PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS POKOK BAHASAN *INTRODUCTION* KELAS VII DI SMP 1 GEBOG KUDUS

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Teknologi Pendidikan

oleh
Retnaning Fatichah
1102410046

JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2015

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Pokok Bahasan *Introduction* Kelas VII di SMP 1 Gebog Kudus" telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Hari : Senin

Tanggal : 21 September 2015

Semarang, September 2015

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Dra. Nurussa'adah, M.Si.
NIP. 195611091985032003

Pembimbing

Drs. Budiyono, M.Si.
NIP. 196312091987031002

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Pokok Bahasan *Introduction* Kelas VII di SMP 1 Gebog Kudus" telah dipertahankan dihapadan sidang panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada

hari : Jum'at

tanggal : 2 Oktober 2015

Ketua

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd

NIP. 195604271986031001

Sekretaris

Dra. Nurussa'adah, M.Si.

NIP. 195611091985032003

Penguji I

Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.

NIP. 195610261986011001

Penguji II

Dra. Nurussa'adah, M.Si.

NIP. 195611091985032003

Penguji III/Pembimbing I

Drs. Budiyono, M.Si.

NIP. 196312091987031002

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, Oktober 2015

Retnaning Fatichah

NIM. 1102410046

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

- Contoh yang baik adalah nasihat terbaik (Fuller)
- *But there's always a first time for everything* (Melissa de la Cruz)
- Sukses adalah balas dendam yang terbaik (Retaning Fatichah)

Persembahan :

- Kedua orang tuaku, adikku, dan suamiku yang telah sabar membimbing dengan penuh kasih sayang dan juga memberikan motivasi serta doa hingga selesai tersusunnya skripsi ini. Putri kecilku yang selalu memberikan senyuman dan suntikkan semangat.
- SMP 1 Gebog Kudus yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian.
- BPMP Kemdikbud Semarang yang telah memberi pengetahuan dan ilmu mengenai pengembangan media pembelajaran.
- Teman-teman yang selalu memberi dukungan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, kesehatan serta kemudahan sehingga penulis dapat meneyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Pokok Bahasan *Introduction* Kelas VII di SMP 1 Gebog Kudus" dengan baik. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dorongan serta bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan penuh kerendahan hati penulis ucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M.Hum. selaku Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi S1 di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin penulis dalam penelitian dan penulisan skripsi.
3. Dra. Nurrussa'adah, M.Si. selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan skripsi.
4. Drs. Budiyono, M.Si. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberi bimbingan, arahan, masukan terhadap kesempurnaan skripsi.
5. Surabiya, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala SMP 1 Gebog Kudus atas ijin dan bantuan dalam penelitian.
6. Manikowati, S.Pd. selaku Ahli Media/Validator, yang memberikan bimbingan dan arahan dalam pembuatan media.
7. Eko Sri Setyaningsih, S.Pd. selaku Ahli Materi/Guru Kelas VII B-D SMP 1 Gebog Kudus atas bantuan selama penelitian. Siswa-siswi kelas VII B-D SMP 1 Gebog Kudus atas partisipasinya dalam penelitian.
8. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis dalam penyusunan skripsi.

9. Bapak dan Ibu tercinta yang selalu memberikan do'a dan bimbingan setiap waktu tanpa kenal lelah.
10. Dwita Nur Aisyah Adikku yang selalu memberi semangat serta dukungannya.
11. Burhanuddin Suamiku yang selalu memberikan do'a, dukungan serta bimbingannya.
12. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Sekecil apapun bantuan yang kalian berikan, semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak orang.

Semarang, Oktober 2015

Retnaning Fatichah

ABSTRAK

Fatichah, Retnaning (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Pokok Bahasan *Introduction* Kelas VII di SMP 1 Gebog Kudus. Skripsi. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing: Drs. Budiyono, M.Si.

Kata Kunci: Pengembangan, Pembelajaran, Multimedia, Mata Pelajaran Bahasa Inggris, *Introduction*

Dalam pelaksanaan pembelajaran yang baik tidak lepas dari penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru atau sekolah. Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan di SMP 1 Gebog Kudus, ketika guru menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas ada mata pelajaran yang mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi salah satunya mata pelajaran bahasa Inggris pada pokok bahasan *introduction*. Hal ini disebabkan belum adanya media pembelajaran yang tepat sehingga siswa cepat merasa bosan saat menerima pelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut, dibutuhkan sebuah media pembelajaran sebagai alat bantu guru mengajar (*teaching aids*) yang menarik serta dapat merangsang minat belajar dan semangat siswa untuk mempelajari bahasa Inggris.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan dan kelayakan multimedia pembelajaran *teaching aids* sebagai alternatif media pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) yang lebih difokuskan dengan menggunakan metode ADDIE dalam proses pengembangannya yang dimulai dengan menganalisis kebutuhan, merancang media, membuat media, uji coba ahli, kemudian dilakukan tes hasil belajar siswa.

Uji coba produk telah dilakukan kepada guru dan siswa dimana sebelumnya dilakukan kajian oleh ahli materi dan ahli media terhadap produk multimedia pembelajaran *teaching aids*. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran *teaching aids* yang telah dikembangkan dapat dikatakan layak dan sudah baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji coba pada guru dan siswa untuk mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan indikator yang telah ditentukan. Analisis data dilakukan dengan deskriptif presentase. Hasil *checklist* yang dilihat dari 2 aspek yaitu desain pembelajaran dan komunikasi *visual,* menunjukan multimedia pembelajaran ini termasuk dalam kategori **sangat baik** dengan *persentase* dalam desain pembelajaran, guru **88%** dan siswa **87%.** Sedangkan dari segi aspek komunikasi *visual,* guru memberikan nilai sebesar **87%** dan siswa **89%**.

Menghadapi perkembangan pendidikan yang saat ini sudah berbasis teknologi, sebaiknya guru harus membekali dirinya lebih baik lagi supaya bisa memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik agar tercipta suasana belajar yang lebih menyenangkan tanpa mengurangi esensi dari mata pelajaran yang disampaikan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

PERSETUJUAN PEMBIMBING ii

PENGESAHAN iii

PERNYATAAN iv

MOTTO DAN PERSEMBAHAN v

KATA PENGANTAR vi

ABSTRAK viii

DAFTAR ISI ix

DAFTAR GAMBAR xiv

DAFTAR TABEL xv

DAFTAR BAGAN xvi

DAFTAR GRAFIK xvii

DAFTAR LAMPIRAN xviii

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Rumusan Masalah 3

1.3 Tujuan Penelitian 3

1.4 Manfaat Penelitian 4

1.5 Penegasan Istilah 5

1.6 Batasan Pengembangan 6

BAB 2 LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Teknologi Pendidikan dan Kawasannya

2.1.1 Definisi Teknologi Pendidikan 7

2.1.2 Kawasan Teknologi Pendidikan (AECT 1994) 8

2.1.3 Kawasan Teknologi Pendidikan (AECT 2004) 10

2.1.4 Perbedaan Definisi Teknologi Pendidikan 1994 dan Definisi 2004 12

2.2 Konsep Pembelajaran

2.2.1 Pembelajaran Menurut Aliran Behavioristik 13

2.2.2 Pembelajaran Menurut Aliran Kognitif 13

2.2.3 Pembelajaran Menurut Aliran Humanistik 14

2.2.4 Pembelajaran Menurut Teori Kontemporer 14

2.3 Media Pembelajaran

2.3.1 Dasar Konsep Media Pembelajaran 14

2.3.1.1 Definisi Media Pembelajaran 14

2.3.1.2 Fungsi Media Pembelajaran 15

2.3.2 Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

2.3.2.1 Landasan Filosofis 16

2.3.2.2 Landasan Psikologis 16

2.3.2.3 landasan Teknologis 16

2.3.2.4 Landasan Empiris 16

2.3.2.5 Jenis Landasan Yang Digunakan 17

2.4 Multimedia Pembelajaran

2.4.1 Pengertian Multimedia 17

2.4.2 Penggunaan Multimedia dalam Bidang Pendidikan 17

2.4.3 Manfaat Multimedia Pembelajaran 18

2.4.4 Fungsi Multimedia Pembelajaran 18

2.4.5 Karakteristik Multimedia Pembelajaran 18

2.5 Hakikat *Teaching Aids*

2.5.1 Perkembangan Media *Teaching Aid*s 18

2.5.2 Pengertian *Teaching Aids* Berbasis Multimedia 19

2.6 Evaluasi Media Pembelajaran

2.6.1 Pengertian Evaluasi 21

2.6.2 Evaluasi Terhadap Media Pembelajaran 21

2.6.3 Aspek dan Kriteria Penilaian Media pembelajaran 22

2.7 Perangkat Lunak Pendukung Pengembangan

2.7.1 Adobe Flash CS4 23

2.7.2 Adobe Photoshop CS3 23

2.7.3 Audacity 24

2.7.4 Free Video Dub 25

2.8 Kaitan Multimedia Pembelajaran dengan Program Flash 26

2.9 Kerangka Berfikir 27

BAB 3 METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan 29

3.1.1 Analisis Pengembangan Multimedia Pembelajaran 32

3.1.2 Desain Produk Multimedia Pembelajaran 32

3.1.3 Pengembangan Multimedia Pembelajaran 32

3.1.4 Uji Coba Multimedia Pembelajaran 33

3.1.5 Revisi Produk Multimedia Pembelajaran 33

3.2 Prosedur Pengembangan Multimedia Pembelajaran 33

3.3 Rancangan Penelitian

3.3.1 Populasi dan Sampel Sumber Data 34

3.3.1.1 Populasi 34

3.3.1.2 Sampel 34

3.4 Teknik Pengumpulan Data 35

3.4.1 Indikator Program/Kriteria Penilaian Multimedia Pembelajaran..... 36

3.4.2 Analisis Data

3.4.2.1 Analisis Angket Validasi Ahli Media, Peserta Didik dan Guru..... 36

BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Pengembangan Multimedia Pembelajaran

4.1.1 Analize (analisis) Pengembangan Multimedia Pembelajaran 38

4.1.1.1 Analisis Mata Pelajaran Bahasa Inggris 38

4.1.1.2 Analisis Pengguna 39

4.1.1.3 Analisis Materi 39

4.1.1.4 Analisis Media 39

4.1.1.5 Analisis Sarana dan Prasarana Pembelajaran 39

4.1.1.6 Analisis Program Multimedia Pembelajaran..... 40

4.1.2 Design (Perancangan) Pengembangan Multimedia Pembelajaran
4.1.2.1 Desain Peta Materi (Konsep dan Kompetensi) 40

4.1.2.2 Desain GBIM (Garis-garis Besar Isi Media) 41

4.1.2.3 Penyususnan Flowchart 41

4.1.2.4 Penyusunan Naskah 41

4.1.3 Development (Pengembangan) Multimedia Pembelajaran

4.1.3.1 Pra Produksi 42

4.1.3.2 Produksi 42

4.1.3.3 Pasca Produksi 43

4.1.3.4 Validasi Media 43

4.1.4 Implementation (Penerapan) Multimedia Pembelajaran

4.1.4.1 Uji Coba Produk 43

4.1.4.2 Penerapan dalam Pembelajaran 44

4.1.5 *Evaluation* (Penilaian) Multimedia Pembelajaran..... 44

4.2 Hasil Penelitian

4.2.1 Penilaian Ahli Media..... 44

4.2.2 Penilaian Ahli Materi 45

4.2.3 Penilaian Guru Mapel 45

4.2.4 Penilaian Peserta Didik 46

4.2.5 Hasil Uji Kelayakan Berdasarkan Ketuntasan Siswa 47

4.3 Pengembangan

4.3.1 Desain dan Produksi Multimedia Pembelajaran..... 48

4.3.1.1 Desain Pengembangan Multimedia Pembelajaran..... 48

4.3.1.2 Produksi Multimedia Pembelajaran..... 49

4.4 Pembahasan 54

4.5 Kendala dan Solusi 57

BAB 5 PENUTUP

5.1 Simpulan 59

5.2 Saran..... 60

DAFTAR PUSTAKA 61

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

2.1 Lingkungan Kerja Adobe Flash CS4 23

2.2 Tampilan Lembar Kerja Adobe Photoshop CS3 24

2.3 Tampilan Lembar Kerja Audacity 25

2.4 Tampilan Lembar Kerja Free Video Dub 26

4.1 Tampilan Lembar Kerja Adobe Flash CS4 40

4.2 *Opening* (Loading Angka) 48

4.3 *Opening* (Logo Unnes) 48

4.4 *Header* 48

4.5 *Menu* 49

4.6 *Footer* 49

4.7 Pembuatan *Opening* 50

4.8 *File* Karakter Tokoh 50

4.9 *Scene* Kompetensi 51

4.10 *Scene* Materi 51

4.11 *Scene* Video 51

4.12 *Scene* Latihan Soal 52

4.13 Membuat gerakan Kaki Tohoh 52

4.14 *Insert* Tokoh ke Properti Kelas 52

4.15 *Insert* Video 53

4.16 *Scene* Latihan 53

4.17 Hasil *Export SWF* 53

4.18 Cara *Burn* 54

DAFTAR TABEL

2.1 Perbedaan Definisi TP 1994 dan TP 2004 12

3.1 Range *Persentase* dan Kriteria Kualitatf Program 37

4.1 Penilaian Ahli Media 44

4.2 Penilaian Ahli Materi 45

4.3 Penilaian Guru Mapel 46

4.4 Penilaian Peserta Didik 46

DAFTAR BAGAN

2.1 Kawasan Teknologi Pendidikan 8

2.2 Elemen Teknologi Pendidikan 2004 10

2.3 Fungsi Media 15

2.4 Kerangka Berpikir..... 28

3.1 Tahap Pengembangan Model ADDIE 31

DAFTAR GRAFIK

4.1 Analisa Pre dan Post Test Siswa 47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Surat Permohonan Ijin Penelitian Pendahuluan
2. Surat Permohonan Bantuan Bimbingan Pengembangan Media Pembelajaran
3. Surat Ijin Penelitian
4. Surat Keterangan Penelitian
5. Profil Setting Penelitian
6. Tabel Kisi-Kisi Instrumen Penelitian
7. Tabel Instrumen Penilaian Oleh Ahli Media
8. Tabel Instrumen Penilaian Oleh Ahli Materi
9. Tabel Instrumen Penilaian Oleh Guru Mapel
10. Tabel Instrumen Penilaian Oleh Siswa
11. Tabel Daftar Nama Responden
12. Tabel Hasil Analisis Validasi Ahli Media
13. Tabel Hasil Analisis Validasi Ahli Materi
14. Tabel Hasil Analisis Validasi Guru Mapel
15. Tabel Hasil Analisis Validasi Siswa
16. Lembar Justifikasi
17. Soal Pretest
18. Soal Postest
19. Hasil Uji Kelayakan Berdasarkan Ketuntasan Siswa
20. Peta Konsep

21. Peta Kompetensi

22. GBIM Program Multimedia Pembelajaran

23. Jabaran Materi

24. Naskah Multimedia Pembelajaran

25. Dokumentasi Foto Penelitian

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Hal ini tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas).

Dunia teknologi semakin lama semakin pesat kemajuannya dan telah berkembang disemua lini terutama dalam dunia pendidikan dan pembelajaran. Keberadaan teknologi dalam dunia pendidikan dan pembelajaran dewasa ini sangat membantu dalam pelaksanaan proses pendidikan dan pembelajaran. Dalam konteks yang luas pendidikan diartikan sebagai usaha mendewasakan manusia yang belum dewasa menjadi manusia ketaraf kedewasaan. Sedangkan teknologi adalah alat yang diciptakan untuk membantu pekerjaan manusia.

Dalam perkembangannya, pendidikan juga dipengaruhi oleh IPTEK yang semakin modern. Dengan adanya IPTEK, pendidikan yang dilaksanakan di dalam kelas menjadi lebih bervariasi. Perubahan tersebut diantaranya adalah peran seorang guru sebagai tenaga pendidik dan penggunaan media pembelajaran. Sesuai yang tertera dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 yang menjelaskan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Dalam pelaksanakaan pembelajaran yang baik tidak lepas dari penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru atau sekolah. Salah satu kajian

teoritik maupun empirik menunjukkan kegunaan media dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para mahasiswa ataupun siswa.
2. Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak kita, sehingga otak kita dapat berfungsi secara optimal.
3. Media dapat melampaui batang ruang kelas.

   (Yusufhadi Miarso, 2004:458).

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari seorang guru kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru atau sekolah juga harus bisa melihat kondisi lingkungan dan kepribadian siswa agar penggunaan media pembelajaran bisa berjalan dengan baik.

Media pembelajaran sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru maupun sekolah. Media pembelajaran juga dapat memberikan gambaran dan daya tarik kepada siswa tentang materi pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa. Selain itu, media pembelajaran juga berperan dalam hal memotivasi siswa untuk dapat belajar dengan baik dan benar.

Multimedia pembelajaran dalam penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran sebagai alat bantu guru mengajar (*teaching aids*) yang didesain untuk mata pelajaran bahasa Inggris yang diharapkan dapat menarik perhatian siswa SMP untuk mempelajari dan meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman siswa pada materi pembelajaran. Media pembelajaran berbasis multimedia diharapkan dapat dijadikan pertimbangan oleh guru, khususnya guru mata pelajaran dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional, sebagai bahasa internasional bahasa Inggris memiliki peran sebagai alat berkomunikasi antar bangsa-bangsa di dunia. Dalam era globalisasi, frekuensi pemakaian bahasa Inggris tampak sangat tinggi dalam segala segi kehidupan bermasyarakat. Melihat sedemikian pentingnya peranan dan fungsi bahasa Inggris dalam dunia pendidikan

maka sudah seharusnya sekolah sebagai lembaga pendidikan formal dapat menyediakan dan memberikan layanan pendidikan yang baik bagi siswa.

Sesuai dengan wawancara yang peneliti lakukan kepada guru mata pelajaran bahasa Inggris di SMP 1 Gebog, diketahui sudah memanfaatkan perkembangan teknologi seperti komputer dan LCD proyektor dalam proses pembelajaran. Namun dalam penyampaian materi pelajaran bahasa Inggris untuk siswa masih menggunakan metode konvensional, yakni guru menjelaskan dengan ceramah dan siswa menyimak buku pelajaran. Ada juga guru yang menggunakan media gambar. Hal ini menyebabkan siswa cepat merasa bosan saat menerima pelajaran karena media pembelajaran yang kurang menarik.

Sedangkan dalam perkembangan pendidikan dewasa ini, menuntut guru untuk bekerja semakin kreatif, inovatif dan inspiratif dalam suatu proses pembelajaran. Salah satunya adalah dengan menggunakan IT secara tepat dan efektif agar tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa bisa cepat dan mudah dalam menguasai materi pelajaran.

Dengan melihat alasan diatas, maka penulis akan mengangkat skripsi dengan judul **"Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Pokok Bahasan *Introduction* Kelas VII di SMP 1 Gebog Kudus"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, maka permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan dan produksi multimedia pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Inggris di SMP 1 Gebog Kudus?
2. Apakah multimedia pembelajaran layak digunakan pada mata pelajaran bahasa Inggris di SMP 1 Gebog Kudus?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan dari penulisan skripsi ini adalah:

1. Mendeskripsikan pengembangan dan produksi multimedia pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Inggris di SMP 1 Gebog Kudus.
2. Menganalisis kelayakan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Inggris di SMP 1 Gebog Kudus.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat teorietis

Manfaat teorietis dalam penulisan ini adalah dapat memberikan pengetahuan dan wacana baru tentang pengembangan multimedia pembelajaran *teaching aids* yang bermanfaat dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran bahasa Inggris. Selain itu juga dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan melalui multimedia pembelajaran.

1.4.2 Manfaat praktis

Secara praktis, penelitian ini akan bermanfaat bagi

1) Bagi Peneliti

   Untuk menambah pengetahuan dan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh dibangku kuliah terhadap masalah-masalah yang dihadapi di dalam dunia pendidikan secara nyata.

2) Bagi Peserta Didik

   Memberikan motivasi dan semangat belajar kepada siswa serta memberikan pengetahuan kepada siswa tentang penggunaan multimedia pembelajaran *teaching aids*.

3) Bagi Guru

   Memberikan tambahan pengetahuan bagi guru mengenai pemanfaatan multimedia pembelajaran *teaching aids* agar lebih kreatif dan inovatif dalam pelaksanaan proses belajar-mengajar di sekolah.

4) Bagi Sekolah

   Multimedia pembelajaran *teaching aids* bisa dimanfaatkan di sekolah untuk menunjang proses pembelajaran selain pelaksanaan pembelajaran konvensional di kelas.

1.5 Penegasan Istilah

Untuk menghindari terjadi kesalahan pengertian dan penafsiran judul dalam penulisan skripsi ini, penulis merasa perlu membuat batasan yang mempelajari dan mempertegas istilah yang digunakan tersebut, yaitu

1.5.1 Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu proses peningkatan kualitas atau kemampuan untuk mencapai tujuan (Soekidjo Notoatmodjo, 2003:3). Pengembangan juga berarti proses penerjemahan secara spesifik desain ke dalam bentuk fisik, benda yang dapat diraba dan untuk menerima pesan melalui panca indera (Seel and Richey : 1994).

Jadi, pengembangan adalah suatu perilaku untuk menjadikan sesuatu ke arah yang lebih baik.

1.5.2 Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos dalam Daryanto, 2010:4).

Sedangkan pembelajaran merupakan upaya pengembangan sumber daya manusia yang harus dilakukan secara terus menerus selama manusia hidup (Marno dan Idris, 2009:161). Jadi, media pembelajaran merupakan suatu komponen komunikasi pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan dalam upaya pengembangan sumber daya manusia secara terus-menerus.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

1.5.3 Alat Bantu Guru Mengajar (*Teaching aids*)

Alat bantu guru mengajar (*teaching aids*) berbasis multimedia adalah sebuah program untuk memberikan bantuan atau pertolongan dalam proses belajar mengajar antara guru dengan siswa dengan menggunakan berbagai media yang diintegrasikan sesuai dengan kebutuhan materi yang dikembangkan agar pesan/materi lebih cepat dan mudah diterima dan dipahami oleh siswa. Menurut kamus, alat bantu pengajaran (*teaching aids*) adalah alat peraga untuk

memperjelas pengajaran yang dapat berupa gambar, salindia, film, kaset, dan piringan hitam (http://www.pnri.go.id).

1.5.4 Multimedia

Multimedia didefinisikan sebagai penyampaian informasi secara interaktif dan terintegrasi yang di dalamnya mencakup teks, gambar, suara, video atau animasi.

1.5.5 Pokok Bahasan *Introduction*

Introduction merupakan salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas VII SMP semester gasal. Yang di dalamnya membahas tentang cara memperkenalkan diri sendiri (*introduce myself*) dan memperkenalkan orang lain (*introduce other people*).

1.6 Batasan Pengembangan

Multimedia pembelajaran *teaching aids* ini diharapkan dapat mengatasi keterbatasan guru dalam membuat alat peraga atau media pembelajaran, memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar karena materi lebih menarik sehingga diharapkan dapat memberikan motivasi belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Proses pengembangan multimedia pembelajaran *teaching aids* menggunakan metode *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Teknologi Pendidikan dan Kawasannya

2.1.1 Definisi Teknologi Pendidikan

Teknologi pendidikan merupakan konsep yang komplek. Ia dapat dikaji dari berbagai segi dan kepentingan. Kecuali itu teknologi pendidikan sebagai suatu bidang kajian ilmiah, senantiasa berkembang sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang mendukung dan mempengaruhinya (Miarso, 2009:544). Definisi teknologi pendidikan berkembang dari tahun ke tahun. Hal ini sesuai dengan disiplin ilmu dalam teknologi pendidikan yang memecahkan dan pemecahan masalah belajar pada manusia sepanjang hayat, dimana saja, kapan saja dengan cara apa saja dan oleh siapa saja mengatasi segala permasalahan dalam pendidikan sehingga dapat tercapai apa yang menjadi tujuan pendidikan (Miarso, 2009:163).

Berdasarkan definisi 1994, menyatakan bahwa teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar (AECT 1994). Sedangkan definisi 2004 adalah studi dan praktik etis yang berkenaan dengan pemberian fasilitas belajar dan pengkiatan kinerja melalui tiga kawasan (*domain*) yaitu penciptaan, penggunaan dan pengelolaan proses, dan sumber daya teknologis secara tepat guna (Suparman, 2012:334).

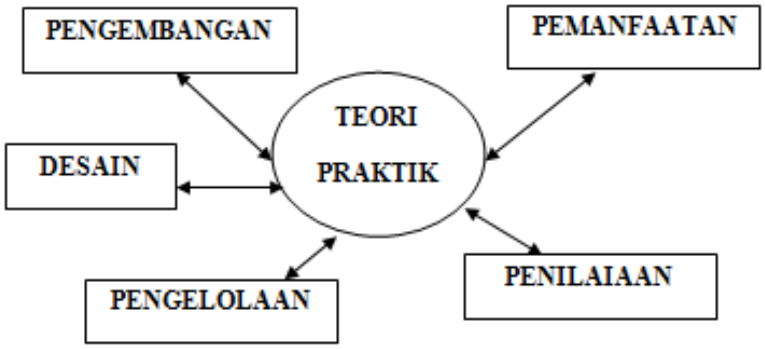
Teknologi Pendidikan merupakan suatu bidang kajian khusus (spesialisasi) ilmu pendidikan dengan objek formal "belajar" pada manusia secara pribadi atau yang tergabung dalam suatu organisasi. Bidang kajian ini pada mulanya digarap dengan mensintesiskan berbagai teori dan konsep dari berbagai disiplin ilmu ke dalam suatu usaha terpadu, atau disebut dengan pendekatan isomeristik, yaitu penggabungan berbagai sumber yang berkaitan dalam satu kesatuan yang lebih bermakna. Perkembangan bidang kajian ini selanjutnya mensyaratkan pendekatan tambahan, yaitu sistematik dan sistemik. Sistematik artinya dilakukan secara

runtut (teratur dengan langkah tertentu), sedangkan sistemik artinya menyeluruh atau disebut pula holistik atau komprehensif (Miarso, 2009:199).

Berdasarkan definisi teknologi pendidikan diatas dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan merupakan bidang ilmu kajian yang membantu jalannya pembelajaran, mengingat bahwa teknologi pendidikan merupakan suatu proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia.

2.1.2 Kawasan Teknologi Pendidikan (AECT 1994)

Definisi tahun 1994 dirumuskan dengan berlandaskan lima bidang garapan. Kawasan tersebut yaitu kawasan desain, kawasan pengembangan, kawasan pemanfaatan, kawasan pengelolaan, serta kawasan penilaian. Kelima kawasan Teknologi Pendidikan tersebut mempunyai hubungan yang sangat erat, saling melengkapi, dan bersifat sinergistik (Seels dan Richey, 1994:25).



Bagan 2.1 Kawasan Teknologi Pendidikan

Sumber : Barbara B. Seels & Rita C. Richey 1994:11

Pertama, Kawasan Desain. Dalam hal tertentu, kawasan desain mempunyai asal usul dari gerakan psikologi pembelajaran. Kawasan desain pembelajaran kadang-kadang dikaburkan dengan pengembangan, atau bahkan dengan konsep yang lebih luas dari pembelajaran itu sendiri. Teoti desain jauh lebih maju dibandingkan dengan bidang lain yang mempunyai hubungan erat dengan tradisi praktik dalam membangun landasan pengetahuan. Desain adalah proses untuk menentukan kondisi belajar. Tujuan desain ialah untuk menciptakan

strategi dan produk pada tingkat makro, seperti program dan kurikulum, dan dalam tingkat mikro, seperti pelajaran dan modul.

Kedua, Kawasan Pengembangan. Kawasan pengembangan berakar pada produksi media. Melalui proses yang bertahun-tahun perubahan dalam kemampuan media ini kemudian berakibat pada perubahan dalam kawasan. Pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik. Didalam kawasan pengembangan terdapat keterkaitan yang kompleks antara teknologi dan teori yang mendorong baik desain pesan maupun startegi pembelajaran.

Ketiga, Kawasan Pemanfaatan. Pemanfaatan mungkin merupakan kawasan tertua diantara kawasan-kawasan yang lain, karena penggunaan bahan audiovisual secara teratur mendahului meluasnya perhatian terhadap desain dan produksi media pembelajaran yang sistematis. Definsi AECT tahun 1977 menggabungkan pemanfaatan dan desminisasi menjadi satu fungsi yaitu pemanfaatan-desminisasi. Pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar.

Keempat, Kawasan Pengelolaan. Konsep pengelolaan merupakan bagian intregal dalam bidang teknologi pembelajaran dan dari peran kebanyakan para teknolog pembelajaran. Tujuan yang sesungguhnya dari pengelolaan kasus demi kasus sangat bervariasi, namun keterammpilan pengelolaan yang mendasarinya relative tetap sama apapun kasusnya. Kawasan pengelolaan semula berasal dari administrasi pusat media, program media, dan pelayanan media. Pengelolaan meliputi pengendalian teknologi pembelajaran melalui perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian, dan supervisi.

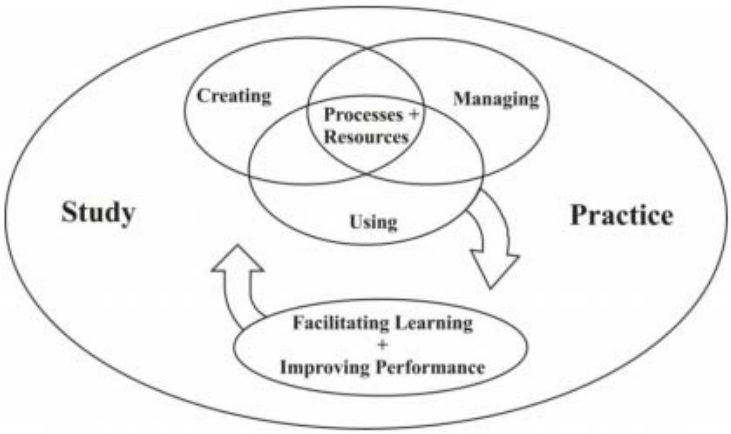
Kelima, Kawasan Penilaaan. Penilaian dalam pengertian yang paling luas adalah aktivitas manusia sehari-hari. Dalam kehidupan sehari-hari kita selalu menakar nilai aktivitas atau kejadian berdasarkan kepada system penilaian tertentu. Kawasan penilaian tumbuh bersamaan dengan berkembangnya bidang penelitian dan metodologi. Keduanya sering berjalan seiring bersamaan. Penilaian ialah proses penentuan memadai tidaknya pembelajaran dan belajar.

Terangkat dari kelima kawasan Teknologi Pendidikan diatas, penelitian ini termasuk kawasan desain, pengembangan dan penilaian.

2.1.3 Kawasan Teknologi Pendidikan (AECT 2004)

Definisi teknologi pendidikan oleh AECT 2004 *(The Association for Educational Communication and Technology)* menyatakan bahwa "*Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources*".

Definisi ini mengandung beberapa elemen kunci seperti pada bagan seperti di bawah ini:



Bagan 2.2 Elemen Teknologi Pendidikan 2004

Sumber : Molenda and Alan, 2010:5

Studi, merupakan pemahaman teoritis, sebagaimana dalam praktek teknologi pendidikan memerlukan konstruksi dan perbaikan pengetahuan yang berkelanjutan melalui penelitian dan refleksi praktek, yang tercakup dalam istilah studi. Dalam hal ini, studi diartikan sebagai pengumpulan informasi dan analisis diluar konsepsi penelitian tradisional, termasuk didalamnya penelitian kuantitatif dan kualitatif serta berbagai macam bentuk disiplin penelitian seperti pengungkapan teori, analisis filosofis, penyelidikan historis, proyek perkembangan, analisis kesalahan, analisis sistem dan evaluasi. Penelitian telah menjadi generator ide-ide baru serta merupakan sebuah proses evaluatif untuk membantu memperbaiki praktik. Penelitian dapat dilaksanakan dengan berdasarkan pada berbagai gagasan metodologi maupun perbandingan teori.

Penelitian dalam teknologi pendidikan telah berkembang dari usaha penyelidikan untuk membuktikan bahwa media dan teknologi merupakan perangkat efektif untuk pengajaran, penyelidikan dilakukan untuk memeriksa aplikasi yang sesuai digunakan baik dalam proses maupun teknologi untuk meningkatkan pembelajaran.

Elemen yang kedua yaitu etika praktek, mengacu kepada standar etika praktis sebagaimana didefinisikan oleh AECT secara aktif mendefinisikan bahasan standar etis dan menyajikan contoh kasus didalamnya untuk didiskusikan dan dipahami serta penerapan urusan etis dalam praktik. Perhatian terbaru dalam masyarakat dalam hal penggunaan media secara etis berkenaan dengan properti intelektual telah disampaikan oleh komite AECT dalam bidang teknologi pendidikan. Etika praktik sesuatu yang esensial untuk kesuksesan profesional dimana tanpa adanya perhatian terhadap etika, sukses tidak akan mungkin tercapai.

Elemen yang ketiga yaitu fasilitasi. Pergeseran paradigma ke arah kepemilikan dan tanggung jawab pembelajar yang lebih besar telah merubah peran teknologi dari pengontrol menjadi pemfasilitasi. Fasilitasi mencangkup pula desain lingkungan, pengorganisasian sumber, dan penyediaan peralatan. Kegiatan belajar dapat dilaksanakan secara tatap muka maupun lingkungan virtual seperti pembelajaran jarak jauh.

Pembelajaran merupakan elemen yang ke empat, dimana pengertian pembelajaran saat ini sudah berubah dari beberapa puluh tahun yang lalu. Terdapat kesadaran yang memuncak mengenai perbedaan antara penyimpanan informasi yang umum dalam tujuan pengujian dan pemerolehan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang dimunculkan diluar lingkup kelas.

Elemen yang kelima peningkatan. Peningkatan berkenaan dengan perbaikan produk, yang menyebabkan pembelajaran lebih efektif, perubahan dalam kapabilitas, yang membawa dampak pada aplikasi dunia nyata,

Kinerja menjadi elemen yang keenam. Kinerja berkenaan dengan kesanggupan pembelajar untuk menggunakan dan mengaplikasikan kemampuan yang baru didapatkannya.

2.1.4 Perbedaan Definisi TP 1994 dan Definisi 2004

Berdasarkan definisi 1994, menyatakan bahwa teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar (AECT 1994). Perbedaan antara kedua definisi ini adalah:

Definisi 1994	Definisi 2004
Menekankan pada teori dan praktek	Menekankan pada studi dan etika praktek
Pokok kegiatan adalah desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian	Penciptaan, pengaturan, dan penggunaan
Tujuan untuk keperluan belajar	Tujuan memfasilitasi pembelajaran
Utilisasi proses & sumber belajar	Utilisasi proses & sumber daya teknologi

Tabel 2.1 Perbedaan Definisi TP 1994 dan Definisi TP 2004

Sumber: http://rufmania.multiply.com/journal/item/2

Untuk poin 1, definisi 2004 sudah lebih spesifik karena menekankan pada studi dan etika praktek. Poin 2, definisi 2004 memiliki kekurangan karena tidak mencakup untuk penilaian. Poin 3 sudah berkenaan dengan perubahan paradigma, dimana teknologi pembelajaran hanya memfasilitasi pembelajaran yang artinya faktor-faktor lain dianggap sudah ada. Poin 4, definisi 2004 sudah lebih luas karena yang dikelola bukan hanya semata proses dan sumber belajar, tetapi lebih jauh sudah mencakup proses dan sumber daya teknologi. Secara singkat dapat dikatakan bahwa definisi 2004 sudah mencakup aspek etika dalam profesi , peran sebagai fasilitator, dan pemanfaatan proses dan sumber daya teknologi.

Teknologi pembelajaran merupakan disiplin ilmu yang berkepentingan memecahkan permasalahan belajar dengan berlandaskan pada serangkaian prinsip menggunakan berbagai pendekatan (Miarso, 2007:193).

Sehingga dapat diambil kesimpulan secara menyeluruh bahwa teknologi pendidikan yaitu suatu disiplin ilmu yang berkenaan dengan seluruh aspek pendidikan dalam hal ini meyelesaikan segala permasalahan pembelajaran sehingga dapat tercapai tujuan yang dilakukan dengan profesional dan kredibel.

2.2 Konsep Pembelajaran

Pembelajaran merupakan upaya pengembangan manusia yang harus dilakukan secara terus menerus selama manusia hidup. Isi dan proses pembelajaran perlu terus dimutakhirkan sesuai kemajuan ilmu pengetahuan dan kebudayaan masyarakat. Implikasinya, jika masyarakat Indonesia dan dunia menghendaki tersedianya sumber daya manusia yang memiliki kompetensi yang berstandar nasional dan internasional, maka isi dan proses pembelajaran diarahkan pada pencapaian kompetensi tersebut (Marno dan Idris, 2009:161).

Terdapat berbagai macam konsepsi pembelajaran dari berbagai aliran pembelajaran seperti pembelajaran menurut aliran behavioristik, kognitif, humanistic, dan aliran kontemporer.

2.2.1 Pembelajaran Menurut Aliran Behavioristik

Pembelajaran menurut aliran behavioristik adalah upaya membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan, agar terjadi hubungan lingkungan dengan tingkah laku si belajar, karena itu juga disebut pembelajaran perilaku. Dalam pembelajaran perilaku tidak lepas dari prinsip bahwa perilaku berubah menurut konsekuensi-konsekuensi langsung konsekuensi itu bisa menyenangkan, dan bisa juga tidak menyenangkan.

2.2.2 Pembelajaran Menurut Aliran Kognitif

Tiga tokoh penting dalam pengembangan pembelajaran menurut aliran kognitif adalah Pieget, Bruner, dan Ausubel.

1) Jean Pieget

Pieget mengemukakan tiga prinsip utama pembelajaran, yaitu (1) belajar aktif, (2) belajar lewat interaksi sosial, dan (3) belajar lewat pengalaman sendiri.

2) JA Brunner

Dalam upaya memperbaiki sistem pendidikan di Sekolah Dasar dan Menengah, di Amerika, JA Brunner mengemukakan empat pokok utama dalam belajar yang perlu diintegrasikan dalam kurikulum sekolah dan pembelajarannya. Ia menyatakan bahwa dalam belajar ada empat hal

pokok penting yang perlu diperhatikan yaitu peranan pengalaman struktur pengetahuan, kesiapan mempelajari sesuatu, instuisi, dan cara membangkitkan motivasi belajar.

3) **David Ausubel**

Sebagai pelopor aliran kognitif, David Ausubel mengemukakan teori belajar bermakna (*meaningful learning*). Belajar bermakana dalah proses mengaitkan informasi baru dengan konsep-konsep yang relevan dan terdapat dalam struktur kognitif seseorang.

2.2.3 Pembelajaran Menurut Aliran Humanistik

Pembelajaran humanistik sebenarnya lebih dipengaruhi oleh pandangan filsafat humanism. Filsafat pendidikan humanistik sangat mementingkan adanya rasa kemerdekaan dan tanggung jawab. Bila seseorang mampu mengaktualisasi dirinya dengan bebas tanpa karena tekanan lingkungan ia akan mencapai kesejahteraan. Maka tujuan pendidikan adalah "memanusiakan manusia" agar manusia mampu mengaktualisasi diri sebaik-baiknya.

2.2.4 Pembelajaran Menurut Teori Kontemporer

Pembelajaran teori kontemporer yang dimaksud di sini adalah pembelajaran berdasarkan teori belajar konstruktivisme. Biarpun teori konstruktivisme dilihat dari pandangannya bagaimana proses belajar itu terjadi, sebenarnya tidak berbeda dengan pandangan pengikut kognitif, seperti Pieget, Brunner, dan Ausabel. Pembelajaran berfungsi membekali kemampuan siswa mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan dalam belajar (Achmad Sugandi, dkk 2007:34-40).

Berdasar dari konsep pembelajaran dari berbagai aliran diatas, penelitian ini mengacu pada aliran humanistik dan kontemporer.

2.3 Media Pembelajaran

2.3.1 Dasar Konsep Media Pembelajaran

2.3.1.1 Definisi Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*". *Medium* dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Heinich *et.al.,* 2002; Ibrahim, 1997; Ibrahim

et.al.,2001 dalam Daryanto, 2010:4). Kata media berasal dari bahasa latin yang adalah bentuk jamak dari medium batasan mengenai pengertian media sangat lusas, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran (Daryanto, 2010:5).

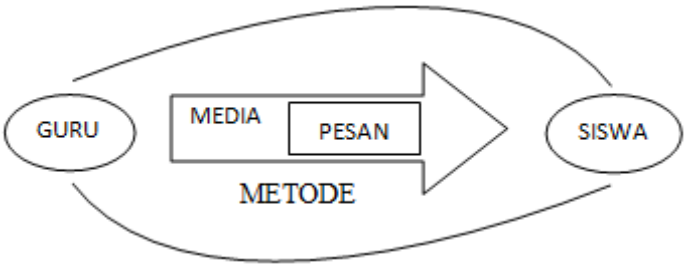
Dilihat dari berbagai macam dan jenis media, media pembelajaran dibagi menjadi 4 macam, yaitu:

1. Media hasil teknologi cetak.
2. Media hasil teknologi audio-visual.
3. Media pembelajaran berbasis komputer
4. Media pembelajaran berbasis internet (Daryanto, 2010:168).

Berdasarkan macam jenis media diatas, maka penelitian skripsi ini adalah menggunakan jenis media pembelajaran berbasis komputer.

2.3.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada gambar berikut:



Bagan 2.3 Fungsi Media

Sumber: Daryanto, 2010:8

Dalam kegiatan interaksi antar siswa dengan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran (Daryanto, 2010:9).

2.3.2 Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

2.3.2.1 Landasan Filofofis

Ada suatu pandangan, bahwa dengan digunakannya berbagai jenis media hasil teknologi baru di dalam kelas, akan berakibat proses pembelajaran yang kurang manusisawi. Dengan kata lain, penerapan teknologi dalam pembelajaran akan terjadi dehumanisasi. Benarkah pendapat tersebut? Bukankah dengan adanya berbagai media pembelajaran justru siswa dapat mempunyai banyak pilihan untuk digunakan media yang lebih sesuai dengan karakteristik pribadinya? Dengan kata lain, siswa dihargai harkat kemanusiaannya diberi kebebasan untuk menentukan pilihan, baik cara maupun alat belajar sesuai dengan kemampuannya. Dengan demikian, penerapan teknologi tidak berarti dehumanisasi.

2.3.2.2 Landasan Psikologis

Dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketetapan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Disamping itu, persepsi siswa juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Kajian psikologi menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit ketimbang yang abstrak.

2.3.2.3 Landasan Teknologis

Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktik perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan, dan penilaiaan proses dan sumber belajar. Jadi, teknologi pembelajaran merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah-masalah dalam situasi dimana kebiasaan belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol.

2.3.2.4 Landasan Empiris

Temuan-temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya, siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan

karakteristik tipe atau gaya belajarnya. Siswa yang memiliki tipe belajar visual akan lebih memperoleh keuntungan bila pembelajaran menggunakan media visual, atau film. Sementara siswa yang memiliki tipe belajar auditif, akan lebih suka belajar dengan media audio, seperti radio, rekaman suara, atau ceramah guru (Daryanto, 2010:12-16).

2.3.2.5 Jenis Landasan Yang Digunakan Dalam Penelitian Ini

Dalam penelitian skripsi ini, yaitu menggunakan landasan teknologis. Ini dikarenakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan nantinya adalah dengan memanfaatkan teknologi yang mana dalam pengembangannya yaitu teknologi multimedia.

2.4 Multimedia Pembelajaran

2.4.1 Pengertian Multimedia

Multimedia berasal dari dua kata, yaitu multi dan media. Multi berarti banyak dan media biasa diartikan alat untuk menyampaikan atau membuat sesuatu, perantaraan, alat pengantar, suatu bentuk komunikasi, apabila dikaitkan dengan pemrosesan komputer, maka media dianggap sebagai alat yang menampilkan teks, gambar, grafik, suara, musik dan sebagainya (Musfiqon, 2009:2).

2.4.2 Penggunaan Multimedia dalam Bidang Pendidikan

Pendidikan adalah suatu bidang yang paling sering menggunakan teknologi multimedia, diantaranya adalah:

a. Komputer multimedia bisa menggabungkan animasi, video, gambar dan audio serta teks dan grafik secara bersamaan serta berkemampuan untuk berinteraksi sehingga proses pembelajaran dan pengajaran menjadi lebih menarik dan cepat dicerna oleh siswa.
b. Sistem multimedia memungkinkan pihak guru untuk mempresentasikan dan memberikan materi kepada siswa dengan menarik sehingga memudahkan pembelajaran.
c. Pendidikan juga dapat dilakukan di rumah.
d. Berbagai institusi bisa melakukan produk pendidikan jarak jauh (Musfiqon, 2009:8).

2.4.3 Manfaat Multimedia Pembelajaran

Adapun manfaat yang didapatkan dari multimedia pembelajaran yaitu: proses pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap dan minat belajar siswa dapat ditingkatkan (Daryanto, 2010:52).

2.4.4 Fungsi Multimedia Pembelajaran

Fungsi dari multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
b. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
c. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti sesuai urutan yang jelas dan terkendalikan (Daryanto, 2010:53).

2.4.5 Karakteristik Multimedia Pembelajaran

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain seperti: tujuan, materi, strategi dan evaluasi pembelajaran. Maka dari itu, karakteristik multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
b. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan mengakomodasi respon pengguna.
c. Besifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain (Daryanto, 2010:53).

2.5 Hakikat *Teaching Aids*

2.5.1 Perkembangan Media *Teaching Aids*

Pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu guru (*teaching aids*). Alat bantu guru yang dipakai adalah alat bantu visual, yaitu gambar, model, objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman kongkrit, motivasi

belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Pada sekitar pertengahan abad ke-20 masuk teknologi audio, sehingga alat visual berkembang dengan dilengkapi alat bantu audio sehingga menjadi *audio visual aids* (AVA).

Bermacam peralatan digunakan guru untuk menyampaikan pesan ajaran kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau hanya menggunakan alat bantu visual saja. Pada akhir tahun 1950, alat audio visual bukan hanya dipandang sebagai alat bantu guru saja, melainkan juga sebagai alat penyalur pesan.

Pada tahun 1965-1970 pendekatan sistem (*system approach*) mulai menampakkan pengaruhnya dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Pendekatan sistem ini mendorong digunakannya media sebagai bagian integral dalam program pembelajaran. Guru-guru mulai merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan tingkah laku siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, mulai dipakai berbagai format media. Guru mulai belajar bahwa cara belajar siswa berbeda-beda, sebagian lebih cepat belajar melalui visual, sebagian melalui audio, yang lain melalui media audio visual, dan sebagainya. Dari sini maka lahirlah konsep penggunaan multimedia dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan multimedia masih dikembangkan sampai sekarang ini, sebagai contohnya adalah yang peneliti kembangkan yaitu pengembangan multimedia pembelajaran *teaching aids* pada mata pelajaran bahasa Inggris.

2.5.2 Pengertian *Teaching aids* Berbasis Multimedia

Teaching aids atau bahan ajar guru merupakan pesan-pesan pembelajaran yang dapat didesain baik secara cetak (*print material*) maupun non cetak (*non print material*) guna mendukung pencapaian kompetensi belajar siswa (Kustiono, 2010:86).

Menurut *National Center for Vocational Education Research Ltd/National Center for Competency Basad Training* dalam Kustiono (2010:86), *Teaching aids* atau bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan membantu pengajar/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas.

Teaching aids atau sering disebut bahan ajar adalah segala bentuk bahan, informasi, alat dan teks yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Sadiman, 2002:13).

Berdasarkan definisi di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa *teaching aids* adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak yang digunakan membantu pengajar sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.

Bahan ajar atau materi pelajaran (*instructional materials*) terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai.

Teaching aids berbasis multimedia yang dikembangkan dalam penelitian ini didesain dengan menggunakan *software* Adobe Flash CS4, berisi animasi-animasi yang memvisualisasikan materi pelajaran. Selain itu juga disertai video pemanfaatan untuk memperjelas materi. Sehingga materi yang bersifat abstrak dapat dikembangkan seperti menjadi nyata, memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Penggunaan *teaching aids* berbasis multimedia secara teknis yaitu file disimpan dalam bentuk *soft copy* dan dikemas dalam bentuk CD atau media penyimpanan lain. Produk ini ditampilkan di depan kelas dengan menggunakan perangkat multimedia berupa komputer dan LCD.

Kegunaan *teaching aids* berbasis multimedia dalam proses pembelajaran sebagai berikut: (1) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu; (2) Memperjelas penyajian pesan, mencegah timbulnya verbalisme; (3) Mengatasi sikap pasif siswa, menjadikan lebih interaktif, kreatif dan aktif secara mandiri; (4) Mentransmisikan pesan-pesan pembelajaran lebih konstruktif dan menarik.

Adapun format sajian *teaching aids* berbasis multimedia adalah sebagai berikut:

1) Tutorial

Sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur sesungguhnya. Informasi berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik. Pada saat yang tepat, yaitu ketika dianggap bahwa pengguna telah membaca, menginterpretasikan dan menyerap konsep itu, diajukan pertanyaan atau tugas.

2) Simulasi

Dalam multimedia pembelajaran dengan format ini menyerupai proses yang terjadi didunia nyata, misalnya untuk mensimulasikan proses memperkenalkan orang lain. Format ini mencoba memberikan pengalaman secara nyata dan langsung.

2.6 Evaluasi Media Pembelajaran

2.6.1 Pengertian Evaluasi

Evaluasi berasal dari kata *evaluation* (bahasa Inggris). Kata tersebut diserap ke dalam perbendaharaan istilah bahasa Indonesia dengan tujuan mempertahankan kata aslinya dengan sedikit penyesuaian lafal Indonesia menjadi "evaluasi". Evaluasi merupakan kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil sebuah keputusan (Arikunto et al. 2009:1).

Evaluasi pendidikan adalah *evaluation refer to the act or process to determining the value of something.* Sesuatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dari sesuatu. Maka evaluasi pendidikan itu sendiri dapat diartikan Suatu tindakan atau kegiatan (yang dilaksanakan dengan maksud untuk) atau suatu proses (yang berlangsung dalam rangka) menentukan nilai dari segala sesuatu dalam dunia pendidikan (yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan atau yang terjadi di lapangan pendidikan).

2.6.2 Evaluasi Terhadap Media Pembelajaran

Pertanyaan pokok yang diajukan apabila orang melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran adalah apa yang harus dievaluasi? Pertanyaan ini mengharuskan setiap evaluator untuk melihat kembali fungsi dan prinsip

penggunaan media. Mengevaluasi penggunaan media berarti mengkonfrontir (melihat) kembali antara fungsi dan prinsip dengan hasil yang dicapai dalam pembelajaran.

Dalam melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran, aspek psikologis perlu dipertimbangkan. Sebab aspek psikologis inilah yang membuat orang memiliki gaya belajar berbeda. Ada tiga gaya belajar yang dimiliki manusia yakni (1) Gaya belajar *visual* (belajar dengan cara melihat), (2) Gaya belajar *audiotorial* (belajar dengan cara mendengar), dan (3) Gaya belajar kinestetik (belajar dengan cara bergerak, bekerja dan menyentuh). Dengan demikian, untuk melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran, hal-hal tersebut turut dipertimbangkan.

2.6.3 Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran

(1) Aspek Desain Pembelajaran

a. Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, *realistis*)
b. Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran
c. Interaktivitas
d. Pemberian motivasi belajar
e. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
f. Kedalaman materi
g. Kemudahan untuk dipahami
h. Sistematis, runut, alur logika jelas
i. Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan
j. Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi

(2) Aspek Komunikasi Visual

a. Komunikatif; sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran
b. Sederhana dan memikat
c. *Audio* (narasi, *sound effect*, *backsound,* musik)
d. *Visual* (*layout design, typography*, warna)
e. Media bergerak (animasi, *movie*)
f. *Layout Interactive* (ikon navigasi)

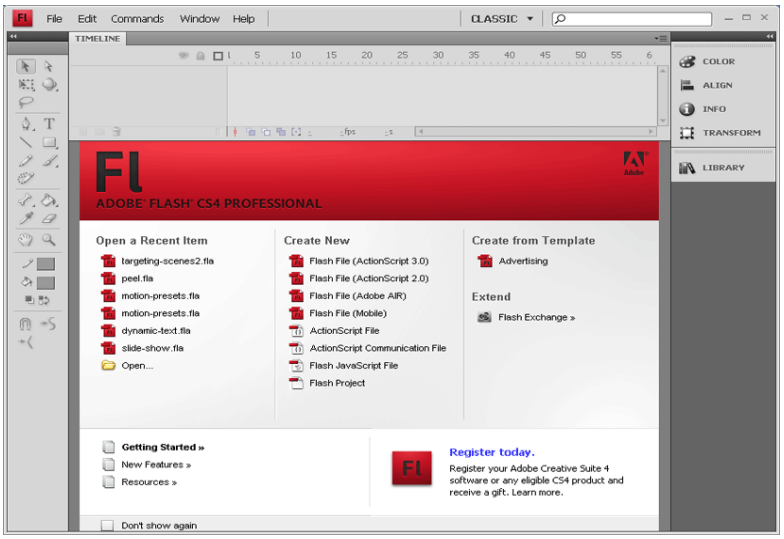
(Wahono, 2006)

2.7 Perangkat Lunak Pendukung Pengembangan

2.7.1 Adobe Flash CS4

Adobe Flash CS4 adalah suatu program animasi yang digunakan untuk pembuatan animasi 2D dimana Adobe Flash CS4 adalah seri yang ke 10. Sebelumnya Flash masih dimiliki oleh Macromedia namun setelah seri 9 dan 10 sudah dimiliki oleh Adobe.

Pada dasarnya Flash dari Adobe dan Macromedia itu sama yang beda hanya pada *action script* dan fitur-fiturnya. Fungsi dari flash itu sendiri adalah untuk membuat animasi 2D seperti pembuatan multimedia pembelajaran, *movie clip*, *game*, banner, animasi dan masih banyak lagi.



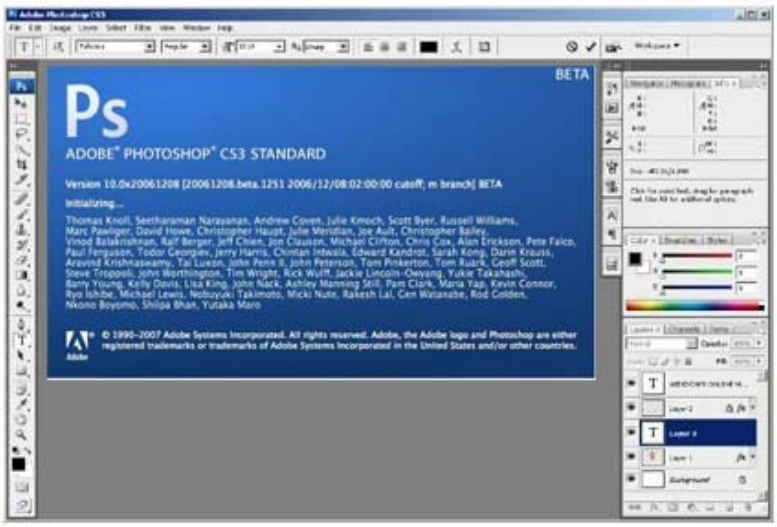
Gambar 2.1 Lingkungan kerja Adobe Flash CS4

2.7.2 Adobe Photoshop CS3

Adobe Photoshop, atau biasa disebut Photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto, dan, bersama Adobe Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe Systems.

Pada tahun 1987, Thomas Knoll, mahasiswa PhD di Universitas Michigan, mulai menulis sebuah program pada Macintosh Plus-nya untuk menampilkan gambar grayscale pada layar monokrom. Program ini, yang disebut Display, menarik perhatian saudaranya John Knoll, seorang karyawan di Industrial Light & Magic, yang merekomendasikan Thomas agar mengubah programnya menjadi program penyunting gambar penuh. Thomas mengambil enam bulan istirahat dari studi pada tahun 1988 untuk berkolaborasi dengan saudaranya pada program itu, yang telah diubah namanya menjadi ImagePro. Setelah tahun itu, Thomas mengubah nama programnya menjadi Photoshop.

Meskipun pada awalnya Photoshop dirancang untuk menyunting gambar untuk cetakan berbasis kertas, Photoshop yang ada saat ini juga dapat digunakan untuk memproduksi gambar untuk *World Wide Web*.



Gambar 2.2 Tampilan lembar kerja Adobe Photoshop CS3

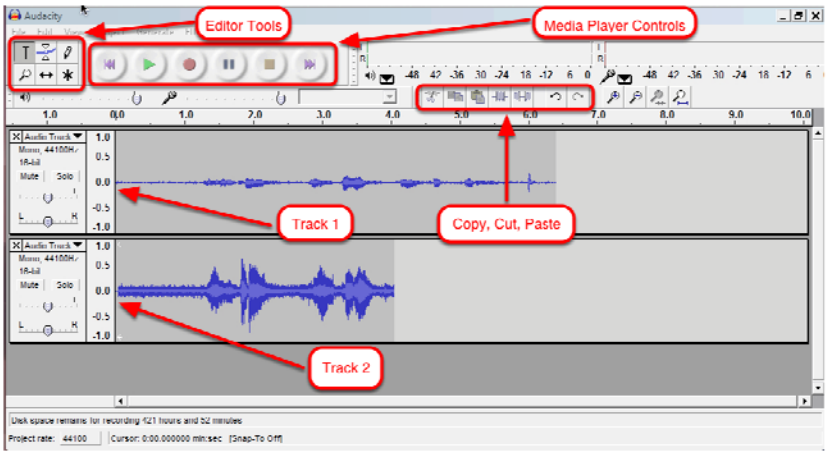
2.7.3 Audacity

Audacity adalah sebuah aplikasi editor audio digital. Audacity dalam kategori percuma *opensource*. Audacity bersifat cross platform, dan dibuat dengan menggunakan wxWidgets untuk menyediakan GUI yang hampir sama pada beberapa OS yang berbeda.

Audacity dibuat oleh Dominic Mazzoni, setelah lulus sebagai siswa di Carniege Mellon University. Audacity ini mempunyai berbagai fungsi berkenaan audio seperti merakam suara, mempercepatkan tempo, meninggikan pitch suara,

tambahkan bass pada musik, memotong-motong lagu, mengedit existing data (lagu yang sudah jadi), membuat lagu baru dengan menggunakan sistem track, dapat ditambahkan effect, tremolo, distortion, menghilangkan noise.

Pengembangan multimedia pembelajaran *teaching aids* sangat memerlukan adanya suara yang jelas dan menarik dari setiap karakter tokoh yang ada di dalam animasi materi, dengan adanya software ini memudahkan dalam mengedit pitch, mengatur suara jadi rendah atau tinggi, mengatur tempo dan menghilangkan suara sumbang pengisi suara.



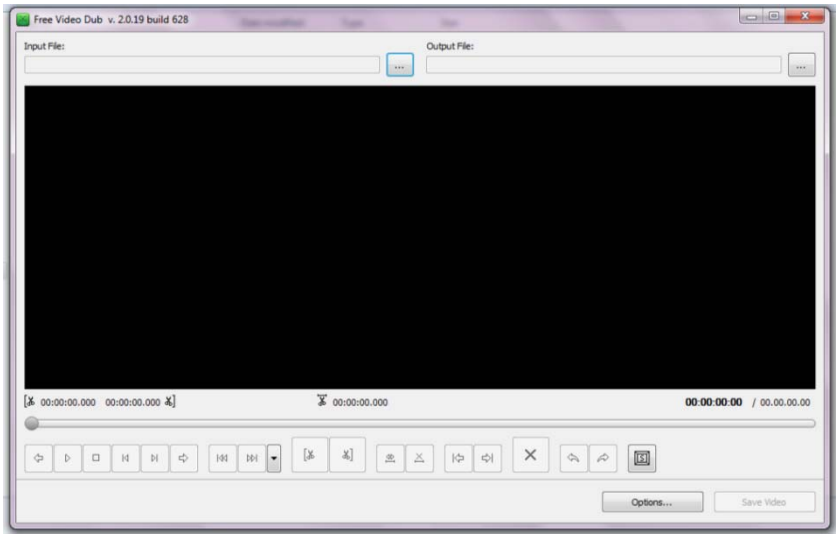
Gambar 2.3 Tampilan lembar kerja Audacity

2.7.4 Free Video Dub

Free Video Dub adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan untuk mengedit video dengan menghapus bagian yang tidak diinginkan dari file sumber. Antarmuka program ini adalah rapi dan memiliki semua fungsi pada pandangan; aspek ini membuat alat mudah digunakan oleh siapa saja. Aplikasi ini mendukung semua format video populer, seperti .mp4, .avi, .mpg, .mpeg, wmv, flv, Ogg, mkv, .3gp, dan banyak lainnya.

Proses editing sangat sederhana; untuk menghapus bagian dari file, tinggal pilih awal dan titik akhir dari bagian video yang ingin dihapus. Semua tombol yang diperlukan untuk waktu yang baik ditempatkan di daerah yang lebih rendah dari jendela utama. Dapat juga memainkan frame video dengan bingkai atau dapat memindai untuk adegan berikutnya. Untuk memastikan bahwa bagian kanan video tersebut akurat dipilih, dapat menggunakan opsi yang memainkan hanya

bagian yang diinginkan. Setelah itu video dapat disimpan dan dilihat hasilnya. Dengan mengakses menu Options dalam program ini memungkinkan untuk memodifikasi beberapa aspek mengenai folder output dan suara.



Gambar 2.4 Tampilan lembar kerja Free Video Dub

2.8 Kaitan Multimedia Pembelajaran dengan Program Flash

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses belajar dan hasil belajar agar lebih baik adalah penggunaan multimedia pembelajaran *teaching aids* ke dalam proses pembelajaran. Multimedia pembelajaran *teaching aids* dapat digunakan oleh guru sebagai sumber belajar yang bertujuan pada tercapainya hasil belajar yang optimal. Penggunaan multimedia pembelajaran *teaching aids*, membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien dalam mendukung materi pelajaran yang sedang diajarkan.

IPTEK mengalami perkembangan yang sangat cepat, sejalan dengan itu media yang digunakan di dalamnya juga bervariasi, semakin canggih dan menarik. Salah satu media baru yang menarik untuk digunakan untuk pembelajaran di kelas, yaitu dengan mengembangkan program animasi Adobe Flash CS4. Program animasi Adobe Flash CS4 membantu memvisualisasikan materi pelajaran yang bersifat abstrak dan sulit untuk dipahami siswa.

Pengembangan multimedia pembelajaran *teaching aids* menggunakan program animasi Adobe Flash CS4 diharapkan dapat merangsang pikiran,

perasaan, perhatian, dan minat siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan menyenangkan dan dapat mencapai kompetensi yang diharapkan. Penyampaian materi yang biasanya berupa teori akan muncul pembelajaran secara konvensional melalui verbal, tetapi dengan adanya media pendukung bahan ajar guru berbasis multimedia dapat dimimalkan. Diharapkan siswa mampu menyerap pengertian dan konsep yang sebenarnya secara nyata, serta memberi pengalaman menyeluruh dan komplek.

2.9 Kerangka Berpikir

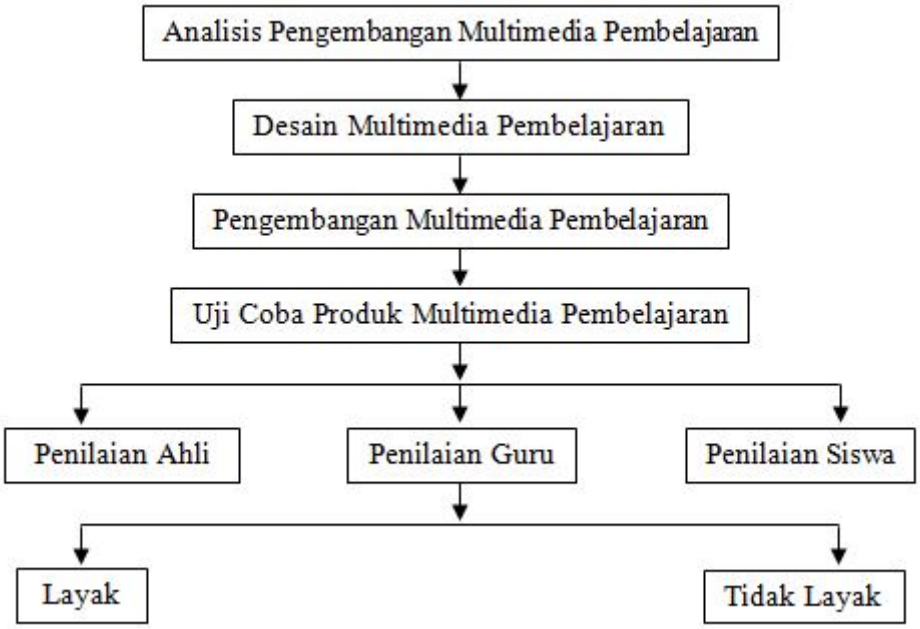
Berdasarkan hasil penelitian awal yang berlangsung di SMP 1 Gebog Kudus di Jl. PR. Sukun Gebog Kudus Jawa Tengah, diketahui bahwa ketika guru menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas ada beberapa mata pelajaran yang mengalami kesulitan dalam penyampaian materinya salah satunya adalah mata pelajaran bahasa Inggris pada pokok bahasan *Introduction*.

Siswa cepat merasa bosan karena guru mengajar dengan cara konvensional dengan media yang kurang menarik sehingga materi pelajaran tidak dapat diterima dengan baik. Siswa menjadi kurang suka terhadap mata pelajaran bahasa Inggris dan menganggap mata pelajaran bahasa Inggris susah dan membosankan.

Kendala yang terjadi di lapangan adalah guru kesulitan membuat alat peraga atau media pembelajaran sehingga menyebabkan kesulitan dalam memberikan contoh visual kepada siswa. Guru menyampaikan materi pelajaran hanya berpatokan pada buku ajar, kurang menariknya media yang disampaikan membuat siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran. Salah satu upaya untuk mengatasi kendala-kendala dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Inggris ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis diantaranya, media visual, media audio, media audio-visual maupun media cetak, serta beragam media lainnya. Contoh yang termasuk media visual yaitu, transparansi, kartun animasi, film bisu, charta, grafik maupun foto. Dalam penelitian ini digunakan multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran merupakan media alat bantu untuk guru mengajar yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Multimedia

pembelajaran *teaching aids* memiliki keunggulan dapat menjelaskan materi pelajaran secara menarik dengan menampilkan animasi/gambar bergerak yang memiliki alur cerita, audio serta teks yang ada hubungannya dengan materi yang diberikan. Multimedia pembelajaran *teaching aids* dapat dioperasikan melalui perangkat komputer/laptop yang terhubung pada layar monitor atau LCD. Multimedia pembelajaran ini bisa digunakan pada pembelajaran di SMP 1 Gebog Kudus karena terdapat sarana dan prasarana yang memadai serta kemudahan bagi guru dalam mengoperasikan.



Bagan 2.4 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian merupakan semua kegiatan pencarian, penyelidikan dan percobaan secara ilmiah dalam suatu bidang tertentu untuk mendapatkan fakta-fakta atau prinsip-prinsip baru yang bertujuan untuk mendapatkan pengertian baru dan menaikkan tingkat ilmu serta teknologi (Margono, 2005:10).

Adapun jenis dari penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D *(Research and Development)* yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010:407).

Tujuan akhir dari *Research and Development* dibidang pendidikan adalah lahirnya produk baru atau perbaikan terhadap produk lama untuk meningkatkan unjuk kerja pendidikan, ini berarti bahwa melalui hasil *Research and Development* diharapkan proses pendidikan menjadi lebih efektif dan lebih sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

Model-model *Research and Development* yang sering dipakai oleh peneliti ada 4 model pengembangan yaitu :

1. *Research and Development* model Dick *and* Carey

Model Dick *and* Carey adalah model desain Instruksional yang dikembangkan oleh Walter Dick, Lou Carey dan James O Carey. Model ini adalah salah satu dari model prosedural, yaitu model yang menyarankan agar penerapan prinsip desain instruksional disesuaikan dengan langkah-langkah yang harus di tempuh secara berurutan. Perancangan Instruksional menurut sistem pendekatan model Dick *and* Carey terdapat beberapa komponen yang akan dilewati di dalam proses pengembangan dan perencanaan tersebut. Setiap langkah sangat jelas maksud dan tujuannya sehingga bagi perancang pemula sangat cocok sebagai dasar untuk mempelajari model desain yang lain. Kesepuluh langkah pada model Dick *and* Carey menunjukan hubungan yang sangat jelas, dan tidak terputus

antara langkah yang satu dengan yang lainya. Dengan kata lain, system yang terdapat pada Dick *and* Carey sangat ringkas, namun isinya padat dan jelas dari satu urutan ke urutan berikutnya.

Model ini termasuk ke dalam model prosedural. Langkah-langkah desain pembelajaran menurut Dick *and* Carey adalah, mengidentifikasikan tujuan umum pembelajaran, melaksanakan analisi pembelajaran, mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik siswa, merumuskan tujuan performansi, mengembangkan butir-butir tes acuan patokan, mengembangkan strategi pembelajaran, mengembangkan dan memilih materi pembelajaran, mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif, merevisi bahan pembelajaran, dan mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif.

2. *Research and Development* model Borg *and* Gall

Model *Reseach and Development* versi Borg *and* Gall dalam pendidikan meliputi sepuluh langkah, yaitu Studi Pendahuluan, Merencanakan Penelitian, Pengembangan Desain, *Preliminary Field Test*, Revisi Hasil Uji Lapangan Terbatas, *Main Field Test*, Revisi Hasi Uji Lapangan Lebih Luas, Uji Kelayakan, Revisi Final Hasil Uji Kelayakan dan Desiminasi dan Implementasi Produk Akhir.

3. *Research and Development* model versi 4D

Metode pengembangan (*Development Research*) dengan menggunakan pendekatan pengembangan model 4D (*four-D model*). Adapun tahapan model pengembangan meliputi tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap ujicoba (*disseminate*). Tahapan yang dilakukan pada penelitian ini baru sampai pada tahap pengembangan (*develop*).

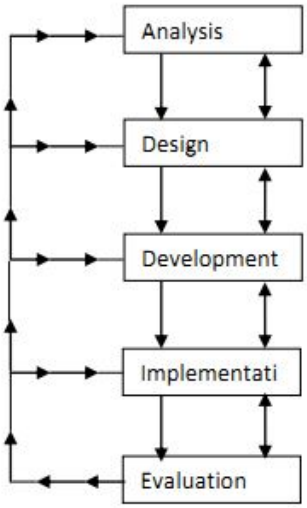
4. *Research and Development* Model ADDIE

Ada satu model desain pembelajaran yang lebih sifatnya lebih generik yaitu model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement- Evaluate*). ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya ADIDE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.

Penelitian ini difokuskan pada aspek pengembangan. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian yang berusaha membuat sebuah produk program multimedia pembelajaran yang dapat menunjang belajar siswa. Model pengembangan yang menjadi acuan yaitu ADDIE model. Model pengembangan produk yang dikembangkan ini lebih rasional dan lengkap dibandingkan dengan model yang lain. Adapun langkah-langkah pengembangan media pembelajaran tersebut meliputi *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (penilaian).

Model ini dipilih karena model ADDIE sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Menurut pendapat Suparman (2012:86) desain instruksional yaitu suatu proses sitematis, efektif, dan efisien dalam menciptakan sistem instruksional untuk memecahkan masalah belajar atau peningkatan kinerja peserta didik melalui serangkaian kegiatan pengidentifikasian masalah, pengembangan, dan evaluasi.

Alasan peneliti menggunakan model pengembangan, dikarenakan memiliki keunggulan yaitu dilihat dari prosedur kerjanya yang sistematik yakni pada setiap langkah yang akan dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga diperoleh produk yang efektif. Berikut bagan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran.



Bagan 3.1 Tahap pengembangan model ADDIE

Sumber : diadaptasi dari Molenda and Alan, 2008:108

Berdasarkan bagan diatas, hasil dari tahap analisis deskripsi pembelajaran, tugas yang harus dipelajari dan tujuan instruksional disajikan sebagai input (masukan) pada tahap desain, dimana deskripsi dan tujuan tersebut diubah menjadi spesifik/pengkhususan untuk pembelajaran. Selanjutnya, spesifik desain tersebut disajikan sebagai tahap input pada tahap pengembangan, dimana akan digunakan untuk menuntun pada pemilihan atau pembuatan materi dan kegiatan dalam pembelajaran. Pada tahap penerapan terlebih dahulu dilakukan ujicoba produk setelah divalidasi oleh para ahli, guru, materi, kegiatan dan siswa disatukan untuk menggunakan produk yang didapat dari hasil pengembangan. Setelah produk digunakan/diterapkan kemudian dievaluasi untuk melihat apakah tujuan dapat tercapai dan masalah yang sesungguhnya dapat diselesaikan. Jika pengguna mengalami kesulitan dalam menggunakan produk, maka pengembangannya harus diulang.

3.1.1 Analisis Pengembangan Multimedia Pembelajaran

Analisis merupakan sebuah tahapan yang mendasari dalam membuat sebuah program atau media. Tujuan dilakukannya analisis adalah untuk mendapatkan data pendukung pengembangan media. Tahap ini menganalisis beberapa aspek yaitu analisis kebutuhan dilapangan, analisis user/pengguna, analisis materi, analisis media, dan analisis sarana dan prasarana.

3.1.2 Desain Produk Multimedia Pembelajaran

Pembuatan desain berdasarkan hasil observasi awal dalam kegiatan analisis kebutuhan. Desain produk ini adalah berupa naskah produk media yang dimulai dari pembuatan peta materi, peta kompetensi, garis-garis besar isi media (GBIM) sebagai pedoman penulisan naskah, *flow chart* serta naskah media yang berisi semua tampilan media dan keterangannya.

3.1.3 Pengembangan Multimedia Pembelajaran

Tahap produksi ini adalah tahapan mengubah naskah menjadi sebuah program media yang berisi teks, suara, gambar, animasi. Sebelum dilakukannya penerapan langsung dalam pembelajaran program multimedia pembelajaran dicek dan divalidasi.

Validasi produk dilakukan dengan cara menghadirkan pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman, dalam penelitian ini adalah ahli media dan ahli materi. Ahli materi adalah Ibu Eko Sri Setyaningsih, S.Pd selaku guru kelas VII A-D di SMP 1 Gebog Kudus. Sedangkan ahli media adalah staf ahli media Ibu Manikowati, S.Pd dari Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan (BPMP) Semarang.

3.1.4 Uji Coba Multimedia Pembelajaran

Untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang baik, maka perlu diadakan uji coba terhadap produk yang ada. Uji coba media pembelajaran ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui setiap detil kekurangan dan kelemahan dari program yang telah jadi. Setelah pengujian terhadap produk selesai, maka selanjutnya produk yang berupa multimedia pembelajaran dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar.

3.1.5 Revisi Produk Multimedia Pembelajaran

Revisi produk dilakukan, apabila pada uji coba pemakaian terdapat kelemahan dan kekurangan. Dalam uji coba pemakaian, peneliti selalu mengevaluasi kinerja produk dalam hal program multimedia pembelajaran untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang ada, sehingga dapat digunakan untuk menyempurnakan dan membuat produk baru.

3.2 Prosedur Pengembangan Multimedia Pembelajaran

Prosedur pengembangan program menjelaskan secara rinci proses pembuatan multimedia pembelajaran. Proses produksi terdiri dari tiga tahapan, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi adalah sebagai berikut,

1) Tahap pra produksi, meliputi kegiatan persiapan alat produksi, yaitu seperangkat komputer dan software pendukung dalam hal ini software yang paling utama adalah Adobe Flash CS4. Selain itu software yang perlu disiapkan adalah Adobe Photoshop CS3 (editing gambar), Free Video Dub (editing video), Audacity (rekaman suara) yang berfungsi sebagai software pengolah gambar dan suara. Pembuatan GBIM dan naskah media pembelajaran.

2) Tahap produksi, meliputi merealisasikan program sesuai naskah. Membuat media yang telah disusun melalui naskah media pembelajaran ke dalam bentuk grafis, animasi, teks, suara. Dari pembuatan desain grafis/animasi, maka akan diperoleh wujud nyata dari storyboard yang telah ditentukan sebelumnya.

3) Tahap pasca produksi, meliputi kegiatan me*review*, apakah ada kesalahan serta ada kekurangan dalam multimedia yang dibuat. Pengujian dilakukan dengan sampel 73 responden yang terdiri dari guru dan siswa serta ahli media. Selanjutnya peneliti membagikan angket kepada responden. Setelah itu menganalisis hasil angket untuk mengetahui tingkat kelayakan dari produk yang dihasilkan.

3.3 Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pola *one-shot case study* dapat di gambarkan seperti berikut

Keterangan:

X = *Treatment* yang diberikan *(variable independen)*

O = Observasi *(variable dependen)*

3.3.1 Populasi dan Sampel Sumber Data

3.3.1.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2002:108). Populasi adalah objek maupun subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu terkait dengan penelitian yang akan dilakukan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa dan guru di SMP 1 Gebog Kudus.

3.3.1.2 Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti (Arikunto, 2002:109). Teknik sampling yang digunakan untuk penelitian ini adalah teknik random sampling yakni menentukan sampel secara acak. Sampel dari penelitian ini adalah 66 responden dari 25% jumlah populasi siswa kelas VII keseluruhan.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

a. Tes

Metode tes adalah serentetan pertanyaan latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensia dan kemampuan yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2002:127). Untuk mengukur ada atau tidaknya serta besarnya kemampuan siswa yang diteliti pada mata pelajaran bahasa Inggris, digunakan tes. Instrumen yang berupa tes ini digunakan untuk mengetahui kompetensi dasar dan prestasi siswa.

Pada metode tes ini, menggunakan instrumen berupa soal-soal tes. Langkah-langkah dalam pembuatannya meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan analisis.

a) Tahap Persiapan

Pembuatan materi yang akan diujikan yaitu *introduction*, menentukan alokasi waktu, membuat kisi-kisi soal, membuat soal sesuai dengan kisi-kisi.

b) Tahap pelaksanaan

Pelaksaanaan pretest kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian pemberian treatment yaitu melakukan pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran kemudian memberikan postest.

c) Tahap analisis

Penelitian ini menggunakan tes untuk mengambil data berupa nilai hasil belajar siswa. Tes diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran bahasa Inggris yang diberikan dengan produk multimedia pembelajaran. Selanjutnya, diperoleh hasil postest dan dilakukan analisis untuk melihat hasil pembelajaran.

b. Observasi

Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan berbagai data yang terkait dengan SMP 1 Gebog Kudus, diantaranya data tentang jumlah guru, jumlah siswa, visi dan misi, dan fasilitas.

c. Kuesioner (Angket)

Penggunaan teknik ini adalah untuk mengetahui jawaban tentang tingkat kelayakan penggunaan multimedia pembelajaran dari pertanyaan yang nantinya diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran dan siswa.

d. Wawancara

Teknik pengumpulan data ini mendasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri atau *self-report,* atau setidak-tidaknya pada pengetahuan dan atau keyakinan pribadi (Sugiyono, 2010:194).

Wawancara dilaksanakan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual. Pada penelitian ini, peneliti mengadakan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Inggris dan siswa kelas VII mengenai pemanfaatan multimedia pembelajaran. Peneliti mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan secara terstruktur terkait sebelum dan sesudah menerangkan materi menggunakan multimedia pembelajaran. Hal ini sebagai informan pendukung untuk menguatkan informasi penelitian.

e. Dokumentasi

Penggunaan teknik ini bertujuan untuk mengumpulkan berbagai gambar yang diambil pada saat uji coba produk dan penggunaan produk secara massal oleh guru dan siswa.

3.4.1 Indikator Program/Kriteria Penilaian Multimedia Pembelajaran

Indikator/kriteria perlu ditetapkan untuk mengukur kualitas multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan agar nantinya tidak menimbulkan berbagai persepsi produk yang dibuat.

Adapun indikator / kriteria tersebut meliputi,

(1) Aspek desain pembelajaran

(2) Aspek komunikasi visual

Sumber: http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila dari angket diperoleh hasil yang berada pada rentang 76% ≤ skor ≤ 100% atau pada kriteria “Sangat Baik”.

3.4.2 Analisis Data

3.4.2.1 Analisis Angket Validasi Ahli Media, Peserta Didik dan Guru

Setelah data diperoleh, selanjutnya adalah menganalisis data tesebut. Penelitian ini lebih menitik beratkan pada bagaimana mengembangkan multimedia pembelajaran sehingga data dianalisis dengan sistem deskriptif

persentase. Untuk menganalisis data hasil angket dilakukan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Angket yang telah diisi responden, diperiksa kelengkapan jawabannya, kemudian disusun sesuai dengan kode responden.
2. Mengkuantitatifkan jawaban setiap pertanyaan dengan memberikan skor sesuai dengan kode responden.
3. Membuat tabulasi data.
4. Menghitung persentase dari tiap-tiap sub variabel dengan rumus:

   P(s) = S/N x 100%

   P(s) = persentase sub variabel

   S = jumlah skor tiap sub variabel

   N = jumlah skor maksimum
5. Dari persentase yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam tabel supaya pembacaan hasil penelitian menjadi mudah. Untuk menentukan kriteria kualitatif dilakukan dengan cara

1) Menentukan persentase skor ideal (skor maksimum) = 100%
2) Menentukan persentase skor terendah (skor minimum) = 0%
3) Menentukan range = 100-0 = 100
4) Menentukan interval yang dikehendaki = 4 (sangat baik, baik, kurang baik dan tidak baik)
5) Menentukan lebar interval (100/4 = 25)

Berdasarkan perhitungan di atas, maka range persentase dan kriteria kualitatif dapat ditetapkan sebagaimana dalam tabel berikut,

No	Interval	Kriteria
1	76% ≤ skor ≤ 100%	Sangat Baik
2	51% ≤ skor ≤ 75%	Baik
3	25% ≤ skor ≤ 50%	Kurang Baik
4	0% ≤ skor ≤ 25%	Tidak Baik

Tabel 3.1 Range Persentase dan Kriteria Kualitatif Program

Sumber : Ali, 1993:186

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Pengembangan Multimedia Pembelajaran

Penelitian dilaksanakan berdasarkan metode yang dipilih oleh peneliti yaitu dengan menggunakan metode R&D *(Research and Development)* atau penelitian dan pengembangan akan tetapi penelitian ini memberi fokus pada aspek pengembangan. Pengembangan multimedia pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh peneliti menggunakan acuan model pengembangan produk ADDIE (*Analize, Design, Development, Implementation, Evaluation*) sesuai dengan teori yang dikembangkan oleh Dick *and* Carry (1996). Keunggulan model ADDIE dapat dilihat dari prosedur kerja yang sistematis yaitu pada setiap langkah yang akan dilalui mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga produk menjadi lebih efektif.

4.1.1 *Analize* (Analisis) Pengembangan Multimedia Pembelajaran

Tahapan analisis kebutuhan merupakan hal paling dasar dalam pembuatan sebuah program atau media. Tujuan dilakukannya analisis adalah untuk mendapatkan data pendukung pengembangan media yang diperoleh pada saat peneliti melakukan observasi awal penelitian. Berdasarkan hasil dari observasi awal peneliti memperoleh data berupa

4.1.1.1 Analisis Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Pada saat melakukan observasi awal untuk mengetahui apa yang dibutuhkan dilapangan, peneliti memperoleh hasil bahwa ada beberapa mata pelajaran yang mengalami kesulitan dalam penyampaian materi, salah satunya bahasa Inggris.

Para siswa merasa cepat jenuh dan bosan dengan gaya pembelajaran konvensional, hal ini berakibat pada materi pelajaran yang tidak terserap secara sempurna oleh siswa. Selain itu guru juga mengalami kesulitan dalam membuat alat peraga atau media pembelajaran yang tepat terlebih untuk materi *Introduction* yang menitik beratkan pada percakapan langsung yang dilakukan oleh dua orang atau lebih.

4.1.1.2 Analisis Pengguna

Peneliti mengembangkan multimedia pembelajaran agar dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi di dalam kelas. Oleh karena itu media ini dikembangkan dengan memperhatikan penggunanya.

Guru SMP 1 Gebog hampir 80% mampu mengoperasikan laptop atau komputer, LCD dan sound di dalam kelas untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat meminimalisir *human error* dalam mengoperasikan multimedia pembelajaran di dalam kelas.

Peneliti melakukan pengembangan multimedia pembelajaran untuk siswa kelas VII SMP dimana mereka berada dalam usia peralihan dari Sekolah Dasar yang masih menyukai kartun dan warna-warna ceria. Sehingga media ini pun peneliti buat semenarik mungkin agar para siswa lebih mudah memahami materi *introduction* secara visual.

4.1.1.3 Analisis Materi

Bahasa Inggris memiliki nilai rata-rata yang cukup rendah dibandingkan dengan nilai mata pelajaran lain. Karena sebagian besar siswa masih asing dengan cara pelafalan & penulisan kata dalam bahasa Inggris, padahal bahasa Inggris merupakan bahasa internasional sebagai alat komunikasi antar bangsa di seluruh dunia. Multimedia pembelajaran ini dibuat berdasarkan materi yang diajarkan serta kompetensi dan hasil belajar yang harus dimiliki oleh siswa.

4.1.1.4 Analisis Media

Pada tahap analisis media, peneliti memperoleh informasi dari Ibu Eko Sri Setyaningsih, S.Pd. selaku ahli materi yang mengatakan bahwa untuk pokok bahasan *introduction* belum ada media pembelajarannya. Guru mata pelajaran bahasa Inggris masih mengajar dengan menerangkan materi secara konvensional, sehingga pelajaran tidak dapat diterima dengan baik.

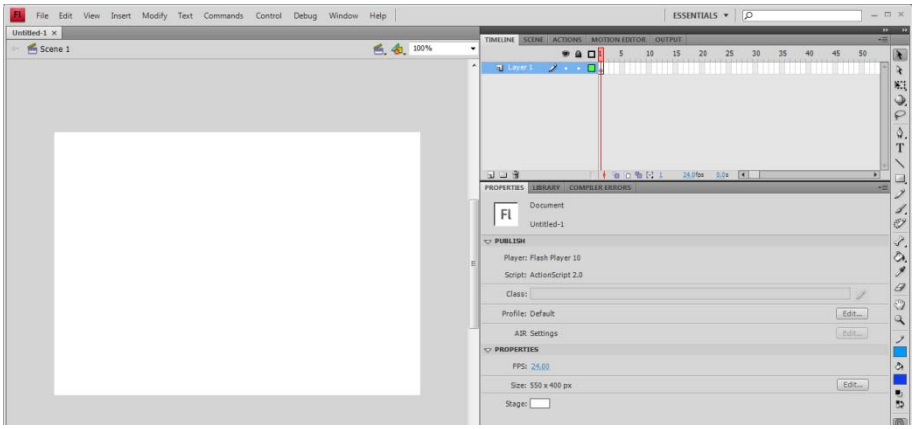
4.1.1.5 Analisis Sarana Prasarana Pembelajaran

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di SMP 1 Gebog diperoleh hasil data bahwa di SMP 1 Gebog terdapat sarana dan prasarana yang memadai seperti LCD, laboratorium komputer, laboratorium bahasa, laptop dan sound. Dapat disimpulkan bahwa dengan sarana yang ada sangat memungkinkan multimedia

pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Inggris yang dikembangkan peneliti dapat diterapkan.

4.1.1.6 Analisis Program Multimedia Pembelajaran

Dalam pembuatan program multimedia pembelajaran dibutuhkan sebuah software komputer yang mampu untuk menjalankan produk pembelajaran ke dalam perangkat komputer atau laptop. Adobe Flash (dahulu bernama Macromedia Flash) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension *.swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasangi Adobe Flash Player. Adobe Flash memiliki beberapa Tool yang dapat digunakan untuk membuat gambar, animasi atau game.



Gambar 4.1 Tampilan Lembar Kerja Adobe Flash CS4

Dalam pembuatan produk multimedia pembelajaran ini, peneliti menggunakan program Adobe Flash CS4 karena merupakan program animasi sangat tepat digunakan untuk membuat animasi 2D.

4.1.2 *Design* (Perancangan) Pengembangan Multimedia Pembelajaran

Langkah-langkah pengembangan produk multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

4.1.2.1 Desain Peta Materi (Konsep dan Kompetensi)

Dengan menggunakan hasil analisis pengembangan multimedia pembelajaran, lebih lanjut pengembang dapat melakukan pemilihan topik yang tepat dan sesuai untuk dikembangkan. Dalam hal ini merupakan bagan atau alur

kompetensi dari materi pokok *introduction*. Pembuatan peta materi dilakukan dengan cara menguraikan materi pokok *introduction* menjadi dua yaitu *introduce myself* dan *introduce other people.* Materi ini ditujukan untuk kelas VII SMP semester 1 mata pelajaran bahasa Inggris. Materi yang diambil menyesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ada, terdapat pada lampiran.

4.1.2.2 Desain GBIM (Garis-Garis Besar Isi Media)

GBIM merupakan petunjuk yang dijadikan acuan dalam penulisan naskah media. GBIM dibuat dengan mengacu pada tahap analisis kebutuhan. GBIM berisi pokok-pokok media yang akan ditampilkan di dalam produk multimedia pembelajaran. Penyusunan GBIM merujuk pada silabus dan RPP yang dimiliki oleh guru mata pelajaran. Gambaran secara jelas mengenai GBIM terdapat pada lampiran.

4.1.2.3 Penyusunan Flowchart

Flowchart merupakan suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan alur kerja tentang jalannya program multimedia pembelajaran secara kesulurahan. Penyusunan flowchart ini ditujukan untuk mempermudah peniliti dalam proses mengembangkan produk multimedia pembelajaran. Flowchart yang telah disusun ini akan dijadikan panduan peneliti dalam pengembangan media.

4.1.2.4 Penyusunan Naskah

Naskah dalam perencanaan program media dapat diartikan sebagai pedoman tertulis yang berisi informasi dalam visual, grafis dan audio sebagai acuan dalam pembuatan media sesuai dengan tujuan dan kompetensi mata pelajaran. Naskah multimedia pembelajaran memuat tentang rancangan tampilan sebuah produk multimedia pembelajaran, di dalamnya terdapat keterangan tampilan dan keterangan animasi. Naskah multimedia pembelajaran memuat rancangan tampilan tiap frame dalam media pembelajaran, naskah media pembelajaran disusun dengan memuat keterangan secara detail agar dapat memudahkan dalam proses produksi. Naskah multimedia pembelajaran terlampir.

4.1.3 *Development* (Pengembangan) Multimedia Pembelajaran

Pada tahap ini adalah tahapan mengubah naskah media menjadi sebuah program yang berisi teks, gambar, suara, dan animasi. Dalam hal ini program adalah sebuah produk multimedia pembelajaran. Sebelum diterapkan langsung di dalam pembelajaran, program multimedia pembelajaran harus melalui koreksi dan validasi terlebih dahulu oleh para ahli (materi dan media).

Proses produksi multimedia pembelajaran dibagi menjadi empat tahap yaitu pra produksi, produksi, pasca produksi dan validasi media.

4.1.3.1 Pra Produksi

Tahap ini dimulai dengan mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk memproduksi produk multimedia pembelajaran. Berikut ini bahan-bahan yang dibutuhkan dalam proses produksi, komputer/laptop, software pendukung dalam hal ini software yang paling utama adalah Adobe Flash CS4. Selain itu software pendukung yang perlu disiapkan adalah Adobe Photoshop CS3 (editing gambar), Free Video Dub (editing video), Audacity (rekaman suara) yang berfungsi sebagai software pengolah gambar dan suara serta naskah multimedia pembelajaran guna mendukung proses produksi multimedia pembelajaran.

Persiapan dimulai dengan mendownload Adobe Flash CS4 lalu kemudian menginstalnya ke dalam komputer/laptop. Setelah software utama selesai terinstal, kemudian dilanjutkan software pendukung untuk menambah tampilan multimedia pembelajaran lebih menarik.

4.1.3.2 Produksi

Pada tahap ini mulai dilakukan produksi dengan berpedoman pada naskah multimedia pembelajaran yang sudah jadi. Pembuatan dimulai dengan membuat scene pada lembar kerja Adobe Flash CS4 lalu membuat konten/isi scene. Selanjutnya adalah membuat background dan karakter animasi sesuai dengan tokoh pada cerita yang tidak lain adalah guru dan siswa SMP dengan Adobe Photoshop CS3. Setelah tokoh dan background selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah mengimpor gambar *.png ke dalam scene di Adobe Flash CS4 yang kemudian dianimasikan sesuai kebutuhan materi pelajaran. Tahap selanjutnya adalah melakukan pengisian suara untuk tiap karakter animasi mengikuti naskah

materi menggunakan software Audacity. Setelah animasi materi pelajaran selesai dibuat langkah selanjutnya adalah mengimpor video penyerta materi yang sebelumnya sudah diedit terlebih dahulu dengan menggunakan Free Video Dub untuk menyesuaikan durasi video. Pada scene media terakhir dibuat lembar kerja siswa yang pada akhir pengerjaan soal terdapat nilai dan motivasi belajar untuk siswa. Setelah semua scene terisi maka langkah selanjutnya adalah mengekspor media pembelajaran dengan cara tekan Ctrl + Enter, maka file media pembelajaran sudah berubah format menjadi *.swf agar dapat dibaca oleh *windows*.

4.1.3.3 Pasca Produksi

Tahapan ini adalah proses mereview produk yang telah jadi kemudian menggandakannya dengan cara di burning ke dalam CD agar lebih mudah digunakan oleh guru dengan perangkat keras yang dimiliki oleh sekolah yang berupa komputer atau laptop.

4.1.3.4 Validasi Media

Tahapan validasi ini dilakukan oleh beberapa ahli sebelum produk multimedia pembelajaran diterapkan di dalam proses pembelajaran di kelas. Validasi program ini dilakukan oleh ahli media Ibu Manikowati, S.Pd. selaku staf pengembang media di BPMP Semarang dan ahli materi Ibu Eko Sri Setyaningsih, S.Pd. selaku guru mata pelajaran bahasa Inggris di SMP 1 Gebog.

4.1.4 *Implementation* (Penerapan) Multimedia Pembelajaran

4.1.4.1 Uji Coba Produk

Uji coba multimedia pembelajaran ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui setiap detail kekurangan dan kelemahan dari program yang telah jadi, untuk melihat keefektifan program tersebut. Uji coba multimedia pembelajaran dilakukan pada kelas VII B dan VII D. Pada saat uji coba produk, proses pembelajaran di kelas diawali dengan penyampaian materi pengantar oleh guru mengenai pokok bahasan *introduction* kepada siswa. Setelah dirasa cukup, guru mulai memutar produk multimedia pembelajaran untuk menarik perhatian siswa sekaligus menyampaikan materi. Setelah multimedia pembelajaran selesai diputar,

guru menguatkan kembali pemahaman siswa dengan mengulas materi yang ditayangkan sebelumnya.

4.1.4.2 Penerapan dalam Pembelajaran

Pada tahapan ini, multimedia pembelajaran mulai diterapkan dalam pembelajaran dengan 2 sesi jam pelajaran. Sebanyak 66 siswa dari kelas VII B dan VII D mengikuti pembelajaran dengan program media ini secara klasikal. Dalam proses ini multimedia pembelajaran diulangi sebanyak dua kali, setelah itu dilakukan uji postest.

4.1.5 *Evaluation* (Penilaian) Multimedia Pembelajaran

Pada tahap ini merupakan fase untuk mengetahui apakah produk multimedia pembelajaran dapat meningkatkan antusias belajar siswa serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa atau tidak. Teknik penilaian media pembelajaran ini adalah dengan menggunakan metode "*Pretest Postest Design*". Metode ini dilakukan dengan memberikan soal pretest sebelum penerapan media pembelajaran, setelah itu nilai yang ada dibandingkan dengan nilai postest dimana guru telah menggunakan multimedia pembelajaran.

4.2 Hasil Penelitian

4.2.1 Penilaian Ahli Media

Ahli media dalam penelitian ini adalah Ibu Manikowati, S.Pd. Setelah melihat dan mencoba multimedia pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Inggris pokok bahasan *introduction,* diperoleh hasil :

No.	Sub Variabel	Skor Max	Skor	%	Ket
1.	Aspek Desain Pembelajaran	24	22	92%	SB
2.	Aspek Komunikasi Visual	24	21	88%	SB

Tabel 4.1 Tabel Penilaian Ahli Media

Melalui data di atas dapat disimpulkan bahwa ahli media menilai produk ini sangat baik dengan hasil penilaian pada sub variabel aspek desain pembelajaran

92% (Sangat Baik) dan aspek komunikasi visual 88% (Sangat Baik). Selain itu data juga diperoleh dari lembar justifikasi yang telah diteliti oleh ahli media yang menyatakan bahwa multimedia pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Inggris pokok bahasan *introduction* dinyatakan layak untuk dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Lembar justifikasi terlampir.

4.2.2 Penilaian Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah Ibu Eko Sri Setyaningsih, S.Pd selaku guru mata pelajaran bahasa Inggris kelas VII di SMP 1 Gebog. Setelah melihat dan mencoba multimedia pembelajaran pada pokok bahasan *introduction* diperoleh hasil dari angket sebagai berikut,

No.	Sub Variabel	Skor Max	Skor	%	Ket
1.	Aspek Desain Pembelajaran	36	33	89%	SB
2.	Aspek Komunikasi Visual	24	21	88%	SB

Tabel 4.2 Tabel Penilaian Ahli Materi

Melalui data di atas dapat disimpulkan bahwa ahli materi menilai produk ini pada sub variabel aspek desain pembelajaran 89% dan aspek komunikasi visual 88%. Dapat disimpulkan bahwa konten multimedia pembelajaran pokok bahasan *intruduction* adalah Sangat Baik. Hanya saja ahli materi memberikan saran agar isi materi dibuat lebih komunikatif dengan memberikan tambahan teori dan memperbanyak jumlah soal latihan.

4.2.3 Penilaian Guru Mapel

Hasil penelitian ini diperoleh dari proses uji coba produk. Dengan mengacu pada aspek penilaian produk dan penerapannya di SMP 1 Gebog. Hasil analisis dengan pemberian angket yang diisi oleh guru sebagai responden yaitu sebanyak 5 guru, didapatkan hasil sebagai berikut,

No.	Sub Variabel	Skor Max	Skor	%	Ket
1.	Aspek Desain Pembelajaran	120	105	88%	SB
2.	Aspek Komunikasi Visual	120	104	87%	SB

Tabel 4.3 Tabel Penilaian Guru Mapel

Berdasarkan hasil angket validasi di atas diperoleh hasil 88% untuk aspek desain pembelajaran dan 87% untuk aspek komunikasi visual. Dapat disimpulkan bahwa konten multimedia pembelajaran pokok bahasan *intruduction* adalah Sangat Baik. Sebagian besar guru memberikan masukan pada indikator kesederhanaan dan visual media yang dirasa kurang menarik pewarnaannya.

4.2.4 Penilaian Peserta Didik

Angket untuk siswa sangat perlu dikarenakan siswa merupakan objek utama dalam penelitian ini. Angket untuk siswa ini diisi oleh 66 responden diambil dari 20% jumlah siswa kelas VII keseluruhan, maka didapatkan hasil analisis sebagai berikut,

No.	Sub Variabel	Skor Max	Skor	%	Ket
1.	Aspek Desain Pembelajaran	1320	1148	87%	SB
2.	Aspek Komunikasi Visual	1584	1408	89%	SB

Tabel 4.4 Tabel Penilaian Peserta Didik

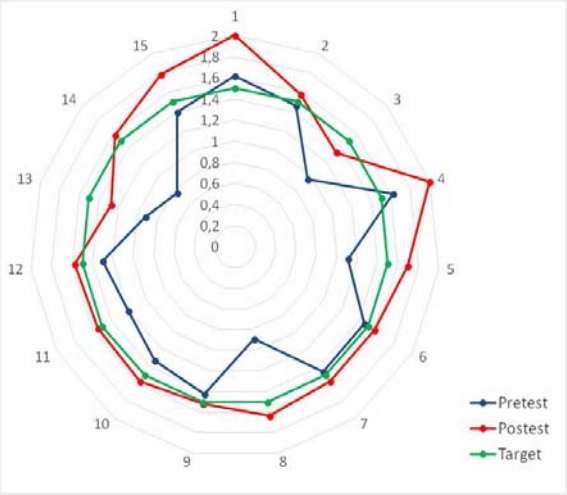
Melalui data pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa peserta didik menilai produk ini sangat baik dengan hasil penilaian untuk sub variabel aspek desain pembelajaran 87% (Sangat Baik) dan aspek komunikasi visual 89% (Sangat Baik).

Melalui hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran pokok bahasan *intruduction* ini layak dan tepat untuk digunakan dalam membantu siswa dalam belajar.

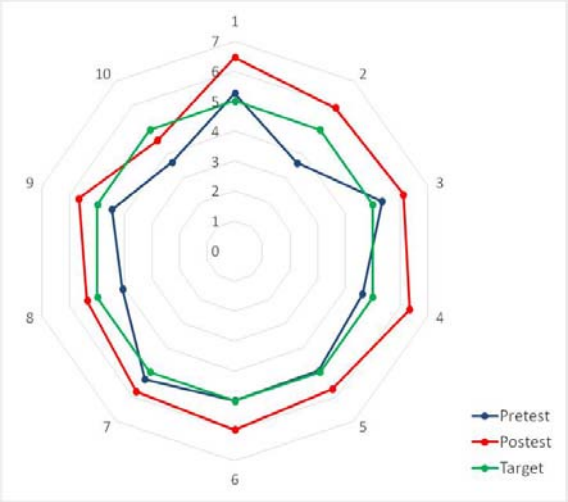
4.2.5 Hasil Uji Kelayakan Berdasar Ketuntasan Oleh Siswa

Evaluasi yang dilakukan dengan menggunakan alat bantu soal yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*postest*) dalam penyampaian materi dengan menggunakan multimedia pembelajaran pokok bahasan *intruduction* mata pelajaran bahasa Inggris ini. Hal ini dilakukan untuk menguji efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran. Hasil analisanya dapat dilihat pada grafik dibawah ini,

Grafik 4.1 Analisa Pre dan Post Test Siswa



Pilihan Ganda



Essay

Berdasarkan keseluruhan data hasil uji coba produk dari para responden dan evaluasi yang diberikan untuk siswa, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa produk Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Pokok Bahasan *Introduction* Kelas VII di SMP 1 Gebog Kudus layak digunakan untuk menunjang pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Hal ini dapat dilihat pada grafik di atas yang menunjukkan adanya peningkatan nilai siswa dari sebelum belajar menggunakan produk multimedia pembelajaran (garis warna biru) dan setelah menggunakan produk multimedia pembelajaran (garis warna merah), yang mana nilai sebagian besar siswa sudah memenuhi target nilai (garis warna hijau) yang telah peneliti tetapkan.

4.3 Pengembangan

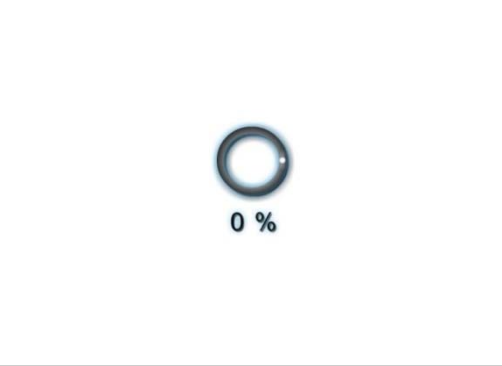
4.3.1 Desain dan Produksi Multimedia Pembelajaran

4.3.1.1 Desain Pengembangan Multimedia Pembelajaran

Secara garis besar, desain pengembangan multimedia pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yaitu (1) desain *opening*, (2) desain *header*, (3) desain *background*, (4) desain *menu*, (5) desain *footer*.

(1) *Opening*

Opening di dalam multimedia pembelajaran diawali dengan munculnya animasi loading angka setelah 100% lalu muncul logo UNNES dan Teknologi Pendidikan dari kecil menjadi besar.



Gambar 4.2 *Opening* (*loading* angka)

Gambar 4.3 *Opening* (Logo UNNES)

(2) *Header*

Di dalam desain *header* terdapat logo UNNES, teks dengan warna putih dan tombol navigasi dipojok kanan atas untuk keluar dari program. Untuk lebih jelasnya lihat gambar di bawah ini.

Gambar 4.4 *Header*

(3) *Background*

Dalam pemberian warna pada *background*, lebih menekankan pada warna biru. Alasan pemilihan warna biru adalah karena warna biru merupakan warna yang melambangkan kebahagiaan dan optimisme serta dapat memberikan kesan komunikasi yang baik, peruntungan, kebijakan, perlindungan, inspirasi, kepercayaan, loyalitas, konservatif, teknologi, tenang, dinamis, dan kreativitas.

Warna biru tua akan merangsang kemampuan intuitif dan memudahkan dalam memusatkan pikiran, sedangkan biru muda akan menenangkan pikiran dan membantu konsentrasi. Dengan adanya sifat menenangkan maka nantinya diharapkan akan memberikan efek tenang dan ketidakbosanan pada diri pengguna.

(4) *Menu*

Menu yang terdapat di dalam multimedia pembelajaran berfungsi sebagai fasilitas navigasi untuk pengguna agar lebih mudah dalam menuju ke halaman yang diinginkan.

Gambar 4.5 *Menu*

Menu-menu yang ada meliputi;

a. Menu Kompetensi
b. Menu Materi untuk menuju halaman yang mana terdapat animasi materi di dalamnya
c. Menu Video untuk menuju halaman yang berisi video pembelajaran yang mana video tersebut diambil dari *youtube*
d. Menu Latihan untuk menuju halaman soal latihan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran

(5) *Footer*

Pada bagian *footer* multimedia pembelajaran terdapat teks *credit* & tahun pembuatan.

Gambar 4.6 *Footer*

4.3.1.2 Produksi Multimedia Pembelajaran

Proses produksi multimedia pembelajaran dibagi menjadi tiga tahapan yaitu, pra produksi, produksi dan pasca produksi.

1) Pra Produksi

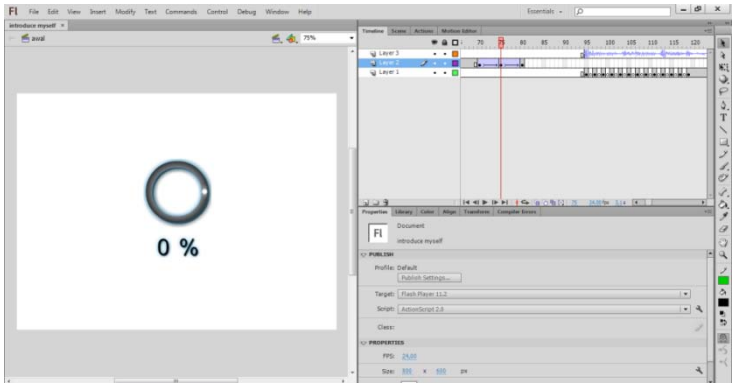
Tahap ini dimulai dengan mempersiapkan bahan-bahan yang digunakan untuk membuat produk multimedia pembelajaran. Berikut merupakan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam proses pra produksi; komputer/laptop, software Adobe Flash CS4, software pendukung seperti Adobe Photoshop CS3 (editing

gambar), Free Video Dub (editing video), Audacity (rekaman suara) dan naskah multimedia pembelajaran.

Persiapan dimulai dengan mendownload Adobe Flash CS4 kemudian menginstalnya ke dalam komputer/laptop. Setelah software utama terinstal, kemudian dilanjutkan software pendukung.

2) Produksi

Pada tahap ini mulai dilakukan produksi dengan berpedoman pada naskah media yang telah dibuat sebelumnya. Produksi dimulai dengan pembuatan opening program media dikombinasikan dengan backsound instrumental.



Gambar 4.7 Pembuatan *Opening*

Pada tahapan berikutnya adalah memilih/membuat karakter animasi sesuai dengan karakter tokoh yang kita inginkan dengan Adobe Photoshop CS3 yang kemudian disimpan dalam bentuk .png untuk kemudian dijadikan tokoh animasi dengan Adobe Flash CS4. Karena media pembelajaran ini ditujukan untuk siswa SMP, maka dibuatlah karakter tokoh dengan menggunakan seragam berwarna putih biru dan juga seorang guru.

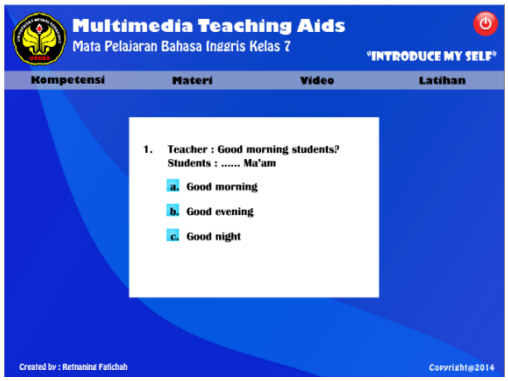
Gambar 4.8 File Karakter Tokoh

Langkah selanjutnya adalah menyesuaikan properti dan background dengan isi halaman multimedia pembelajaran.

Gambar 4.9 *Scene* Kompetensi

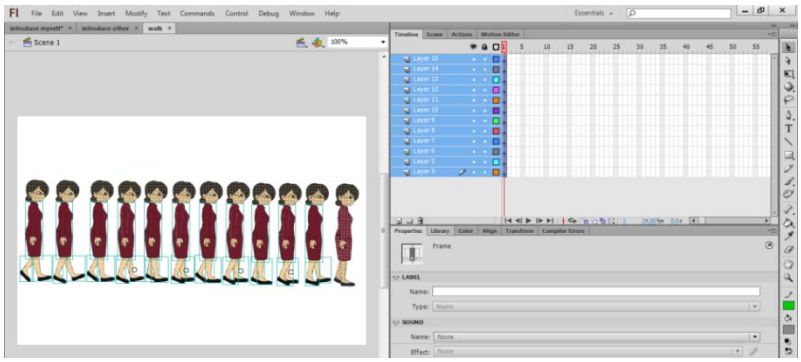
Gambar 4.10 *Scene* Materi

Gambar 4.11 *Scene* Video

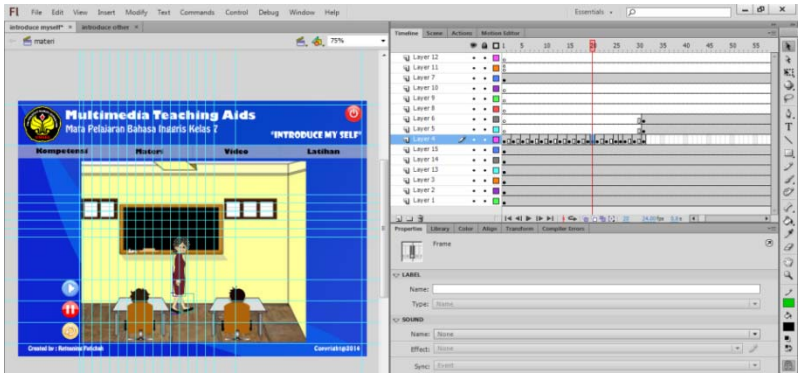


Gambar 4.12 *Scene* Latihan Soal

Langkah selanjutnya adalah menganimasikan gambar yang telah dibuat sesuai dengan naskah.

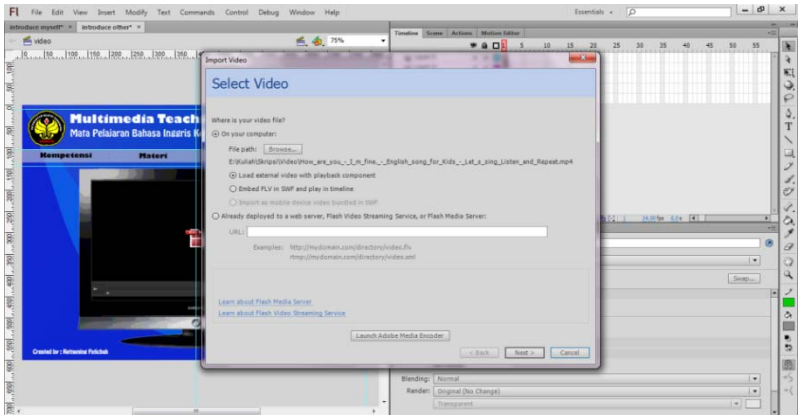


Gambar 4.13 Membuat Gerakan Kaki Tokoh



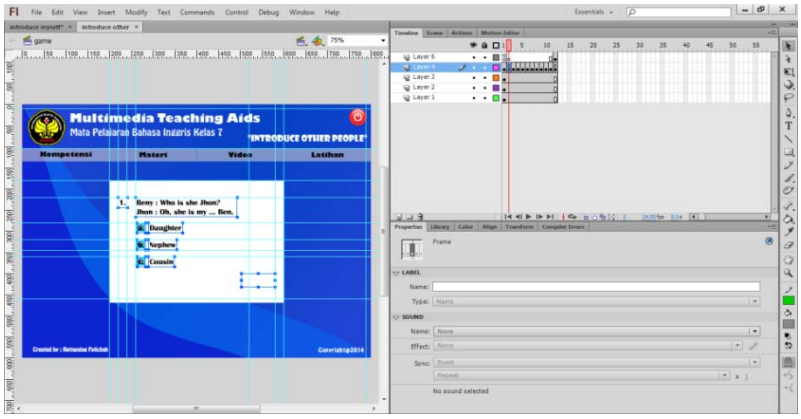
Gambar 4.14 *Insert* Tokoh Ke Properti Kelas

Tahap berikutnya mengisikan video pembelajaran yang berkaitan dengan materi ke dalam scene yang telah ditentukan.



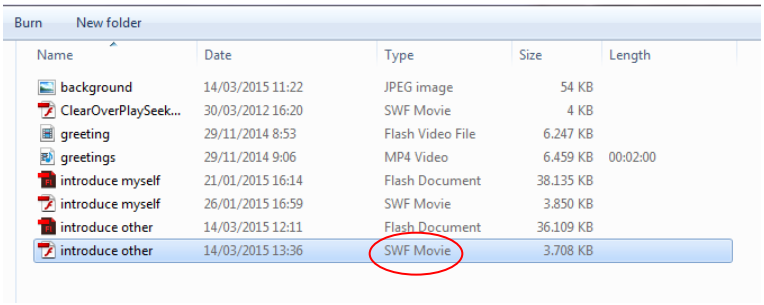
Gambar 4.15 *Insert* Video

Langkah terakhir adalah membuat latihan soal di scene yang berbeda.



Gambar 4.16 *Scene* Latihan

Pada tahap ini dilakukan koreksi dan editing terhadap animasi materi dan isi media lainnya sebelum di*export* menjadi *.swf movie dengan menekan tombol CTRL + Enter pada *keyboard*.



Burn New folder

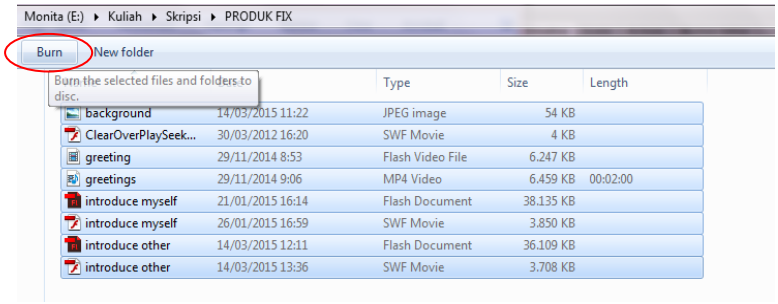
Name	Date	Type	Size	Length
background	14/03/2015 11:22	JPEG image	54 KB	
ClearOverPlaySeek...	30/03/2012 16:20	SWF Movie	4 KB	
greeting	29/11/2014 8:53	Flash Video File	6.247 KB	
greetings	29/11/2014 9:06	MP4 Video	6.459 KB	00:02:00
introduce myself	21/01/2015 16:14	Flash Document	38.135 KB	
introduce myself	26/01/2015 16:59	SWF Movie	3.850 KB	
introduce other	14/03/2015 12:11	Flash Document	36.109 KB	
introduce other	14/03/2015 13:36	SWF Movie	3.708 KB	

Gambar 4.17 Hasil *Export* SWF

3) Pasca Produksi

Tahap dimana animasi multimedia pembelajaran yang sudah jadi kemudian dibakar (*burning*) ke dalam CD agar mudah digunakan pada perangkat keras

seperti komputer atau laptop. Dengan cara terlebih dahulu masukkan CD kosong ke dalam DVD *driver* yang terdapat pada laptop / komputer kemudian pilih semua file yang akan dibakar lalu klik tombol *burn*.



Gambar 4.18 Cara *Burn*

4.4 Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 27 November 2014 – 3 Desember 2014, bertempat di SMP 1 Gebog Jalan PR Sukun, Gebog, Kudus, Jawa Tengah. Berdasarkan hasil pengembangan dapat diketahui bahwa produk multimedia pembelajaran pada mata pelajaran bahasa inggris pokok bahasan *introduction* yang dikembangkan sesuai dengan model ADDIE (*Analize, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pengembangan media menggunakan software pembuat animasi 2D Adobe Flash CS4 yang juga didukung oleh software lainnya seperti Adobe Photoshop CS3 (editing gambar), Free Video Dub (editing video), Audacity (rekaman suara) yang mengacu pada naskah yang telah dibuat sebelumnya. Dalam tahapan penelitian dan pengembangan ini, terdapat 3 tahapan yang dilakukan oleh peneliti yaitu (1) Tahapan Pendahuluan (Studi Pustaka,Survei Lapangan/Observasi dan Penyusunan Draft Produk), (2) Tahapan Pengembangan, dan (3) Tahapan Uji Coba dari Ahli, Guru dan Siswa.

(1) Tahapan pendahuluan

Peneliti terlebih dahulu melakukan studi pustaka dengan memfokuskan pengkajian konsep dan teori-teori tentang pengembangan media pembelajaran dan *software* pendukung dalam pembuatan multimedia pembelajaran. Selain itu, studi kepustakaan juga mengkaji tentang pembelajaran berbasis multimedia dalam proses pembelajaran di

dalam kelas. Kemudian dari pada itu, survei lapangan juga dilakukan yaitu dengan mengunjungi lokasi penelitian yang disini adalah SMP 1 Gebog. Survei lapangan dilakukan dengan cara observasi dan studi dokumenter. Observasi ditujukan untuk mengetahui informasi mengenai perencanaan dan pelaksanaan pemberian informasi pembelajaran di sekolah. Selain itu, observasi juga ditujukan untuk mengetahui tentang visi, misi, jumlah guru dan siswa, serta fasilitas penunjang terutama yang berkenaan dengan akses internet. Setelah pelaksanaan observasi dilakukan, kemudian dilanjutkan dengan penyusunan draft produk yang berupa produk multimedia pembelajaran. Draft produk disusun mulai dari desain produk, produksi produk, sampai *review* dan validasi oleh ahli.

(2) Tahapan pengembangan

Pada tahapan ini yaitu mengembangkan dari mulai pengembangan desain sampai produksi. *Prototype* produk ini berupa pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas VII di SMP 1 Gebog Kudus. Ada 3 tahap yang dilakukan, yaitu tahap pembuatan naskah, tahap pembuatan desain media dan tahap pembuatan media secara keseluruhan.

(3) Uji coba produk

Uji coba produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran, dan siswa. Pada pelaksanaan uji coba terhadap ahli materi, ahli materi menyarankan agar ada penambahan teori dan jumlah soal latihan. Tetapi secara keseluruhan menurut ahli materi bahwa produk media pembelajaran ini sudah baik dan layak untuk digunakan.

Uji coba produk yang kedua dilakukan oleh ahli media. Pada pelaksanaan uji coba terhadap ahli media, ahli media memberikan saran yang hampir sama dengan ahli materi yaitu pada penambahan jumlah soal dan dibuat efek random/acak soal agar soal selalu muncul berbeda setiap program multimedia pembelajaran dioperasikan. Tetapi secara keseluruhan menurut ahli media bahwa produk media pembelajaran ini sangat baik dan layak untuk digunakan.

Uji coba yang ketiga pada penilaian produk yang dilakukan oleh guru dan siswa. Penilaian dilakukan dari 2 aspek, yaitu, (1) Aspek desain pembelajaran dan (2) Aspek komunikasi visual. Aspek desain pembelajaran mencakup ketepatan strategi pembelajaran, interaktivitas, kesesuaiaan materi, kejelasan uraian, pemberian motivasi belajar dan pemberian umpan balik. Sedangkan pada aspek komunikasi visual mencakup komunikatif, kesederhanaan, *audio, visual*, media bergerak/animasi, dan menu navigasi.

Pada indikator ketepatan strategi pembelajaran diperoleh **85%** dari guru dengan kriteria sangat baik. Dalam segi interaktivitas guru dan siswa menilai bahwa multimedia pembelajaran sudah mempunyai sifat interaktivitas yang baik dan layak dengan *persentase* dari guru dan siswa masing-masing **85%**. Dalam segi kesesuaian materi, menurut guru dan siswa materi yang ada sudah sesuai dengan pokok bahasan yang akan diurai, ini dibuktikan dengan *persentase* dari guru **90%** dan siswa **86%**. Pada indikator kejelasan uraian bahwa guru dan siswa menilai sudah cukup jelas dengan *persentase* dari guru **85%** dan siswa **86%**. Dalam segi pemberian motivasi belajar diperoleh nilai dengan *persentase* dari guru **90%** dan siswa **87%**. Dalam indikator pemberian umpan balik, guru dan siswa menilai dengan *persentase* dari guru **90%** dan siswa **91%**. Jadi, apabila dihitung secara keseluruhan dengan menghitung rata-rata dari setiap penilaian antara guru dan siswa, maka pada segi aspek desain pembelajaran guru dan siswa menilai multimedia pembelajaran ini sudah layak digunakan sebagai multimedia pembelajaran dengan total *persentase* keseluruhan dari guru **88%** dan siswa **87%** dengan kriteria sangat baik.

Pada penilaian dari segi aspek komunikasi visual pada indikator komunikatif atau tidaknya produk ini, guru dan siswa menilai bahwa media pembelajaran ini sudah komunikatif dengan ditunjukkan pada *persentase* dari guru **90%** dan siswa **89%.** Pada indikator kesederhanaan, guru dan siswa menilai bahwa media pembelajaran sudah cukup

sederhana dalam segi tampilan maupun penyampaian materi, ini ditunjukkan dengan *persentase* dari guru **85%** dan siswa **86%.** Sedangkan dalam segi *audio,* guru dan siswa menilai bahwa di dalam media pembelajaran sudah baik yaitu dengan ditunjukkan pada penilaian *persentase* dari guru **95%** dan siswa **96%.** Dilihat dari indikator *visual,* guru menilai bahwa pewarnaan background pada media pembelajaran ini cukup baik walaupun kurang cocok dengan kebutuhan sekolah, guru menilai **75%** dan siswa **78%.** Sedangkan dilihat dari penambahan animasi dalam media pembelajaran, guru dan siswa menilai bahwa di dalam media pembelajaran ini animasi yang menyampaikan materi pelajaran dinilai sudah baik dengan penilaian dari guru **90%** dan siswa **98%** dan pada kriteria menu navigasi, guru menganggap sudah sangat membantu pengoperasian media dengan memberikan nilai dari guru sebesar **85%**. Jadi, apabila dihitung secara keseluruhan dari aspek komunikasi visual, dari kelima guru dan 66 siswa memberikan nilai rata-rata sebesar **87%** dari guru dan **89%** dari siswa atau Sangat Baik. Maka dapat dikatakan bahwa multimedia pembelajaran dilihat dari segi aspek komunikasi visual dikatakan sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

4.5 Kendala dan Solusi

Pelaksanaan proses penelitian pada siswa kelas VII SMP 1 Gebog tidak luput dari kendala yang peneliti hadapi di lapangan. Tetapi kendala-kendala tersebut tidak menghalangi peneliti melakukan penelitian. Adapun kendala dalam penelitian ini adalah :

1) Peneliti masih belum begitu menguasai cara menggunakan software pendukung meliputi Adobe Photoshop CS3 (editing gambar), Free Video Dub (editing video) dan Audacity (rekaman suara).
2) Peneliti tidak mempunyai pengetahuan yang mendalam mengenai ilmu bahasa Inggris.

Adapun solusi yang dilakukan peneliti dalam mengatasi kendala-kendala tersebut di atas adalah :

1) Peneliti berusaha untuk bisa memahami cara menggunakan software pendukung meliputi Adobe Photoshop CS3 (editing gambar), Free Video Dub (editing video) dan Audacity (rekaman suara). Peneliti belajar secara otodidak melalui video dan tutorial yang banyak dishare beberapa ahli di internet.
2) Meskipun tidak memiliki kemampuan yang mendalam mengenai bahasa Inggris, peneliti berusaha menggali informasi dari internet dan buku-buku pelajaran bahasa Inggris yang saat ini sedang digunakan dalam pembelajaran serta berkonsultasi dengan ahli materi dalam hal ini guru kelas VII mata pelajaran bahasa Inggris di SMP 1 Gebog.

Melalui penelitian ini diharapkan media yang dikembangkan dapat bermanfaat dalam mengatasi permasalahan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Inggris pokok bahasan *introduction*.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan seperti berikut;

(1) Pengembangan multimedia pembelajaran *teaching aids* menggunakan metode penelitian pengembangan (*Development*) dengan model pengembangan ADDIE sudah baik dan dinyatakan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran di dalam kelas.

(2) Menurut penilaian dari ahli media, sebaiknya jumlah soal latihan ditambah lagi dan dibuat efek random/acak agar soal selalu muncul berbeda setiap program media pembelajaran dioperasikan.

(3) Menurut penilaian dari ahli materi dan guru mata pelajaran, multimedia pembelajaran *teaching aids* ini sudah layak digunakan dan memiliki kriteria media yang sangat baik. Namun juga memberikan saran agar isi materi dibuat lebih komunikatif dengan memberikan tambahan teori dan memperbanyak jumlah soal latihan.

5.2 Saran

Di dalam penggunaan multimedia pembelajaran *teaching aids* ini nantinya, untuk pihak SMP 1 Gebog diharapkan;

(1) Perlunya penggunaan multimedia pembelajaran *teaching aids* dalam proses pembelajaran sebagai alternatif untuk mengatasi permasalahan dalam proses belajar seperti kurangnya minat siswa dalam belajar dan kebosanan siswa dalam belajar dengan sistem pengajaran konvensional. Sehingga pembelajaran dapat berjalan lancar, siswa semangat mengikuti pelajaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

(2) Menghadapi perkembangan pendidikan yang saat ini sudah berbasis teknologi, sebaiknya guru harus membekali dirinya lebih baik lagi supaya

bisa memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik agar tercipta suasana belajar yang lebih menyenangkan tanpa mengurangi esensi dari mata pelajaran yang disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

Alat Bantu Pengajaran (*Teaching Aids*) http://www.pnri.go.id [diakses 24/3/14]

Ali, M. 1993. *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung.

Alwi, Hasan dkk. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: BALAI PUSTAKA.

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: RINEKA CIPTA.

Azwar, Saifuddin. 1998. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)***.** Yogyakarta: GAVA MEDIA.

Januszewski Alan and Michael Molenda. 2008. *Educational Technology*. New York:Lawrence Erlbaun

Kustiono. 2010. *Media Pembelajaran Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan dan Pengambangan*. Semarang: UPT UNNES PRESS.

Margono, S. 2003. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Press.

Marno dan Idris, M. 2009. *Strategi & Metode Pengajaran*. Jogjakarta: AR-RUZZMEDIA.

Miarso, Yusufhadi. 2005. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan.* Jakarta: KENCANA.

Musfiqon. 2009. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran.* Jakarta: PT: PRESTASI PUSTAKARAYA.

Notoatmodjo, Soekidjo. 2003. *Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Jakarta: RINEKA CIPTA.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Bandung: CITRA UMBARA.

Prawiradilaga, D.S. dan Siregar, E. 2004. *Mozaik Teknologi Pendidikan.* Jakarta: KENCANA.

Seels, B.B dan Richey, R.C. 1994. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: UNIT - PERCETAKAN UNJ.

Sejarah Perkembangan Adobe Flash http://puddyaangga.blogspot.com /2013/03/sejarah-perkembangan-adobe-flash.html [diakses 10/8/14]

Sugandi, Acmad. 2007. *Teori Pembelajaran.* Semarang: UPT MKK UNNES.

Sugiyono. 2007. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: ALFABETA.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: ALFABETA.

Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Bandung: CITRA UMBARA.

Wahono, R.S. 2006. *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran* http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/ [diakses 10/8/14]