

## **7. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MENGGUNAKAN CD INTERAKTIF PADA KEMAMPUAN MENULIS UNTUK MATERI “DESKRIPTIF TEKS” MENGGUNAKAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE**

**Rustika Wati**

Universitas Ibn Khaldun Bogor

### **ABSTRAK**

*Penelitian ini merupakan penelitian Pengembangan Media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Inggris untuk Mengukur dan mengetahui pencapaian kompetensi Peserta Didik; Memperbaiki proses pembelajaran; dan Dalam rangka menjamin mutu kualitas pendidikan di SMK Telekomedika Bogor. Masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana proses pengembangan, penilaian kualitas produk, penilaian peserta didik, dan efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai media pembelajaran bahasa Inggris untuk peningkatan kemampuan menulis peserta didik pada materi “descriptive text” Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kombinasi antara model penelitian yang diadaptasi dari model Dick and carey dan model ADDIE. Model Dick and Carey digunakan sebagai tahapan penelitian dalam tahap Analisis yaitu tahap Analisis Kebutuhan dan Tujuan (Identify Instructional Goal (s)), Melakukan Analisis Instruksional (Conduct Instructional Analysis), Analisis Pembelajar dan Konteks (Analyze Learners and Contexts), Analisis Pembelajar dan Konteks (Analyze Learners and Contexts). Sedangkan untuk pengembangan penelitian menggunakan model ADDIE. Prosedur Pengembangan Model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu analisis (analyze), desain (design), pengembangan (development), pelaksanaan (implementation), dan evaluasi (evaluation).*

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Model ADDIE, Descriptive Text

### **I. PENDAHULUAN**

Pada proses pembelajaran, pendidik selalu dituntut untuk memberikan inovasi baru agar peserta didik mampu mendapatkan pengalaman baru dalam proses pembelajaran. Inovasi ini diperlukan agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik. Inovasi ini dapat berupa pengembangan media pembelajaran dan metode pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang belum dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan membosankan.

Terbatasnya pengetahuan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai media yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif akan memberikan suasana berbeda yang dapat mengubah persepsi peserta didik mengenai pembelajaran Bahasa Inggris. Multimedia interaktif membawa dampak yang baik bagi pendidik, karena dengan adanya multimedia pendidik berpeluang untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga bisa meningkatkan hasil belajar menjadi lebih baik.

Multimedia bagi peserta didik diharapkan mempermudah mereka dalam menyerap materi pelajaran secara cepat dan efisien serta belajar mandiri bisa diterapkan. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif

dalam proses pembelajaran akan menggeser pembelajaran membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan.

Pemanfaatan multimedia interaktif menjadikan pendidik bukan lagi sebagai satu-satunya sumber belajar yang didapatkan oleh peserta didik. Multimedia interaktif diharapkan bisa membuat peserta didik aktif dalam belajar. Ketertarikan peserta didik akan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, juga akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Multimedia pembelajaran memberikan peluang kepada peserta didik untuk belajar mandiri, sehingga belajar bisa dilakukan kapan saja. Media pembelajaran digunakan untuk menarik perhatian dan membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan CD interaktif. Dalam CD interaktif ini akan ada banyak materi pelajaran, video, *games* dan latihan soal yang terkait dengan materi yang diajarkan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan dalam rangka mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan menggunakan CD Interaktif. Pengembangan media pembelajaran dilakukan pada pembelajaran bahasa Inggris khususnya pada kemampuan menulis (*writing skill*), dengan menggunakan model pengembangan ADDIE

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk dalam dunia pendidikan. Selain untuk mengembangkan dan menguji produk penelitian ini digunakan untuk menemukan pengetahuan baru berkenaan dengan fenomena-fenomena yang bersifat fundamental, serta praktik-praktik pendidikan. Berfungsi untuk menemukan fenomena-fenomena fundamental dilakukan melalui penelitian dasar (*basic research*). Kemudian untuk penelitian praktik-praktik pendidikan dilakukan penelitian terapan (*applied research*). Nana Syaodih Sukmadinata menyebutkan “penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata 2009)”. Penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan diawali dengan adanya kebutuhan permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu.

Pengembangan yang akan dikembangkan yaitu Model ADDIE. Merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. Endang Mulyatiningsih (2012) menyebutkan bahwa Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry untuk merancang sistem pembelajaran. Selain itu model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar (Mulyatiningsih 2012).

### III. LANGKAH – LANGKAH RISET PENGEMBANGAN

Penelitian menggunakan kombinasi antara model penelitian yang diadaptasi dari model Dick and carey dan model ADDIE . Model Dick and Carey digunakan sebagai tahapan penelitian dalam tahap Analisis yaitu tahap Analisis Kebutuhan dan Tujuan (*Identity Instructional Goal (s)*), Melakukan Analisis Instruksional (*Conduct Instructional Analysis*), Analisis Pembelajar dan Konteks (*Analyze Learners and Contexts*), Analisis Pembelajar dan Konteks (*Analyze Learners and Contexts*). Sedangkan untuk pengembangan penelitian menggunakan model ADDIE. Prosedur Pengembangan Model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), pelaksanaan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Langkah –langkah penelitian dan pengembangan media pengembangan berbasis multimedia interaktif memiliki beberapa tahap yaitu:

#### A. Tahap Penelitian:

Model Dick and carey sebagai tahapan analisis penelitian yaitu:

##### 1. Tahap Analisis Kebutuhan dan Tujuan (*Identity Instructional*).

Peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan program atau produk yang akan dikembangkan. Kegiatan analisis kebutuhan ini peneliti mengidentifikasi kebutuhan prioritas yang segera perlu dipenuhi.

##### 2. Tahap Analisis Instruksional (*Conduct Instructional Analysis*)

Peneliti melakukan analisis pembelajaran, yang mencakup ketrampilan, proses, prosedur, dan tugas-tugas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal-hal apa saja yang menjadi kebutuhan yang dirasakan "*felt need*", perlu diidentifikasi dan selanjutnya diungkapkan dalam rancangan produk atau desain yang ingin dikembangkan. Ini menjadi spesifikasi suatu produk atau desain yang akan dikembangkan lebih lanjut dan memiliki kekhasan tersendiri.

##### 3. Tahap Analisis Pembelajar dan Konteks (*Analyze Learners and Contexts*).

Peneliti Menganalisis pembelajar dan konteks, yang mencakup kemampuan, sikap, karakteristik awal pembelajar dalam latar pembelajaran. Dan juga termasuk karakteristik latar pembelajaran tersebut di mana pengetahuan dan keterampilan baru akan digunakan untuk merancang strategi instruksional.

#### B. Tahap Pengembangan:

Model ADDIE dalam tahapan pengembangan penelitian yaitu:

##### 1. Tahap Analisis

Tahap analisis dilakukan oleh pengembang untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Pada tahap analisis ini peneliti menggunakan analisis model Dick and Carey sebagai kombinasi model penelitian dan pengembangan.

## **2. Tahap Perencanaan (Desain)**

Pada tahap perencanaan pengembangan media dirumuskan berdasarkan data yang didapatkan dari tahap analisis. Ada beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti yakni:

1. Menentukan kompetensi dasar pada materi pokok pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas X. serta menentukan tujuan pembuatan media pembelajaran agar sesuai dengan kurikulum dan permendikbud no. 24 tahun 2016 dan spektrum SMK versi 2018.
2. Menentukan kompetensi dasar dari materi pokok dan materi ajar dalam pembelajaran Bahasa Inggris dalam peningkatan keterampilan menulis peserta didik.
3. Membuat flowcart sebagai acuan dalam pembuatan storyboard.
4. Membuat *Storyboard* yang dilakukan dengan flowchart sebagai acuannya.
5. Tahap Pengembangan

Setelah tahap perencanaan maka peneliti melakukan tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan. Dalam tahap pengembangan terdapat 3 kegiatan sebagai berikut:

1. Pembuatan produk Pengembang mengumpulkan bahan-bahan pendukung seperti animasi, *sound*, video, gambar dan lain-lain. Kemudian dikembangkan media pembelajaran dalam bentuk *Compact Disk (CD)*.
2. Validasi

Dalam validasi terdapat validasi ahli materi dan validasi ahli media. Adapun validasi ini dibedakan menjadi dua yaitu:

Validasi ahli desain pembelajaran merupakan Prasyarat utama sebelum di uji cobakan pada pengguna. Ahli desain pembelajaran akan mevalidasi terkait strategi pembelajaran, isi serta evaluasi terhadap produk yang dikembangkan.

Validasi ahli materi merupakan prasyarat sebelum di uji cobakan pada pengguna. Media pembelajaran menggunakan CD interaktif yang dikembangkan akan di validasi oleh ahli materi .

Validasi ahli media merupakan validasi yang dilakukan ahli media akan menilai aspek tampilan dan program yang ada pada media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

### **3. Revisi**

Setelah proses validasi, produk di revisi berdasarkan komentar dan saran dari ahli desain pembelajaran , ahli materi dan ahli media agar menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

## **3. Tahap Implementasi**

Berdasarkan prosedur pengembangan, maka pelaksanaan pada tahap pengembangan ini akan dilakukan uji coba, yaitu evaluasi satu-satu dan uji coba kelompok kecil. Uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan pendapat mengenai kualitas produk yang dikembangkan yaitu:

Uji coba kelompok kecil Uji kelompok kecil dalam tahap ini dilakukan dengan mengujikan produk pada 10 orang peserta didik kelas X SMK Telekomedika Bogor yang dipilih secara heterogen yaitu peserta didik yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Dimana ketiga peserta didik tersebut dipilih oleh pendidik mata pelajaran Bahasa Inggris kelas X. Kemudian setelah dilakukan uji kelompok besar ini, 26 orang peserta didik tersebut juga diminta untuk memberikan tanggapan atau pendapatnya terhadap media yang dikembangkan sebagai evaluasi guna meminimalisir kelemahan atau kekurangan terhadap produk yang dikembangkan dan jika masih terdapat kekurangan terhadap produk maka akan dilakukan revisi kembali agar produk dapat diimplementasikan pada kelas sesungguhnya.

Implementation (Uji Coba Produk) Setelah dilakukan revisi produk pada tahap development (pengembangan) dan dinyatakan layak maka produk akan diimplementasikan pada kelas yang sesungguhnya. Produk media pembelajaran Bahasa Inggris ini akan diimplementasikan di kelas X SMK Telekomedika Bogor

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, maka dilakukan revisi terhadap media pembelajaran. Produk akhir yang dihasilkan berbentuk *Compact Disk* (CD) interaktif siap digunakan. Ini berfungsi agar media pembelajaran dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran dan dikembangkan oleh masyarakat luas.

#### **4. Tahap Evaluasi**

Tahap akhir dalam proses pengembangan pada penelitian ini adalah evaluasi terhadap produk yaitu media pembelajaran Bahasa Inggris. Tujuan dari tahap evaluasi ini, untuk melihat atau menaksir kualitas produk pembelajaran dan proses, yang keduanya dapat dilakukan sebelum dan sesudah implementasi. Salah satu objek pelaksanaan evaluasi produk adalah hasil-hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan seharusnya dicapai. Selain itu patokan atau kriteria yang menjadi dasar dalam menentukan tercapainya hasil belajar peserta didik ini disesuaikan dengan standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

### **IV. PENUTUP**

Dalam Penyusunan makalah ini peneliti belum melaksanakan penelitian terhadap produk yang dikembangkan. Makalah ini membahas bagaimana langkah- langkah dalam mengembangkan produk media pembelajaran bahasa Inggris yang layak dan efisien yang dapat dikembangkan untuk peningkatan kemampuan menulis (*writing skill*) peserta didik yang bertujuan meningkatkan kualitas pendidikan.

## V. DAFTAR RUJUKAN

- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Peraturan Pemerintah tentang perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdikbud
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. No 23 tahun 2016. Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Depdikbud.
- Spektrum Kurikulum SMK versi 2018, Jakarta: Kemendikbud