

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS  
BERBANTUAN KOMPUTER MENGGUNAKAN *INSTRUCTIONAL GAMES*  
UNTUK SMA KELAS SEBELAS DI KABUPATEN LAMPUNG TIMUR**

Oleh: Lestia Fanrianti, Adelina Hasyim, Ujang Suparman  
FKIP Unila Jl.Prof.Sumantri Brodjonegoro No 1 Bandar Lampung  
Email: [listiafanri@yahoo.com](mailto:listiafanri@yahoo.com)  
Hp 085269756835

**Abstract:** **Developing Computer-Assisted Instructional Media of English Using Instructional Games for Eleventh Grade of Senior High School in East Lampung Regency.** The aims were research is to analyze, (1) the effectiveness, (2) the efficiency, and (3) the attractiveness of the media. Research and development design was used for this study. The research was conducted at Senior High School 1 Bandar Sribhawono, Senior High School Kosgoro and Senior High School Buana. Data collecting techniques used were tests, interviews, and questionnaires. The data were analyzed descriptively quantitatively and by using t-test. The conclusions of this study were: (1) computer-assisted instructional media of English using instructional games was potential to be improved as supplementary media for English learning, (2) product development began with finding learning needs which are integrated in preliminary product design by creating GBIPM, flow chat, storyboard, and having been validated by experts (media, content and design), (3) the product is effective to increase students' English skill, the average score for students' achievement is  $73,86 > 63,43$ .

**Keywords:** computer-assisted instructional, English, instructional games.

**Abstrak :** **Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbantuan Komputer Menggunakan *Instructional Games* untuk SMA Kelas Sebelas di Kabupaten Lampung Timur.** Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis: (1) efektifitas, (2) efisiensi, dan (3) tingkat daya tarik media Pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan *Instructional Games*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Bandar Sribhawono, SMA Kosgoro dan SMA Buana. Pengumpulan data menggunakan tes, wawancara, dan angket kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan uji t. Kesimpulan penelitian adalah: (1) media CD Pembelajaran menggunakan *Instructional Games* berpotensi dikembangkan sebagai suplemen pembelajaran Bahasa Inggris bagi siswa SMA, (2) pengembangan produk diawali dengan menemukan kebutuhan belajar dan diintegrasikan dalam rancangan produk awal dengan cara membuat GBIPM, *flowchat*, *storyboard*, dan divalidasi oleh ahli media, materi dan desain, (3) produk media CD Pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan *Instructional Games* efektif meningkatkan

kemampuan berbahasa Inggris siswa dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa 73,86 > 63,43

**Kata kunci:** pembelajaran berbantuan komputer, bahasa Inggris, *instructional games*

## PENDAHULUAN

Bahasa memiliki peran penting dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain. Selain itu, pembelajaran bahasa juga membantu peserta didik mampu mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat, dan bahkan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi secara lisan dan tulisan. Berkomunikasi adalah memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya. Oleh karena itu, mata pelajaran Bahasa Inggris diarahkan untuk mengembangkan keterampilan mendengar, berbicara, membaca dan menulis sehingga lulusan mampu berkomunikasi dan berwacana dalam bahasa Inggris.

Terdapat berbagai jenis teks yang harus dikuasai siswa SMA dalam mata pelajaran Bahasa Inggris, antara lain: *Procedure*, *Recounts*, *Hortatory Exposition*, *Analytical Exposition*, *Report*, *Spoof* dan *Narrative*. Namun berdasarkan hasil ujian akhir semester

ganjil tahun pelajaran 2013/2014, menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimal untuk mata pelajaran Bahasa Inggris pada SMAN 1 Bandar Sribhawono belum mencapai 75 persen.

Berdasarkan data hasil Ujian Akhir Semester di atas, didapatkan data bahwa ketuntasan KD merespon makna dalam teks fungsional pendek mencapai 76%, ketuntasan KD merespon makna dalam teks berbentuk *report* hanya mencapai 58%, ketuntasan KD merespon makna dalam teks berbentuk *analytical exposition* hanya 53% dan 51 % untuk ketuntasan KD merespon makna dalam teks berbentuk *Procedure*. Hal ini menunjukkan rendahnya prestasi belajar bahasa Inggris siswa di ketiga kompetensi dasar tersebut khususnya KD mengenai *Procedure*. Hal ini menunjukkan KD tersebut dianggap paling sulit dibandingkan KD lainnya. Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa selama ini kegiatan pembelajaran dianggap kurang menarik karena guru menjelaskan berbagai jenis teks dengan hanya mengandalkan buku tanpa adanya bantuan media apapun, sehingga siswa menjadi bosan dan enggan untuk membaca berbagai teks yang mereka anggap terlalu panjang. Selain itu, guru menerapkan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru dan mayoritas mereka menggunakan metode ceramah satu arah saja, sehingga kurang terjalin interaksi antara guru dengan siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam proses pembelajaran belum terlihat. Pada saat guru menjelaskan, siswa terlihat kurang antusias dan hanya sedikit siswa yang mengajukan pertanyaan kepada guru tentang materi yang disampaikan. Selain itu, ketika diberikan penugasan, tidak semua siswa selesai mengerjakan tugasnya dengan tepat waktu.

Selain itu, para siswa memiliki motivasi yang rendah dalam membaca buku. Hal ini dapat dibuktikan karena hanya 23,33% siswa yang membawa buku Bahasa Inggris dan mereka tidak memiliki inisiatif untuk meminjam buku di perpustakaan. Penggunaan buku tanpa adanya tambahan media lain dianggap membosankan.

Hasil wawancara dengan 9 guru bahasa Inggris yang ada di SMA kabupaten Lampung Timur, menunjukkan bahwa terdapat 5 guru yang tidak menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer. Hal ini disebabkan masih kurangnya keterampilan guru untuk membuat media pembelajaran yang berbantuan komputer dan sebagian dari mereka menganggap pembuatan media berbantuan komputer menyita waktu. Oleh karena itu mereka lebih memilih melakukan kegiatan pembelajaran dengan mengandalkan buku pegangan dan tulisan di papan tulis. Sedangkan 4 orang guru lainnya hanya mempresentasikan materi menggunakan *Microsoft Power Point*.

Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Karena media membantu dalam memperjelas, memudahkan, dan membuat menarik pesan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajar dan proses belajar menjadi lebih efisien (Rusman, 2013: 65).

Menurut Burton (dalam Rusman, 2013: 86) belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya.

Teori belajar behaviourisme dipelopori oleh Thorndike, Pavlov dan Skinner. Menurut Skinner hubungan antara stimulus dan respon terjadi melalui interaksi dengan lingkungannya yang kemudian menimbulkan perubahan tingkah laku. Stimulus-stimulus yang diberikan akan saling berinteraksi dan interaksi antar stimulus tersebut akan mempengaruhi respon yang dihasilkan. Respon yang diberikan memiliki berbagai konsekuensi. Konsekuensi-konsekuensi inilah yang akan mempengaruhi munculnya perilaku (Slavin, 2000: 256) Dalam hubungan dengan belajar bahasa Inggris, siswa menunjukkan respon dari stimulus berupa perintah, pertanyaan ataupun pernyataan yang diberikan oleh guru. Konsekuensi dari respon siswa mempengaruhi perubahan perubahan keterampilan mendengar, berbicara, membaca serta menulis dalam Bahasa Inggris dan lain sebagainya.

Reigeluth dan Carr Chellman (2007:6-10) menjelaskan bahwa *Learning Theory is descriptive theory rather than design (or instrumental) theory, for it describes the learning process* (Teori belajar lebih merupakan teori deskriptif dibandingkan dengan teori desain (instrumental), karena teori belajar menggambarkan asupan atau proses belajar).

Belajar juga membutuhkan manipulasi aktif terhadap bahan ajar yang akan dipelajari dan tidak bisa terjadi secara pasif. Pada bagian ini yang terpenting adalah bagaimana cara membantu pelajar untuk belajar, yang berarti mengidentifikasi cara-cara membantu pelajar membangun pengetahuannya. Untuk itu, dalam setiap proses pembelajaran, siswa dituntut untuk bisa berperan secara aktif dan bisa mengkonstruksi pengetahuannya dengan mengkaitkan berbagai sumber belajar termasuk media pembelajaran. Sebaliknya, jika dalam proses pembelajaran siswa berperan secara pasif, siswa hanya dapat menerima informasi secara sepihak, sehingga informasi-informasi tersebut tidak bisa disimpan dalam memori otaknya secara permanen atau bersifat mudah dilupakan.

Perkembangan kognitif manusia merupakan hal yang perlu diperhatikan agar proses pembelajaran dapat menjadi lebih terarah sesuai dengan perkembangan kognitif tersebut, menurut pendapat Bruner dalam Budiningsih (2005: 35), bahwa perkembangan kognitif manusia terdiri dari : 1) perkembangan intelektual

ditandai dengan adanya kemajuan dalam menanggapi suatu rangsangan; 2) peningkatan pengetahuan tergantung pada perkembangan sistem penyimpanan informasi secara realis; 3) perkembangan intelektual meliputi perkembangan kemampuan berbicara pada diri sendiri atau pada orang lain melalui kata-kata atau lambang tentang apa yang telah dilakukan dan apa yang akan dilakukan; 4) Interaksi secara sistematis antara pembimbing, guru atau orang tua dengan anak diperlukan bagi perkembangan kognitifnya; 5) bahasa adalah kunci perkembangan kognitif, karena bahasa merupakan alat komunikasi antara manusia; 6) perkembangan kognitif ditandai dengan kecakapan untuk mengemukakan beberapa alternative secara simultan, memilih tindakan yang tepat, dapat memberikan prioritas yang berurutan dalam berbagai situasi. Berdasarkan pendapat Bruner di atas, maka peran guru menjadi sangat penting dalam memberikan arahan kepada siswanya dan harus banyak memberikan kesempatan kepada siswa agar siswa tersebut memperoleh pengalaman belajar secara optimal serta kemauan belajarnya juga meningkat.

Terdapat tiga asumsi yang mendasari teori kognitif tentang pembelajaran multimedia yaitu; *dual-channel* (saluran-ganda) asumsi ini menganggap bahwa manusia memiliki saluran terpisah dalam memproses informasi visual dan informasi auditori; *limited-capacity* (kapasitas-terbatas) asumsi ini menganggap bahwa manusia punya keterbatasan dalam jumlah informasi yang bisa mereka proses dalam masing-masing saluran pada waktu yang sama; *active processing*

(pemrosesan aktif) asumsi ini berpandangan bahwa manusia melakukan pembelajaran aktif dengan memilih informasi masuk yang relevan, mengorganisasikan informasi-informasi itu ke dalam representasi mental dan koheren, dan memadukan representasi mental itu dengan pengetahuan lain (Mayer, 2009).

Terdapat beberapa hal yang wajib diperhatikan berkaitan dengan pembelajaran. Hal ini diutarakan oleh Reigeluth dan Carr-Chellman (2007: 6), beberapa hal tersebut adalah: apa seharusnya produk pembelajaran itu, tempat dirancang dan dibangunnya suatu proses pembelajaran, bagaimana seharusnya pembelajaran tersebut diimplementasikan, bagaimana seharusnya pembelajaran tersebut dievaluasi, bagaimana belajar seharusnya dinilai, apa isi yang seharusnya dibelajarkan, bagaimana orang mempelajari, dan hubungan timbal balik antara semua jenis pengetahuan mengenai pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi tujuan, materi metode dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, metode, strategi, dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Rusman, 2013: 93).

Terdapat berbagai bentuk media berbantuan komputer yang memungkinkan presentasi pembelajaran dikemas secara dinamis, menarik dan

lebih efektif. Salah satu contohnya adalah penggunaan CD Pembelajaran yang dapat memuat berbagai unsur antara lain suara, animasi, video, teks dan grafis. Kelebihan dari penggunaan CD Pembelajaran ini adalah siswa dapat belajar secara mandiri maupun kelompok, tidak harus tergantung dengan guru, siswa dapat memulai belajar kapan saja dan dapat mengakhiri sesuai dengan keinginannya. Selain itu, Terdapat pula fungsi *repeat* yang bermanfaat dalam mengulangi materi secara berulang-ulang untuk penguasaan secara menyeluruh (Rusman, 2013: 69).

Beberapa model yang sering digunakan dalam CD Pembelajaran yaitu: *Drills*, *Tutorial*, *Simulation*, dan *Instructional Games*. Dalam CD Pembelajaran yang berbentuk *Insrtuctional Games*, para siswa disuguhkan berbagai permainan menarik yang membantu mereka dalam menguasai materi tertentu. Mereka akan merasa bersemangat untuk menyelesaikan tantangan dalam permainan. Selain itu para siswa tidak akan merasa malu jika mereka salah dalam menjawab soal atau kalah dalam permainan tersebut. Hal ini berbeda dengan perasaan malu yang biasanya dirasakan para siswa ketika salah dalm menjawab soal yang diberikan guru secara lisan didalam kelas.

Pemanfaatan media pembelajaran berbantuan komputer yang berbentuk CD Pembelajaran bahasa Inggris akan menemui kendala jika para calon pengguna CD tidak bisa mengoperasikan komputer. Berdasarkan hasil wawancara, para responden yang merupakan siswa SMA Negeri 1 Bandar

Sribhawono, SMA Labuhan dan SMA Buana menyatakan bahwa mereka sudah bisa mengoperasikan komputer walaupun belum mahir. Sebanyak 9 orang siswa menyatakan bahwa mereka belum pernah menggunakan CD Pembelajaran serta semuanya mengatakan bahwa CD Pembelajaran bahasa Inggris sangat diperlukan. Penggunaan media CD Pembelajaran Bahasa Inggris dapat dijadikan salah satu alternatif dalam meningkatkan kemampuan para siswa yang telah memiliki dasar dalam pengoperasian komputer, sehingga tidak akan menemui kendala yang berarti dalam menjalankan CD tersebut. Sehubungan dengan hasil penelitian pendahuluan, maka penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran untuk dapat membantu siswa dan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Berdasarkan berbagai latar belakang dan uraian, maka akan dilakukan suatu penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbantuan Komputer Menggunakan *Instructional Games* Untuk SMA Kelas Sebelas di Kabupaten Lampung Timur.”

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis (1) kondisi dan potensi pengembangan (2) proses pengembangan (3) efektifitas, (4) efisiensi, dan (5) tingkat daya tarik media Pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan *Instructional Games*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Bandar Sribhawono, SMA Kosgoro dan SMA Buana.

Media merupakan fasilitas komunikasi yang dapat memperjelas makna dan pemahaman antara komunikator dan komunikan serta merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Robert Heinich, dkk seperti dikutip oleh Musfiqon (2012: 26) mendefinisikan media sebagai saluran informasi yang menghubungkan antara sumber informasi dan penerima. Sedangkan menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/ NEA*) seperti dikutip oleh Musfiqon (2012: 27), *media* merupakan benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran, serta dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.

Enam kategori dasar media adalah teks, audio, visual, video, perekayasa (*manipulative*) (benda-benda), dan orang-orang. Tujuan dari media adalah untuk memudahkan komunikasi dan belajar. (Smaldino, dkk, 2011: 7). Pengembangan media mutlak diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Media yang dikembangkan juga perlu disesuaikan dengan kebutuhan, efektif, tepat sasaran. Sugiyono (2009: 407) menyatakan bahwa untuk menghasilkan produk tertentu, diperlukan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya, diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Sementara Sastrawijaya (1991:14) berpendapat pengembangan

berusaha mengubah kondisi dan lingkungan belajar sehingga diperoleh perubahan yang diharapkan.

Komputer memiliki berbagai kegunaan antara lain sebagai sarana komunikasi, sarana dalam mendapatkan berbagai informasi, selain itu dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Pembelajaran berbantuan komputer merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *software* komputer (CD pembelajaran) berupa program komputer yang berisi tentang muatan pembelajaran yang meliputi: judul, tujuan, materi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran (Rusman, 2013: 153)

Program pembelajaran berbantuan komputer diambil dari istilah: *Computer Assisted Instructional* (CAI), atau *Computer Based Education* (CBE) atau *Instructional Assisted Learning* (IAL) atau *Instructional Application Computer* (IAC) atau *Computer Based Instructional* (CBI).

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbantuan komputer adalah program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *software* komputer yang berisi tentang muatan pembelajaran yang meliputi: judul, tujuan, materi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Salah satu keunggulan komputer adalah tiap siswa dapat dengan mudah berhadapan dan berinteraksi secara langsung dengan komputer serta dapat mempelajari sesuatu dimana saja dan

kapan saja serta pembelajaran yang terjadi sesuai dengan potensi yang dimiliki tiap siswa (Alessi dan Trollip, 2001: 6)

Terdapat beberapa bentuk pembelajaran berbantuan computer menurut Alessi dan Trollip (2001: 18-205), antara lain *tutorials, drills and practice, simulations, games* dan *test*.

Terdapat beberapa kelebihan dari penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer, seperti yang diutarakan oleh Miarso (2004: 458) yaitu: (1) mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, (2) mampu mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa, (3) mampu melampaui batas ruang kelas, (4) memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung, (5) mampu membangkitkan keinginan dan minat baru, dan (6) mampu membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar

Sedangkan menurut Susilana (2008:125) kelebihan media berbasis komputer antara lain: (1) memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, (2) mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan daya indera siswa, dan (3) dapat digunakan secara tepat dan bervariasi, antara lain untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, dan meningkatkan siswa untuk dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.

Berdasarkan berbagai kelebihan tersebut, maka penggunaan media dalam pembelajaran berbantuan komputer diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar para peserta didik, membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien serta hasil belajar yang didapat menjadi lebih baik.

Penggunaan media dalam pembelajaran berbantuan komputer memiliki berbagai keterbatasan. Hal ini dikemukakan oleh Rusman,dkk (2013: 293), antara lain: kurangnya interaksi antara guru dan siswa, kecenderungan mengabaikan aspek psikomotorik, kecenderungan mengabaikan aspek sosial, dan mendorong tumbuhnya aspek komersial.

Berbagai keterbatasan ini dapat disiasati dengan cara guru lebih meningkatkan peranan dan interaksi dengan siswa dan tidak hanya mengandalkan media pembelajaran berbantuan komputer. Selain itu guru juga harus memperhatikan aspek afektif, kognitif dan psikomotor para peserta didik secara berimbang dalam pembelajaran.

*Games* atau *Instructional Games* merupakan salah satu bentuk pembelajaran berbantuan komputer yang menampilkan berbagai permainan yang mendidik . Penggunaan berbagai permainan ini dapat menyediakan tantangan yang menyenangkan bagi para peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berbagai karakteristik yang terdapat dalam *Instructional Games* menurut

Rusman (2013:122-123) adalah sebagai berikut:

1. Tujuan, setiap permainan harus memiliki tujuan. Tujuan ini harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Pada beberapa permainan tujuan diidentikkan dengan pencapaian nilai minimal yang diinginkan.
2. Aturan, hal ini merupakan ketentuan mengenai boleh atau tidak setiap tindakan yang dilakukan oleh para pemain.
3. Kompetisi, menyerang lawan, melawan diri sendiri, melawan kesempatan atau waktu yang telah ditetapkan merupakan contoh kompetisi
4. Tantangan, dalam hal ini permainan menyediakan beberapa tantangan. Dalam permainan *Hangman*, pemain diminta menebak kata yang tepat. Pemain akan digantung jika melakukan tiga kesalahan dalam menebak.
5. Khayalan, permainan sering bergantung pada pengembangan imajinasi sehingga memberi motivasi untuk para pemain
6. Keamanan, permainan memberikan jalan yang aman untuk menghadapi bahaya yang nyata seperti dalam permainan mendaki gunung.
7. Hiburan, permainan memberikan hiburan dan berperan sebagai penumbuh motivasi belajar.

Kegiatan pembelajaran menggunakan *Instructional Games* bertujuan untuk membelajarkan siswa dengan cara yang menyenangkan. Hal ini dapat membuat siswa termotivasi untuk memperoleh berbagai informasi seperti: fakta, prinsip, proses struktur, kemampuan

dalam hal memecahkan masalah, pengambilan keputusan, kemampuan kerja sama, mentaati peraturan dan berbagai hal lainnya. Hal ini disampaikan Rusman (2013: 123).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan *Research and Development* atau penelitian dan pengembangan mengenai media CD Pembelajaran Bahasa Inggris untuk SMA kelas sebelas. Menurut Borg and Gall (2003: 624) Penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengesahkan produk bidang pendidikan. Langkah-langkah dalam proses ini dikenal sebagai siklus R&D, yang terdiri dari: pengkajian terhadap hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan validitas komponen-komponen pada produk yang akan dikembangkan, mengembangkannya menjadi sebuah produk, pengujian terhadap produk yang dirancang, dan peninjauan ulang dan mengoreksi produk tersebut berdasarkan hasil uji coba. Sebagai indikasi bahwa produk temuan dari kegiatan pengembangan yang dilakukan mempunyai berbagai tujuan.

Penelitian pengembangan ini akan dilaksanakan pada tiga sekolah yaitu: Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bandar Sribhawono Kabupaten Lampung Timur, Sekolah Menengah Atas Buana Lampung Timur dan Sekolah Menengah Atas Kosgoro Lampung Timur. Penelitian dilakukan

pada semester ganjil tahun pelajaran 2014/2015.

Peneliti melakukan studi literatur dan studi lapangan. Studi literatur digunakan untuk mencari landasan-landasan teoritis, ruang lingkup, kondisi pendukung, dan mengambil langkah tepat untuk mengembangkan produk. Sedangkan studi lapangan digunakan untuk menganalisis kebutuhan (*need assesment*) apakah produk CD Pembelajaran yang akan dihasilkan benar-benar dibutuhkan dan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Studi lapangan dilakukan dengan menggunakan observasi, wawancara dan kuesioner yang disebarakan kepada siswa kelas XI dan guru mata pelajaran Bahasa Inggris.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pembelajaran Bahasa Inggris sebelumnya hanya berpusat pada guru dengan menggunakan metode ceramah satu arah. Hal ini membuat siswa kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, guru menjelaskan berbagai jenis teks dengan hanya mengandalkan buku tanpa adanya bantuan media apapun, sehingga kegiatan pembelajaran dianggap kurang menarik dan siswa kurang termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris.

Untuk mengatasi beberapa masalah yang ditemukan dalam pembelajaran tersebut, dilakukan analisis kebutuhan bagi siswa dan guru. Hasil analisis kebutuhan ini kemudian dijadikan pijakan dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai.

Hasil analisis kebutuhan siswa menunjukkan sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran materi *report, procedure* dan *analytical exposition* jika penyampaian materi hanya dilakukan oleh guru di depan kelas. Dari hasil analisis kebutuhan siswa juga terlihat bahwa sebagian besar (96,81%) siswa membutuhkan media baru yang dapat mengatasi kesulitan dalam pembelajaran tersebut. Untuk mengatasi permasalahan tersebut siswa menginginkan media lain yang dapat menarik minat dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru terlihat bahwa para tenaga pendidik membutuhkan CD pembelajaran yang mudah digunakan dengan tampilan gambar yang menarik. Hal ini berdasarkan angket yang diberikan kepada para guru yang menunjukkan 100 persen guru membutuhkan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris khususnya materi *Report, Procedure dan Analytical Exposition*. Selain itu mereka juga membutuhkan CD pembelajaran Bahasa Inggris untuk menyampaikan materi. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris selama ini guru masih menggunakan bahan ajar yang mengacu pada buku teks, namun mayoritas siswa tidak memiliki buku sehingga siswa masih kurang memahami materi yang disampaikan. Hal ini berdampak pada hasil pembelajaran siswa yang masih rendah. Dalam pembelajaran *procedure*, untuk meningkatkan pemahaman siswa perlu adanya media yang dapat digunakan siswa di sekolah maupun di luar

sekolah. Salah satunya adalah media CD Pembelajaran Bahasa Inggris.

Tahapan pengembangan media pembelajaran Bahasa Inggris berbantuan komputer untuk siswa kelas sebelas SMA mencakup beberapa tahapan, yaitu: 1) melakukan perencanaan (termasuk didalamnya pembuatan Garis Besar Isi Program Media, pengembangan *flowchart*, dan pengembangan *storyboard*), 2) melakukan pengembangan produk awal, 3) melakukan uji coba awal, 4) melakukan revisi produk awal, 5) menjalankan uji coba utama dan 6) melakukan perbaikan sehingga mendapatkan produk akhir.

Garis Besar Isi Program Media (GBIPM) merupakan garis besar program media CD Pembelajaran Bahasa Inggris kelas sebelas untuk siswa SMA. Komponen yang ada pada GBIPM ini adalah kompetensi dasar, kompetensi inti, indikator, pokok-pokok materi, bentuk/format sajian, evaluasi, dan daftar pustaka.

Setelah pengembangan GBIPM, langkah selanjutnya adalah pengembangan Flowchart. Flowchart merupakan alur program yang dibuat mulai dari pembuka (start), isi sampai keluar program (exit/quit). Pengembangan *flowchart* ini dimaksudkan sebagai petunjuk arah pemrograman sehingga dapat mempermudah penyusunan program. Di dalam Flowchart ini terdapat simbol-simbol untuk memulai program, penyajian menu atau sub menu dan keluar dari program. Rancangan *flowchar* disajikan dengan cara memulai proses menampilkan intro, judul

program dan dilanjutkan dengan tampilan menu utama. Proses selanjutnya adalah penyajian informasi melalui tampilan materi dan berbagai hal lainnya yang disusun berdasarkan nomor. Pada halaman menu utama CD Pembelajaran Bahasa Inggris ini terdapat berbagai *button*, yang terbagi kedalam beberapa kelompok utama, yaitu:

- A. Materi Teks dan Video:
  1. *Analytical Exposition*
  2. *Procedure*
  3. *Report*
- B. Evaluasi  
Berisi berbagai pertanyaan yang berkaitan dengan teks yang disajikan. Terdapat 3 bagian dalam evaluasi ini berdasarkan 3 jenis teks yang ditampilkan.
- C. Berbagai permainan berbasis pembelajaran Bahasa Inggris, antara lain:
  1. *Bowling*
  2. *Who Wants to be a Millionaire*
  3. *Basketball*
  4. *Golf*
  5. *Horse Race*
  6. *Dunking Booth*
  7. *Mountain Climb*
  8. *Slot Machine*
  9. *Crazy Cans*
- D. KI-KD  
Merupakan bagian yang menunjukkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar
- E. How to Use this CD  
Bagian ini menunjukkan cara menggunakan CD tersebut.
- F. Lestia Fanrianti  
Bagian ini berisi profil pengembang CD Pembelajaran

Berdasarkan hasil pengembangan flowchart, tahap selanjutnya adalah storyboard. Storyboard ini memuat isi pembelajaran yang meliputi materi, pertanyaan, , petunjuk, teks, suara atau audio, gambar, dan video. Storyboard terdiri atas komponen pokok yaitu judul, nama frame, keterangan tampilan, keterangan narasi atau audio, dan keterangan video.

Berdasarkan nilai angket yang diberikan kepada ahli materi diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,55 (lampiran 18) yang termasuk pada kriteria sangat baik. Sedangkan saran yang diberikan dari ahli materi adalah menambahkan soal penugasan bagi para siswa. Nilai dari angket yang diberikan kepada ahli media menunjukkan nilai rata-rata sebesar 3,67 (lampiran 17) yang termasuk pada kriteria sangat baik. Sedangkan saran yang diberikan oleh ahli materi adalah penambahan *button* atau tombol khusus mengenai cara penggunaan CD Bahasa Inggris. Dilihat dari nilai angket yang diberikan kepada ahli desain diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,42 (lampiran 19) yang termasuk pada kriteria sangat baik. Sedangkan saran yang diberikan dari ahli desain adalah perbaikan kesalahan penulisan *Procedure* didalam permainan *mountain climb* atau mendaki gunung. Berdasarkan hasil evaluasi dan saran-saran dari ahli materi, ahli media, dan ahli desain, maka dilakukan revisi produk.

Subjek pada uji coba satu lawan satu berjumlah 9 siswa dari 3 sekolah yaitu SMAN 1 Bandar Sribhawono, SMA Buana dan SMA Kosgoro dengan masing-masing sekolah diambil 3 orang siswa yang memiliki kemampuan

tinggi, sedang, dan rendah. Hasil dari uji coba satu lawan satu diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,33 (lampiran 15). Nilai rata-rata ini termasuk pada klasifikasi sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa CD Pembelajaran Bahasa Inggris hasil pengembangan ini baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Subjek uji coba kelompok kecil subjek berjumlah 27 siswa dari 3 sekolah yaitu SMAN 1 Bandar Sribhawono, SMA Buana dan SMA Kosgoro dengan masing-masing sekolah diambil 9 orang siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Hasil dari uji coba kelompok kecil diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,58 (lampiran 16). Nilai rata-rata ini termasuk pada klasifikasi sangat baik. Hasil dari uji coba kelas pada SMAN 1 Bandar Sribhawono diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,60 (lampiran 17). Sedangkan pada SMA Buana diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,49. Sedangkan pada SMA Kosgoro diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,50. Secara umum nilai rata-rata yang didapat dari hasil uji coba kelas adalah 3,53. Nilai ini termasuk pada klasifikasi sangat baik. Uji lapangan diawali dengan melakukan tes awal (*pretes*) pada siswa. Tujuan uji skala besar ini adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa atau kemampuan siswa sebelum diberikan pembelajaran menggunakan media CD Pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa SMA kelas sebelas. Langkah selanjutnya adalah memberikan perlakuan (*treatment*) pada siswa yaitu pembelajaran menggunakan media CD Pembelajaran. Pembelajaran ini diawali dengan mengenalkan materi yang berhubungan dengan materi teks *Procedure*.

Pembelajaran dimulai dengan menampilkan slide awal menu utama yang berisi KI dan KD, berbagai macam permainan. Kemudian ditampilkan petunjuk penggunaan. Pada awal pembelajaran ini terlihat siswa konsentrasi dan terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Langkah berikutnya adalah guru menampilkan slide yang menampilkan kompetensi dasar dan kompetensi inti. Sampai pada bagian ini secara umum siswa masih terlihat antusias.

Pembelajaran dilanjutkan dengan memasuki pada bagian permainan. Para siswa diberikan kesempatan untuk memilih permainan yang mereka inginkan. Dalam permainan ini para siswa bersemangat untuk membaca teks dan menjawab pertanyaan serta berlomba untuk mendapat nilai yang paling tinggi.

Selanjutnya sesuai kurikulum 2013, yang menekankan agar siswa mencari tahu bukan diberi tahu, guru tidak mengajarkan struktur dan ciri-ciri kebahasaan teks prosedur. Siswa secara berkelompok diminta mengidentifikasi kedua hal tersebut dengan menganalisa teks prosedur yang mereka baca. Kemudian melaporkan hasil temuannya. Guru sebagai motivator dan fasilitator, sedangkan pembelajaran berpusat pada siswa.

Selanjutnya dilakukan test akhir (*post test*) mengenai materi teks *procedure* namun menggunakan judul teks yang berbeda. Hal ini merupakan evaluasi terhadap hasil belajar siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan

media CD Pembelajaran Bahasa Inggris. Hasil belajar siswa diambil dari nilai pengetahuan, sikap dan keterampilan. Pada bagian ini siswa terlihat senang dengan sistem evaluasi yang dilakukan oleh guru. Hasil evaluasi akhir terhadap setiap proses pembelajaran, diperoleh simpulan bahwa produk media CD Pembelajaran Bahasa Inggris dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Rata-rata hasil belajar siswa sebelum diberikan pembelajaran menggunakan media CD Pembelajaran dari 63,43 meningkat menjadi 73,86 setelah diberi pembelajaran menggunakan media CD Pembelajaran atau rata-rata peningkatan 16,64%. Selain terjadi peningkatan hasil belajar, ketuntasan belajar siswa ternyata juga meningkat setelah diberi pembelajaran menggunakan media CD Pembelajaran.

Uji efektivitas produk dilakukan untuk melihat adanya perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media CD Pembelajaran. Dilakukan analisa dengan membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media CD Pembelajaran Bahasa Inggris. Uji efektivitas menggunakan uji t-sampel berpasangan (*Paired – t-test*).

Sebelum dilakukan analisis uji-t, dilakukan uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas data. Uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Tes* menggunakan komputer dengan program SPSS, dengan kriteria uji:

1) Jika nilai probabilitas ( $p$ ) > 0,05, maka data berdistribusi normal

2) Jika nilai probabilitas ( $p$ ) < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal  
Hasil analisis uji normalitas seperti terlihat pada Tabel 4.5 diperoleh nilai Z – KS hasil belajar pada waktu pretes adalah 0,805, dengan nilai sig. 0,536. Selanjutnya nilai Z – KS hasil belajar pada waktu postes adalah 1,299, dengan nilai sig. 0,068. Nilai signifikan hasil belajar pada waktu pretes dan postes adalah > 0,05, artinya data berdistribusi normal. Dengan demikian, uji efektivitas dengan menggunakan uji t-sampel berpasangan (*Paired – t-test*) dapat digunakan. Diperoleh nilai t-hitung = 36,501 dengan nilai sig. 0,000 < 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini berarti hasil belajar siswa sesudah menggunakan media CD Pembelajaran Bahasa Inggris lebih baik daripada sebelum menggunakan media CD Pembelajaran Bahasa Inggris.

Uji efisiensi digunakan bertujuan untuk melihat efisiensi penggunaan waktu pembelajaran menggunakan media CD Pembelajaran. Uji efisiensi dihitung dengan cara membandingkan waktu pembelajaran yang ditetapkan sesuai dengan waktu yang disediakan dalam silabus dengan waktu yang digunakan pada saat pembelajaran dengan menggunakan media CD Pembelajaran.

Waktu yang seharusnya digunakan sesuai dengan silabus adalah 8 jam pelajaran atau 360 menit, sedangkan waktu yang digunakan pada saat pembelajaran dengan menggunakan media CD Pembelajaran adalah 4 jam pelajaran atau 180 menit. Hal ini berarti memiliki nilai rasio 2,00. Nilai rasio tersebut didapat dari membagi 360 dengan 180. Nilai rasio ini lebih

besar dari 1, artinya pembelajaran dengan menggunakan media CD Pembelajaran Bahasa Inggris dianggap efisien. Sedangkan berdasarkan tingkat efisiensi dalam persentase (%) diperoleh tingkat efisiensi sebesar 78,51%.

Produk media CD Pembelajaran Bahasa Inggris sangat menarik. Hal ini ditunjukkan oleh skor rata-rata dari sub indikator strategi pengorganisasian adalah 3,33 (sangat menarik). Selanjutnya dari sub indikator strategi penyampaian skor rata-rata adalah 3,32 (sangat menarik), dan dari sub indikator strategi pengelolaan pembelajaran skor rata-rata 3,40 (sangat menarik). Secara keseluruhan daya tarik produk media CD Pembelajaran Bahasa Inggris ini sangat menarik dengan skor rata-rata 3,34.

Terdapat beberapa keterbatasan dalam pengembangan media CD pembelajaran Bahasa Inggris ini, antara lain:

1. Terdapat beberapa permainan yang tidak dapat menunjukkan skor yang diperoleh siswa jika mereka gagal menjawab sebagian atau seluruh pertanyaan dengan benar. Contohnya dalam permainan *Million Dolar Question*. Jika siswa salah dalam menjawab pertanyaan, maka permainan langsung berakhir. Namun jika ia masih ingin berpartisipasi dalam permainan ini, ia harus memulai permainan dari awal kembali.
2. Opsi jawaban untuk berbagai permainan yang terdapat dalam CD yang menggunakan *software* Lectora ini hanya memungkinkan untuk 4 pilihan jawaban saja.

Namun demikian pada bagian evaluasi yang tidak menampilkan berbagai permainan, dapat mencantumkan 5 opsi jawaban.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu:

1. CD Pembelajaran Bahasa Inggris ini ditujukan untuk siswa SMA kelas sebelas yang menyediakan 3 jenis teks yang dipelajari dalam satu semester, yaitu teks *Report*, *Analytical Exposition* dan *Procedure*. Hal ini dimaksudkan agar jenis teks sesuai dengan program semester serta RPP yang telah dibuat oleh guru. Sehingga tidak terjadi ”pemaksaan” pembelajaran 1 jenis teks pada waktu tertentu untuk kebutuhan pelaksanaan penelitian. Namun penelitian mengenai ketiga teks tersebut sangat memakan waktu. Sehingga penelitian ini hanya menitikberatkan pada 1 teks saja yaitu *Procedure*.
2. Media yang telah dikembangkan belum dapat digunakan secara optimal sebagai suplemen pembelajaran siswa. Hal ini disebabkan belum semua siswa memiliki komputer, sehingga mayoritas siswa hanya dapat menggunakan media CD pembelajaran di sekolah.

## SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Media CD Pembelajaran berpotensi dikembangkan sebagai suplemen pembelajaran untuk materi teks prosedur bagi siswa SMA kelas sebelas .
2. Produk dikembangkan diawali dengan menemukan kebutuhan belajar Bahasa Inggris dan diintegrasikan dalam rancangan produk awal dengan cara membuat GBIPM, *flowchat*, *storyboard*, dan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli desain).
3. Produk media CD yang dihasilkan sangat efektif untuk pembelajaran Bahasa Inggris. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari 63,43 menjadi 73,86.
4. Produk media CD yang dihasilkan sangat efisien untuk pembelajaran Bahasa Inggris. Waktu yang seharusnya digunakan sesuai dengan silabus adalah 8 jam pelajaran atau 360 menit, sedangkan waktu yang digunakan pada saat pembelajaran dengan menggunakan media CD Pembelajaran adalah 4 jam pelajaran atau 180 menit. Hal ini berarti memiliki nilai rasio 2,00. Sedangkan berdasarkan tingkat efisiensi dalam persentase (%) diperoleh tingkat efisiensi sebesar 78,51%
5. Tingkat daya tarik media CD pembelajaran Bahasa Inggris sangat tinggi dengan skor rata-rata 3,27, dari indikator strategi pengorganisasian dengan skor rata-rata 3,24, strategi penyampaian dengan skor rata-rata 3,25, dan strategi pengelolaan pembelajaran dengan skor rata-rata 3,31.

Implikasi penelitian ini adalah :

1. Produk media CD Pembelajaran bagi siswa merupakan suplemen pembelajaran bagi mereka. Siswa diharapkan mampu belajar mandiri atau tidak tergantung pada proses pembelajaran di sekolah.
2. Siswa dan guru dapat menggunakan CD pembelajaran sebagai media alternatif dalam peningkatan pengetahuan serta memberikan motivasi bagi siswa khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Saran dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi guru, Pembelajaran dengan menggunakan media CD di sekolah harus didukung dengan ketersediaan komputer yang memadai. Pembelajaran akan berjalan dengan lebih baik jika satu siswa menggunakan satu buah komputer atau laptop. Hal ini perlu dilakukan sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih efisien dan efektif. Selain itu, guru perlu memiliki kemampuan untuk merancang serta menjalankan media CD Pembelajaran Bahasa Inggris.
2. Bagi siswa, agar pembelajaran menggunakan CD pembelajaran dapat berjalan dengan baik, maka para siswa harus memiliki kemampuan dalam mengoperasikan komputer dan menjalankan CD Pembelajaran.
3. Bagi sekolah, agar menyediakan komputer dan fasilitas lainnya yang mendukung penggunaan media CD

pembelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, pihak sekolah juga harus secara berkala memberikan pelatihan penggunaan komputer baik untuk guru maupun siswa. Tujuannya supaya siswa dan guru memiliki kemampuan yang baik dalam mengoperasikan dan menjalankan software dan berbagai program yang ada di komputer.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Allessi, M. dan Trolip. 2001. *Computer Based Instructional Method and Development*. New Jersey: Prentice Hall
- Borg, W.R. dan Gall, M.D. 2003. *Educational Research an Introduction*. New York: Longman Inc.
- Budiningsih, A. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta Jakarta .
- Mayer, R. E., 2009. *Multimedia Learning: Prinsip-prinsip dan Aplikasi* , Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Miarso, Y.H. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Musfiqon, HM. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Reigeluth, M., Carr-Chellman, Alison A. 2007. *Instructional Design Theories and Models*. London: Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah, New Jersey.
- Rusman, dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sastrawijaya, A. T. 1991. *Pengembangan Program Pengajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. 2000. *Educational Psychology: Theory and Practice*. Sixth Edition. Boston: Allyn and Bacon.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R. & Riyana, C. 2008. *Media Pembelajaran; Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan-FIP-UPI.
- Smaldino, dkk. 2011. *Instructional Technology & Media for Learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. (versi terjemahan)