

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “*THINGS IN THE HOUSE*”
BERBASIS *COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION* (CAI) PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INGGRIS KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Intan Atikaningrum

S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan (intan.20135@mhs.unesa.ac.id)

Ulhaq Zuhdi

S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan (ulhaqzuhdi@unesa.ac.id)

Abstrak

Media pembelajaran interaktif “*Things in The House*” berbasis *Computer Assisted Instruction* merupakan salah satu usaha memanfaatkan teknologi informasi sebagai salah satu sarana untuk penyampaian materi pada peserta didik. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV Sekolah Dasar materi di *Unit 5. Where is My Pencil?*. Menggunakan jenis penelitian model pengembangan ADDIE yang terdapat lima tahapan, yaitu *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Penggunaan media pembelajaran interaktif “*Things in The House*” didalam kegiatan belajar mengajar terbukti sebagai solusi yang efektif untuk peserta didik dapat terlibat secara langsung serta lebih aktif sehingga pembelajaran didalam kelas terasa menyenangkan. Penelitian ini mengevaluasi kelayakan media pembelajaran interaktif “*Things in The House*” dengan melihat dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Pada hasil validasi materi, media pembelajaran interaktif “*Things in The House*” mendapat persentase nilai sebesar 96% dengan kategori “Sangat Valid”. Untuk validasi media, media pembelajaran interaktif “*Things in The House*” mendapat persentase nilai sebesar 90% dengan kategori “Sangat Valid”. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran, ditentukan melalui hasil *pre-test* dan *post-test* yang dihitung menggunakan *N-Gain* dengan hasil nilai 0,67 masuk kedalam peningkatan peserta didik kategori “Sedang”. Pada aspek kepraktisan yang ditentukan melalui angket respon pendidik dan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran, mencapai nilai 95,5% dan 90% yang keduanya masuk kedalam kategori “Sangat Praktis”. Implementasi media pembelajaran interaktif dapat dilakukan dengan mudah disebabkan karena sesuai dengan kebutuhan kegiatan belajar mengajar di kelas IV SD dan secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif “*Things in The House*” terbukti dapat digunakan sebagai solusi yang efektif dan inovatif dalam mendukung pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Interaktif, Bahasa Inggris, *Computer Assisted Instruction*

Abstract

The interactive learning media “*Things in The House*” based on *Computer Assisted Instruction* is one of the efforts to utilize information technology as a means for delivering materials to students. This development research aims to develop interactive learning media in English subject for fourth grade elementary school students on the topic of *Unit 5, “Where is My Pencil?”*. Using the ADDIE development model, which consists of five stages: *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, and *evaluation*. The use of interactive learning media “*Things in The House*” in teaching and learning activities has proven to be an effective solution for students to be directly involved and more active, making learning in the classroom enjoyable. This research evaluates the feasibility of interactive learning media “*Things in The House*” by considering aspects of validity, practicality, and effectiveness. In terms of material validation, the interactive learning media “*Things in The House*” scored a percentage of 96% with the category “*Very Valid*”. For media validation, the interactive learning media “*Things in The House*” scored a percentage of 90% with the category “*Very Valid*”. To determine the effectiveness of the learning media, it is determined through *pre-test* and *post-test* results calculated using *N-Gain* with a score of 0.67 falling into the category of “*Moderate*” student improvement. In terms of practicality, determined through educator and student response questionnaires after using the learning media, it reached values of 95.5% and 90%, both falling into the category of “*Very Practical*”. The implementation of interactive learning media can be easily done as it is in line with the needs of teaching and learning activities in fourth grade elementary school classes, and overall, the interactive learning media “*Things in The House*” has been proven to be an effective and innovative solution in supporting classroom learning.

Keywords: Learning Media, Interactive, English, *Computer Assisted Instruction*

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia yang digunakan sebagai bahasa pengantar didalam kehidupan sehari-hari dan Bahasa Inggris yang diimplementasikan didalam pembelajaran diharapkan dapat memperluas pengetahuan. Tidak dapat dipungkiri bahwa peserta didik sekolah dasar mulai dikenalkan dengan Bahasa Inggris dalam pembelajaran di kelas. Menguasai Bahasa Inggris dinilai cukup mudah dan Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang umum digunakan oleh semua kalangan di seluruh dunia (Subiyati, 2016) dan itulah alasan mengapa belajar Bahasa Inggris diperlukan.

Bahasa Inggris saat ini menjadi salah satu mata pelajaran yang kerap kali kurang diminati oleh peserta didik karena dianggap sulit. Salah satu rintangan yang berpengaruh besar didalam permasalahan tersebut yaitu perpindahan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) ke kurikulum 2013 dan ke Kurikulum Merdeka yang membuat peserta didik harus menyesuaikan diri dengan perkembangan yang ada. Di Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Bahasa Inggris termasuk dalam kelompok mata pelajaran estetika yang dimana pendidik diberikan kebebasan untuk mengembangkan dengan menyesuaikan kondisi dan potensi budaya lokal (UU No. 20 Tahun 2003 & PPRI No. 19 Tahun 2015).

Sebaliknya pada Kurikulum 2013 Bahasa Inggris dihapuskan dari kurikulum Sekolah Dasar (SD) menjadi kegiatan ekstrakurikuler, dengan tujuan agar peserta didik di Sekolah Dasar (SD) meningkatkan kemampuannya untuk menguasai Bahasa Indonesia dahulu sebelum Bahasa Asing (Permendikbud No. 67 Tahun 2013). Sedangkan pada kurikulum merdeka yang memiliki makna memerdekakan, peserta didik didukung dan diberi kesempatan untuk berpikir kritis dari peserta didik (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan No. 8 Tahun 2022).

Sehingga pada kurikulum merdeka, Bahasa Inggris dijadikan sebagai mata pelajaran dengan alokasi waktu dua jam pelajaran (70 menit) dalam satu minggu untuk sekolah yang Sumber Daya manusianya sudah siap. Sedangkan untuk sekolah yang belum siap, dilakukan integrasi muatan Bahasa Inggris ke dalam mata pelajaran yang lain atau tetap dijadikan sebagai kegiatan ekstrakurikuler.

Rintangan yang ada juga adanya kompetisi global yang semakin pesat menuntut pendidik untuk bisa menyikapi perkembangan teknologi informasi dan masalah yang ada pada peserta didik dengan benar dan tepat. Hampir semua usaha pendidikan dapat memanfaatkan penerapan teknologi seperti contoh penggunaan komputer, dengan tujuan sebagai peningkatan sumber daya manusia serta mutu pendidikan. Komputer adalah alat yang dirancang khusus untuk mengubah

informasi melalui kode tertentu, atau alat elektronik yang secara otomatis melakukan berbagai tugas dan perhitungan, baik yang sederhana maupun yang kompleks (Arsyad, 2014).

Terdapat alasan mengapa komputer digunakan didalam tujuan-tujuan pendidikan yaitu, komputer dapat menunjang peserta didik dalam pemahaman materi yang lambat, komputer menstimulus peserta didik dalam pengerjaan pertanyaan, pengoperasian komputer ada ditangan peserta didik, jadi ketika tingkat penguasaan tiap individu berbeda maka akan mudah bagi mereka untuk menyesuaikan sendiri dengan tingkat penguasaan masing-masing (Arsyad, 2014).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di SDN Mojosari Kabupaten Mojokerto pada bulan oktober tahun 2023, ditemukan adanya permasalahan didalam proses pembelajaran Bahasa Inggris yang pertama, proses belajar mengajar yang monoton dan kurang menarik perhatian peserta didik karena tidak memanfaatkan fasilitas yang ada. Fasilitas disini memiliki maksud bahwa SDN Mojosari mempunyai fasilitas yang memadai seperti laboratorium komputer yang kondisinya layak pakai dan perangkat komputer yang berjumlah 60 unit dalam kondisi yang baik, namun pada kenyataannya fasilitas tersebut belum digunakan secara maksimal oleh pendidik. Kedua, peserta didik kerap tidak memberikan respon saat pendidik mengajukan pertanyaan mengenai materi yang sudah diberikan pada pertemuan sebelumnya, sehingga mengharuskan pendidik untuk mengulangi materi tersebut.

Untuk mengatasi permasalahan yang ada, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang tepat. Media merupakan suatu entitas yang mampu untuk dipergunakan sebagai penyampai pesan melalui pengirim kepada penerima yang dapat merangsang otak untuk berpikir, merangsang perasaan simpati juga empati, minat, juga perhatian peserta didik yang sedemikian rupa hingga terjadinya proses pembelajaran (Arsyad, 2019).

Berdasarkan hasil penelitian Din Azwar Uswatun, dkk tahun 2016 dengan judul "Implementasi *Computer Assisted Instructional Model Games* Pada *Integrated Science* di SD" dan Didik Setiyadi tahun 2016 dengan judul "Media Pembelajaran Untuk Sekolah Dasar Tentang Pengenalan Tata Surya Menggunakan Metode *Computer Assisted Instruction (CAI)*" dapat diketahui bahwa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* pembelajaran yang dilaksanakan didalam kelas terasa menyenangkan juga materi yang disampaikan oleh pendidik dapat tersampaikan secara jelas kepada peserta didik.

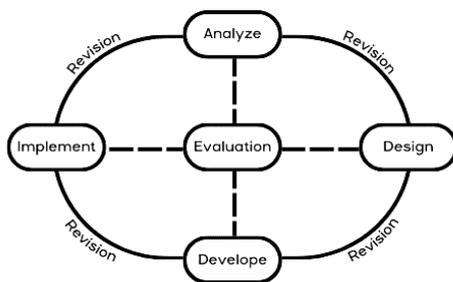
Dengan dasar pemikiran dan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti merasa terdorong dan penuh

semangat untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan media hasil teknologi komputer, yaitu *Computer Assisted Instruction* pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang didesain interaktif dalam materi Unit 5 : *Where is My Pencil?* untuk kelas IV. Sebagai hasilnya, penelitian yang diajukan akan memiliki judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Things In The House” Berbasis *Computer Assisted Instruction* (CAI) Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV Sekolah Dasar.”

Rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi tiga pertanyaan yaitu : (1) Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran interaktif “Things In The House” berbasis *Computer Assisted Instruction* (CAI) pada mata pelajaran Bahasa Inggris terhadap peserta didik kelas IV sekolah dasar? (2) Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran interaktif “Things In The House” berbasis *Computer Assisted Instruction* (CAI) pada mata pelajaran Bahasa Inggris terhadap peserta didik kelas IV sekolah dasar? (3) Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran interaktif “Things In The House” berbasis *Computer Assisted Instruction* (CAI) pada mata pelajaran Bahasa Inggris terhadap peserta didik kelas IV sekolah dasar?

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan memiliki tujuan yaitu terciptanya suatu produk baru atau sebuah gagasan yang kemudian diuji keefektifannya (Sugiyono, 2018). Penelitian ini akan menghasilkan sebuah keluaran atau produk setelah dilaksanakan pengujian dan perbaikan dari produk temuan ditinjau dari keperluan pengguna sampai produk temuan tersebut dinyatakan layak digunakan (Rayanto & Sugiyanto, 2020).



Gambar 1. Tahapan ADDIE Menggunakan model penelitian ADDIE dikarenakan tahapan untuk mengembangkan produk lebih lengkap dan masuk akal (Taufik, 2021). Model penelitian ADDIE memiliki keunggulan pada strukturnya yang sistematis dan tahapan yang satu dengan lainnya terdapat keterkaitan juga kegiatan evaluasi yang berguna mengurangi kesalahan produk yang dikembangkan (Tegeh dan Jampel, 2014). Terdapat lima tahapan dalam model

penelitian ADDIE ialah 1) *Analyze* (Analisis), 2) *Design* (Desain). 3) *Development* (Pengembangan), 4) *Implementation* (Implementasi), dan 5) *Evaluation* (Evaluasi) (Robert Marie Branch dalam Sugiyono, 2017).

Subjek uji coba adalah peserta didik kelas IV dengan mengambil subjek uji coba satu kelas yang berjumlah 31 anak di SDN Mojosari. Pengumpulan data akan dilakukan berdasarkan instrumen yang telah dibuat. Data kuantitatif didapatkan dari perhitungan hasil validasi ahli, angket respon pengguna, serta nilai *pre-test* dan *post-test*. Sedangkan untuk data kualitatif didapatkan dari komentar dan saran dari para ahli, pendidik, dan respon pengguna terhadap media yang disajikan dalam bentuk deskripsi. Berikut merupakan teknik analisis data pada penelitian ini ialah pertama, data hasil validasi yang didapatkan dari angket validasi yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media. Skala yang digunakan pada angket validasi merupakan skala likert 1-5 seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Pengukuran Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Tidak Baik	1
Tidak Baik	2
Cukup	3
Baik	4
Sangat Baik	5

(Sugiyono, 2021)

Data yang didapatkan melalui tahap validasi akan dioleh dengan rumus di bawah ini :

$$P = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh dari penelitian}}{\sum \text{Skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2021)

Keterangan:

P = Presentase hasil validasi materi dan media

Tingkat kevalidan dari materi dan media dapat diketahui dengan membandingkan hasil perhitungan dengan kriteria kevalidan pada tabel berikut.

Tabel 2. Kriteria Hasil Validasi

Kriteria	Nilai (%)
Tidak Valid	24% - 34%
Kurang Valid	44% - 62%
Valid	63% - 81%
Sangat Valid	82% - 100%

(Sugiyono, 2021)

Yang kedua, data hasil respon pengguna didapatkan dari pengisian angket oleh pendidik dan peserta didik terkait penggunaan produk. Pada angket respon menggunakan skala likert seperti tabel di bawah ini.

Tabel 3. Pengukuran Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Tidak Baik	1
Tidak Baik	2
Cukup	3
Baik	4
Sangat Baik	5

(Sugiyono, 2021)

Kemudian data yang didapatkan melalui proses pengisian angket akan diolah menggunakan rumus dalam bentuk presentase seperti di bawah ini.

$$P = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh dari penelitian}}{\sum \text{Skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

(Akbar, 2017)

Keterangan:

P = Presentase hasil kepraktisan media

Untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk dengan membandingkan hasil perhitungan dengan kriteria kepraktisan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Kriteria Hasil Kepraktisan

Kriteria	Nilai (%)
Sangat Praktis	80,01% - 100%
Praktis	60,01% - 80%
Kurang Praktis	40,01% - 60%
Tidak Praktis	21,01% - 40%
Sangat Tidak Praktis	0% - 20%

(Akbar, 2017)

Ketiga, data hasil tes didapatkan dari perhitungan hasil pengisian lembar *pre-test* sebelum peserta didik menggunakan produk dan lembar *post-test* setelah peserta didik menggunakan produk. Data yang didapatkan kemudian diolah menggunakan rumus kriteria ketuntasan belajar dengan nilai yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Untuk menghitung rata-rata perolehan peserta didik menggunakan rumus berikut ini.

$$P = \frac{\sum \text{Peserta didik yang mendapat nilai} \geq 70}{\sum \text{Peserta didik seluruhnya}} \times 100\%$$

(Riduwan, 2023)

Keterangan:

P = Presentase peserta didik yang mendapat nilai ≥ 70

Untuk mengetahui keefektifan produk dengan mengategorikan presentase ketuntasan belajar dengan mengacu pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Kriteria Ketuntasan Belajar

Kriteria	Nilai (%)
Sangat Tinggi	81% - 100%
Tinggi	61% - 80%
Cukup	41% - 60%
Rendah	21% - 40%
Sangat Rendah	0% - 20%

(Riduwan, 2023)

Untuk mengetahui hasil peningkatan pemahaman peserta didik dalam *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan rumus N-gain dengan rumus sebagai berikut.

$$\langle g \rangle = \frac{\text{Posttest} - \text{pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{pretest}}$$

(Riduwan, 2023)

Keterangan:

$\langle g \rangle$ = Skor N-gain

Hasil perhitungan N-gain kemudian dikategorikan dengan kriteria N-gain pada tabel berikut.

Tabel 6. Tabel N-Gain

Kriteria	Skor
Tinggi	0,71 – 1,00
Sedang	0,31 – 0,70
Rendah	0,00 – 0,30
Tidak Terjadi Peningkatan	0,00
Terjadi Penurunan	-1,00 – 0,00

(Riduwan, 2023)

Analisis hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik pada produk pengembangan dikatakan efektif apabila presentase ketuntasan hasil belajar atau pemahaman peserta didik mencapai $\geq 61\%$, dan dengan nilai N-Gain sebesar $> 0,3$ (sedang atau tinggi).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif “*Things in The House*” berbasis *Computer Assisted Instruction* menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yakni *Analyze* (Tahap Analisis), *Design* (Tahap Perancangan), *Development* (Tahap Pengembangan), *Implementation* (Tahap Implementasi), *Evaluation* (Tahap Evaluasi). Adapun hasil pengembangan melalui tahapan, yaitu *Analyze* (Tahap Analisis) merupakan langkah awal yang dilakukan

oleh peneliti guna memperoleh informasi dan menguraikan masalah yang ditemui setelah dilaksanakan observasi dan wawancara di SDN Mojosari.

Hasilnya didapati bahwa di kelas IV dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris, peserta didik mengalami kesulitan untuk memahami materi karena peserta didik mudah kehilangan konsentrasi, hal ini dapat terjadi karena variasi kegiatan belajar mengajar kurang juga terlalu monoton. Tidak hanya faktor dari pendidik, permasalahan tersebut terjadi karena peserta didik memiliki minat belajar Bahasa Inggris sebagai bahasa asing yang bukan bahasa mereka sehari-hari tergolong rendah. Terlebih dalam pelaksanaannya pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi untuk menarik minat peserta didik, sedangkan sekolah memberikan fasilitas yang memadai seperti komputer dengan jumlah yang cukup untuk dilakukannya kegiatan belajar mengajar didalam satu kelas dengan peserta didik berjumlah 31 orang.

Sarana media pembelajaran didalam kegiatan belajar mengajar memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami materi pada unit 5. *Where is My Pencil?*, kebutuhan peserta didik, serta dengan mempertimbangkan perkembangan zaman di era yang serba digital. Berkembangnya IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) dapat mempengaruhi kecenderungan kegiatan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif yang fleksibel dan tidak kehilangan manfaatnya sebagai media karena dapat diimplementasikan dalam segala kondisi pembelajaran (daring/luring).

Design (Tahap Perancangan) diawali dengan perancangan konten dan konsep yang nantinya akan dituangkan didalam produk. Pada tahap ini, rancangan produk masih bersifat konseptual yang nantinya akan direalisasikan pada tahap pengembangan. Adapun tahapan perancangan yang dilakukan oleh peneliti meliputi, perancangan materi dan perancangan konsep/media. Dalam tahapan perancangan materi peneliti mengacu pada buku peserta didik Bahasa Inggris “*My Next Words*” kelas IV. Materi disusun dan dirancang sesuai dengan Unit 5. *Where is My Pencil?* yang membahas tentang ruangan di rumah kita dan benda-benda yang ada didalam ruangan. Setelah memberi batasan materi didalam penelitian, peneliti mengumpulkan informasi seputar benda-benda yang terdapat didalam ruangan rumah kita yang belum tercantum didalam buku peserta didik untuk menambah pengetahuan baru.

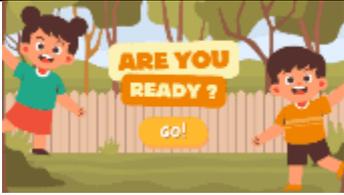
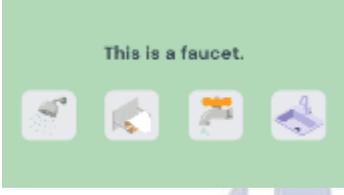
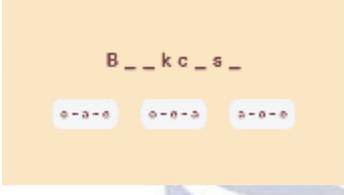
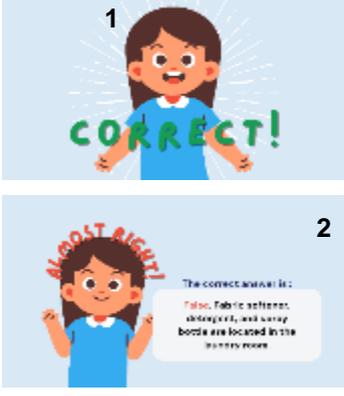
Setelah merancang materi, selanjutnya peneliti melakukan perancangan konsep atau mendesain media. Tahapan ini perlu dilakukan dengan tujuan agar peneliti lebih mudah dan memiliki gambaran untuk melakukan

pengembangan media. Pada tahapan ini dihasilkan sebuah storyboard atau rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Development (Tahap Pengembangan) Pada tahap ini, perancangan yang telah dilakukan pada tahap design direalisasikan menjadi produk. Produk yang sudah dikembangkan harus memenuhi tingkat kelayakan untuk bisa di uji cobakan kepada peserta didik. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan, perlu dilakukan validasi oleh validator ahli materi dan validator ahli media. Berikut merupakan hasil pengembangan media pembelajaran :

Tabel 7. Hasil Pengembangan

No	Tampilan Slide dan Button	Keterangan
1.		Tampilan Cover
2.		Tampilan Halaman Utama
3.		Tampilan Halaman Petunjuk Media Pembelajaran
4.		Tampilan Halaman Profil Penyusun
5.		Tampilan Halaman Capaian Pembelajaran
6.		Tampilan Halaman Materi

No	Tampilan Slide dan Button	Keterangan
7.		Tampilan Awal Halaman Kuis
8.		Tampilan Halaman Kuis
9.		Tampilan Halaman Kuis
10.		Tampilan Halaman Kuis
11.		Tampilan Halaman Kuis
12.		Tampilan Halaman Kuis
13.		Tampilan Penutup Kuis

No	Tampilan Slide dan Button	Keterangan
18.		Tampilan Halaman Penutup

Pada penelitian pengembangan model ADDIE, implementation atau tahap implementasi adalah tahap uji coba lapangan. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif “*Things in The House*” berbasis *Computer Assisted Instruction* (CAI) di salah satu Sekolah Dasar di Kabupaten Mojokerto, yakni SDN Mojosari.

Tahap uji coba dilakukan peneliti pada tanggal 22 April hingga 24 April 2024 dengan melibatkan 31 peserta didik di kelas IV-B sebagai responden. Tahap uji coba dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif “*Things in The House*” pada materi benda-benda yang ada didalam ruangan sesuai dengan materi di Unit 5. *Where is My Pencil?* di kelas IV. Tahapan uji coba dilakukan dengan kegiatan yang melibatkan interaksi antara peserta didik, peneliti, dan media pembelajaran interaktif “*Things in The House*”.

Tindakan yang dilakukan oleh peneliti selama uji coba lapangan, pada tanggal 22 April 2024, peserta didik dikondisikan seperti halnya dalam proses pembelajaran setiap hari yang mereka lakukan. Selanjutnya, peserta didik diberikan pertanyaan pemantik, membangun rasa percaya diri mereka dengan maju kedepan menjawab pertanyaan dengan menuliskan jawaban di papan tulis, dan bersama-sama dengan seluruh anggota kelas mengulangi jawaban yang ada di papan tulis dengan penuh rasa semangat. Setelah diberi pertanyaan pemantik dan mengulang kembali materi, peserta didik diberikan 10 soal *pre-test* yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan peserta didik terhadap materi Unit 5. *Where is My Pencil?* sebelum media pembelajaran interaktif “*Things in The House*” berbasis *Computer Assisted Instruction* (CAI) digunakan.

Setelah menyelesaikan 10 soal *pre-test*, pada tanggal 23 April 2024 peserta didik melaksanakan pembelajaran di laboratorium komputer untuk menggunakan media pembelajaran yang telah disiapkan. Masing-masing peserta didik mengoperasikan media pembelajaran secara mandiri namun tetap dibawah pengawasan peneliti. Peserta didik dibebaskan untuk mengeksplor media pembelajaran untuk memahami materi yang terkandung didalam media pembelajaran.

Pada tanggal 24 April 2024, peserta didik dikondisikan seperti halnya dalam proses pembelajaran

setiap hari yang mereka lakukan di kelas. Selanjutnya, peserta didik diberikan 10 soal post-test untuk diselesaikan yang tujuannya mengetahui tingkat penguasaan materi peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer atau *Computer Assisted Instruction* (CAI). Sehingga dari hasil pengerjaan post-test, peneliti dapat mengetahui hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan atau tidak. Diakhir pembelajaran, peserta didik diajak untuk melengkapi lembar angket respon peserta didik dengan pemikirannya terhadap media pembelajaran yang telah digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada penelitian pengembangan model ADDIE, tahapan ditutup dengan proses evaluasi. Tahapan evaluasi ini perlu dilakukan untuk mengukur tingkat ketercapaian tujuan pengembangan dengan tujuan akan ada kegiatan tindak lanjut untuk dilakukan perbaikan. Setelah melakukan berbagai tahapan penilaian, baik penilaian dari validator maupun saat dilakukan implementasi di lapangan, maka peneliti merangkum hasil evaluasi, yakni terdapat perbaikan pada media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan saran dari validator ahli materi, yakni memperbaiki instruksi didalam soal yang kurang jelas dan mengubah pilihan kosakata yang digunakan didalam media, selanjutnya perbaikan pada media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan saran dari validator ahli media, yakni peletakan menu, pemilihan icon, dan penambahan backsound yang sesuai. Terakhir, Perlunya pengawasan pendidik terhadap penggunaan perangkat oleh peserta didik.

Kelayakan media pembelajaran interaktif “*Things in The House*” berbasis *Computer Assisted Instruction* dapat diketahui dari kevalidan media dan materi oleh ahli media dan ahli materi, kepraktisan media dari angket respon peserta didik dan pendidik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, serta keefektifan media dari analisis nilai hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik.

Pada penelitian ini, kevalidan suatu media yang dikembangkan dapat dilihat dari kevalidan media dan kevalidan materi dengan cara memvalidasi media dan materi kepada validator. Untuk menentukan kevalidan dari suatu media yang dikembangkan meliputi beberapa aspek penilaian, yaitu aspek tampilan media, aspek penulisan, aspek isi media, dan aspek penggunaan media. Kevalidan media didasarkan pada empat aspek penilaian dengan 17 butir penilaian kevalidan media yang disesuaikan dengan jenis media pembelajaran interaktif. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh persentase skor rata-rata kevalidan media 90% dengan kriteria sangat valid dan memerlukan beberapa revisi. Revisi yang diberikan oleh ahli media ialah ikon tombol profil pengembang dan petunjuk tombol yang ada didalam media pembelajaran, penambahan

backsound, penambahan pattern di slide yang terlalu kosong, dan peletakan button yang disesuaikan dengan fungsinya.

Berdasarkan hasil analisis data pada validasi materi, didapatkan persentase skor rata-rata 96% dengan kriteria sangat valid dan memerlukan beberapa revisi. Untuk menentukan kevalidan materi dari suatu media meliputi beberapa aspek penilaian, yaitu muatan materi, penyajian materi, dan bahasa. Kevalidan materi didasarkan pada tiga aspek penilaian dengan 14 butir penilaian kevalidan materi yang disesuaikan dengan jenis media yang dikembangkan. Revisi yang diberikan oleh ahli materi ialah pemilihan kosakata Bahasa Inggris yang digunakan dan penggunaan kalimat instruksi soal pada kuis yang lebih jelas.

Tidak hanya memvalidasi materi dan media, instrumen yang digunakan pada penelitian seperti *pre-test* dan *post-test* serta modul ajar juga dilakukan validasi kepada ahli materi. Berdasarkan hasil analisis data pada validasi *pre-test* dan *post-test*, didapatkan persentase 92% dengan kriteria sangat valid dan terdapat beberapa revisi yang diberikan oleh ahli materi. Untuk menentukan soal *pre-test* dan *post-test* tersebut valid, terdapat beberapa aspek penilaian, yaitu penyajian soal, bahasa, dan isi angket dengan 12 butir penilaian. Sedangkan hasil analisis data validasi modul ajar, didapatkan persentase 95% dengan kriteria sangat valid dan tidak perlu dilakukan revisi. Untuk menentukan modul ajar tersebut valid, terdapat beberapa aspek penilaian, yaitu format, isi, serta bahasa dan tulisan dengan 12 butir penilaian.

Dari validasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif “*Things in The House*” berbasis *Computer Assisted Instruction* dapat dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan sebagai media didalam pembelajaran. Untuk instrumen penelitian seperti soal *pre-test* dan *post-test* serta modul ajar berdasarkan hasil validasi dapat digunakan untuk mengukur data sesuai dengan tujuan penelitian.

Untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran interaktif “*Things in The House*” berbasis *Computer Assisted Instruction* dapat diukur melalui hasil respon peserta didik dan pendidik terhadap penggunaan media pembelajaran. Hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran diperoleh setelah peserta didik sebanyak 31 orang menggunakan media pembelajaran pada hari kedua data diambil. Didapatkan persentase sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Untuk menentukan kepraktisan dari media yang dikembangkan, terdapat tiga aspek penilaian diantaranya pembawaan materi, kemenarikan dan manfaat media, serta kemenarikan dan bahasa media dengan 10 butir penilaian.

Kepraktisan media pembelajaran didasarkan pada kemudahan penggunaan dan rasa menyenangkan yang dirasakan oleh peserta didik saat media tersebut digunakan didalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran dikatakan praktis apabila media tersebut dapat melibatkan peserta didik secara langsung dalam penggunaannya serta mempermudah peserta didik memahami materi. Hal tersebut sesuai dengan media pembelajaran menurut Hamid dkk. (2020) yaitu menarik minat peserta didik sehingga motivasi dan antusias yang dimiliki oleh peserta didik dalam proses pembelajaran dapat bangkit sehingga berdampak pada kelas yang berlangsung secara menyenangkan.

Selain memberikan angket untuk mengukur kepraktisan kepada peserta didik, angket respon juga diberikan kepada pendidik mata pelajaran terkait. Berdasarkan hasil analisis data pada respon pendidik terhadap penggunaan media, didapatkan persentase skor 95,5% dengan kategori sangat praktis. Untuk menentukan kepraktisan media, terdapat tiga aspek penilaian, yaitu pembawaan materi, kemenarikan dan manfaat media, kemenarikan dan bahasa media dengan sembilan butir penilaian.

Media pembelajaran interaktif "*Things in The House*" berbasis *Computer Assisted Instruction* pada materi *Unit 5. Where is My Pencil?* dikatakan praktis karena telah sesuai dengan kriteria pemilihan media pembelajaran menurut Junaidi (2019) meliputi tujuan media yang diselaraskan dengan kompetensi dasar atau yang sekarang dikenal dengan capaian pembelajaran, target yang menggunakan media, serta adanya alat dan fasilitas yang memadai didalam sekolah yang digunakan dalam penelitian. Selain itu, menurut Rochmad (2016) berpendapat bahwa kepraktisan media dapat ditentukan tidak hanya melalui angket respon saja, tetapi juga dapat ditentukan dari seberapa mudah media pembelajaran yang dikembangkan sehingga cocok digunakan dalam pembelajaran serta mendapat respon yang baik dari pengguna.

Dari hasil analisis data pada angket respon pendidik dan peserta didik yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif "*Things in The House*" berbasis *Computer Assisted Instruction* dapat dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan sebagai media didalam pembelajaran juga dapat dijadikan sebagai solusi untuk membuat pembelajaran lebih bermakna.

Pada penelitian ini, keefektifan media pembelajaran interaktif "*Things in The House*" berbasis *Computer Assisted Instruction* dapat diketahui dengan menganalisis hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik dengan menggunakan rumus persentase ketuntasan belajar dan N-Gain. *Pre-test* dilaksanakan sebelum peserta didik

menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan guna mengetahui pengetahuan awal peserta didik tentang materi *Unit 5. Where is My Pencil?*. Untuk *post-test* dilaksanakan setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Salah satu tujuan pengembangan media interaktif ini ialah dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi di *Unit 5. Where is My Pencil?*. Menurut Susanto (dalam Saragih dkk., 2021) hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar pada penelitian ini dapat diketahui dengan menganalisis hasil *pre-test* dan *post-test* 31 orang peserta didik. Persentase ketuntasan belajar peserta didik memperoleh 87,1% dengan kriteria sangat tinggi berdasarkan kriteria persentase oleh Riduwan (2023). Sedangkan peningkatan pemahaman peserta didik yang diketahui melalui N-Gain memperoleh nilai sebesar 0,67 dengan kriteria sedang berdasarkan kriteria oleh Riduwan (2023).

Keefektifan dapat diartikan sebagai keberhasilan dalam mencapai suatu tujuan dengan metode tertentu. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan efektif apabila dapat memenuhi tujuan dalam pembelajaran tersebut. Tujuan pembelajaran yang dimaksud ialah hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan yang didalamnya mencakup ranah afektif, kognitif, dan psikomotor peserta didik (Suardi, 2018). Untuk ranah afektif, dapat diketahui dari bagaimana sikap peserta didik selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Diketahui bahwa media pembelajaran interaktif "*Things in The House*" membuat peserta didik aktif dan sangat antusias selama proses pembelajaran. Hasil dari ranah kognitif ini dapat diketahui dari hasil nilai tes yang diberikan. Ranah psikomotor dapat diketahui melalui ketrampilan peserta didik dalam mengoperasikan media pembelajaran. Peserta didik dituntut untuk dapat melakukan kegiatan yang belum pernah mereka lakukan dengan melihat petunjuk yang telah ada. Selain itu, peserta didik juga dituntut untuk dapat menemukan sendiri pengetahuannya dalam mengoperasikan media pembelajaran interaktif "*Things in The House*" berbasis *Computer Assisted Instruction*.

Menurut Rusmono (2017) hasil pembelajaran peserta didik adalah gabungan dari aspek afektif, kognitif, dan psikomotor yang dialami oleh peserta didik. Hasil perubahan peserta didik ditunjukkan dari peningkatan dan pengembangan hasil belajar yang dapat dilihat melalui *pre-test* dan *post-test*. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Indrawan dkk. (2020) bahwa media pembelajaran interaktif memiliki manfaat, yaitu menampilkan benda yang ukurannya terlalu besar sehingga tidak dapat dihadirkan ketika pembelajaran serta

membuat minat dan motivasi peserta didik dalam belajar menjadi bangkit. Berdasarkan pada pendapat tersebut, pengembangan media pembelajaran interaktif “*Things in The House*” bermanfaat untuk kegiatan belajar mengajar yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test*.

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Menurut Apriyani (2017) media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar juga motivasi peserta didik untuk belajar. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan karena media pembelajaran yang dikembangkan memberikan pengalaman baru dalam penemuan konsep serta memicu semangat belajar yang dimiliki oleh peserta didik.

Adanya peningkatan hasil belajar dapat menunjukkan keberhasilan penggunaan media pembelajaran interaktif “*Things in The House*” berbasis *Computer Assisted Instruction* materi *Unit 5. Where is My Pencil?*. Keberhasilan penggunaan media pembelajaran ini sejalan dengan pendapat Kustandi dan Sujipto (2019) bahwa dengan adanya media pembelajaran maka hasil belajar peserta didik akan meningkat sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Berdasarkan uraian diatas, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif “*Things in The House*” pada penelitian ini dapat mencapai tujuan pembelajaran, yaitu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat dikatakan efektif untuk digunakan peserta didik kelas IV pada pembelajaran Bahasa Inggris dalam materi di *Unit 5. Where is My Pencil?*.

PENUTUP

Simpulan

Dari analisis hasil penelitian yang telah dilakukan bersama dengan 31 peserta didik dan pendidik mata pelajaran Bahasa Inggris di SDN Mojosari dengan menggunakan model ADDIE, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif “*Things in The House*” berbasis *Computer Assisted Instruction* (CAI) layak digunakan dalam pembelajaran materi *Unit 5. Where is My Pencil?* mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV Sekolah Dasar. Media yang dikembangkan dikatakan layak berdasarkan tiga aspek, yakni dikatakan sangat valid berdasarkan hasil validasi materi memperoleh persentase sebesar 96% dengan kriteria sangat valid. Sedangkan, pada validasi media memperoleh persentase sebesar 90% dengan kriteria sangat valid.

Media pembelajaran dikatakan sangat praktis berdasarkan hasil angket respon pendidik dan peserta didik

pada uji pemakaian produk memperoleh persentase sebesar 95,5% dengan kriteria sangat praktis untuk hasil angket respon pendidik. Sedangkan, pada hasil angket respon peserta didik memperoleh hasil 90% dengan kriteria sangat praktis. Media pembelajaran dapat dikatakan sangat efektif berdasarkan ketuntasan hasil belajar peserta didik memperoleh persentase sebesar 87,1% dengan kriteria sangat baik. Selain itu, peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi memperoleh hasil N-Gain sebesar 0,67 dengan kriteria sedang.

Saran

Berdasarkan serangkaian kegiatan yang telah dilakukan dalam penelitian, adapun saran yang diberikan adalah media pembelajaran interaktif “*Things in The House*” berbasis *Computer Assisted Instruction* dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi *Unit 5. Where is My Pencil?* di kelas IV Sekolah Dasar. Tidak hanya itu, dikembangkannya penelitian ini dapat menjadi referensi untuk pengembang berikutnya dalam mengembangkan produk yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Dalam implementasinya, pendidik perlu memberikan pengawasan agar tidak terjadi penyalahgunaan komputer dalam kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Apriyani, N. K. (2017). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Peserta Didik*.
- Arsyad & Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad & Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Irjus Indrawan, dkk. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Banyumas: CV. Pena Persada
- Junaidi, J. (2019). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, Vol.3, No.1, 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kaltsum, H. U. (2017). *Pemanfaatan Alat Peraga Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar*. *Urecol*, 19–24.

- Kustandi, C., Sutjipto, B., & Pd, M. (2019). *Media Pembelajaran Manual dan Digital Negeri 6 Bandar Lampung*.
- Riduwan. (2023). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Rochmad. 2016. *Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika*. Unnes Science Education Journal. 3 (1).
- Rusmono. (2017). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Saragih, L. M., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik*. Jurnal Basicedu, 5(4), 2156–2163.
- Suardi, Moh. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Subiyati, M. (2016). *Bahasa Inggris, Tumbuh Mengglobal dari Bahasa Tertindas Sampai Bahasa Kebutuhan Intelektual*. Cakrawala Pendidikan.
- Sugiyono dan Sutopo. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tegeh, I.M., Jampel, I.N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

