

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL MATERI NARRATIVE TEKS UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SMA

Riska Laily^{1*}, Rayandra Asyhar², Rachmawati²

¹SMA Negeri 10 Batanghari, ²Universitas Jambi

ABSTRACT

This research study is aimed to: (1) produce media audio visual english instructional for Senior High School, (2) study of process developing audio visual media of narrative text learning english for SMA, (3) provide audio visual media as instructional alternative for teachers in teaching learning process. This study was developmental research. The data collected in this research included instruments validation for the expert of english education and the expert of instructional media, and questionnaire sheet for the one-to-one try out, the small group try-out, and the field try-out. The data were analyzed by using descriptive analysis. The findings of the study are: (1) the development of audio visual media learning english for senior high school proceeded in six steps, namely, analyzing, designing, producing, validating, revising, and trying-out, (2) the quality of developed media viewed from the aspect of content and instructional are good, (3) the aspect of attractiveness shows that developed instructional media was interesting, in the one-to-one try out, of the three students observed, two students indicated that the product attraction was interesting, and one student indicated that the product attraction was very interesting, six students for the small group try-out indicated that the product was interesting, and in the field group try out from fifteen students indicated 87% stated that product was interesting, (4) based on the observation showed that audio visual media can be used as alternative instructional media. Audio visual media products needed in creating a variety of learning and motivate students in learning the material in accordance with the demands of the curriculum. It is expected a further study on this development, in order to develop better products

Kata kunci: *audio visual media, narrative text*

PENDAHULUAN

Dalam praktik pendidikan, pengajaran di sekolah banyak menghadapi hambatan dan permasalahan. Hambatan dan permasalahan terhadap proses pengajaran yang muncul di lapangan sangat dipengaruhi oleh situasi dan kondisi setempat. Perbedaan-perbedaan khas yang muncul itu tentunya perlu disikapi secara berbeda pula, sesuai dengan kebutuhannya. Kemampuan menyikapi dan mengatasi permasalahan yang khas ini perlu dipunyai oleh para praktisi pendidikan, karena permasalahan di lapangan sangat bervariasi, dan banyak yang bersifat unik. Perbaikan di bidang pendidikan tentunya menyangkut banyak bidang dan aspek, salah satunya adalah proses pembelajaran. Pembelajaran yang berjalan dengan baik bukan tergantung dari hasil akhir yang diperoleh dalam bentuk kemampuan kognitif peserta didik semata, tetapi lebih kepada proses yang berlangsung sehingga peserta

Korespondensi dapat dikirim melalui email: riska.laily@gmail.com

didik mampu mencapai kompetensi kognitif, afektif dan psikomotor. Hal ini tentunya akan berjalan dengan baik apabila adanya kesatuan dan kesinambungan dari faktor-faktor yang menentukan keberhasilan suatu pembelajaran, seperti kurikulum yang teraplikasi dengan baik, guru yang dapat memperhatikan dan melaksanakan tahap-tahap pengajaran dalam konteks pembelajaran, peserta didik dengan faktor internal dan eksternalnya yang terakomodasi, materi yang sesuai dengan kebutuhan, sarana prasarana yang memadai serta pemanfaatan media pembelajaran yang menyenangkan.

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, saat ini penggunaan media pembelajaran, khususnya media audio visual, sudah merupakan suatu tuntutan yang mendesak. Hal ini disebabkan sifat pembelajaran yang semakin kompleks. Terdapat berbagai tujuan belajar yang sulit dicapai hanya dengan mengandalkan penjelasan guru. Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal diperlukan adanya pemanfaatan media. Salah satunya adalah media audio visual. Sesuai dengan sifatnya, media audio visual memiliki banyak keunggulan dibandingkan dengan media lainnya. Media audio visual dapat membuat konsep yang abstrak menjadi lebih kongkrit, dapat menampilkan gerak yang dipercepat atau diperlambat sehingga lebih mudah diamati, dapat menampilkan aktivitas atau proses pembelajaran, serta membuat penyajian pembelajaran lebih menarik, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran pada peserta didik. Dengan adanya media pada proses belajar mengajar, diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan prestasi belajar pada peserta didik. Oleh karena itu, guru hendaknya menghadirkan media dalam setiap pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian peserta didik. Asyhar (2010:44) Proses pembelajaran menggunakan media audio visual perlu dikembangkan untuk meningkatkan efektifitas pencapaian tujuan dalam pembelajaran. Melalui media yang telah dikembangkan peserta didik dapat menggunakan secara optimal alat indera yang dimilikinya. Semakin banyak alat indera yang digunakan oleh peserta didik maka sesuatu yang dipelajari akan makin mudah diterima dan diingat, akhirnya media dapat memotivasi peserta didik untuk belajar lebih baik.

Sementara itu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) memberikan kebebasan bagi daerah untuk berkarya dan berkeaktifitas dengan pemanfaatan budaya setempat. Satuan pendidikan secara praktikal melalui pendidik diberi kepercayaan untuk dapat menyajikan materi pembelajaran berdasarkan kebutuhan daerah

setempat. Hal ini tercantum pada pasal 19 ayat 1 SNP tentang kurikulum yang menyatakan bahwa: "Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang cukup bagi prakarsa kreatifitas dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan bagi fisik serta psikologis peserta didik". KTSP juga lebih memperhatikan segi kultural dan humanistik, karena pada dasarnya pendidikan dalam segala aspek kehidupan ini didasari oleh hakekat manusia sebagai makhluk yang berakal budi sebagai warga masyarakat dan warga negara (Miarso, 2005:485).

Untuk mencapai tujuan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada proses belajar mengajar maka perlu didukung media dan bahan ajar yang baik dan mampu menarik minat peserta didik dan peningkatan kompetensi pembelajaran bahasa Inggris. Salah satu fungsi pembelajaran bahasa adalah untuk menyampaikan pesan, instruksi, uraian dari suatu teks atau seseorang, bercerita, menggunakan prosedur, serta dapat mengungkapkan pendapat. Pada kenyataannya dalam menyampaikan pesan pelajaran, guru menggunakan panduan buku paket yang telah disediakan. Pemberian variasi kegiatan atau bahan tambahan lain sangat jarang atau hampir tidak pernah dilakukan. Namun, hakekatnya sebuah perubahan tentu tidak semudah pemaparan sebuah teori. Kenyataan di lapangan masih banyak persoalan yang belum terpecahkan.

Dari hasil pengamatan pada pembelajaran di SMAN 4, SMAN 8, dan SMAN 10 Kabupaten Batanghari guru masih mengajar dengan menggunakan buku paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa) dan tidak menggunakan media sebagai daya tarik peserta didik, para guru hanya menggunakan media gambar yang terdapat dalam buku teks itu sendiri. Guru kurang menggunakan media pendukung selain buku, metode pembelajaran seperti ini kurang memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif dan kurang memberdayakan potensi peserta didik. Kegiatan pembelajaran harusnya mampu mengoptimalkan potensi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diharapkan. Proses belajar mengajar sebaiknya dilandasi dengan prinsip-prinsip: (1) berpusat pada peserta didik, (2) mengembangkan kreativitas peserta didik, (3) menciptakan kondisi menyenangkan, (4) mengembangkan beragam kemampuan, (5) menyediakan pengalaman belajar, dan belajar melalui berbuat. Dari penuturan peserta didik sendiri, pada saat guru bahasa Inggris melakukan proses pembelajaran silang, proses ini dilakukan oleh guru bergantian melakukan proses belajar dan pembelajaran setiap minggunya. Proses pembelajaran silang adalah salah satu program MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran), pada saat pembelajaran silang ini diketahui adanya kesulitan yang diperoleh dari peserta didik disebabkan peserta didik tidak mengerti akan topik yang dipelajari. Mereka menganggap bahwa setiap hal yang mereka pelajari dalam

bahasa Inggris adalah sulit dan tidak menyenangkan. Mereka mengungkapkan bahwa banyak hal teoritis yang sulit untuk dipahami. Kondisi ini disebabkan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sekitar sekolah yang sesuai dengan materi pembelajaran ataupun media gambar yang diciptakan oleh guru secara sederhana berdasarkan materi yang disampaikan, guru hanya sekedar menggunakan gambar yang ada dalam buku paket. Untuk mencapai kompetensi yang diinginkan pada proses belajar mengajar perlu didukung media dan bahan ajar yang baik yaitu bahan ajar yang mampu menarik minat peserta didik.

Terbatasnya sarana dan prasarana pendukung belajar juga menjadi hambatan bagi terlaksananya kegiatan belajar mengajar yang baik. Alat peraga, gambar-gambar pendukung, dan bahan ajar tambahan yang berfungsi untuk pengayaan dan pendalaman materi pelajaran yang sangat terbatas jenis dan jumlahnya dapat membawa kebosanan bagi peserta didik. Bahan ajar yang terlalu sulit, terlalu mudah, atau kurang variatif dapat pula mendorong timbulnya hilangnya perhatian dan motivasi peserta didik dalam mempelajarinya. Bahan ajar yang terlalu sulit untuk dipelajari dapat mengakibatkan peserta didik menjadi putus asa, takut, dan kurang berminat terhadap pelajaran. Sebaliknya, bahan ajar yang terlalu mudah membuat peserta didik cenderung menganggap enteng dan cepat merasa bosan, sehingga perhatian peserta didik menjadi menurun.

Hal yang menghambat kelancaran proses belajar mengajar diantaranya adalah kurangnya perhatian peserta didik terhadap pelajaran yang diberikan. Apabila muncul pertanda rendahnya ketertarikan atau perhatian peserta didik terhadap suatu pelajaran, belum tentu sumber kesalahannya terletak pada diri peserta didik. Pendidikan atau pengajaran adalah suatu proses yang kompleks dan sangat dipengaruhi oleh seluruh komponen yang ada, baik itu guru, peserta didik, bahan ajar, proses belajar, tempat dan waktu belajar, dan kelengkapan sarana dan prasarannya.

Penyajian materi dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan komputer diharapkan dapat menarik minat peserta didik yang disajikan dalam bentuk teks, audio dan video, dengan berbagai warna dan gambar yang sangat menarik. Selama ini pembelajaran bahasa Inggris dengan materi narrative hanya terpaku pada buku teks dan ceritanya disajikan berulang-ulang sehingga menimbulkan kebosanan pada peserta didik.

Agar peserta didik dapat meningkatkan kompetensi bahasa Inggris, perlu adanya media pembelajaran alternatif yang menunjang pengembangan bahan ajar yang bervariasi dan mengenalkan budaya lokal ke dalam kegiatan proses belajar bahasa Inggris. Alasan peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran audio visual sebagai media alternatif ini karena keterbatasan waktu menjadi salah satu kesulitan

guru dalam menghadapi jumlah peserta didik dengan rata-rata perkelas lebih dari 35 orang. Sementara itu guru memiliki keterbatasan dalam menciptakan media pembelajaran yang bervariasi bagi peserta didik.

Kurangnya pemahaman guru untuk menjadikan media sebagai sarana penunjang dalam proses pembelajaran, menyebabkan pembelajaran bahasa Inggris kurang menarik bagi peserta didik. Sementara itu lebih dari 75 % peserta didik dapat mengoperasikan komputer, data ini diperoleh dari guru yang mengajar TIK (Teknologi Informasi Komunikasi) di SMAN 10 Batanghari serta tersedianya sarana komputer di sekolah, dengan kemampuan peserta didik dalam mengoperasikan komputer dan sarana komputer yang tersedia, diharapkan peserta didik dapat meningkatkan kompetensi bahasa Inggris dengan adanya media audio visual pembelajaran bahasa Inggris. Dengan adanya media pembelajaran yang menggunakan komputer serta penyampaian materi yang bervariasi dan mempunyai karakteristik tertentu seperti materi yang berbasis budaya lokal dan kearifan lokal dapat mendekatkan peserta didik dengan kenyataan yang sesungguhnya. Agar penyajian materi pembelajaran di kelas lebih menarik dan menyenangkan guru perlu menerapkan strategi yang tepat, diantaranya dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat memotivasi belajar peserta didik. Asyhar (2010:44). Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang difokuskan kepada "Pengembangan Media Audio Visual Materi Narrative Teks Pembelajaran Bahasa Inggris SMA"

METODE

Dalam penelitian dan pengembangan ini penulis mengadaptasi model pengembangan, seperti Borg dan Gall (2003:772), Criswell (1989), Sadiman dkk (1986), Analisis dan Design ADDIE Dick dan Carey (2005), yang kemudian dimodifikasi tanpa meninggalkan unsur-unsur pentingnya. Model pengembangan Arief S. Sadiman (2003) sangat sesuai untuk pengembangan dari segi media, Borg dan Gall dari segi penelitian dan pengembangan, sementara Criswell dan Dick dan Carey lebih kepada tahap – tahap pengembangan desain dan software pembelajaran berbantuan komputer, dari pengembangan model – model yang diadaptasi diatas menghasilkan sebuah model pengembangan yang lebih sederhana, yang dijadikan sebagai landasan dalam penelitian.

Model Pengembangan Media Pembelajaran yang di rancang peneliti melalui enam tahapan. *Pertama* tahap Analisis Kebutuhan bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis komputer yang memanfaatkan cerita – cerita lokal. Informasi yang dikumpulkan terkait kondisi lapangan meliputi: 1) tujuan kompetensi yang ingin

dicapai, 2) mengidentifikasi antara kondisi nyata dan yang diharapkan, 3) pemilihan media yang sesuai.

Kedua adalah tahap desain pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk mengembangkan desain pembelajaran untuk mengembangkan multimedia pembelajaran. Pada tahap desain dilakukan beberapa tahapan pembuatan desain software meliputi: 1) menentukan program yang akan digunakan, 2) menyiapkan materi yang dibutuhkan, teks, dan gambar, 3) membuat flowchart, 4) membuat storyboard, 5) membuat produk software pembelajaran, 6) mewujudkan software pembelajaran dalam bentuk CD.

Ketiga adalah tahap pengembangan multimedia. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk awal, pada tahap ini ada beberapa hal yang harus dipersiapkan antara lain jadwal, team produksi termasuk pengisi suara, struktur materi serta kontrol konfigurasi. Dan selanjutnya di tes atau dijalankan dalam komputer untuk memastikan apakah hasilnya sesuai dengan yang diinginkan atau tidak.

Keempat adalah validasi ahli. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan divalidasi oleh tim ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Ahli materi mengkaji aspek sajian materi dan aspek pembelajaran. Dari aspek materi mencakup; ketepatan isi atau materi, ketepatan media dan rancangan pembelajaran serta ketepatan naskah awal. Ahli media memberikan masukan tentang ketepatan substansi media dan masukan tentang ketepatan rancangan media. Aspek media antara lain; kesesuaian isi media, kemudahan penyajian, kesederhanaan isi media, daya dukung media terhadap pembelajaran dan kemampuan media sebagai media alternatif.

Kelima adalah melakukan revisi. Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas produk berdasarkan saran revisi ahli materi dan ahli media. Ahli materi mengkaji aspek sajian materi serta aspek pembelajaran seperti: kesesuaian materi dengan kurikulum. Sedangkan ahli media mencakup kemenarikan media serta ketepatan pemilihan aplikasi.

Keenam adalah melakukan uji coba produk. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kemenarikan multimedia yang dikembangkan bagi peserta didik. Media yang sudah selesai selanjutnya diujicobakan dalam proses pembelajaran. Adapun yang dipersiapkan dalam uji coba instrumen penilaian berupa lembar observasi dan lembar curah pendapat. Uji coba produk ini bertujuan memperoleh informasi kualitas produk yang dihasilkan dalam proses pembelajaran. Peneliti berharap produk pengembangan media audio visual ini memiliki kelayakan dan kualitas yang teruji secara empiris dan teoritis. Sebelum uji coba dilaksanakan, produk tersebut divalidasi oleh validator dari ahli media dan ahli materi, kedua ahli ini menilai aspek isi pembelajaran dan aspek pemrograman.

Pada tahap implementasi kegiatan yang dilakukan adalah menguji coba produk hasil pengembangan berupa media audio visual pembelajaran bahasa Inggris menunjukkan hasil yang sebagaimana dipaparkan pada uraian penyajian data hasil uji coba. Ahli Produk Media Pembelajaran yang dikembangkan divalidasi oleh Drs. Damris M. Sc, Ph.D. Beliau adalah dosen FKIP Universitas Jambi dengan jabatan fungsional lektor kepala, disamping itu juga beliau mengajar pada mata kuliah pembelajaran berbasis teknologi di Pascasarjana Teknologi Pendidikan Universitas Jambi. Uji coba produk pengembangan terhadap ahli media pembelajaran merupakan data yang terkait dengan ketepatan daya dukung media interaktif dengan pembelajaran, peran guru dan sebagai media alternatif.

Ahli Substansi Isi/Materi Pembelajaran Bahasa Inggris yang dikembangkan divalidasi oleh Indri Anastasia, SS, MA. Beliau adalah dosen tetap FKIP Universitas Jambi dengan jabatan fungsional lektor, beliau mengajar beberapa mata kuliah pada program studi S1 Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas Jambi. Uji coba produk pengembangan terhadap ahli isi/materi media pembelajaran bahasa Inggris merupakan data yang terkait dengan kesesuaian dengan silabus standar kompetensi bahasa Inggris.

Penyajian data tanggapan uji coba guru mata pelajaran atau teman sejawat dilakukan di tiga sekolah di kabupaten Batanghari yakni SMA Negeri 4 Batanghari bertempat di kecamatan Mersam, SMA Negeri 8 Batanghari bertempat di kecamatan Pelayung dan SMA Negeri 10 Batanghari bertempat di kota Muara Bulian. Alasan peneliti memilih tiga sekolah sebagai tempat uji coba karena perbedaan letak wilayah dan latar belakang sosial peserta didik dari tiga sekolah tersebut. Wilayah SMAN 4 Batanghari terletak di ujung kabupaten Batanghari yang mana sosial ekonominya sangat berbeda dengan SMAN 10 Batanghari yang terletak di ibukota kabupaten Batanghari. Sementara SMAN 8 Batanghari adalah pintu gerbang kabupaten Batanghari yang sebagian besar para orangtua peserta didik adalah petani dan pengrajin. Adapun tiga guru bahasa Inggris yang ikut dalam uji coba tersebut adalah: Saniah, S.Pd dari SMAN 4 Batanghari, Suraidah Indriati, S.Pd dari SMAN 8 Batanghari dan Vivin Kusmari, S.Pd dari SMA 10 Batanghari. Ketiga guru bahasa Inggris tersebut sudah mengajar lebih dari lima tahun, yang berlatang belakang S1 Pendidikan Bahasa Inggris.

Uji coba perorangan dilakukan pada tanggal 30 Oktober, 01 November dan 02 November 2011 terhadap tiga orang peserta didik berasal dari tiga sekolah yang berbeda, adapun tiga peserta didik yang ikut dalam uji coba produk media tersebut adalah: Dedy Syaputra kelas XII IPA1 dari SMAN 4 Batanghari, Rizky Ayu Lestari kelas XI IPA 1 dari SMAN 8 Batanghari dan Sheila Nabila.TJ kelas X4 dari SMAN 10 Batanghari. Uji coba produk media audio visual perorangan ini terhadap peserta didik dari tiga sekolah merupakan data yang terkait dengan materi, tampilan

gambar dan kemenarikan media. Setelah tahap implementasi uji coba dilakukan maka tahap selanjutnya adalah mengevaluasi media pembelajara hasil pengembangan. Evaluasi pengembangan media dengan cara:

Pertama, pengguna media dalam hal ini adalah peserta didik terhadap media audio visual pembelajaran bahasa Inggris. Dari hasil observasi yang dilakukan pada saat uji coba yang dilakukan pengembang sendiri, mulai uji coba perorangan, kelompok kecil dan uji coba kelompok besar terlihat antusias peserta didik untuk menggunakan media yang buat mereka baru pertama kali mereka coba. Dari hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil maupun uji coba lapangan dimana peserta didik terbagi dalam kemampuan yang berbeda diketahui bahwa peserta didik dengan kemampuan diatas rata-rata jauh lebih cekatan mengerjakan setiap latihan yang ada dalam masing-masing cerita. Terlihat peserta didik yang berbeda kemampuan dalam hal ini dibawah rata-rata, mereka kelihatan agak canggung dan sekali-sekali bertanya serta masih kesulitan mengerjakan keseluruhan latihan-latihan. Walaupun mereka masih sulit menggunakannya mereka terlihat tetap semangat menggunakan media audio visual tersebut. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pengembang pada peserta didik selaku pengguna media audio visual dapat disimpulkan bahwa peserta didik sangat bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian media pembelajaran ini mampu membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran bahasa Inggris.

Kedua, salah satu manfaat media pembelajaran adalah memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sehingga dapat memahami materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pengetahuan mereka. Dari hasil uji coba yang dilaksanakan diketahui bahwa rata-rata mereka menyukai pembelajaran yang menggunakan media ini diketahui dari uji coba kelompok besar dari 15 peserta didik menyatakan media ini menarik dijadikan salah satu pembelajaran alternatif. Sedangkan dari uji coba perorangan diperoleh data dari ketiga komentar peserta didik yang mempunyai latar belakang yg berbeda secara umum pendapat mereka terhadap media pembelajaran ini sudah cukup baik, dan media ini dapat membangkitkan semangat belajar serta membantu mereka dalam memahami isi cerita dan dapat menceritakan kembali dengan menggunakan bahasa Inggris sederhana yang telah dipahami

Ketiga, dari pengamatan yang dilakukan pada saat uji coba berlangsung , peserta didik selain termotivasi untuk melakukan proses pembelajaran, peserta didik juga memperoleh pengetahuan tentang penggunaan media audio visual dengan menggunakan komputer dan dapat digunakan di rumah. Pengalaman yang didapat oleh peserta didik ini pengembang yakin ilmu yang ada pada peserta didik dapat

diberikannya pada adik-adiknya kelak. Dan bagi guru bahasa Inggris pada umumnya bisa mengembangkan media yang lebih menarik lagi.

Keempat, pada uji coba ini diketahui bahwa media ini mempunyai dampak yang besar terhadap hasil belajar, hal ini diketahui pada saat uji coba kelompok besar setelah menggunakan media ini mereka sudah berani tampil untuk menceritakan kembali cerita yang ada pada media, walaupun dengan bahasa yang sangat sederhana sekali tapi mereka sudah mampu menghafal dan mengingat isi cerita tersebut.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis kualitatif dipergunakan untuk menyajikan data hasil diperoleh dari validasi ahli media pembelajaran, ahli isi/materi, teman sejawat/guru bahasa

Inggris, serta uji coba perorangan, sedangkan analisis kuantitatif deskriptif untuk penyajian data uji kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil temuan pengembang dalam melakukan penelitian di lapangan dengan cara analisis empirik dan teoritik. Analisis kebutuhan merupakan proses menemukan dan memperbaiki apa yang terjadi pada pembelajaran. Proses sistematis yang mengkaji tujuan kompetensi yang ingin dicapai pengembang melakukan dengan cara:

- (1) mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi aktual (nyata) dan yang diharapkan, kenyataan di lapangan dari penuturan peserta didik sendiri, disebabkan ketidaktahuan dan ketidakmengertian peserta didik akan topik yang dipelajari. Mereka menganggap bahwa setiap hal yang mereka pelajari dalam bahasa Inggris adalah sulit dan tidak menyenangkan. Mereka mengungkapkan bahwa terlalu banyak hal-hal teoritis yang sulit untuk diucapkan, diingat dan dipahami, sementara itu mereka belum menangkap makna dari apa yang mereka pelajari secara lebih konkrit. Menurut pengembang hal ini terjadi karena guru hanya terfokus pada bahan yang sudah ada pada Lembar Kerja Siswa (LKS) dan menampilkan topik-topik yang ada pada buku teks tanpa memodifikasi dengan sumber yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Bentuk latihan dan tugas yang sudah tersedia pada buku teks, sehingga peserta didik sudah tahu apa yang mereka lakukan karena bentuk latihan-latihannya sama dengan latihan pada halaman sebelumnya. Latihan yang diberikan kepada peserta didik pun kemudian juga berdasarkan latihan yang ada dalam buku teks dan juga LKS yang umumnya adalah soal wacana dan tata bahasa.
- (2) mengevaluasi permasalahan yang ada di lapangan, Berdasarkan evaluasi di lapangan kondisi tersebut didukung dengan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sederhana dan komputer yang dapat merangsang munculnya

keaktivitas peserta didik dalam belajar. Kurangnya pemahaman dan pemanfaatan guru dalam penggunaan media pembelajaran menyebabkan kurangnya kreatifitas guru dalam menjadikan media sebagai sarana penunjang motivasi peserta didik dalam belajar. Menurut Wilkinson dalam Angkowo dan Kosasih (2007:14) Media dapat digunakan jika memang tersedia, meskipun media tersebut sangat tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tersebut merupakan alat mengajar dan belajar, maka harus tersedia ketika dibutuhkan untuk memenuhi keperluan peserta didik dan guru.

(3) implementasi permasalahan pada analisis kebutuhan, Dengan adanya kenyataan ini maka pengembang perlu untuk merancang media yang bernuansa lokal yang menarik karena ingin memberikan gambaran atau penjelasan yang lebih konkret, dan merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang biasa. Media pembelajaran berbasis komputer ini dapat memberikan sebuah variasi bagi peserta didik dan guru dalam memanfaatkan waktu selama proses pembelajaran berlangsung. misalnya untuk membangkitkan semangat peserta didik untuk belajar. Jadi dapat dikatakan bahwa pemilihan media adalah karena mereka memang membutuhkan dan berguna untuk mencapai tujuannya seperti, Bahan-bahan yang bervariasi menghasilkan dan meningkatkan pencapaian akademik. Isi materi yang ditampilkan mempunyai

karakteristik tertentu berbasis budaya lokal atau kearifan lokal. Selain itu pada kurikulum KTSP harus dicantumkan Pembelajaran Budaya Karakter Bangsa. Menurut pengembang dengan menampilkan materi berkarakteristik lokal agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Sebagaimana dinyatakan bahwa bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi lisan dan tulisan. Berkomunikasi dalam bahasa Inggris dimaksudkan untuk memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan serta mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya (Depdiknas, 2004:6).

Dari berbagai bentuk permasalahan diatas yang ditemukan oleh pengembang, baik yang ada di dalam maupun di luar kelas, pesan-pesan pembelajaran, dan berbagai bentuk pengalaman belajar perlu dikemas media yang sesuai dengan kebutuhan yang memperhatikan kaidah serta prinsip teknologi pembelajaran dalam bentuk media audio visual. Agar program media audio visual yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, perlu kiranya dilakukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan bertujuan untuk mendapatkan topik-topik yang akan dijadikan media. situasi pembelajaran yang menyenangkan akan menimbulkan pembelajaran yang bermakna bagi anak. Arikunto (2007) mengemukakan bahwa yang menjadi pertimbangan dan kajian dalam analisis kebutuhan adalah (1) kurikulum, yang meliputi pemilihan topik dan penjabaran materi, dan (2) silabus, yang meliputi kesulitan materi, pentingnya materi, dan adanya minat khusus. Dalam kaitan ini,

kurikulum dimaknai sebagai “kendaraan” untuk mencapai tujuan, yaitu mengembangkan potensi setiap peserta didik Hamalik (2007).

Dari pengertian diatas dapatlah dikemukakan bahwa analisis kebutuhan media audio visual merupakan analisis terhadap tuntutan kurikulum (SKL, SK, KD, Indikator), kebutuhan di lapangan, karakteristik sasaran, potensi sarana komputer dan trend perkembangan masa depan. Dalam teori konstruktivisme bahwa peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Bagi peserta didik benar-benar memahami dan menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dengan demikian peserta didik harus menggunakan teknologi sebagai cara belajar, bukan sebagai alat dalam sistem yang ada. Teknologi mampu mengubah pendidikan sebagai pintu gerbang ke masa depan. Hal ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang otentik, menantang, interaktif, dan mendalam. Peran guru dalam belajar konstruktivistik adalah membantu agar pengkonstruksian pengetahuan oleh peserta didik berjalan lancar, peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan perlu disediakan sarana belajar seperti bahan, media, peralatan, dan fasilitas lainnya.

Adapun yang dilakukan pengembang terkait dengan hasil temuan adalah:

(1) merumuskan tujuan pembelajaran, (2) perumusan SK/KD dan indikator, (3) membuat naskah materi pembelajaran, (4) menyusun soal-soal latihan, (5) menyusun evaluasi formatif.

Perumusan tujuan pembelajaran adalah tahap yang sangat penting dalam merencanakan media pembelajaran, karena tujuan merupakan arah dan target kompetensi akhir yang ingin dicapai dari suatu proses pembelajaran. Penyusunan rumusan tujuan pembelajaran menggunakan formula teknik perumusan ABCD, Baker

(1971). A (*Audience*), yaitu sasaran sebagai pembelajar yang perlu disebutkan secara spesifik: Peserta didik kelas X, semester I, SMA, B (*Behavior*), perilaku spesifik yang diharapkan dilakukan atau dimunculkan peserta didik setelah pembelajaran berlangsung, yang dirumuskan dalam bentuk kata kerja: menjelaskan, menyebutkan, mengklasifikasikan, mengidentifikasi, menuliskan dan memberikan contoh, C (*Condition*), yaitu keadaan yang harus dipenuhi atau dikerjakan peserta didik pada saat dilakukan pembelajaran, misalnya: memahami kata tanpa menggunakan kamus, D (*Degree*), adalah batas minimal tingkat keberhasilan terendah yang harus dipenuhi dalam mencapai perilaku yang diharapkan

Tujuan pembelajaran dirumuskan setelah topik ditentukan. Dalam tujuan pembelajaran disebutkan kemampuan, pengetahuan dan sikap yang dimiliki oleh peserta didik setelah berperan serta dalam proses belajar dengan media.

Perumusan tujuan dalam pengembangan media audio visual untuk pembelajaran bahasa Inggris materi narrative yang menampilkan cerita lokal Jambi yang operasional pada peserta didik. Selain itu menggambarkan kemampuan, keterampilan atau sikap yang harus dipunyai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

Perumusan tujuan pembelajaran umum dalam pengembangan media audio visual untuk pembelajaran bahasa Inggris ini, pengembang mempertimbangkan sifat-sifat peserta didik hasil temuan di lapangan sebagai berikut: (1) konsep dan peranan media audio visual, kualitas proses belajar mengajar dengan bantuan media audio visual jauh lebih efektif dibandingkan dengan proses belajar mengajar melalui ceramah biasa. Hal ini terlihat dari hasil uji coba lapangan secara umum pendapat dari ketiga peserta didik terhadap media pembelajaran ini sudah cukup baik, dan media audio visual ini dapat membangkitkan semangat belajar serta membantu mereka dalam memahami isi cerita dan dapat menceritakan kembali dengan menggunakan bahasa Inggris sederhana yang telah dipahami. Dapat disimpulkan bahwa media audio visual sudah memenuhi salah satu kriteria terhadap isi bahan pembelajaran, artinya bahan pembelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami peserta didik. Sujana dan Rivai dalam Asyhar (2010:93-94). (2) cerita lokal jambi yang digunakan, pada media audio visual ini ditampilkan tiga cerita rakyat Jambi dengan menampilkan latihan-latihan sebagai penunjang materi narrative. Dari observasi di lapangan pengembang melihat antusias peserta didik untuk mempelajari, karena selama ini belum ada dan belum pernah menggunakan media berbasis komputer secara individu dan belum adanya cerita lokal rakyat jambi dalam materi narrative diberikan dalam bentuk media.

Berkaitan dengan materi narrative pada pembelajaran bahasa Inggris yang berisikan cerita lokal rakyat Jambi, dari hasil validasi ahli materi bahwa materi narrative yang terdapat dalam media audio visual dari segi pendidikan dan sosial dapat diterima secara baik oleh masyarakat, Secara umum, teks narasi dan latar belakang tentang Jambi sudah cukup memadai. Bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi lisan dan tulisan. Berkomunikasi dalam bahasa Inggris dimaksudkan untuk memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan serta mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya. Ini terlihat adanya keterkaitan antara bahasa dan budaya, dengan demikian peserta didik memiliki wawasan lintas budaya dan melibatkan diri dalam keragaman budaya (Depdiknas, 2004:6). Dari hasil uji

coba pada ahli materi teks narasi yang disajikan cukup memadai untuk diterima dalam masyarakat sebagai pesan yang disampaikan kepada peserta didik. Pesan adalah bagian unsur-unsur tema, alur/plot, penokohan dan gaya bahasa. Sudut

pandang pesan adalah hikmah yang diambil dari sebuah cerita untuk dijadikan cermin maupun pandangan hidup melalui pesan-pesan moral yang terungkap dalam cerita, sikap dan tingkah laku, peserta didik diharapkan untuk mengambil hikmah cerita untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Nurgiyantoro, 1995:321).

(3) produksi media audio visual, secara sederhana proses produksi terbagi atas tiga tahap: pra-produksi, produksi dan pasca produksi. Produksi Media Audio Visual ini dimulai pada tanggal 25 Mei 2011 pengembangan media audio visual ini, meliputi proses *pengembangan materi* ke dalam bentuk *audio visual*. (4) bentuk penyajian, pembelajaran disajikan dalam bentuk materi narrative yang menampilkan tiga cerita lokal rakyat Jambi, dengan menampilkan menu cerita, menu materi, dan menu latihan. media audio visual ini tidak diprioritaskan untuk tes dan melihat ketuntasan peserta didik, tetapi media ini untuk menampilkan materi dalam proses belajar mengajar sebagai media alternatif selain media yang biasa digunakan. Media audio visual ini dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan laboratorium komputer.

Dari hasil ahli, uji coba perorangan, teman sejawat, kelompok kecil dan uji kelompok besar ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media ini berdasarkan saran dan masukan seperti menambahkan lebih banyak lagi jenis latihan dan slide yang terdapat pada cerita dapat bergerak. Ini adalah suatu tantangan bagi penembang untuk mempertimbangkan saran dari peserta didik dan guru sebagai pemberi motivasi pada proses pembelajaran. Tahap uji coba perlu dilakukan karena hasil produksi sesuatu program media yang oleh penembang dianggap sudah baik, belum tentu mampu merangsang proses belajar sasaran didik, terkadang sulit dipahami sehingga program tersebut tidak dapat dikatakan baik. Adapun maksud diadakan uji coba untuk melihat efektifitas program tersebut oleh sasaran didik yang dituju. Dalam uji coba media audio visual ini melalui beberapa tahapan yaitu: Menentukan tujuan diadakan uji coba, dalam pengembangan media audio visual ini tujuan uji coba adalah untuk melihat apakah media audio visual ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif pada pembelajaran bahasa Inggris. Membuat alat uji coba, pembuatan alat uji coba perlu dilakukan supaya data-data yang berkaitan dengan efisiensi dan efektifitas program dapat dikumpulkan melalui alat uji coba. Dalam pengembangan media audio visual ini alat uji coba berupa angket terbuka. Keterangan tentang angket dan subjek coba dijelaskan pada bagian uji coba produk.

Pada tahap implementasi kegiatan yang dilakukan adalah menguji coba produk hasil pengembangan berupa media audio visual pembelajaran bahasa Inggris yang di validasi seorang ahli media. Uji coba produk pengembangan terhadap ahli media pembelajaran merupakan data yang terkait dengan ketepatan daya dukung media dengan pembelajaran, peran guru dan media sebagai media alternatif. Adapun

beberapa hal yang perlu direvisi atau perlu perbaikan adalah: (1) penambahan menu khusus untuk SK/KD, tujuan pembelajaran dan indikator, (2) warna terlalu tajam, (3) huruf diberi warna sesuai dengan yang dinarasikan, (4) ukuran huruf diperbesar, (5) perlu tambahan unsur musik yang menarik pada setiap cerita.

Seperti yang disarankan oleh ahli media pengembang melakukan revisi, hanya saja ada bagian yang tidak dilakukan pengembang yakni tentang huruf diberi warna sesuai yang dinarasikan, karena keterbatasan waktu dan kemampuan pengembang. Untuk ukuran huruf, pengembang melakukan revisi karena sesuai dengan prinsip tata ruang yang disampaikan oleh Meyer (2001:226-269), orang akan belajar lebih baik bila kata-kata yang digunakan sesuai dengan gambar dan memiliki kedekatan atau sudah dikenal. Tentang ilustrasi musik pada setiap cerita, agar cerita yang ditampilkan dalam media menjadi rangsangan belajar peserta didik, ini sesuai apa yang dimaksud oleh Asyhar (2010:138) bahwa ilustrasi musik sangat diperlukan dalam media video karena dengan musik dapat mendorong peserta didik untuk mencerna informasi dan dapat menghilangkan kebosanan serta menimbulkan ketertarikan peserta didik terhadap media yang ditayangkan, hal senada dikemukakan oleh Henich (1996) bahwa desain media dibuat semenarik mungkin sehingga menimbulkan ketertarikan peserta dalam proses pembelajaran, misalnya gambar, warna, animasi dan suara.

(1) Suraidah Indriati, S.Pd dari SMAN 8 Batanghari. Media audio visual ini sudah sesuai sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Beliau menyarankan warna tulisan perlu diperhatikan agar tulisannya jelas dan mudah dibaca dan warna hurufnya kurang jelas dan ukuran huruf kurang memadai sehingga terdapat kesulitan untuk memahami isi cerita. Artinya media audio visual ini belum cukup memadai sebagai syarat media pembelajaran dan belum sesuai apa yang dikatakan Heinich (1996) bahwa ada media seharusnya dibuat semenarik mungkin sehingga menimbulkan ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran, misalnya gambar, warna, animasi dan suara, diperlukan konsistensi dalam pembuatan teks, menggunakan ukuran, warna dan tata letak yang tepat sehingga peserta didik dapat berinteraksi dengan software yang telah didesain

(2) Saniah, S.Pd dari SMAN 4 Batanghari. Beliau mengomentari tentang kejelasan materi, tampilan gambar, suara, urutan penyajian dan kejelasan animasi sudah cukup bagus. Hanya saja pada animasi pada gambar dibuat bergerak biar lebih menarik. Kemp dan Dayton dalam Arshad (2009:19-21) mengemukakan salah satu fungsi media adalah untuk tujuan pembelajaran, kejelasan materi, tampilan gambar, suara, urutan penyajian dan kejelasan animasi dimana informasi yang terdapat didalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Sedangkan materi yang terdapat dalam

media sudah sesuai dengan SK/KD pembelajaran bahasa Inggris. Tentang suara dalam media sudah sangat jelas, tidak perlu menggunakan musik yang akan didengar peserta didik bukan musik tapi pelafalan isi dari suatu cerita, hanya saja suara yang diperdengarkan terlalu cepat karena beliau berkeyakinan peserta didik di SMAN 4 Batanghari tersebut belum mampu memahaminya.

(3) Vivin Kusmari, S.Pd dari SMA 10 Batanghari. Media audio visual ini sudah sesuai sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Beliau menyarankan warna tulisan pada media audio visual perlu diperhatikan agar tulisannya jelas dan mudah dibaca. Artinya media audio visual ini belum cukup memadai sebagai syarat media pembelajaran dan belum sesuai apa yang dikatakan Heinich (1996) bahwa ada media seharusnya dibuat semenarik mungkin sehingga menimbulkan ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran, misalnya gambar, warna, animasi dan suara, diperlukan konsistensi dalam pembuatan teks, menggunakan ukuran, warna dan tata letak yang tepat sehingga peserta didik dapat berinteraksi dengan software yang telah didesain.

Media audio visual memuat: Pendahuluan, Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, Tujuan Pembelajaran, Latihan, Cerita Putri Pinang Masak, Putri Tangguk dan datuk darah Putih. Bahan pembelajaran tersebut disampaikan dalam bentuk perpaduan teks, gambar animasi, suara dengan tombol menu.

Perkembangan teknologi khususnya media pembelajaran audio visual suatu tuntutan perkembangan pendidikan, karena sifat pembelajaran yang semakin kompleks. Tuntutan pendidikan dalam proses pembelajaran sangat sulit dicapai hanya dengan mengandalkan penjelasan penjelasan guru, untuk itu perlu adanya pemanfaatan media yang sesuai dengan kebutuhan.

Sesuai dengan sifatnya media audio visual memiliki keunggulan dibandingkan dengan media lainya, seperti gambar yang selama ini sering digunakan oleh guru untuk proses pembelajaran. Sementara media audio visual dapat membuat konsep yang abstrak menjadi lebih kongkrit, yang dapat menampilkan gerak cepat maupun lambat sehingga lebih mudah diamati, menampilkan aktivitas atau proses pembelajaran, serta membuat penyajian pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Tujuan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada proses belajar mengajar maka perlu didukung media dan bahan ajar yang baik dan mampu menarik minat peserta didik dan peningkatan kompetensi pembelajaran bahasa Inggris. Salah satu fungsi pembelajaran bahasa Inggris adalah untuk menyampaikan pesan dari seseorang atau dalam bentuk teks. Penyajian materi dalam bentuk yang selama ini dilakukan guru dalam proses pembelajaran masih terpaku pada buku teks ataupun Lembar Kerja Siswa (LKS) yang beredar dari Dinas Pendidikan serta buku-buku yang dijual oleh berbagai macam penerbit. Dari beberapa bagian permasalahan ini,

penulis mengembangkan bagai media pembelajaran audio visual ini dapat menjadi media alternatif yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi bervariasi. Media audio visual yang dikembangkan ini adalah media yang berbasis kearifan lokal dengan menampilkan materi narrative, dimana materi ini terdapat di setiap jenjang pada Sekolah Menengah Atas. Materi narrative adalah teks yang isinya merupakan cerita atau kisah tentang sesuatu, contohnya cerita rakyat. Sementara kearifan lokal adalah integrasi nilai budaya lokal yang ditampilkan dalam bentuk cerita lokal khususnya dari daerah Jambi, ini dimaksudkan untuk membangun rasa kecintaan pada budaya lokal melalui cerita rakyat dengan tujuan untuk mencetak anak-anak bangsa yang cerdas dan berbudaya.

Pembelajaran berbasis kearifan lokal yang lebih dikenal dengan sebutan CTL (Contextual Teaching Learning) digambarkan oleh Johnson (2002:25) sebagai berikut: bahwa peserta didik akan belajar dengan baik jika apa yang dipelajari terkait apa yang telah diketahui dengan peristiwa yang akan terjadi disekelilingnya. Jadi konsep dari kearifan lokal ini adalah pendekatan konsep yang mendorong guru untuk menghubungkan materi dengan situasi nyata dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Guru dapat mengembangkan ide dan kreatifitas dalam bentuk variasi pembelajaran membangun karakter peserta didik untuk mencintai budaya lokal serta

mendorong berkembangnya kemampuan baru dalam teknologi pembelajaran. Pembelajaran berbasis kearifan lokal menimbulkan jalinan kegiatan belajar antara peserta didik dan guru. Inovasi pembelajaran dalam dunia pendidikan dengan mengadopsi 'keilmuan' dari dunia barat itu tidak dilarang, tapi diadaptasikan dengan nilai-nilai budaya yang kita miliki. Sehingga kita dapat menciptakan inovasi baru yang sesuai dengan kepribadian dan karakteristik anak didik bangsa kita.

Alasan lain peneliti mengembang media audio visual ini adalah lebih dari 75% peserta didik dapat mengoperasikan komputer serta tersedianya sarana komputer di sekolah. Penggunaan metode dan strategi secara optimal didukung media komputer, diharapkan peserta didik dapat meningkatkan kompetensi lisan dan tulisan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Dengan menggunakan media interaktif audio visual dalam bentuk media audio visual bernuansa lokal dengan berbantuan komputer perlu dikembangkan menjadi media alternatif yang efektif dan menyenangkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil akhir telaah dari produk media audio visual yang telah direvisi diproduksi dalam bentuk media audio visual, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

(1) Media ini sangat diperlukan oleh peserta didik yang dijadikan media pengganti atau alternatif dalam proses pembelajaran yang berisikan materi narrative dengan

menampilkan cerita lokal khususnya cerita rakyat Jambi. Pengembangan media pembelajaran ini merupakan salah satu bahan pembelajaran audio visual menjadikan komputer sebagai perangkat kerasnya. (2) Pengembangan media audio visual pembelajaran bahasa Inggris memungkinkan penyajian pembelajaran dapat disajikan secara menarik, inovatif dan dapat digunakan sendiri oleh peserta didik akan cepat menerima materi yang disampaikan, materi akan lebih mudah diingat dan selalu membekas dalam ingatan apabila disajikan dengan media audi visual. Pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran Richey dan Klein (2007). (3) Setelah melakukan pengembangan media audio visual materi narrative pembelajaran bahasa Inggris yang menampilkan cerita rakyat Jambi diketahui bahwa peserta didik pada jenjang SMA lebih mudah memahami materi atau informasi yang disampaikan oleh guru. (4) Dengan adanya media audio visual ini sebagai hasil pengembangan materi yang menggunakan media berbantuan komputer, guru lebih mudah untuk mencapai tujuan, lebih efektif dan efisien dalam penyampaian materi pembelajaran bahasa Inggris karena dalam satu media guru dapat mengajarkan beberapa keterampilan dan peserta didik akan lebih mudah memahami materi karena dapat dilakukan secara berulang-ulang.

Dalam pengembangan terdapat keterkaitan yang kompleks antara teknologi dan teori yang mendorong baik desain pesan maupun strategi pembelajaran, pengembangan ini mencerminkan perkembangan kronologis dari teknologi. Pada pertumbuhan dari suatu teknologi ke teknologi lainnya. Namun dalam pengembangan dalam penelitian ini hanya mengembangkan bentuk fisik media audio visual materi narrative pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan perangkat komputer.

Media audio visual merupakan cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan

audio dan visual Richey dan Klein (2007). Pembelajaran media audio visual dengan menggunakan perangkat komputer memungkinkan pemroyeksian gambar dalam cerita dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Produk media ini menampilkan perpaduan antara teks media visual dan audio, teks merupakan elemen dasar bagi penyampaian materi dalam bentuk tulisan yang berupaya memberi daya tarik, sedangkan media visual ditampilkan dengan gambar sehingga memberikan rangsangan pada peserta didik untuk memahami cerita. Media audio menampilkan suara membantu meningkatkan daya tarik terhadap suatu persembahan melalui rekaman suara.

Disamping itu pengembangan media dengan materi narrative memberikan pengalaman pembelajaran secara langsung pada proses cerita yang sebenarnya dan

ditampilkan dalam bentuk audio visual dan animasi yang menunjang latar cerita. Media audio visual ini merupakan media perantara penyampaian materi melalui pandangan dan pendengaran sehingga membuat kondisi yang dapat membangun kemampuan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Jadi pengajaran dan pembelajaran teks narrative dalam media audio visual ini adalah pembelajaran dengan cara interaktif antara peserta didik dengan media sebagai media pengganti atau alternatif sebagai media pengganti yang membuat pembelajaran bahasa Inggris lebih bervariasi.

Pengembangan media audio visual materi narrative pembelajaran bahasa Inggris ini berhubungan erat dengan teori belajar behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme. Pengembangan media audio visual ini tidak terlepas dari pemenuhan kebutuhan peserta didik untuk memperoleh kualitas belajar yang bermakna sesuai dengan pengalaman dan lingkungan mereka. Teori konstruktivis menyatakan bahwa peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Bagi peserta didik benar-benar memahami dan menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dengan demikian peserta didik harus menggunakan teknologi sebagai cara belajar, bukan sebagai alat dalam sistem yang ada. Teknologi mampu mengubah pendidikan sebagai pintu gerbang ke masa depan. Hal ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang otentik, menantang, interaktif, dan mendalam.

Teori belajar konstruktivistik adalah membantu agar pengkonstruksian pengetahuan oleh peserta didik berjalan lancar, peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan perlu disediakan sarana belajar seperti bahan, media, peralatan, dan fasilitas lainnya. Menurut Heinich (1996:17), pandangan konstruktivis merupakan pergeseran dari transfer informasi pasif aktif memecahkan masalah. Konstruktivis menekankan bahwa peserta didik menciptakan penafsiran mereka sendiri dari dunia informasi. Mereka menyelaraskan pandangan konstruktivis menekankan bahwa peserta didik menciptakan penafsiran. Sementara teori belajar kognitif adalah perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dapat dilihat sebagai tingkah laku. Teori ini menekankan pada gagasan bahwa bagian-bagian suatu situasi saling berhubungan secara konteks situasi secara keseluruhan. Teori belajar kognitif lainnya adalah teori belajar Ausubel yang lebih sering disebut juga pembelajaran bermakna, teori ini

mengatakan bahwa struktur organisasional yang ada dalam ingatan seseorang dapat diintegrasikan dalam unsur-unsur terpisah kedalam suatu unit konseptual.

Teori belajar yang menjadi acuan dalam pengembangan media audio visual ini sesuai dengan konsep kearifan lokal yang dikembangkan dimana penciptaan inovasi

pembelajaran berbasis kearifan lokal dan nasionalisme untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap kekayaan ilmu dan budaya bangsanya sendiri. Kearifan Lokal memiliki konsep-konsep pendidikan yang menjunjung tinggi nilai-nilai budaya dan kecintaan terhadap bangsa kita. Hal ini berarti bahwa, melakukan inovasi pembelajaran dalam dunia pendidikan dengan mengambil 'keilmuan'dari dunia barat itu tidak dilarang, tapi diadaptasikan dengan nilai-nilai budaya yang kita miliki. Sehingga kita dapat menciptakan inovasi baru yang sesuai dengan kepribadian dan karakteristik anak didik bangsa kita.

Dari keseluruhan proses rancangan sampai kepada penggunaan media audio visual yang dikembangkan dapat disimpulkan; sebuah produk media yang baik tentu mengacu pada model pengembangan sesuai dengan produk yang dihasilkan, pengembangan media audio visual ini penulis mengadaptasi model pengembangan : Borg dan Gall (2003:772), Criswell (1989), Sadiman dkk (1986), Analisis dan Design ADDIE Dick dan Carey (2005), yang kemudian dimodifikasi tanpa meninggalkan unsur-unsur pentingnya. Model pengembangan Arief S. Sadiman (2003) sangat sesuai untuk pengembangan dari segi media, Borg dan Gall dari segi penelitian dan pengembangan, sementara Criswell dan Dick dan Carey lebih kepada tahap-tahap pengembangan desain dan software pembelajaran berbantuan komputer, dari pengembangan model-model yang diadaptasi diatas menghasilkan sebuah model pengembangan yang lebih sederhana, yang dijadikan sebagai landasan dalam penelitian.

Tahap rancangan produk dilakukan kegiatan terdiri: dari pra produksi, dan produksi dan pasca produksi. Dari hasil uji coba perorangan, teman sejawat, kelompok kecil dan uji kelompok besar ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media ini berdasarkan saran dan masukan seperti menambahkan lebih banyak lagi jenis latihan dan slide yang terdapat pada cerita dapat bergerak. Ini adalah suatu tantangan bagi penembang untuk mempertimbangkan saran dari peserta didik dan guru sebagai pemberi motivasi pada proses pembelajaran.

Dari hasil uji coba kelompok besar memperlihatkan bahwa Berdasarkan data tentang daya tarik penggunaan media interaktif ini dapat diinterpretasikan bahwa dari 15 peserta didik atau rata-rata 87% dari mereka tertarik pada pembelajaran bahasa Inggris dengan baik, dengan memberikan masukan diantaranya agar gambar dan animasi dibuat dapat bergerak untuk memotivasi peserta didik menggunakan media ini sebagai media alternatif pembelajaran. Sementara pada penyajian materi masih terdapat kesulitan, karena berbagai alasan yang diutarakan mereka, diantaranya masih sulitnya memahami isi cerita karena belum terbiasa mendengar cerita dari penutur asli. Dari keinginan yang diutarakan mereka dapat disimpulkan apa yang dinyatakan para pakar seperti: Seels dan Richey (1994:39) bahwa pengembangan media dapat memenuhi keinginan peserta didik, karena gabungan

kata, simbol, grafik dan dapat menyebabkan pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik, sehingga peserta didik bisa belajar dengan lebih interaktif.

Media interaktif audio visual materi narrative pembelajaran bahasa Inggris SMA, dalam pemanfaatannya disarankan sebagai berikut: Dalam proses pembelajaran, perlu disiapkan alat belajar, seperti komputer, dapat dilakukan proses pembelajaran di Lab komputer, dan penggunaan media tidak dibatasi ruang dan waktu, bisa dilakukan di rumah, juga bisa digunakan untuk remedial teaching bagi peserta didik yang belum mencapai KKM. Mengingat pembelajaran selama ini masih menggunakan buku teks atau LKS agar media pembelajaran audio visual ini digunakan karena media tersebut mampu memberi umpan balik yang lebih baik bagi peserta didik. Disarankan kepada guru agar memberi motivasi kepada peserta didik untuk belajar mandiri dan tidak tergantung pada kehadiran guru. Mengingat hasil pengembangan media masih memungkinkan pengaruh faktor-faktor yang belum mampu dikembangkan secara sempurna sesuai kebutuhan, maka masih perlu penelitian pengembangan lebih lanjut

Diseminasi atau penyebarluasan produk pengembangan ini dilakukan sesuai dengan kebutuhan yang berkaitan dengan materi narrative yang bisa digunakan dari tingkat kelas X sampai dengan kelas XII. Jika produk ini digunakan pada sekolah yang lain atau sejenisnya diperlukan strategi pembelajaran yang berbeda untuk menyesuaikan dengan kemampuan peserta didik, dan serta ketersediaan peralatan komputer ataupun laboratorium komputer, tapi dapat juga ditayangkan dengan menggunakan LCD. Penggunaan produk ini juga memerlukan tenaga pendidik yang mampu mengoperasikan komputer. Dengan adanya pengembangan produk media ini perlu adanya tindak lanjut pada pengembangan materi lainnya selain narrative, sebagai Model pengembangan media yang berkelanjutan pada materi yang ada dalam pembelajaran bahasa Inggris dan sangat diharapkan adanya penelitian pengaruh penggunaan media terhadap kemampuan bahasa Inggris peserta didik.

Untuk menghasilkan produk yang memuaskan pengembang melakukan beberapa kegiatan produksi yaitu: pra produksi, produksi dan pasca produksi. Memproduksi media meliputi proses *pengembangan materi* ke dalam bentuk *audio visual*. Dalam pembuatan produksi media audio visual ini tidak lupa direview oleh para ahli baik itu ahli media dan ahli materi. Setelah naskah diubah dalam media audio visual pengembang minta pertimbangan dari para ahli media tentang produk yang dibuat, para ahli memberi tanggapan dalam bentuk saran dan kritik. Sehingga sebelum diujicobakan telah direview, karena tugas reviewer mengkaji kelemahan-kelemahan yang masih ada dan memberikan saran-saran perbaikan. Bila produk masih ada kelemahan, pengembang merevisi atau memperbaiki. Metode yang dipakai untuk mereview adalah wawancara, jadi wawancara disini hanya untuk mengkaji

kelemahan-kelemahan yang ada dan saran-saran perbaikan dalam produk media audio visual.

REFERENSI

- Asyhar, Rayandra, 2010, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta: Gaung Persada
- Heinich, et.al. 1996. *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Johnson, Elaine B 2007. *Contextual Teaching & Learning:Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyikan dan Bermakna*. (terjemahan Ibnu Setiawan). Bandung: MLC.(Buku asli diterbitkan tahun 2002)
- Mayer, Richard E. 2009. *Multimedia Learning, Second Edition* Cambridge University. New York: Prentise Hall
- Seels, B.B. & Richey, R.C. 1994. *Instructional technology: the definition and domains of the fields*. Washington, DC; AECT.