

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA  
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS  
MATERI *TRANSPORTATION* KELAS III SD SWASTA  
PAB 20 BANDAR KLIPPA T.A 2020/2021**

**Anjely Sinaga<sup>1</sup>, Naeklan Simbolon<sup>2</sup>**

Prodi PGSD FIP Universitas Negeri Medan

Surel: <sup>1</sup>anjelysinaga@gmail.com, <sup>2</sup>naeklansimbolon@gmail.com

**Abstrak :** Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran bahasa Inggris materi *Transportation*, (2) Mengetahui kepraktisan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran bahasa Inggris materi *Transportation*, (3) Mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran bahasa Inggris materi *Transportation*. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model 4-D. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa yang berjumlah 37 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, angket, serta lembar soal *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan; (1) Uji kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi berada pada kualifikasi sangat layak sebesar 92,72%, serta ahli media berada pada kualifikasi sangat layak sebesar 96%, (2) Uji kepraktisan media pembelajaran yang diperoleh dari ketiga guru mata pelajaran bahasa Inggris di tiga sekolah yang berbeda, berada pada kualifikasi sangat layak sebesar 94,67%, (3) Uji keefektifan menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan nilai rata-rata sebesar 87,2 dan lebih tinggi dari siswa yang dibelajarkan tanpa menggunakan media pembelajaran dengan nilai rata-rata sebesar 61,5. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti layak, praktis dan efektif untuk mendukung pembelajaran bahasa Inggris di kelas III Sekolah Dasar.

**Kata Kunci :** *Research and Development*, Media pembelajaran, Multimedia Interaktif, Bahasa Inggris, *Transportation*.

**Abstract :** This study aims to: (1) Determine the feasibility of using interactive multimedia-based learning media in English for *Transportation*, (2) Knowing the practicality of using interactive multimedia-based learning media in English for *Transportation* materials, (3) Knowing the effectiveness of learning media based on interactive multimedia on English subjects, *Transportation* material. This type of research is a research development (*Research and Development*) using the 4-D model. The subjects in this study were students of class III SD Private PAB 20 Bandar Klippa, totaling 37 students. Data collection techniques in this study used interviews, questionnaires, and pre-test and post-test question sheets. The results showed; (1) The feasibility test of learning media by material experts is at a very decent qualification of 92.72%, and media experts are at a very decent qualification of 96%, (2) The practicality test of learning media is obtained from the three English subject teachers in three different schools, are in very feasible qualifications of 94.67%, (3) The effectiveness test shows that there is a significant difference between student learning outcomes using interactive multimedia-based learning media with an average score of 87.2 and higher. of students who were taught without using learning media with an average value of 61.5. Thus, it can be concluded that the interactive multimedia-based learning media developed by researchers is feasible, practical and effective to support English learning in class III elementary schools.

**Keywords:** *Research and Development*, Learning Media, Interactive Multimedia, English, *Transportation*.

## PENDAHULUAN

Kualitas suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas pendidikannya. Indonesia sebagai negara berkembang memiliki komitmen untuk menyongsong bangsanya menjadi generasi emas di tahun 2045. Melalui teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang seiring dengan globalisasi, menyebabkan interaksi dan penyampaian informasi berlangsung dengan cepat. Pengaruh globalisasi ini dapat berdampak positif dan negatif pada suatu negara. Persaingan yang terjadi pada era globalisasi dapat menumbuhkan kompetisi antar bangsa, sehingga menuntut adanya pengembangan kualitas sumber daya manusia yang mampu bersaing di era global. Salah satu hal penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia yaitu melalui pendidikan.

Di dalam pasal 3 UU No. 20 Sistem Pendidikan Nasional (2003) menjelaskan bahwa tujuan pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting di dalam kehidupan seseorang. Melalui pendidikan, diharapkan mampu mengembangkan potensi serta mampu membebaskan manusia dari keterbelakangan dan kebodohan. Sehingga sekolah yang merupakan salah satu lembaga

pendidikan, dapat menjadi jembatan untuk mencapai semua hal tersebut. Salah satu mata pelajaran yang di pelajari di lembaga pendidikan adalah mata pelajaran bahasa Inggris. Mengingat pada masa sekarang bahasa Inggris dijadikan sebagai salah satu bahasa Internasional, sehingga melalui mata pelajaran ini diharapkan mampu mempersiapkan para peserta didik untuk mampu beradaptasi serta bersaing di era global.

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar. Dengan tujuan agar siswa dapat mengembangkan bahasa Inggris sejak dini dan mampu membiasakan diri saat mempelajarinya di jenjang yang lebih lanjut. Melalui pengajaran bahasa Inggris, para siswa diharapkan mampu menguasai keterampilan berbahasa sesuai dengan tingkatan masing-masing yang terdapat didalam capaian kompetensi inti dan kompetensi dasar. Mengingat pentingnya bahasa Inggris di dalam kehidupan sehari-hari dan dalam perkembangan IPTEK, sekolah sebagai pendidikan formal hendaknya mampu melaksanakan proses pembelajaran Bahasa Inggris yang bermakna dan menarik sehingga dapat diterapkan dan dipahami, agar dapat menjadi sebuah kebiasaan yang melekat di dalam diri siswa.

Namun, pada kenyataannya beberapa siswa di Sekolah Dasar mengalami kesulitan dalam berbicara, dan membacakan kosakata bahasa Inggris. Kesulitan siswa didasari atas kurangnya kesadaran siswa untuk membaca, minimnya kosakata bahasa Inggris siswa, dan kurangnya rasa percaya diri. Dan penyebab ini tidak hanya timbul dari siswa saja, melainkan dari guru juga.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa di kelas III, diperoleh informasi bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris, guru cenderung menggunakan bahan ajar yang diberikan oleh Kemendikbud. Bahan ajar tersebut tidak berganti dari tahun ke tahun. Kemudian di dalam penggunaan media, guru menyatakan cenderung menggunakan media gambar yang di *print out* kemudian ditempelkan di atas kertas. Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran guru cenderung menggunakan model konvensional dengan metode ceramah. Sehingga siswa terbiasa untuk menghafal sebuah materi tanpa mengetahui prosesnya..Dari penjabaran mengenai keadaan-keadaan tersebut, berdasarkan hasil wawancara kepada guru mata pelajaran bahasa Inggris SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa, yaitu guru belum melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Adapun yang melatarbelakangi mengenai belum adanya pengembangan media tersebut yaitu dikarenakan keterampilan guru serta kendala terhadap waktu. Guru belum melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi karena dalam proses pembuatannya dianggap memerlukan waktu yang panjang. Padahal pihak sekolah telah menyediakan fasilitas berupa 2 unit LCD Proyektor yang dapat dimanfaatkan dalam penayangan media pembelajaran berbasis teknologi.

Peserta didik pada saat ini masih banyak yang mengalami kesulitan dalam berbicara dan membacakan kosakata bahasa Inggris dengan benar. Banyak faktor yang dapat menyebabkan kesulitan belajar mereka. Seperti didasari atas sulitnya dalam memahami materi,

kurangnya kesadaran siswa untuk membaca, kurangnya rasa percaya diri, serta rasa jenuh dan bosan yang timbul akibat pembelajaran yang monoton. Oleh sebab itu, perlu adanya sebuah inovasi yang dilakukan agar terciptanya suatu pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dimengerti oleh siswa. Adapun inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran dalam membangkitkan minat, motivasi dan atensi siswa dalam belajar serta mampu menghadirkan objek yang sulit untuk dilihat secara langsung oleh siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih untuk dipahami. Menurut Arsyad (2017, h. 31), media pembelajaran terdiri atas beberapa jenis yaitu media cetak, media audio, media video, dan multimedia. Dari berbagai jenis media yang ada, maka salah satu jenis media yang dapat dikembangkan adalah multimedia interaktif. Karena multimedia interaktif merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang mampu menghadirkan gambar, teks, suara dan animasi yang menarik bagi siswa. Sehingga terpenuhinya media pembelajaran yang mendukung terwujudnya pembelajaran bahasa Inggris yang turut melibatkan siswa secara aktif di dalam proses pembelajaran.

Hal ini juga didukung dari penelitian yang dilakukan oleh Ananda dan Nuraini (2019, h. 11) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Saintifik Pada Tema Indahny Keragaman Di Negeriku Di Kelas IV SD Negeri 101969 Tanjung Purba". Hasil penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat

meningkatkan motivasi siswa dan menciptakan pembelajaran yang lebih aktif. Sehingga dalam mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal, penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran, terutama dalam mempelajari pelajaran bahasa Inggris.

Berdasarkan perkembangan teknologi yang sangat pesat di masa sekarang dalam berbagai bidang, tak terkecuali di bidang pendidikan. Sehingga dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menciptakan sebuah media pembelajaran multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris. Kelebihan dari menggunakan multimedia interaktif ini yaitu dapat menyampaikan banyak materi pokok, praktik, maupun benda asli dalam bentuk text maupun visual dan memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Di dalam media pembelajaran multimedia interaktif ini terdapat pilihan menu yang didesain sedemikian rupa dan memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih materi yang akan dipelajari khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan topik *Transportation*. Sehingga bahasa Inggris tidak lagi dipandang sebagai kemampuan yang sulit untuk dimiliki. Dan siswa menjadi lebih mudah untuk memahami materi yang ada dan mampu mengaplikasikannya di kehidupannya sehari-hari.

Harapan dari penelitian ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa pada jenjang Sekolah Dasar dan mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang layak digunakan untuk media

pembelajaran bahasa Inggris. Apalagi proses pembelajaran yang dilaksanakan pada masa sekarang yaitu di masa peralihan *Covid-19*, yang menyebabkan kebanyakan para siswa merasa jenuh karena pembelajaran lebih banyak dilakukan di rumah, dan menimalisir tatap muka dengan guru maupun teman-teman di kelas. Sehingga dengan menggunakan multimedia interaktif dapat menjadi solusi dari kejenuhan siswa, karena nantinya akan di desain dengan tampilan menarik yang bertujuan untuk meningkatkan minat siswa untuk belajar. Sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang tidak monoton dan membosankan bagi siswa.

#### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan peneliti, yaitu penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Sukmadinata (2016, h. 164) menyatakan sebagai suatu metode untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk yang dimaksud tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga berupa video pembelajaran, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, dll. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi *Transportation*.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa pada siswa kelas III Semester II T.A 2020/2021. Waktu pelaksanaan penelitian dimulai dari bulan Februari sampai dengan bulan April 2021. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas III di SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa

T.A 2020/2021 yang berjumlah 37 siswa yang terdiri atas 20 orang siswa laki-laki dan 17 orang siswa perempuan. Sedangkan objek pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berbantuan perangkat lunak *Microsoft PowerPoint, Adobe Photoshop* dan *iSpring Presenter* pada mata pelajaran bahasa Inggris di materi *Transportation*. Dalam penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan media yang mengacu pada model 4-D. Model 4-D merupakan singkatan dari *Define, Design, Development and Dissemination* yang dikembangkan oleh Thiagarajan.

Dalam pengumpulan data pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan berpedoman pada paradigma penelitian kuantitatif dan kualitatif. Menurut Sugiyono (2018, h. 39) menyatakan bahwa kedua penelitian tersebut dapat digabungkan dalam teknik pengumpulan data, asalkan bukan metodenya. Hal ini dilakukan untuk memperkuat dan mengecek validitas data kuesioner, maka dapat dilengkapi dengan wawancara kepada responden.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini yaitu berupa instrumen wawancara, angket dan tes. Instrumen wawancara digunakan untuk menganalisis kebutuhan guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran bahasa Inggris. Instrumen penilaian untuk ahli media, materi dan guru berisi pernyataan yang disusun untuk melihat kelayakan media pembelajaran yang dibuat peneliti. Tes diisi oleh siswa kelas III SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media.

Setelah data dikumpulkan, selanjutnya data tersebut perlu diolah

atau dianalisis. Teknik analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk menjawab kelayakan dan keefektifan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan. Dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah untuk dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2017 : 335). Teknik analisis data dalam penelitian ini, dianalisis oleh peneliti secara kualitatif dan kuantitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa T.A 2020/2021. Adapun produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris dalam materi *Transportation* untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Penelitian ini disusun dan dikembangkan berdasarkan model 4-D Thiagarajan yang terdiri dari empat tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini merujuk pada beberapa syarat kualitas yaitu kelayakan, kepraktisan dan keefektifan dari media pembelajaran yang dirancang.

Kegiatan *post-test* dilaksanakan setelah proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti dilaksanakan. Materi yang diujikan pada kegiatan *post-test* sama dengan materi yang diuji saat kegiatan

*pre-test* yaitu materi *Transportation*. Dari hasil *post-test* dapat dilihat terjadi peningkatan kemampuan siswa dalam materi *Transportation* setelah

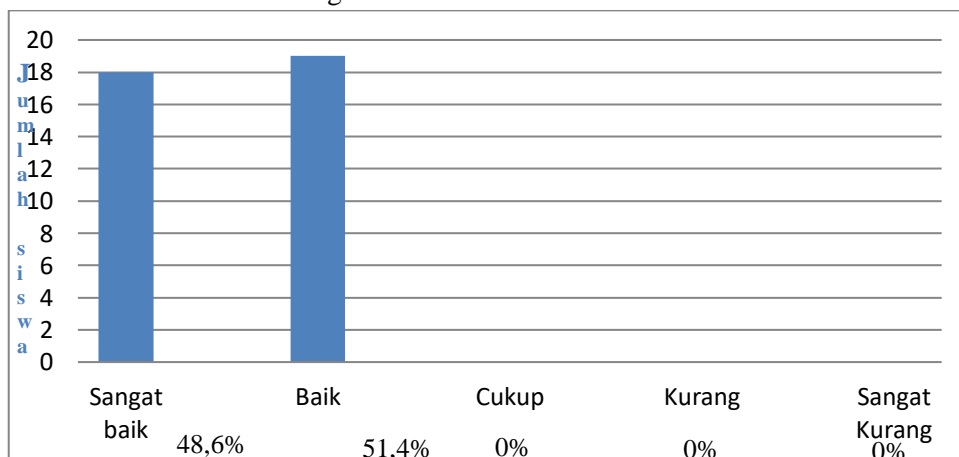
menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Hasil perolehan *post-test* dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.19 Perolehan Nilai *Post-test* di kelas III SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa**

No	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Jumlah Nilai	Persentase	Rata-rata
1	Sangat baik	89-100	18	1685	48,6%	$\frac{3225}{37} = 87,2$
2	Baik	77-88	19	1540	51,4%	
3	Cukup	65-76	-	-	-	
4	Kurang	53-64	-	-	-	
5	Sangat Kurang	< 52	-	-	-	
<b>Jumlah</b>			37	3225	100%	

Dari hasil *post-test* tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan siswa SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa kelas III dalam materi *Transportation* meningkat dan hasil kemampuan siswa SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa termasuk ke dalam kategori baik yaitu 87,2. Dari 37 siswa, terdapat 18 siswa atau sebesar 48,6% termasuk ke dalam kategori sangat baik, dan 19 siswa atau sebesar 51,4% termasuk ke dalam kategori baik.

Dengan hasil ini dapat dikatakan bahwa pembelajaran mata pelajaran bahasa Inggris khususnya materi *Transportation* dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi khususnya *Transportation*. Untuk lebih jelasnya perolehan nilai *post-test* dapat dilihat pada diagram batang berikut:



**Gambar 4.10 Diagram Hasil *Post-test* Kelas III SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa**

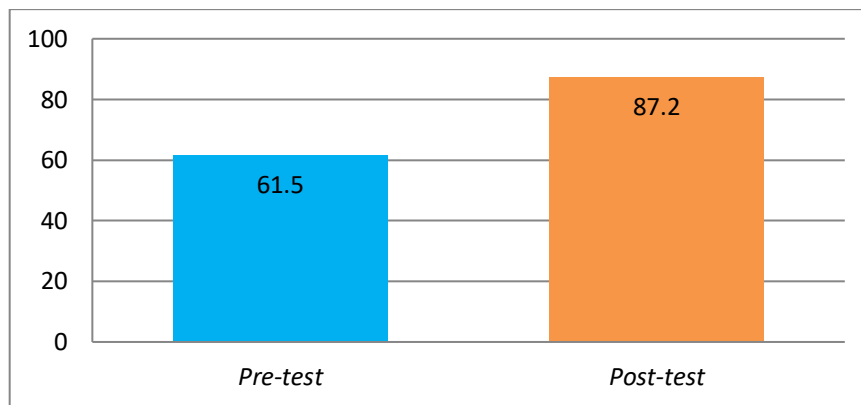
Setelah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, hasil tes belajar siswa mengalami peningkatan. Kenaikan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4.12 berikut.

**Tabel 4.20 Perolehan Rata-rata *Pre-test* dan *Post-test***

Nilai Rata-rata		Peningkatan
<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	
61,5	87,2	25,7

Dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi *Transportation* mengalami peningkatan. Pada hasil *pre-test* sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan, nilai rata-rata siswa mencapai 61,5. Sedangkan setelah *pre-test* dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, hasil *post-test* yang diperoleh dengan nilai rata-rata sebesar 87,2. Dari hasil ini terjadi peningkatan sebesar 25,7.

Peningkatan hasil dari *pre-test* ke *post-test* merupakan bukti bahwa media pembelajaran yang dikembangkan peneliti, jika dipakai oleh guru secara efektif akan berdampak pada peningkatan pemahaman siswa terhadap pelajaran bahasa Inggris khususnya materi *Transportation*. Peningkatan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran bahasa Inggris khususnya materi tentang *Transportation* dapat dilihat pada diagram batang dibawah ini



**Gambar 4.11 Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test***

#### 4.1.4 Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Media pembelajaran yang dihasilkan pada akhir tahap pengembangan selanjutnya disebarkan kepada guru untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah uji coba, dikarenakan keterbatasan waktu dan materi di masa pandemi *Covid-19*, maka tahap penyebaran ini terbatas hanya dilakukan saat pengujian media.

#### 4.2 Pembahasan Penelitian

Media pembelajaran merupakan solusi yang tepat digunakan dalam mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, karena media dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Media yang telah dikembangkan pada penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis multimedia

interaktif pada mata pelajaran bahasa Inggris materi *Transportation*, yang dimana media ini disusun berdasarkan pada kebutuhan guru dan siswa di kelas III SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa. Hasil penelitian yang dibahas yaitu (1) Kelayakan media pembelajaran, (2) Kepraktisan media pembelajaran, dan (3) Keefektifan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti.

##### 4.2.1 Kelayakan Media Pembelajaran

Analisis kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dilihat dari penilaian yang diberikan oleh para validator. Validator ahli materi pada penelitian ini yaitu Ibu Dra. Eva Betty Simanjuntak, M.Pd selaku Dosen FIP UNIMED pada mata pelajaran bahasa Inggris. Kemudian,

validator ahli media pada penelitian ini yaitu Ibu Reni Rahmadani, S.Kom., M.Kom selaku dosen FT UNIMED. Hasil validator terhadap kelayakan media pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dibuat tergolong sangat layak. Hal ini dapat terlihat dari skor yang diberikan oleh ahli materi pada aspek kesesuaian media dengan materi, aspek penyajian materi dan aspek bahasa, secara keseluruhan memperoleh rata-rata sebesar 92,72% yang dikategorikan “Sangat layak”. Kemudian, hasil validasi ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran dapat terlihat dari skor yang diberikan pada aspek tampilan dan aspek penggunaan, yang secara keseluruhan memperoleh rata-rata sebesar 96% yang dikategorikan “Sangat layak” digunakan untuk kegiatan belajar mengajar.

Hal ini didukung dengan hasil penelitian Surjono dan Susila (2013, h. 52) yang menunjukkan bahwa melalui pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan, diharapkan menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi masalah-masalah pembelajaran bahasa Inggris yang ada sekarang

Terdapat perbedaan yang membedakan antara media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dengan media pembelajaran terdahulu. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian relevan yang dilakukan oleh Ananda dan Nuraini (2019) bahwa penelitian tersebut hanya dilakukan pada tahap uji kelayakan dan kepraktisan saja. Sedangkan pada penelitian kali ini, memiliki tujuan untuk mengetahui uji kelayakan, uji kepraktisan hingga uji keefektifan dari media pembelajaran

berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan.

Perbedaan lainnya dapat dilihat dari konten, susunan penyajian materi dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk mengembangkan media. Konten yang dibuat disesuaikan dengan indikator ketercapaian pembelajaran pada materi *Transportation* menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Penyajian materi dalam media ini dibuat menarik dengan animasi-animasi bergerak yang menarik agar siswa tertarik untuk belajar menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang telah dibuat. Salah satu perangkat lunak utama (*software*) yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan *iSpring Presenter* yang telah terintegrasi dengan aplikasi *Microsoft PowerPoint* dan mampu mengubah slide-slide di dalam *PowerPoint* menjadi bentuk *flash* dalam format (.swf) dengan ukuran file yang cukup ringan. Sehingga di dalam penggunaannya tidak membutuhkan keahlian yang rumit dan memudahkan penggunaannya dalam menciptakan karya yang inovatif dan menarik.

#### **4.2.2 Kepraktisan Media Pembelajaran**

Kepraktisan media pembelajaran diukur melalui hasil penilaian respon guru yang diperoleh dari 3 guru mata pelajaran bahasa Inggris di SD. Guru-guru tersebut terdiri atas Ibu Lisa Heriyani, S.Pd selaku guru di SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa. Ibu Khairani Harahap, S.Pd selaku guru di SD Muhammadiyah 06 Medan dan Ibu Diah Pertiwi, S.Pd selaku guru di SD RCM Al Muttaqin. Hasil validasi oleh guru mata pelajaran bahasa Inggris pada aspek penyajian materi, media pembelajaran,



pembelajaran dan bahasa, secara keseluruhan memperoleh rata-rata sebesar 94,67% yang termasuk ke dalam kategori sangat layak. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran sudah layak, hanya perlu beberapa revisi sehingga dapat dipergunakan dalam penelitian ini.

Terdapat perbedaan yang membedakan antara media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dengan penelitian terdahulu. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian relevan yang dilakukan oleh Fadila (2018) bahwa penelitian tersebut hanya dilakukan pada tahap uji kelayakan dan uji efektifitas saja. Sedangkan pada penelitian kali ini, memiliki tujuan untuk mengetahui uji kelayakan, uji kepraktisan dan uji efektifitas dari media yang dikembangkan.

#### **4.2.3 Keefektifan Media Pembelajaran**

Pada hasil keefektifan media pembelajaran diukur menggunakan tes. Tes yang dilakukan yaitu tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Tes yang digunakan berupa tes pilihan berganda yang berjumlah sebanyak 20 soal. KKM yang ditentukan di SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa untuk mata pelajaran bahasa Inggris yaitu 65. Skor rata-rata nilai yang diperoleh siswa saat dilakukan *pre-test* yaitu mencapai 61,5. Setelahnya dilaksanakan *post-test* yang diperoleh siswa mencapai rata-rata sebesar 87,2. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari *pre-test* ke *post-test* sebesar 25,7. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan peneliti berdampak baik bagi hasil belajar siswa.

Hal ini didukung dengan hasil penelitian Surjono dan Susila (2013, h. 52) yang menunjukkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif bahasa Inggris dinilai dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik dari aspek afektif maupun aspek kognitif. Aspek afektif dilihat dari hasil observasi selama proses pembelajaran, yaitu siswa terlihat senang, antusias dan semangat selama proses pembelajaran. Respon siswa selama proses pembelajaran tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa dari aspek kognitif yaitu meningkatnya hasil belajar, yang terbukti dengan meningkatnya jumlah siswa yang mencapai KKM (dari 10% saat *pre-test* menjadi 70% saat *post-test*).

Berdasarkan hasil data diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran bahasa Inggris materi *Transportation* “Sangat layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas III Sekolah Dasar.

#### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil validasi dari ahli materi, dan ahli media pada uji kelayakan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Sangat layak”. Hasil penilaian ahli materi pada aspek kesesuaian media dengan materi, penyajian materi dan bahasa dalam media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memperoleh persentase sebesar 92,72% yang dikategorikan sangat layak. Hasil penilaian ahli media tentang tampilan dan pemrograman media pembelajaran berbasis multimedia

- interaktif memperoleh persentase sebesar 96% yang dikategorikan sangat layak.
2. Hasil respon guru SD terhadap uji kepraktisan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan pada aspek penyajian materi, media pembelajaran, pembelajaran dan bahasa dari media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 94,67% dikategorikan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.
  3. Berdasarkan rata-rata hasil belajar siswa diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif lebih efektif meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris bila dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan peneliti di kelas III SD Swasta PAB 20 Bandar Klippa. Hasil *pre-test* yang diperoleh sebesar 61,5 dan hasil *post-test* yang diperoleh sebesar 87,2. Artinya terjadi peningkatan sebesar 25,7. Peningkatan hasil pembelajaran bahasa Inggris pada materi *Transportation* terjadi setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti.
- Dasar Nutrisi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 363-369.
- Ananda, L. J. dan Nuraini. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Saintifik pada Tema Indahnnya Keragaman Di Negeriku Di Kelas IV SD Negeri 101969 Tanjung Purba. *School Education Journal*, 9 (1), 8-16.
- Andriansyah. (2015). *Manajemen Transportasi dalam Kajian Teori*. Jakarta: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Prof. Dr. Moestopo Beragama.
- Arinda, F. D. ((2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Ilmu Pengetahuan Sosail SMP. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(4), 302-306.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariyanti, Dwi., Mustaji., & Harwanto. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis *iSpring Suite 8*. *Jurnal Education and Development*, 8 (2), h. 381-389.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astrid, Annisa. (2011). Pembelajaran Tata Bahasa Inggris Secara Komunikatif Dengan Penyajian Induktif dan Pengintegrasian Keterampilan Berbahasa: Studi Kasus Di Kelas Bahasa Inggris I Di IAIN Raden Fatah Palembang. *Jurnal TA'DIB*, 16(2), 175-208.
- Atibrata, T, G., Nugroho, W., & Azmi, U. (2019). Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris

#### DAFTAR PUSTAKA

Alfiyansah, Rudy. (2016). Penggunaan Media Pembelajaran *iSpring Presenter* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Keperawatan

- Materi "Expressions" Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal LingTera*, 6 (2), 172-181.
- Bauman. (2016). Pengertian iSpring. Diakses tanggal 22 Desember 2020, dari <http://www.ispringsolutions.com>.
- Bryne, Donn. (1995). *Teaching Writing Skills*. Burnt Mill: Longmans.
- Brown, H, D. (2007). *Prinsiples of Language Learning And Teaching*. San Fransco: Pearson Longman
- Cahyadi, Ani. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Banjarmasin : Penerbit Laksita Indonesia.
- Dewi, I, K., Djatmika., & Priyanto, A, D. (2015). *Active English A Fun And Easy English Book*. Solo: Global.
- Dewi, M, S. (2012). Penggunaan Aplikasi *Adobe Photoshop* dalam Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Bagi Anak Tunarungu. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 1 (2), 260-270.
- Degeng. (2001). *Teori Belajar Dan Strategi Pembelajaran*. Surabaya: Citra Raya
- Djiwandono, P, I. (2009). *Strategi Belajar Bahasa Inggris*. Jakarta: Indeks.
- Fadila, Devi. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Inggris Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata dan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. 5 (1), 8-13.
- Hapsari, N, N. (2011). Pengaruh Pengalaman Auditor dan Orientasi Etika Terhadap Keputusan Etis Auditor Negara Dengan Komitmen Profesional sebagai Variabel Intervening. *Jurnal EL-MUHASABA*, 2 (2), 7-20.
- Harmer, J. (2001). *The Practice Of English Language Teaching*. New York: Person Education Limited.
- Hasanah, A,D,M., Zainuddin, M., & Sunaryanto. (2018). Bahan Ajar IPS Bebas Gambar Sebagai Sumber Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 3 (11), h. 1507-1511.
- Istiqomah, G., Daningsih, E., & Yokhebed. (2016). Kelayakan Multimedia Interaktif Anatomi Daun Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5 (3), h. 1-10.
- Kamil, P. M. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media Power Point dan Media Torso. *Jurnal Bioedusiana*, 3(2), 64-68.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2013). Peraturan pemerintah tentang implemmentasi kurikulum 2013 (Permendiknas nomor 81A tahun 2013). Jakarta. Diakses dari <https://psmk.kemdikbud.go.id/konten/3789/permendikbud-nomor-81a-tahun-2013-tentang-implementasi-kurikulum-2013>.
- \_\_\_\_\_. (2014). Peraturan pemerintah tentang muatan lokal (Permendiknas nomor 79 Tahun 2014). Jakarta. Diakses dari <https://psmk.kemdikbud.go.id/konten/3789/permendikbud-nomor-79-tahun-2014-tentang-muatan-lokal-2014>

- \_\_\_\_\_. (2015). Peraturan pemerintah tentang standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah (Permendiknas nomor 41 tahun 2007). Jakarta. Diakses dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23503/21487>.
- Kusuma, Didharianti. (2017). Manajemen Pembelajaran Bahasa Inggris Dalam Meningkatkan Kemampuan Writing Siswa SMP. *Jurnal Manajer Pendidikan*, 11(3), 254-262.
- Lestari, A.S. (2013). Pembelajaran Multimedia. *Jurnal Al-Ta'dib*. 6 (2), 84-98.
- Lubis, D, A., Maulina, J ., & Pohan, L, A. (2018). Pengembangan Multimedia Menggunakan Pendekatan Saintifik Pada Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit. *Jurnal Of Chemistry, Education, and Science*, 2 (2), 11-21.
- Maili, S, N. (2018). Bahasa Inggris Pada Sekolah Dasar: Mengapa Perlu Dan Mengapa Dipersoalkan. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 6(1), 23-28.
- Meriyati. (2019). *Orientasi Baru Desain Pembelajaran*. Lampung: Fakta Press.
- Mudlofir, Ali dan Rusydiyah, E, F. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif: Dari Teori ke Praktik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mulyatiningsih, Endang. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Nurjan, Syarifan. (2016). *Psikologi Belajar*. Purwosari: WADE GROUP.
- Pinter, Annamaria. (2006). *Teaching Young Language Learners*. Ingggris : Oxford University Press.
- Pramono, Sigit. (2014). *Panduan Evaluasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Priansa, D, J. (2017). *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*. Surakarta: Pus(taka Setia).
- Pribadi, B, A. (2017). *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Bandung: Prenada Media Group.
- Purba, Edward dan Yusnadi. (2016). *Filsafat Pendidikan*. Medan: UNIMED PRESS.
- Purwoko, Herudjati. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas dalam Pengajaran Bahasa Inggris*. Jakarta : Indeks.
- Ramadhan, Rahmat., Subarkah, A.,& Wardoyo, H. (2018). Pengembangan Model Latihan *Footwork* Cabang Olahraga Bulu Tangkis. *Jurnal Ilmiah Sport Coaching And Education*, 2(1), 150-157.
- Ramli, Muhammad. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Rusmajadi, Jodih. (2010). *Terampil Berbahasa Inggris*. Jakarta : Indeks.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer (Mengembangkan Profesionalisme Abad 21)*. Bandung: ALFABETA.

- Rochma, V.A., dan Ibrahim, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ispring Presenter Pada Materi Bakteri Untuk Siswa Kelas X SMA. *BIOEDU*, 8 (2), 312-320.
- Saputro, Budiyo. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusunan Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sastrakusumah, E, N., Suherman, U., Darmawan, D., & Jamilah. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Ispring Presenter Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 462 – 485.
- Setyosari, Punaji. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: KENCANA.
- Simbolon, Naeklan. (2014). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Dan Kemampuan Verbal Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa SMA Negeri 14 Dan 21 Medan. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 33 (2), 225-235.
- Smaldino, S, E., Lowther, D, L., & Russell, J, D. (2012). *Instructional Technology And Media For Learning*. Jakarta: KENCANA.
- Sudijono, Anas. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: ALFABETA.
- \_\_\_\_\_. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: ALFABETA.
- Sukmadinata, N, S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumiati dan Asra. (2016). *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Surjono, H, D., dan Susila, H, R. (2013). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3 (1), 45-52.
- Suryana, N, M., dan Indrawati, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional “Gaprek Kaleng” untuk Menanamkan Konsep Pecahan Siswa Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6 (3), 219-228.
- Suryanda, Ade., Azrai, E,P., & Julita, A. (2019). Validasi Ahli pada Pengembangan Buku Saku Biologi Berbasis Mind Map (BIOMAP). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 5 (3), 197-214.
- Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tarigan, H, G. (2013). *Membaca : Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

- Taufina. (2016). *Keterampilan Berbahasa di Sekolah Dasar*. Bandung: CV. Angkasa.
- Thornburry, Scott. (1999). *How to Teach Grammar*. Edinburgh Gate : Longman.
- Trianingrum, Evi dan Airlanda, G. S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Siswa Kelas 3 SD Pada Materi Sejarah Uang Menggunakan Adobe Flash Professional CS6. *Elementary School Journal*, 7 (2), 246-257.
- Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Waloeya, Y, J. (2013). *Seri Belajar Kilat Hebat Mengedit dengan Adobe Photoshop CS6*. Yogyakarta: ANDI.
- Wardani, A, K., Utari, N, M., Irmawati, N, F., & Indahwati, V. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Java JDK 1.7. *Jurnal KOMMIT*, 8 (2), 74-80.
- Wibawanto, Wandah. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur : Cerdas Ulet Kreatif.
- Widiasworo, Erwin. (2019). *Menyusun Penelitian Kuantitatif untuk Skripsi dan Tesis*. Yogyakarta : Araska.
- Widoyoko, E, P. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Yanto, D,T,R. (2019). *Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian* Listrik. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*. 19 (1), 75-82.
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Yuberti. (2014). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*. Bandar Lampung: AURA.