



Contents lists available at [Kreatif](http://pub.mykreatif.com)

## Educatif : Journal of Education Research

Journal homepage: <http://pub.mykreatif.com/index.php/educatif>



# Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dalam pembelajaran bahasa Inggris kelas X SMK

Eny Laiyusa\*, M. Rufi'i, Yoso Wiyarno

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

\* [enylaiyusa170193@gmail.com](mailto:enylaiyusa170193@gmail.com)

---

### INFO ARTIKEL

### ABSTRAK

---

**Kata Kunci :**

Media Interaktif

Multimedia

Pembelajaran Bahasa Inggris

Tujuan pengembangan adalah menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia (teks, audio, visual, animasi, tabel atau grafik, software program Adobe Flash 2D, dan program hypelink dalam Microsoft Power Point 2010) pada mata pelajaran bahasa inggris yang akan digunakan sebagai strategi penyampaian pesan pembelajaran yang efektif dan inovatif yang menumbuhkan ekspresi positif siswa dalam belajar bahasa inggris. Hasil uraian PSA dan PSP yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa dari semua aspek reviewer ahli IT mendapat prosentase sebanyak 88.83%, ahli TEP 88.63%, ahli isi 86.31%, penilaian teman sejawat 95.71 %. Persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga media yang diproduksi layak untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa inggris menggunakan media CD Interaktif Macromedia Flash 8 Profesional di SMK Al Islah Surabaya.

---

## Pendahuluan

Kemajuan teknologi modern merupakan salah satu faktor yang turut menunjang usaha pembaharuan. Peranan teknologi begitu menonjol terutama pada masyarakat di negara-negara berkembang. Pemerintah dan masyarakat memberikan perhatian secara maksimal terhadap perkembangan teknologi, karena mereka menyadari peranan dan fungsi teknologi itu bagi kehidupan mereka.

Program multimedia adalah media pembelajaran yang berbasis komputer. Media pembelajaran ini menggabungkan dan mensinergiskan semua media yang terdiri dari teks, tabel, audio, visual, dan animasi yang diprogramkan berdasarkan teoripembelajaran. Software komputer yang digunakan sebagai alat bantu pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia ini adalah *Macromedia Flash 8 Profesional*, *CorelDrawX7*, *Photoshop Cs3*.

Ada beberapa kelebihan dari multimedia yang juga bisa dijadikan sebagai multimedia presentasi itu sendiri, yakni : mampu menampilkan objek – objek yang sebenarnya tidak ada secara fisik atau diistilahkan *imagery*. Secara kognitif pembelajaran dengan menggunakan mental *imagery* akan meningkatkan retensi peserta didik dalam mengingat materi-materi pelajaran, memiliki kemampuan dalam menghubungkan semua unsur media yaitu teks, video, animasi, gambar, tabel, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian yang terintegrasi, memiliki kemampuan dalam mengakomodasi peserta didik sesuai dengan modalitas belajarnya, terutama bagi mereka yang mempunyai tipe visual, auditif, kinestetik atau lainnya, dan mampu mengembangkan materi pembelajaran terutama membaca dan mendengarkan secara mudah ( Yanti Herlanti. 2005, dalam Rosyada 2008).

SMK Al Islah merupakan sekolah kejuruan Multimedia, dimana suatu media atau objek yang berbau Animasi, *videografi*, *audiografi*. Dengan adanya CD Interaktif media ini bisa membuat mudah pemahaman siswa-siswi di SMK Al Islah.

Pembelajaran berbasis multimedia menjadi semakin umum. Meskipun memiliki keterbatasan, dan tentu tidak harus dilihat sebagai pengganti untuk face to face interaksi, itu memang memiliki banyak keuntungan untuk pengembangan guru profesional.

## Metode Penelitian

### A. Jenis Penelitian

Model pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMK Al Islah Surabaya adalah menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Developnemt, and Evaluation) Malachowski (2007). Model ADDIE ini dikategorikan dalam model konseptual.

Model ADDIE ini merupakan pendekatan sistematis dari analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi dari materi dan pembelajaran. Desain pembelajaran lebih banyak ditujuka pada strategi penyampaian pesan '*Delivery System*', dengan tujuan agar terjadi pembelajaran yang efektif. hal ini berarti bahwa setiap komponen dari pembelajaran ditentukan oleh *learning outcome* (hasil belajar), yang ditentukan setelah melalui proses analisis yang menyeluruh dari kebutuhan pebelajar.

### B. Uji Coba Ahli

Uji coba model pengembangan ini meliputi rancangan uji, subjek uji, jenis data dan instrumen, dan analisis data. Kegiatan uji coba merupakan satu kesatuan langkah kegiatan pengembangan dengan model ADDIE . Uji coba yang akan dilakukan adalah uji ahli Bahasa Inggris, ahli uji Multimedia, ahli uji desain pembelajaran, serta uji lapangan, dimana yang menjadi subjek uji coba lapangan tersebut juga merupakan calon pemakaian model pembelajaran ADDIE.

Pengembangan dilaksanakan sebagai evaluasi formatif yang terdiri atas uji coba ahli isi atau materi, uji coba ahli media pembelajaran, uji coba ahli pembelajaran, uji coba teman sejawat.

### C. Subjek Penelitian

Pada penelitian pengembangan, subjek penilai kualitas media *Multimedia* pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas X sekolah kejuruan adalah tiga pakar ahli media dan materi. Daftar subjek penilai dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut

**Tabel 1.** Daftar Nama Ahli Media dan Ahli Materi

No.	Nama Lengkap	Ahli	Institusi
	Dr. DrAchamad Noor Fathirul, S.T., M.Pd.	IT	Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
	Dr. H. Ibut Priono Leksono, M.Pd.	Teknologi Pendidikan	Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
	Dr. Endang Mastuti Rahayu, M.Pd.	Materi/Isi	Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

#### D. Jenis Data dan Instrumen

Jenis data yang diperoleh berdasarkan uji coba model pembelajaran ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket yang disebarkan kepada subjek uji coba, sedangkan data kualitatif berupa tanggapan dan saran-saran perbaikan yang diperoleh dari hasil wawancara.

#### E. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengelolah data dari hasil tinjauan para ahli dan juga dari penilaian teman sejawat yaitu dengan menggunakan analisis statistik deskriptif. Data mengenai kualitas media ini diperoleh dari instrumen angket, untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan. Data yang diperoleh dihitung menggunakan rumus PSA dan PSP.

1. Teknik perhitungan PSA (Penilaian Semua Aspek). Perhitungan PSA digunakan untuk menghitung penilaian dari semua aspek pada variabel yang terdapat pada media yang dievaluasi. Dengan rumus sebagai berikut:

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban yang dipilih setiap aspek}}{\sum \text{alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100\%$$

2. PSP (Persentase Setiap Program). Perhitungan PSP digunakan untuk menghitung penilaian PSA dengan banyaknya aspek yang di nilai ( $n$ ). Dengan rumus sebagai berikut :

$$PSP = \frac{\sum \text{persentase semua aspek}}{\sum \text{aspek}} \times 100\%$$

Untuk menghitung skor Persentase dari semua aspek yang mempunyai kesamaan yang akhirnya menjadi suatu penelitian yang mengacu pada kriteria penilaian yang telah ditentukan, kriteria penilaiannya sebagai berikut :

**Tabel 2. Kriteria Penilaian**

Persentase ( % )	Kriteria
------------------	----------

85%-100%	Sangat Baik
70%-84%	Baik
50%-65%	Cukup Baik
0%-45%	Tidak Baik

## Hasil dan Pembahasan

Pengambilan data hasil uji coba pada media pembelajaran dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Pengambilan data hasil coba oleh pengguna dilakukan setelah media pembelajaran mendapatkan penilaian layak dari para ahli.

Ahli Teknik Pembelajaran yang bertindak sebagai validator adalah Bpk. Dr. H. Ibut Priono Leksono, M.Pd. yang merupakan Dosen S2 Teknologi Pendidikan di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Ahli Bidang Desain Media (IT) yang bertindak sebagai validator adalah Bpk. Dr. Drs. Achamad Noor Fathirul, S.T., M.Pd. yang merupakan Dosen S2 Teknologi Pendidikan di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Ahli isi / materi yang bertindak sebagai validator adalah Ibu Dr. Endang Mastuti Rahayu, M.Pd. yang merupakan Dosen Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

Uji coba juga dilakukan pada dua teman sejawat yaitu Bpk. Busro Baina, S.Pd. M.Pd. yang merupakan guru dengan bidang keahlian Video Grafi dan web dan Bpk. Moh Kholil M.Pd.I dengan bidang keahlian Pembelajaran.

Hasil uraian PSA dan PSP dari semua aspek reviewer ahli IT mendapat prosentase sebanyak 88.83%. Prosentase tersebut termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga media yang diproduksi layak untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan media CD Interaktif Macromedia Flash 8 Profesional di SMK Al Islah Surabaya.

Hasil uraian PSA dan PSP dari semua aspek reviewer ahli TEP mendapat prosentase sebanyak 88.63%. Prosentase tersebut termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga media yang diproduksi layak untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan media CD Interaktif Macromedia Flash 8 Profesional di SMK Al Islah Surabaya.

Hasil uraian PSA dan PSP dari semua aspek reviewer ahli isi/materi mendapat prosentase sebanyak 86.31%. Prosentase tersebut termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga media yang diproduksi layak untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan media CD Interaktif Macromedia Flash 8 Profesional di SMK Al Islah Surabaya.

Hasil uraian PSA dan PSP dari semua aspek yang dinilai oleh teman sejawat menghasilkan prosentase sebanyak 95.71%. Prosentase tersebut termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga media yang diproduksi layak untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan media CD Interaktif Macromedia Flash 8 Profesional di SMK Al Islah Surabaya.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penyajian data dan analisis dari hasil penelitian yang telah dilakukan tentang pengembangan media Pembelajaran *CD Interaktif* Untuk Aspek media diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Media *CD Interaktif* sudah melalui keseluruhan dalam tahapan penilaian kelayakan yaitu validasi ahli materi, validasi ahli media, penilaian guru atau teman sejawat baik ditinjau dari

aspek pembelajaran dengan kualifikasi penilaian "Sangat Layak / Sangat Valid" dan sudah memenuhi syarat yang digunakan dalam pembelajaran.

2. Siswa akan menjadi sangat mudah dalam memahami materi yang diberikan jika materi menggunakan media yang tidak biasa. CD interaktif dianggap menjadi salah satu media yang berbeda dari media - media sebelumnya

## Saran

Saran-saran dalam pengembangan media *CD Interaktif* yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Untuk pendidik atau guru sebagai pengguna *CD Interaktif* sebelum menggunakan media ini dalam pembelajaran hendaknya memberikan penjelasan terlebih dahulu sehingga siswa lebih mudah memahaminya.
2. Media CD interaktif dan buku panduannya ini bisa sebagai alat bantu guru untuk penyampaian materi didalam kelas, mengingat CD interaktif adalah media yang modern saat ini, praktis pengoprasiaannya membuat media ini juga pantas untuk menemani para guru dalam mengajar

Buku panduan penggunaan CD interaktif ini dapat menjadi acuan peneliti yang lain dan setelah ini agar menjadikan buku panduan menjadi hal yang paling penting dalam terciptanya sebuah media pembelajaran

## Daftar Rujukan

1. Arikunto, Suharsimi. 2007. *Manajemen penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
2. Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
3. Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
4. Dale, Edgar. 1969. *Audio Visual Methods in Teaching*. New York: Holt, Rinehart and Winston Inc. The Dryden Press
5. Dardjowidjojo, Soenjono. 2008. *Psikolinguistik Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta. Yayasan Obor Indonesia.
6. Gagne, Robert M and Leslie J Briggs.1970. *Principles of Instructional Design*.Harcourt Brace Jovanivich College Publisher.San Diego.
7. Heinich, D. Russell, Molenda., dan E Smaldino. 2005. *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey, Columbus, Ohio: Pearson Merrill Prentice Hall. Upper Saddle River
8. Kridalaksana, Harimurti. 2008. *Kamus Linguistik*.: Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
9. Media, L. 2008. *Pake Flash Bikin Animasi Pling Keren*.Multikom Media Utama. Jakarta.
10. Miarso, Yusufhadi. 2005. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media.

11. Miarso, Yusufhadi. 2007. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Prenada Media Group. Jakarta.
12. Musfiqon. 2012. Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran. Jakarta : Prestasi Pustakaraya.
13. Robin, Linda. 2001, Menguasai Pembuatan animasi dengan Macromedia Flash. Elek Media Komputindo. Jakarta.
14. Seel dan Richey. 1994. Instructional Technology. AECT. Washington, DC
15. Seels, Barbara B. dan Rita C. Richey. (1990). Instructional Technology. The Definition And Domains Of The Field. Washington, DC: AECT, 1994. Seels, Barbara B. dan Z Glasgow, Exercises In Instructional Design. Colombus: Merril Publishing Company.
16. Sutopo. 2002. Multimedia Interaktif dengan Flash. Grha Ilmu. Yogyakarta.
17. Warsita, Bambang. 2008. Teknologi Pembelajaran Landasan Dan Aplikasinya. Jakarta : Rineka Cipta