

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBANTU
KOMPUTER MENGGUNAKAN *POWER POINT*
MATERI *READING COMPREHENSION*
DI SEKOLAH DASAR SWASTA
BANDAR LAMPUNG**

Oleh:

Leni Fitriyani, Budi Koestoro, Ujang Suparman

FKIP Unila, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No.1 Bandar Lampung

e-mail: lenifi3@ymail.com

085768230309

Abstract: developing instructional assisted computer multimedia using power point on reading comprehension material of private primary school at bandar lampung. The aims of this study are: to describe the potency and condition of the schools where the multimedia developed; to produce the assisted computer multimedia using power point on reading for grade VI, to analyze the effectiveness, efficiency, and the appeal of the multimedia that is used in the instruction. This research development was conducted at SDS Palm Kids Bandar Lampung. The instruments are questionnaire, observation. The data are analyzed by descriptive technique and t-test. Results of the study are: the developed multimedia has a function as supplementary media; a CD of instructional multimedia; the instruction has good effectiveness as it can give good progress in average mean from 69,05 in the pretest becomes 81,35 in posttest; the instructional activity using the multimedia in time aspect is more efficient because it can reduce the time twice less than the conventional one; this instruction has good appeal where 75% respondents said that it is very interested, 20,5% respondents said that it is interested and 4, 5% respondents said that it is interested enough.

Keywords: instructional multimedia, effectiveness, efficiency, the appeal

Abstrak: pengembangan multimedia pembelajaran berbantu komputer menggunakan *power point* materi *reading comprehension* di sekolah dasar swasta bandar lampung. Penelitian ini bertujuan untuk: mendiskripsikan potensi dan kondisi sekolah untuk dikembangkannya multimedia; menghasilkan multimedia berbantu komputer menggunakan *power point* materi *reading* kelas VI, menganalisis efektifitas, efesiensi serta mengetahui daya tarik multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SDS Palm Kids Bandar Lampung menggunakan instrumen penelitian: angket, pedoman observasi. Data dianalisis dengan deskriptif dan uji-t. Hasil penelitian ini adalah: multimedia yang dikembangkan berfungsi sebagai suplemen pembelajaran; produk multimedia yang dihasilkan adalah CD pembelajaran; pembelajaran ini memiliki efektifitas yang baik karena mampu meningkatkan prestasi belajar siswa yang terlihat dari hasil *pretest* dengan rata-rata nilai 69,05 menjadi 81,35 pada *posttest*; pembelajaran menggunakan produk multimedia yang dikembangkan dari sisi waktu lebih efisien karena mampu menghemat sebanyak 2x; daya tarik pembelajaran: 75% respondent menyatakan produk sangat menarik, 20,5% responden menyatakan menarik dan 4,5% responden menyatakan cukup menarik.

Kata Kunci: multimedia pembelajaran, efektifitas, efesiensi, daya tarik

PENDAHULUAN

Secara umum penggunaan multimedia berbantu komputer pada tingkat sekolah dasar saat ini dapat dikatakan masih terbatas. Keterbatasan ini disebabkan setidaknya oleh dua faktor utama yakni kompetensi para pendidik dan ketidaktersediaan fasilitas di sekolah. Faktor pertama yaitu kompetensi, seharusnya dapat teratasi dengan baik apabila para pendidik memiliki kemauan dan motivasi untuk mampu menguasai penggunaan komputer sebagai sumber dan media belajar tidak saja bagi diri pendidik itu sendiri tetapi juga bagi para siswa. Banyak sekali hal-hal positif yang didapat apabila seorang pendidik mampu menerapkan kompetensinya dalam hal penggunaan media berbantu komputer pada proses pembelajaran diantaranya adalah pendidik akan mudah mendapatkan informasi yang berkaitan dengan materi pelajarannya melalui internet dan para siswa akan lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran. Karena tujuan penggunaan multimedia dalam pelajaran adalah mempermudah proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar dan membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran (Sanaky, 2011: 4). Faktor ketidaktersediaan fasilitas di sekolah secara garis lurus menjadi tanggung jawab sekolah namun sebagai guru yang mengajar serta mendidik di sekolah tersebut hendaklah ikut serta berperan aktif sehingga mampu mengatasi masalah tersebut.

Penyampaian materi pelajaran menggunakan multimedia berbantu komputer selayaknya digunakan pada materi pelajaran yang tepat. Salah satu mata pelajaran yang dapat menggunakan komputer dalam proses pembelajarannya adalah bahasa Inggris. Seperti yang

kita ketahui bahwa bahasa Inggris di Indonesia adalah salah satu bahasa asing yang populer. Selain itu, bahasa Inggris juga merupakan salah satu bahasa pergaulan internasional. Salah satu ayat dalam UU Sisdiknas no 20 tahun 2003 menyatakan secara tersirat tentang hal ini. Sejalan dengan itu, guna mempersiapkan para peserta didik di Indonesia agar mampu bergaul ditingkat global, sistem pendidikan di Indonesia telah mengenalkan pelajaran bahasa Inggris mulai dari kelas IV sekolah dasar. Bahkan di sekolah-sekolah dasar tertentu pelajaran bahasa Inggris telah menjadi mata pelajaran yang diberikan mulai dari tingkat awal, yakni mulai dari kelas I.

Beberapa Sekolah Dasar Swasta (SDS) di Bandar Lampung seperti *Palm Kids*, *Tunas Mekar Indonesia* dan *Pelita Bangsa* adalah sekolah-sekolah yang menerapkan mata pelajaran bahasa Inggris dari kelas I sampai kelas VI. Dalam proses pembelajarannya ketiga sekolah ini memakai bahan ajar berupa buku teks dari luar negeri yakni *My Pals Are Here (MPAH)* yang diterbitkan oleh *Marshall Cavendish Education Singapore*.

Pelajaran bahasa Inggris yang memuat empat dasar keterampilan berbahasa yaitu, *reading, speaking, listening* dan *writing* menginginkan para pembelajarannya mampu menguasai keempat keterampilan berbahasa tersebut. Namun, dalam prosesnya tentulah keinginan tersebut tidak dapat terwujud dengan mudah, dibutuhkan penyesuaian serta kerja keras guna mencapai tujuan itu. Dari informasi yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa kelas VI di sekolah tersebut di atas umumnya mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Mengajar (KKM) yang telah ditetapkan

dimasing-masing sekolah. SDS *Palm Kids* menetapkan KKM sebesar 70 dengan jumlah siswa 37 orang, tersebar dalam 3 kelas, 100% mampu mencapai KKM. SDS Tunas Mekar Indonesia menetapkan KKM sebesar 67,41 dengan jumlah siswa 54 orang, tersebar dalam tiga kelas, 94% mampu mencapai KKM. SDS Pelita Bangsa menetapkan KKM sebesar 75 dengan jumlah siswa 41 orang, tersebar dalam 3 kelas, 88% mampu mencapai KKM.

Walaupun secara umum seluruh siswa kelas VI di sekolah-sekolah tersebut telah mampu mencapai bahkan melampaui KKM yang telah ditetapkan, namun dalam proses belajar masih banyak siswa yang sebentar lagi meneruskan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi masih mengalami kesulitan dalam memahami teks bacaan dikarenakan teks yang ada dalam buku ajar banyak memuat kosa kata baru dan jenis teks yang bervariasi. Di SDS *Palm Kids* berdasarkan analisis item membaca pada ujian semester satu dengan nilai KKM sebesar 70 diketahui 54% siswa dapat dikatakan mampu memahami teks yang mereka baca dengan baik; di SDS Tunas Mekar Indonesia, berdasarkan analisis laporan semester satu diketahui 58% siswa mampu memahami teks yang mereka baca secara baik; dan SDS Pelita Bangsa menurut informasi yang didapat lebih dari 50% siswa mampu memahami teks yang mereka baca secara baik.

Keterampilan membaca yang ingin dicapai berdasarkan kurikulum adalah: siswa mampu memahami isi teks kemudian mampu menggambarkan atau menjelaskan kembali isi teks tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Fauziati (2002:139) "*reading more pragmatically as an understanding a*

message conveyed by the writer through visual and nonvisual information." dan pendapat Westwood (2008: 31) "*Reading comprehension can be defined as an active thinking process through which a reader intentionallu constructs meaning to from a deeper understanding of concepts and information presented in a text*". Dengan demikian dalam kegiatan membaca siswa diharapkan memahami isi teks karena pada dasarnya kegiatan membaca adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengerti pesan yang disampaikan oleh penulis dan dalam proses mencapai pemahaman tersebut siswa berfikir untuk mengerti pesan yang disampaikan dalam sebuah teks.

Dalam pembelajaran bahasa Inggris khususnya *reading* di sekolah-sekolah tersebut umumnya para guru masih menggunakan teknik yang biasa. Beberapa langkah dilakukan agar siswa mampu memahami teks bacaan yang sedang mereka pelajari seperti, memberi gambaran umum tentang isi teks, meminta siswa membaca teks kemudian menemukan serta menuliskan kata-kata sulit yang termuat dalam teks tersebut selanjutnya meminta siswa mencari serta menuliskan arti kata-kata tersebut dengan menggunakan kamus. Beberapa orang guru menjadikan hal ini sebagai pekerjaan rumah guna menghemat waktu pelajaran di kelas yang telah dibatasi. Penggunaan teknik yang sama dan terus menerus dalam proses pembelajaran ini memungkinkan timbulnya kebosanan para siswa sehingga nantinya dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Hal ini dapat diatasi secara efektif dan efisien apabila di sekolah telah tersedianya beberapa media belajar yang dapat digunakan untuk membantu siswa menguasai kosa kata bahasa Inggris pada teks bacaan yang sedang dipelajarinya secara langsung.

Multimedia berbantu komputer diasumsikan dapat menjadi pilihan karena di sekolah ini tersedia fasilitas berupa lab komputer yang selama ini lebih diperuntukkan penggunaannya hanya pada pelajaran TIK saja. Di samping itu penggunaan multimedia berbantu komputer ini memberikan peluang besar bagi para siswa untuk belajar secara mandiri di sekolah dan dapat pula digunakan di tempat lain yang menyediakan perangkat komputer.

Pengetahuan akan arti dari kata-kata dalam sebuah teks menjadi kunci utama dalam memahami sebuah teks bacaan. Seperti yang dikatakan oleh Westwood (2008:14): “*proficiency in reading basically involves gaining competence in two separate but complementary processes, namely word identification (decoding) and linguistic comprehension.*” Para siswa akan mudah memahami isi teks yang mereka baca apabila mereka menguasai banyak kosa kata yang terdapat dalam teks tersebut. Dengan menggabungkan makna-makna yang terkandung dalam rangkaian kata-kata yang terjalin pada teks tentunya mampu mempermudah pemahaman isi teks bacaan oleh para siswa. Inilah yang menyebabkan teknik mencatat dan menuliskan arti kata-kata sulit yang terdapat dalam teks bahasa Inggris menjadi teknik yang selalu dipakai oleh para guru saat mengajarkan materi *reading*.

Berkaitan dengan uraian di atas, sebuah penelitian pengembangan dilaksanakan dengan tujuan untuk: mendeskripsikan potensi dan kondisi sekolah tempat dikembangkannya multimedia pembelajaran berbantu komputer menggunakan *powerpoint* untuk materi pemahaman membaca siswa kelas VI di SDS Bandar Lampung, menghasilkan multimedia pembelajaran berbantu komputer

menggunakan *powerpoint* untuk materi pemahaman membaca siswa kelas VI di SDS Bandar Lampung, menganalisis efektivitas, efisiensi dan daya tarik multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yakni sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Setyosari, 2010: 194). Penelitian ini dilakukan di SDS *Palm Kids* Bandar Lampung pada semester genap tahun pelajaran 2011-2012. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI dari tiga sekolah dasar swasta di Bandar Lampung: SDS *Palm Kids*, SDS Tunas Mekar Indonesia dan SDS Pelita Bangsa. Total populasi berjumlah 131 orang siswa. Sampel penelitian diambil berdasarkan teknik *purposive sampling* berjumlah 37 orang siswa.

Prosedur yang dilaksanakan pada penelitian dan pengembangan ini dibagi menjadi 4 tahap, yakni: tahap analisis, tahap perencanaan, tahap pengembangan, tahap pengujian dan tahap dan revisi, yang terdiri dari uji coba kelompok kecil, penilaian ahli desain, materi dan media, revisi serta uji coba kelompok besar.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dan observasi. Data dalam penelitian ini dianalisis secara deskriptif dan uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan angket analisis kebutuhan yang disebar kepada para siswa, diketahui bahwa: Sebanyak 72,9% siswa masih menghadapi masalah dalam

mengikuti pelajaran bahasa Inggris materi pemahaman membaca; Sebanyak 98,8% siswa berpotensi mendukung terlaksanannya pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran berbantu komputer; Sebanyak 94,5% siswa membutuhkan media pembelajaran guna meningkatkan pemahaman membaca teks bahasa Inggris.

mampu mengoperasikan komputer dan memiliki sarana berupa komputer atau laptop sehingga jika pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan media berbantu komputer dapat terlaksana; Siswa membutuhkan sebuah media pembelajaran yang mampu memberikan mereka kemudahan dalam memahami teks bacaan berbahasa Inggris.

Berdasarkan hasil wawancara kepada para guru dan siswa diketahui beberapa hal sebagai berikut: masih banyak siswa yang menghadapi kesulitan untuk memahami teks bacaan yang mereka pelajari dan kurang antusias mengikuti pelajaran bahasa Inggris khususnya materi *reading*; Hampir semua siswa

Selain melakukan analisis kebutuhan, dilakukan juga studi pustaka terhadap tuntutan kompetensi yang harus dimiliki siswa dalam materi membaca yang sesuai dengan indikator dan kompetensi dasar dan standar kompetensi pada KTSP.

Tabel 4.1 Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Materi Pembelajaran dan Indikator

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
Mendengarkan Memahami instruksi dan informasi sangat sederhana baik secara tindakan maupun bahasa dalam konteks sekitar peserta didik.	Memahami cerita lisan secara berterima dengan bantuan gambar.
Membaca Memahami teks fungsional pendek dan deskriptif bergambar sangat sederhana dalam konteks sekitar peserta didik.	<p>Membaca nyaring teks fungsional pendek sangat sederhana dengan ucapan dan intonasi yang tepat dan berterima.</p> <p>Memahami teks deskriptif bergambar sangat sederhana dalam konteks sekitar peserta didik.</p>
Writing Menulis teks fungsional pendek sangat sederhana dalam konteks sekitar peserta didik.	Menulis teks fungsional pendek sangat sederhana secara berterima.
Berbicara Mengungkapkan instruksi dan informasi sangat sederhana dalam konteks sekitar peserta didik.	Bercakap-cakap untuk meminta/ memberi informasi secara berterima.

Dari hasil analisis kebutuhan dibuatlah sebuah multimedia pembelajaran berbantu komputer dengan menggunakan *powerpoint*, guna memenuhi kebutuhan siswa yang dapat membantu siswa dalam memahami teks bacaan berbahasa Inggris yang sedang mereka pelajari.

Pada tahap perencanaan menghasilkan pengembangan butir tes acuan patokan yang tertuang dalam kisi-kisi penulisan soal pemahaman isi bacaan, seperangkat butir soal pilihan ganda yang terdiri dari 20 butir soal, lembar validasi soal pilihan ganda yang digunakan untuk melihat apakah butir-butir soal tersebut telah mengukur penguasaan materi

yang telah diajarkan pada proses pembelajaran yang dilaksanakan. Hasil dari validasi tersebut menunjukkan bahwa butir soal yang dibuat telah mampu mengukur apa yang telah dipelajari. Total skor validasi adalah 834 dari keseluruhan total sempurna 1040 atau sebesar 80,19% sehingga dapat dikatakan bahwa butir tes acuan patokan ini baik.

Langkah berikutnya dalam pengembangan butir tes acuan patokan adalah mengujicobakan butir soal ini kepada siswa kelas VI yang tidak terlibat sebagai sampel pada penelitian, dalam hal ini adalah siswa kelas VI SDS TMI yang berjumlah 52 orang. Setelah diujicobakan, hasil tes tersebut dianalisis menggunakan program anates. Berdasarkan analisis tersebut diketahui bahwa realibilitas tes sebesar 0,67. Hal ini menunjukkan tingkat kepercayaan terhadap tes yang dibuat cukup baik sejalan dengan pendapat Tuckman (1975: 256) yang mengatakan bahwa *since published test usually requires test reliability of 0,85 above, it is quite good if the realibility of teacher mada test is 0,60 or above.*

Pada tahap pengembangan produk dilaksanakan 4 kegiatan yang yaitu: pengumpulan bahan, pembuatan *flow-chart*, pembuatan *story board* dan pembuatan manual atau petunjuk penggunaan multimedia pembelajaran.

Pengumpulan bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan produk multimedia ini dilakukan untuk mempermudah pembuatan produk yang telah direncanakan. Bahan-bahan yang dikumpulkan meliputi program-program komputer seperti *Ms Office Powerpoint 2007*, *Ms Office Picture Manager*, *Paint*, *Ms Words*, *Xilisoft FLV Converter* dan *Adobe Audition*

1.0. Selain itu gambar-gambar yang berhubungan dengan materi pelajaran, CD suara narator dan buku pelajaran dan silabus kelas VI.

Berikutnya adalah pembuatan *flow-chart* yang memuat alur multimedia pembelajaran, dari pembukaan sampai dengan penutup. Skenario multimedia pembelajaran yang dikembangkan tergambar jelas pada *flowchart* ini yang sesuai dengan silabus yang telah dikembangkan.

Selanjutnya adalah pembuatan *story board* yang merupakan uraian berisi tampilan tiap *slide* pada layar monitor dengan penjelasan audio dan visual yang terkait di dalamnya. Pembuatan *story board* ini dilakukan untuk mempermudah pelaksanaan dalam proses pengembangan produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Penulisan *story board* ini dituangkan dalam *frame* yang terdiri dari beberapa komponen seperti judul program multimedia, nama *frame*, nomor *frame*, keterangan tampilan, keterangan narasi atau audio visual.

Nama *frame* yang mencantumkan tampilan *slide* memberikan gambaran tentang tata letak tampilan, warna latar, warna dan teks, serta tombol-tombol navigasi yang muncul pada tiap *slide*; keterangan tampilan memberikan informasi tentang isi tiap *slide*; keterangan *action* memberikan gambaran tentang bagaimana tiap *slide* akan muncul dan fungsi tiap tombol navigasi yang ada; dan keterangan audio memberikan penjelasan tentang suara apa yang akan muncul dalam tiap *slide*;

Hasil dari kegiatan pengembangan yang ke-4 yakni pembuatan manual atau petunjuk penggunaan multimedia pembelajaran. Manual ini memberikan

informasi tentang spesifikasi komputer yang dapat digunakan untuk menjalankan multimedia serta memberikan petunjuk bagi guru dan siswa sebagai pengguna sehingga dapat dengan mudah menjalankan multimedia yang telah dikembangkan.

Pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan 6 orang responden yang memiliki kompetensi tinggi 2 orang, kompetensi sedang 2 orang dan kompetensi rendah 2 orang, hasil angket memperlihatkan bahwa 100% responden memberikan penilaian sangat menarik terhadap ketertarikan mengikuti pelajaran bahasa Inggris khususnya *reading comprehension* dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbantu komputer dan rasa senang ketika belajar menggunakan multimedia pembelajaran berbantu komputer ; 67% responden memberikan penilaian

sangat menarik dan 33% responden memberikan penilaian menarik terhadap perasaan ingin menggunakan kembali multimedia pembelajaran guna meningkatkan *reading comprehension*; 67% responden memberikan penilaian sangat menarik dan 33% responden memberikan penilaian menarik terhadap kemudahan dalam menggunakan multimedia pembelajaran berbantu komputer; 83% responden memberikan penilaian sangat menarik dan 17% responden memberikan penilaian menarik terhadap kemudahan memahami teks yang dipelajari menggunakan multimedia pembelajaran berbantu komputer.

Berikut adalah penilaian dari ahli materi, ahli desain dan ahli media terhadap multimedia ini dalam bentuk tabel:

Tabel 4.2 Hasil Evaluasi Ahli Materi

No.	Aspek Evaluasi	Hasil Evaluasi	Tindak Lanjut
1.	Kesesuaian multimedia yang digunakan untuk mendapatkan gambaran umum dari teks bacaan yang dipelajari.	Baik	Tidak ada revisi
2.	Kesesuaian multimedia yang digunakan untuk memperdengarkan teks bacaan dengan pengucapan dan intonasi.	Sangat baik	Tidak ada revisi
3.	Kesesuaian multimedia yang digunakan untuk membaca dan mendapatkan arti dari kosakata baru yang ada pada teks bacaan.	Sangat baik	Tidak ada revisi
4.	Kesesuaian multimedia yang digunakan untuk berlatih mengucapkan kosakata tertentu yang termuat dalam teks bacaan.	Baik	Tidak ada revisi
5.	Kesesuaian multimedia yang digunakan untuk mendapatkan informasi tentang isi teks bacaan yang dipelajari.	Sangat baik	Tidak ada revisi
6.	Pengembangan materi selajan dengan kurikulum bahasa Inggris untuk kelas VI.	Baik	Tidak ada revisi
7.	Sistematika materi yang runut, logis dan jelas.	Cukup baik	Tidak ada revisi
8.	Ketepatan bahasa yang digunakan.	Baik	Tidak ada revisi
9.	Kesesuaian gambar, video dan animasi yang ditampilkan dalam multimedia pembelajaran ini.	Sangat baik	Tidak ada revisi
10.	Relevansi penggunaan multimedia pembelajaran dengan tujuan umum pembelajaran.	Sangat baik	Tidak ada revisi

Tabel 4.3 Hasil Evaluasi Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek Evaluasi	Hasil Evaluasi	Tindak Lanjut
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran (realitas dan terukur).	Sangat baik	Tidak ada revisi
2.	Relevansi tujuan pembelajaran dengan kurikulum/SK/KD.	Sangat baik	Tidak ada revisi
3.	Sistematika materi (runut, logis dan jelas).	Baik	Tidak ada revisi
4.	Kejelasan uraian materi.	Baik	Tidak ada revisi
5.	Ketersediaan evaluasi.	Sangat baik	Tidak ada revisi
6.	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran.	Sangat baik	Tidak ada revisi
7.	Kemudahan instrument evaluasi untuk dimengerti.	Sangat baik	Tidak ada revisi
8.	Kemudahan siswa melakukan evaluasi sendiri.	Sangat baik	Tidak ada revisi
9.	Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran dan evaluasi.	Sangat baik	Tidak ada revisi
10.	Relevansi latihan sesuai dengan unit kompetensi.	Baik	Tidak ada revisi
11.	Kecukupan latihan untuk membantu mencapai kompetensi.	Baik	Tidak ada revisi
12.	Ketersediaan umpan balik (<i>feedback</i>).	Sangat baik	Tidak ada revisi
13.	Penggunaan bahasa yang baik dan benar.	Sangat baik	Tidak ada revisi
14.	Penumbuhan motivasi belajar.	Baik	Tidak ada revisi
15.	Kemudahan pengoperasian media yang memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri.	Baik	Tidak ada revisi

Tabel 4.4 Hasil Uji Ahli Media

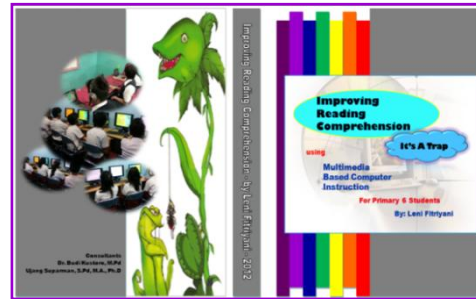
No	Aspek Evaluasi	Hasil Evaluasi	Tindak Lanjut
1.	Penggunaan jenis huruf yang sederhana pada tiap <i>slide</i> .	Baik	Tidak ada revisi
2.	Jumlah kata-kata/ kalimat pada tiap <i>slide</i> sesuai, tidak menyulitkan untuk dibaca karena terlalu banyak.	Sangat baik	Tidak ada revisi
3.	Penggunaan animasi gambar/ suara yang sederhana pada tiap <i>slide</i> .	Baik	Tidak ada revisi
4.	Komposisi warna yang sesuai pada tiap <i>slide</i> .	Baik	Tidak ada revisi
5.	Ukuran huruf yang besar/ tebal.	Baik	Tidak ada revisi
6.	Penggunaan huruf besar dan kecil	Baik	Tidak ada revisi
7.	Kesesuaian warna dan latar belakang yang kontras	Baik	Tidak ada revisi
8.	Kesesuaian posisi dan ukuran gambar yang digunakan pada <i>slide</i> .	Cukup baik	Tidak ada revisi
9.	Ketetapan tampilan pada tiap <i>slide</i> yang berisi materi	Cukup baik	Tidak ada revisi
10.	Ketetapan tampilan <i>slide</i> transisi	Cukup baik	Tidak ada revisi

Dari hasil penilaian para ahli menunjukkan bahwa produk multimedia yang dikembangkan layak. Namun ada beberapa revisi yang dilakukan seperti penulisan dalam bahasa Inggris, penambahan tombol navigasi dalam media dan penambahan umpan balik dalam media berupa pertanyaan evaluasi.

Setelah proses revisi dilakukan maka produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan dikemas dalam sebuah CD interaktif format *auto run*. Berikut adalah tampilan keping CD dan sampul luar multimedia pembelajaran yang dikembangkan:



Gambar 4.28 Sampul keping CD multimedia pembelajaran



Gambar 4.29 Sampul luar CD multimedia pembelajaran

Produk multimedia pembelajaran berbantu komputer menggunakan *Powerpoint* yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini memiliki tiga bagian slide yakni pembuka, menu utama dan penutup. *Slide* pembuka berisikan judul multimedia pembelajaran; *slide* menu utama terdiri dari beberapa submenu yaitu *instructional objective*, *prior knowledge*, *listening*, *reading*, *speaking*, *writing* dan *evaluation* yang merupakan *link* untuk menghubungkan ke masing-masing submenu; dan *slide* penutup yang merupakan tampilan akhir dari multimedia pembelajaran ini.

Pada uji coba kelompok besar yang bertujuan untuk mengetahui efektifitas, efisiensi dan daya tarik multimedia yang dikembangkan. Hasil efektifitas

pembelajaran yang diuji menggunakan uji-t menunjukkan t_{hitung} sebesar -10,492 (tabel 4.7c) dan t_{tabel} sebesar -0,028 dengan kata lain, $-t_{hitung} < t_{tabel}$ (-10,492 < -0,028) maka H_0 di tolak, artinya bahwa ada perbedaan rata-rata nilai pembelajaran sebelum menggunakan multimedia dengan setelah menggunakan multimedia.

Penilaian efisiensi pembelajaran dari segi penggunaan waktu dilihat dengan membandingkan waktu yang dipergunakan sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran. Berikut adalah tabel perbandingan waktu tatap muka atau jam pelajaran yang diperlukan dengan waktu yang dibutuhkan dalam pembelajaran dengan menggunakan multimedia:

Tabel 4.13 Perbandingan waktu tatap muka yang diperlukan dengan waktu yang dipergunakan dalam pembelajaran menggunakan multimedia.

KOMPETENSI DASAR	WAKTU TATAP MUKA (1 jam pelajaran = 35 menit)	
	Waktu yang diperlukan	Waktu yang dipergunakan
Listening	2 jam (70 menit)	1 jam (35 menit)
Reading	3 jam (105 menit)	1 jam (35 menit)
Writing	2 jam (70 menit)	1 jam (35 menit)
Speaking	3 jam (105 menit)	2 jam (70 menit)

Perhitungan hasil efisiensi pembelajaran dengan menggunakan rumus efisiensi pembelajaran adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Efisiensi Pembelajaran} &= \frac{\text{Waktu yang diperlukan}}{\text{Waktu yang dipergunakan}} \\ &= \frac{350}{175} = 2 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas terlihat bahwa waktu yang dipergunakan dalam pembelajaran menggunakan multimedia lebih sedikit atau memiliki selisih 2 dari waktu yang diperlukan dalam pembelajaran tanpa multimedia.

Dari segi biaya pembelajaran menggunakan multimedia ini dapat dikatakan sangat hemat karena tidak memerlukan biaya yang besar, guru hanya menggunakan 1 multimedia yang berformat CD kemudian menyalinnya ke tiap komputer yang ada di sekolah dan untuk siswa penggandaan dilakukan melalui *flashdisk*. Begitu juga dari segi usaha yang dilakukan oleh guru, dengan menggunakan multimedia ini guru lebih mudah memberi pengertian dan arahan kepada siswa.

Dari hasil angket yang disebar kepada 37 responden menunjukkan bahwa dari segi daya tarik pembelajaran yang menggunakan multimedia berbantu komputer ini adalah: 29 (78%) responden menyatakan sangat baik, 5 (14%) responden menyatakan baik dan 3 (8%) menyatakan cukup baik. Pada segi kesenangan belajar menggunakan multimedia berbantu komputer, 31 (83,8%) responden menyatakan sangat baik, 5 (13,5%) responden menyatakan baik dan 1 (2,7%) responden menyatakan cukup baik. Dari segi keinginan mengulang pelajaran dengan menggunakan multimedia berbantu komputer adalah: 26 (70,3%) responden menyatakan sangat baik, 9 (24,3%) responden menyatakan baik dan 2 (5,4%) responden menyatakan cukup baik. Pada segi kemudahan 26 (70,3%) responden menyatakan sangat baik, 9 (24,3%) menyatakan baik dan 2 (5,4%) responden menyatakan cukup baik. Dan pada segi kemudahan memahami materi dengan menggunakan multi

media berbantu komputer, 27 (73%) responden menyatakan sangat baik, 9 (35,1%) responden menyatakan baik dan 1 (2,7%) menyatakan cukup baik.

Dari hasil perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa daya tarik produk multimedia yang dihasilkan adalah: 75% menyatakan produk sangat baik, 20,5% menyatakan baik dan 4,5% menyatakan cukup baik.

Pembahasan

Sebuah produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan hendaklah benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Oleh karena itu sebelum penelitian pengembangan dilaksanakan terlebih dahulu dilakukan sebuah analisis kebutuhan yang menunjukkan potensi dan kondisi sebenarnya di lapangan. Penelitian pengembangan yang dilaksanakan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa multimedia pembelajaran yang selanjutnya dilihat manfaatnya dalam sebuah proses pembelajaran.

Hasil akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah multimedia pembelajaran berbantu komputer menggunakan *powerpoint* materi *reading comprehension* untuk membantu siswa kelas VI memahami isi teks bacaan dalam bahasa Inggris yang dikemas dalam bentuk CD interaktif dan dapat pula digandakan menggunakan *flash disk*.

Produk yang dihasilkan ini tidak saja dapat dipakai saat belajar di sekolah tetapi juga bisa dimanfaatkan sebagai latihan belajar di rumah yang dilakukan secara mandiri. Sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah atau di luar sekolah serta kemampuan yang dimiliki siswa dalam mengoperasikan komputer mendukung penerapan pembelajaran

menggunakan produk ini sehingga dapat nyatakan bahwa hasil penelitian pengembangan ini sudah sesuai dengan tujuan pengembangan produk.

Proses pembuatan produk multimedia melalui beberapa tahapan yang saling berkaitan sehingga produk yang dihasilkan sesuai dengan tujuan. Dari hasil analisis produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini memiliki beberapa keunggulan yang dapat menjadi daya tarik multimedia ini, yaitu: (1) menampilkan gambar dan video tentang teks bacaan yang dipelajari; (2) memperdegarakan suara narator membaca teks yang dipelajari seiring dengan menampilkan teks perkata; (3) menampilkan teks *reading* yang dilengkapi dengan tampilan arti dari beberapa kata sulit yang ada di dalam teks; (4) menampilkan kosa kata yang disertai pengucapan kata sebagai bahan latihan pengucapan; (5) menampilkan evaluasi yang disertai umpan balik yang dapat dilakukan berulang hingga mencapai tingkat penguasaan yang dikehendaki; (6) produk ini dapat digunakan secara individu sebagai bahan latihan di luar jam pelajaran sekolah; (7) sederhana dan mudah digunakan untuk mendapatkan tujuan pembelajaran yang maksimal.

Pembuatan multimedia yang di dalamnya menampilkan gambaran dan video tentang teks bacaan yang dipelajari, memperdegarakan suara narator membaca teks yang dipelajari seiring dengan menampilkan teks perkata, menampilkan teks *reading* yang dilengkapi dengan tampilan arti dari beberapa kata sulit yang ada di dalam teks dan menampilkan kosa kata yang disertai pengucapan kata sebagai bahan latihan pengucapan didasarkan atas pendapat Edgar Dale yang menyatakan bahwa kita hanya menyerap informasi

sebanyak 10% dengan membaca, 20% dengan mendengar, 30% dengan melihat, 50% dengan melihat dan mendengar, 70% dengan berbicara dan menulis serta 90% dengan melakukan. Hal ini juga didukung oleh oleh Paivio pencetus *dual coding theory* yang menyatakan bahwa memilih perpaduan media yang sesuai dapat meningkatkan hasil belajar seseorang. Dengan demikian diharapkan siswa mendapatkan penyerapan informasi yang maksimal selama proses pembelajaran menggunakan produk multimedia yang dikembangkan ini.

Teori-teori pembelajaran lain yang menjadi rujukan pembuatan multimedia ini adalah teori behavioral kognitif, teori perkembangan anak dan teori *discovery learning*. Dalam teori behavioral kognitif Gagne menyampaikan beberapa kegiatan belajar dan hubungannya terhadap proses pembelajaran diantaranya: (1) *Gaining attention*, oleh karena itu multimedia yang dibuat semaksimal mungkin didesain semenarik mungkin dengan tampilan yang berwarna, disertakan animasi gambar, video, suara serta tombol-tombol navigasi yang mempermudah siswa dalam penggunaannya; (2) *Informing the learner of the objective*, dalam multimedia ini diawal ditampilkan hal-hal apa saja yang menjadi tujuan pembelajaran agar siswa belajar secara terarah; (3) *Stimulating recall of prerequisite learning*, dalam multimedia ini ditampilkan gambar dan video yang terkait dengan isi teks bacaan yang dipelajari sebelum masuk kemateri pelajaran dengan tujuan membangkitkan ingatan siswa tentang informasi terkait yang mungkin mereka telah dapatkan sebelumnya sehingga saat siswa mulai membaca teks yang dipelajari mereka dapat mengkaitkan hal-hal yang mereka baca dengan

pengetahuan yang mereka miliki sebelumnya dengan demikian akan mempermudah mereka untuk memahami isi dari teks bacaan yang sedang mereka pelajari; (4) *Presenting the stimulus material*, pemberian stimulus seperti yang terdapat dalam multimedia ini adalah pengajuan pertanyaan tentang materi pelajaran yang memberikan kesempatan kepada para siswa untuk menyampaikan pendapat terkait dengan materi pelajaran; (5) *Providing learning guidance*, arahan atau petunjuk diberikan di tiap awal kegiatan yang terdapat dalam multimedia ini seperti saat memulai kegiatan *listening*, *reading*, *speaking*, *writing* dan *evaluation*; (6) *Eliciting the performance*, di tiap kegiatan pembelajaran menggunakan multimedia ini, siswa diberikan waktu untuk berlatih seperti saat kegiatan *speaking* dimana ditampilkan kata-kata baru yang ada di dalam teks diperdengarkan cara pengucapan kata-kata itu dan siswa dapat berlatih untuk mengucapkannya; dan (7) *Providing feedback about performance correctness*, umpan balik dalam multimedia ini terdapat pada kegiatan evaluasi di mana dimuatnya soal-soal terkait dengan teks bacaan yang langsung dijawab oleh siswa saat mereka menjawab dengan benar mereka akan mendapatkan selamat atau saat mereka memberikan jawaban salah maka mereka akan mendapatkan kata maaf.

Teori perkembangan anak Jean Piaget menguatkan pembuatan produk ini dengan pernyataan bahwa pada usia 12 tahun (sesuai dengan usia anak SD kelas VI) seseorang telah memiliki kemampuan untuk menguji hipotesis, mengorganisasikan informasi dan mengemukakan alasan secara ilmiah selain itu juga mereka telah mampu memperlihatkan pemikiran secara

abstrak dengan materi secara simbolik seperti menulis.

Kegiatan pembelajaran dalam multimedia ini dirancang secara terstruktur saling terkait satu dengan yang lain dimulai dengan kegiatan *listening* yang memperdengarkan teks bacaan seiring ditayangkannya kata-kata yang diucapkan; kemudian dilanjutkan dengan kegiatan *reading*, pada kegiatan ini siswa dapat membaca secara mandiri teks bacaan yang telah mereka dengar sebelumnya dan mereka mendapatkan kemudahan untuk mengetahui arti kata-kata baru yang terdapat dalam teks dengan cara mengklik kata baru tersebut; berikutnya pada kegiatan *speaking* siswa diberikesempatan untuk berlatih mengucapkan kata-kata baru yang mereka dapatkan; selanjutnya pada kegiatan *writing* siswa menuliskan pengetahuan yang telah mereka dapatkan setelah melalui kegiatan-kegiatan sebelumnya dengan kalimat-kalimat sederhana; dan terakhir pada kegiatan evaluasi siswa akan mengetahui sejauh mana penyerapan informasi yang mereka dapatkan. Hal ini sesuai dengan prinsip pengkonstruksian dalam teori *discovery learning* milik Bruner yang mengatakan bahwa pembelajaran harus terstruktur dengan begitu pembelajaran akan dengan mudah dimengerti atau dipahami.

Dari hasil analisis data yang diperoleh menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris materi pemahaman membaca menggunakan multimedia pembelajaran berbantu komputer yang dikembangkan dalam penelitian ini mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran serta mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Peningkatan prestasi belajar ini ditunjukkan oleh besarnya nilai *posttest* yang diperoleh setelah siswa mendapat-

kan *treatment* pembelajaran menggunakan multimedia dibandingkan dengan nilai *pretest* yang diperoleh sebelum siswa mendapatkan *treatment* pembelajaran menggunakan multimedia. Dengan adanya peningkatan prestasi belajar ini dapat dikatakan bahwa pembelajaran menggunakan multimedia ini efektif sesuai dengan pendapat Januszewski & Molenda (2008: 60) yang mengatakan bahwa keefektifan pembelajaran terkait dengan tingkat pencapaian pebelajar terhadap tujuan pembelajaran.

Fakta-fakta di atas serta merta menguatkan kebenaran bahwa semakin banyak media yang dipergunakan dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan prestasi belajar siswa karena dengan menggunakan media lebih banyak informasi yang didapat siswa dibandingkan tanpa atau hanya satu jenis media saja. Hal ini sejalan dengan yang digambarkan oleh Edgar Dale dalam kerucut pengalaman belajar (Univ. Blooms-burg) dimana informasi dapat diserap sebanyak 90% dengan cara melakukan, 70% dengan bicara dan menulis, 50% dengan melihat dan mendengar, 30% dengan melihat, 20% dengan mendengar dan 10% dengan membaca. Begitu juga dengan teori *dual coding* Paivio yang mengungkapkan bahwa semua informasi diproses melalui dua *channel* yang independen, yaitu *channel* verbal seperti teks dan suara dan *channel* visual seperti diagram, animasi dan gambar (Ariani & Haryanto, 2010: 55). Pemakaian media yang tepat dalam proses pembelajaran dapat memaksimalkan informasi yang didapat.

Penggunaan multimedia pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa karena disesuaikan dengan tujuan pembelajaran

dimana multimedia yang digunakan memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara mandiri seperti membaca teks disertai dengan arti kata-kata sulit yang terdapat dalam teks yang sedang dipelajari, mendengarkan narator membacakan teks, melihat gambar-gambar yang merujuk pada isi teks, melihat dan mendengar film yang memberikan informasi pendukung tentang isi teks yang sedang dipelajari, menggulang kata-kata baru yang terdapat dalam teks dan menuliskan informasi yang didapat tentang isi teks selanjutnya menyampaikan isi teks tersebut kepada teman-teman kelasnya.

Keefesiensian pembelajaran ini dari segi biaya dan usaha sangat baik karena biaya dan usaha yang dipergunakan sangat minim untuk pencapaian yang cukup baik. Dari hasil analisis penggunaan waktu memperlihatkan bahwa waktu dalam pembelajaran yang dilakukan bernilai 2, di mana waktu yang diperlukan lebih besar dibandingkan dengan waktu yang digunakan. Dari hasil ini dapat dinyatakan bahwa penggunaan multimedia yang dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa kelas VI pada penelitian ini efisien. Penghematan waktu dengan menggunakan multimedia pembelajaran mencapai 50% dari pada waktu yang diperlukan.

Di samping itu, hasil yang diperoleh ini menunjukkan bahwa adanya kesesuaian dengan pernyataan Sanaky (2011: 4) yang menyatakan tujuan penggunaan multimedia dalam sebuah pembelajaran guna mempermudah proses pembelajaran di kelas dan meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.

Dari hasil yang diperoleh memperlihatkan bahwa penggunaan multimedia

yang dikembangkan dalam penelitian ini membuat pembelajaran yang dilaksanakan memiliki daya tarik yang baik. Ini lah salah satu bentuk manfaat yang didapat dari penggunaan multimedia dalam sebuah pembelajaran yang disebutkan oleh Asyhar (2011) yakni penggunaan multimedia dalam pembelajaran akan menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi dan minat serta mengambil perhatian siswa untuk fokus mengikuti materi yang disajikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa:

1. Potensi dan kondisi sekolah mendukung untuk dikembangkannya sebuah produk multimedia pembelajaran yang dapat membantu siswa kelas VI SDS dalam meningkatkan kemampuan memahami teks bacaan pada pelajaran bahasa Inggris;
2. Multimedia pembelajaran berbantu komputer ini berupa aplikasi *Powerpoint 2007* merupakan multimedia interaktif pembelajaran bahasa Inggris yang dikemas dalam keping CD dengan judul "*Improving Reading Comprehension 'It's A Trap' Using Multimedia Based Computer for Primary 6 Students*";
3. Terdapat peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran serta peningkatan prestasi belajar dalam memahami teks bacaan dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbantu komputer yang dikembangkan dalam penelitian ini;
4. Terciptanya efisiensi belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sama berupa penghematan waktu sebanyak 2x dari waktu yang diperlukan, penghematan biaya dan usaha

dalam menyelesaikan pembelajaran yang dirancang;

5. Penggunaan multimedia pembelajaran berbantu komputer dalam proses pembelajaran ini memiliki daya tarik yang baik.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Potensi dan kondisi sekolah hendaknya dimanfaatkan lebih lanjut dalam proses pengembangan bahan ajar yang dapat meningkatkan belajar siswa;
2. Produk multimedia pembelajaran berbantu komputer yang dikembangkan ini hendaknya dimanfaatkan secara maksimal guna meningkatkan pemahaman membaca teks bahasa Inggris bagi peserta didik kelas VI yang menggunakan bahan ajar dari luar negeri;
3. Terdapatnya peningkatan keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung dan peningkatan prestasi belajar yang signifikan menggunakan multimedia pembelajaran berbantu komputer ini, hendaknya diikuti pengembangan produk yang sejenis pada materi pelajaran lainnya agar pembelajaran menjadi lebih menarik selain memberikan kesempatan pada siswa dan guru untuk lebih dekat dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran;
4. Penghematan waktu, biaya dan usaha yang didapat dengan menggunakan multimedia pembelajaran ini hendaknya dijadikan pertimbangan sehingga disarankan dalam pembelajaran bahasa Inggris dan sejenisnya digunakan dan penerapannya dilakukan secara optimal baik dalam jam pelajaran di sekolah

- maupun untuk belajar mandiri di luar jam pelajaran sekolah;
5. Daya tarik yang ditampilkan produk multimedia ini tergolong baik, selanjutnya dalam pengembangan produk sejenis hendaknya tetap mengacu pada tata cara pengembangan media agar produk media yang tercipta akan lebih menarik dan memberi kemudahan bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Chicago San Francisco Atlanta:
Hourtcart Jovanovich. Inc.

Univ. Bloomsburg. 2003
@teacherworld.com
(23 Oktober 2011)

Westwood, P. 2008. *What Teacher Need To Know About Reading And Writing Difficulties*. Acer Press. Australia.

DAFTAR PUSTAKA

Asyhar,R.N.H.R.. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada Press. Jakarta.

Ariani, N. dan Haryanto, D. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif dan Prospektif*. Perstasi Pustaka. Jakarta.

Fauziati, E. 2002. *Teaching of English as A Foreign Language (TEFL)*. Muhammadiyah University Press. Surakarta. 206 hlm.

Januszewski, A. dan Molenda, M. 2008. *Educational Technology A Definition With Commentary*. Lawrence Erlbaum Associates. New York.

Sanaky, H.AH. 2011. *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Kaukaba Dipantara. Yogyakarta.

Tuckman, Bruce. 1975. *Measuring Education Outcomes. Fundamental of Testing*. New York