

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA
DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
DI MI NU SUMBER AGUNG**

Syamsiani

Institut Agama Islam Insan Prima Misbahul Ulum Gumawang. Jl. Irigasi Desa
Tanah Merah Kec. Belitang Madang Raya Kabupaten OKU Timur Provinsi
Sumatera-Selatan
Email: syamsiani 902@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah: (1) mengembangkan multimedia pembelajaran kosakata bahasa Inggris untuk siswa kelas V di madrasah ibtidaiyah; (2) mengevaluasi kualitas multimedia pembelajaran dari segi konten, metode pengajaran, desain visual, dan pengkodean teknis; (3) menilai faktor-faktor daya tarik dalam multimedia pembelajaran yang telah dibuat; (4) mengevaluasi tingkat pencapaian belajar siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran kosakata bahasa Inggris di madrasah ibtidaiyah. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang melibatkan seorang validator dalam bidang bahasa Inggris dan seorang validator dalam bidang multimedia pembelajaran. Partisipan penelitian terdiri dari tiga siswa untuk uji coba individu dan dua puluh siswa untuk uji coba kelompok. Instrumen penelitian mencakup angket, panduan observasi, serta tes pra-tes dan pos-tes. Data dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pengembangan multimedia pembelajaran kosakata bahasa Inggris untuk siswa kelas V di madrasah ibtidaiyah dilakukan melalui enam tahap: analisis, desain, produksi, validasi, revisi, dan pengujian; (2) kualitas multimedia pembelajaran yang dihasilkan, dilihat dari aspek konten, metode pengajaran, desain visual, dan pengkodean teknis, dinilai baik. Skor rata-rata untuk konten adalah 3,75, metode pengajaran adalah 3,71, desain visual adalah 3,87, dan pengkodean teknis adalah 3,75, dalam rentang skala 1 hingga 5; (3) multimedia pembelajaran tersebut dinilai sangat menarik, di mana dari tiga

siswa pada uji coba individu, dua di antaranya menilai sangat menarik dan satu menilai menarik, sedangkan dari dua puluh siswa pada uji coba kelompok, dua belas di antaranya menilai sangat menarik dan delapan menilai menarik; dan (4) penggunaan multimedia pembelajaran kosakata bahasa Inggris berdampak positif terhadap pencapaian belajar siswa, dengan 95% siswa mencapai tingkat ketuntasan belajar pada uji coba kelompok.

Kata kunci: pengembangan, multimedia, kosakata

A. PENDAHULUAN

Dalam Konten Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), pengajaran bahasa Inggris di madrasah ibtidaiyah dianggap sebagai bagian dari muatan lokal. Muatan lokal adalah bagian dari kurikulum yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan yang sesuai dengan karakteristik khas daerah, termasuk keunggulan yang dimiliki oleh daerah tersebut. Isi atau materi dari muatan lokal ini ditetapkan oleh pihak satuan pendidikan. Berdasarkan observasi peneliti, pembelajaran bahasa Inggris di madrasah ibtidaiyah cenderung menggunakan metode konvensional. Guru mengandalkan ceramah sebagai pendekatan utama dalam mengajar, dengan minimnya penggunaan media selain buku. Pendekatan seperti ini tidak sepenuhnya mematuhi prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif serta kurang memberdayakan potensi siswa. Seharusnya, proses belajar mengajar mengoptimalkan segala potensi siswa untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran sebaiknya didasarkan pada: (1) pemberian perhatian kepada siswa sebagai pusat pembelajaran, (2) pembangunan kreativitas siswa, (3) penciptaan lingkungan belajar yang menarik dan menantang, (4) pengembangan berbagai keterampilan yang bernilai, (5) penyediaan pengalaman belajar yang beragam, dan (6) penerapan pembelajaran melalui praktik.

Berdasarkan hal tersebut di atas, baik guru maupun siswa di madrasah ibtidaiyah memerlukan adanya inovasi media pembelajaran. Inovasi media pembelajaran tersebut digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu produk teknologi yang dapat digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran adalah komputer. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Herman Dwi Surjono (1995: 2) bahwa komputer sebagai salah satu produk teknologi dinilai tepat digunakan sebagai alat bantu pengajaran. Keberadaan komputer yang telah meluas sampai tingkat madrasah ibtidaiyah saat ini belum banyak digunakan untuk meningkatkan prestasi khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris. Keadaan ini sejalan dengan pernyataan

Herman Dwi Surjono (1999: 2) bahwa penggunaan komputer dalam bidang pendidikan hingga saat ini belum maksimal. Multimedia pembelajaran merupakan komponen sistem penyampaian pengajaran yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Pengembangan multimedia dilandasi oleh persepsi bahwa pembelajaran akan berlangsung dengan baik, efektif, dan menyenangkan jika didukung oleh media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa. Oleh karena itu, pengembang perlu memahami konsep, model, prinsip, desain, dan evaluasi multimedia pembelajaran.

Multimedia

Definisi multimedia pembelajaran terbagi menjadi dua yaitu definisi sebelum tahun 1980-an dan definisi sesudah tahun 1980-an. Sebelum tahun 1980-an atau pada era 60-an, menurut Barker & Tucker, 1990 (Sunaryo Soenarto, 2005: 116), multimedia diartikan sebagai kumpulan dari berbagai peralatan media berbeda yang digunakan untuk presentasi. Dalam pengertian ini multimedia diartikan sebagai ragam media yang digunakan untuk penyajian materi pelajaran, misalnya penggunaan *wall chart* atau grafik yang dibuat di atas kertas karton yang ditempelkan di dinding. Tan Seng Chee & Angela F. L. Wong (2003: 217) menyatakan bahwa multimedia secara tradisional merujuk kepada penggunaan beberapa media, sedangkan multimedia pada zaman sekarang merujuk kepada penggunaan gabungan beberapa media dalam penyajian pembelajaran melalui komputer.

Setelah tahun 1980-an, multimedia didefinisikan sebagai penyampaian informasi secara interaktif dan terintegrasi yang mencakup teks, gambar, suara, video atau animasi (Hackbarth, 1996; Philips, 1997). Hackbarth (1996: 229) menekankan bahwa *hypermedia* dan *hypertext* termasuk multimedia interaktif berbasis komputer. Philips (1997: 8) menekankan pada komponen interaktivitas yang menunjuk kepada proses pemberdayaan pengguna untuk mengendalikan lingkungan melalui komputer. Definisi setelah tahun 1980-an tersebut di atas lebih menekankan pada multimedia sebagai sistem komunikasi interaktif berbasis komputer yang mampu menciptakan, menyimpan, menyajikan, dan mengakses kembali informasi teks, grafik, suara, dan video atau animasi. Sejalan dengan hal tersebut, Agnew, Kellerman & Meyer (1996: 8) menyatakan bahwa istilah multimedia lebih terfokus pada interaktivitas antara media dengan pemakai media. Constantinescu (2007: 2) menyatakan bahwa "*Multimedia refers to computer-based systems that use various types of content, such as text, audio, video, graphics, animation, and interactivity*".

Maksudnya adalah bahwa multimedia merujuk kepada sistem berbasis komputer yang menggunakan berbagai jenis isi seperti teks, audio, video, grafik, animasi, dan interaktivitas.

Multimedia pembelajaran bermanfaat dalam beberapa situasi belajar mengajar. Philips (1997: 12) menyatakan bahwa "*IMM has the potential to accommodate people with different learning style*". Artinya adalah bahwa multimedia interaktif dapat mengakomodasi cara belajar yang berbeda-beda. Lebih lanjut Philips (1997: 12) menyatakan bahwa multimedia interaktif memiliki potensi untuk menciptakan suatu lingkungan multisensori yang mendukung cara belajar tertentu. Berdasarkan hal tersebut, multimedia dalam proses belajar mengajar dapat digunakan dalam tiga fungsi. Pertama, multimedia dapat berfungsi sebagai alat bantu instruksional. Kedua, multimedia dapat berfungsi sebagai tutorial interaktif, misalnya dalam simulasi. Ketiga, multimedia dapat berfungsi sebagai sumber petunjuk belajar, misalnya, multimedia digunakan untuk menyimpan serangkaian *slide* mikroskop atau radiograf. Dalam pengembangan multimedia pembelajaran perlu diperhatikan tahap- tahap tertentu yang harus dilalui. Hal ini dilakukan agar dapat menghasilkan suatu produk multimedia pembelajaran yang baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Luther, 1994 (Ariesto Hadi Sutopo, 2003: 32-48) mengungkapkan enam tahap pengembangan multimedia pembelajaran, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing*, dan *distribution*. Philips (1997: 37) menyajikan suatu model dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif yang disebut *waterfall model* (model air terjun). Dalam model ini, perbaikan dapat dilakukan pada saat pembuatan desain atau sebelum pembuatan produk dimulai. Hal tersebut dimaksudkan untuk mencapai kesempurnaan desain multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Model air terjun ini menggunakan pendekatan interaktif partisipatori. Langkah- langkah model air terjun adalah: (1) melakukan analisis kebutuhan dan definisi, (2) mendesain perangkat lunak dan sistem, (3) melakukan implementasi dan ujicoba, dan (4) melakukan ujicoba sistem.

Menurut Arief S. Sadiman, *et al.* (2006: 100), pengembangan media meliputi enam langkah, yaitu: (1) menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, (2) merumuskan tujuan instruksional, (3) merumuskan materi secara terperinci, (4) mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (5) menulis naskah media, dan (6) mengadakan tes dan revisi. Sementara itu, Satya Adi (2003: 5-6) menyatakan bahwa proses pengembangan multimedia pembelajaran mengikuti lima langkah, yaitu: (1) melakukan proses analisis yaitu menemukan kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk membuat multimedia; (2) membuat desain multimedia yaitu membuat *storyboard* atau alur cerita; (3) melakukan pengembangan yaitu membuat *motion effect*, transisi, struktur navigasi, dan data variabel; (4) melaksanakan evaluasi yaitu

menguji produk dengan melibatkan *audience* yang sesungguhnya; dan (5) melakukan pendistribusian yaitu mengemas hasil karya untuk didistribusikan. Multimedia yang dikembangkan pada penelitian ini adalah multimedia dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas V madrasah ibtidaiyah. Penelitian ini mengembangkan multimedia pembelajaran model tutorial yang dapat digunakan dalam pembelajaran baik secara klasikal maupun individual. Dua topik pembelajaran yang termuat di dalam program multimedia yang dikembangkan yaitu *Clothes* dan *Types of Transportation*. Pembelajaran bahasa pada aspek pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada penelitian ini didasari oleh salah satu karakteristik siswa madrasah ibtidaiyah adalah pemula dalam belajar bahasa Inggris.

B. LITERATURE RESEARCH

Kosakata

Istilah kosakata dalam bahasa Indonesia sejajar dengan istilah perbendaharaan kata atau leksikon. Membicarakan kosakata berarti membicarakan suatu bidang bahasa yang disebut leksikologi atau ilmu kosakata. Leksikologi atau ilmu kosakata adalah ilmu yang mempelajari seluk beluk kata. Abu Bakar Sulaiman, A. Gani & Syafri K. (1986: 6) menyatakan bahwa kata *kosakata* berasal dari bahasa Sansekerta *koca* dan *katha*. Kedua kata tersebut diserap ke dalam bahasa Indonesia sebagai kata majemuk. Rivers (Nunan, 1991: 117) menyatakan bahwa kosakata merupakan hal yang penting agar dapat menggunakan bahasa kedua (*second language*). Tanpa kosakata yang luas, seseorang tidak akan dapat menggunakan struktur dan fungsi bahasa dalam komunikasi secara komprehensif. Tarigan (1986: 2) menyatakan bahwa kualitas berbahasa seseorang tergantung pada kualitas kosakata yang dimiliki. Makin kaya kosakata yang dimiliki maka makin besar pula kemungkinan terampil berbahasa. Berdasarkan uraian pendapat di atas, dapat dinyatakan bahwa kosakata adalah kata- kata yang dimiliki suatu bahasa atau seseorang yang membentuk bahasa yang bersangkutan atau dipakai oleh orang atau kelompok masyarakat yang bersangkutan. Salah satu alasan mengapa guru membelajarkan kosakata adalah untuk memfasilitasi siswa dalam meningkatkan pemahaman terhadap bacaan (Pikulski & Templeton, 2004: 5). Pengetahuan tentang kosakata adalah pusat keahlian dalam berbahasa. Oleh karena itu, pembelajaran kosakata merupakan sesuatu yang sangat penting. Dalam pembelajaran kosakata diperlukan adanya prosedur dan pendekatan. Pembelajaran kosakata dalam hal ini menyangkut mengajar dan belajar kosakata.

Nation (2001: 107-108) menyebutkan tiga prosedur mengajar kosakata, yaitu: *recycled words*, *the second-hand cloze*, dan *the vocabulary interview*. Dalam *recycled words*, prosedur mengajar kosakata bergerak dari *receptive use* ke *productive use* yang berfokus pada belajar yang disengaja. Dalam *the second-hand cloze*, prosedur mengajar kosakata meliputi tiga langkah yaitu siswa membaca teks yang mengandung kosakata sasaran, siswa dengan sengaja belajar kosakata, dan siswa diberikan *cloze passages* yang merupakan ringkasan dari apa yang sesungguhnya mereka baca. Dalam *the vocabulary interview*, siswa diberi kesempatan untuk melakukan tanya jawab kepada guru atau kepada siswa lain tentang kosakata tertentu. Salah satu tujuan prosedur ini adalah untuk membuat siswa memperhatikan aspek-aspek mengetahui suatu kata.

Menurut Lado (1979: 121-126), ada beberapa langkah yang dapat diterapkan dalam pembelajaran kosakata yaitu: (1) mendengarkan kata, (2) mengucapkan kata, (3) memahami makna, (4) membuat ilustrasi dalam bentuk kalimat, (5) melakukan latihan dalam pengekspresian makna, (6) mengucapkan kata tersebut dengan suara keras, dan (7) menulis kata-kata tersebut. Sitorus (1993: 3) menyatakan bahwa kata-kata yang terdapat dalam kelompok, golongan-golongan, dan dalam suatu perangkat-perangkat selalu lebih mudah untuk dipelajari. Lebih lanjut Sitorus (1993: 4) mengungkapkan ada dua cara mempelajari kosakata dalam pengelompokan yaitu kelompok kata yang mempunyai satu dasar umum dan kelompok kata yang mempunyai hubungan dalam pengertian.

Piaget (Hoskisson & Tompkins, 1987: 11) menyatakan bahwa siswa madrasah ibtidaiyah adalah *concrete thinkers* (pemikir konkrit). Mereka belajar dengan baik melalui keterlibatan secara aktif. Keterlibatan dalam penggunaan bahasa secara aktif dapat dibuat lebih bermakna apabila dikaitkan dengan pengalaman dan hal-hal nyata dalam kehidupan anak. Asri Budiningsih (2005: 39) menyatakan bahwa untuk menghindari keterbatasan berfikir, anak perlu diberi gambaran konkrit sehingga ia mampu menelaah persoalan. Anak usia 7 sampai 12 tahun masih memiliki masalah mengenai berfikir abstrak. Pembelajaran kosakata bahasa Inggris kepada anak-anak, sebaiknya didasarkan pada bagaimana mereka belajar bahasa. Hal ini dinyatakan oleh Hoskisson & Tompkins (1987: 44) bahwa pembelajaran bahasa harus didasari pada bagaimana anak-anak belajar dan bagaimana mereka belajar bahasa. Guru perlu memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan cara belajarnya. Pertama, siswa perlu diajarkan bentuk bahasa lisan dan tulisan. Kedua, siswa perlu mendapat kesempatan untuk meniru bentuk-bentuk bahasa tersebut.

Pembelajaran Kosakata Menggunakan Multimedia

Komputer dalam pembelajaran bahasa di madrasah ibtidaiyah menurut Tylor (Hoskisson & Tompkins, 1987: 56) memiliki tiga fungsi, yaitu sebagai alat, tutor, dan *tutee*. Komputer sebagai alat dapat digunakan sebagai program untuk memproses kata-kata seperti menulis cerita, puisi, atau jenis karangan lainnya. Komputer sebagai tutor atau dikenal dengan istilah *computer assisted instruction (CAI)* dapat berfungsi sebagai alat bantu atau media pengajaran. Komputer sebagai *tutee* dapat digunakan dalam mempelajari bahasa komputer dan pemrograman komputer.

Menurut Wood (2001: 15), penggunaan multimedia pembelajaran berpotensi meningkatkan pembelajaran kosakata. Dalam multimedia pembelajaran dapat disajikan bentuk permainan, *hyperlink*, *hypertext*, dan animasi. Bentuk permainan dapat memberi stimulasi eksternal dan menampilkan berbagai bentuk grafik. Bentuk *hyperlink* memberi kesempatan kepada siswa untuk memperoleh kata-kata baru dalam berbagai konteks melalui akses yang cepat ke teks dan grafik yang diinginkan siswa. Bentuk *hypertext* memungkinkan siswa mengklik kata-kata yang diinginkan untuk mendengar pengucapannya dan meningkatkan pemahaman terhadap kata-kata baru yang dipelajari. Sementara itu, animasi dapat meningkatkan pembelajaran kosakata apabila digabungkan dengan narasi yang informatif dan menarik. Nation (2001: 109) menyatakan bahwa pembelajaran kosakata dengan multimedia berpusat pada kondisi *noticing*, *retrieval*, dan *generative use*. (1) *Noticing* yaitu bentuk pembelajaran dengan menggunakan tulisan yang diberi warna, disorot, dan diberi cahaya; (2) *Retrieval* yaitu pembelajaran yang dilakukan dengan penundaan atau pemunculan petunjuk secara berangsur-angsur; (3) *Generative use* yaitu pembelajaran yang dilakukan dengan melengkapi kosakata dalam berbagai konteks dan bentuk seperti gambar, tulisan, dan suara.

Constantinescu (2007: 4) menyebutkan empat prinsip mengajar dalam pembelajaran bahasa berbantuan komputer untuk pengembangan kosakata. Pertama, guru harus memperhatikan ketersediaan alat-alat mengajar. Kedua, guru harus memberi penjelasan dalam bentuk teks dengan menggunakan multimedia. Ketiga, guru harus mengetahui jenis-jenis materi *online* dalam pembelajaran bahasa Inggris karena tidak semua materi tersebut dapat digunakan di dalam kelas. Keempat, guru harus menggunakan metode yang sesuai dan memanfaatkan multimedia dengan baik.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Menurut Borg & Gall (2003: 772), penelitian pengembangan adalah penelitian yang berorientasi untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan. Hal senada juga dinyatakan oleh Gay (1981: 10) bahwa penelitian pengembangan bukan untuk membuat teori atau menguji teori melainkan untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah. Dalam penelitian ini, model yang menjadi acuan adalah model penelitian pengembangan Borg & Gall (2003: 775), model pengembangan desain pembelajaran Dick, Carey & Carey (2005: 1), dan pengembangan produk model Luther, 1994 (Ariesto Hadi Sutopo, 2003: 32). Ketiga model pengembangan tersebut diadaptasi sehingga menghasilkan sebuah model pengembangan yang lebih sederhana, yang dijadikan sebagai landasan dalam penelitian.

Penelitian ini melalui enam tahap berikut. *Pertama* adalah tahap analisis kebutuhan. Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan perlunya pengembangan multimedia pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas V MI. *Kedua* adalah tahap desain pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk mengembangkan desain pembelajaran hingga menghasilkan silabus sebagai dasar untuk mengembangkan multimedia pembelajaran. *Ketiga* adalah tahap produksi/pengembangan multimedia. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk awal, dan selanjutnya dites atau dijalankan dalam komputer untuk memastikan apakah hasilnya sesuai dengan yang diinginkan atau tidak. *Keempat* adalah tahap validasi ahli. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. *Kelima* adalah melakukan revisi. Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas produk berdasarkan saran revisi ahli materi dan ahli media. *Keenam* adalah melakukan uji coba produk. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui daya tarik multimedia yang dikembangkan bagi siswa dan untuk memperoleh skor hasil *pre-test* dan *post-test*.

Validator penelitian terdiri dari satu orang ahli materi dan satu orang ahli media. Ahli materi menilai aspek isi dan pembelajaran; ahli media menilai aspek tampilan dan pemrograman. Subjek coba penelitian adalah siswa kelas V Madrasah ibtidaiyah Karuna Dipa Palu berjumlah dua puluh tiga siswa. Pada uji coba satu-satu melibatkan tiga siswa yang terdiri dari dua siswa laki-laki dan satu siswa perempuan. Sedangkan pada uji coba kelompok besar melibatkan dua puluh siswa yaitu tujuh siswa laki-laki dan tiga belas siswa perempuan. Usia siswa yang mengikuti uji coba berkisar antara 10 sampai 12 tahun.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket, pedoman observasi, dan soal *pre-test* dan *post-test*. Angket digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan kualitas kelayakan materi dan kualitas kelayakan media. Pedoman observasi digunakan sebagai panduan dalam melakukan observasi terhadap sikap siswa selama proses uji coba untuk mengetahui daya tarik produk bagi siswa. Soal *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan produk multimedia yang dikembangkan.

Jenis data penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data dianalisis secara statistik deskriptif. Data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan produk dari ahli materi dan ahli media dianalisis dan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif untuk merevisi produk yang dikembangkan. Data kuantitatif yakni data berupa skor penilaian ahli materi dan ahli media, skor hasil observasi, dan skor hasil *pre-test* dan *post-test*. Analisis data kuantitatif dijelaskan sebagai berikut. *Pertama*, data kuantitatif skor penilaian ahli materi dan ahli media dianalisis secara deskriptif dengan acuan tabel konversi nilai yang diadaptasi dari Sukardjo (2005: 53-54), sehingga menghasilkan pedoman sebagaimana disajikan dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1

Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala 5

Nilai	Interval skor	Kriteria
A	$X > 4,21$	Sangat baik
B	$3,40 < X \leq 4,21$	Baik
C	$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup
D	$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang
E	$X \leq 1,79$	Sangat kurang

Keterangan:

Skor maksimal ideal = 5 $X_i =$

$\frac{1}{2}(5+1) = 3$ Skor minimal ideal = 1

$SB_i =$

$\frac{1}{6}(5-1) = 0,67$

Kedua, data kuantitatif daya tarik produk hasil observasi diubah menjadi data kualitatif dengan berpedoman pada konversi nilai yang diadaptasi dari Sukardjo (2005: 53-54) seperti pada Tabel 12 berikut.

Tabel 2
Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Data
Kualitatif untuk Daya Tarik Media yang
Dikembangkan

Nilai	Interval skor	Kriteria
A	$X > 12,806$	Sangat menarik
B	$9,602 < X \leq 12,806$	Menarik
C	$6,398 < X \leq 9,602$	Cukup menarik
D	$3,194 < X \leq 6,398$	Kurang menarik
E	$X \leq 3,194$	Sangat kurang menarik

Keterangan:

Skor maksimal = $1 \times 16 = 16$ $X_i = \frac{1}{2} (16 + 0) = 8$
 Skor minimal = $0 \times 16 = 0$ $SB_i = \frac{1}{6} (16$
 $- 0) = 2,67$ $X = \text{Skor aktual.}$

Ketiga, Data skor hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis dengan menghitung persentase siswa yang telah memperoleh nilai ≥ 70 dan mengubah data kuantitatif persentase ketuntasan belajar menjadi data kualitatif berpedoman pada acuan konversi nilai menurut Bloom, Madaus & Hastings (Tanwey Gerson Ratumanan & Theresia Laurens, 2003: 19), yang disajikan dalam Tabel 3 berikut.

Tabel 3
Konversi Persentase Ketuntasan Belajar Menjadi Data Kualitatif

Persentase (%)	Kriteria
$90 \leq X$	Sangat baik
$80 \leq X < 90$	Baik
$70 \leq X < 80$	Cukup
$60 \leq X < 70$	Kurang
$X < 60$	Sangat kurang

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan produk multimedia pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas V MI diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan desain pembelajaran, pengembangan produk, validasi ahli, revisi produk, dan kemudian ujicoba produk. Berdasarkan langkah- langkah tersebut telah

dihasilkan data penelitian yang menjadi hasil dan bahasan penelitian, yakni: (1) data hasil validasi ahli, (2) data hasil observasi, dan (3) data hasil *pre-test* dan *post-test*. Adapun hasil penelitian akan dibahas sebagai berikut.

1. Data Validasi Ahli

Data validasi ahli yaitu data yang diperoleh berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media melalui angket. Ahli materi menilai aspek isi dan pembelajaran, ahli media menilai aspek tampilan dan pemrograman. Setelah dilakukan analisis, diperoleh rata-rata skor penilaian ahli materi untuk aspek isi sebesar 3,75 dan untuk aspek pembelajaran sebesar 3,71. Dengan menggunakan rentang skor 1 sampai 5, rata-rata skor penilaian ahli materi untuk aspek isi dan pembelajaran sesuai dengan pedoman konversi nilai skala 5 tergolong kriteria *baik*. Sementara itu, rata-rata skor penilaian ahli media untuk aspek tampilan sebesar 3,87 dan aspek pemrograman sebesar 3,75. Rata-rata skor penilaian ahli media pada aspek tampilan dan pemrograman tergolong kriteria *baik*. Dengan hasil-hasil tersebut di atas, disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas V MI layak digunakan dalam pembelajaran baik ditinjau dari aspek isi dan pembelajaran maupun dari aspek tampilan dan pemrograman karena memperoleh nilai rata-rata keseluruhan “B” atau tergolong kriteria “Baik”. Kesimpulan ini diambil sesuai dengan nilai kelayakan yang ditetapkan dalam penelitian ini yaitu apabila ahli materi dan ahli media memberi nilai minimal “C” atau dengan kriteria “cukup”, produk yang dikembangkan dianggap layak digunakan dalam pembelajaran.

2. Data Hasil Observasi

Berdasarkan hasil uji coba satu-satu diketahui bahwa dua siswa dari tiga siswa menunjukkan daya tarik multimedia yang dikembangkan pada kriteria “sangat menarik”, sedangkan satu siswa menunjukkan daya tarik media pada kriteria “menarik”. Pada uji coba kelompok besar diketahui dua belas siswa dari dua puluh siswa yang diobservasi menunjukkan daya tarik produk pada kriteria “sangat menarik”. Sedangkan delapan siswa menunjukkan daya tarik produk pada kriteria “menarik”. Kriteria daya tarik diperoleh berdasarkan pada konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 5 menurut Sukardjo (2005: 53-54).

Dengan hasil-hasil pada uji coba satu-satu dan uji coba kelompok besar tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan “sangat menarik”. Kesimpulan ini diambil karena lebih dari setengah jumlah siswa menunjukkan daya tarik produk berada pada kriteria “sangat menarik”.

3. Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Tujuan melakukan *pre-test* dan *post-test* adalah memperoleh data skor siswa untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan produk yang dikembangkan. Berdasarkan standar nilai ketuntasan belajar minimal yang telah ditetapkan yaitu ≥ 70 , diketahui bahwa dalam uji coba kelompok besar dari 20 siswa, terdapat 19 siswa yang tuntas belajar kosakata bahasa Inggris dan hanya satu siswa yang tidak tuntas belajar kosakata bahasa Inggris. Dengan demikian, persentase ketuntasan belajar siswa adalah $19 : 20 \times 100\% = 95\%$. Selanjutnya, persentase ketuntasan ini dikonversi ke data kualitatif untuk mengetahui kriterianya. Dengan berpedoman pada konversi persentase ketuntasan belajar menjadi data kualitatif, diketahui ketuntasan belajar 95% termasuk kriteria “sangat baik”. Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas V MI berdampak positif terhadap ketuntasan belajar siswa dan membantu memudahkan siswa mempelajari kosakata bahasa Inggris.

F. PENUTUP

Hasil penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan sebagai berikut. *Pertama*, pengembangan multimedia dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas V MI telah dilakukan melalui enam tahap, yaitu: (1) melakukan analisis kebutuhan, (2) mengembangkan desain pembelajaran, (3) mengembangkan produk multimedia pembelajaran, (4) melakukan validasi ahli, (5) melakukan revisi, dan (6) melakukan uji coba.

Kedua, ditinjau dari aspek isi dan aspek pembelajaran, kualitas multimedia yang dikembangkan dinilai “baik” oleh ahli materi. Kriteria “baik” ini diketahui melalui tabel konversi nilai skala 5. Rata-rata skor penilaian ahli materi pada aspek isi adalah 3,75 dan rata-rata skor penilaian ahli materi pada aspek pembelajaran adalah 3,71.

Ketiga, ditinjau dari aspek tampilan dan aspek pemrograman, kualitas multimedia pembelajaran yang dikembangkan dinilai “baik” oleh ahli media. Ahli media memberi penilaian pada aspek tampilan dengan rata-rata skor sebesar 3,87 dan aspek pemrograman dengan rata-rata skor sebesar 3,75.

Keempat, berdasarkan hasil observasi, disimpulkan bahwa daya tarik produk “sangat menarik”, karena lebih dari setengah jumlah siswa menyatakan bahwa produk “sangat menarik”. Kriteria daya tarik ini diketahui melalui tabel pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif

untuk daya tarik media yang dikembangkan.

Kelima, penggunaan multimedia mempunyai dampak positif terhadap ketuntasan belajar siswa. Dari dua puluh siswa yang telah mengikuti uji coba kelompok besar terdapat satu siswa yang tidak tuntas belajar kosakata bahasa Inggris dan 19 siswa (95%) yang tuntas belajar dengan rata-rata skor 16,25 atau memperoleh nilai 81,25 dari nilai maksimal 100. Ketuntasan belajar ini tergolong “sangat baik”.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Abu Bakar Sulaiman., A. Gani. & Syafri K. (1986). *Kosa kata bahasa Melayu Riau*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Agnew, P. W., Kellerman, A. S. & Meyer, M. J. (1996). *Multimedia in the classroom*. Boston: Allyn and Bacon.
- Arief S. Sadiman, et al. (2006). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ariesto Hadi Sutopo. (2003). *Multimedia interaktif dengan flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Asri Budiningsih. (2005). *Belajar dan membelajarkan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Borg, W. R. & Gall, M. D. (2003). *Educational research: an introduction (7th ed.)*. New York: Longman, Inc.
- Constantinescu, A. I. (2007). Using technology to assist in vocabulary acquisition and reading comprehension. *The Internet TESL Journal*, Vol. XIII, No. 2, February 2007. Diambil tanggal 7 September 2007, dari <http://iteslj.org/Articles/Constantinescu-Vocabulary.html>
- Dick, W., Carey, L. & Carey, J. O. (2005). *The systematic design of instruction*. Boston: Harper Collin College Publisher.
- Gay, L R. (1981). *Educational research: Competencies for analysis & application. (2nd ed.)*.
- Colombus: Charlie E. Merrill Publishing Co.
- Hackbarth, S. (1996). *The educational technology handbook: A comprehensive Guide*. Englewood Cliffs: Educational Technology Publication, Inc.
- Herman Dwi Surjono. (1995). Pengembangan *computer assisted instruction (CAI)* untuk pembelajaran elektronika [Versi elektronik]. *Jurnal*

_____. (1999). Pengembangan program CAI dengan strategi remediasi kesalahan [Versi elektronik]. *Jurnal Kependidikan. I (XXIX): 45-58.*

Hoskisson, K. & Tompkins, G. E. (1987) *Language arts: Content and teaching strategies*. Melbourne: Merrill Publishing Company.

Imam Kholis, S. (2021). *Applying Conversation Method and Self-Confidence and Its Effect to Learning Achievement*. JCELL (Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature), 1 (2), 14-22
<https://doi.org/10.54012/jcell.v1i2.11>

Imam Kholis Sagita, Yulia Safitri. (2022). *Peningkatan Kopetensi Guru dalam Menyusun Silabus dan RPP di MI Annashih Runyai Bumi Agung Melalui Bimbingan Berkelanjutan*. JIP (Jurnal Inspiratif Pendidikan), 11 (2), 396-408 <https://doi.org/10.24252/ip.v11i2.27051>

Imam Sagita, K. (2021). *The Effectiveness of Paragraph Shrinking Technique in Teaching Reading to Junior High School*. JED (Journal of English Development). 1 (2), 14-22
<https://doi.org/10.25217/jed.v1i02.1665>

Lado, R. (1979). *Language teaching. A scientific approach*. Bombay-New Delhi: Tata McGraw- Hill Publshing Co.LTD.

Nation, I. S. P. (2001). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge: Cambridge University Press.

Nunan, D. (1991). *Language teaching methodology: A textbook for teachers*. Sydney: Prentice Hall International (UK) Ltd.

Philips, R. (1997). *A practical guide for educational applications*. London: Kogan Page limited.

Pikulski, J. J. & Templeton, S. (2004). *Teaching and developing vocabulary: key to long-term reading success*. Diambil tanggal 4 September 2007, dari <http://www.eduplace.com/marketing/nc/pdf/authorpages.pdf>

Sitorus, R. H. (1993). *Cara mudah belajar bahasa Inggris: English vocabulary*. Bandung: CV. Pionir Jaya.

Sukardjo. (2005). *Evaluasi pembelajaran*. Diklat mata kuliah evaluasi pembelajaran. Prodi TP PPs UNY. Tidak diterbitkan.

Jurnal Misbahul Ulum (Jurnal Institusi)
Volume 7, No. 1 Juni 2025 h. 68 - 82

Sunaryo Soenarto. (2005). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif matakuliah tata hidang. *Inotek: Jurnal inovasi dan aplikasi teknologi*. Volume 9, Nomor 1, Februari 2005.

Tan Seng Chee & Angela F. L. Wong (Eds.) (2003). *Teaching and learning with technology: An asia-pacific perspective*. Singapore: Prentice Hall.

Tarigan, H. G. (1986). *Pengajaran kosakata*. Bandung: Penerbit Angkasa.

Wood, J. (2001). Can software support children's vocabulary development? [versi elektronik].

Journal of Language Learning & Technology, 5, 166-265.