BAB II
KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa Arab, media adalah perantara *(wasaa ila-)* atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. [21]

Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, *photografis*, dan elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.[22]

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media *input* atau *output* dari data,

[21] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm 3.
[22] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ..., hlm 3.

media ini dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar.[23] Media digunakan sebagai alat komunikasi dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi dari pengajar kepada peserta didiknya.

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data.[24]

Menurut Marshall (2001), media pembelajaran mempunyai empat karakteristik dasar, yaitu:[25]

1) Merupakan sistem yang dikontrol oleh komputer,
2) Merupakan sebuah sistem yang terintegrasi,
3) Informasi yang ditangani yang direpresentasi secara digital, dan
4) Antarmuka pada media tampilan akhir biasanya bersifat interaktif.

---

[23] Suyanto, M., *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2005), hlm. 21

[24] Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jambi: Gaung Persada Press, 2011), hlm. 15

[25] Iwan Binanto, *Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya*, Yogyakarta: ANDI, 2010), hlm. 1

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antar pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Maka dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk-bentuk stimulus dapat digunakan sebagai media, diantaranya adalah hubungan interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam. Dengan kelima bentuk stimulus ini, akan membantu pembelajar memahami bahan ajar. Atau dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk stimulus dapat digunakan sebagai media adalah suara, lihat dan gerakan.[26]

b. Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima. Penggunaan media dalam pembelajaran mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada peserta didik, selain itu media dapat merangsang peserta didik mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media pembelajaran akan mengaktifkan peserta didik dalam

[26] Hujair AH Sanaky, *Media pembelajaran Interaktif-inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba, 2013), hlm 3

memberikan tanggapan, umpan balik, dan juga dorongan peserta didik untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.[27]

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Leshin, Pollock & Reigeluth (1992) mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok, yaitu: [28]

1) Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *Field-Trip*),
2) Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja dan lembaran lepas),
3) Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, *slide*),
4) Media berbasis audio-visual (video, film, program *slide-tipe*, televisi),
5) Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, intraktif video, *hypertext*).

Menurut Vaughan (2004), merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif. Ada tiga jenis multimedia, yaitu:[29]

---

[27] Rusman dkk., *Pembelajaran Berbasis Teknologi InMademasi dan Komunikasi*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), hlm. 61.

[28] Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2004), hlm. 36.

[29] Iwan Binanto, *Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya...*, hlm. 2

1) Multimedia interaktif

Pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan dan ditampilkan

2) Multimedia hiperaktif

Multimedia jenis ini mempunyai struktur dan elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkan. Dapat dikatakan bahwa media jenis ini mempunyai banyak tautan (*link*) yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada.

3) Multimedia linear

Pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Adapun Fungsi media pembelajaran bagi peserta didik adalah untuk:

1) Meningkatkan motivasi belajar dan pembelajar.
2) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajar.
3) Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan pembelajar untuk belajar.
4) Memberikan inti, pokok-pokok secara sistimatik sehingga memudahkan pembelajaran dalam belajar.
5) Merangsang pembelajar untuk berfokus dan beranalisis.

6) Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan.

7) Pembelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran.[30]

2. Multimedia Interaktif

Multimedia merupakan kombinasi dari berbagai media yaitu menggunakan audio, video, grafis, dan lain sebagainya. Sekarang ini multimedia diarahkan kepada komputer yang perkembangannya sangat pesat, dan sangat membantu dalam dunia pendidikan. Kelebihan dari media ini adalah memberikan kemudahan kepada siswa untuk belajar secara individual maupun kelompok. Selain memberikan kemudahan kepada guru dalam menyampaikan materi, media ini juga memberikan rangsangan yang cukup besar dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.[31]

Interaktif bersifat saling melakukan aksi, antar-hubungan dan saling aktif.[32] Media interaktif berbasis komputer merupakan media yang dirancang agar peserta didik melakukan interaksi dengan komputer dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, media yang digunakan merupakan media yang dapat membuat pembelajaran dapat bersifat interaktif.

3. *Adobe Flash CS3 Professional*

a. Pengertian *Adobe Flash CS3 Professional*

---

[30] Sumiati, dkk. 2009. *Metode Pembelajaran.* (Bandung: CV Wahana Prima), hlm. 10

[31] Cecep Kustandi, Media Pembelajaran, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 78

[32] Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. Kamus Besar Bahasa Indonesia. (Jakarta: Balai Pustaka, 1988), hlm. 306

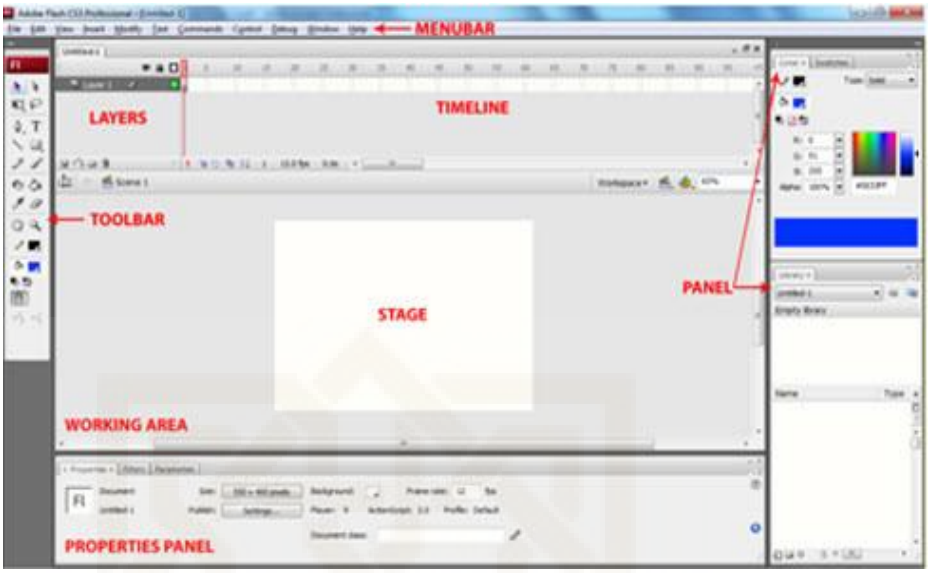
Adobe Flash adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk ungulan *Adobe System*s. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar. *Adobe Flash CS3 Professional* adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para *animator* untuk menghasilkan animasi yang *professional*. Di antara program-program animasi, program *Adobe Flash CS3 Professional* merupakan program yang paling fleksibel dalam pembuatan animasi, seperti animasi interaktif, *game*, *company profile*, presentasi, *movie*, *e-card* dan animasi yang digunakan dalam situs *web*.[33] *Adobe Flash CS3 Professional* merupakan program baru, untuk versi yang lebih baru yaitu *Adobe Flash CS5 Professional* dan yang terbaru yaitu *Adobe Flash CS6 Professional*. Dahulu lebih dikenal dengan *Macromedia* tapi sekarang telah diganti dengan istilah *Adobe* meskipun makna keduanya sama.[34]

Berikut merupakan tampilan standar jendela kerja *Adobe Flash CS3 Professional*.

---

[33] MADCOMS, *Mahir dalam 7 Hari Adobe Flash CS3 Professional*, (Yogyakarta: ANDI, 2008), hlm. 1.

[34] Renati Winong Wirosari, dkk., *Adobe Flash CS3 untuk Pemula, (*Yogyakarta:ANDI, 2008), hlm. 5.



Gambar 1. Penampang *Adobe Flash CS3 Professional*

Jendela kerja *Adobe Flash CS3 Professional* terdiri dari :

1) *Menubar*

Berisi kumpulan menu atau perintah-perintah yang digunakan dalam *Adobe Flash CS3 Professional*.

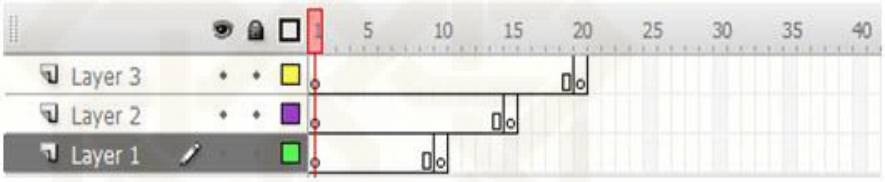
Gambar 2. Penampang *Menubar* pada *Adobe Flash CS3 Professional*

2) *Toolbar*

Toolbar merupakan panel berisi berbagai macam *tool*. *Tool-tool* tersebut dikelompokkan menjadi empat kelompok: *Tools*; berisi tombol-tombol untuk membuat dan mengedit gambar, *View*; untuk mengatur tampilan lembar kerja, *Colors*; menentukan warna yang dipakai saat mengedit, *Option*; alat bantu lain untuk mengedit gambar.

3) *Timeline*

Timeline atau garis waktu merupakan komponen yang digunakan untuk mengatur atau mengontrol jalannya animasi. *Timeline* terdiri dari beberapa *layer*. *Layer* digunakan untuk menempatkan satu atau beberapa objek dalam *stage* agar dapat diolah dengan objek lain. Setiap *layer* terdiri dari *frame-frame* yang digunakan untuk mengatur kecepatan animasi. Semakin panjang *frame* dalam *layer*, maka semakin lama animasi akan berjalan.



Gambar 3. Penampang *Timeline* pada *Adobe Flash CS3 Professional*

4) *Stage*

Stage disebut juga layar atau panggung. *Stage* digunakan untuk memainkan objek-objek yang akan diberi animasi. Dalam *stage* kita dapat membuat gambar, teks, memberi warna dan lain-lain.

b. Fungsi *Adobe Flash CS3 Professional*

Software Adobe Flash CS3 Professional sangat berguna dalam mendukung kesuksesan sebuah presentasi dan proses belajar mengajar (PBM). Dalam *Adobe Flash CS3 Professional*, kita dapat memasukan

elemen-elemen seperti gambar atau *movie*, animasi, presentasi, dan game. Dapat digunakan sebagai *tool* untuk mendesain *web*, dan berbagai aplikasi multimedia lainnya.

c. Keunggulan dan Kekurangan *Adobe Flash CS3 Professional*

Keunggulan program *Adobe Flash CS3 Professional* dibanding dengan program lain yang sejenis, antara lain adalah 1) Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah *movie* atau objek yang lain. 2) Dapat membuat transparansi warna dalam *movie*. 3) Membuat perubahan animasi dari suatu bentuk ke bentuk yang lain. 4) Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah di tetapkan. 5) Dapat dikonversi dan diduplikasi *(publish)* ke dalam beberapa tipe (diantaranya adalah: *swf, html, gif, jpg, png, exe mov*).[35]

Kekurangan dari program aplikasi *Flash* antara lain adalah sebagai berikut : 1) Komputer yang ingin memainkan animasi *flash* harus memiliki *flash player* dan harus *menginstalnya*. 2) Program *adobe flash* bukan *freeware*. 3) Grafisnya kurang lengkap. 4) Menunya tidak *user friendly*. 5) Bahasanya pemrogramannya agak susah. 6) Kurang dalam 3D. Pembuatan animasi 3D cukup sulit. 7) Belum ada *template* di dalamnya.[36]

---

[35]Departemen Penelitian dan Pengembangan Madcoms, *Macromedia Flash mx 2004*, (Yogyakarta: Andi Offset), hlm. 1.

[36]Elisa, *FLASH*, dalam (http://elisaflorida.wordpress.com/2013/07/29/flash/), diakses pada Senin, 7 Oktober 2015

5. Buku *English Hooray! For Elementary School Students Grade 5*

Buku ini adalah salah satu bahan referensi yang akan penulis jadikan sebagai acuan dalam pembuatan media interaktif *I Can Learn English Easy.* Buku ini merupakan terbitan Erlangga.

Kelebihan buku ini adalah materi yang disajikan lebih sederhana daripada buku yang lain, materi dalam buku sesuai dengan materi di yang digunakan di sekolah, materi dalam buku ini bersifat tematik sehingga memudahkan untuk diaplikasikan pada media interaktif ini. Kekurangan dari buku ini hanya terdapat silabus, tidak ada SK dan KD sehingga peneliti harus menganalisis SK dan KDnya sesuai dengan silabus yang ada pada buku.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian pustaka merupakan penelusuran peneliti terhadap berbagai literatur hasil penelitian sebelumnya yang relevan atau memiliki keterkaitan dengan fokus permasalahan yang ditelitinya. Adapun penelitian dahulu yang relevan terhadap pembahasan di atas antara lain:

1. Penelitian yang mengembangkan media pembelajaran matematika dengan materi *teorema pythagoras*. Penelitian ini juga menggunakan *software Adobe Flash CS3* dengan menggunakan beberapa tahap. Tahap *Planning* (perencanaan) ini meliputi: penentuan rung lingkup; pengidentifikasi karakter peserta didik dan penetapan kendala serta penetapan dan

pengumpulan dan sumber daya yang dilanjutkan dengan tahap *design* (perancangan) yang mencakup pengembangan ide untuk isi media yang diintegrasikan dengan pendekatan penemuan terbimbing, dengan analisis konsep media, dan pembuatan diagram alur.

Kualitas pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS3 Professional* dengan pendekatan penemuan terbimbing peserta didik SMP kelas VIII pada pokok pembahasan *Teorema Pythagoras* secara keseluruhan berdasarkan akumulasi penelitian dari tiga aspek (aspek pendidikan, aspek keterampilan, dan aspek kualitas teknik) sesuai dengan hasil yang diperoleh adalah **sangat baik,** dengan skor rata-rata 159,3 dari skor maksimal 180 dan persentase skor rata-rata sebesar 88,5%. Selain itu, skor rata-rata hasil reaksi peserta didik terhadap penemuan terbimbing sebesar 53,96 dari skor maksimal 64 atau sebesar 84,31% yang dapat disimpulkan bahwa hasil reaksi peserta didik terhadap penemuan terbimbing menunjukkan hasil reaksi yang **sangat positif**. Jadi, media pembelajaran ini layak digunakan dalam pembelajaran matematika.[37]

2. Penelitian selanjutnya adalah pengembangan instrumen tes dengan materi pokok struktur atom untuk peserta didik SMA/MA kelas X. *Software* yang berbeda adalah penggunaan *Macromedia Flash 8.0*, yaitu versi terlama dari *flash*. Penelitian ini diakukan dengan beberapa tahapan yakni

[37] Herry Wijayanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS3 Professional* dengan Pendekatan Penemuan Terbimbing Pada Pokok Bahasan Teorema Pythagoras". ***Skripsi***, Fakultas Sains dan Teknologi Jurusan Pendidikan Matematika, UIN Sunan Kalijaga, 2008

perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan penilaian untuk mengetahui validitas empiris, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran instrumen. Materi pokok yang dikembangkan pada penelitian ini ialah struktur atom untuk peserta didik SMA/MA kelas X. Hasil analisis validitas empiris diperoleh soal valid sebanyak 47 butir soal (72%) dari total soal 65 dan memiliki reliabilitas yang sangat tinggi soal pilihan ganda 0,83, soal benar salah 0,62 dan soal menjodohkan 0,79 serta dilengkapi analisis tingkat kesukaran dan daya pembeda. Instrumen dinilaikan oleh 3 guru Kimia SMA/MA untuk mengetahui kualitas instrumen. Komponen yang di nilaikan meliputi materi, kontruksi, kebahasaan dan tampilan. Berdasarkan hasil penilaian diperoleh kualitas soal pilihan ganda 81,50, soal benar salah 82,00 dan soal menjodohkan 86,00, sehingga termasuk yang baik dan layak digunakan sebagai alat penilaian hasil belajar materi pokok struktur atom[38].

3. Penelitian selanjutnya adalah pengembangan media *game* untuk mendiagnosis penilaian Kurikulum 2013 pada materi tema 1 'Diriku'. Penelitian ini diakukan dengan model ADDIE dengan tahapan yakni *Analysis* (menganalisis), *Design* (merencanakan), dan *Development* (mengembangkan) untuk mengetahui validitas media yang dikembangkan. Materi pokok yang dikembangkan pada penelitian ini ialah materi tematik

[38] Dewi Afnidayanti, "Pengembangan Instrumen Tes Menggunakan Macromedia Flash 8,0 Materi Pokok Struktur Atom Untuk Siswa SMA/MA Kelas X". ***Skripsi***, Fakultas Sains dan Teknologi Jurusan Pendidikan Kimia, UIN Sunan Kalijaga, 2008.

'Diriku' berbasis *Adobe Flash CS3 Professional.* Hasil penilaian media pembelajaran tematik 'Diriku' berbasis *Adobe Flash CS3 Professional* yang telah dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi adalah Sangat Baik (SB) dengan skor rata-rata 65 dan persentase kelayakan 86,67%. Berdasarkan penilaian ahli media adalah Baik (B) dengan skor 55 dan persentase kelayakan adalah 78,57%. Berdasarkan penilaian *peer reviewer* adalah Sangat Baik (SB) dengan skor rata-rata 109,33 dan persentase kelayakan adalah 91,11%. Berdasarkan penilaian 2 guru kelas I adalah Sangat Baik (SB) dengan skor rata-rata 112 dan persentase kelayakan adalah 93,5%, sedangkan berdasarkan respon 10 peserta didik kelas I MI Ma'arif Giriloyo I dan 10 peserta didik SDIT Ukhuwah Islamiyah adalah Sangat Baik (SB) dengan skor rata-rata 5,4 dan persentase kelayakan 88,61%.[39]

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah dari segi materi dan evaluasi yang menggunakan sistem pendukung keputusan model pengembangan yang digunakan. Dalam penelitian ini produk yang dihasilkan berupa CD pembelajaran Bahasa Inggris yang dibuat dengan bantuan program *Adobe Flash CS3 Professional* dengan menggunakan model pengembangan penelitian ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu Analisis (*Analysis*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evalution*).

---

[39] Asep Mu'mar Fauzi, "Pengembangan Media Game Diagnosis Dokter Pintar Berbasis *Adobe Flash CS3 Professional* pada Pembelajaran Tematik Tema 1 'Diriku' di MI/SD". ***Skripsi***, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Sunan Kalijaga, 2015.

BAB III
METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yaitu suatu proses atau langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.[40] Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran Bahasa Inggris *I Can Learn English Easy* menggunakan *Adobe Flash CS3 professional* sebagai media dalam kegiatan ekstrakurikuler di MI/SD dalam bentuk DVD. Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE yaitu desain pembelajaran yang berlandaskan pendekatan sistem. Pakar yang mengembangkan konsep ADDIE adalah Reiser dan Molenda pada pertengahan tahun 1990-an.[41] Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa CD pembelajaran menggunakan *software Adobe Flash CS3 Professional* untuk pembelajaran bahasa Bahasa Inggris.

B. Prosedur Penelitian Pengembangan

Penelitian ini mengacu model pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahap yaitu: a. *Analysis* (Analisis) merupakan kegiatan untuk menganalisis perlunya pengembangan model pembelajaran baru dan menganalisis

---

[40]Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan,* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 164.

[41] Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Desain Pembelajaran (Intructional Design Principles),* (Jakarta: Kencana, 2007), hlm. 21.

kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model pembelajaran baru; b. *Design* (Perencanaan) merupakan proses sistematik yang dimulai dengan menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar; c. *Development* (Pengembangan) berisi kegiatan realisasi produk; d. *Implementation* (Implementasi) merupakan diimplementasikan rancangan dan merode yang telah dikembangkan pada kondisi yang sebenarnya yaitu di dalam kelas, materi yang disampaikan sesuai dengan model yang baru dikembangkan setelah dilakukan evaluasi awal; e. *Evaluation* (Evaluasi), dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Lima langkah penelitian pengembangan dalam penelitian ini antara lain:

1. **Analisis (*Analysis*)**

   Analisis kebutuhan adalah langkah awal yang dilakukan untuk mengetahui perlu atau tidaknya media tersebut dikembangkan melalui wawancara dengan beberapa guru SD/MI terkait dengan media interaktif Bahasa Inggris. Kemudian analisis kurikulum yang saat ini digunakan termasuk silabus, SK dan KDnya. Dan terakhir adalah analisis karakter, yaitu untuk memahami tulisan bahasa Inggris dan teks deskriptif bergambar sangat sederhana dalam konteks sekolah. Memahami kalimat, pesan tertulis, dan teks dekriptif bergambar sangat sederhana secara tepat dan diterima oleh peserta didik.

2. **Perencanaan (*Design*)**

   Tahap kedua adalah tahap perencanaan pembuatan produk. Langkah-langkah pada tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Menganalisis dan merangkum materi buku *English Hooray! For Elementary School Students Grade 5*.
b. Membuat alur pembelajaran yang akan dirancang secara sistematis dan terarah.
c. Membuat rancangan media pembelajaran dengan *software Adobe Flash CS3 Professional.*

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan yaitu proses pembuatan media pembelajaran, meliputi:

a. Penulisan ringkasan materi.
b. Proses pembuatan komponen-komponen dasar yakni animasi, gambar, tombol navigasi, rekaman suara dan musik.
c. Proses pemrograman menggunakan *Adobe Flash CS3 Professional.*
d. Pembuatan instrumen penilaian produk.
e. Uji coba ahli

4. Implementasi (*Implementation*)

Media interaktif *I Can Learn English Easy* diimplementasikan kepada peserta didik kelas 5 MI/SD. Sebelum produk diujicobakan, peserta didik diwajibkan mengerjakan soal *pre test* dan setelah menggunakan produk, siswa diminta mengerjakan soal *post test*. Tujuannya adalah agar bisa dilihat perbedaan sebelum dan sesudah

penggunaan media, apakah meningkat atau menurun. Di sini dilihat pula perbandingan hasil dari dua kelompok peserta didik yang belajar menggunakan media dan tanpa media.

5. **Evaluasi (*Evaluation*)**

Pada tahap evaluasi diadakan pada tahap proses dan akhir kegiatan. Tahap proses mencakup evaluasi produk berdasarkan perhitungan dari penilaian yang dilakukan oleh para ahli, *peer reviewer* dan guru, sedangkan tahap akhir mencakup evaluasi baik evaluasi produk, evaluasi program pembelajaran, maupun evaluasi kegiatan belajar oleh peserta didik selama waktu yang telah ditentukan.

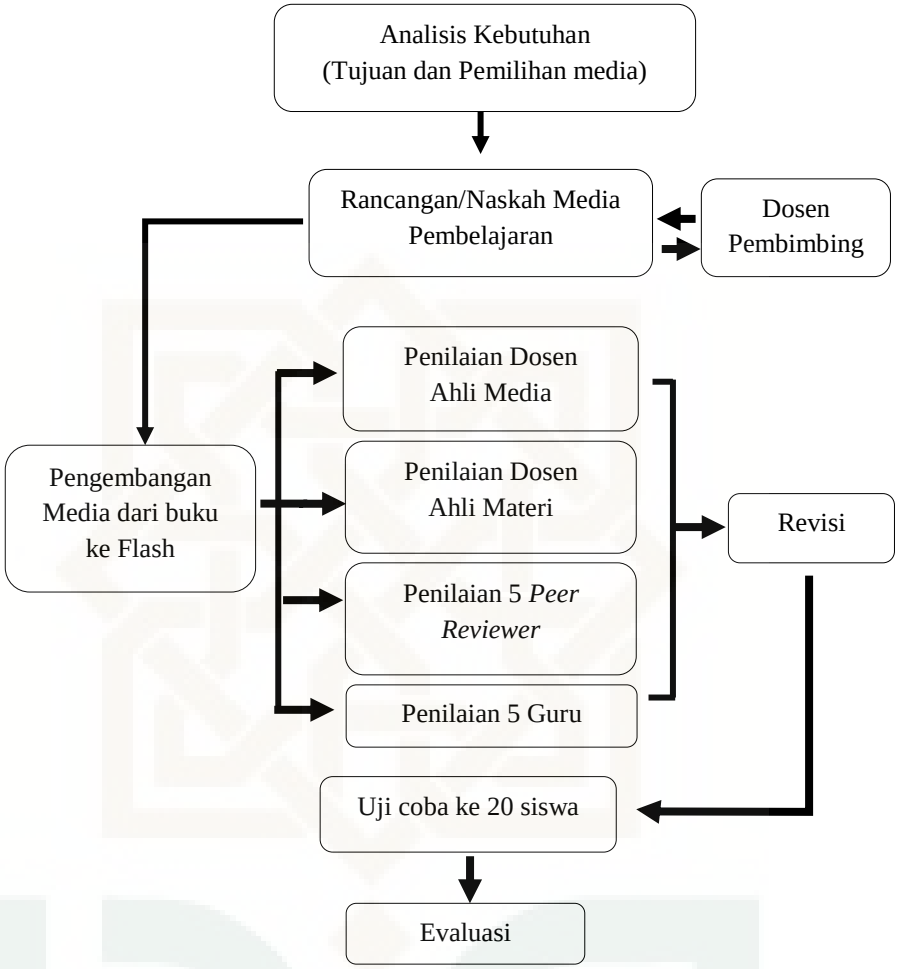
C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba ini berdasarkan analisis dan pertimbangan dari dosen pembimbing, ahli materi, ahli media, guru, *peer review*, serta peserta didik. Data yang diperoleh pada penelitian ini merupakan data angket yang dianalisis menjadi data deskriptif atau bisa disebut dengan statistik deskriptif. Statistik deskriptif merupakan statistik dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.[42]

[42] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D,* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 297

Alur uji coba produk ini adalah sebagai berikut:



Gambar 4. Skema uji coba

2. Subjek Penilaian Uji Coba

Subjek penilaian produk media interaktif menggunakan *Adobe Flash CS3 Professional* adalah ahli instrumen penilaian, ahli media, ahli materi, guru MI/SD, *peer review*. Kemudian direspon oleh peserta didik.

Adapun daftar subjek penilaian terdapat pada tabel 1, 2, 3, dan 4 sebagai berikut:

Tabel 1. Daftar Nama *Reviewer* (Ahli Media dan Materi)

No.	Nama	Ahli	Institusi
1.	Luluk Maulu'ah, M.Pd	Instrumen penilaian	Dosen PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
2.	Adhi Setiyawan, M.Pd	Media	Kepala Lab Edu FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
3.	Dr. Istiningsih, M.Pd	Materi	Dosen PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Tabel 2. Daftar Nama Guru

No.	Nama	Institusi
1.	Asih Suhasti, S.Pd.	SD Muhammadiyah Condong Catur
2.	Etti Septiyana, S.Pd	SD Masjid Syuhada
3.	Ahmad Wahyudi, S.Pd.I	SD N Ngluwar 2
4.	Nurul Mufidah, S.Pd	SD Jogja Green School
5.	Ervaningsih, S.Pd	SD IT Salman Al-Farisi 2

Tabel 3. Daftar Nama *Peer Reviewer*

No.	Nama	Status
1.	Asep Mu'mar Fauzi	Mahasiswa Psikologi Pendidikan Islam (PsiPI) Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga
2.	Yassinta Noor Nafiah	Mahasiswa PGMI Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga
3.	Abdul Rokhim	Mahasiswa PsiPi Pascasarjana UIN Sunan Kalijga
4.	Ulfatun Azizah	Mahasiswa PsiPI Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga
5.	Alfiana Chofifah	Mahasiswa PsiPI Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga

Tabel 4. Daftar Nama Siswa MI Sultan Agung

No.	Nama	Kelas
1.	Adinka Zahra Suci	5
2.	Adyatma Zharfan Rashif A.	5
3.	Ahmad Firdaus Inuzulakhan	5
4.	Amirah Rahima S.	5
5.	Audy	5
6.	Diva Aurelia	5
7.	Fauzi Naufal S.	5
8.	Herlambang Bayuk	5
9.	Kiran Aisha M.	5
10.	Muhammad Akbar	5
11.	Muhammad Fajar Hasan	5
12.	Muhammad Rizal Z. H.	5
13.	Nabil Ammar	5
14.	Pramudita Amanda Lestari	5
15.	Qory Ama	5
16.	Rayhan Duta	5
17.	Sigit Riczky P.	5
18.	Syafrida Aulianur R.	5
19.	Zahra Ramadhani	5
20.	Zidna Niswata Karima	5

3. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Data Kualitatif

Data kualitatif berupa nilai kategori, yaitu SB (Sangat Baik), B (Baik), C (Cukup), K (Kurang), SK (Sangat Kurang)

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa skor penilaian, yaitu SB=5, B=4, C=3, K=2, SK=1

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah lembar angket. Lembar angket ini digunakan untuk mendapatkan penilaian produk dari ahli materi, ahli media, guru, *peer reviewer*, dan peserta didik. Data dalam penelitian ini, antara lain:

a) Data Validasi

Data validasi diperoleh dari hasil validasi instrumen dan validasi produk, berupa data deskriptif sesuai prosedur pengembangan produk ADDIE.

b) Data kualitas produk yang dihasilkan

Data kualitas produk berupa angka yang diperoleh dari penilaian terhadap produk yang dihasilkan dengan menggunakan angket penilaian. Instrumen dalam penilaian ini berupa angket yang berisi tentang kualitas DVD pembelajaran yang disusun dengan mengadaptasi dari Asnawir dan Basyarudin Usman serta pengembangan lebih lanjut oleh peneliti. Kisi-kisi angket penelitian ini dapat dilihat pada Tabel. 5. Kriteria kualitas media pembelajaran.[43] Untuk perincian tiap indikator tersedia pada lampiran.

Tabel 5. Kisi-kisi angket penilaian untuk Ahli Materi

No.	Aspek	Nomor Kriteria
1.	Kesesuaian kurikulum	1,2,3
2.	Materi	4, 5, 6, 7, 8
3.	Soal Evaluasi	9, 10, 11

Tabel 6. Kisi-kisi angket untuk penilaian Ahli Media

[43] Anawir dan Basyaruddin Usman, Media Pembelajaran, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hlm. 130

No.	Aspek	Nomor Kriteria
1.	Tampilan media	1,2,3,4,5,6,7
2.	Pengoperasian program	8,9,10,11,12,13,14

Tabel 7. Kisi-kisi angket penilaian untuk *peer reviewer* dan guru

No.	Aspek	Nomor Kriteria
1.	Penyajian materi Bahasa Inggris	1, 2. 3, 4
2.	Kurikulum	5, 6
3.	Evaluasi belajar	7,8
4.	Keterlaksanaan	9, 10
5.	Kebahasaan	11
6.	Kejelasan kalimat	12,13
7.	Penampilan Video	14, 15, 16
8.	Kejelasan Kalimat	17,18,19,20

Tabel 8. Aturan pemberian respon siswa

No.	Aspek	Nomor Kriteria
1.	Kemudahan Pemahaman	1,2,3,4
2.	Kemandirian Belajar	5
3.	Keaktifan dalam Belajar	6,7

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan langkah-langkah:

a. Data kualitatif yang diperoleh dari angket dan wawancara
b. Pengubahan hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media yang masih dalam bentuk huruf diubah menjadi skor.

Pengubahan nilai kualitatif menjadi kuantitatif dengan menggunakan skala *Likert* dengan ketentuan seperti tabel di bawah ini:

Tabel.9 Aturan Pemberian Skor

Kategori	Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

c. Setelah data terkumpul, skor setiap aspek dihitung dengan rumus sebagai berikut:[44]

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :
$\bar{x}$ = skor rata-rata
n = jumlah penilai
$\sum$x = jumlah skor

d. Mengubah skor rata-rata yang diperoleh menjadi nilai kualitatif sesuai dengan kriteria penilaian kelayakan pada tabel di atas dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel. 10 Kriteria Kategori Penilaian Kelayakan

No.	Rentang Skor (*i*)	Kategori Kualitatif	Tingkat kelayakan
1	Xi + 1,80 Sbi < x	Sangat Baik	Sangat layak dan baik digunakan
2	Xi + 0,60 Sbi < x ≤ Xi + 1,80 Sbi	Baik	Layak dan boleh digunakan dengan revisi kecil
3	Xi - 0,60 Sbi < x≤ Xi + 0,60 Sbi	Cukup	Layak dan boleh digunakan setelah revisi besar
4	Xi -1,80 Sbi < x≤ Xi - 0,60 Sbi	Kurang	Kurang layak dan tidak boleh digunakan
5	X≤ Xi -1,80 Sbi	Sangat Kurang	Tidak layak dan tidak boleh digunakan

Untuk harga Xi (rerata skor) dan Sbi (Simpangan baku skor) diperoleh dengan rumus:

Xi = ½ (Skor maksimal + skor minimal)

Sbi = ½ (Skor maksimal - skor minimal)

Keterangan:

[44] Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT Remaja Rosada Karya). 2009. hlm. 77

Sbi = Simpangan baku

X = Skor

Xi = Rata-rata

Skor maksimal = ∑ butir kriteria x skor tertinggi

Skor minimal ideal = ∑ butir kriteria x skor terendah

e. Data hasil penilaian respon peserta didik berupa nilai kualitatif diubah menjadi nilai kuantitaif kemudian dihitung dan diubah kembali menjadi nilai kualitatif sehingga diperoleh nilai kualitas media interaktif *I Can Learn English Easy*. Langkah-langkah pemberian respon media:

1) Hasil penilaian respon dari 20 orang peserta didik di MI Sultan Agung yang masih dalam bentuk huruf diubah menjadi skor dengan ketentuan yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 11. Aturan Pemberian Respon Peserta Didik

Keterangan	Skor
Ya	1
Tidak	0

Setelah data terkumpul dari 20 orang peserta didik MI Sultan Agung sebagai responden, langkah selanjutnya adalah menghitung skor rata-rata dari hasil respon yang dinilai dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:
$\bar{x}$ = skor rata-rata

n = jumlah penilai
∑x = jumlah skor

2) Mengubah skor rata-rata yang diperoleh menjadi nilai kualitatif sesuai dengan kriteria penilaian kelayakan pada tabel di atas dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel. 10 Kriteria Kategori Penilaian Kelayakan

No.	Rentang Skor (*i*)	Kategori Kualitatif	Tingkat kelayakan
1	$Xi + 1{,}80$ Sbi $< x$	Sangat Baik	Sangat layak dan baik digunakan
2	$Xi + 0{,}60$ Sbi $< x \leq Xi + 1{,}80$ Sbi	Baik	Layak dan boleh digunakan dengan revisi kecil
3	$Xi - 0{,}60$ Sbi $< x \leq Xi + 0{,}60$ Sbi	Cukup	Layak dan boleh digunakan setelah revisi besar
4	$Xi - 1{,}80$ Sbi $< x \leq Xi - 0{,}60$ Sbi	Kurang	Kurang layak dan tidak boleh digunakan
5	$X \leq Xi - 1{,}80$ Sbi	Sangat Kurang	Tidak layak dan tidak boleh digunakan

3). Perhitungan nilai *pre test* dan *post test* ini menggunakan penilaian kuantitatif. Ada 3 macam soal yaitu: soal BAB 1, BAB 2, dan BAB 3 yang masing-masing dinilai dengan rumus:

$$\frac{\text{Romawi 1 (skor x 10) + Romawi 2 (skor x 10)}}{2} \times 10$$

BAB IV
HASIL PENELITIAN

A. Data Uji Coba

1. Penyusunan Media Pembelajaran

Desain dari penenelitian ini mengacu model pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahap yaitu: a. *Analysis* (Analisis) merupakan kegiatan untuk menganalisis perlunya pengembangan model pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model pembelajaran baru; b. *Design* (Perencanaan) merupakan proses sistematik yang dimulai dengan menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar; c. *Development* (Pengembangan) berisi kegiatan realisasi produk; d. *Implementation* (Implementasi) merupakan uji coba rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada kondisi yang sebenarnya yaitu di dalam kelas, langsung kepada peserta didik; e. *Evaluation* (Evaluasi), merupakan penilaian terhadap produk, apakah produk tersebut layak dan dapat digunakan untuk belajar secara mandiri oleh peserta didik. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penyusunan media pembelajaran ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Mengacu pada latar belakang dan perumusan pada bab I, dapat diketahui bahwa diantara kebutuhan proses pembelajaran dan mengevaluasi peserta didik adalah bagaimana merancang sebuah

aplikasi pembelajaran yang dapat mendukung peserta didik ketika belajar mandiri sehingga dapat membantu guru dalam proses memahamkan materi bahasa Inggris.

1) Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini, peneliti melakukan 11 kali wawancara dengan guru di 7 sekolah dan 4 peserta didik. Data yang diambil adalah mengenai kebutuhan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, bahwa media menjadi hal yang penting meskipun tidak setiap pembelajaran menggunakan media karena kurangnya persiapan guru. Segala sesuatu bisa dilihat, diamati, didengar dan dirasakan dengan media sehingga keberadaannya menjadi sangat bermanfaat dan dibutuhkan bagi kegiatan pembelajaran. Pengguanaan media sendiri tidak melulu dengan media yang sama, karena penggunaannya menyesuaikan materi. Menganalisis kebutuhan hendaklah dari banyak sudut, karena pembuatan media tidak hanya untuk satu sekolah, namun di sini penulis hanya melakukannya pada 4 sekolah, melihat dari kondisi sekolah yang berbeda-beda namun hasilnya sama yaitu media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran, maka analisis kebutuhan ini dirasa cukup dan mulai ke tahap analisis selanjutnya.

2) Analisis Kurikulum

Selain penggunaan media, peneliti juga menggali informasi seputar kurikulum. Kurikulum yang digunakan saat ini adalah Kurikulum KTSP 2006. Pelajaran Bahasa Inggris yang dulu termuat dalam pelajaran wajib atau mulok, sekarang ditiadakan. Kalaupun sekolah menggunakan pelajaran Bahasa Inggris, maka ia masuk ke dalam mata pelajaran ekstra. Tidak jarang banyak sekolah yang tidak menggunakan pelajaran Bahasa Inggris ini, terutama sekolah dasar negeri. Oleh karena itu media ini dibuat untuk membantu dalam kegiatan ekstrakurikuler pelajaran Bahasa Inggris.

Karena tidak termuat dalam kurikulum, maka tidak ada SK dan KD yang resmi dibuat oleh pemerintah. Sehingga sekolah-sekolah/lembaga-lembaga yang menggunakan pelajaran Bahasa Inggris ini membuat silabus, SK dan KD sendiri. Tentunya dengan berpacu pada silabus tahun sebelumnya, bahkan mereka juga menambahkan materi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai sekolah tersebut. Ada pula sekolah yang mengacu pada buku-buku yang lain.

Mengamati masalah yang ada, peneliti akhirnya merancang materi sesuai buku yang menggunakan kurikulum tahun lalu, yaitu

pada buku *Hooray!*. Karena materinya yang sederhana dan mudah diubah menjadi bentuk *flash*.

3) Analisis Karakteristik

Dalam proses pengembangan media pembelajaran dibutuhkan kreativitas pengembang. Sehingga materi yang akan disampaikan dapat tersampaikan secara baik dan mudah dipahami peserta didik. Desain yang menarik juga sangat diperhatikan supaya pengguna merasa tertarik dengan media. Media yang baik adalah dapat digunakan dengan mudah, efisien, materinya tersampaikan, mudah dipahami, dan ekonomis.

b. Tahap Perencanaan (*Design*)

Pada tahap ini menjelaskan mengenai analisis dan merangkum materi buku *English Hooray! For Elementary School Students Grade 5* menentukan alur pembelajaran yang akan dirancang secara sistematis sehingga media interaktif *I Can Learn English Easy* dapat membantu peserta didik terhadap materi pembelajaran Bahasa Inggris terutama kelas 5 SD/MI.

Pemilihan nama *I Can Learn English Easy* ini sendiri adalah ide kreatif peneliti. Dengan arti "Aku Dapat Belajar Bahasa Inggris dengan Mudah". Filosofinya adalah *I Can Learn English Easy*, mengacu pada latar belakang bahwa peserta didik merasa kesulitan dengan pelajaran Bahasa Inggris, sehingga dengan judul tersebut dapat memotivasi peserta didik bahwa pelajaran Bahasa Inggris dapat dipelajari dengan mudah.

Pemilihan buku ini adalah karena materinya sederhana dan banyak materi menarik yang dapat diubah ke bentuk *flash*, selain itu juga terdapat instruksi yang memudahkan peserta didik belajar secara mandiri. Hasil dari tahap ini berupa rancangan kerangka media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS3 Propessional* dalam bentuk *flow chart* berdasarkan materi yang sudah disusun. Pemilihan *software Adobe Flash CS3* sendiri karena produk yang dihasilkan merupakan produk yang sudah di-*publish* dan siap pakai sehingga tidak ada perbedaan dengan *Adobe Flash CS* yang baru yaitu *CS4*, *CS5* ataupun *CS6*. Alasan lain ialah ketersediaan buku *Adobe Flash CS* terbaru yang masih minim, sehingga peneliti menggunakan *Adobe Flash CS3* yang bukunya sudah banyak tersedia di pasaran.

Tahap perencanaan ini meliputi:

1) Penentuan Sistematika Materi

Pada tahap ini peneliti menentukan arah materi yang akan disusun berdasarkan materi bahasa Inggris kelas 5. Menentukan ilustrasi *layout* dengan animasi gambar dan tulisan sehingga dapat menjadikan satu kesatuan yang ideal untuk sebuah media pembelajaran yang interaktif. Peneliti mengkelompokan materi tematik ini berdasarkan sub tema sebagai berikut:

CHAPTER 1: YAYA'S HOME

a) *Daily activity: wake up, take a bath, eat (breakfast, lunch, dinner), go to school, play, study, and sleep*

b) *Time*

c) *Simple present tense*

d) *TPR: writing, reading, and listening*

CHAPTER 2: YAYAS' SCHOOL

a) *School subject: math, Indonesian, religion, physical education, information technology, science, social science, arts and crafts, and English.*

b) *Sport : football, basket ball, soft ball, volley, gymnastic, and chess*

c) *Days*

d) *Adjectives: easy, difficult, interesting, and boring.*

e) *TPR: Listening, writing, and reading*

CHAPTER 3: HOSPITAL

a) *My body: eye, mounth, ear, nose, face, hand, head, hair, shoulder, arm, and stomach.*

b) *Illness: headache, stomachache, toothache, flu, and fever*

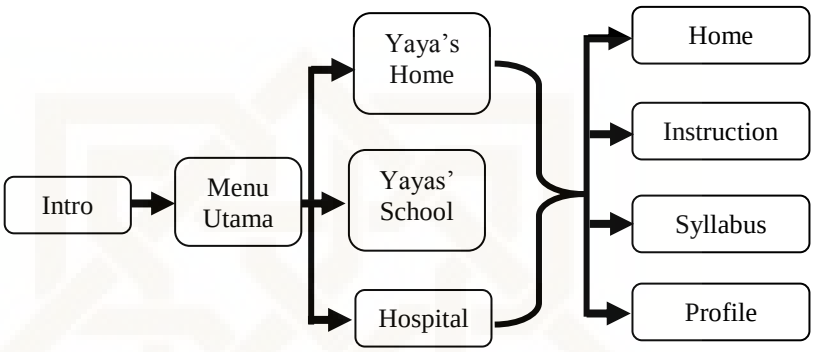
c) *Healthy habbits : see the doctor, take a rest, wash, cut, comb, and brush.*

d) *TPR: Listening, reading, and writing.*

2) Kerangka Struktur Media Pembelajaran (*Flow chart*)

Untuk memudahkan penentuan letak materi yang akan disajikan pada media interaktif *I Can Learn English Easy*, maka disusunlah sebuah kerangka media interaktif dalam bentuk *flow*

chart. Diharapkan dengan dengan *flow chart* ini dapat menggambarkan keseluruhan bentuk materi pada media yang akan dibuat. Gambaran dalam pembuatan media interaktif secara konsep dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 5. Struktur media interaktif *I Can Learn English Easy*

c. Tahap Pengembangan dan Produksi (*Development and Production*)

Pada tahap pengembangan produk yang dihasilkan berupa media interaktif menggunakan *Adobe Flash CS3 Professional.* Media pembelajaran yang dihasilkan sesuai rancangan pada *flow chart* yang kemudian diaplikasikan pada rancangan media pembelajaran ke tahap produksi. Tahapan ini dilakukan dengan tahap-tahap sebagai berikut:

1) Penggambaran Isi Media

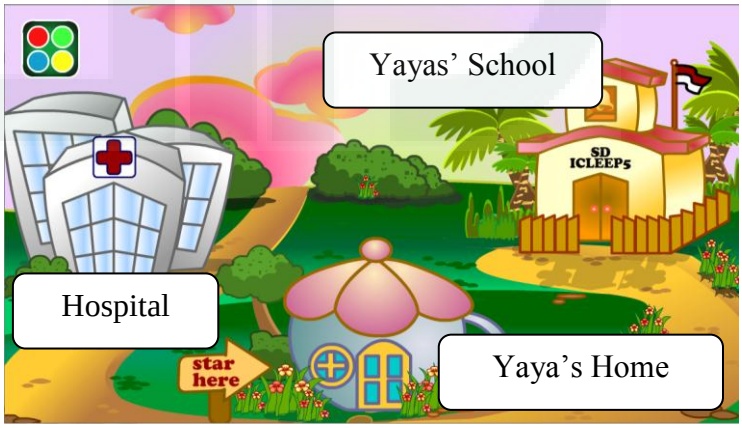
Pada tahap ini peneliti membuat gambar dengan 2 cara, yaitu gambar tangan menggunakan alat tulis dan desain grafis menggunakan komputer berbantu *software Adobe Flash CS3 Professional* dan *Corel Draw X6*. Pada gambar tangan, langkah

selanjutnya adalah di-*scan*. Barulah gambar bisa masuk ke PC, kemudian di warnai. Gambar dan animasi yang ada pada media adalah gambar asli dari peneliti.

2) Pembuatan Media

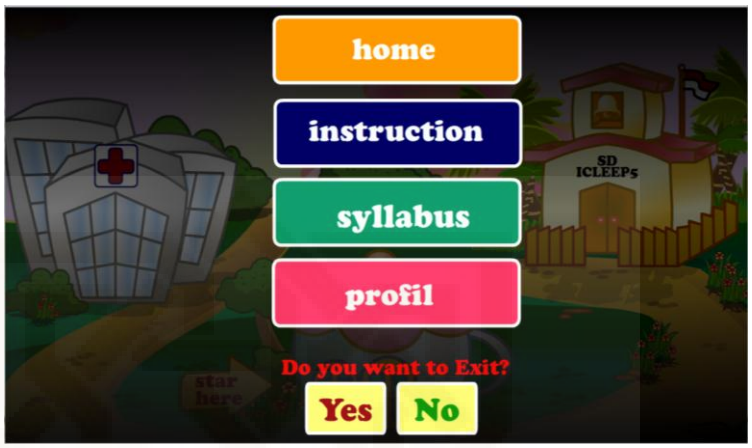
Tahap selanjutnya adalah pembuatan media dengan *software Adobe Flash CS3 Professional*. Gambar-gambar yang sudah dibuat kemudian dijadikan animasi. Tidak lupa juga memberikan *backsound* dan suara pendukung, serta video. Berikut merupakan hasil dari media yang dikembangkan:

a) Saat program pertama kali dijalankan maka akan tampil layar pembuka (intro), kemudian menuju menu utama. Pada menu utama berisi beberapa pilihan menu materi, yaitu: *Chapter 1: Yaya's Home*, *Chapter 2: Yayas' School*, *Chapter 3 : Hospital*, tombol evaluasi dan tombol *option*. Berikut merupakan gambar penampang menu utama.



Gambar 6. Penampang Menu Utama pada media *I Can Learn English Easy*

b) Tombol *option* berada di pojok kiri atas berisikan *Home*, *Syllabus*, *Intruction*, *Profile* jika dibuka.



Gambar 7. Penampang Menu Option pada media *I Can Learn English Easy*

c) Tombol *home* untuk menuju ke menu utama.

d) Tombol *syllabus* menyajikan silabus materi bahasa Inggris kelas 5.

e) Menu *Intruction* berisikan tentang fungsi tombol navigasi pada media interaktif *I Can Learn English Easy*

f) Menu *profile* berisi profil dari pembuat media pembelajaran ini.

g) Tombol keluar, pengguna dapat mengakhiri media pembelajaran ini dengan klik pada tombol keluar yang ada di bagian bawah *options*.

h) *Dictionary*, terdapat pada materi berfungsi untu memudahkan peserta didik dalam mengetahui arti kata-kata yang sulit.

3) Perencanaan Alat Evaluasi

Pada tahap ini peneliti menerapkan alat evaluasi berupa sistem *pre test* dan *post test* meskipun dalam media ini sendiri sudah terdapat evaluasi dan teknik penskoran pada tiap akhir materinya. Pada media sendiri juga disajikan beberapa latihan yang sesuai dengan materi. Tahapan yang dilakukan saat uji coba produk adalah memberikan soal *pre test* kepada peserta didik, dimana soal tersebut sudah peneliti lampirkan di bagian lampiran. Kemudian setelah mengerjakan *pre test*, peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok yang nantinya akan menggunakan media dan kelompok yang tidak menggunakan media sama sekali. Untuk kelompok yang menggunakan media, mereka tidak hanya belajar materi namun juga mengerjakan latihan-latihan. Setelah itu, peneliti memberikan soal *post test* yang bentuknya sama dengan soal pre test dan dikerjakan lagi oleh 2 kelompok tersebut. Dengan melihat dan menilai hasil *pre test dan post test* yang sudah dikerjakan, peneliti berkesimpulan bahwa spesifikasi dari sistem evaluasi media ini ialah:

a) Pada soal *pre test*, sebagian besar dari peserta didik kurang menguasai materi, dilihat dari hasil penilaiannya.
b) Sebagian peserta didik ada yang mudah mengerjakan soal latihan pada media namun ada juga yang kurang paham karena kurang mengerti instruksinya.

c) Kelompok yang menggunakan media dan yang tidak menggunakan media terdapat perbedaan hasil *post test*, yaitu kelompok yang menggunakan media nilainya meningkat sedangkan kelompok yang tidak menggunakan media tetap.

d) Guru dengan mudah dapat mengetahui silabus dan materi yang dipelajari.

e) Sistem evaluasi mencakup pada materi yang tersedia pada media.

f) Penggunaan sistem evaluasi ini mudah untuk dijalankan.

g) Materi yang diujikan dalam soal evaluasi ada 3 bab, yaitu kegiatan sehari-hari yang mencakup waktu, sekolah yang mencakup mata pelajaran dan olahraga, serta rumah sakit yang mencakup anggota badan, nama-nama penyakit dan kebiasaan hidup sehat.

4) Pembuatan Instrumen Penilaian Ahli

Pada tahap ini karena media yang sudah dibuat akan ditinjau oleh dosen pembimbing, disunting dan ditinjau oleh 2 *reviewer* yaitu ahli materi dan ahli media, 5 *peer reviewer* yaitu teman sejawat, 5 guru yang berkompeten. Maka dibuatlah instrumen penilaian yang sudah peneliti lampirkan pada halaman lampiran 3. Instrumen ini divalidasi oleh dosen ahli instrumen yaitu Luluk Maulu‟ah, M.Pd.

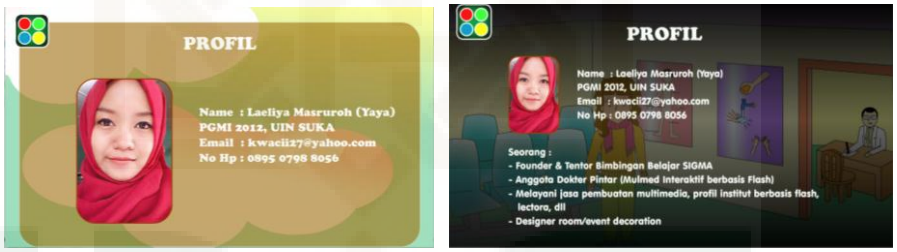
instrumen berupa angket berisi indikator-indikator yang diadaptasi dari Asnawir dan Basyaruddin Usman serta dikembangkan lebih lanjut oleh peneliti sesuai kebutuhan. Rubrik instrumen validasi ini telat terlampir di halaman lampiran.

5) Deskripsi Proses Validasi dan Masukan Saran dari Para Ahli

Beberapa saran dan masukan dari dosen pembimbing, *reviewer*, *peer reviewer* dan guru ini dapat dilihat pada tabel 13 berikut:

Tabel 11. Saran dan Masukan dari Dosen Pembimbing

Bagian	Saran/Masukan	Tindak lanjut
Profil	Ditambahkan kelebihan	Sudah dilakukan



Sebelum direvisi | Sesudah direvisi

Gambar. 8 Revisi Dosen Pembimbing

Tabel 12. Saran dan Masukan dari Ahli Materi

Bagian	Saran/Masukan	Tindak lanjut
Backsound	*backsound* terlalu keras sehingga suaranya mendominasi	Sudah dilakukan
Instruksi	Kurang ditambahkan instruksi pada pengisian soal latihan	Sudah dilakukan
Reward	Jeda *reward* kurang lama	Sudah dilakukan
Materi	Ditambahkan tombol ulangi untuk percakapan Tambahkan tombol kembali di bagian latihan di 'home'	Sudah dilakukan

Sebelum direvisi

Sesudah direvisi

Sebelum direvisi

Sesudah direvisi

Gambar. 9 Revisi Dosen Ahli

Tabel 13. Saran dan Masukan dari Ahli Media

Bagian	Saran/Masukan	Tindak lanjut
Materi	Salah ketik pada *unit and title Yaya's School*, belum ada tombol menu kembali pada *scene* materi	Sudah dilakukan
Kemasan	Hendaknya dikemas dalam CD yang menarik dan ada petunjuk dan keterangan	Sudah dilakukan
Evaluasi	Hendaknya diberi penskoran	Sudah dilakukan

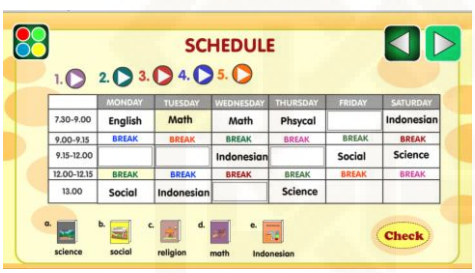
Sebelum direvisi

Sesudah direvisi

Gambar. 10 Revisi Ahli Media

Tabel. 14 Saran dan Masukan dari Guru

Bagian	Saran/Masukan	Tindak lanjut
Materi	Penggunaan waktu harus konsisten Perlu pembetulan penulisan huruf Perlu tambahan petunjuk pada beberapa bagian *exercise* agar lebih mudah dipahami Kesesuaian tulisan dengan *vocabulary*	Sudah dilakukan
Backsound	*Backsound* masih mendominasi suara penyaji *Listening* masih ada yang kurang sesuai	Sudah dilakukan



Sebelum direvisi

Sesudah direvisi

Sebelum direvisi

Sesudah direvisi

Gambar. 11 Revisi Guru

Masukan dan saran dari *reviewer* (ahli media dan materi) ditindak lanjuti antara lain:

a) Dosen pembimbing

Saran dan masukan pada bagian profil sudah ditindak lanjuti dengan menambahkan kelebihan peneliti.

b) Ahli materi

(1) Saran dan masukan pada bagian *backsound* sudah ditindak lanjuti dengan memperbaiki volume instrumen musik sehingga suara penyampaian materi tidak tertutupi oleh suara *backsound*.

(2) Saran dan masukan pada materi sudah ditindak lanjuti dengan menambahkan tombol *replay* pada bagian-bagian dialog

(3) Saran dan masukan pada materi sudah ditindak lanjuti dengan menambahkan tombol *back* dan *next* pada bagian *exercise*

c) Ahli media

(1) Saran dan masukan pada bagian materi sudah ditindak lanjuti dengan merubah tulisan di bagian menu utama.

(2) Saran dan masukan pada bagian kemasan hendaknya dikemas pada CD dan diberi sampul yang menarik.

(3) Saran dan masukan pada bagian kemasan hendaknya dikemas pada CD dan diberi sampul yang menarik.

d) *Peer reviewer*

(1) Saran dan masukan pada gambar/foto sudah ditindak lanjuti dengan memperbaiki *crop* gambar dan sudah rapi.

(2) Saran dan masukan pada musik *backsound* sudah ditindak lanjuti dengan mengulangi instrumen. Sehingga tidak mati ditengah-tengah proses pembelajaran.

(3) Saran dan masukan pada tombol-tombol petunjuk sudah ditindak lanjuti dengan memperbaiki letak tombol. Sehingga mempermudah pemahaman peserta didik terhadap perintah pada media pembelajaran yang dikembangkan.

e) Guru

(1) Saran dan masukan pada materi sudah ditindaklanjuti dengan mengganti beberapa kata yang salah pengetikan, dan juga tulisan yang tidak sesuai dengan *vocab* sudah disesuaikan.

(2) Saran dan masukan pada soal evaluasi sudah ditindaklanjuti dengan menambahkan instruksi pengerjaan soal.

(3) Saran dan masukan pada bagian audio sudah ditindaklanjuti dengan mengganti rekaman.

d. Tahap Implementasi (*implementation*)

Tahap ini merupakan tahap uji coba media interaktif *I Can Learn English Easy* yang dilakukan kepada 20 peserta didik untuk memperoleh respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil dari uji coba terbatas diketahui kualitas media interaktif interaktif *I Can Learn English Easy* menggunakan *Adobe Flash CS3 Professional* yang telah dibuat.

Media pembelajaran interaktif *I Can Learn English Easy* menggunakan *Adobe Flash CS3 Professional* yang dikembangkan ditinjau dan divalidasi melalui beberapa tahap para ahli, yaitu dosen pembimbing, ahli media, ahli materi, 5 *peer reviewer* (teman sejawat) dan 5 guru. Setelah dilakukan revisi dan perbaikan, media interaktif *I Can Learn English Easy* diuji coba dan direspon oleh 20 peserta didik kelas 5 MI Sultan Agung.

Sebelum menggunakan produk, peserta didik dibagi ke dalam 3 kelompok untuk tujuan setiap kelompok mengujikan 1 bab dari 3 bab pada media *I Can Learn English Easy* ini. Kelompok pertama mendapatkan materi *Yaya's Home*, kelompok kedua mendapat materi *Yayas' School*, dan kelompok ketiga mendapat materi *Hospital*. Pada dasarnya, media ini digunakan untuk 3 kali pertemuan atau kurang lebih 3 minggu. Namun karena keterbatasan waktu, maka waktu penelitian dipersempit. Dengan waktu yang diberikan selama 40 menit untuk tiap kelompok, kegiatan uji coba ini dilakukan secara bergantian karena peneliti hanya diberi waktu 4 jam pelajaran (140 menit) dengan target seluruh materi dapat dicobakan dengan waktu standar yang seharusnya.

Sebelum peserta didik menggunakan produk, mereka terlebih dahulu mengerjakan soal *pre test* yang telah peneliti sediakan. Berikut merupakan alokasi waktu yang peneliti gunakan:

Tabel 16. Alokasi waktu uji coba

Alokasi waktu	Kegiatan
10 menit	Mengerjakan soal *pre test* bersama-sama
40 menit	Kelompok 1
40 menit	Kelompok 2
40 menit	Kelompok 3
10 menit	Mengerjakan *post test*

Pada prakteknya, *pre test* dilakukan bersama-sama. Kemudian disusul dengan pengujian media terlihat sangat berminat dengan media ini. Pada sesi pertama yaitu uji coba materi *Yaya's Home*, peserta didik mendapatkan materi *daily activities, time* dan kalimat yang menggunakan *simple present tense*. Disini kesulitan mereka pada *pre test* adalah tentang materi *time* yang terkait dengan angka sehingga sebagian besar dari mereka banyak salah pada materi ini. Skor rata-rata yang diperoleh pada peserta didik yang akan menggunakan produk sebesar 61,36 sedangkan skor rata-rata peserta didik yang tidak akan menggunakan produk adalah 63,54. Namun setelah menggunakan media dan melakukan soal *post test* peserta didik yang menggunakan produk mampu membenahi jawaban-jawaban yang salah tanpa bantuan mencontoh atau melihat kembali materi dalam media, dan mendapatkan peningkatan skor rata-rata menjadi 78,18 sedangkan peserta didik yang tidak menggunakan produk tetap pada skor rata-rata 63,54.

Setelah 40 menit sesi pertama selesai, kemudian langsung diganti dengan kelompok kedua, yaitu uji coba materi *Yayas' School*, peserta didik mendapatkan materi *subject, schedule, kind of sport* dan kata sifat (*adjective*). Di sini kesulitan mereka adalah pada materi *schedule* dimana

materi berisi tentang jadwal yaitu perpaduan waktu dan mata pelajaran. Skor rata-rata yang diperoleh pada peserta didik yang akan menggunakan produk sebesar 86,1 sedangkan skor rata-rata peserta didik yang tidak akan menggunakan produk adalah 85,9. Namun setelah menggunakan media dan melakukan soal *post test* peserta didik yang menggunakan produk mampu membenahi jawaban-jawaban yang salah tanpa bantuan mencontoh atau melihat kembali materi dalam media, dan mendapatkan peningkatan skor rata-rata menjadi 96,1 sedangkan peserta didik yang tidak menggunakan produk meningkat sedikit menjadi 86,5.

Sesi terakhir adalah kelompok ketiga yaitu uji coba materi *Hospital*, dengan isi materi *part of body, illness,* dan *healthy habbits*. Sebagian dari peserta didik kesulitan pada bagian *part of body* karena kurang hafal. Skor rata-rata yang diperoleh pada peserta didik yang akan menggunakan produk sebesar 68 sedangkan skor rata-rata peserta didik yang tidak akan menggunakan produk adalah 64,20. Namun setelah menggunakan media dan melakukan soal *post test* peserta didik yang menggunakan produk mampu membenahi jawaban-jawaban yang salah tanpa bantuan mencontoh atau melihat kembali materi dalam media, dan mendapatkan peningkatan skor rata-rata menjadi 87,5 sedangkan peserta didik yang tidak menggunakan produk stagnan pada skor rata-rata 64,20.

e. Tahap Evaluasi

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem penelitian ADDIE. Evaluasi yaitu proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap di atas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan.

Evaluasi pertama pada tahap ini adalah sikap/respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan media *I Can Learn English Easy* ini sangat baik. Minat belajar yang meningkat dapat dilihat dari hasil nilai yang mengalami peningkatan. Pada saat pembelajaran berlangsung, tidak sedikit peserta didik yang sudah mahir menjalankan aplikasi media tanpa bantuan guru. Namun ada beberapa yang kurang mengerti sehingga memerlukan sedikit bantuan dan arahan dari guru.

Evaluasi kedua yaitu peningkatan kompetensi, yang merupakan dampak dari keikutsertaan peserta didik dalam pembelajaran adalah meningkat dengan baik. Dilihat dari hasil *pre test* dan *post test* dengan nilai rata-rata 71,82 (*pre test*) menjadi 87,26 (*post test*). Hal ini bisa menjadi perhatian untuk para guru bahwa media *I Can Learn English Easy*

ini dapat meningkatkan kompetensi dari prestasi mata pelajaran Bahasa Inggris.

Dari hasil tersebut di atas, media interaktif *I Can Learn English Easy* ini berhasil membantu dan meningkatkan minat belajar serta nilai para peserta didik, sehingga sangat bermanfaat bagi seluruh pihak, baik itu peserta didik, guru, dan sekolah.

B. Data penilaian

Berdasarkan penilaian oleh Ahli Materi, Ahli Media, 5 *peer reviewer*, dan 5 guru yang dilakukan dengan cara mengisi lembar penilaian kualitas media, serta hasil respon 20 peserta didik kelas 5 MI Sultan Agung terhadap media interaktif Bahasa Inggris menggunakan *Adobe Flash CS3 Professional* berbentuk *check list* yang telah disediakan berdasarkan lembar kriteria penilaian kualitas media dan lembar penjabaran kriteria menjadi indikator penilaian media interaktif ini.

Data yang didapatkan berupa data kualitatif dan hasil respon peserta didik yang kemudian diubah ke dalam bentuk kuantitatif. Data kuantitatif tersebut ditabulasi dan dianalisis tiap kriteria penilaian. Tabulasi data dapat dilihat pada lampiran skor terakhir yang diperoleh dikonversi menjadi tingkat kelayakan produk secara kualitatif dengan pedoman menurut kriteria kategori penilaian ideal baik dari Ahli Materi, Ahli Media, 5 *peer reviewer*, 5 guru, dan direspon 20 peserta didik kelas 5 MI Sultan Agung.

C. Analisis Data

Berdasarkan penilaian tersebut dapat diperoleh kualitas media interaktif Bahasa Inggris menggunakan *Adobe Flash Professional* untuk kegiatan ekstrakurikuler di SD/MI, sebagai berikut:

1. Kualitas Media menurut Ahli Materi

a. Penilaian Keseluruhan Kriteria

Penilaian keseluruhan media interaktif *I Can Learn English Easy* dilakukan oleh ahli materi dengan mengisi lembar angket yang telah disediakan. Lembar penilaian ahli materi tersebut terdiri dari 3 kriteria penilaian beserta penjabarannya. Hasil penilaiannya berupa data kualitatif yang kemudian dianalisis untuk menentukan kualitas media pembelajaran bahasa Inggris yang dihasilkan.

b. Kualitas Kriteria Menurut Penilaian Ahli Materi

Tabel 17. Kriteria dan indikator penilaian Ahli Materi

No.	Kriteria	Skor Rerata	Skor Maksimal	Kategori
1.	Kesesuaian kurikulum	13	15	Sangat Baik
2.	Materi	21	25	Sangat Baik
3.	Soal Evaluasi	14	15	Sangat Baik
Total				Sangat Baik

Berdasarkan hasil data kuantitatif yang diperoleh dari penilaian ahli materi pada tabel 17, setelah dirata-rata pada setiap kriteria kategori penilaian ideal telah didapatkan kategori Sangat Baik dengan skor 48 dari 55. Adapun perinciannya sebagai berikut:

1) Kriteria Kesesuaian Kurikulum

Kriteria ini memiliki jumlah skor sebesar 13 dengan kualitas Sangat Baik (SB). Kriteria kesesuaian kurikulum ini

memiliki 3 indikator, yang jika dianalisis dengan data kualitatif, hasilnya adalah media pembelajaran ini menurut penilaian ahli materi, kesesuaian materi sudah sesuai digunakan untuk kelas 5, Silabus, SK dan KD juga sudah sesuai.

2) Kriteria Materi

Kriteria ini memiliki jumlah skor sebesar 21 dengan kualitas Sangat Baik (SB). Kriteria materi ini memiliki 5 indikator, yang jika dianalisis dengan data kualitatif hasilnya adalah susunan kalimat dalam penjelasan konsep pembelajaran Bahasa Inggris mudah dipahami, kalimat dalam materi pembelajaran Bahasa Inggris tidak menimbulkan makna ganda (ambigu), bahasa yang digunakan menarik perhatian peserta didik, materi yang disampaikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari dan aktual, kedalaman materi sesuai dengan taraf berfikir peserta didik.

3) Kriteria Soal Evaluasi

Kriteria ini memiliki jumlah skor sebesar 14 dengan kualitas Sangat Baik (SB). Kriteria materi ini memiliki 3 indikator, yang jika dianalisis dengan data kualitatif hasilnya adalah soal evaluasi sesuai dengan materi pembelajaran bahasa Inggris, soal evaluasi dapat membantu siswa dalam pemahaman materi

pembelajaran bahasa Inggris, soal evaluasi dapat membantu guru dalam mengidentifikasi.

2. Kualitas Media menurut Ahli Media

a. Penilaian Keseluruhan Kriteria

Lembar penilaian ahli media terdiri dari 2 kriteria penilaian beserta penjabarannya. Hasil penilaiannya berupa data kualitatif yang kemudian dianalisis untuk menentukan kualitas media pembelajaran bahasa Inggris yang dihasilkan.

Berdasarkan hasil data kuantitatif yang diperoleh dari penilaian ahli materi setelah dirata-rata pada setiap kriteria kategori penilaian ideal telah didapatkan kategori Sangat Baik dengan skor 66 dari 70.

b. Kualitas Kriteria Menurut Penilaian Ahli Media

Tabel 18. Kriteria dan indikator penilaian media

No.	Kriteria	Skor rerata	Skor Maksimal	Kategori
1.	Tampilan Media	33	35	Sangat Baik
2.	Pengoperasian program	33	35	Sangat Baik
Total				Sangat Baik

1) Kriteria Tampilan Media

Kriteria ini memiliki rata-rata sebesar 4,7 dengan kualitas Sangat Baik (SB). Kriteria Tampilan media ini memiliki 7 indikator penilaian tersebut di atas, dan hasilnya menurut ahli media adalah tampilan media dalam media pembelajaran bahasa Inggris ini sudah bagus dan menarik. Grafik, tata letak, teks gambar dan animasi

sudah baik hanya ada beberapa tombol yang perlu ditambahkan, namun begitu tata letak tombol tidak mengganggu tampilan media.

1) Kriteria Pengoperasian Program

Kriteria 2 memiliki rata-rata sebesar 4,7 dengan kualitas Sangat Baik (SB). Kriteria pengoperasian program ini memiliki 7 indikator yang hasilnya menurut ahli media adalah pada pengoprasian program pada media pembelajaran ini sudah baik dan mudah digunakan, dilihat dari tata letak tombol, konsisten, dan dapat digunakan oleh khalayak umum.

2) **Kualitas Media menurut *Peer Reviewer***

a. Penilaian Keseluruhan Kriteria

Lembar penilaian *peer reviewer* terdiri dari 8 kriteria penilaian beserta penjabarannya. Hasil penilaiannya berupa data kualitatif yang kemudian dianalisis untuk menentukan kualitas media pembelajaran bahasa Inggris yang dihasilkan.

b. Kualitas Per Kriteria Menurut Penilaian *Peer Reviewer*

Tabel 19. Kriteria dan indikator penilaian *peer reviewer*

No.	Kriteria	Skor rerata	Skor maksimal	Kategori
1.	Penyajian Materi Bahasa Inggris kelas 5	17,2	20	Sangat Baik
2.	Kurikulum	7,8	10	Baik
3.	Evaluasi belajar	8,6	10	Sangat Baik
4.	Keterlaksanaan	8,2	10	Baik
5.	Kebahasaan	4	5	Baik
6.	Kejelasan Kalimat	7,8	10	Baik
7.	Penampilan Video	12	15	Baik
8.	Kualitas Tampilan	17,2	20	Sangat Baik
Total				Baik

1) Kriteria Penyajian Materi Bahasa Inggris kelas 5

Kriteria ini memiliki rata-rata sebesar 17,2 dengan kualitas Sangat Baik (SB). Kriteria penyajian materi Bahasa Inggris kelas 5 ini memiliki 4 indikator tersebut di atas dan hasilnya menurut penilaian *peer reviewer* adalah penyajian materi bahasa Inggris sudah sesuai dengan materi, penyajian materi dan pengembangan konsep materi sudah kelengkapan, kesesuaian dengan perkembangan kognitif peserta didik.

2) Kriteria Kurikulum

Kriteria ini memiliki rata-rata sebesar 7,8 dengan kualitas Sangat Baik (B). Kriteria kurikulum ini memiliki 2 indikator tersebut di atas dan hasilnya menurut penilaian *peer reviewer* adalah penjabaran konsep materi sudah sesuai dengan materi peserta didik kelas 5, dan materi telah menekankan pada keterampilan proses.

3) Kriteria Evaluasi Belajar

Kriteria ini memiliki rata-rata sebesar 8,6 dengan kualitas Sangat Baik (SB). Kriteria evaluasi belajar memiliki 3 indikator tersebut di atas dan hasilnya menurut penilaian *peer reviewer* adalah soal sudah sesuai untuk mengukur kemampuan kognitif peserta didik, terdapat soal yang mengukur ketercapaian indikator, dan terdapat soal yang bisa mengukur kemampuan peserta didik yang dirumuskan dalam silabus.

4) Kriteria Keterlaksanaan

Kriteria ini memiliki rata-rata sebesar 8,2 dengan kualitas Baik (B). Kriteria keterlaksanaan memiliki 2 indikator tersebut di atas dan hasilnya menurut penilaian *peer reviewer* adalah penyajian tampilan mudah dipahami oleh peserta didik.

5) Kriteria Kebahasaan

Kriteria ini memiliki rata-rata sebesar 4 dengan kualitas Baik (B). Skor tersebut jika dinyatakan dalam persentase kelayakan sebesar 80%. Kriteria kebahasaan ini memiliki 1 indikator tersebut di atas dan hasilnya menurut penilaian *peer reviewer* adalah pemilihan kata dalam penjabaran materi sudah sesuai.

6) Kriteria Kejelasan Kalimat

Kriteria ini memiliki rata-rata sebesar 7,8 dengan kualitas Baik (B). Kriteria kejelasan kalimat memiliki 2 indikator tersebut

di atas dan hasilnya menurut penilaian *peer reviewer* adalah kalimat pada materi mudah dipahami, kebenaran dan ketepatan istilah sudah sesuai, kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda.

7) Kriteria Penampilan Video

Kriteria ini memiliki rata-rata sebesar 12 dengan kualitas Baik (B). Kriteria penampilan video memiliki 3 indikator tersebut di atas dan hasilnya menurut penilaian *peer reviewer* adalah penampilan video yang ada dalam media pembelajaran ini susah sesuai materi, sesuai dengan alokasi waktu, dan memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik.

8) Kriteria Kualitas Tampilan

Kriteria ini memiliki rata-rata sebesar 17,2 dengan kualitas Sangat Baik (SB). Kriteria kualitas tampilan memiliki 4 indikator tersebut di atas dan hasilnya menurut penilaian *peer reviewer* adalah tampilan media pembelajaran sudah menarik, halaman teratur, tulisan dan gambar jelas dan tampilan interaktivitas.

3) Kualitas media menurut Penilaian Guru

a. Penilaian Keseluruhan Kriteria

Lembar penilaian guru terdiri dari 8 kriteria penilaian beserta penjabarannya. Hasil penilaiannya berupa data kualitatif yang kemudian dianalisis untuk menentukan kualitas media interaktif bahasa Inggris yang dihasilkan.

Berdasarkan hasil data kuantitatif yang diperoleh dari penilaian ahli materi setelah dirata-rata pada setiap kriteria kategori penilaian ideal telah didapatkan kategori Baik (B) dengan skor 80 dari 100.

Tabel 20. Kriteria dan indikator penilaian guru

No.	Kriteria	Skor rerata	Skor maksimal	Kategori
1.	Penyajian Materi Bahasa Inggris kelas 5	16	20	Baik
2.	Kurikulum	7,6	10	Baik
3.	Evaluasi belajar	8	10	Baik
4.	Keterlaksanaan	8	10	Baik
5.	Kebahasaan	3,6	5	Baik
6.	Kejelasan Kalimat	7,4	10	Baik
7.	Penampilan Video	12,8	15	Sangat Baik
8.	Kualitas Tampilan	16,6	20	Baik
Total				Baik

1) **Kriteria Penyajian Materi Bahasa Inggris kelas 5**

Kriteria ini memiliki rata-rata sebesar 16 dengan kualitas Baik (B). Kriteria penyajian materi Bahasa Inggris kelas 5 ini memiliki 4 indikator tersebut di atas dan hasilnya menurut penilaian guru penyajian materi sudah sesuai dengan materi, pengembangan konsep materi sudah lengkapan dan kesesuaian dengan perkembangan kognitif peserta didik sudah sesuai.

2) **Kriteria Kurikulum**

Kriteria ini memiliki rata-rata sebesar 7,6 dengan kualitas Baik (B). Kriteria kurikulum ini memiliki 2 indikator tersebut di atas dan hasilnya menurut penilaian guru, penjabaran konsep materi sudah sesuai dengan materi peserta didik kelas 5 karena memang

termasuk dalam materi kelas 5, dan materi telah menekankan pada keterampilan proses.

1) **Kriteria Evaluasi Belajar**

Kriteria ini memiliki rata-rata sebesar 8 dengan kualitas Baik (B). Kriteria evaluasi belajar memiliki 3 indikator tersebut di atas dan hasilnya menurut penilaian guru pada kriteria evaluasi belajar soal sudah sesuai untuk mengukur kemampuan kognitif peserta didik, terdapat soal yang mengukur ketercapaian indikator, dan terdapat soal yang bisa mengukur kemampuan peserta didik.

2) **Kriteria Keterlaksanaan**

Kriteria ini memiliki rata-rata sebesar 8 dengan kualitas Baik (B). Kriteria keterlaksanaan memiliki 2 indikator tersebut di atas dan hasilnya menurut penilaian *peer reviewer* adalah penyajian tampilan mudah dipahami oleh peserta didik.

3) **Kriteria Kebahasaan**

Kriteria ini memiliki rata-rata sebesar 3,6 dengan kualitas Baik (B). Kriteria kebahasaan ini memiliki 1 indikator tersebut di atas dan hasilnya menurut penilaian guru pemilihan kata dalam materi sudah sesuai. Di sini revisinya adalah penggunaan gaya bahasa yang masih kurang konsisten antara gaya bahasa Inggris *british* dan *american english*.

4) **Kriteria Kejelasan Kalimat**

Kriteria ini memiliki rata-rata sebesar 7,4 dengan kualitas Baik (SB). Kriteria kejelasan kalimat memiliki 2 indikator tersebut di atas dan hasilnya menurut penilaian guru kalimat pada materi mudah dipahami, kebenaran dan ketepatan istilah kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda karena kalimat sangat sederhana.

5) **Kriteria Penampilan Video**

Kriteria ini memiliki rata-rata sebesar 12,8 dengan kualitas Sangat Baik (SB). Kriteria penampilan video memiliki 3 indikator tersebut di atas dan hasilnya menurut guru, penampilan video yang dilakukan dalam media pembelajaran ini sesuai materi, sesuai dengan alokasi waktu, dan memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik.

6) **Kriteria Kualitas Tampilan**

Kriteria ini memiliki rata-rata sebesar 16,6 dengan kualitas Baik (B). Kriteria kualitas tampilan memiliki 4 indikator tersebut di atas dan hasilnya menurut penilaian *peer reviewer* adalah tampilan media pembelajaran sudah menarik, halaman teratur, tulisan dan gambar jelas dan tampilan interaktivitas.

4) Hasil respon peserta didik kelas 5 MI Sultan Agung

a. Penilaian dari Keseluruhan Kriteria

Hasil respon pada media *I Can Learn English Easy* yang dilakukan oleh 20 peserta didik tingkat MI/SD Kelas 5 dengan cara mengisi lembar *check list* penilaian. Lembar penilaian peserta didik tersebut terdiri dari 3 kriteria penilaian. Hasil data kuantitatif dari keseluruhan kriteria kemudian dirata-rata sehingga mendapatkan skor rata-rata akhir sebesar 6,3. Angka ini termasuk angka yang tinggi, dengan demikian respon peserta didik dikatakan Sangat Baik.

b. Kualitas Penilaian Seluruh Kriteria

Tabel 21. Hasil respon peserta didik

No.	Kriteria	Skor rerata	Skor maksimal	Kategori
1.	Kemudahan pemahaman	3,65	4	Sangat Baik
2.	Kemandirian belajar	0,75	1	Baik
3.	Keaktifan dalam belajar	1,9	2	Sangat Baik
Total				Sangat Baik

1) Kriteria Kemudahan Pemahaman

Kriteria ini memiliki rata-rata sebesar 3,65. Kriteria kemudahan pembahasan ini memiliki 4 indikator tersebut di atas yang telah direspon oleh peserta didik dan hasilnya adalah peserta didik dapat mudah dalam belajar dan memahami materi yang disampaikan.

2) **Kriteria Kemandirian Belajar**

Kriteria ini memiliki rata-rata sebesar 0,75. Kriteria ini memiliki 1 indikator tersebut di atas yang telah direspon oleh

peserta didik dan hasilnya adalah peserta didik dapat media ini telah memberikan kesempatan untuk belajar sesuai kemampuan yang dimiliki dan dapat menjadi media pembelajaran mandiri.

3) **Kriteria Keaktifan dalam belajar**

Kriteria 3 memiliki rata-rata sebesar 1,9. Kriteria ini memiliki 3 indikator tersebut di atas yang telah direspon oleh peserta didik dan hasilnya adalah peserta didik dapat mengerjakan soal yang ada dalam media pembelajaran ini, dan peserta didik terdorong untuk mengerjakan soal selanjutnya yang ada pada media pembelajaran ini.

Selain penilaian respon dengan angket, peneliti juga mengevaluasi produk dengan soal *pre test* dan *post test*. Dimana hasil yang didapatkan pada *pre test* dengan rata-rata 71,82 dan nilai *post test* dengan rata-rata 87,26 telah mengalami peningkatan sebesar 15,44.

D. Kajian Produk Akhir

Produk media interaktif *I Can Learn English* Easy ini dibuat melalui 5 tahap yaitu, analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Produk ini berisi 3 menu utama yaitu: *Yaya's Home, Yayas' School* dan *Hospital*. Produk akhir pengembangan media ini adalah suatu

DVD interaktif mata pelajaran Bahasa Inggris untuk SD/MI. Digunakan untuk 3 pertemuan.

Media ini adalah sebagai media pelengkap, bukan sebagai media utama pembelajaran. Pengembangan media ini adalah untuk sarana belajar mandiri siswa. Meskipun begitu siswa masih perlu bimbingan orang tua atau guru jika ternyata masih ada kesulitan. Konsep media ini adalah sebagai sarana *edutaiment* peserta didik agar ada selingan bermain komputer sembari belajar, selain itu juga untuk meningkatkan prestasi dan minat belajar peserta didik.

Media interaktif *I Can Learn English Easy* ini mendapatkan respon positif baik dari guru dan peserta didik selama melakukan penelitian. Sehingga diharapkan dapat menambah motivasi peserta didik dalam belajar.