

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI *CONDITIONAL SENTENCE* PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS XI SMK NEGERI 1 SOOKO MOJOKERTO**

Mia Mega Fiana

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Mia.18045@mhs.unesa.ac.id

Bachtiar Syaiful Bachri

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

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan menghasilkan Media Pembelajaran yang layak untuk pembelajaran Bahasa Inggris materi *Conditional Sentence* kelas XI di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* dengan menggunakan model pengembangan Lee & Owens, model ini menggunakan 5 tahap pengembangan yaitu, *Assessment and analysis* (penilaian dan analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari uji kelayakan yang diperoleh dari pengisian angket oleh ahli materi, ahli media, serta uji coba perorangan oleh peserta didik kelas XI di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto. Hasil dari angket uji kelayakan materi dan media dianalisis menggunakan skala pengukuran Likert. Setelah dilakukan uji kelayakan materi oleh ahli materi didapatkan persentase sebesar 100% yang tergang tergolong dalam kategori sangat baik atau layak, hasil uji kelayakan media oleh ahli media didapatkan persentase sebesar 85,56% yang tergolong dalam kategori sangat baik, dan hasil validasi bahan penyerta oleh ahli media didapatkan persentase sebesar 80% yang tergolong kategori baik, dan hasil uji coba yang dilakukan oleh pengguna mendapatkan hasil sebesar 86,37% yang masuk dalam kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Multimedia Interaktif Materi *Conditional Sentence* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, Bahasa Inggris, *Conditional Sentence*

Abstract

This development research aims to produce appropriate learning media for learning English in XI grade, subject conditional Sentence at SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto. This study uses research and development methods using the Lee & Owens development model, this model uses 5 stages of development, namely, Assessment and analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The data used in this study came from a feasibility test obtained from filling out questionnaires by material experts, media experts, and individual trials by XI grade students at SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto. The results of the material and media feasibility test questionnaire were analyzed using a Likert measurement scale. After the material feasibility test was carried out by the material expert, the percentage was 100% so that it was included in the very good or decent category, the results of the media feasibility test by media experts obtained a percentage of 85.56% which was classified in the very good category, and the results of the validation of the accompanying material by experts media obtained a percentage of 80% which is classified as good category, and the results of trials carried out by users get results of 86,37% which fall into the very good category. So it can be concluded that the Development of Interactive Multimedia Conditional Sentence Material in English Subject Class XI SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto is feasible to use in learning activities.

Keywords: Development, Interactive Multimedia, English, *Conditional Sentence*

PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi terjadi proses integrasi internasional dimana pertukaran pandangan dunia, produk, dan aspek-aspek lainnya menjadi hal yang tidak bisa terelakkan. Era globalisasi membawa dampak yang besar dalam kehidupan masyarakat, era ini ditandai dengan diberlakukannya perdagangan bebas, barang-barang dapat keluar masuk tanpa mengenal batas negara (*borderless*). Tidak dipungkiri bahwa hal tersebut dapat membuka peluang yang semakin besar terhadap lapangan pekerjaan baru namun, disaat yang sama perdagangan bebas juga menciptakan persaingan yang semakin ketat, tidak hanya dalam hal barang dan jasa tetapi juga tenaga kerja. Peningkatan kualitas tenaga kerja atau sumber daya manusia menjadi salah satu faktor yang penting dalam menghadapi persaingan tersebut. Sudah menjadi tugas dan tanggung jawab dunia pendidikan baik formal maupun non formal untuk meningkatkan kemampuan dan ketrampilan sumber daya manusia.

Salah satu jenjang pendidikan di Indonesia yaitu, SMK merupakan sekolah kejuruan yang setiap tahunnya meluluskan calon-calon tenaga kerja baru. Dalam sebuah jurnal yang berjudul "Pendidikan Vokasi Sebagai Pondasi Bangsa Menghadapi Globalisasi" disebutkan bahwa tujuan utama dari pendidikan vokasi adalah membangun delapan kompetensi lulusan yaitu, (1) *Communication Skills*, (2) *Critical and Creative Thinking*, (3) *Information/Digital Literacy*, (4) *Inquiry/Reasoning Skills*, (5) *Interpersonal Skills*, (6) *Multicultural/Multilingual Literacy*, (7) *Problem Solving*, (8) *Technological Skills*. Dapat dilihat dalam poin pertama dari kompetensi lulusan SMK yaitu kemampuan berkomunikasi, Dalam buku serial revitalisasi SMK berjudul "Strategi Implementasi Revitalisasi SMK Melalui *Bilingual Learning Ecosystem*" yang dikeluarkan oleh Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan pada tahun 2017 disebutkan baik perusahaan multinasional maupun perusahaan lokal mempersyaratkan kemampuan berbahasa Inggris sebagai salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh calon tenaga kerja yang ingin melamar pekerjaan. Dengan kondisi yang demikian maka kemampuan berkomunikasi secara internasional sangat penting untuk dikembangkan. Kemampuan komunikasi yang dimaksud adalah kemampuan menggunakan bahasa secara baik dan benar sesuai dengan kaidah-kaidah kebahasaan dan kaidah-kaidah penggunaan bahasa di masyarakat (Ratminingsih, 2021: 13). SMK sebagai salah satu penyumbang tenaga kerja maka sangat penting untuk membekali siswa dengan kemampuan berbahasa Inggris

agar lulusan dari SMK siap untuk bersaing dalam dunia kerja.

Bahasa Inggris sebagai bahasa asing telah masuk dalam kurikulum pendidikan Indonesia sejak Indonesia mencapai kemerdekaan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia (Ratminingsih, 2021: 1). Merujuk dari Dokumen Kurikulum 2013 yang ditetapkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tentang struktur kurikulum SMA dan SMK, mata pelajaran bahasa Inggris tergolong mata pelajaran wajib yang diberikan kepada siswa. Meskipun bahasa Inggris tergolong sebagai mata pelajaran yang penting namun, bahasa Inggris masih menjadi salah satu mata pelajaran yang ditakuti oleh siswa di sekolah dikarenakan seleksi materi pelajaran, urutan, dan cara penyajian yang kurang sesuai dan tidak disesuaikan dengan situasi-situasi psikologi pelajar Indonesia (Izzan, 2010: 28). Kebanyakan guru menggunakan metode konvensional saat memberikan materi sehingga memunculkan rasa bosan pada diri siswa.

Peneliti melakukan wawancara pada salah satu guru pengampu mata pelajaran bahasa Inggris di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto, yaitu ibu Nofita Yanti, S.Pd., M.Pd. dari hasil wawancara diketahui bahwa terdapat beberapa kendala yang terjadi selama proses pembelajaran, yaitu 1) Materi *conditional sentence* terdiri dari 3 type dengan *grammar* yang berbeda dan sulit dimengerti oleh siswa sehingga dalam setiap pembelajaran guru harus mengulang materi *grammar*. 2) Guru kesulitan untuk menentukan media pembelajaran yang sesuai untuk materi *conditional sentence* sehingga media yang digunakan hanya berupa modul cetak. .

Pada dasarnya guru mempunyai sebuah keharusan untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Guru harus mengupayakan setiap materi yang diajarkan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru untuk mempermudah siswa dalam menyerap materi pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakter materi dan karakter siswa. Menurut Gerlach & Ely dalam Kristanto (2016:4) media pembelajaran meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Melihat permasalahan yang terjadi, maka peneliti memutuskan untuk mengembangkan multimedia interaktif sebagai jawaban dari permasalahan tersebut. Multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang

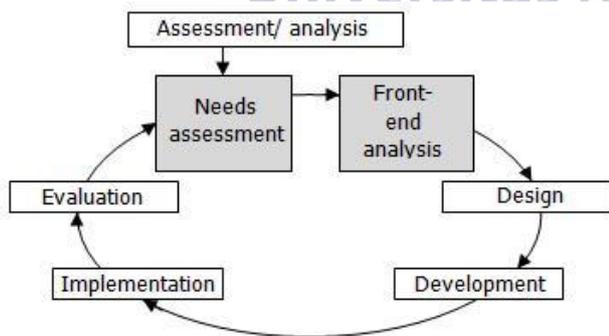
dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada pengguna (Munir, 2012: 128-129). Multimedia merupakan gabungan dari berbagai media seperti visual, audio, audiovisual, penggabungan berbagai media kedalam satu multimedia dapat menjadi solusi dari berbagai karakteristik belajar siswa.

Pertimbangan lain yang membuat peneliti yakin untuk mengembangkan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran materi conditional sentence adalah hampir seluruh siswa sudah memiliki smartphone sendiri, sehingga memungkinkan untuk siswa belajar secara mandiri menggunakan multimedia interaktif yang peneliti kembangkan.

Berdasarkan permasalahan dan penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan Pengembangan Multimedia Interaktif Materi *Conditional Sentence* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto.

METODE

Dalam pengembangan multimedia interaktif ini peneliti menggunakan model pengembangan Lee & Owens, hal ini dikarenakan model pengembangan Lee & Owens merupakan model yang dikhususkan untuk mengembangkan multimedia. Model pengembangan ini dikatakan sebagai model prosedural, di mana urutan langkah dalam prosesnya tersusun secara sistematis dan pada setiap langkah dalam pengembangannya memiliki urutan langkah yang sistematis dan tersusun jelas. Tahap pengembangan Lee & Owens yaitu : (1) *Assessment and analysis*; (2) *Design*; (3) *Development*; (4) *Implementation* dan; (5) *Evaluation*. Berikut merupakan tahapan pengembangan Lee Owens yang disajikan dalam bagan :



Gambar 1 Model Pengembangan Lee Owens (2004)

SUBJEK UJI COBA

Dalam pengembangan multimedia interaktif ini akan dilakukan uji coba kelayakan kepada : (1) Guru mata pelajaran Bahasa Inggris di SMKN 1 Sooko Mojokerto sebagai ahli materi, (2) Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan sebagai ahli media. (3) Pengguna multimedia interaktif yaitu kelompok kecil peserta didik dari kelas XI SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Pada tahap awal penelitian pengembangan multimedia interaktif ini peneliti menggunakan teknik wawancara terstruktur untuk melakukan analisis kebutuhan kepada guru mata pelajaran Bahasa Inggris SMK Negeri Sooko Mojokerto. Sedangkan dalam tahap uji coba peneliti menggunakan angket tertutup untuk mengetahui kelayakan dari multimedia interaktif yang dikembangkan. Angket tertutup merupakan sebuah angket yang telah memiliki alternatif jawaban sehingga responden hanya perlu memilih jawaban yang sudah disediakan. Kemudian hasil dari angket tersebut diukur menggunakan tolak ukur penilaian dengan skala likert . Berikut merupakan rumus yang digunakan untuk menghitung data dari angket ahli materi, ahli media dan bahan penyerta:

$$P = \frac{\sum \text{Alternatif Jawaban terpilih setiap item} \times n}{\sum \text{Alternatif Jawaban Ideal setiap item} \times n} \times 100\%$$

Rumus skala Likert

Keterangan :

P = Angka persentase

n = Jumlah butir instrumen

Untuk mengetahui hasil prosentase yang telah dihitung, dapat dilihat pada kriteria penilaian yang telah ditentukan sebelumnya. Arikunto (2010:244), kriteria yang telah ditentukan adalah :

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Persentase (%)	(Kriteria)
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Kurang sekali

Arikunto(2010:244)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa multimedia interaktif dalam mata pelajaran Bahasa Inggris materi *conditional sentence* untuk peserta didik di kelas XI SMKN 1 Sooko. Penelitian pengembangan media ini menggunakan model pengembangan Lee & Owens yang terdiri dari 5 prosedur atau tahapan pengembangan sebagai berikut :

1. Assessment and analysis

a) Needs Assesment (Analisis Kebutuhan)

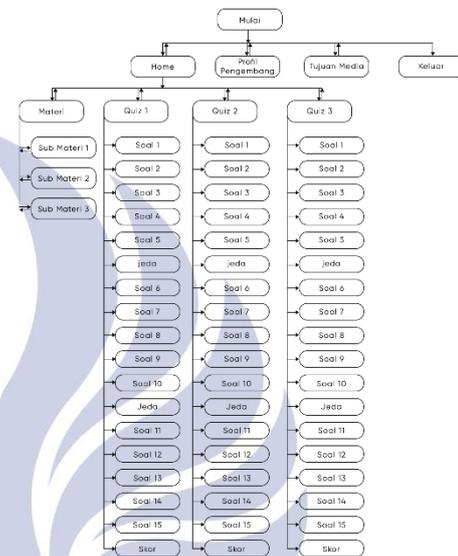
Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi yang diharapkan dengan kondisi yang ada dilapangan. Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti melalui wawancara terhadap guru mata pelajaran Bahasa Inggris yaitu ibu Nofita Yanti, S.Pd., M.Pd. ditemukan bahwa kondisi yang diharapkan adalah siswa mampu menguasai *grammar* yang dibutuhkan untuk materi *conditional* namun keadaan dilapangan siswa belum menguasai *grammar*.

b) Tahap Front-end Analysis (Analisis Awal-Akhir)

Melalui analisis awal-akhir hasil yang diperoleh peneliti diantaranya ; (1) Sasaran penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas XI SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto, dimana rata-rata siswa mempunyai perangkat *android* dan mampu mengoperasikannya, (2) Guru menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dimana materi disampaikan secara lisan dengan mengandalkan sumber belajar hanya dari buku teks. (3) Ketika peserta didik melaksanakan pembelajaran dari rumah, kegiatan belajar dilakukan melalui forum *edmodo* dimana materi diberikan dalam bentuk *powerpoint* yang dalam penggunaannya juga kurang efektif, (4) Peserta didik kurang memahami materi jika dalam penyampaian materi hanya mengandalkan penjelasan secara lisan ataupun mengandalkan buku teks dan *powerpoint*, (5) Materi *conditional sentence* merupakan materi yang tersusun dalam *grammar* yang berbeda di setiap tipenya, sehingga menimbulkan potensi siswa bingung dalam membedakan semua pola *grammar* yang ada pada materi *conditional sentence* ini. Sehingga perlu adanya pembiasaan bagi peserta didik agar mereka mampu untuk mengidentifikasi setiap *grammar* tersebut. Pembiasaan ini dapat diwujudkan melalui pemberian latihan soal kepada peserta didik. Hal ini sejalan dengan salah satu prinsip pembelajaran bahasa dalam aliran strukturalisme yaitu, pembelajaran bahasa merupakan pemerolehan kebiasaan yang harus dimantapkan dengan pengulangan, latihan, peniruan, dan hafalan (Saepudin, 2014:10).

2. Design

Setelah melakukan tahap analisis kemudian dilanjutkan pada tahapan *design*. Pada tahap desain ini peneliti akan membuat *flowchart* media, menyusun *storyboard*, dan menentukan format akhir produk tersebut. Hasil pada tahapan ini yaitu produk awal media sudah tergambar dengan jelas sehingga peneliti dapat melanjutkan ketahapan selanjutnya.



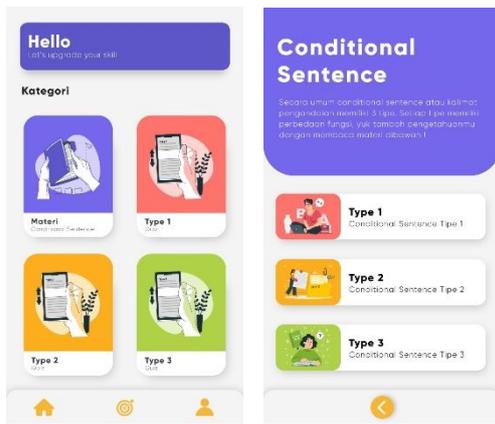
Gambar 2. Flowchart

3. Development

Pada tahap pengembangan peneliti akan merealisasikan rancangan atau desain yang sudah dibuat di tahap sebelumnya menjadi sebuah perangkat lunak (*software*) multimedia interaktif. Berikut merupakan langkah langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam tahap pengembangan :

a) Tahap pembuatan multimedia interaktif

Peneliti menggunakan *software Adobe Illustrator* dan *Adobe Photoshop* untuk membuat *user interface* dari multimedia interaktif seperti *background*, *button* dan elemen-elemen visual lainnya. Kemudian dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif, peneliti menggunakan *software Construct 2*. Berikut ini tampilan multimedia interaktif :



Gambar 3. Tampilan Media

Selain mengembangkan multimedia interaktif, pada tahap ini juga mengembangkan media pendukung berupa bahan penyerta sebagai pedoman dalam penggunaan multimedia interaktif.



Gambar 4. Tampilan Bahan Penyerta

b) Tahap validasi Tim Ahli

Pada tahap ini peneliti melakukan validasi untuk mengetahui kelayakan dari multimedia interaktif yang dikembangkan. Uji validasi dilakukan kepada ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan multimedia interaktif materi *conditional sentence* dan bahan penyerta. Kemudian uji validasi materi yang dilakukan kepada ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan materi yang terdapat dalam multimedia interaktif. Selain itu peneliti juga melakukan uji coba kepada pengguna yaitu peserta didik kelas XI di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto.

4. Implementation

Pada tahap implementasi ini dilakukan oleh peserta didik kelas XI di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto. Jumlah peserta didik yang mengikuti uji coba sebanyak 16 peserta didik. Waktu yang diperlukan dalam melakukan uji coba ini kurang lebih selama 60 menit. Setelah peserta didik mencoba menggunakan aplikasi multimedia interaktif materi *conditional sentence*, peserta didik diminta untuk

mengisi kuisioner tentang multimedia interaktif yang terdiri dari 15 butir pertanyaan. Nilai yang didapatkan dari hasil uji coba perorangan, direpresetasikan kedalam bentuk diagram sehingga memudahkan peneliti untuk melihat dan menghitung tingkat kelayakan dari multimedia interaktif yang dikembangkan. Berikut merupakan hasil persentase dari hasil uji coba yang dilakukan oleh peserta didik :

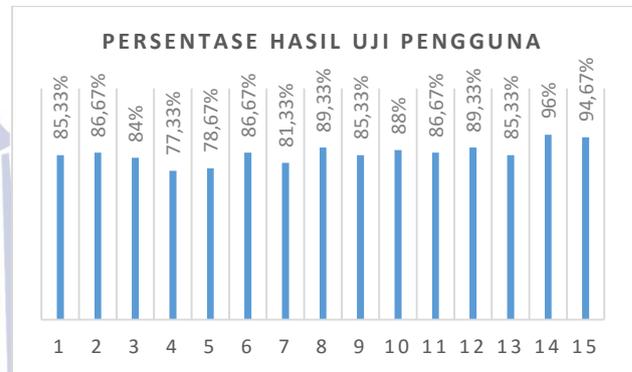


Diagram 1. Hasil Kuisioner Peserta Didik

5. Evaluation

Pada tahap terakhir ini peneliti melakukan evaluasi formatif pada saat melakukan uji validasi terhadap ahli media, ahli materi dan uji pengguna. Saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli tersebut digunakan untuk merevisi multimedia interaktif agar layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk multimedia interaktif materi *conditional sentence* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas XI SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto. Berdasarkan hasil uji validasi maka didapatkan data sebagai berikut :

1. Validasi materi dilakukan kepada guru mata pelajaran Bahasa Inggris di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto. Berdasarkan hasil uji validasi materi yang dilakukan, materi *conditional sentence* pada multimedia interaktif mendapatkan nilai sebesar 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa materi *conditional sentence* pada multimedia interaktif yang dikembangkan peneliti tergolong pada kategori Sangat Baik atau Layak.
2. Validasi media dilakukan kepada dosen Teknologi Pendidikan Unesa. Berdasarkan hasil uji validasi yang dilakukan, multimedia interaktif materi *conditional sentence* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas XI SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto mendapatkan nilai sebesar 85,56%. Hal tersebut menunjukkan bahwa

multimedia interaktif yang dikembangkan peneliti tergolong pada kategori Sangat Baik.

3. Validasi bahan penyerta dilakukan kepada ahli media yaitu dosen Teknologi Pendidikan Unesa. Berdasarkan hasil uji validasi, bahan penyerta mendapatkan nilai sebesar 80% sehingga dapat disimpulkan bahan penyerta tergolong dalam kategori Baik atau Layak.
4. Setelah multimedia interaktif materi *conditional sentence* diujicobakan kepada peserta didik, nilai yang didapatkan yaitu sebesar 86,37% sehingga dapat dikategorikan Sangat Baik.

Berdasarkan hasil uji kelayakan materi dan media maka multimedia interaktif materi *conditional sentence* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas XI SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto layak untuk digunakan.

PENUTUP

Kesimpulan

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan model Lee & Owens. Setelah dilakukan uji validasi kepada ahli materi dan media dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Multimedia Interaktif Materi *Conditional Sentence* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Simpulan tersebut didukung oleh data yang didapatkan dari hasil validasi materi dan media. Hasil uji validasi materi menunjukkan persentase kelayakan materi sebesar 100%, uji validasi media menunjukkan persentase kelayakan media sebesar 85,56%, dan kelayakan bahan penyerta sebesar 80 %. Kemudian hasil uji coba perorangan yang dilakukan oleh peserta didik sebagai pengguna multimedia interaktif mendapatkan hasil 86,37%.

Saran

Saran yang dapat disampaikan pengembang adalah sebagai berikut :

- 1) Multimedia interaktif materi *conditional sentence* dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Inggris kelas XI atau sebagai sarana belajar yang digunakan oleh peserta didik secara mandiri dimanapun dan kapanpun untuk melatih kemampuan peserta didik dalam mengenali *grammar* yang ada pada materi *conditional sentence*.
- 2) Guru maupun peserta didik dapat menggunakan bahan penyerta sebagai pedoman dalam menggunakan multimedia interaktif materi *conditional sentence*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Izzan, A. (2010). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Humaniora.
- Kristanto, Andi. 2020. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya
- Lee, Jenny; Wahidiat, Syaeful ; Kurniawan, A. W. (2017). *Strategi Implementasi Revitalisasi SMK Melalui Bilingual Learning Ecosystem* (C. Widjajanti (ed.)). Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Lee, William W & Owens, Diana L. 2004. *Multimedia-Based Instructional Design*. San Fransisco: Pfeiffer.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Saepudin. 2014. *An Introduction to English Learning and Teaching Methodology*. Yogyakarta: TrustMedia.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Ratminingsih, N. M. (2021). *Metode dan strategi pembelajaran bahasa Inggris*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada.
- Winangun, K., & Mesin, P. T. (2017). *Pendidikan vokasi sebagai pondasi bangsa menghadapi globalisasi*. Jurnal Taman Vokasi, 5(1).