

**PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *MACROMEDIA*
AUTHORWARE 7.0 UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN
PEMAHAMAN KONSEP BELAJAR BAHASA INGGRIS SD**

Hermawan Wahyu Setiadi, Juang Kurniawan

Universitas PGRI Yogyakarta

(hermaone@upy.ac.id, juang@upy.ac.id)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *macromedia authorware 7.0* untuk mengetahui kualitas dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD di Bibis tahun pelajaran 2017/2018, dengan sampel sebanyak 56 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Nonprobability Sampling*. Data pemahaman konsep belajar dikumpulkan menggunakan tes. Penelitian ini menggunakan desain pengembangan ADDIE. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif yang dianalisis dengan menggunakan Uji t. Hasil rekapitulasi penilaian kualitas produk dari ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan termasuk kriteria baik dengan rerata 81 sehingga layak dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hasil penelitian menunjukkan bahwa daya tarik siswa dan guru berdasarkan respon menunjukkan rerata 86 dengan kriteria baik sekali. Hasil penelitian menunjukkan bahwa daya tarik berdasarkan observasi pada uji coba terbatas dan uji coba luas didapatkan rerata 80 menunjukkan kriteria baik. Ratarata nilai post test kelas eksperimen adalah 88,50 dan rata-rata nilai post test kelas kontrol adalah 80,58. Dalam penelitian menunjukkan thitung sebesar 7,730 dan ttabel sebesar 2,021. Sehingga uji-t terhadap post test menunjukkan bahwa $thitung > ttabel$ dan nilai signifikansi yang diperoleh $0,00 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan rata-rata nilai post test Bahasa Inggris antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana nilai rata-rata post test kelas eksperimen lebih tinggi dari pada nilai rata-rata post test kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *authorware 7.0* terbukti lebih efektif terhadap pemahaman konsep bahasa Inggris siswa kelas II SD Bibis.

Kata Kunci : *Aktivitas Belajar, Media Interaktif Berbasis Macromedia Authorware 7.0, Minat Belajar*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah sarana penting dalam upaya peningkatan kualitas dari sumber daya manusia (SDM) dan merupakan langkah yang strategis untuk mewujudkan peningkatan kualitas sumber daya manusia. Selain itu, tidak dapat dipungkiri peranan dari pendidikan dapat dikatakan merupakan sarana paling efektif untuk meningkatkan kualitas hidup dan derajat kesejahteraan masyarakat sehingga dapat mengantarkan sebuah bangsa dan negara untuk mencapai kemakmuran.

Hal ini sesuai tujuan pendidikan nasional tertuang dalam Pasal 3 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 yakni mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Demi ketercapaian tujuan pendidikan tersebut, maka dibutuhkan komitmen dan tekad yang kuat serta daya dukung dari seluruh setandar pendidikan yang ada dalam penyelenggaraan pendidikan yang tertuang dalam Standar Nasional Pendidikan (SNP). SNP merupakan kriteria minimal tentang berbagai aspek yang relevan dalam pelaksanaan sistem pendidikan nasional dan harus dipenuhi oleh penyelenggara dan/atau satuan pendidikan di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Standar Nasional Pendidikan berfungsi sebagai dasar dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan pendidikan dalam rangka mewujudkan pendidikan nasional yang bermutu. Standar Nasional Pendidikan bertujuan menjamin mutu pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Standar Nasional Pendidikan disempurnakan secara terencana, terarah, dan berkelanjutan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global.

Selain dari aspek perlengkapan disisilain untuk mendukung kualitas pembelajaran yang optimal maka perlu diperhatikan juga kompetensi guru yang bertindak sebagai ujung tombak dalam proses pembelajaran. Menurut Pasal 1 ayat 10 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen disebutkan bahwa kompetensi adalah seperangkat pengetahuan, ketrampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati dan dikuasai oleh guru dalam melaksanakan tugas keprofesionalan. Menurut Gorky (2009: 39) kompetensi itu sendiri merupakan seperangkat pengetahuan keterampilan dan perilaku tugas yang harus dimiliki. Setelah dimiliki, harus dihayati, dikuasai dan diwujudkan oleh guru dalam melaksanakan tugas keprofesionalan di dalam kelas yang disebut sebagai pengajaran.

Menurut Alma dkk (2009: 141) kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran. Ini mencakup konsep kesiapan mengajar yang ditunjukkan oleh penguasaan pengetahuan dan ketrampilan mengajar. Kompetensi pedagogik yang harus dimiliki oleh seorang guru antara lain pemahaman terhadap peserta didik, perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran.

Dari uraian di atas sehingga dapat disimpulkan pengertian dari kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran siswa yang mencakup pemahaman terhadap peserta didik, perencanaan, dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya dengan kesiapan mengajar yang ditunjukkan oleh penguasaan pengetahuan dan keterampilan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran perlu adanya persiapan yang matang agar dapat menjadikan proses pembelajaran yang berkualitas dan optimal. Persiapan yang perlu dilakukan oleh seorang guru sebelum melaksanakan pembelajaran antarlain mencakup pembuatan rencana pelaksanaan

pembelajaran, silabus, bahan ajar, penilaian, dan yang tidak kalah penting adalah media pembelajaran yang merupakan sarana pendukung dalam penyampaian informasi terkait dengan materi yang akan disampaikan agar dapat terserap dengan maksimal oleh siswa.

Akan tetapi dalam perkembangannya media pembelajaran juga harus mengikuti perkembangan dari ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal itu selaras dengan apa yang disampaikan oleh Cecep (2011: 33) dimana dalam perjalanannya, perkembangan media pembelajaran mengikuti arus perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah sistem percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanistik. Kemudian lahir teknologi audio visual yang menggabungkan penemuan mekanistik dan elektronik untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang muncul terakhir ini adalah teknologi mikro-processor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif. Pembelajaran yang pada zaman sekarang menuntut guru agar lebih inovatif dan kreatif sehingga pembelajaran yang menggunakan media interaktif sangat dibutuhkan.

Ironisnya proses pembelajaran khususnya di sekolah dasar sekarang belum memanfaatkan media belajar yang maksimal oleh guru seperti pemanfaatan laboratorium komputer yang belum optimal. Selain itu guru di sekolah dasar terkadang masih menggunakan media pembelajaran yang monoton berupa buku pelajaran saja. Padahal, karakteristik siswa juga berbeda-beda sehingga perlu adanya pendekatan yang sesuai dengan kebutuhannya, hal itu menyebabkan siswa kurang antusias, kurang aktif, pembelajaran tidak kondusif sehingga minat siswa dalam belajar sangat rendah dan menyebabkan minimnya penguasaan pemahaman konsep khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

Salah satu konsep pembelajaran Bahasa Inggris di SD adalah pemahaman tentang nama-nama baik buah atau sayuran dan penulisan yang benar. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri Bibis pada observasi salah seorang guru (Endang) mengatakan “kebanyakan kita mengalami kesulitan dalam menarik perhatian atau respon murid terhadap pemahaman nama-nama buah dan sayuran serta beberapa materi yang lainnya sehingga terkadang konsepnya belum tertanam dengan baik dalam pemahaman peserta didik.

Mereka menganggap bahwa Bahasa Inggris itu sulit karena cakupan materi yang sangat luas dan terkesan teoritis. Peserta didik juga terkesan bosan dengan menggunakan metode konvensional, yaitu menggunakan media buku sehingga kurang termotivasi mengikuti pelajaran Bahasa Inggris.

Permasalahan tersebut harus ditangani dengan baik agar siswa mampu mendapatkan pendidikan yang berkualitas dan sesuai dengan karakteristiknya. Apa lagi jika kita lihat anak usia Sekolah Dasar (SD) merupakan masa keemasan (*golden age*), oleh karena itu pendidikan pada masa ini merupakan pendidikan yang sangat fundamental dan sangat menentukan perkembangan anak selanjutnya. Apabila anak mendapatkan stimulus yang baik, maka seluruh aspek perkembangan anak akan berkembang secara optimal. Oleh karena itu pendidikan anak SD harus dapat merangsang seluruh aspek perkembangan anak baik perkembangan perilaku, bahasa, kognitif, seni maupun fisik motorik

Hal yang dapat dilakukan dalam penanganan masalah tersebut adalah dengan menerapkan media pembelajaran yang dapat mengakomodasi keseluruhan karakteristik siswa. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia atuhorwere bisa dijadikan salah satu solusi untuk memfasilitasi peningkatan pemahaman konsep belajar khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Pendapat di atas sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Muchamad (2014) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis macromedia atuhorwere mampu meningkatkan daya tarik anak terhadap materi dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan paparan di atas, maka dirasa penting untuk melakukan kajian terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia authorwere 7.0 untuk memfasilitasi pemahaman konsep dan minat belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris sehingga dapat dijadikan titik terang dalam penanganan proses pembelajaran yang berkualitas serta dapat digunakan sebagai kajian pada guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didiknya. Selain itu, hasil penelitian ini memiliki luaran utama yakni sebuah artikel ilmiah yang berisi tentang hasil penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Authorwere 7.0 Untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Belajar Bahasa Inggris.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development (R&D)*). Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012: 407). Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebuah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia authorwere 7.0* untuk memfasilitasi pemahaman konsep dan minat belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

Sugiyono (2014:117) menjelaskan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluru

siswa kelas II SD Bibis Tahun Ajaran 2017/2018. Terdiri dari kelas IIA dan kelas IIB dengan jumlah siswa masing-masing kelas 28 anak

Menurut Sugiyono (2014:118) teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik *Nonprobability Sampling* dengan sampling jenuh. *Nonprobability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2014:122).

Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik *Nonprobability Sampling* dengan sampling jenuh. *Nonprobability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2014:122).

Selanjutnya sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2014:124-125). Hal ini dilakukan karena jumlah populasi yang relatif kecil yaitu masing-masing kelas sejumlah 28 siswa sehingga semua anggota kelas dijadikan sampel. Kelas IIA sebagai kelas kontrol dan kelas IIB sebagai kelas eksperimen. Sebelum pengambilan sampel dilakukan uji *normalitas* dan *homogenitas* untuk mengetahui apakah sampel memiliki karakteristik yang sama.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis kebutuhan mengidentifikasi bahwa diperlukannya variasi media pembelajaran khususnya media pembelajaran. Salah satu media yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis authorware 7.0. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Inggris.

Nilai kualitas dan kelayakan produk diperoleh dengan cara menghitung skor penilaian kualitas media dari ahli media dan ahli materi. Berikut rekapitulasi penilaian kualitas dan kelayakan produk media pembelajaran dari beberapa tahap penilaian yang sudah dilakukan dan dapat diketahui bahwa rerata dari kualitas dan kelayakan media dapat disimpulkan bahwa media mempunyai rerata 81 atau kategori baik

Selanjutnya untuk menganalisis keefektifitasan produk tahap awal dilakukan dengan membandingkan rata-rata post test dan pre test. Rata-rata post test untuk kelas eksperimen sebesar 88,50 dan kelas kontrol sebanyak 80,58. Untuk mengetahui ada tidaknya kesamaan rata-rata post-test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dilakukan uji normalitas, diketahui bahwa rata-rata post-test Bahasa Inggris siswa berdistribusi normal. Sehingga pengujiannya menggunakan teknik Independent Sample T-Test.

Berdasarkan uji-t yang dilakukan diketahui bahwa nilai signifikansi pada kolom sig.(2-tailed) baris equal variances assumed sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Sementara itu dalam penelitian menggunakan sampel sebanyak 56, maka derajat kebebasan(dk) $= n-2 = 56-2 = 54$ dan taraf kesalahan 5% untuk uji dua pihak maka diketahui ttabel = 2,021. Berdasarkan baris Equal variances Assumed di atas dapat diketahui nilai thitung=7,730

Dari perhitungan diperoleh $2,021 < 7,730$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan rata-rata nilai post-test pada kelas kontrol dan eksperimen. Hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan media pembelajaran authorware 7.0 lebih efektif terhadap pemahaman konsep belajar dari pada pembelajaran Bahasa Inggris yang tidak menggunakan media tersebut.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan sebagai berikut. *Pertama*, berdasarkan nilai kualitas dan kelayakan produk diperoleh dengan cara menghitung skor penilaian kualitas media dari ahli media dan ahli materi dapat diketahui bahwa rerata dari kualitas dan kelayakan media dapat disimpulkan bahwa media mempunyai rerata 81 atau kategori baik; *Kedua*, berdasarkan penilaian daya tarik siswa dan guru terhadap media yang dikembangkan dapat disimpulkan bahwa daya tarik siswa dan guru dalam pengembangan media pembelajaran ini menunjukkan rerata 86 dengan kategori baik sekali; *Ketiga*, berdasarkan penilaian efektivitas produk yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan rata-rata nilai post-test pada kelas kontrol dan eksperimen. Hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan media pembelajaran authorware 7.0 lebih efektif terhadap pemahaman konsep belajar bahasa Inggris yang tidak menggunakan media tersebut.

Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi penelitian di atas, maka dapat diajukan beberapa saran untuk peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris kedepan. *Bagi guru-guru*, khususnya guru yang mengajar Bahasa Inggris pada sekolah dasar, disarankan untuk menerapkan pembelajaran yang menggunakan Media Interaktif Berbasis Macromedia Authorware 7.0 sebagai salah satu alternatif karena berdasarkan hasil penelitian, implementasi media pembelajaran ini terbukti secara empiris dapat meningkatkan pemahaman konsep belajar Bahasa Inggris siswa. Pembelajaran yang menggunakan Media Interaktif Berbasis Macromedia Authorware 7.0 banyak menekankan pada keterampilan proses pada siswa. Siswa secara aktif menemukan sendiri dan mengkonstruksi pengetahuannya sehingga pengetahuan yang diperoleh

akan bertahan lebih lama. Pemilihan pembelajaran yang tepat pada setiap pokok bahasan akan lebih bermakna dan mampu meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar siswa yang berujung pada hasil belajar Bahasa Inggris siswa.; *Bagi rekan sejawat* yang akan menerapkan pembelajaran yang menggunakan Media Interaktif Berbasis Macromedia Authorware 7.0, agar pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif diperlukan persiapan yang matang; *Bagi sekolah* dapat mempertimbangkan fasilitas dan sarana contohnya laboratorium komputer yang ada untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran, sehingga dapat memberikan pelayanan dan kualitas pembelajaran yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2005. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipata.
- Cecep, K dan Bambang, S. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Dantes, N. 2012. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Muchmad, K. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Berbasis Multimedia Interaktif dengan *Macromedia Authorware 7.0* Pada Kelas IV SD Ngrukeman Tamantirto Kasihan Bantul. *Skripsi* (tidak diterbitkan). Bantul: Universitas PGRI Yogyakarta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional RI.
- Yuli, M. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Macromedia Authorware 7.0 Pada Siswa Kelas V Sd N Tegalsrejo 2 Tegalsrejo Yogyakarta Tahun Pelajaran 2013/2014. *Skripsi* (tidak diterbitkan). Bantul: Universitas PGRI Yogyakarta.