

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA KELAS X MENGENAI TEKS NEWS ITEM

Subadi¹, Saharudin², Rayandra Asyhar²

¹SMA N 1 Kota Jambi, ²Universitas Jambi

ABSTRACT

This article is based on the development research that aims to develop multimedia of learning English which is attractive and effective for grade X Students about news item text. The development of the multimedia for learning English uses Lee and Owens model. The procedure of developing the multimedia covers four steps. They are: 1) need analysis and assessment, 2) designing multimedia learning, 3) developing and implementing the multimedia, and 4) evaluating the multimedia. The data of this research are compiled any sources i.e. validation result of leaning design expert, subject matter expert and learning media expert. It is also from students as treatment subjects and English lesson teacher. The treatment subjects are 39 students consisting of 3 students for personal treatment, 5 students for small group treatment and 31 students for field treatment. The results of the research show that: 1) developing the Macromedia Flash based multimedia of English learning for Class X was assessed by validators as learning media which is in good category and it is suitable to use. 2) the treatment subjects, students and English teacher gave response and conclusion that the multimedia is attractive for learning English, shown from the result of personal treatment subjects' questionnaire of 88.7%, the result of small group treatment subjects' questionnaire of 64.4% and the result of field treatment subjects' questionnaire of 84.2%, therefore, the average of total treatment subjects' questionnaire is 79.7%, then 3) this multimedia can be used effectively to achieve learning competencies, proven by the result of increasing score gained by the students in pre-test and post-test which is 72.03%.

Keyword: *development research, multimedia of learning English, news item text*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran telah menjadi aspek yang sangat penting dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di kelas maupun di luar kelas. Sebagaimana yang dikatakan oleh Ze-Nian Li dan Mark S. Drew (2004: xiv) bahwa multimedia tidak lagi sebagai alat permainan saja, tetapi telah menjadi bagian dari lingkungan teknologi dimana kita bekerja dan berfikir. Sebagai guru yang telah beberapa tahun mengajar, peneliti berpikir bahwa pembelajaran tanpa menggunakan media terasa kurang lengkap. Apalagi dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang belum banyak dikenal dan dianggap sulit oleh siswa. Hal ini berkaitan dengan pengucapan Bahasa Inggris yang berbeda dengan tulisannya, kata-kata Bahasa Inggris yang masih terasa asing bagi siswa, dan terbatasnya akses siswa untuk berlatih berbahasa Inggris. Apalagi adanya kenyataan bahwa Bahasa Inggris masih mempunyai status sebagai bahasa asing (English as a Foreign Language) di Indonesia. Dengan demikian Bahasa

Inggris masih belum banyak digunakan oleh orang Indonesia dalam berkomunikasi baik komunikasi lisan maupun komunikasi tertulis. Hal ini berbeda dengan negara-negara tetangga kita seperti Malaysia dan Singapura yang menempatkan Bahasa Inggris sebagai bahasa kedua (English as a Second Language). Di negara-negara tersebut Bahasa Inggris telah menjadi bagian dari bahasa komunikasi yang digunakan oleh sebagian warga negaranya dalam kegiatan mereka sehari-hari baik di rumah, di tempat kerja maupun di masyarakat umum.

Oleh karena itu, di Indonesia pembelajaran Bahasa Inggris memerlukan kurikulum yang sesuai, baik dari segi materi (bahan ajar), ruang lingkup, waktu maupun mengenai media untuk pembelajaran. Pembelajaran Bahasa Inggris di SMA telah menjadi bagian integral dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Bahasa Inggris dipandang perlu untuk dikuasai peserta didik, sehingga pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) mata pelajaran Bahasa Inggris mendapatkan porsi waktu pembelajaran sebanyak 4 (empat) jam pelajaran per minggu. Waktu tersebut belum memadai untuk menuntut peserta didik menguasai Bahasa Inggris, karena ada beberapa aspek keterampilan dalam Bahasa Inggris yang harus dipelajari peserta didik, meliputi: keterampilan mendengar/menyimak (listening), keterampilan membaca (reading), keterampilan berbicara (speaking) dan keterampilan menulis (writing). Tentu saja siswa harus menambah waktu belajar sendiri di luar jam pelajaran di sekolah. Dalam belajar bahasa, keempat keterampilan tersebut dikelompokkan ke dalam istilah keterampilan reseptif dan keterampilan produktif. Keterampilan reseptif meliputi keterampilan menyimak, dan keterampilan membaca, sedangkan keterampilan produktif meliputi keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis (BNSP, 2007: 11). Dan juga ditambah aspek penunjang lainnya yaitu tata bahasa (grammar/structure), kosa kata (vocabulary), pengucapan (pronunciation), dan pengejaan (spelling). Apalagi siswa mempunyai beban belajar di sekolah yang sangat berat seperti yang dituntut kurikulum yang meliputi enam belas mata pelajaran untuk siswa SMA kelas X. Dengan demikian tuntutan penguasaan Bahasa Inggris baik lisan (spoken English) maupun tulisan (written English) merupakan suatu target pencapaian yang sangat berat, sehingga diperlukan kreatifitas guru dan siswa dalam pembelajaran. Bentuk kreatifitas guru tersebut dapat berbentuk pembuatan media pembelajaran kreatif yang dapat membantu siswa mencapai kemampuan Bahasa Inggris yang maksimal.

Sadiman dkk. (2011: 7) menyatakan bahwa media digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Dengan media, proses penyampaian pesan menjadi lebih mudah dan lebih tinggi efektifitasnya, sehingga pesan yang diterima oleh penerima pesan lebih baik dan lebih jelas.

Selanjutnya Sadiman dkk. (2011: 17-18) menjelaskan kegunaan umum dari media dalam pembelajaran yaitu: a) untuk memperjelas penyajian agar tidak verbalistis, b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, c) membuat peserta didik lebih aktif, c) untuk menyikapi perbedaan individual, lingkungan dan pengalaman siswa. Dengan demikian media atau multimedia mempunyai fungsi yang sangat

penting dalam pembelajaran, sehingga keberadaannya sangat diperlukan. Sedangkan dalam kenyataan riil yang terjadi di SMAN 1 Kota Jambi, pembelajaran Bahasa Inggris, terutama dalam pembelajaran menyimak (listening), guru dan siswa merasa bahwa media yang tersedia sangat terbatas, sehingga perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran menyimak yang representatif dalam rangka pencapaian kompetensi yang diharapkan.

Secara umum, media pembelajaran Bahasa Inggris yang ada di sekolah maupun di pasaran masih sangat terbatas apalagi media pembelajaran untuk ketrampilan menyimak (listening). Yang penulis temukan adalah berupa kaset tape recorder dan compact disk (CD) yang berisi rekaman MP3 baik yang berisi ucapan penutur asli (native speaker) maupun orang Indonesia. Demikian juga media yang dibuat atau yang dimiliki oleh guru masih sangat sedikit dalam jenis dan jumlahnya, oleh karena itu media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk menggunakannya secara individu sangat dibutuhkan, sehingga mereka dapat menentukan waktu dan frekwensi untuk mempelajari materi yang telah disediakan tersebut sesuai dengan waktu yang mereka miliki.

Dengan dasar pemikiran tersebut maka perlu dibuat suatu media atau multimedia pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SMAN 1 Kota Jambi sehingga dapat dicapai tingkat kemampuan berbahasa Inggris yang tinggi. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media atau multimedia yang digunakan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris Kelas X (sepuluh).

METODE

Metode Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model pengembangan Lee dan Owens. Model Pengembangan Multimedia menurut Lee dan Owens memiliki empat tahap pengembangan yaitu: 1) Analisis dan Penilaian Kebutuhan Multimedia (Multimedia Needs Assessment and Analysis), 2) Desain Pembelajaran Multimedia (Multimedia Instructional Design), 3) Pengembangan dan Penerapan Multimedia (Multimedia Development and Implementation), dan 4) Evaluasi Multimedia (Multimedia Evaluation) (Lee dan Owens, 2004: XIXlviii).

Pada tahap analisis, penulis menggunakan tiga dari dua belas analisis yang ada pada model pengembangan Lee dan Owens, yaitu analisis kebutuhan, analisis audiens, analisis teknologi dan analisis topik/materi pembelajaran. Pada tahap desain atau merancang Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris ini ada beberapa kegiatan yang dilakukan yaitu: 1) menyusun jadwal, 2) membentuk dan menentukan tugas tim, 3) menentukan spesifikasi media, 4) menyusun struktur materi, 5) menentukan kontrol konfigurasi. Tahap Pengembangan dan Penerapan Produk ini merupakan proses mewujudkan desain atau rancangan multimedia yang telah dibuat menjadi produk (wujud fisik). Lee dan Owens (2004:162) menyebutkan prinsip-prinsip dasar pengembangan untuk jenis multimedia apapun, yaitu:

- 1) Membuat kerangka kerja (framework) untuk alat pengembangan, spesifikasi pengembangan dan standar-standarnya.

- 2) Mengembangkan elemen-elemen media yang cocok dengan kerangka kerja yang telah dibuat.
- 3) Me-review dan merevisi produk.
- 4) Mengimplementasikan (uji coba) produk yang telah selesai.

Evaluasi Produk yang dilakukan dalam penelitian ini juga dengan melalui dua tahapan pokok yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

1) Evaluasi formatif dilakukan oleh ahli dalam bidang desain, ahli media dan ahli materi pembelajaran untuk mengukur kualitas dan validitas produk yang dibuat. Setelah evaluasi formatif selanjutnya dilakukan evaluasi sumatif.

2) Evaluasi Sumatif ini dilakukan setelah produk selesai dikembangkan dan sudah direvisi dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan produk yang dihasilkan. Evaluasi ini dilakukan oleh pengguna (siswa) dengan tujuan untuk mengukur respon pengguna terhadap aktifitas yang dilakukannya, mengukur peningkatan yang diperoleh oleh pengguna ketika menggunakan produk, dan mengukur perubahan sikap setelah pengguna menggunakan produk. Hasil ini diketahui setelah dilakukan serangkaian uji coba yaitu: uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Hasil pengembangan divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli desain pembelajaran, Prof. Dr. M. Rusdi, M.Sc. ahli media pembelajaran, Prof. Drs. Damris M, M. Sc., Ph. D, dan ahli materi pembelajaran, Amirul Mukminin, S. Pd, M. Sc. Ed, Ph. D. Setelah dinyatakan layak oleh ketiga ahli tersebut, produk selanjutnya di uji cobakan kepada siswa kelas X SMA Negeri 1 Kota Jambi. Uji coba dilakukan dalam tiga tahap, yaitu uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, dan dilanjutkan dengan uji coba oleh guru mata pelajaran untuk mendapatkan tanggapan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil validasi ahli desain pembelajaran terhadap multimedia pembelajaran Bahasa Inggris ini, validator meminta pengembang untuk menyusun pertanyaan angket berdasarkan pendapat ahli tertentu yang berkaitan dengan desain pembelajaran. Dengan demikian pengembang menggunakan pendapat atau langkah-langkah yang dikemukakan oleh Dick and Carey yang terdiri 10 langkah. Yang kemudian dijabarkan menjadi 27 indikator untuk dibuat pernyaannya. Setelah validator menyetujui pendapat ahli yang digunakan oleh pengembang yaitu dari Dick and Carey, maka validator meminta pengembang untuk menentukan persepsi pengembang mengenai multimedia yang dibuat dalam hal membelajarkan siswa, untuk kemudian disamakan dengan persepsi validator. Bila ada perbedaan persepsi, maka pengembang memperbaiki atau menyesuaikan dengan saran, arahan dan bimbingan validator. Kesimpulan yang diberikan oleh ahli desain pembelajaran adalah bahwa dari aspek desain, multimedia ini layak untuk diuji coba atau diimplementasikan pada siswa, baik uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil maupun uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran. Sedangkan secara keseluruhan, validator menilai bahwa multimedia ini baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah.

Topik yang digunakan dalam materi media ini juga tentang isu-isu internasional, yang dirasa oleh validator belum dikenal oleh siswa, namun validator juga menyarankan untuk mengatasi hal tersebut dengan cara guru mengarahkan siswa untuk mengaitkan topik tersebut dengan isu-isu lokal yang dilihat, didengar atau dialami siswa, di sisi lain justru isu-isu tersebut akan memberikan motivasi bagi siswa untuk memahami isu-isu global yang terjadi di berbagai belahan dunia. Hasil validasi secara keseluruhan terhadap multimedia ini dalam aspek materi pembelajaran adalah layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris kelas X.

Pada aspek media dalam multimedia Bahasa Inggris ini, pengembang mengacu pada pendapat yang dikemukakan oleh Mayer (2009: 266-268) menguraikan dua belas prinsip pengembangan media pembelajaran. Yang kemudian dijabarkan oleh pengembang menjadi 19 indikator atau pertanyaan. Hasil dari validasi aspek media pembelajaran pada multimedia pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa kelas X SMA diperoleh komentar dan saran yang diberikan oleh validator. Dengan berbagai komentar dan saran perbaikan dari validator ahli media pembelajaran, maka pengembang melakukan perbaikan dan revisi produk yang telah dibuat, sehingga produk multimedia tersebut siap layak untuk diuji coba.

Nilai persentase hasil uji coba perorangan untuk aspek daya tarik dengan rating scale adalah 88,7%. Angka ini terletak pada rentang 80 -100% yang berarti kualitas daya tarik dari multimedia pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa kelas 10 SMA ini sangat menarik.

Selanjutnya nilai persentase hasil uji coba kelompok kecil untuk aspek daya tarik dengan rating scale adalah 64,4%. Angka ini terletak pada rentang 60 -79% yang berarti kualitas daya tarik dari multimedia pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa kelas 10 SMA ini menarik.

Dan juga nilai persentase hasil uji coba lapangan untuk aspek daya tarik dengan rating scale adalah 84,2%. Angka ini terletak pada rentang 80 - 100% yang berarti kualitas daya tarik dari multimedia pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa kelas 10 SMA ini sangat menarik.

Untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan, pengembang melihat hasil pre-test dan post-test yang dilakukan pada uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil maupun uji coba lapangan. Berdasarkan data yang diperoleh dapat ditarik kesimpulan bahwa tingkat kemampuan siswa sebelum mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia ini siswa memperoleh nilai rata-rata pre-test 45,66, dan tingkat ketuntasan sebesar 0,5%, sedangkan setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan multimedia yang dikembangkan, siswa memperoleh nilai rata-rata post test 78,55 dan tingkat ketuntasan sebesar 86%. Prosentase kenaikan nilai rata-rata siswa dalam pre-test dan post test cukup signifikan yaitu 72.03%. Nilai tertinggi yang dicapai siswa dalam pre-test adalah 75, sedangkan nilai tertinggi siswa dalam post test yaitu 95. Nilai terendah siswa juga berubah cukup signifikan, yang pada pre-test adalah 10, sedangkan pada post test nilai terendah siswa yaitu 65. Dari data hasil pre-test dan post test tersebut, pengembang berasumsi bahwa multimedia yang dikembangkan ini adalah efektif digunakan oleh siswa dalam pembelajaran.

Tanggapan dari guru mata pelajaran Bahasa Inggris kelas X terhadap penggunaan multimedia pembelajaran Bahasa Inggris ini adalah sangat baik karena Beliau berpendapat bahwa beliau pernah menggunakan atau mendapatkan media pembelajaran yang terintegrasi dan lengkap seperti yang dikembangkan ini. Kelebihan dari multimedia yang dikembangkan ini adalah menggunakan news (berita) yang disajikan tidak hanya berupa suara tetapi disertai dengan video, apalagi news reader-nya adalah native speaker yang yang pastinya pronunciation dan style-nya sudah sangat baik, jika dibandingkan dengan jikalau guru atau orang Indonesia yang menjadi news reader-nya. Disamping itu pembelajaran di kelas dengan menggunakan media seperti ini membuat siswa aktif melakukan aktifitas pembelajaran (student-centered learning), guru berperan sebagai fasilitator, sesuai dengan pendapat Yamin (2007: 125-133) bahwa tugas guru di dalam kelas adalah menjelaskan, menerangkan, memerintahkan siswa untuk menguasainya secara mandiri, guru bertindak sebagai fasilitator, guru mengkondisikan siswa untuk belajar dan memahami pelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Setelah melalui rangkaian proses pengembangan yang telah dipilih, akhirnya dihasilkan produk berupa multimedia pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa SMA Kelas X mengenai Teks News Item. Multimedia yang dikembangkan ini sudah menarik dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran baik secara mandiri maupun pembelajaran bersama guru di kelas.

Hasil penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Multimedia pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa SMA Kelas X mengenai Teks News Item telah dikembangkan menjadi multimedia yang menarik, efektif, dan sesuai kebutuhan siswa. Kemenarikan dan keefektifan multimedia ini memberikan motivasi bagi siswa untuk mempelajari Bahasa Inggris, sehingga siswa terpacu untuk mendapatkan pengalaman pembelajaran (experiences of learning) dan meningkatkan kompetensi menyimak (listening) siswa. Kemenarikan dan keefektifan multimedia yang dikembangkan didasarkan pada hasil validasi ahli materi dan uji coba yang dilakukan terhadap peserta didik. Multimedia pembelajaran Bahasa Inggris ini juga untuk memenuhi kebutuhan media pembelajaran yang diperlukan siswa dan guru dalam pembelajaran. Bahkan multimedia ini adalah menjadi suatu produk yang baru untuk pembelajaran menyimak, yang berbeda dengan produk yang telah ada, baik dari instansi terkait, penerbit buku/LKS (lembar kerja siswa), ataupun lainnya.
- 2) Multimedia pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa SMA Kelas X mengenai Teks News Item yang telah dikembangkan ini dapat dijadikan pegangan guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas untuk pembelajaran tatap muka dengan bimbingan guru (fasilitator), maupun untuk pembelajaran mandiri

dimana peserta didik dapat mengerjakan latihan, soal dan tugas yang terdapat dalam multimedia ini sendiri, atau bersama kawan di luar jam belajar di kelas.

Saran

Pemanfaatan multimedia pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa SMA Kelas X mengenai Teks News Item dilakukan oleh pengembang bersama guru-guru Bahasa Inggris yang ada di sekolah tempat pengembang mengajar. Karena merekalah orang yang paling sering bertemu dan berinteraksi dengan pengembang. Ini dilakukan agar para guru tersebut terbantu dengan penggunaan media ini dalam melakukan pembelajaran di kelas. Selanjutnya peserta didik juga dapat memiliki multimedia ini dengan mengcopy dari pengembang untuk digunakan dalam pembelajaran secara mandiri di luar sekolah maupun bersama teman-teman dalam kelompok belajar mereka.

Penyebarluasan produk multimedia ini dilakukan oleh pengembang sendiri yaitu dengan cara menginformasikan kepada teman sejawat, guru-guru Bahasa Inggris dan juga dengan cara langsung kepada peserta didik. Selanjutnya diseminasi juga dilakukan kepada kawan-kawan pengembang, guru-guru Bahasa Inggris yang ada di sekolah lain melalui forum MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) Bahasa Inggris. Multimedia yang dikembangkan ini dapat digunakan di semua satuan pendidikan pada jenjang SMA apabila ada kesamaan pada silabus, pada mata pelajaran Bahasa Inggris namun tetap harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan kondisi sekolah setempat

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Penelitian dan Pengembangan Depdiknas. 2007. *Pedoman Penjaminan Mutu Sekolah/Madrasah Bertaraf Internasional pada Jenjang pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta. Depdiknas.
- Dick, W dan Carey, L. 2005. *The Systematic Design of Instruction (6th edition)*. Boston: Pearson.
- Dick, W, Carey, L, James. 2005. *The Systematic Design of Instruksion. Seventh edition*. Boston: Omega Tipe Pipografi in Cooperation (INC).
- Lee, W.W & Owens, D.L. 2004. *Multimedia-Based Instructional Design: Computer Based Training, Web Based Training, Distance Broadcast Training, Performance Based Solution*. USA: John Wiley & Sons, Inc.
- Li, Z.N dan Drew, M.S. 2004. *Fundamentals of Multimedia*. New Jersey, USA. Pearson Education, Inc.

Mayer, R.E. 2009. *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.

Mishra, S dan Sharma, C.R. 2005. *Interactive Multimedia in Education and Training*. United states of America, Idea Group.

Sadiman, A.S, et. al. 2011. *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

Yamin, M. 2007. *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press.