

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS KOMPUTER UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BAGI SISWA SMP

Oleh Aridyah Niken Harjanti¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mengembangkan multimedia berbasis komputer untuk pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa SMP kelas VII dan (2) mengukur kualitas multimedia berbasis komputer hasil pengembangan tersebut, ditinjau dari aspek pembelajaran, aspek materi dan aspek media.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Model & prosedur pengembangan dalam penelitian ini diadaptasi dari model dan prosedur pengembangan Borg & Gall, Criswell dan Dick & Carey. Pengembangan multimedia berbasis komputer dalam penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu tahap pengembangan desain pembelajaran, tahap pengembangan produk dan tahap evaluasi & revisi. Tahap pengembangan desain pembelajaran terdiri dari 8 langkah yaitu: (1) menentukan standar kompetensi, (2) mengidentifikasi karakteristik siswa, (3) melakukan analisis pembelajaran, (4) menentukan kompetensi dasar dan merumuskan indikator pembelajaran, (5) menetapkan materi pembelajaran, (6) menyusun strategi pembelajaran, (7) menetapkan system penilaian dan (8) merancang evaluasi

desain. Tahap pengembangan produk terdiri dari 5 langkah, yaitu : (1) Menentukan program yang akan digunakan, (2) membuat Flowcart dan Storyboard (3) menyiapkan materi yang dibutuhkan, seperti teks, gambar, animasi, suara, movie yang digunakan untuk mendukung pengembangan produk, (4) membuat produk/software pembelajaran, (5) mewujudkan software pembelajaran tersebut dalam bentuk CD. Tahap evaluasi dan revisi meliputi 4 langkah, yaitu: (1) Validasi kepada ahli media dan ahli materi, (2) Revisi produk atas review ahli media dan ahli materi, (3) Uji coba, (4) Revisi produk. Pada tahap evaluasi diperoleh data dari seorang ahli materi, seorang ahli media dan 45 siswa SMP N 1 Kalasan kelas VII tahun 2008-2009. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner dan test tertulis. Data yang diperoleh berupa skor hasil penilaian mengenai kualitas multimedia yang dikembangkan, komentar, saran dan skor tes dianalisis dengan statistik deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas multimedia berbasis komputer untuk pembelajaran Bahasa Inggris bagi siswa SMP kelas VII adalah "baik", dengan rerata skor 4,17 ditinjau dari

¹ Aridyah Niken Harjanti adalah Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris SMP Negeri 1 Kalasan Kab. Sleman

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS KOMPUTER UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BAGI SISWA SMP

Oleh Aridyah Niken Harjanti¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mengembangkan multimedia berbasis komputer untuk pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa SMP kelas VII dan (2) mengukur kualitas multimedia berbasis komputer hasil pengembangan tersebut, ditinjau dari aspek pembelajaran, aspek materi dan aspek media.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Model & prosedur pengembangan dalam penelitian ini diadaptasi dari model dan prosedur pengembangan Borg & Gall, Criswell dan Dick & Carey. Pengembangan multimedia berbasis komputer dalam penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu tahap pengembangan desain pembelajaran, tahap pengembangan produk dan tahap evaluasi & revisi. Tahap pengembangan desain pembelajaran terdiri dari 8 langkah yaitu: (1) menentukan standar kompetensi, (2) mengidentifikasi karakteristik siswa, (3) melakukan analisis pembelajaran, (4) menentukan kompetensi dasar dan merumuskan indikator pembelajaran, (5) menetapkan materi pembelajaran, (6) menyusun strategi pembelajaran, (7) menetapkan system penilaian dan (8) merancang evaluasi

desain. Tahap pengembangan produk terdiri dari 5 langkah, yaitu : (1) Menentukan program yang akan digunakan, (2) membuat Flowcart dan Storyboard (3) menyiapkan materi yang dibutuhkan, seperti teks, gambar, animasi, suara, movie yang digunakan untuk mendukung pengembangan produk, (4) membuat produk/software pembelajaran, (5) mewujudkan software pembelajaran tersebut dalam bentuk CD. Tahap evaluasi dan revisi meliputi 4 langkah, yaitu: (1) Validasi kepada ahli media dan ahli materi, (2) Revisi produk atas review ahli media dan ahli materi, (3) Uji coba, (4) Revisi produk. Pada tahap evaluasi diperoleh data dari seorang ahli materi, seorang ahli media dan 45 siswa SMP N 1 Kalasan kelas VII tahun 2008-2009. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner dan test tertulis. Data yang diperoleh berupa skor hasil penilaian mengenai kualitas multimedia yang dikembangkan, komentar, saran dan skor tes dianalisis dengan statistik deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas multimedia berbasis komputer untuk pembelajaran Bahasa Inggris bagi siswa SMP kelas VII adalah "baik", dengan rerata skor 4,17 ditinjau dari

¹ Aridyah Niken Harjanti adalah Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris SMP Negeri 1 Kalasan Kab. Sleman

aspek pembelajaran, dan 4,10 ditinjau dari aspek materi dan "sangat baik" ditinjau dari aspek media dengan rerata skor adalah 4,25. Secara keseluruhan, kualitas multimedia yang dikembangkan dinilai "baik" dengan rerata skor 4,17.

Kata kunci: Multimedia berbasis komputer, Pembelajaran Bahasa Inggris.

A. Pendahuluan

Standar Kompetensi Lulusan Mata Pelajaran Bahasa Inggris untuk SMP/MTs yang ditetapkan dalam Permendiknas No. 23 Tahun 2006 adalah : "Memahami dan mengungkapkan makna secara lisan dan tertulis dalam wacana intrpersonal dan transaksional sederhana, secara formal maupun informal, dalam bentuk *recount*, *narrative*, *procedure*, *descriptive*, dan *report* dalam konteks kehidupan sehari-hari". SKL tersebut didasarkan pada adanya tuntutan era global agar dalam berbagai kehidupan, bangsa Indonesia mampu berperan sejajar, dan bahkan dapat bersaing dengan bangsa-bangsa lain di dunia. Dalam Buku Panduan Pembelajaran Bahasa Inggris SMP/MTs disebutkan bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Inggris adalah agar siswa mampu melakukan banyak hal yang berguna bagi hidupnya dan lingkungannya dengan Bahasa Inggris sebagai alat utamanya (2008:2). Dengan kata lain fungsi Bahasa Inggris bagi siswa adalah sebagai alat untuk hidup untuk menjadi manusia Indonesia yang lebih baik.

Dalam Buku Panduan Pembelajaran Bahasa Inggris SMP/MTs disebutkan juga bahwa sangat sedikit lulusan sekolah menengah yang memiliki kemampuan berbahasa

Inggris yang memadai untuk melakukan kegiatan komunikatif dalam konteks kehidupan sehari-hari (2008:2). Hal ini berarti bahwa SMP/MTs di Indonesia pada umumnya belum mampu mencapai SKL mata pelajaran Bahasa Inggris untuk SMP/MTs seperti yang telah ditetapkan dalam Permendiknas No. 23 Tahun 2006. Nilai yang dicapai siswa lebih mencerminkan tingkat kemampuan mereka dalam mengerjakan soal dan latihan yang ada dalam buku teks maupun tes/ujian, bukan dalam melakukan kegiatan komunikatif dengan Bahasa Inggris dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Rendahnya kemampuan siswa dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris dalam konteks kehidupan sehari-hari sangat mungkin disebabkan oleh beberapa hal, di antaranya adalah: (a) terbatasnya kesempatan (sangat sedikit bahkan tidak ada kesempatan) yang diperoleh siswa dari proses pembelajaran di sekolah untuk belajar melakukan kegiatan nyata dalam hidupnya menggunakan bahasa Inggris, (b) terbatasnya kemampuan guru dalam mendesain dan melaksanakan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta berorientasi pada siswa, (c) terbatasnya media pembelajaran yang tepat, dan (d) rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris di kelas.

Berbicara tentang hal-hal yang mungkin menjadi penyebab rendahnya kemampuan siswa dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris seperti tersebut di atas, rasanya menjadi sangat ironis menilik bahwa perkembangan jaman dan teknologi saat ini begitu pesat. Ditinjau dari perkembangan teknologi, saat ini fasilitas atau sarana

prasarana penunjang proses pembelajaran sudah sangat variatif dan modern. Berdasarkan data dari berbagai sumber, seperti berita di media cetak, media elektronik maupun pejabat resmi Dinas Pendidikan, dapat disimpulkan bahwa hampir setiap unit satuan pendidikan/sekolah di wilayah DIY umumnya dan kabupaten Sleman khususnya telah memiliki komputer. Ketersediaan komputer tersebut mestinya dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk mengatasi masalah-masalah seperti tersebut di atas, terutama masalah yang berkaitan dengan keterbatasan kemampuan guru dalam mendesain dan melaksanakan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif, terbatasnya media pembelajaran yang tepat, dan rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris di kelas.

Berpijak pada kenyataan di atas, sebagai seorang guru Bahasa Inggris SMP yang juga mendalami bidang Teknologi Pembelajaran, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah *software* multimedia berbasis komputer untuk pembelajaran Bahasa Inggris SMP Kelas VII, sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris dan mengupayakan terciptanya SDM yang dapat mengikuti laju perkembangan teknologi (*Technologically Literated Society*) sekaligus sebagai langkah konkrit untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional.

Tentang multimedia, Bates dan Poole (2003:60) mengatakan: "*We use the term multimedia to describe the combination of text, still graphics, animation, audio, and video within a single technology, such as a computer or television*". Yang artinya istilah multimedia digunakan untuk

mendesripsikan kombinasi teks, grafis, animasi, audio, dan video di dalam sebuah teknologi tunggal, misalnya komputer atau televisi. Senada dengan Bates, definisi multimedia yang ditulis oleh Champman (2004:7) adalah: "*...any combination of two or more media, represented in a digital form, sufficiently well integrates to be presented via a single interface, or manipulated by a single computer program*". Multimedia menurut Champman adalah kombinasi dua media atau lebih, yang tertuang dalam bentuk digital, dan terintegrasi dengan baik untuk ditampilkan pada satu tampilan, atau dimanipulasi dengan suatu program komputer.

Menurut Agnew (1996:8), istilah multimedia lebih terfokus pada interaktifitas antara media dengan pernakai media, sehingga tidak hanya diartikan sebagai penggunaan banyak media. Sementara menurut Hackbarth (1996:229), multimedia diartikan sebagai suatu penggunaan gabungan beberapa media dalam menyampaikan informasi yang berupa teks, grafis atau animasi grafis, film, video dan audio. Dari beberapa definisi tersebut di atas, maka istilah multimedia dapat diartikan sebagai pemanfaatan perangkat komputer oleh sekelompok orang atau individu untuk belajar sesuatu secara interaktif, di mana orang bisa berkomunikasi secara aktif dengan perangkat komputer yang menampilkan presentasi berupa gabungan text, gambar, video, audio dan grafik sekaligus.

Penggunaan multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran, memungkinkan siswa untuk mempelajari materi lebih lengkap dan rinci,serta dapat mengingat informasi tersebut lebih mendalam sehingga akan

lebih lama tersimpan di otak, dibandingkan jika siswa menerima, informasi hanya melalui satu media saja. Hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan Dwyer dalam Pujiriyanto (2005:6) yang menyatakan bahwa: manusia umumnya mengingat 10% dari apa yang pernah dibaca, 20% dari apa yang pernah didengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang pernah dilihat dan didengar, 70% dari apa yang pernah diperbincangkan dan 90% dari apa yang pernah dilakukannya. Melalui multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini, siswa tidak hanya mendengar, melihat saja tetapi juga mengerjakan tugas yang diberikan. Berdasarkan uraian tersebut, maka bisa diambil kesimpulan bahwa multimedia memegang peranan yang penting dalam pembelajaran. Artinya, dengan menggunakan multimedia berbasis komputer memungkinkan siswa untuk meraih pencapaian sebesar 90% dari apa yang dipelajari.

Dalam *Enhanced Learning Article*, dinyatakan "*Multimedia and the Internet have the potential to make enormous impact on language teaching. The ability of multimedia to integrate high-quality video and audio with texts and language exercises can provide an environment, controlled by the learner, more language rich than any previous technology.*" Artinya, dibanding dengan media berbasis teknologi terdahulu yang manapun, penggunaan multimedia berbasis komputer lebih potensial untuk memberikan dampak baik pada pembelajaran bahasa, karena kemampuannya yang sangat tinggi untuk memadukan berbagai media seperti video dan audio dengan kualitas tinggi dan dapat diatur oleh si belajar.

Lebih jauh lagi, dalam artikelnya berjudul *Computer-Assisted Language Learning: An Introduction*, Mark Warschauer menyatakan bahwa penggunaan multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran bahasa menjadi sangat bermanfaat karena selain dapat menyajikan materi melalui media teks, gambar, film, suara maupun grafik, ia juga memiliki fasilitas *hypermedia*. Fasilitas ini memberikan beberapa keuntungan bagi pembelajaran bahasa, seperti: (1) terciptanya situasi/lingkungan yang otentik, karena aspek mendengarkan sekaligus dipadu dengan aspek melihat, seperti yang terjadi di dunia nyata (2) *Integreted-skills activity* (kegiatan belajar yang melibatkan keterampilan terpadu antara mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis) lebih mudah diciptakan. (3) siswa memiliki keleluasaan untuk menjalankan kegiatan pembelajaran sesuai dengan kemampuan dan keinginan mereka (memilih materi yang lebih disukai, mengulang hal-hal yang masih perlu, menentukan rentang waktu belajar yang diperlukan, menentukan sendiri urutan langkah pembelajaran) yang mana untuk setiap individu tidak selalu sama.

Dalam bukunya yang berjudul "*Multimedia Learning*", Richard E. Mayer (2007:183) mengemukakan 7 prinsip pengembangan multimedia. Selain untuk meningkatkan pemahaman khalayak tentang bagaimana sebenarnya kita belajar dari kata-kata dan gambar dan untuk meningkatkan model presentasi atau tampilan multimedia, ketujuh prinsip pengembangan multimedia tersebut dikemukakan untuk menjawab beberapa pertanyaan yang sering kali muncul berkaitan dengan pengembangan

multimedia. Pertanyaan yang dimaksud adalah: Apakah multimedia benar-benar berfungsi? Kapan sebuah multimedia benar-benar berfungsi? Bagi siapa sebenarnya multimedia berfungsi? Bagaimana sebuah multimedia berfungsi? Apa yang membuat sebuah presentasi multimedia efektif?

Prinsip dasar pengembangan multimedia menurut Richard E. Mayer (2007:184) adalah:

1. *Multimedia Principle*: Siswa belajar dengan lebih baik dari kata-kata dan gambar daripada hanya dari kata-kata.
2. *Spatial Contiguity Principle*: Siswa belajar dengan lebih baik ketika kata-kata dan gambar yang saling berhubungan ditampilkan saling berdekatan pada satu halaman atau *screen* tertentu daripada ditampilkan selang berjauhan.
3. *Temporal Contiguity Principle*: Siswa belajar dengan lebih baik ketika kata-kata dan gambar yang saling berhubungan ditampilkan secara serempak daripada ditampilkan secara berturut-turut.
4. *Coherence Principle*: Siswa belajar dengan lebih baik ketika kata-kata gambar dan suara yang tidak saling berhubungan tidak ditampilkan daripada menampilkan kata-kata, gambar dan suara yang tidak ada hubungannya satu sama lain.
5. *Modality Principle*: Siswa belajar dengan lebih baik dari animasi dan narasi yang disuarakan daripada belajar dari animasi dan narasi yang hanya ditampilkan dalam bentuk teks pada layar.
6. *Redundancy Principle*: Siswa belajar dengan lebih baik dari animasi dan

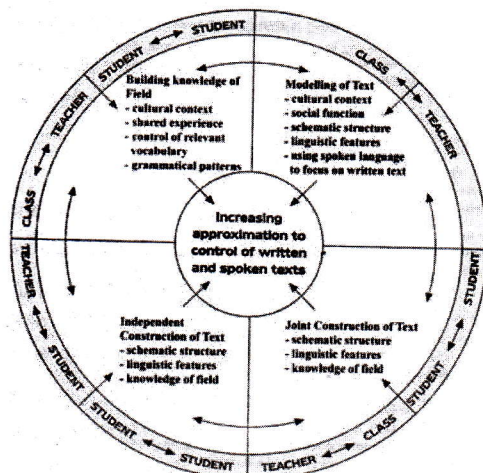
narasi yang disuarakan daripada belajar dari animasi dan narasi yang disuarakan dan ditampilkan dalam bentuk teks pada layar.

7. *Individual Differences Principle*: Efek pengembangan multimedia akan lebih kuat pada pembelajar yang memiliki pengetahuan rendah daripada pembelajar yang memiliki pengetahuan tinggi.

Berdasarkan Standar Isi Mata Pelajaran Bahasa Inggris yang dikeluarkan oleh BSNP, kompetensi utama yang dituju melalui pendidikan Bahasa Inggris di tingkat SMP dan MTs adalah kompetensi berwacana (*Discourse Competence*), yakni kemampuan berkomunikasi lisan maupun tulis dalam berbagai peristiwa komunikasi. Untuk maksud tersebut diperlukan kompetensi pendukung, yaitu kompetensi tindak bahasa, kompetensi linguistik, kompetensi sosio-kultural, kompetensi strategi dan kompetensi pembentuk wacana. Hal ini didasarkan pada model kompetensi komunikatif yang dibangun oleh Celce-Murcia et al. Menurut Helena I.R. Agustin (2004:17) model ini tepat digunakan dalam pembelajaran bahasa karena model ini disertai rincian tentang apa saja yang perlu dicakup oleh pengajar bahasa sehingga mudah dipahami guru.

Untuk mencapai kompetensi seperti yang telah disebutkan di atas, ada beberapa tahapan yang harus dilalui. Menurut Hammond et al. dalam Helena I.R. Agustien (2004:25) untuk mencapai kompetensi ada empat tahap pembelajaran. Tahap yang pertama yaitu *Building Knowledge of Field (BKOF)* yang kegiatannya membicarakan topik yang akan dibahas. Tahap kedua adalah *Modelling of Text*

(MOT) yang jenis kegiatannya adalah mengenalkan teks-teks lisan atau tulis yang berhubungan dengan jenis teks yang akan dipelajari. Tahap yang ketiga adalah *Joint Construction of Text (JCOT)* dimana kegiatan pembelajarannya siswa secara bersama-sama dalam kelompok atau berpasangan membahas teks yang dipelajari pada saat itu. Tahap terakhir adalah *Independent Construction of Text (ICOT)* dimana kegiatannya siswa benar-benar mandiri menciptakan teks yang dipelajarinya. Keempat tahap pembelajaran tersebut dapat digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



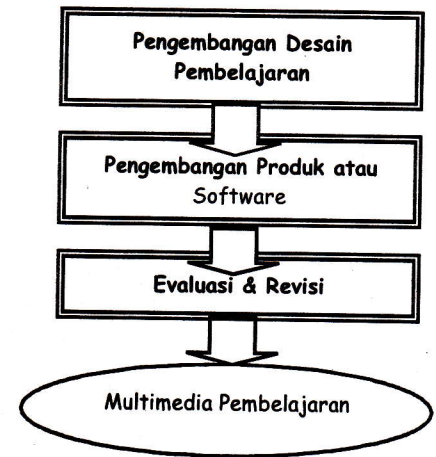
Gambar 1.

Tahap Pembelajaran Bahasa Inggris menurut Hammond et al. (Helena, 2004: 25)

B. Metode Penelitian

Model pengembangan pada penelitian ini diadaptasi dari beberapa model pengembangan seperti yang tersebut dalam kajian teori (BAB II), diantaranya adalah

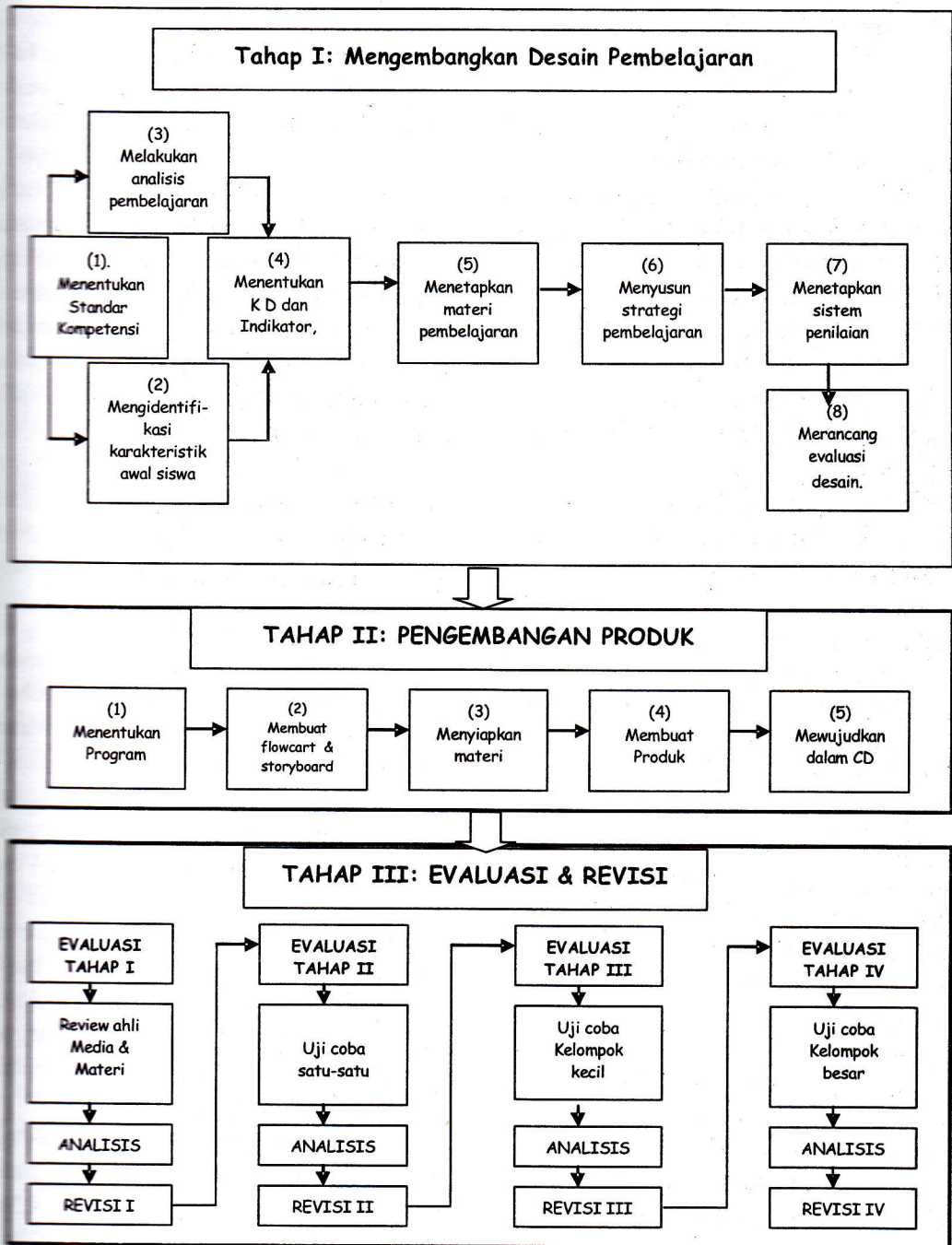
model dari Borg and Gall, Criswell dan Dick & Carey. Secara garis besar, model adaptasi ini terdiri dari tiga bagian utama, yaitu : (1) Desain Pembelajaran, (2) Pengembangan Produk/*Software* dan (3) Evaluasi. Dalam bagan sederhana dapat digambarkan seperti pada Gambar 3 berikut ini:



Gambar 2.

Model Pengembangan Multimedia Berbasis Komputer Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris SMP Kelas VII diadaptasi dari Model Borg & Gall (1983:774-786), Criswell (1989:50) dan Dick & Carey (2005:282-291).

Prosedur pengembangan merupakan penjabaran model pengembangan. Berdasarkan model pengembangan yang diadaptasi dari beberapa model seperti tersebut di atas, prosedur pengembangan dalam penelitian ini meliputi tiga tahap, di mana pada masing-masing tahap terdiri dari beberapa langkah, seperti terlihat pada bagan berikut ini:



Gambar 3.

Bagan Prosedur Pengembangan Multimedia Berbasis Komputer diadaptasi dari Model Borg & Gall (1983:774-786), Criswell (1989:50) dan Dick & Carey (2005:282-291).

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang kualitas produk. Data-data tersebut diperoleh dari ahli materi, ahli media maupun dari pengguna produk, dalam hal ini siswa SMP kelas VII. Dari data-data tersebut akan diperoleh informasi mengenai kelemahan, kekurangan maupun keunggulan dari produk tersebut, dan berdasarkan informasi-informasi tersebut revisi dilakukan. Dengan uji coba produk, diharapkan bahwa kualitas produk multimedia yang dikembangkan dapat mencapai kualitas maksimal baik secara empiris maupun teoritis.

Dalam uji coba produk beberapa langkah yang harus dilalui antara lain:

- a. Melakukan *review* kepada ahli materi dan ahli media,
- b. Produk diuji cobakan satu-satu (*one-to-one evaluation*),
- c. Melakukan uji kelompok kecil (*small-group evaluation*), dan
- d. Melakukan uji kelompok besar atau lapangan (*field trial*).

Ahli materi memberikan penilaian, komentar dan saran pada produk dan instrumen penelitian dari aspek pembelajaran dan aspek materi. Ahli media memberikan penilaian pada produk dan instrumen penelitian dari aspek media.

Uji Coba Satu-satu (*One-to-one Evaluation*) ini bertujuan untuk memperoleh bukti empirik tentang kelayakan produk awal secara terbatas. Tiga orang siswa dengan kemampuan berbeda yang mewakili kelompok tinggi, sedang dan rendah dipilih secara acak.

Uji Coba Kelompok Kecil (*Small-group Evaluation*) tujuannya adalah mengumpulkan informasi yang akan digunakan untuk

memperbaiki produk pada revisi berikutnya. Produk multimedia pada tahap ini diujicobakan pada 12 siswa yang dipilih secara acak dan tidak termasuk siswa yang melakukan uji coba satu-satu (*one-to-one evaluation*).

Uji Coba Lapangan (*Field Trial*) bertujuan untuk menentukan apakah produk multimedia hasil pengembangan memiliki kelayakan, baik ditinjau dari aspek pembelajaran, materi dan tampilan sehingga layak untuk digunakan. Uji coba produk pada tahap ini melibatkan 30 siswa kelas VIII yang dipilih secara acak.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Analisis Data Evaluasi Tahap I

a. Analisis Data Ahli Materi

Data yang diperoleh dari ahli materi terdiri dari penilaian terhadap aspek pembelajaran dan aspek materi. Berdasarkan data yang diperoleh, rata-rata skor akhir penilaian ahli materi terhadap kualitas multimedia yang dikembangkan ditinjau dari aspek pembelajaran adalah 4,44. Angka 4,44 ini menurut tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 5 termasuk kriteria "Sangat Baik". Lebih rinci lagi, dari 18 butir pernyataan pada kuesioner yang disediakan, 8 butir (44,4%) dinilai dengan skor 5 (sangat baik) dan 10 butir (55,6%) lainnya dinilai dengan skor 4 (baik).

Ditinjau dari aspek materi, rata-rata skor akhir penilaian ahli materi tentang multimedia yang dikembangkan adalah 4,36. Angka 4,36 ini menurut tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 5 termasuk kriteria "sangat baik". Dari 11 butir pernyataan yang disediakan pada kuesioner, 4 butir

(36,4%) dinilai dengan skor 5 (sangat baik), dan 7 butir (63,6%) lainnya mendapatkan skor 4 (baik).

b. Analisis Data Ahli Media

Data yang diperoleh dari ahli media berasal dari kuesioner yang diberikan kepada ahli media yang terdiri dari 21 butir pernyataan. Skor rata-rata penilaian ahli media terhadap produk yang dikembangkan adalah 4,24. Angka ini menurut tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 5 masuk dalam kategori "Sangat Baik". Dari 21 butir pernyataan yang disediakan, 6 butir (28,6%) mendapatkan skor 5 (sangat baik), 14 butir (66,7%) memperoleh skor 4 (baik), dan 1 butir pernyataan (4,7%) mendapatkan skor 3 (cukup baik).

2. Analisis Data Evaluasi Tahap II

Data evaluasi tahap dua ini diperoleh melalui uji coba satu-satu dengan subyek penelitian sebanyak 3 orang siswa dengan hasil sebagai berikut:

a. Aspek Pembelajaran

Data hasil uji coba satu-satu pada tahap ini menunjukkan bahwa dari 11 butir indikator pada aspek pembelajaran, skor rata-rata yang diperoleh adalah 4,06 yang termasuk dalam kategori "Baik". 5 butir pernyataan mendapatkan nilai rata-rata yang masuk pada kategori "Sangat Baik", 6 butir pernyataan yang lain mendapatkan nilai rata-rata yang masuk pada kategori "Baik".

b. Aspek Materi

Skor rata-rata hasil penilaian siswa terhadap multimedia yang diuji cobakan ditinjau dari aspek materi adalah 4,30 termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Dari 10 butir pernyataan dalam kuesioner, 7 butir mendapatkan nilai rata-rata yang masuk

pada kategori "Sangat Baik", dan 3 butir yang lain mendapatkan nilai rata-rata yang masuk pada kategori "Baik".

c. Aspek Media

Skor rata-rata hasil penilaian siswa terhadap multimedia yang diuji cobakan ditinjau dari aspek media adalah 4,07, artinya masuk dalam kategori "Baik". 6 dari 14 butir pernyataan yang diberikan mendapat nilai rata-rata yang masuk pada kategori "Sangat Baik", 7 butir termasuk dalam kategori "Baik", dan 1 butir lainnya mendapat nilai rata-rata yang masuk pada kategori "Cukup Baik".

Dari analisis hasil penilaian tiga aspek tersebut di atas, yaitu aspek pembelajaran, aspek materi dan aspek media, rata-rata kualitas akhir adalah 4,14 yang termasuk pada kategori "Baik".

3. Analisis Data Evaluasi Tahap III

Data evaluasi tahap tiga ini diperoleh melalui uji coba kelompok kecil dengan subyek penelitian sebanyak 12 orang siswa, dengan hasil sebagai berikut:

a. Aspek Pembelajaran

Data hasil uji coba kelompok kecil pada tahap ini menunjukkan skor rata-rata sebesar 4,18 yang termasuk dalam kategori "Baik". Dari 11 butir pernyataan yang didasarkan pada aspek pembelajaran 5 butir mendapatkan nilai rata-rata yang masuk dalam kategori "Sangat Baik", 6 butir yang lain memperoleh nilai rata-rata yang masuk dalam kategori "Baik".

b. Aspek Materi

Data hasil uji coba pada tahap ini menunjukkan skor rata-rata 4,03 yang masuk dalam kategori "Baik". Dari 10 butir pernyataan pada kuesioner, 3 butir mendapat-

kan nilai rata-rata yang masuk dalam kategori "Sangat Baik", 7 butir yang lain mendapatkan nilai rata-rata yang masuk dalam kategori "Baik",

c. Aspek Media

Data tentang kualitas multimedia ditinjau dari aspek media pada uji coba kelompok kecil ini diperoleh dari penilaian siswa terhadap 14 butir pernyataan yang diberikan. Skor rata-rata yang diperoleh adalah 4,26 termasuk dalam kategori "Sangat Baik". 11 dari 14 butir pernyataan yang diberikan mendapatkan penilaian "Sangat Baik", sedangkan 2 yang lain termasuk dalam kategori baik.

Dari analisis ketiga aspek, yaitu aspek pembelajaran, aspek materi dan aspek media diatas, rata-rata kualitas akhir adalah 4,16 yang termasuk pada kategori "Baik".

4. Analisis Data Evaluasi Tahap IV

Data evaluasi tahap empat ini diperoleh melalui uji coba lapangan (*field trial*) dengan subyek penelitian berjumlah 30 orang siswa. Analisis data pada tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Aspek Pembelajaran

Data hasil uji coba pada tahap ini menunjukkan bahwa skor rata-rata dari 11 butir indikator pada aspek pembelajaran adalah 4,17 yang termasuk dalam kategori "Baik". 5 dari 11 butir indikator yang ada pada kuesioner masuk pada kategori "Sangat Baik", 6 butir yang lain masuk dalam kategori "Baik"

b. Aspek Materi

Data hasil uji coba pada tahap ini menunjukkan bahwa skor rata-rata dari 10 butir indikator pada aspek materi adalah 4,10 yang berarti masuk dalam kategori "Baik".

4 dari 10 butir indikator yang ada pada kuesioner masuk pada kategori "Sangat Baik", 6 butir yang lain mendapatkan skor rata-rata yang masuk pada kategori "Baik".

c. Aspek Media

Data hasil uji coba pada tahap ini menunjukkan bahwa skor rata-rata dari 14 butir indikator pada aspek media ini adalah 4,25 yang artinya masuk dalam kategori "Sangat Baik". 10 dari 14 butir indikator yang ada pada kuesioner masuk pada kategori "Sangat Baik", 4 butir yang lain mendapatkan skor rata-rata yang masuk pada kategori "Baik".

Berdasarkan data yang diperoleh dari ketiga aspek tersebut di atas rata-rata kualitas akhir adalah 4,17 yang termasuk pada kategori "Baik".

Selain data tentang kualitas multimedia yang diperoleh dari kuesioner yang diberikan pada siswa, pada uji coba lapangan (*field trial*) juga diperoleh data tentang dampak penggunaan multimedia yang dikembangkan dalam penelitian ini terhadap hasil belajar siswa. Data yang dimaksud diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada siswa. Nilai rata-rata *pre-test* adalah 6,28 sedangkan nilai rata-rata *post-test* adalah 7,02. Dari data itu pula diketahui bahwa prosentase ketuntasan pada *pre-test* adalah 40,00% sedangkan pada *post-test* adalah 66,67%. Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa selisih nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* adalah 0,74 sedangkan selisih prosentase ketuntasan siswa adalah 26,67%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa ada dampak positif dari penggunaan multimedia berbasis komputer hasil pengembangan terhadap prestasi belajar siswa dalam penguasaan materi Bahasa Inggris.

D. Kesimpulan

Produk pengembangan multimedia berbantuan komputer untuk pembelajaran Bahasa Inggris ini telah melalui serangkaian validasi dan uji coba. Dari kajian produk untuk multimedia ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Prosedur pengembangan multimedia berbasis komputer untuk pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII SMP harus dilakukan dengan bertahap. Ada 3 tahap yang harus dilalui agar sesuai dengan keadaan pengembangan yaitu: pengembangan desain pembelajaran, pengembangan produk dan evaluasi & revisi.
2. Dari hasil uji coba lapangan (*field trial*) kualitas produk pengembangan multimedia berbasis komputer untuk pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII SMP ditinjau dari aspek pembelajaran memperoleh rata-rata skor 4,17 yang berarti baik.
3. Dari hasil uji coba lapangan (*field trial*) kualitas produk pengembangan multimedia berbasis komputer untuk pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII SMP ditinjau dari aspek materi memperoleh rata-rata skor 4,10 yang berarti baik.
4. Dari hasil uji coba lapangan (*field trial*) kualitas produk pengembangan multimedia berbasis komputer untuk pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII SMP ditinjau dari aspek media memperoleh rata-rata skor 4,25 yang berarti sangat baik.
5. Dari hasil uji coba lapangan (*field trial*) kualitas produk pengembangan multimedia berbasis komputer untuk pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII SMP ditinjau dari aspek pembelajaran, materi,

dan media memperoleh rata-rata skor 4,17 yang berarti baik.

Daftar Pustaka

- A.W. (Tony) Bates, Gary Poole. (2003). *Effective teaching with technology in higher education*. San Francisco: Jossey-Bass
- Agnew, P. W., Kellerman, A. S., & Meyer, J. M. (1996). *Multimedia in the classroom*. Massachusetts: A Simon & Schuster Company.
- Borg, W.R., Gall, M.D., & Gall, J.P. (2003). *Educational research: An introduction (7th ed.)*. New York: Longman
- BSNP. (2006). *Standar isi*. Jakarta:BSNP
- Criswell, E.L. (1989). *The design of computer-based instruction*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Depdiknas (2004). *Kurikulum 2004, Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Inggris SMP dan MTs*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.
- _____. (2008). *Panduan pembelajaran Bahasa Inggris SMP/MTs*. Jakarta: Pusat Perbukuan.
- Dick Walter, Carey, L. & Carey James, O. (2005). *The systematic design of instruction*. Boston: Pearson.
- Hackbarth, S. (1996). *The educational technology handbook*. Englewood Cliffs, New Jersey: Educational Technology Publications Inc.
- Helena I.R. Agustien. (2004). *Materi pelatihan terintegrasi*. Jakarta. Depdiknas.

Jurnal Ilmiah Guru ...
Nigel Chapman & Jenny Chapman. (2004).
Digital multimedia. West Sussex:
John Wiley & Sons, Ltd.

Pujiriyanto. (2005). *Desain grafis komputer*. Yogyakarta: Andi.

Richard E. Mayer. (2007). *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.

Seels, Barbara B. & Richey, Rita C. (1994).
Instructional technology : The definition and domains of the field.
Washington D.C: AECT.

Warschauer, M. (1996). *Computer-assisted language learning: An introduction*. Diambil tanggal 7 November 2005 dari <http://www.google.co.id> advateges multimedia result English language.