages done to develop IMPPT. Those stages are need analysis, data collection, product design and validation, and product testing. Product testing was also carried out as a consideration for the next steps. If the result was not satisfied, the researcher revised the design to obtain the final product. There were three aspects concerned as criteria of IMPPT, namely visual aspect, audio aspect, and material aspect. Those three aspects were validated based on assessment rubrics made by researcher. The range in the rubric is 1-5. The visual aspect showed the highest percentage, in which it was 35%. The second highest percentage was audio aspect. In material aspect, the total score was 23 (32%).

Copyright © 2020 (Ike Dian Puspita Sari & Indrawati Pusparini). All Right Reserved

How to Cite: Sari, I. D. P., & Pusparini, I. (2020). Pengembangan *Interactive Multimedia Power Point Presentation (IMPPT)* untuk Pengajaran *Phonetics*. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 10(1), 78-84.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Bahasa merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk berkomunikasi. (Amberg & Vause, 2012) menyebutkan bahwa bahasa adalah sebuah sistem aturan dasar dari beberapa simbol. Terdapat dua level yang berbeda pada simbol, yaitu level pertama menunjukkan *phonic* atau *graphic* atau elemen visual dimana media fisik yang memberikan bentuk bahasa, dan yang kedua yaitu menyampaikan pesan. Dalam hal ini, turan-aturan yang meliputi kata, jeda, atau huruf sebenarnya tidak memiliki arti. Simbol-simbol yang digunakan oleh bahasa yang satu dengan bahasa lainnya mungkin saja berbeda. Misalnya, dalam bahasa Inggris beberapa bunyi huruf yang digunakan berbeda dengan bunyi huruf dalam bahasa Indonesia. Ada dua macam huruf yang dapat digunakan, yaitu vocal (huruf hidup) dan konsonan (huruf mati). Vocal dihasilkan dari udara yang tidak terhalang dan mengalir dari pangkal tenggorokan ke bibir, namun konsonan tidak (Roach, 2012). Dalam bahasa Inggris mahasiswa juga diperkenalkan dengan jenis huruf yang bersuara (*voiced*) dan tak bersuara (*voiceless*) dalam artikulasi fonetis (Yule, 2010)

Berbicara tentang jenis-jenis artikulasi fonetik yang digunakan dalam bahasa Inggris, mahasiswa sering mengalami masalah untuk membedakannya dan melafalkannya. Untuk mempermudah peserta didik dalam mengatasi masalah pelafalan, diperlukan suatu media yang bisa memberikan warna dan materi yang menarik untuk pembelajaran suatu bahasa (Rao, 2014). Selain itu penggunaan media menimbulkan dampak positif dalam beberapa aspek, misalnya, motivasi, perilaku, daya pikir, dan perkembangan zaman (Hduqlqj, Kirkorian, Wartella, & Anderson, 2015). Pada pembelajaran phonology, mahasiswa mempelajari karakteristik sistem suara dalam bahasa Inggris yang membuatnya berbeda dengan bahasa lainnya (Mcmahon, 2002). Selanjutnya, dalam phonology, mahasiswa akan mengenal *phonetics* yang membahas secara spesifik tentang artikulasi fonetik dan bunyinya. Pada pembelajaran-pembelajaran sebelumnya, mereka hanya mengetahui simbol-simbol fonetik dari buku. Sedangkan bagaimana cara melafalkannya tidak begitu ditekankan.

Selain itu, penggunaan media yang digunakan dalam pembelajaran *phonetics* masih belum maksimal. Banyak media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran *phonetics* namun masih bersifat tidak reliabel. Hal tersebut dikarenakan *gadget* mahasiswa yang tidak mumpuni serta kemampuan mengoperasikan suatu aplikasi yang masih gagap teknologi. Dalam pembelajaran *phonetics* di IKIP Budi Utomo, peneliti memilih *Power Point Presentation* sebagai media interaktif karena dapat dibuka dengan mudah pada *gadget* mahasiswa dan dapat dioperasikan dengan sangat mudah. *Power Point Presentation* (PPT) yang digunakan hanya berisi keterangan atau penjelasan tentang materi yang akan disampaikan. Sedangkan pelafalan simbol masih dilakukan secara konvensional. Mengingat bahasa Inggris bukanlah bahasa ibu mereka, dalam hal ini, terdapat kemungkinan kesalahan pelafalan. Diperlukan inovasi dalam membuat PPT yang akan digunakan dalam proses belajar pembelajaran.

Media interaktif merupakan penggabungan antara media digital yang meliputi penggabungan teks elektronik, gambar bergerak, dan suara yang telah dibuat dan memungkinkan orang untuk berinteraksi dengan tampilannya sesuai dengan kebutuhan (England & Atsf, 2011). Pembuatan media interaktif tidak harus sesulit yang dibayangkan. Menggunakan aplikasi-aplikasi yang sudah tersedia sebelumnya dan memodifikasi konten serta cara penggunaannya dapat menjadi alternatif yang tepat dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan aplikasi sederhana yang telah dimodifikasi dapat menekan biaya pembuatan media serta menghindari pembuatan media yang terlalu lama. Pada dasarnya, pembuatan media menekankan pada prinsip VISUAL, yaitu *visible* (mudah dilihat), *interesting* (menarik), *simple* (sederhana), *useful* (berguna), *accurate* (benar), *legitimate* (masuk akal), dan *structured* (terstruktur) sehingga dapat mendukung proses pembelajaran (Mukminan dalam (Nurseto, 2011).

Salah satu media yang akan dibuat pada penelitian ini yaitu *Power Point Presentation* (PPT) interaktif dengan mempertimbangkan hasil observasi peneliti. Sebagian besar peserta didik berasal dari pelosok yang masih memiliki kendala keterbatasan sarana belajar atau *gadget* serta kemampuan mereka dalam mengoperasikan program atau aplikasi pembelajaran masih terbatas. Oleh karena itu, penggunaan *Interactive Multimedia Power Point Presentation* (IMPPT) dipilih karena sangat umum dan mudah untuk mereka gunakan. ini IMPPT ini menampilkan huruf dan simbol fonetik. Ada pula penjelasan tentang tempat artikulasi dalam PPT ini. Dalam hal ini, diharapkan mahasiswa memperoleh gambaran cara melafalkan simbol fonetik dengan mudah dan benar. PPT tersebut berisi 28 huruf dan 44 simbol fonetik dalam bahasa Inggris. Selain itu, dilengkapi tempat artikulasi pada setiap simbol fonetik yang dapat didengar secara langsung oleh para penggunanya. Pemilihan tampilan yang

berwarna juga dipertimbangkan agar tidak membosankan dan memotivasi siswa untuk belajar. Setelah menelaah kebutuhan peserta didik, masalah yang dialami peserta didik, penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia *Power Point Presentation* (PPT) Interaktif untuk Pengajaran *Phonetics* di IKIP Budi Utomo Malang” dirasa paling tepat.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan yang diadaptasi dari Borg and Gall pada (Chebii, Wachanga, & Kiboss, 2012), yaitu menggunakan sepuluh langkah pengembangan media antara lain studi pendahuluan, perencanaan penelitian, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi hasil uji lapangan awal, uji lapangan luas, revisi hasil uji lapangan, uji kelayakan, revisi hasil uji kelayakan, dan diseminasi dan sosialisasi produk akhir. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa *Power Point Presentation* (PPT) yang bersifat interaktif.

Dari sepuluh langkah yang dianjurkan, peneliti mengadaptasi lima langkah. Langkah pertama yaitu melihat potensi dan masalah yang dimiliki oleh peserta didik pada pembelajaran *phonetics* dilakukan oleh ketua dan anggota peneliti. Pengambilan data terkait dengan potensi masalah yang dimiliki peserta didik dilakukan dengan cara mengobservasi siswa saat berlangsungnya proses pembelajaran. Kemudian, desain produk dan validasi desain dilakukan pada tahap selanjutnya. Setelah divalidasi oleh para ahli, peneliti melakukan revisi desain. Setelah melakukan revisi desain, peneliti menghasilkan satu produk media pembelajaran interaktif yang diinginkan.

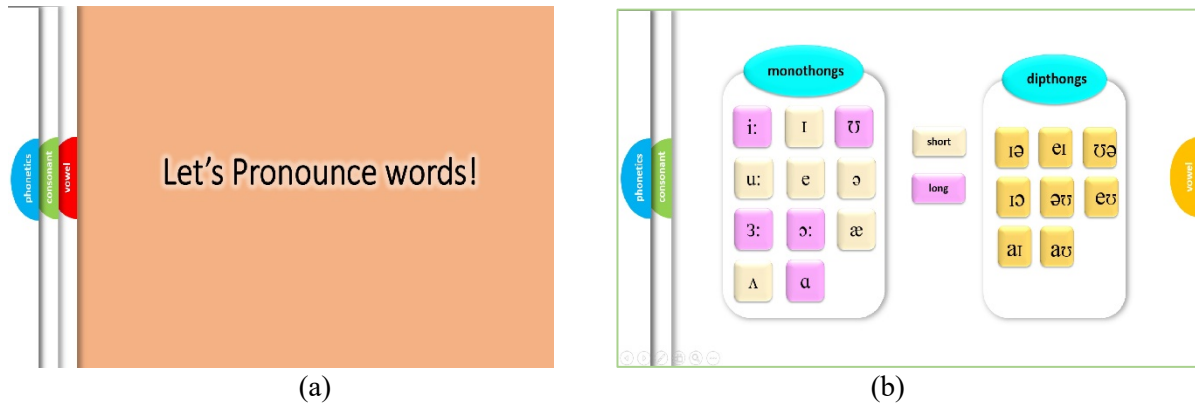
Peneliti melakukan analisis data secara deskriptif. Penulis mengacu pada tiga jenis analisis yang ketiganya dianalisis secara deskriptif, yaitu analisis tujuan, analisis kemampuan, dan analisis validasi Ahli. Peneliti menggunakan tiga validator ahli, yaitu validator ahli materi, validator, ahli, audio, dan validator ahli visual. Ketiga validator ahli diberikan *checklist* penilaian produk sesuai dengan aspek yang mereka nilai. Ahli materi Analisis tujuan merupakan yang utama dari diadakannya penelitian pengembangan ini. Tentu saja, peneliti mengharapkan multimedia interaktif yang dihasilkan dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran *phonetics*. Pada analisis kemampuan, terdapat tiga faktor yang menjadi pertimbangan, yaitu desain produk yang baik, sarana dan prasarana yang digunakan, kemampuan siswa dalam mengoperasikan media yang dibuat. Jenis analisis yang terakhir yaitu analisis validasi ahli dimaksudkan untuk mengetahui apakah multimedia interaktif yang dikembangkan sudah siap untuk dilakukan uji coba lapangan.

Hasil dan Pembahasan

Analisis kebutuhan siswa menunjukkan bahwa mereka membutuhkan media tambahan dalam mempelajari simbol fonetik. Gaya belajar yang mereka miliki tidak dapat memenuhi studi objektif. Selain itu, belajar fonetik tidak hanya memperoleh pemahaman siswa. Para siswa perlu berlatih artikulasi, di mana artikulasi dalam bentuk suara. Oleh karena itu, penggunaan Media Interaktif *Power Point Presentation* (IMPPT) sangat mendukung kebutuhan siswa dalam mempelajari fonetik.

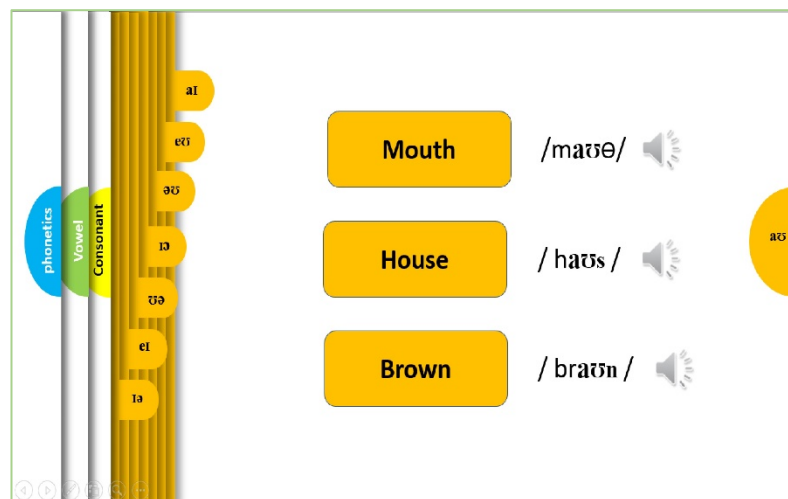
Pada analisis kemampuan, faktor pertama yang menjadi pertimbangan adalah desain produk yang menarik dan tidak monoton. Perlu adanya warna-warna tertentu yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik mengingat apa yang telah mereka pelajari. Komposisi tampilan juga harus dipertimbangkan agar tidak mengganggu konsentrasi peserta didik dalam melakukan latihan pengucapan serta mengingat jenis-jenis *phonetics symbols* yang tersedia. Untuk faktor sarana dan prasarana, IMPPT sangat mudah dioperasikan baik dioperasikan melalui PC (*personal computer*) maupun telepon seluler berbasis Android ataupun IOS. Dari segi kemampuan siswa dalam menoperasikan aplikasi *Power Point Presentation* sudah tidak perlu diragukan lagi, karena aplikasi tersebut sudah sangat umum digunakan dalam proses pembelajaran. Aplikasi PPT yang dibuat telah dimodifikasi menjadi aplikasi multimedia yang interaktif sehingga membuat tampilannya berbeda dengan aplikasi PPT pada umumnya. Penggunaan aplikasi PPT ini bertujuan agar peserta didik memiliki fokus yang lebih tinggi pada materi pembelajaran.

Berikut ini contoh tampilan IMPPT sebagai produk akhir penelitian ini:



Gambar 1. Tampilan Menu IMPPT

Pada tampilan pertama (a) pada Gambar 1, terdapat tiga jenis menu di sisi kiri layar, yaitu, *phonetics*, *consonant*, dan *vowel*. Menu *phonetics* berisi penjelasan secara singkat tentang *phonetics* yang akan dipelajari. Apabila pengguna aplikasi memilih menu *vowel* ataupun *consonant*, mereka akan beralih ke tampilan yang berbeda, misalnya pada Gambar 1 (b), menu yang dipilih adalah menu *vowel*. Pengguna akan melihat dua jenis *vowel*, yaitu *monophthongs* dan *diphthongs*, dimana pada masing-masing *phonetics symbols* diberi warna khusus beserta keterangan warna (*short* atau *long*). Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah peserta didik untuk mengingat panjang atau pendeknya pengucapan kata. Apabila pengguna memilih salah satu *phonetics symbol* tersebut, maka mereka akan diarahkan pada tampilan layar berikut ini:



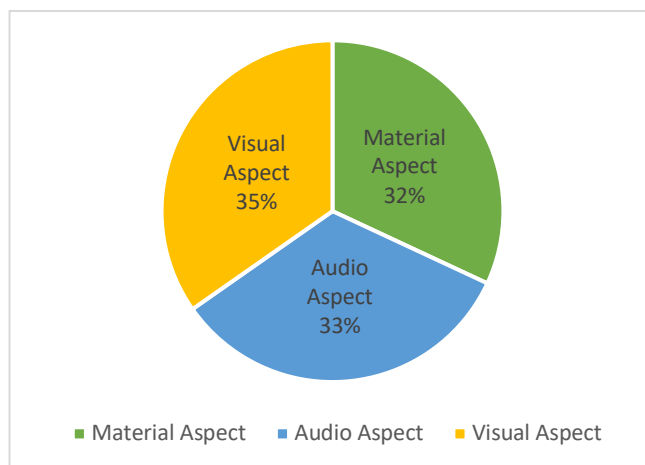
Gambar 2. Tampilan Sub-Menu IMPPT

Pada tampilan Gambar 2., pengguna diarahkan kepada sub-menu IMPPT, yaitu latihan pengucapan kata. Pada tampilan kiri layar, pengguna masih dapat kembali ke menu-menu pilihan utama (*phonetics*, *vowel*, dan *consonant*). Selain itu, ada sub-menu tambahan berupa jenis-jenis *phonetics symbols* yang ketika dipilih akan menampilkan latihan pengucapan seperti pada Gambar 2. Untuk tampilan latihan pengucapan, peneliti menampilkan tiga hal yaitu, kata, cara pelafalan (*phonetics symbol*), dan audio. Audio digunakan dengan tujuan mempermudah peserta didik untuk mengecek apakah pelafalan mereka tepat atau tidak.

Adapun keterbatasan kata pada multimedia ini menjadi pertimbangan peneliti untuk mengembangkannya kembali. Perlu disisipkan latihan-latihan pengucapan kata pada masing-masing sub-menu tampilan *phonetics symbols*. Penjelasan tentang cara memproduksi artikulasi masing-masing

phonetics symbols dapat dipertimbangkan kembali untuk mempermudah peserta didik berlatih. Penyisipan video cara memproduksi artikulasi *phonetics symbols* juga akan sangat membantu apabila disisipkan pada sub-menu tampilan IMPPT.

Untuk analisis validasi ahli, ada tiga aspek yang terkait untuk menghasilkan IMPPT, yaitu aspek material, aspek audio, dan aspek visual. Ketiga aspek tersebut divalidasi berdasarkan rubrik penilaian yang dibuat oleh peneliti. Aspek materi melibatkan penjelasan simbol fonetik dan contohnya. Selanjutnya, artikulasi masing-masing simbol disajikan dalam bentuk suara. Siswa dapat mengklik tombol tertentu untuk mendengarkan artikulasi setiap simbol. Karenanya, mereka dapat berlatih secara langsung. Untuk aspek visual, peneliti mempertimbangkan tampilan media ini, agar siswa mudah menggunakannya. Berikut ini ada prosentase validasi ahli diambil dari angket validasi ahli pada masing-masing aspek:



Gambar 3. Prosentase Validasi Ahli

Gambar 3. menunjukkan persentase masing-masing aspek sebagai pengukuran yang dilakukan oleh ahli. Aspek visual menunjukkan persentase tertinggi, di mana itu adalah 35%. Semua kriteria mencapai 5 skor. Skor total semua kriteria adalah 25. Peneliti mempertimbangkan warna yang digunakan untuk artikulasi pendek atau panjang dan artikulasi suara atau tanpa suara. Itu seharusnya membuat peserta didik mengingat perbedaan simbol-simbol fonetik itu. Oleh karena itu, warna yang berbeda diperlukan untuk mencapai pembelajaran objektif. Font yang digunakan untuk IMPPT harus sesuai. Itu harus dapat dibaca di semua gadget yang digunakan peserta didik. Selanjutnya, peneliti menggunakan beberapa gambar untuk membedakan pemahaman peserta didik. Kriteria terakhir terkait dengan tombol yang disediakan sebagai hyperlink untuk membuka informasi simbol fonetik tertentu. Tombol-tombol itu harus digunakan dengan mudah oleh mereka.

Persentase tertinggi kedua adalah aspek audio. Keempat kriteria tersebut mencapai 5 skor. Hanya satu kriteria yang mendapat 4 skor. Oleh karena itu, skor total kriteria aspek Audio adalah 24. Terdapat lima kriteria disajikan untuk mengukur apakah aspek audio. Dari lima kriteria, hampir semua kriteria mendapat 5 skor dari pakar. Hanya kriteria ketiga yang mendapat skor 4, di mana itu terkait dengan imitasi artikulasi fonetik. Sementara simbol-simbol fonetik dibagi menjadi artikulasi pendek atau panjang dan artikulasi suara atau tidak bersuara, itu diperlukan untuk menyediakan suara yang tepat untuk membedakan di antara perbedaan-perbedaan itu.

Dalam aspek materi, ada tiga kriteria yang mendapat 5 skor dan dua kriteria mendapat 4 skor. Skor total aspek materi adalah 23 (32%). Kriteria pertama terkait dengan penjelasan atau informasi di media yang disajikan kepada siswa. Penjelasan atau informasinya adalah tentang monophthong dan diphthong. Kriteria kedua terkait dengan hasil pembelajaran, yang dapat memenuhi kebutuhan siswa untuk belajar fonetik. Kriteria ketiga terkait dengan materi lengkap yang disajikan dalam IMPPT. Selain itu, siswa harus mengetahui cara menghasilkan artikulasi fonetik dengan menggunakan bagian tubuh tertentu. Kriteria keempat adalah tentang kesesuaian bahasa yang digunakan untuk siswa EFL. Ini memengaruhi pemahaman siswa, sementara bahasa yang digunakan di media dapat diterima oleh mereka. Kriteria terakhir adalah tentang contoh yang diberikan untuk setiap simbol fonetik.

Penggunaan IMPPT sebagai multimedia interaktif diharapkan mampu meningkatkan memori siswa dalam mengingat *phonetics symbols* yang telah dipelajari. (Sharma, 2013), menganalisis pencapaian dan memori siswa kelas tujuh yang menggunakan media interaktif dan bukan multimedia. Dalam kelompok eksperimen, siswa diajarkan menggunakan media interaktif, sedangkan pada kelompok kontrol, siswa diajarkan menggunakan metode pengajaran konvensional. Dari hasil penelitian ini, ditemukan bahwa kedua perlakuan bersama-sama memiliki dampak positif pada prestasi siswa. Namun, dalam hal aspek retensi, siswa yang diajar menggunakan multimedia interaktif memiliki memori yang lebih baik. Multimedia yang digunakan oleh siswa dalam proses belajar mengajar dapat menjadi alat untuk mengumpulkan, mengatur, menyimpan, mengirim, dan menyajikan serta mengeksplorasi pengetahuan yang mereka dapatkan (Bilyalova, 2017).

Penelitian lain juga menunjukkan kinerja siswa yang baik dalam proses belajar mengajar. Penggunaan multimedia dalam belajar bahasa Inggris dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam berpikir dan berlatih, sehingga mereka dapat mengoptimalkan proses belajar (Yang, 2008). Mereka menekankan delapan aspek penggunaan multimedia, yaitu sistematis, otentik, layak, interaktif, koordinatif, pluralistik, mudah dimengerti dan mudah digunakan. Menekankan aspek terakhir, yaitu media yang mudah digunakan, pembuatan media IMPPT dilakukan mengingat latar belakang siswa yang masih memiliki keterbatasan teknologi, baik dari segi *gadget* yang mereka miliki ataupun pengoprasian aplikasi lainnya. Media yang digunakan harus sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran dan untuk melaksanakan kualitas dan keakuratan informasi yang diperoleh siswa (Yoshida, 2018).

Lebih lanjut, rubrik penilaian para ahli menunjukkan bahwa IMPPT memiliki kinerja yang baik. Ketiga aspek tersebut, yaitu aspek material, aspek audio, dan aspek visual menunjukkan persentase yang tinggi. Artinya IMPPT dapat dianggap sebagai media yang baik. Menurut Sudjana dan Rivai (2005), media yang baik memenuhi lima kriteria. Kriteria pertama adalah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kriteria ini mendapat 4 skor yang diberikan oleh para ahli dalam aspek materi. Kriteria kedua dari media yang baik adalah materi pendukung pengajaran. Itu juga sesuai dengan respons siswa. Kriteria ketiga dari media yang baik mudah digunakan. Itu dibuktikan dengan skor penuh (5) di semua kriteria aspek visual. Juga. Kriteria keempat media yang baik adalah dapat digunakan baik siswa maupun guru. IMPPT juga memenuhi kriteria ini karena merupakan jenis media interaktif. Oleh karena itu, siswa dapat menggunakannya dalam proses belajar mengajar sementara guru adalah fasilitator. Kriteria terakhir dari media yang baik relevan dengan tingkat kognitif siswa.

Mengenai relevansi tingkat kognitif siswa, Bloom membagi tingkat kognitif menjadi enam, yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan sintesis (Cullinane, 2015). Berdasarkan level tersebut, IMPPT memenuhi kriteria beberapa level. Tingkat pertama memperoleh pengetahuan siswa, sehingga mereka dapat mengingat kembali informasi yang mereka dapatkan. Di tingkat pemahaman, siswa mencoba menafsirkan dan mengeksplorasi pengetahuan mereka. Setelah menafsirkan pengetahuan, mereka menerapkannya pada situasi baru, di mana mereka mempraktikkan artikulasi dalam beberapa kata. Untuk membedakan satu artikulasi dengan artikulasi lainnya, siswa harus mengetahui jenis simbol fonetik dan karakteristiknya. Memecah pengetahuan menjadi bagian-bagian dan menghubungkan antara bagian-bagian itu terjadi di tingkat analisis. IMPPT mencakup empat level kognitif, sementara dua level kiri tersebut dapat diperoleh dalam proses belajar mengajar.

Pelafalan adalah salah satu tuntutan ketika siswa belajar bahasa Inggris. Dalam hal ini, siswa EFL memiliki masalah dengan artikulasi untuk menghasilkan kata-kata tertentu. (Saiegh-haddad, 2017) menjelaskan bahwa kesulitan memproduksi artikulasi yang benar mungkin disebabkan oleh jarak L1-L2. Perbedaan simbol fonetis dan cara mengartikulasikannya membuat siswa bingung untuk menghasilkan pengucapan yang benar untuk kata-kata tertentu.

Simpulan

Pembuatan Interaktif Multimedia Power Point Presentation (IMPPT) pada pembelajaran *phonetics* telah lulus hasil uji validasi produk. Ada Tiga jenis aspek yang menjadi pertimbangan para ahli, yaitu aspek materi, aspek visual, dan aspek audio. Pembuatan IMPPT ini didesain untuk mempermudah peserta didik mengenal dan berlatih *phonetics symbols*, dimana pembelajaran sebelumnya hanya menggunakan *textbook* yang masih sangat sulit untuk dipahami peserta didik.

Dibandingkan dengan penggunaan aplikasi PPT yang hanya berisikan *slide* dengan pembahasan tertentu, IMPPT ini bersifat interaktif karena menampilkan audio visual yang mudah digunakan. Hasil pembuatan IMPPT ini dapat disintesis dengan beberapa penelitian sebelumnya, di mana IMPPT sebagai multimedia interaktif dalam mengajar bahasa Inggris dapat meningkatkan artikulasi mereka dalam belajar fonetik. Ini relevan dengan kriteria media yang baik yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Kriteria pertama adalah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kriteria kedua dari media yang baik adalah materi pendukung pengajaran. Itu juga sesuai dengan respons siswa. Kriteria ketiga dari media yang baik mudah digunakan. Juga, kriteria keempat dari media yang baik adalah dapat digunakan baik peserta didik maupun guru. IMPPT juga memenuhi kriteria ini karena merupakan jenis media interaktif. Oleh karena itu, peserta didik dapat menggunakannya dalam proses belajar mengajar sementara guru adalah fasilitator. Kriteria terakhir dari media yang baik relevan dengan tingkat kognitif peserta didik. Pada penelitian selanjutnya, pembuatan IMPPT ini dapat disempurnakan dengan memberikan tampilan penugasan yang disertai instruksi yang tepat.

Referensi

- Amberg, J. S., & Vause, D. J. (2012). Introduction : What is language ? *American English: History, Structure, and Usage*.
- Bilyalova, A. (2017). ICT in Teaching a Foreign Language in High School. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 237(June 2016), 175–181. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2017.02.060>
- Chebbi, R., Wachanga, S., & Kiboss, J. (2012). Effects of Science Process Skills Mastery Learning Approach on Students ' Acquisition of Selected Chemistry Practical Skills in. *Creative Education*, 3(8), 1291–1296. Retrieved from https://www.scirp.org/pdf/CE20120800005_15278842.pdf
- Cullinane, A. (2015). *Bloom ' s Taxonomy and its Use in Classroom Assessment*. (September 2009).
- England, E., & Atsf, A. F. (2011). *Interactive Media — What ' s that ? Who ' s involved ?* (January 2002), 1–12.
- Hduqlqj, V., Kirkorian, H. L., Wartella, E. A., & Anderson, D. R. (2015). *Media and Young Children ' s Learning*. 18(1), 39–61. <https://doi.org/10.1353/foc.0.0002>
- Mcmahon, A. (2002). *An Introduction to English Phonology*. Retrieved from <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132107096/pendidikan/Book+one.pdf>
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik – Tejo Nurseto. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/17286-ID-membuat-media-pembelajaran-yang-menarik.pdf>
- Rao, B. M. (2014). *Use of media as an instructional tool in English Language Teaching (ELT) at undergraduate level*. 5(6), 141–143. <https://doi.org/10.5897/IJEL2014.0580>
- Roach, P. (2012). *English Phonetics and Phonology A practical course Fourth edition* (5th Editio). Retrieved from https://www.academia.edu/34074049/Peter_Roach_-_English_Phonetics_and_Phonology_4th_edition_Cambridge_?auto=download
- Saiegh-haddad, E. (2017). What is phonological awareness in L2 ? *Journal of Neurolinguistics*, (April), 0–1. <https://doi.org/10.1016/j.jneuroling.2017.11.001>
- Sharma, P. (2013). *ROLE OF INTERACTIVE MULTIMEDIA FOR ENHANCING STUDENTS ' ACHIEVEMENT AND RETENTION*. 12–22.
- Sudjana, N., Rivai, A. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Yang, W. (2008). *Optimization of Multimedia English Teaching in Context Creation*. 1(4), 136–142.
- Yoshida, M. T. (2018). Choosing Technology Tools to Meet Pronunciation Teaching and Learning Goals. *The CATESOL Journal*, 195–212.
- Yule, G. (2010). *The Study of Language* (4th Editio). Retrieved from https://fac.ksu.edu.sa/sites/default/files/cambridge.the_study_of_language.4th.edition.apr_2010.ebook-elohim.pdf