

PENGEMBANGAN MEDIA CAI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS MATERI PENGENALAN KOSA KATA ANGGOTA TUBUH MANUSIA DALAM BENTUK TEKS DISRIPTIF BERGAMBAR SISWA KELAS I SDN MENUR PUMPUNGAN IV SURABAYA

Aris Setyawan, Irena Y. Maureen

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Program Sarjana, Universitas Negeri Surabaya
arisungu@yahoo.com

Abstrak

Kurangnya penguasaan teknologi pengembangan media interaktif oleh para pengajar, seringkali menjadi penyebab tidak optimalnya proses belajar mengajar di sekolah, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Salah satu sekolah yang menghadapi problem serupa adalah SDN Menur Pumpungan IV Surabaya. Di SDN Menur Pumpungan IV Surabaya, ketersediaan alat pendukung pembelajaran bermedia sangatlah mendukung, tetapi media pembelajaran yang kreatif dan inovatif masih sangat terbatas, guru cenderung menggunakan media yang masih sangat sederhana seperti modul, buku paket, dan komunikasi verbal.

SDN Menur Pumpungan IV Surabaya memiliki fasilitas proyektor pembelajaran yang memadai. Tetapi belum dimanfaatkan secara maksimal untuk proses belajar mengajar. Guru hanya menggunakan media cetak dalam proses belajar mengajar sehingga siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran karena sifat media yang terlalu verbalistik.

Dari permasalahan tersebut, diperoleh sebuah alternatif solusi untuk mengatasi masalah tersebut yaitu pengembangan media *Computer Assisted Instructional (CAI)*. Sasaran pengembangan yaitu siswa kelas 1 SDN Menur Pumpungan IV Surabaya. Selain menghasilkan produk, dihasilkan juga buku petunjuk pemakaian program *Computer Assisted Instructional (CAI)*.

Kesimpulan dari pengembangan media CAI adalah meningkatnya hasil belajar siswa. Dengan bukti nilai rata-rata pre-test kelas 1 adalah (65,3) dan rata-rata post-test kelas 1 adalah (80,16). Ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata post-test mengalami peningkatan daripada nilai rata-rata pre-test. Dalam pengujian signifikansi diperoleh t hitung (5,22) lebih besar daripada t tabel (2,042).

Kata kunci : pengembangan media *Computer Assisted Instructional (CAI)*

Abstract

Lack of mastery of the technology development of interactive media by teachers, often the cause of no optimal teaching and learning process in schools, so that students have difficulty in understanding the material. One of the schools that are facing similar problems is Menur Pumpungan IV elementary school of Surabaya. The availability of tools supporting media learning in Menur Pumpungan IV elementary school of Surabaya is adequate, but innovative learning media is still very limited, teachers tend to use media that is still very simple as module, book package and verbal communication.

Menur Pumpungan IV elementary school of Surabaya have adequate projector learning facilities. But yet underutilized for the teaching and learning process. Teachers just use print media in the process of teaching and learning so that students are less interested in following learning due to the nature of the media is too verbalistik.

From that problem, obtained an alternative to resolve the problem, that is the CAI media development. The target of this development is the students of Menur Pumpungan IV elementary school of Surabaya. In addition to producing products, produced also use manual computer program of instruction.

Conclusion of media development CAI is increasing student learning outcomes. With evidence of the pre-test average value of the class 1 is (65,3) and average value of the post-test is (80,16). It shows that the average value increased post-test than the average value of pre-test. In the test of significance have got that t count (5,22) bigger than t table (2,042).

Keyword : *electronic media puzzle*

PENDAHULUAN

Bahasa adalah hal yang sangat vital dalam kehidupan, tanpa bahasa mustahil terjadi interaksi antar

sesama manusia. Maka dapat dibayangkan jika di dunia ini tidak ada bahasa, kehidupan bermasyarakat akan dipenuhi kesalah pahaman.

Dalam penggunaan beberapa bahasa dalam sebuah negara dapat dibagi menjadi beberapa tingkatan bahasa. Bahasa pertama yang diwariskan biasanya adalah bahasa lokal (setempat), sedangkan bahasa kedua yang digunakan untuk hal yang khusus adalah "bahasa asing" dimana dalam hal ini yang dimaksudkan adalah Bahasa Inggris.

Bahasa Inggris merupakan satu bahasa internasional yang diajarkan secara luas di berbagai Negara. Banyak penduduk di berbagai negara memakai Bahasa Inggris sebagai alat komunikasi dalam berbagai pertemuan penting pada tingkat internasional, Richards and Rodgers (1986:1).

Dalam bidang pendidikan, Bahasa Inggris mempunyai andil besar karena hampir semua buku teks mata pelajaran Bahasa Inggris dalam berbagai disiplin ilmu saat ini ditulis dalam Bahasa Inggris, dari jenjang pendidikan dasar sampai perguruan tinggi.

Bahasa Inggris di Indonesia memang telah diajarkan pada pendidikan tingkat Sekolah Dasar dan play group akan tetapi pada kenyataannya masih banyak sekali kendala dalam penyampaian pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Inggris ini pada siswa tingkat Sekolah Dasar. Siswa cenderung kurang mampu memahami dan mengucapkan beberapa kalimat kosakata yang sederhana.

Sekolah dasar sebagai satu lembaga pendidikan tingkat dasar sudah selanjutnya mampu mendidik dan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas baik secara komunikasi dan edukasi. Sekolah juga mempunyai kewajiban untuk selalu memberikan pembaruan terhadap metode pembelajaran yang dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Sebagai sekolah yang mempunyai integritas tinggi kepada siswanya dengan mengedepankan kualitas lulusan yang mampu bersaing ditingkat daerah serta lokasi strategis sekolah yang berada di pusat kota merupakan satu alasan mengapa SDN Menur Pumpungan IV Surabaya dipilih sebagai lokasi penelitian skripsi ini.

Berdasarkan studi awal pada tanggal 21 Agustus 2014 terhadap siswa kelas 1 SDN Menur Pumpungan IV Surabaya, diketahui nilai rata-rata siswa untuk mata pelajaran materi pengenalan kosakata anggota tubuh manusia tergolong rendah yakni 60 sedangkan untuk standar ketuntasan minimal (SKM) untuk mata pelajaran Bahasa Inggris adalah 70. Data ini diperoleh dari hasil dokumentasi berkas nilai yang dimiliki oleh guru Bahasa Inggris (berkas nilai terlampir pada halaman 135). Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa siswa kelas 1 belum sepenuhnya mampu menghafal dan mengucapkan frasa kosakata Bahasa Inggris materi anggota tubuh manusia yang diberikan dalam pembelajaran di kelas dengan baik dan benar.

Dalam pelaksanaan studi awal di hari yang sama tanggal 21 Agustus 2014 menunjukkan bahwa mayoritas siswa pada dasarnya menyukai hal-hal yang bersifat teknologi informasi. Hal tersebut ditunjukkan dengan kemampuan siswa dalam pengeoperasian *notebook* (laptop) yang dimiliki oleh guru kelas.

Banyak dari mereka yang mampu menyalakan hingga membuka satu aplikasi program komputer.

Sudah selanjutnya siswa difasilitasi oleh satu media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat mereka dalam menghafal dan mengucapkan kosakata Bahasa Inggris guna meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang pada kurikulum 2013 ini tidak lagi masuk dalam struktur mata pelajaran umum Sekolah Dasar (SD) namun masuk dalam struktur mata pelajaran muatan lokal.

Dalam proses pembelajaran materi kosakata diskriptif bergambar, pemanfaatan media komputer pembelajaran dapat di gunakan untuk menunjukkan secara langsung dengan model visual kepada siswa antara kata yang diberikan dengan objek animasi gambar yang diberikan konsep seperti ini dikenal dengan model Drills. Siswa akan semakin tertarik dan memahami materi dengan mudah dengan konsep audio visual yang ditawarkan dalam komputer pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan latar belakang terbentuklah satu judul penelitian yang akan diangkat dalam skripsi ini, yaitu Pengembangan Media CAI untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Pengenalan Kosakata Anggota Tubuh Manusia Dalam Bentuk Teks Diskriptif Bergambar Siswa Kelas 1 SDN Menur Pumpungan IV Surabaya.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas perumusan masalah yaitu : "Diperlukan pengembangan media CAI (*Computer Assisted Instruction*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi kosakata sederhana kelas 1 di SDN Menur Pumpungan IV Surabaya".

Tujuan Pengembangan

Tujuan yang akan dicapai dalam pengembangan ini adalah menghasilkan satu media *computer assisted instruction* (CAI) guna meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi kosakata anggota tubuh manusia.

Manfaat Pengembangan

Pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru dan sekolah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi siswa :

- a) Siswa dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dengan mudah.
- b) Siswa dapat belajar dimanapun dan kapan pun sesuai dengan kebutuhannya dalam memahami materi yang telah diberikan.

2. Manfaat bagi guru :

- a) Menemukan alternatif model pembelajaran baru yang mampu meningkatkan motivasi berprestasi dan hasil belajar siswa.

- b) Mengatasi problem pembelajaran yang selama ini banyak dikeluhkan terutama berkaitan dengan hasil belajar siswa.
- c) Dapat memproduksi sendiri media pembelajaran yang lainnya untuk materi pembelajaran selanjutnya yang nantinya akan semakin memudahkan kinerja guru dalam penyampaian materi pada para siswa.

3. Manfaat bagi sekolah :

- a) Memberikan masukan bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa.
- b) Menjadi sekolah yang mempelopori dengan benar tentang pengembangan media pembelajaran berkonsep *educational technology*.

Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Produk komputer pembelajaran mandiri (CAI) yang dikemas dalam bentuk keping *Compact Disk* (CD) sehingga bisa dengan mudah digunakan, diberi cover dan isi yang menarik sesuai dengan judul penelitian. Di dalamnya berisi tampilan tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan media, materi, serta latihan soal.
2. Bahan penyerta :
 - a. Buku panduan penggunaan media CAI ukuran A5
 - b. Cover serta kemasan *Compact Disk* yang disediakan untuk perawatan media pembelajaran.

Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media ini dirasa sangat penting guna menunjang kebutuhan para peserta didik terhadap teknologi pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar dan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris materi kosakata Diskriptif Bergambar, sehingga guru pun menyayangi alternatif pilihan untuk mengatasi solusi yang sama kedepan.

Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

- a. Melalui media pembelajaran CAI (*Computer Assisted Instructional*) siswa lebih bisa memahami materi pengenalan kosakata anggota tubuh manusia dalam bentuk teks diskriptif bergambar yang disampaikan oleh guru untuk kemudian dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris.
- b. Menjadikan guru lebih berinovatif lagi dalam pengembangan model pembelajaran melalui media pembelajaran interaktif seperti ini.

2. Keterbatasan

- a. Pengembangan media CAI dalam bentuk teks diskriptif bergambar ini dikembangkan hanya untuk siswa SD kelas 1
- b. Pengembangan media CAI dalam bentuk teks diskriptif bergambar ini hanya untuk materi kosakata anggota tubuh manusia mata pelajaran Bahasa Inggris siswa SD kelas 1

Definisi Istilah

Definisi-definisi diketengahkan untuk mencapai kesempurnaan pembelajaran dalam pemahaman penulisan ini :

a) CAI (*Computer Assisted Instruction*)

CAI adalah satu media pembelajaran aplikatif dengan format pembelajaran yang dirancang khusus pada satu unit komputer/laptop dengan menggunakan satu perangkat lunak, guna menunjang kegiatan pembelajaran.

b) Hasil belajar

Hasil belajar adalah pencapaian tujuan pembelajaran yang berupa peningkatan hasil/peningkatan kegiatan pembelajaran sebelumnya.

c) Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah satu alat/media yang disengaja diadakan bisa berupa perangkat fisik maupun perangkat lunak seperti *software* pada komputer yang nantinya akan ditunjukkan pada para siswa guna meningkatkan hasil belajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan dalam pembelajaran.

Metode yang diintegrasikan meliputi pemahaman, pengoperasian. Metode ini dikombinasikan dengan media visual dan sumber-sumber belajar. Menurut penjabaran ilmu teknologi "*Computer Assisted Instructional (CAI)*" adalah suatu metode pembelajaran mandiri yang memanfaatkan kecanggihan dunia elektronik dengan tujuan utama untuk meningkatkan hasil belajar dan minat para siswa terhadap satu materi yang disampaikan oleh guru.

KAJIAN PUSTAKA

Pengembangan dan Model Pengembangan

Pengembangan (*development*) adalah sebuah proses penerjemahan spesifikasi kedalam bentuk fisiknya (Barbara Sells, 1994:41). Model pengembangan merupakan bentuk atau contoh yang digunakan untuk mengembangkan produk.

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini adalah menggunakan model pengembangan Bambang Warsita (2008:227)

Keterkaitan Media CAI Pada Kawasan Teknologi Pembelajaran.

Pada dasarnya kawasan pengembangan terjadi karena: a) pesan yang didorong oleh isi; b) strategi pembelajaran yang didorong oleh teori; c) manifestasi fisik dari teknologi ke perangkat keras, perangkat lunak, dan bahan pembelajaran (Sells & Richey, 1994:39).

Berdasarkan gambaran kawasan teknologi pendidikan Molenda (2008:5) media pembelajaran CAI yang dikembangkan saat ini termasuk dalam kawasan teori *creating* (membuat/menghasilkan) satu jenis media pembelajaran berbasis komputer yang bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran (*facilitating learning*) dan meningkatkan hasil belajar siswa (*improving performance*). Salah satu kelebihan dalam pemilihan teknologi berbasis

komputer (CAI) ini adalah untuk memungkinkan seseorang belajar secara mandiri dalam memahami satu konsep atau materi pembelajaran.

Media Pembelajaran

Penerapan media pembelajaran CAI sebagai salah satu penunjang pelajaran di dunia pendidikan mempunyai peranan penting. Menurut Sudjana dan Rivai (1991: 2) terdapat beberapa alasan dalam pemanfaatan media pembelajaran:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa dan menumbuhkan motivasi belajar siswa,
2. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata dari guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap mata pelajaran,
3. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran,
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan aktifitas belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru tetapi juga dapat melakukan aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, memerankan, dan lain-lain.

Oleh karena itulah mengapa CAI (*Computer Assisted Instruction*) merupakan satu media pembelajaran yang menarik secara audio visual dalam menunjang dan meningkatkan hasil prestasi siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru di dalam kelas.

Klasifikasi Media CAI

Menurut Dermawan (2012:105) CAI di bagi menjadi beberapa konsep atau model pemrograman. Yaitu CAI dengan model Drills yang menekankan bentuk tampilan ilustrasi tiruan-tiruan yang mendekati dengan suasana asli dalam kehidupan dengan tujuan untuk memberikan pengalaman belajar baru pada siswa, kemudian CAI model simulasi yang menekankan pada penyajian simulasi satu proses kejadian hal-hal atau fenomena lain di dunia ini, CAI model tutorial lebih menekankan pada kepuasan/pemahaman secara tuntas tentang materi yang diajarkan, yang terakhir adalah model games lebih menekankan pada penyajian permainan-permainan dengan muatan bahan pelajaran di dalamnya.

Dari beberapa keterangan mengenai CAI di atas pengembang berasumsi bahwa CAI merupakan satu alat atau media komputer pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dari sumber informasi (guru) ke peserta didik (siswa) dimana siswa juga dapat melakukan aktifitas interaksi pembelajaran secara langsung melalui komputer dengan begitu guru juga dapat secara langsung mengetahui kemampuan serta kemajuan belajar siswa. Pada pengembangan media CAI ini konsep atau model yang sedang dikembangkan dalam penelitian ini adalah program CAI dengan model Drills.

Karakteristik Media CAI

Pada kawasan pengembangan teori ilmu Komputer Multimedia menurut (Seels, 1994:43) mempunyai karakteristik:

- a. Digunakan secara acak atau tidak berurutan, disamping secara linier,
- b. Dapat digunakan sesuai keinginan pembelajaran, maupun menurut cara yang dirancang oleh *desainer*/pengembang
- c. Gagasan-gagasan biasanya diungkapkan secara abstrak dengan menggunakan kata, simbol maupun grafis,
- d. Prinsip-prinsip ilmu kognitif diterapkan selama pengembangan, dan
- e. Belajar dapat berpusat pada pembelajar dengan tingkat interaktivitas yang tinggi

Berdasarkan karakteristik mengenai Pengembangan media pembelajaran CAI di atas pada dasarnya prinsip ilmu kognitif merupakan poin penting dalam penerapan media pembelajaran ini. Kegiatan pembelajaran interaktif juga diperlukan dengan memadukan kata dan image dari sumber-sumber media.

Peranan CAI Dalam Pembelajaran

Gustafson (1981:22) mengajukan 4 kategori model, yakni (1) *classroom ID model*, (2) *product development models*, (3) *systems development models*, dan (4) *organization development models*.

- a Model yang berpusat pada kelas atau *classroom ID model* berpijak pada asumsi bahwa telah ada seorang pembelajar, beberapa pembelajar, suatu kurikulum, dan suatu fasilitas. Sasaran pembelajar adalah untuk melakukan peningkatan pembelajaran
- b Model pembelajaran yang berpusat pada produk atau *product fokus* bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang bersifat spesifik yang menjadikan pembelajaran lebih efektif dan lebih efisien. Produk model pembelajaran yang dihasilkan diharapkan sesuai dengan karakteristik pembelajar yang telah ada sebelumnya. Model ini digunakan dalam bidang pendidikan, di mana keputusan atas "ya atau tidaknya" pengembangan harus dilaksanakan oleh seseorang selain dari pengembang itu sendiri.
- c Model pembelajaran yang berfokus pada sistem berbeda bila dibandingkan dengan pengembangan model yang berorientasi pada produk. Model yang berfokus pada sistem mempunyai tujuan bahwa masukan dan keluaran dianggap sebagai suatu sistem. Keluaran pengembangan meliputi material, peralatan, suatu rencana manajemen, dan barangkali suatu pelatihan instruktur. Ini berarti bahwa "sistem" kemudian bisa ditempatkan sebagai target. Sistem menuntut analisa yang luas: (a) lingkungan penggunaan, (b) karakteristik tugas, dan (c) ya atau tidaknya pengembangan perlu berlangsung. Ini merupakan suatu masalah yang perlu dipecahkan dengan menggunakan

pendekatan menuntut pengumpulan data secara alamiah.

d Model yang berpusat pada organisatoris atau *organization fokus* tujuannya tidak hanya meningkatkan pembelajaran, tetapi juga memodifikasi atau mengadaptasi organisasi itu dan personilnya kepada suatu lingkungan baru.

Pada penelitian pengembangan ini, digunakan model yang pembelajaran yang kedua, yaitu model pembelajaran yang berpusat pada produk atau *product focus*, yang mempunyai peran untuk menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien

Bahasa Inggris Sekolah Dasar

1. Pengertian

Secara umum materi Bahasa Inggris untuk sekolah dasar mungkin sangat mudah dibuat, namun dalam penyampaian, justru materi Bahasa Inggris sekolah dasar adalah yang paling sulit diimplementasikan. Oleh karena itu para pengajar bahasa Inggris tak hanya dituntut untuk pintar dalam menyusun materi, tapi juga harus jenius dalam menyampaikan materi kepada anak-anak.

2. Standar Kompetensi

Standar kompetensi merupakan satu standar ketetapan belajar minimal yang harus dicapai oleh para siswa untuk mengetahui seberapa efektif pembelajaran yang dilakukan pada tahap akhir pembelajaran. Pada materi kosakata teks Bahasa Inggris diskriptif bergambar ini standar kompetensinya antara lain:

- Membaca** (Memahami tulisan Bahasa Inggris dan teks deskriptif bergambar sangat sederhana dalam konteks sekolah)
- Menulis** (Mengeja dan menyalin kalimat yang sangat sederhana dalam konteks sekolah)

Kosakata Diskriptif Bergambar

Kosakata (*vocabulary*) merupakan semua kata yang terdapat dalam suatu kekayaan kata/bahasa yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis. Menurut Zainuddin (2012:8), kosakata digunakan untuk mewakili suatu nama, sifat, bentuk dan jenis benda, bisa menggunakan kesatuan bahasa yang bermakna, yang disebut kata atau kelompok kata.

Tujuan pengajaran bahasa ialah agar para siswa terampil berbahasa yang mencakup masalah keterampilan berbicara, menyimak, membaca, dan menulis. Tidak dapat kita pungkiri lagi bahwa keterampilan berbahasa membutuhkan penguasaan kosakata yang memadai. Sedangkan pentingnya memahami kosakata menurut Dale dalam Tarigan (1985:3) adalah:

- Kuantitas dan kualitas penguasaan kosakata seseorang merupakan indeks pribadi yang terbaik bagi perkembangan mentalnya.
- Perkembangan kosakata merupakan perkembangan konseptual.
- Semua pendidikan pada prinsipnya merupakan pengembangan kosakata.
- Program yang sistematis bagi pengembangan kosakata dipengaruhi oleh usia, jenis kelamin, kemampuan dan status sosial.

5. Faktor geografis mempengaruhi perkembangan kosakata, dan

6. Penelaahan kosakata yang efektif hendaknya beranjak dari kata-kata

Kosakata dasar diskriptif bergambar pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas 1 Sekolah Dasar yang dimaksudkan pengembangan adalah kosakata yang meliputi materi Benda, binatang, anggota tubuh manusia dan lain-lain. Menurut Tarigan (1993:23), kosakata selain untuk meningkatkan kuantitas dan kualitas kosakata para siswa, namun dapat bertujuan untuk:

- Meningkatkan taraf kehidupan siswa
- Meningkatkan taraf kemampuan mental para siswa
- Meningkatkan perkembangan konseptual para siswa
- Mempertajam proses berfikir kritis para siswa
- Memperluas cakrawala pandangan hidup para siswa.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa "kosakata" adalah kata-kata dasar yang diajarkan dalam bahasa asing." Penny (1991:60) semakin banyak jenis kosakata yang dikuasai seseorang maka semakin baik pula kualitas bahasa yang dimilikinya (Tarigan, 1993:2-3).

Karakteristik Siswa Kelas 1 SDN Menur Pumpungan IV Surabaya

a. Karakteristik umum

Karakteristik umum merupakan penjelasan tentang satu karakteristik siswa tingkat Sekolah Dasar secara garis besar. Menurut Nurhayati (2011:34) berdasarkan pentahapan Peaget, perkembangan kognitif anak usia SD berada pada tahap operasional konkret (*concrete operational*). Istilah operasional konkret mencerminkan pendekatan yang terikat atau terbatas pada dunia nyata. Anak-anak usia SD dapat membentuk konsep, melihat hubungan, dan memecahkan masalah, namun hanya sepanjang mereka melibatkan objek-objek dan situasi-situasi yang mereka kenal.

b. Karakteristik Khusus

Penjelasan secara khusus berdasarkan kriteria usia tentang anak sekolah dasar berusia 5-13 tahun menurut Jean Piaget (Nandang Budiman, (2006:44) mengemukakan anak SD pada usia ini terbagi menjadi tiga periode perkembangan kognitif sebagai berikut:

- Periode Pra Operasional (2-7 tahun)
Anak mulai timbul pertumbuhan kognitifnya, tetapi masih terbatas pada hal-hal yang dapat dijumpai pada lingkungannya saja.
- Operasional Konkret (7-11 tahun atau 12 tahun)
Anak sudah dapat mengetahui simbol-simbol matematis, tetapi belum dapat mengenal hal-hal yang abstrak. Dalam tahap ini, anak mulai berkembang tahap egoismentrisnya, dan lebih sosioentris (membentuk per grup)
- Periode Operasional Formal (11 atau 12-14 atau 15 tahun)
Anak sudah mempunyai pemikiran yang abstrak pada bentuk-bentuk lebih kompleks.

METODE PENGEMBANGAN

Model Pengembangan

Pada pengembangan media pembelajaran CAI dalam mata pelajaran Bahasa Inggris materi kosa kata diskriptif bergambar ini Model pengembangan yang digunakan yaitu model Pengembangan Media dan Bahan Belajar Bambang Warsita (2008:227)

Model pengembangan ini digunakan karena pada dasarnya model pengembangan Warsita memang dikhususkan untuk pengembangan media pembelajaran, khususnya dalam penelitian pengembangan media *Computer Assisted Instruction (CAI)* dalam mata pelajaran Bahasa Inggris materi kosa kata diskriptif bergambar.

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan adalah satu langkah prosedural yang pelaksanaannya harus sesuai dengan langkah prosedur pengembangan yang baik dan benar. Dengan langkah dan prosedur pelaksanaan yang baik dan benar diharapkan tujuan pengembangan dapat tersampaikan dengan baik dan benar pula dengan demikian akan lebih mempermudah pengembang dalam mengembangkan media pembelajaran CAI. Berikut langkah-langkah prosedur pengembang:

1. Perencanaan:
 - a. Analisis kebutuhan
 - b. Penyusunan GBIM dan JM
 - c. Penyusunan naskah *Story Board*
2. Produksi:
 - a. Perencanaan
 - b. Pelaksanaan
 - c. Penyelesaian (pasca produksi)
3. Evaluasi:
 - a. Evaluasi pramaster
 - b. Revisi
 - c. Uji Lapangan

Subyek Penelitian

Subjek penelitian adalah individu, benda, atau organisme yang dijadikan sumber informasi yang dibutuhkan dalam pengumpulan data penelitian. Istilah lain yang digunakan untuk menyebut subjek penelitian adalah responden, yaitu orang yang memberi respon atas suatu perlakuan yang diberikan kepadanya.

Subyek penelitian ditentukan dengan menerapkan beberapa kriteria. Kriteria yang dimaksudkan adalah standar khusus penetapan seseorang atau benda yang dapat dijadikan sebagai subjek penelitian.

Kriteria ahli materi :

- Merupakan guru mata pelajaran Bahasa Inggris yang mempunyai sertikat kelayakan sebagai ahli materi.
- Menguasai bidang/materi pelajaran.
- Mempunyai informasi menyeluruh yang dibutuhkan sebagai bahan penelitian.
- Memahami konsep pembelajaran.

(Profil ahli materi terlampir pada halaman 142)

Kriteria ahli media :

- Dosen media pembelajaran jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.
 - Memiliki pengetahuan, ketrampilan, dan pengalaman dalam bidang media pembelajaran.
 - Memahami karakteristik media.
 - Memahami kompetensi dasar serta tujuan media pembelajaran.
 - Dapat memberikan saran dan kritik terhadap media yg sedang dikembangkan.
- (Profil ahli media terlampir pada halaman 143-144)

Metode Pengumpulan Data

Jenis data dalam pengembangan media pembelajaran CAI mata pelajaran Bahasa Inggris materi pengenalan kosa kata anggota tubuh manusia dalam bentuk teks diskriptif bergambar kelas 1 SDN Menur Pumpungan IV Surabaya ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif.

Menurut Arikunto (2003:137) menyatakan bahwa "wawancara, observasi, angket/kuisisioner, dan dokumentasi yang kesemuanya merupakan sebagian dari metode pengumpulan data". Pada penelitian ini pengembang menggunakan metode pengumpulan data dalam bentuk dokumentasi, angket, dan tes.

Metode Analisis Data

Analisis data sangat berhubungan erat dengan rumusan masalah yang ditujukan untuk menarik kesimpulan dari data hasil penelitian (Arikunto 1998: 346).

Analisis Isi

Analisis isi digunakan untuk menganalisis data yang berupa data kualitatif yang diperoleh dari masukan, tanggapan serta saran perbaikan yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi serta siswa perorangan dari hasil analisis ini, kemudian digunakan untuk merevisi media puzzle elektronik yang telah dikembangkan.

Analisis Data

Merupakan satu langkah pemilihan satu metode analisa yang digunakan untuk menganalisa data yang telah diperoleh dari hasil penelitian. Dalam hal ini pengembang menggunakan beberapa model analisa data antara lain:

1. Analisis isi

Analisis isi dilakukan dengan mengumpulkan seluruh data kualitatif berdasarkan instrumen penelitian yang telah digunakan. Seluruh data yang terkumpul dianalisa untuk kemudian digunakan sebagai bahan referensi data analisis diskriptif (data kuantitatif).

2. Analisis Diskriptif

Analisis diskriptif dilakukan saat data kualitatif telah terkumpul, Untuk mempermudah dalam menganalisis data maka pengembang menyesuaikan dengan penghitungan rumus kuantitatif:

$$PSA = \frac{\text{Alternatif Jawaban Terpilih Setiap Aspek}}{\text{Alternatif Jawaban Ideal Setiap Aspek}} \times 100 \%$$

Berdasarkan kriteria penilaian terhadap angka persen yang dikemukakan Arikunto (1998:246) hasil prosentase dapat diberikan makna atau artian sebagai berikut

86% - 100%	=	Baik
66% - 85%	=	Cukup
56% - 65%	=	Kurang Baik
0% - 55%	=	Sangat Tidak Baik

Analisis Data Tes

Data tes ini digunakan untuk menjawab permasalahan yang diangkat dari rumusan masalah pada bab sebelumnya apakah pengembangan media CAI dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 pada materi kosa kata diskriptif bergambar mata pelajaran Bahasa Inggris kelas 1 SDN Menur Pumpungan IV Surabaya. Penghitungan ini dilakukan pada saat pemberian pre-test dan post-test telah dilaksanakan. Rumus yang digunakan dalam penghitungan interval tersebut adalah:

$$t = \frac{Md}{\frac{\sum x^2d}{N(N-1)}}$$

Dengan keterangan :

- Md : mean dari perbedaan pre-test dengan post-test
xd : deviasi masing-masing subjek (d-Md)
 $\sum x^2d$: jumlah kuadrat deviasi
N : subjek pada sample
df : ditentukan dengan N-1 (Arikunto, 2010:349)

Disertai tampilan siklus proses kemajuan belajar siswa kelas 1 SDN Menur Pumpungan IV Surabaya.

HASIL PENGEMBANGAN

Pengembangan Produk

1. Perencanaan

a. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan kegiatan observasi yang telah dilakukan, diketahui bahwa keadaan yang senyatanya terjadi (*reality*) pada siswa adalah mayoritas dari mereka merupakan anak-anak dari kalangan keluarga ekonomi menengah ke bawah, akan tetapi pada dasarnya siswa dan siswi kelas 1 SDN Menur Pumpungan IV Surabaya sangat faham dengan teknologi informasi.

Hal tersebut ditunjukkan dari aktifitas mereka yang mampu mengoperasikan *notebook* (laptop) yang dimiliki oleh guru kelas. Banyak dari mereka yang mampu menyalakan hingga membuka satu aplikasi program komputer Hal tersebut ditunjukkan dari sikap mereka yang cepat memahami cara penggunaan media CAI dan beberapa dari mereka sudah membawa *smartphone* merk China. Sekolah juga dilengkapi dengan barang infentaris berupa proyektor yang dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran begitu juga dengan bapak very selaku guru Bahasa Inggris mempunyai satu unit *notebook* (laptop).

Dalam penelitian ini untuk mengetahui kesenjangan yang terjadi (*gap*) dan solusi pembelajaran (*needs*) diperlukan tindakan lebih lanjut yaitu dengan melakukan beberapa langkah analisis kebutuhan antara lain:

1. Dokumentasi kurikulum
Struktur kurikulum yang digunakan di SDN Menur Pumpungan IV Surabaya menempatkan mata pelajaran Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran muatan lokal. Sebagaimana telah ditetapkan pada kurikulum 2013 yang menetapkan mata pelajaran Bahasa Inggris dalam mata pelajaran muatan lokal.

2. Dokumentasi RPP

Hasil dari evaluasi RPP yang telah dilakukan dari RPP yang dimiliki oleh guru. RPP dikategorikan klasifikasi cukup baik. Tetapi dalam hal ini pengembang juga telah melaksanakan pengembangan RPP.

b. Penyusunan GBIM & JM

Dalam Garis Besar Isi Media dijelaskan tentang konsep media pembelajaran CAI yang digunakan. Sebagaimana pada Bab sebelumnya yang telah menerangkan bahwa CAI merupakan satu desain komputer dengan *system software* yang berisi materi pelajaran yang sedang dibahas dengan didukung beberapa keterangan program media

Jabaran Materi

Dalam hal ini, materi yang dipilih merupakan materi Bahasa Inggris yang memang membutuhkan media pembelajaran CAI guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SDN Menur Pumpungan IV Surabaya yang berada dibawah SKM dan memang sulit untuk siswa mempelajarinya, materi tersebut adalah pengenalan kosa kata anggota tubuh manusia

c. Penyusunan Naskah *Storyboard*

Format penyajian materi dalam media CAI ini adalah dengan menampilkan bentuk gambar animasi ke dalam satu kotak tampilan yang dirancang dengan dilengkapi tombol untuk melanjutkan dan kembali ke materi sebelumnya. Format tersebut kemudian dituangkan ke dalam naskah *storyboard* media CAI

2. Produksi

a. persiapan

Proses persiapan dilakukan dengan memilih beberapa gambar animasi sebagai bahan utama dalam penyusunan media pengembangan CAI dan juga menyiapkan alat pendukung rekaman yang digunakan untuk suara narasi media, pemilihan *music background* dilakukan dengan mendownload langsung dari 4shared.com.

b. Pelaksanaan

Sesuai dengan langkah pertama pada tahap pelaksanaan dimana software adobe *macromedia flash cs6* yang telah di instalasi langsung digunakan dengan menyusun rancangan layer-layer untuk kemudian dilakukan proses *import picture*, *music background*, dan narasi pada layer-layer tersebut. Seluruh bahan yang di import ke dalam media merupakan hasil editing penyempurnaan yang telah

dilakukan dengan menggunakan software *adobe photoshop* dan *format factory*.

c. Penyelesaian (Pasca Produksi)

Proses penyelesaian ini pada dasarnya merupakan proses penyempurnaan penyusunan media yang telah selesai dikerjakan untuk kemudian dijadikan satu aplikasi dalam bentuk swf. dan penyusunan buku panduan ukuran A5 Untuk memudahkan dalam penggunaannya.

3. Evaluasi

a. Evaluasi Pramaster

Evaluasi media pada ahli materi dikategorikan sangat baik, evaluasi media pada ahli media I dan II dikategorikan baik, evaluasi pada siswa satu dikategorikan sangat baik, evaluasi kelompok kecil dikategorikan sangat baik dengan prosentase nilai 89,9%

b. Revisi

Ahli materi memberikan saran untuk menambahkan materi yang meliputi anggota tubuh agar disusun menjadi lebih spesifik lagi. Sedangkan dari ahli media 1 memberikan saran untuk mengganti gambar yang kurang cocok pada media 1 dengan gambar animasi berwarna yang lebih menarik, dari ahli media 2 memberikan saran untuk memperjelas suara narator pada saat tampilan materi, mengganti background stage, menambah jumlah materi gambar, mengganti cover bahan penyerta A5.

c. Uji Lapangan

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{E^2d}{N(N-1)}}}$$

$$= \frac{14,83}{\sqrt{\frac{7004,73}{30(30-1)}}}$$

$$= \frac{14,83}{\sqrt{\frac{7004,73}{870}}}$$

$$t = \frac{14,83}{2,84} = 5,22$$

Berdasarkan perhitungan diatas dengan taraf signifikan $db = 30 - 1 = 29$ sehingga diperoleh t table 2,042. Jadi t hitung lebih besar dari t tabel yaitu 5,22. Dapat disimpulkan dari hasil uji-t tersebut bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran CAI pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi kosa kata anggota tubuh manusia dalam bentuk teks diskriptif bergambar mengalami peningkatan dengan ditunjukkan hasil data t hitung yang lebih besar dari t tabel yakni $5,22 > 2,042$.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil keseluruhan penelitian pengembangan media pembelajaran CAI pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi pengenalan kosa kata anggota tubuh manusia dalam bentuk teks diskriptif bergambar kelas I

SDN Menur Pumpungan IV Surabaya ini didapatkan satu data evaluasi pramaster dari ahli materi yang merupakan guru mata pelajaran Bahasa Inggris menyimpulkan inovasi media pembelajaran ini sangat baik. Ahli media 1 dan 2 sebagai evaluator menyimpulkan bahwa media pembelajaran tergolong baik, sedangkan dari siswa setelah melalui serangkaian evaluasi satu-satu menyimpulkan bahwa media ini tergolong sangat baik dan menarik. Dari evaluasi kelompok kecil didapatkan data analisis yakni (89,9%) dimana angka tersebut tergolong dalam kategori sangat baik.

Dari hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran CAI ini juga mengalami peningkatan. Hasil itu ditunjukkan dengan rata-rata kelas yang sebelumnya bernilai (65,3) menjadi (80,16). Hasil rata-rata kelas setelah menggunakan media berada diatas standar ketuntasan belajar minimal mata pelajaran Bahasa Inggris. Data peningkatan juga di perlihatkan dari hasil hitung uji-t dimana t hitung mempunyai hasil yang lebih besar dengan t tabel yakni (5,22) untuk t hitung dan (2,042) untuk t- tabel. Berdasarkan analisis data maka media CAI dengan model drills yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan pemakaian dan produksi.

Saran

1. Saran pemanfaatan

Pengembangan media pembelajaran CAI dengan model Drills ini dapat digunakan kepada siswa utamanya pada saat proses pembelajaran, diharapkan guru dapat mendampingi siswa dalam pengoperasionalan pertama kalinya.

2. Saran penyebaran (*Disseminate*)

Saran ini merupakan tahapan penggunaan media dengan skala yang lebih luas untuk mengetahui lebih dalam tentang pemaksimalan media pembelajaran CAI yang dikembangkan.

3. Pengembangan produk lebih lanjut

Produk yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris di SDN Menur Pumpungan IV Surabaya. Apabila ada penulis yang ingin leih menyempurnakan media ini diharapkan untuk dapat mengkaji lebih dalam lagi demi kesempurnaan media pembelajaran CAI model Drills ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers
- Arthana dan Damajanti. 2005. *Evaluasi Media Pembelajaran*. Buku tidak Diterbitkan. Surabaya : Teknologi Pendidikan-Unesa

Pengembangan Media CAI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Pengenalan Kosa Kata Anggota Tubuh Manusia Dalam Bentuk Teks Diskriptif Bergambar Siswa Kelas I SDN Menur Pumpungan IV Surabaya

- Darmawan, Deni. 2012. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Dinas Pendidikan Nasional. 2013. *Panduan kurikulum 2013*. penerbit diknas pusat diterbitkan di Jakarta
- Fathoni, R. A. 1992. *Pengantar komputer pembelajaran unit II*. Surabaya : University Pers IKIP Surabaya
- Januszewski, Alan and Molenda, Michael. 2008. *Educational Technology: A definition With Commentary*. New York & London: Lawrence Erlbaum Associates.
- Kent, L. Gustafson. 1981. *Survey Of Instructional Development Models*. New York : Hlt Rinehart and Winston
- http://pascapbi.uad.ac.id/.beberapa-alasan-mengapa-bahasa-inggris-menjadi-bahasa-international/11/04/2014_17.00
- Budiman Nandang. 2006. *Memahami Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar*. Jakarta : Depdiknas
- Nurhayati, Siti. 2011. *Analisis karakteristik siswa*. Jakarta : BPK. Penabur
- Izzaty Eka Rita, dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta : UNY. Press. Saifuddin Anwar
- Rodgers dan Richards. 1986. *Approaches and methods in language teaching*. Cambridge : Language teaching library
- Sadiman, Arief. S. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Seels, Barbara dan Richey, Rita C. 2000. *Instructional Technology*. Washington DC : AECT
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 1997. *Media Pengajaran*. Bandung : PT. Sinar Baru Bandung
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Suharjo. 2006. *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar Teori dan Praktek*. Jakarta : Depdiknas
- Tarigan, Henry Guntur. 1993. *Pengajaran kosa kata*. Bandung : Angkasa.
- Tim. 2006. *Panduan Penulisan Skripsi UNESA*. Surabaya : Unesa Press
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Zainuddin.2012. *pembelajaran kosa kata*. Jakarta : Rineka Cipta