

PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL *FLASH CARD* DALAM MODEL INKUIRI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS BAGI SISWA KELAS VII DI SMP BAHRUL ULUM SURABAYA

Dian Novi Hidayat

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Diannovihidayat@gmail.com

Citra Fitri Kholidya, M. Pd.

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Citrakholidya@unesa.ac.id

Abstrak

Berdasarkan Studi pendahuluan bahwa adanya masalah belajar yang dihadapi oleh siswa kelas VII Smp Bahrul Ulum Surabaya yakni kesulitan dalam memahami materi pokok menyusun kalimat dalam pelajaran bahasa Inggris terjadi karena beberapa faktor salah satunya adalah model pembelajaran yang diterapkan oleh guru kurang tepat yakni model belajar konvensional/ceramah. Selain itu, keterbatasan media yang dimiliki sekolah sebagai sarana untuk menyampaikan materi terkait juga menjadi faktor masalah belajar yang dihadapi oleh siswa. Oleh karena masalah belajar tersebut, tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan tidak dapat tercapai. Dibuktikan dari hasil *pretest* yang telah dilakukan dengan kriteria ketuntasan minimum/KKM 75, dari 30 siswa 21 diantaranya tidak dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimum.

Pengembangan media visual *flashcard* ini telah melalui proses *need assessment* sebagai upaya untuk memecahkan masalah belajar. Setelah menggunakan media *flashcard* ini diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat dan tujuan pada salah satu kompetensi dasar mata pelajaran bahasa Inggris di jenjang kelas VII sekolah menengah pertama ini dapat tercapai. Media dikembangkan dengan menggunakan metode pengembangan *Research and Development (RnD)* yang menurut Sugiyono(2010:408) ada 10 tahap yang harus dilalui yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi Desain, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk (10) produksi masal.

Setelah melalui uji validasi kelayakan media dengan menggunakan instrumen angket kepada ahli materi dan ahli media. Perhitungan angket kelayakan materi oleh ahli materi media *flashcard* mendapat skor sebesar 90% sedangkan perhitungan angket validasi media oleh ahli media mendapat skor sebesar 92,5%. Sedangkan melalui uji coba perorangan, media mendapat skor 90%, pada pengujian kelompok kecil mendapat skor 90% dan kelompok besar sebesar 92,6%. Dengan skor tersebut, maka media dapat dikatakan layak sesuai dengan kriteria yang dapat dilihat pada bab III. Sedangkan pengolahan data *pretest* dan *post-test* memperoleh t_{hitung} sebesar 15,11 > dari $T_{tabel} = 2,05$. Berdasarkan hasil tersebut, maka media visual *flashcard* efektif untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII Smp Bahrul Ulum Surabaya.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Media visual *flashcard*, Mata Pelajaran bahasa Inggris.

Universitas Negeri Surabaya

Abstract

Based on preliminary studies that there is a learning problem facing by the grade VII student on SMP Bahrul Ulum Surabaya is too difficult to understand how to arrange sentence in english language happened because of the teacher uses conventional model to teach. In the other hand, the limited of instructional media belongs the school to deliver arrange sentence material learning has been one of the other factor on the learning problem. Therefore, the purpose of learning that has been arrange can not be achieved. The proving is 21 from 30 student of grade seven B can not pass the pretest with the minimum completion criteria is 75.

Development flashcard visual media has been passed a need assessment process as an effort to solve the leaning problem. After use flashcard as instructional media, expected the result learning can be increasing and the purpose of learning can be achieved. The instructional media developed with research and development method or usually called RnD. They are ten steps to develop an instructional media with RnD method according to Sugiyono (2010:408): (1) research and finding the problem, (2) Information collecting, (3) Designing the product, (4) Design validation, (5) Design revision, (6) Product trial, (7) Design revision, (8) trial usage product, (9) Design revision, (10) Mass production.

The instuctional media has been passed the appropriateness design validation process using questionnaire by the material experts and media experts. The questionnaire by material experts gains score 90% and The questionnaire by media experts gains score 92,5%. By the individual trials the instructional media gain score 90 %, from small group trials gain score 90% and from the big group trials gain score 92,6%. It means the instructional media is appropriate to apply in the learning process by the criteria that has been on the chapter 3. The pretest and post test data has been counted and gain $t_{hitung} = 15,11 > t_{tabel} = 2,05$. In conclusion, the flashcard visual media helps students to increase the learning result.

Keywords: Development media, flashcard visual media, english language.

PENDAHULUAN

Pada mata pelajaran Bahasa Inggris SMP siswa akan belajar salah satunya adalah merangkai sebuah kalimat dalam bahasa Inggris. Sebagai upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran, siswa diharapkan mampu aktif mencari sumber belajar sendiri serta berdiskusi dengan guru sebagai fasilitator apabila menemukan masalah pada saat proses belajar berlangsung. Keterlibatan siswa yang aktif mencari sendiri sumber belajar, menentukan media belajar yang ingin digunakan, diharapkan dapat mampu menumbuhkan kreativitas siswa. Menurut Natawijaya dalam Depdiknas (2005:31) belajar aktif adalah suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Antika:2014).

Di SMP Bahrul Ulum yang terletak di Jl. Putat Jaya sekolahan 11-13 Surabaya, dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Inggris, di jenjang kelas 7, siswa kurang mampu menyusun kalimat dalam bahasa Inggris. Dibuktikan dengan diadakannya pretest, dari 10 soal yang diberikan dan dengan KKM 75, dengan objek penelitian sebanyak 30 siswa, 21 siswa tidak dapat mencapai KKM. Fungsi bahasa salah satunya menjadi

alat untuk komunikasi. Oleh karena itu, pada saat belajar suatu bahasa, siswa harus belajar kosakata serta tata bahasa dalam arti pengetahuannya. Tidak hanya itu, siswa juga harus berupaya menggunakan pengetahuan tentang suatu bahasa untuk menjalin komunikasi. Seorang siswa belum dapat dikatakan menguasai Bahasa Inggris apabila siswa tersebut belum dapat menggunakan Bahasa Inggris untuk berkomunikasi, meskipun siswa menguasai kosakata dan tata bahasanya. Oleh karena itu, siswa diharapkan dapat menyusun kalimat dan melakukan komunikasi dalam bahasa Inggris agar proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil.

Berdasarkan keterangan yang disampaikan guru mata pelajaran bahasa Inggris selaku sumber informasi, media yang ada di sekolah berupa media audio visual. Prosentase penggunaan media oleh guru juga terbatas pada materi yang bersifat kognitif.

Menurut kerucut pengalaman Dale, simbol dan gagasan yang abstrak dapat lebih mudah dipahami dan diserap manakala diberikan dalam bentuk pengalaman yang konkret (Mustaji, 2013:5). Dengan tujuan pembelajaran yang tercantup pada rencana proses pembelajaran dan dianalisis dengan teori pemilihan media Anderson di peroleh hasil media yang dikembangkan adalah media berbasis visual.

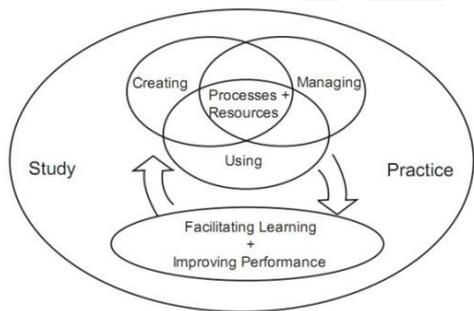
Dari hasil wawancara dan analisis kebutuhan siswa pada paragraf sebelumnya, maka dibutuhkan

pengembangan media visual *flashcard* yang dikembangkan dalam model pembelajaran inkuiri pada mata pelajaran bahasa Inggris materi pokok menyusun kalimat bagi siswa kelas VII di SMP Bahrul Ulum Surabaya sebagai sarana pembelajaran dalam kelas untuk membantu siswa mencapai tujuan belajar.

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan dalam kawasan Teknologi

Menurut Januszewski dan Molenda AECT tahun 2008 (2008:1), definisi Teknologi Pendidikan adalah sebagai berikut: *“education technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using and managing appropriate technological processes and resources”*.



Domain of educational technology AECT 2008

Gambar 2.1 Kawasan Teknologi Pendidikan (Januszewski dan Michael Molenda, 2008:5)

B. Media Visual *Flashcard*

Menurut Newby, Stepich, Lehman dan Russel dalam Andi Kristanto (2016:5) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa pesan untuk pencapaian tujuan pembelajaran.

Asosiasi pendidikan nasional dalam Kristanto (2010) mendefinisikan media dalam lingkup pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan kegiatan tersebut.

Menurut Andi Kristanto (2016:4) media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan mahasiswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

According to Kristanto (2017:10) *Learning media is anything that can be used to channel the message, so it can stimulate the attention, interest, thoughts, and feeling of students in learning activities to achieve learning objectives.*

According to Kristanto (2018:1) *learning media is anything that can be used to channel the message to achieve learning object.*

Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2009: 94) Media visual *Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25X30cm. Beberapa kelebihan media visual *flashcard* menurut Rudi Susila dan Cepi Riyana:2009 adalah mudah di bawa kemana-mana, praktis, gampang di ingat dan menyenangkan. Sedangkan kekurangan media visual *flashcard* meliputi informasi yang disajikan terbatas dan Membutuhkan metode/strategi pembelajaran yang tepat agar siswa tidak merasa bosan saat belajar menggunakan media *flashcard*.

Flashcard merupakan salah satu media belajar berbasis visual yang dalam pembuatannya harus memperhatikan unsur-unsur visual dan unsur teks. Menurut Smaldino Dkk dalam bukunya *Instructional technology and media for learning* (2014:78), yakni:

1. Unsur visual.
 - a. Pengaturan: Menentukan sebuah pola-pola dasar untuk menentukan bagaimana mata sang pemirsa atau siswa akan mengikuti di sepanjang tampilan visual. Berikut komponen dalam unsur pengaturan:
 - 1) Perataan
 - 2) Bentuk
 - 3) Aturan sepertiga
 - 4) Kedekatan
 - 5) Pengarah
 - 6) Kontras sosok-latar
 - 7) konsistensi
 - b. Keseimbangan: keseimbangan yang dicapai ketika “berat” unsur-unsur dalam sebuah tampilan secara merata tersebar dalam tiap sisi sebuah sumbu.
 - c. Warna: Perhatikan keharmonisan warna yang dipilih. Roda warna dapat membantu kita memahami hubungan di antara warna-warna spektrum yang tampak. Pret dan wilson memberikan saran-saran berikut ini:
 - 1) Konsistenlah dengan pemilihan warna umum di seluruh material.
 - 2) Gunakan warna yang sangat jenuh untuk material yang ditujukan untuk anak kecil.
 - 3) Perhatikan makna-makna warna yang diterima, misalnya merah dan kuning bermakna hangat, hijau dan biru bermakna sejuk, merah artinya berhenti, hijau artinya jalan dan sebagainya.

- 4) Perhatikan makna makna siswa dari berbagai latar belakang budaya berbeda lekatkan pada warna.
- d. Kemudahan dibaca: sebuah visual tidak dapat dipahami kecuali jika seluruh pemirsa atau siswa dapat melihat kata-kata dan gambar yang disajikan.
2. Unsur teks.
 - a. Gaya: gaya dari teks seharusnya konsisten dan selaras dengan unsur-unsur visual lainnya.
 - b. Ukuran: ukuran teks yang digunakan memperhatikan jarak siswa dengan sajian teks tersebut.
 - c. Spasi: Spasi antara teks dengan teks yang lain usahakan rapi dan rata.
 - d. Warna: warna teks kontras dengan latar belakang.
 - e. Pengaturan huruf besar: untuk kemudahan terbaca yang baik, gunakan huruf kecil semua, dan menambahkan huruf besar ketika dibutuhkan sewajarnya.

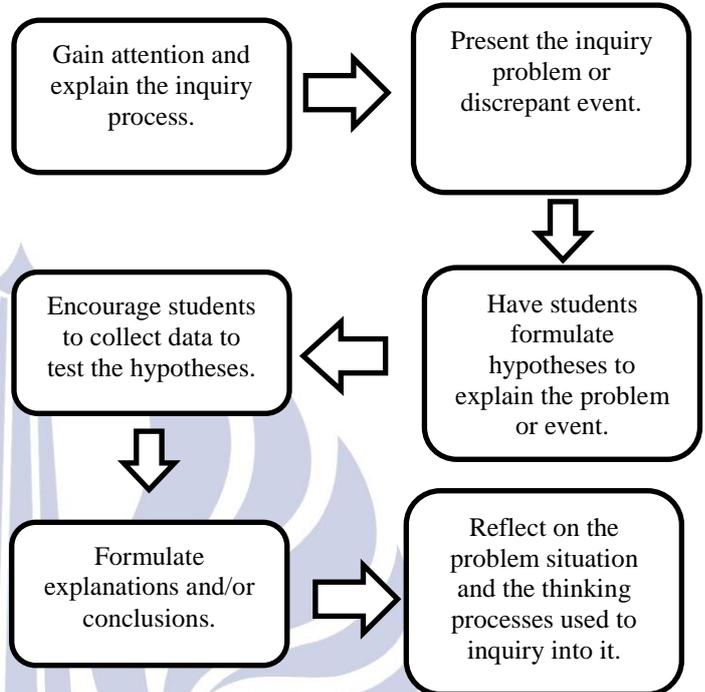
Menurut Musfiqon (2012:155) kriteria dalam mengevaluasi media pembelajaran berdasarkan kualitas isi dan tujuan serta instruksionalnya adalah sebagai berikut:

1. Kualitas isi dan tujuan
 - a) Ketepatan
 - b) Kepentingan
 - c) Kelengkapan
 - d) Keseimbangan
 - e) Minat/perhatian
 - f) Keadilan, dan
 - g) Kesesuaian dengan situasi siswa.
2. Kualitas instruksional
 - a) Memberikan kesempatan belajar
 - b) Memberikan bantuan untuk belajar
 - c) Kualitas memotivasi
 - d) Fleksibilitas instruksionalnya
 - e) Hubungan dengan program pembelajaran lainnya
 - f) Kualitas sosial interaksi instruksionalnya
 - g) Kualitas tes dan penilaiannya
 - h) Dapat memberikan dampak terhadap siswa
 - i) Dapat membawa dampak kepada guru dan pembelajarannya.

C. Model Inkuiri

Media visual *flashcard* ini diaplikasikan dengan model inkuiri. Menurut Richard I. Arends (2012:341), "*inquiry-based teaching is another*

model of instruction that has been developed for the purpose of teaching students how to think". Apabila diterjemahkan dalam bahasa Indonesia berarti Model pembelajaran inkuiri adalah salah satu model pembelajaran yang telah dikembangkan dengan tujuan mengajarkan siswa bagaimana untuk berpikir.



Bagan 2.1 Sintaks Model Pembelajaran Inkuiri (Richard I. Arends,2012:343).

D. Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Menyusun kalimat merupakan salah satu pokok bahasan pada mata pelajaran bahasa inggris dikelas VII Sekolah menengah pertama. Sesuai dengan silabus mata pelajaran bahasa inggris kelas VII sekolah menengah pertama, siswa mempelajari struktur kalimat dasar dalam bahasa inggris dengan tema lingkungan sekitar kelas. Bentuk kalimat dalam bahasa inggris sangat bervariasi sesuai dengan situasi saat diucapkan. Bentuk dasar dari pola kalimat bahasa inggris yang akan dipelajari adalah bentuk *simple present tense* sesuai dengan silabus mata pelajaran bahasa inggris kelas VII. Bentuk *simple present tense* menurut Michael A. Pyle dan Mary Ellen Muñoz Page (2015:57) *is used to indicate present time(now) with the following stative verbs*. Pada setiap bentuk kalimat dalam bahasa inggris dibagi menjadi 3 yakni, bentuk kalimat positif, negatif dan interogatif/kalimat tanya.

METODE

A. Model Pengembangan

Penelitian pengembangan media visual berupa flash card untuk mata pelajaran bahasa

inggris kelas VII di SMP Bahrul Ulum ini mengadaptasi metode penelitian model penelitian dan pengembangan (Research and development/ RND). Metode penelitian research and development ini dipilih karena dapat menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektivan media. Dengan menggunakan metode penelitian yang diaplikasikan dalam penelitian ini diharapkan media yang akan diproduksi akan memiliki nilai ilmiah dan kredibilitas dalam penggunaannya sebagai media pembelajar. Terdapat 10 langkah prosedur pengembangan R&D menurut Sugiyono(2010:408), yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4)validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) uji coba pemakaian, (8) revisi Desain, (9) revisi produk (10) produksi masal.

B. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba adalah individu yang terlibat langsung dalam penelitian pengembangan media belajar visual berupa flash card, yaitu:

- a. Ahli Materi.
- b. Ahli media, dan
- c. Siswa kelas VII B SMP Bahrul Ulum Surabaya.

C. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dari subjek penelitian dibutuhkan teknik pengumpulan data. Pada penelitian kali ini, digunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Wawancara
Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui percakapan dan tanya-jawab, baik langsung maupun tidak langsung dengan responden untuk mencapai tujuan tertentu.

(Arifin, Zainal, 2012:233)

2. Angket
Angket atau *Kuisisioner* Kuisisioner merupakan instrumen penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk menjaring data atau informasi yang harus dijawab oleh responden secara bebas sesuai dengan pendapatnya.

(Arifin, Zainal, 2012:228)

3. Tes

Menurut Zainal Arifin dalam bukunya yang berjudul penelitian pendidikan(2012:226), tes adalah suatu teknik pengukuran yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh responden.

D. Validitas dan Reliabilitas.

1. Validitas

Validitas adalah suatu derajat ketetapan instrumen(alat ukur), maksudnya apakah instrumen yang digunakan betul-betul tepat untuk mengukur apa yang akan diukur. Berikut merupakan rumus untuk mencari validitas (Zainal, 2012:245). Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung validitas butir soal:

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

- r_{pbis} = Koefisien korelasi point biserial
- M_p = Mean skor dari subjek-subjek yang menjawab betul item nomer soal
- M_t = Mean skor total (skor rata-rata dari seluruh siswa)
- S_t = Standar deviasi skor total
- P = Proporsi subjek yang menjawab betul item
- Q = $1 - p$

2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah derajat konsistensi instrumen yang bersangkutan. Reliabilitas berkenaan dengan pertanyaan, apakah suatu instrumen dapat dipercaya sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan (Arifin, Zainal, 2013:258). Reliabilitas dapat dihitung menggunakan rumus Spearman Brown :

$$r_{11} = \frac{2 \times r_{1/2 \ 1/2}}{(1 + r_{1/2 \ 1/2})}$$

Keterangan:

- r_{11} = Reliabilitas instrumen
- $r_{1/2 \ 1/2}$ = r_{xy} yang disebutkan sebagai indeks korelasi antara dua belahan Instrumen (Sugiyono,2015:185)

E. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Angket

Analisis data yang digunakan untuk menganalisis data angket dengan skala “Ya-Tidak” pada penilaian ini penggunaan skala guttman ini dipilih karena memiliki jawaban yang tegas (Sugiyono, 2015:96) dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Angka Persentase
- F = Frekuensi yang sedang di cari persentasinya

N = Jumlah responden dikali skor tertinggi dikali jumlah soal

Tingkat kelayakan dari kriteria revisi produk adalah sebagai berikut

Presentase	Kriteria
90% - 100%	A
80% - 89%	B
70% - 79%	C
60% - 69%	D
< 59%	E

(Zainal Arifin, 2013:236)

Menurut Suharsimi Arikunto pada bukunya yang berjudul dasar-dasar evaluasi pendidikan, penilaian juga dapat diberikan dengan menggunakan skala huruf. Berikut merupakan keterangan penilaian dengan skala huruf:

A = Baik Sekali C = Cukup E = Gagal

B = Baik D = Kurang

2. Analisis Data Tes

Penelitian ini menggunakan teknik desain *One-group Pretest-Posttest* yang dilakukan menggunakan objek penelitian satu kelas. *Pretest* dilakukan sebelum diberi perlakuan. Setelah itu dibandingkan dengan hasil *posttest* yang dilaksanakan setelah diberi perlakuan. Bentuk desain tersebut apabila digambarkan seperti dibawah ini:



Keterangan:

O_1 = Nilai Pretest (Sebelum diberi perlakuan)

O_2 = Nilai Pretest (Sesudah diberi perlakuan)

Selanjutnya di hitung menggunakan rumus Uji-T menurut Arikunto (2010:354) :

$$T_{hitung} = \frac{d}{s/\sqrt{n}}$$

Keterangan :

d : Selisih nilai *pretest-posttest*

sd : Standart deviasi

n : Jumlah siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk

1. Potensi dan Masalah

Setelah melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran terkait ditemukan masalah belajar yaitu siswa kurang dapat memahami materi menyusun kalimat dalam mata pelajaran Bahasa Inggris serta tidak adanya media yang sesuai untuk diaplikasikan pada materi menyusun kalimat dalam mata pelajaran Bahasa Inggris.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan wawancara pada guru mata pelajaran Bahasa Inggris.

3. Desain Produk

a. Desain Produk Materi.

Pada tahap desain produk materi, peneliti mengembangkan tujuan pembelajaran menjadi serangkaian materi dari beberapa sumber referensi mata pelajaran Bahasa Inggris.

b. Desain Produk Media

1) Tahap Pra Produksi.

Pada Tahap pra produksi media, pengembang menyusun *storyboard* pembuatan media *flashcard* untuk mempermudah pelaksanaan produksi media.

2) Tahap Produksi

Setelah materi dan *storyboard* telah siap, dilanjutkan menuju tahap selanjutnya yaitu tahap produksi. Media pembelajaran *flashcard* ini diproduksi dengan bantuan perangkat lunak *coreDRAW X5*.

4. Validasi Desain

Tahap validasi desain merupakan kegiatan penilaian rancangan produk untuk mengetahui apabila ada beberapa komponen pada produk yang dikembangkan mempunyai kekurangan yang perlu di revisi sebagai bentuk usaha untuk menyempurnakan produk. Beberapa komponen pada media yang melewati proses validasi adalah sebagai berikut:

a. Validasi Materi

Tahap validasi materi merupakan tahap penilaian materi yang diaplikasikan pada media visual *flashcard*. Berikut merupakan validator materi yaitu:

1) Ahli materi 1:

Retno Wulandari.,S.Pd., M.Pd. selaku dosen di jurusan Bahasa Inggris-Prodi Pendidikan Bahasa

Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya.

- 2) Ahli Materi 2 yaitu Mu'thiyatul Mufarrichah, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Bahrul Ulum Surabaya.

Berdasarkan perhitungan instrumen wawancara terstruktur oleh ahli materi 1 dan ahli materi 2 tersebut diperoleh prosentase sebesar 90% yang artinya materi sangat baik untuk diaplikasikan pada media. Dapat disimpulkan bahwa materi yang akan diaplikasikan pada media pembelajaran *flashcard* telah layak.

b. Validasi Media

Tahap validasi media merupakan penilaian oleh ahli media terhadap media visual *flashcard* yang telah dikembangkan. Kegiatan validasi media merupakan salah satu bentuk dari penyempurnaan media visual *flashcard*. Berikut merupakan Validator Media yaitu:

- 1) Ahli media 1
Utari Dewi, S.Sn., M.Pd. selaku dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
- 2) Ahli media 2
Djarwoko, S.Pd., M.Pd. selaku Fungsional Pengembang Teknologi Pendidikan Muda BPMTP.

Berdasarkan perhitungan instrumen wawancara terstruktur oleh ahli media 1 dan ahli media 2 mendapat prosentase 92,5% yang artinya media sangat baik untuk digunakan. Dengan kriteria tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* layak untuk diaplikasikan pada pembelajaran bahasa Inggris materi pokok merangkai kalimat pada jenjang kelas VII SMP Bahrul Ulum Surabaya.

5. Revisi Desain

Setelah melakukan kegiatan validasi media dan materi, kesalahan pada materi dan kekurangan pada media sudah diketahui berdasarkan angket sebagai instrumen penelitian.

- a. Ahli Materi
Memperbaiki kesalahan penulisan kata dalam Bahasa Inggris.
- b. Ahli Media

- 1) Mengubah ukuran font agar terlihat proporsional.
- 2) Merubah ukuran *flashcard* sesuai dengan anjuran ahli media.

6. Uji Coba Produk

a. Uji Coba Perorangan

Uji cobakan dilakukan kepada perorangan dengan subjek penelitian 3 orang siswa kelas VII SMP Bahrul Ulum dengan kualifikasi 1 orang siswa dengan kemampuan tinggi, 1 siswa dengan kemampuan sedang, dan 1 siswa dengan kemampuan rendah.

Berdasarkan perhitungan dari rievewer uji coba perorangan diperoleh prosentase sebanyak 90% yang berarti media sangat baik untuk diaplikasikan. Dengan kriteria "sangat baik" maka media yang dikembangkan dinyatakan layak diaplikasikan di mata pelajaran bahasa Inggris materi pokok menyusun kalimat bagi jenjang kelas VII SMP Bahrul Ulum Surabaya.

b. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba produk kelompok kecil dengan responden uji coba berjumlah 6 orang. Terdiri dari 2 siswa kemampuan rendah, 2 orang siswa kemampuan sedang, dan 2 orang siswa kemampuan tinggi kelas VII SMP Bahrul Ulum.

Berdasarkan perhitungan dari rievewer uji coba kelompok kecil diperoleh prosentase sebanyak 90% yang artinya media sangat baik untuk digunakan. Dengan kriteria "sangat baik", dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan layak diaplikasikan di mata pelajaran bahasa Inggris materi pokok menyusun kalimat bagi jenjang kelas VII SMP Bahrul Ulum Surabaya.

7. Revisi Produk

Setelah melaksanakan tahap uji coba produk perorangan dan kelompok, produk akan mendapat masukan dari responden dan akan melewati tahap revisi produk. Untuk produk media *flashcard* ini tidak ada masukan dari responden oleh karena tahap revisi produk ini tidak dilaksanakan.

8. Uji Coba Kelompok Besar

Tahap uji coba kelompok besar dilakukan menggunakan objek penelitian sebanyak 30

orang siswa di kelas VII SMP Bahrul Ulum Surabaya.

Berdasarkan perhitungan dari reviewer uji coba kelompok besar diperoleh prosentase sebanyak 92,6 % artinya media dalam kategori “sangat baik” untuk digunakan. Dengan medapat kriteria “sangat baik”, maka dapat disimpulkan yang dikembangkan dinyatakan layak diaplikasikan di mata pelajaran bahasa inggris materi pokok menyusun kalimat bagi jenjang kelas VII SMP Bahrul Ulum Surabaya.

9. Revisi Produk

Berdasar dengan uji coba pemakaian yang telah dilakukan dan di dapati hasil prosentase sebesar 92,6% maka media pembelajaran *flashcard* yang telah di produksi termasuk dalam katagori “sangat baik” oleh karena itu media di nyatakan layak di aplikasikan dalam kegiatan pembelajaran materi pokok menyusun kalimat dalam mata pelajaran bahasa inggris bagi siswa di jenjang kelas VII SMP Bahrul Ulum Surabaya.

10. Produksi Massal

Pada tahap terakhir metode pengembangan *Research and Development* (RnD) adalah produksi masal produk. tetapi, pada pengembangan media pembelajaran *flashcard* kali ini tidak sampai pada tahap terakhir ini karena *need assessment* yang dilakukan untuk mengembangkan produk ini sesuai dengan kebutuhan siswa jenjang kelas VII SMP Bahrul Ulum Surabaya.

B. Hasil Analisis Data Tes

1. Validitas dan Reliabilitas

a. Validitas.

Nomor Soal	R hitung	R tabel	Status
1	0,3795	0,361	VALID
2	0,3875	0,361	VALID
3	0,44	0,361	VALID
4	0,465	0,361	VALID
5	0,4216	0,361	VALID
6	0,495	0,361	VALID
7	0,5475	0,361	VALID
8	0,49	0,361	VALID
9	0,976	0,361	VALID
10	0,4375	0,361	VALID
11	0,62	0,361	VALID
12	0,4453	0,361	VALID
13	0,3894	0,361	VALID

14	0,7095	0,361	VALID
15	0,369	0,361	VALID
16	0,4175	0,361	VALID
17	0,81	0,361	VALID
18	0,49	0,361	VALID
19	0,495	0,361	VALID
20	0,4368	0,361	VALID

b. Reliabilitas.

Perhitungan reliabilitas menggunakan belah ganjil genap pada instrumen soal tes dengan hasil $r_{hitung} = 0,83$. Setelah itu dikonsultasikan dengan r_{tabel} dengan jumlah subjek 30 siswa dan taraf signifikan sebesar 5% maka batas penolakannya adalah 0,361. Maka instrumen soal pada yang telah disusun dinyatakan reliabel karena $r_{hitung} = 0,83 > 0,361$ (r_{tabel}).

2. Analisis Hasil *Pretest* dan *Postest*

a. Uji Normalitas.

1) Uji Normalitas *Pretest*.

Uji Normalitas pada hasil pretest materi pokok menyusun kalimat mata pelajaran bahasa inggris ini di uji dengan menggunakan rumus Chi Kuadrat. Hasil nya adalah $F_{hitung} = 8,325$. Selanjutnya harga ini di konsultasikan dengan harga Chi kuadrat tabel pada taraf signifikan 0,05 dan $dk = 5 - 1 = 4$ maka diperoleh harga chi kuadrat tabel sebesar 9,488. Oleh karena $F_{hitung} = 8,325 < F_{tabel} = 9,488$ maka data pretest dinyatakan berdistribusi normal.

2) Uji Normalitas *Post-test*

Uji Normalitas pada hasil post-test materi pokok menyusun kalimat mata pelajaran bahasa inggris ini di uji dengan menggunakan rumus Chi Kuadrat. Hasil nya adalah $F_{hitung} = 3,8$. Selanjutnya harga ini di konsultasikan dengan harga Chi kuadrat tabel pada taraf signifikan 0,05 dan $dk = 5 - 1 = 4$ maka diperoleh harga chi kuadrat tabel sebesar 9,488.

Oleh karena $F_{hitung} = 3,8 < F_{tabel}=9,488$ maka data post-test dinyatakan berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas.

Uji Homogenitas pada pada hasil pe test dan post test dengan taraf signifikan 0,05 dan dk penyeburt $30-1 = 29$ serta dk pembilang $30-1 = 29$ maka diperoleh F_{tabel} sebesar 1,85 sedang kan F_{hitung} yang diperoleh adalah 1,48. Oleh karena $F_{hitung} (1,48) < F_{tabel} (1,85)$ maka data dinyatakan homogen.

c. Uji T.

Hasil perhitungan Uji T pada data Pretest dan Post test adalah 15,11 dan setelah dikonsultasikan pada T tabel dengan taraf signifikan 0,05 dan db = $N - 1 = 30 - 1 = 29$ yang memperoleh hasil T_{tabel} sebesar 2,05. Oleh karena $T_{hitung} = 15,11 > T_{tabel} = 2,05$ maka media yang telah diproduksi dinyatakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menyusun kalimat mata pelajaran bahasa inggris pada jenjang kelas VII SMP Bahrul Ulum Surabaya.

kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dengan hasil:

- 1) Pada uji coba produk perorangan, angket kelayakan media mempreoleh prosentase sebesar 90%, dengan persentase tersebut media termasuk dalam kriteria baik sekali.
- 2) Pada uji coba produk pada kelompok kecil, angket kelayakan media mendapat persentase sebesar 90% maka media dikategorikan baik sekali apabila diaplikasikan pada pembelajaran dalam kelas.
- 3) Pada uji coba kelompok besar, angket kelayakan media memperoleh persentase sebesar 92,6%, maka dengan persentase tersebut media dikategorikan baik sekali diaplikasikan pada proses pembelajaran bahasa inggris menyusun kalimat.

2. Efektifitas media visual *flashcard* saat diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran dilihat berdasarkan hasil pretest dan post test yang telah dilaksanakan oleh siswa dan data telah di oleh dengan menggunakan rumus Uji T dengan hasil $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil persentase diatas maka media dinyatakan efektif digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan informasi materi pokok menyusun kalimat dalam mata pelajaran Bahasa Inggris.

PENUTUP

A. Simpulan

1. Kelayakan media visual *flashcard* dapat dilihat dari hasil angket untuk ahli media. Berikut adalah hasil riview ahli materi dan media:

a. Kualitas materi dan kualitas media.

- 1) Kualitas materi pada penelitian pengembangan media pembelajaran visual *flashcard* ini termasuk pada kriteria “baik sekali” dengan persentase penilaian sebesar 90%.
- 2) Kualitas produk media pembelajaran visual *flashcard* ini juga termasuk dalam kriteria baik sekali dengan persentase penilaian oleh kedua ahli media sebesar 92,5%.

Dengan hasil persentase tersebut maka media dinyatakan layak diaplikasikan pada kegiatan pembelajaran menyusun kalimat dalam mata pelajaran Bahasa Inggris.

- b. Dilihat dari uji coba produk. uji coba produk dilakukan pada subjek uji coba yakni siswa kelas VII B yang terbagi menjadi uji coba perorangan, uji coba

Saran

1. Saran Pemanfaatan.

Guru diharapkan memperhatikan beberapa hal penting dalam pemanfaatan media visual *flashcard* yang telah dikembangkan, diantaranya adalah:

- a. Media visual *flashcard* yang telah dikembangkan dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi menyusun kalimat pada mata pelajaran bahasa Inggris.
- b. Guru dapat mengombinasikan beberapa variasi permainan yang dapat dimainkan dengan menggunakan media visual *flashcard* tanpa mengabaikan tujuan pembelajaran untuk memperoleh hasil belajar yang baik.

2. Saran Desiminasi
Media visual *flashcard* ini dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan yang telah dilaksanakan pada subjek uji coba kelas VII B SMP Bahrul Ulum Suarabaya. Apabila nantinya media akan di aplikasikan pada pembelajaran bahasa inggris dengan materi pokok yang sama pada siswa lain maka diperlukan pengkajian ulang apakah media cocok untuk diaplikasikan pada pembelajaran siswa tersebut.
3. Saran Pengembangan Lanjutan
Beberapa saran bagi pengembang lebih lanjut, diantaranya adalah sebagai berikut:
 - a. Perlunya pertimbangan untuk mengembangkan media yang sama tetapi dengan masalah belajar yang lain serta mata pelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Antika, Reza Indy. 2014. "Proses Pembelajaran Berbasis *Student Centered Learning* (Studi deskriptif di Sekolah Menengah Pertama Islam Baitul 'Izzah Nganjuk". (Online), <http://journal.unair.ac.id/filerPDF> , Diakses pada tanggal 8 November 2017
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan*. Bandung. Remaja Rosda Karya
- Arifin, Zainal. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung. Remaja Rosda Karya
- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Januszewski, A., & Molenda, M. 2008. *Education Technology*. New York: Lawrence Erlbaum Associates
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya
- Kristanto, Andi. 2010. *Pengembangan Media Komputer Pembelajaran Multimedia Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasa Sistem Tata Surya bagi Siswa Kelas 2 Semester I di SMAN 22 Surabaya*. Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya 10(2): 12-25
- Kristanto, Andi. 2017. *The Development of Instruction Materials E-learning Based on Blended Learning*. International education Studies Journal 10 (7):10-17
- Kristanto, Andi. 2018. *Developing Media Module Proposed to Editor in editorial divinson*. Journal of Physics. Conference Series 947(1):1-7
- Kristanto, Andi. 2011. *Pengembangan Model Media Video Pembelajaran Mata Kuliah Pengembangan Media Video/TV Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*. Jurnal Teknologi Pendidikan. Vol. 11 No.1 April 2011 (12-22): Universitas Negeri Surabaya
- Michael A. Pyle dan Mary Ellen Muñoz Page. 200 2. *Cliffs: Test Of English as a Foreign Languange*. New Delhi: Wiley Dreamtech India
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Mustaji. 2013. *Media Pembelajaran*. Surabaya. Unesa press
- Riyana, Cepi dan Rudi Susilana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima
- Smaldino E, Sharon, Lowther L, Debora & Russel D James. 2014. *instructional technology & media for learning* edisi ke sembilan. Jakarta: Kencana
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan(Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan RnD)*. Bandung: Alfabeta
2014. *Himpunan Lengkap Undang-undang sistem pendidikan nasional*. Jakarta: Serambi Semesta Distribusi