

PENGEMBANGAN MEDIA CAI PADA MATERI *CHAPTER 10 ATTENTION PLEASE!* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS VII-A DI SMPN 22 SURABAYA

Fristia Nandera Sari¹, Dr. Andi Mariono, M.Pd.²

¹Mahasiswa Teknologi Pendidikan, FIP, Universitas Negeri Surabaya, fristiananderasr06@gmail.com

²Dosen S1 Jurusan TP, FIP, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian di kelas VII-A SMP Negeri 22 Surabaya dilatarbelakangi karena permasalahan belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris pada materi *Chapter 10 Attention Please!*, yakni kurangnya pemahaman siswa terhadap materi tersebut yang dikarenakan oleh metode guru yang bertumpu hanya pada buku teks saja dan pembelajaran dengan metode ceramah. Berdasar pada hal diatas maka diperlukan adanya pengembangan media CAI yang layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang diperlukan untuk mengatasi masalah belajar yang dihadapi.

Pengembangan Media CAI yang menggunakan model pengembangan DDD-E (*Decide, Design, Develop and Evaluate*) oleh Ivers dan Baron. Pelaksanaan uji coba dilakukan beberapa tahap yaitu validasi ahli materi dan ahli media, uji coba perseorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara terstruktur, angket, dan tes. Teknik analisis data menggunakan teknik PSA dan PSP untuk instrumen angket siswa, kemudian untuk instrumen tes menggunakan rumus Uji T-Tes.

Hasil uji validasi kelayakan media CAI berdasarkan hasil perhitungan wawancara ahli materi adalah 87% (layak), hasil perhitungan wawancara ahli media adalah 100% (layak), Untuk data perolehan uji t nilai dari *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol maka diperoleh bahwa besar $t_{hitung} = 4,305 > t_{tabel} = 2,000$ yang dapat disimpulkan maka dapat disimpulkan penggunaan media CAI di kelas eksperimen membedakan hasil belajar dengan kelas kontrol dimana hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada hasil belajar kelas control sehingga dapat dikatakan bahwa media yang diujicobakan efektif.

Kata kunci: Pengembangan Media, CAI, Bahasa Inggris, *Attention Please*, SMP

Abstract

Research in class VII-A SMP Negeri 22 Surabaya background for learning problems in teaching English in the materials Chapter 10 Attention Please!, namely the lack of student understanding of the material that is caused by gru method that relies only on textbooks alone and learning methods lecture. Based on the above it is necessary to the development of a viable media CAI and effectively to improve student learning outcomes required to overcome learning problems encountered.

Development Media CAI development model DDD-E (Decide, Design, Develop and Evaluate) by Ivers and Baron. Implementation of the trials conducted several stages of validation material experts and media expert, individual trials, piloting a small group, and large group trial. Methods of data collection using structured interviews, questionnaires, and tests. Analysis using PSA techniques and PSP for the student questionnaire instrument, then to the test instrument using the formula Test T-Test.

Test results validate the feasibility media CAI based on calculations expert interview material was 87% (feasible), the calculation results interview media expert is 100% (decent), to the data acquisition t test values of pretest and posttest grade experimental and control then obtain that the $t_{hitung} = 4.305 > table = 2.000$ to conclude it can be concluded the use of media CAI in the experimental class differentiate learning outcomes with control class where learning outcomes experimental class is higher than the results of classroom learning control so it can be said that the media which have been tested effectively.

Keywords: Media Development, CAI, English, Attention Please, Junior High School

PENDAHULUAN

Era modern yang ditandai dengan perkembangan yang pesat dari berbagai bidang. Contoh yang paling dapat kita lihat adalah perubahan paradigma pola pikir masyarakat yang dipengaruhi

oleh globalisasi dan teknologi seperti smartphone dan internet. Dari dua pengaruh perkembangan ini individu dituntut senantiasa agar ikut serta berperan aktif dalam proses perkembangan agar tidak ketinggalan dan mampu bertahan dalam pesatnya arus zaman. Bicara mengenai perkembangan

teknologi maka hal ini juga berkaitan dengan kata “Komputerisasi”, dan hal ini juga berkaitan dengan perkembangan aplikasi CAI yang semakin pesat guna membantu manusia dalam proses belajarnya. Aplikasi CAI ini berkaitan dengan unsur teks, audio, visual, audio visual yang bisa berpadu dalam satu aplikasi.

Dalam penelitian penelitian ini, peneliti melakukan observasi di SMP Negeri 22 Surabaya yang bertempat di daerah gayungsari. Peneliti mengambil mata pelajaran bahasa inggris kelas VII lebih spesifiknya kelas VII-A

Pada penelitian ini peneliti melakukan observasi kelas saat guru memberikan materi dan menyebarkan angket untuk peserta didik serta peneliti juga melakukan wawancara pada guru pengampu mata pelajaran bahasa inggris. Pada observasi kelas terlihat bahwa tidak semua peserta didik selalu aktif dalam proses belajar mengajar. Cara pengajaran yang dilakukan guru ini yakni model konvensional dengan teknik penyampaian materi ceramah dan media yang digunakan yakni hanya berupa buku teks. Pada tahap observasi ini peneliti juga mengamati tidak semua kelas memiliki LCD sebagai penunjang pembelajaran. Namun meski tidak mempunyai LCD, para peserta didiknya telah memiliki smartphone atau tablet serta laptop. Dalam observasi yang dilakukan di SMP Negeri 22 Surabaya di kelas VII-A maka terdapat 29 anak yang memiliki smartphone atau tablet yang dapat dimanfaatkan. Dari sini peneliti berasumsi bahwa smartphone ini dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Pengajaran guru menggunakan metode ini bisa menguasai kelas namun pada pertengahan pembelajaran ada beberapa peserta didik yang merasa bosan karena hanya bertumpu pada cerita guru dan penggunaan buku teks saja. Pada hari berikutnya setelah observasi kelas maka peneliti memutuskan untuk menyebarkan angket, karena pada saat observasi kelas, peneliti belum menemukan kesulitan yang berarti terkait individu. Penyebaran angket bertujuan untuk mengetahui masalah belajar yang mereka rasa sulit dan untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik di kelas tersebut memahami materi dalam mata pelajaran bahasa inggris. Dari hasil angket yang telah disebarkan pada kelas VII-A tersebut didapatkan bahwasanya para peserta didik tersebut mengalami kesulitan dalam memahami *tenses(pattern)*, *vocabulary* dan makna dari sebuah kata atau kalimat yang ada dalam materi, hal ini terkadang membuat

keaktifan dan interaksi antara guru dan peserta didik menjadi kurang dalam proses belajar mengajar.

Dari hasil angket yang diterima juga terdapat keluhan mengenai media atau alat penunjang proses belajar mengajar yakni berupa buku teks yang menjadi pegangan para peserta didik. Hal ini terkait dengan ilustrasi gambar yang disajikan pada buku teks pegangan yang terkadang tidak dapat menyampaikan pesan yang terkandung didalam teks, sehingga para peserta didik sulit memahami arti dari kalimat atau kata tersebut, serta desain buku teks yang monoton dan kurang variatif, membuat peserta didik merasa bosan dengan materi yang diajarkan. Setelah menyebarkan angket, peneliti juga melakukan wawancara guru pengampu mata pelajaran bahasa inggris terkait dengan masalah belajar dari sudut pandang guru. Peneliti menanyakan hal yang berhubungan dengan angket peserta didik kepada guru pengampu dan guru pengampu pun juga meng-ya-kan bahwa peserta didiknya memang kesulitan dalam hal kosakata dan *tenses (pattern)*.

Pada kondisi Ideal yang seharusnya dicapai oleh peserta didik SMP Negeri 22 Surabaya dikarenakan penerapan kegiatan belajar mengajar tidak lagi menggunakan KTSP yang memiliki standart KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan untuk semua tingkat SMP se-Surabaya melainkan menggunakan Kurikulum 2013 maka para MGMP naungan SMP Negeri 22 Surabaya ini berdiskusi untuk menentukan sendiri nilai yang akan menjadi acuan dasar setiap mata pelajaran. Pada mata pelajaran bahasa inggris sendiri nilai acuan yang disepakai adalah 78 untuk seluruh kelas baik dari kelas VII, VIII, dan kelas IX. Acuan dasar yang digunakan dalam penentuan nilai dasar adalah tes yang diadakan ketika masuk SMP Negeri 22 Surabaya, rata-rata nilai danem yang masuk pada kala siswa masuk, dan bergantung juga pada sarana prasarana penunjang yang ada di SMP Negeri 22 Surabaya. Lalu baru tim MGMP satu mata pelajaran berdiskusi untuk menentukan nilai standar untuk dijadikan patokan dasar dalam raport.

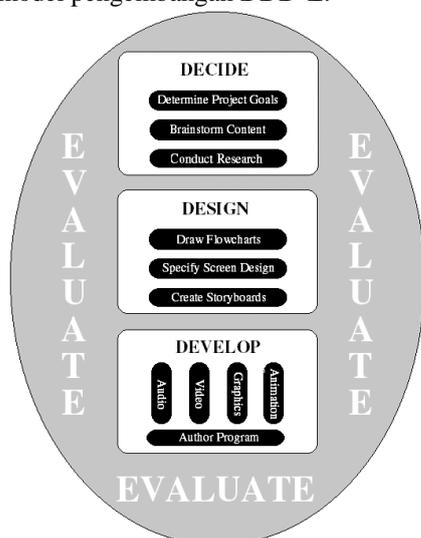
Pada penelitian ini peneliti akan sedikit ulasan mengenai media yang dikembangkan yakni 2 karakteristik yang dimiliki oleh media CAI yakni : (1) Sesuai dengan tujuan pembelajaran CAI yang efektif harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. CAI yang hanya menampilkan tampilan yang bagus saja tidak efektif bila tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran. (2) Disesuaikan dengan karakteristik peserta didik . CAI yang efektif

harus sesuai dengan karakteristik peserta didik, misalnya bila CAI itu akan digunakan untuk peserta didik SD, maka dalam CAI itu harus menampilkan warna-warni yang cerah, kata-kata yang sederhana dan suara yang dapat menarik perhatian peserta didik.

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian pengembangan. Dalam hal ini penelitian pengembangan dilaksanakan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran yakni CAI. Di mana model pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan CAI adalah model pengembangan DDD-E. Model pengembangan DDD-E secara khusus digunakan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran. Sehingga model pengembangan DDD-E sesuai dengan kebutuhan pengembangan media CAI. Model ini terdiri dari tahapan yang sistematis dan prosedural untuk menghasilkan media CAI. Terdapat empat tahapan dalam model pengembangan DDD-E, antara lain: *Decide*, *Design*, *Develop*, dan *Evaluate*. Berikut ini gambar dari alur tahapan model pengembangan DDD-E:



Tahapan Model Pengembangan DDD-E
(Karen S. Ivers and Ann E. Baron, 2002: 22)

B. Prosedur Pengembangan

1. *Decide* (Menentukan)

Tahap ini merupakan tahapan awal yaitu menentukan. Pada tahap ini berisikan tentang permasalahan yang ditemui terkait dengan kondisi riil, ideal dan analisis kebutuhan untuk mengatasi masalah yang sedang dihadapi tersebut. Dimana sebuah penelitian berangkat dari adanya permasalahan yang kemudian diatasi dengan berbagai alternatif pemecahan masalah. Dalam hal ini diperlukan perencanaan untuk melihat

kondisi riil, kondisi ideal, dan kebutuhan untuk dapat mengatasi suatu permasalahan. Pada tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan dan observasi yang dilakukan di SMP Negeri 22 Surabaya. Evaluasi pada tahap ini lebih mengarah pada kesesuaian pemilihan media.

2. *Design* (Desain)

Tahapan kedua dari DDD-E ini yakni desain tahap ini berisikan tentang perancangan produk yang akan dikembangkan namun masih dalam bentuk visual. Hasil akhir yang akan diperoleh dalam tahap kedua ini adalah berupa penjabaran konten (identifikasi program, tujuan pembelajaran, analisis isi, GBIM, materi, dan evaluasi), *flowchart*, tampilan desain, dan *Storyboard*. Evaluasi pada tahap desain ini digunakan untuk menilai kelayakan media dari segi kualitas teknis rancangan yang di evaluasi oleh dua ahli materi dan dua ahli media.

3. *Develop* (Pengembangan)

Setelah rancangan yang dihasilkan telah divalidasi oleh para ahli maka akan berlanjut ke tahap selanjutnya yakni mengembangkan produk yang telah dirancang sebelumnya, yakni media CAI *Attention Please*. Evaluasi yang dilakukan pada tahap ini bertujuan untuk layak atau tidaknya media tersebut dilihat dari segi kualitas teknis produk. Selain itu juga bertujuan untuk menilai apakah media CAI yang dihasilkan ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Validasi ini diuji cobakan pada dua ahli materi, dua ahli media, dan juga siswa. Uji coba siswa yang dilakukan meliputi uji coba perseorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.

4. *Evaluate* (Penerapan)

Tahap akhir Evaluasi DDD-E bertujuan untuk memberikan penilaian terakhir pada media CAI yang berdasar pada hasil uji coba yang telah dilakukan sebelumnya. Kemudian dapat ditarik kesimpulan apakah media CAI yang dihasilkan ini layak digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran bahasa Inggris chapter 10! untuk kelas VII SMP Negeri 22 Surabaya dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba produk terdiri dari ahli materi, ahli media CAI dan sasaran pemakaian, subjek tersebut adalah :

1. Ahli materi, dua guru mata pelajaran Bahasa Inggris SMPN 22 Surabaya
2. Ahli media, dosen Teknik Informatika UNESA dan KAPOKDOS STTAL
3. Siswa kelas VII A SMPN 22 Surabaya.
 - a. Uji coba perorangan terdiri dari 3 siswa yakni 1 siswa berada pada tingkat paling tinggi dari kemampuan akademik, 1 siswa pada tingkat tengah dan 1 siswa pada tingkat paling bawah
 - b. Uji coba kelompok kecil terdiri dari 9 siswa, meliputi 3 siswa berada pada tingkat paling tinggi dari kemampuan akademik, 3 siswa pada tingkat tengah dan 3 siswa pada tingkat paling bawah
 - c. Uji lapangan pada 30 siswa

D. Instrumen Pengumpulan Data

1. Wawancara
 Interview yang sering juga disebut dengan wawancara atau kuesioner lisan, adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (interviewer) untuk memperoleh informasi dari terwawancara (interviewee). (Arikunto 2010:198). Pada pengembangan ini pengembang menggunakan jenis wawancara terpimpin yakni interview yang dilakukan oleh pewawancara dengan membawa sederetan pertanyaan lengkap dan terperinci seperti yang dimaksud dalam interview terstruktur. Wawancara dilakukan untuk Ahli materi dan Ahli media
2. Angket
 Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui. (Arikunto 2010:194). Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Pada penelitian pengembangan ini pengembang menggunakan teknik angket (Kuesioner) tertutup. Angket tersebut di sebar pada kelompok kecil dan besar pada siswa SMP Negeri 22 Surabaya.
3. Data Tes
 Tes adalah sederetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Pada penelitian ini pengembang menggunakan jenis tes prestasi yaitu tes yang digunakan untuk mengukur

pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu. (Arikunto, 2010:193) Tes yang dilakukan yakni Pretest dan PostTest

E. Teknik Analisis Data

1. Wawancara

Analisis data instrumen wawancara yakni analisis isi, meliputi analisis data yang bersifat kualitatif berupa analisis dari hasil tanggapan ahli materi dan ahli media yang berisi masukan serta saran. Masukan serta saran tersebut digunakan untuk merevisi Media CAI yang telah dikembangkan.

2. Angket

Analisis data angket digunakan untuk mengetahui kelayakan media dalam bentuk presentase. Instrumen angket diolah dengan menggunakan rumus PSA dan PSP. Berikut ini rumus perhitungan PSA dan PSP:

a. Teknik perhitungan PSA (Persentase Setiap Aspek), dengan rumus :

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

b. Teknik Perhitungan PSP (Persentase Semua Program), dengan rumus :

$$PSP = \frac{\sum \text{Persentase Semua Aspek}}{\sum \text{Aspek}}$$

Adapun kriteria penilaian media, sebagai berikut:

Presentase	Kriteria
81% - 100%	sangat baik sekali
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Tidak Baik Sekali

((Arikunto 1988:57) dalam Arthana)

3. Analisis Hasil Tes

Hasil *pre-test* dan *post-test* dinilai melalui analisis uji t-test. Sebelum menganalisis data menggunakan uji t-test terdapat persyaratan yang perlu dipenuhi untuk memeriksa keabsahan sampel yakni dengan uji homogenitas dan uji normalitas. Setelah melakukan uji prasyarat, langkah selanjutnya adalah Uji T-Test. Di mana uji t-test dilakukan dua kali yakni untuk melihat selisih antara hasil *pretest* kelompok eksperimen dengan hasil *pretest* kelompok kontrol, dan uji t satunya untuk melihat selisih antara hasil *posttest* kelompok eksperimen dengan hasil *posttest* kelompok kontrol. Rumus uji t-test yang digunakan dalam pola penelitian, yakni

yang dilakukan terhadap dua kelompok antara lain:

Dengan keterangan :

M = nilai rata-rata hasil per kelompok

N = banyaknya subjek

x = deviasi setiap nilai x_2 dan x_1

y = deviasi setiap nilai y_2 dari mean Y_1

HASIL PENGEMBANGAN DAN ANALISIS DATA

A. Hasil Pengembangan

1. *Decide* (Menentukan)

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMP Negeri 22 Surabaya terdapat permasalahan belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII materi *chapter 10 Attention Please !* Di mana siswa mengalami kesulitan memahami *tenses(pattern)*, *vocabulary* dan makna dari sebuah kata atau kalimat yang ada dalam materi, hal ini terkadang membuat keaktifan dan interaksi antara guru dan peserta didik menjadi kurang dalam proses belajar mengajar. Selain itu juga guru hanya menggunakan metode konvensional dan juga berpacu pada buku teks pegangan guru saja. Evaluasi pada tahapan pertama ini lebih mengarah pada kesesuaian pemilihan media dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai yang terdapat dalam silabus dalam mengatasi masalah belajar. Dengan cara melakukan analisis yang lebih pada karakteristik materi, karakteristik media, karakteristik siswa, dan menjabarkan tujuan instruksionalnya.

2. *Design* (Desain)

Kegiatan dari tahapan merancang, antara lain:

- Menguraikan konten
- Draw flowcharts* (membuat *flowchart*)
- Specify screen design* (merancang tampilan layar)
- Create storyboard* (membuat *storyboard*)
- Evaluasi (evaluasi rancangan media pada ahli materi dan ahli media)

3. *Develop* (Pengembangan)

Berikut ini kegiatan dari tahapan mengembangkan:

- Graphics* (grafis)

Pada tahap ini seluruh komponen visual atau grafis pada media CAI *Attention Please!* yakni background, gambar yang berkenaan dengan materi *Attention Please* yang dibuat menggunakan software CorelDraw X5 dan Adobe Photoshop CS3.

- Audio

Komponen audio pada media CAI salah satunya merupakan hasil dari rekaman, lalu diedit agar sesuai menggunakan software Adobe Audition 1.5. selain itu juga terdapat background musik CAI, dan *sound effect pada tombol navigasi*.

- Managing media production* (mengelola media yang dihasilkan)

1) *Author and produce program*

Dalam tahapan ini komponen-komponen yang ada yakni berupa grafik, audio yang telah dibuat ditahapan sebelumnya digabungkan menjadi satu menggunakan software Adobe Flash CS3.

2) Evaluasi

Hasil dari tahapan penggabungan komponen media CAI adalah produk *prototype* media CAI. *Prototype* media CAI ini juga disertai dengan bahan penyerta. Produk *prototype* selanjutnya dievaluasi untuk menilai kelayakan media CAI tersebut dilihat dari segi kualitas teknis produk. Setelah evaluasi dilakukan akan diketahui kelemahan dari produk media CAI, sehingga dapat dilakukan perbaikan. Tahapan evaluasi ini diuji cobakan pada para ahli yakni 2 ahli materi, 2 ahli media, dan siswa. Uji coba siswa meliputi uji coba perseorangan yang terdiri dari 3 siswa, dan uji coba kelompok kecil yang terdiri 9 orang. Selanjutnya produk siap diujicobakan ke lapangan setelah melakukan tahap revisi.

4. *Evaluate* (Evaluasi)

Tahap akhir Evaluasi DDD-E bertujuan untuk memberikan penilaian terakhir pada media CAI yang berdasar pada hasil uji coba yang telah dilakukan sebelumnya. Kemudian dapat ditarik kesimpulan apakah media CAI yang dihasilkan ini layak digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran bahasa inggris chapter 10! untuk kelas VII SMP Negeri 22 Surabaya dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Analisis Data

Hasil perhitungan data kuantitatif dari validitas oleh ahli materi untuk mengukur kelayakan media dari segi kualitas teknis produk ialah tingkat jawaban "ya" sebesar 100%. Sementara hasil perhitungan ahli media ialah tingkat jawaban "ya" sebesar 87%. Dan 80% Jadi dapat disimpulkan bahwa media CAI layak

$$t = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{\sum X^2 + \sum Y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}}}$$

digunakan dalam pembelajaran IPA materi Sistem Ekskresi.

Hasil perhitungan semua aspek berdasarkan angket siswa pada uji coba perseorangan ialah diperoleh nilai prosentase 93,4%, adapun nilai tersebut masuk dalam kriteria baik sekali. Di mana kriteria baik sekali tidak perlu revisi dan dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya. Selanjutnya hasil perhitungan semua aspek pada uji coba kelompok kecil menunjukkan nilai prosentase 93%, adapun nilai tersebut masuk dalam kriteria baik sekali. Hasil perhitungan semua aspek berdasarkan angket siswa pada uji coba kelompok besar ialah diperoleh nilai prosentase 98%, adapun nilai tersebut masuk dalam kriteria baik sekali sehingga tidak perlu direvisi.

C. Analisis data tes

Uji T-Test

1. Uji T-Test dilakukan untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol melalui uji t-test pre-test dan uji t-test post-test. Dari data yang diperoleh dari pretest posttest kelas eksperimen dan kontrol didapatkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 4,305 yang kemudian dikonsultasikan dengan menggunakan tabel distribusi uji-t dengan taraf signifikansi 5% dan derajat pembagi ($db = (N_1 + N_2) - 2$). Maka didapat $db = (30 + 30) - 2 = 58$. Dalam tabel uji-t tak ditemukan $db = 58$, maka $df = 58$ tergolong masuk $df = 60$ didapatkan $t_{tabel} = 2,000$. Ternyata t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} atau $t_{hitung} = 4,305 > t_{tabel} = 2,000$; maka dapat disimpulkan penggunaan media CAI di kelas eksperimen membedakan hasil belajar dengan kelas kontrol dimana hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada hasil belajar kelas control sehingga dapat dikatakan bahwa media yang diujicobakan efektif.

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan media dengan model DDD-E dan hasil analisis serta perhitungan dari tahap uji coba media CAI yang dilakukan pada materi *Chapter 10 Attention Please !* pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas VII-A di SMPN 22 Surabaya maka berikut kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian yang telah dilakukan:

1. Pengembangan media CAI yang dilakukan pada materi *Chapter 10 Attention Please !* pada mata

pelajaran bahasa Inggris kelas VII-A di SMPN 22 Surabaya telah menghasilkan produk media CAI yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII-A

2. Pengembangan media CAI yang dilakukan pada materi *Chapter 10 Attention Please !* pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas VII-A di SMPN 22 Surabaya sudah dapat dikatakan layak
3. Pengembangan media CAI yang dilakukan pada materi *Chapter 10 Attention Please !* pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas VII-A di SMPN 22 Surabaya sudah dapat dikatakan efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII-A di SMPN 22 Surabaya,

B. Saran

Penelitian pengembangan media ini yang menghasilkan sebuah media yakni media CAI yang dilakukan pada materi *Chapter 10 Attention Please !* pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas VII-A di SMPN 22 Surabaya. Oleh sebab itu, peneliti memberikan saran yang terkait dengan media CAI yang telah dihasilkan

1. Diperlukan adanya penelitian pengembangan yang lebih lanjut yang berhubungan dengan materi *Chapter 10 Attention Please !* pada mata pelajaran bahasa Inggris yakni dari segi kualitas media yang dikembangkan dengan berkonsultasi dan berdiskusi dengan para ahli, sehingga dapat diperoleh produk media yang lebih bervariasi dan efektif bagi pembelajaran.
2. Diperlukan hubungan timbal balik yang baik antara peneliti dan pihak tempat penelitian terkait dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan, sehingga segala proses yang dibutuhkan dalam penelitian pengembangan dapat berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT (Association for Educational Communications and Technology). 1977. *Satuan Tugas Definisi dan Terminologi AECT*. Rajawali Pers.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Arthana, I Ketut Pegig, dan Damajanti Kusuma Dewi. 2005. *Bahan Ajar Evaluasi Media Pembelajaran untuk Mahasiswa S-1 Teknologi Pendidikan UNESA*. Tidak diterbitkan..
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Ivers, Karen S. and Ann E. Baron. 2002. *Multimedia Projects in Education: Designing, Producing, and Assessing*. Westport: Libraries Unlimited.
- Molenda, Michael. 2008. *Educational Technology: A Definition with commentary*. E-book Terjemahan.
- Plomp, Tjeerd, and Nieke Nieveen. 2007. *An Introduction to Educational Design Research*. Enschede: SLO.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Seels, Barbara B. and Richey, Rita C. 1994. *Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field : Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Unit Percetakan UNJ.
- Smaldino, Sharon E. 2011. *Instructional Technology & Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, Rudi, dan Cepi Riyana. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.