

# EFISIENSI

## KAJIAN ILMU ADMINISTRASI

Model Kepemimpinan dalam Reformasi Birokrasi Pemerintah (*Rumsari Hadi Sumarto*)

*Total Quality* Manajemen Dalam Penjaminan Mutu Pendidikan dan Upaya Peningkatannya (*Rosidah*)

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas IV SD untuk Meningkatkan Hasil Belajar (*Muslikhah Dwihartanti, Abdul Gafur*)

Pemetaan Kompetensi, Tugas, dan Pekerjaan Sekretaris di Dunia Kerja (*Suranto Aw, Rosidah,*

## **REDAKSI**

- Ketua Dewan Redaksi** : Djihad Hisyam, M.Pd.
- Sekretaris Redaksi** : Siti Umi Khayatun Mardiyah, M.Pd.
- Anggota Redaksi** : Joko Kumoro, M.Si.  
Muslikhah Dwihartanti, M.Pd.  
Arwan Nur Ramadhan, M.Pd.
- Sekretariat** : Isti Kistiananingsih, S.Pd.
- Alamat Redaksi** : Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran  
Fakultas Ekonomi  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Kampus Karangmalang Yogyakarta 555281  
Telp. (0274) 586168 Ext. 583 Fax. (0274) 554902  
Website : <http://journal.uny.ac.id/index.php/efisiensi>  
Email: [efisiensi@uny.ac.id](mailto:efisiensi@uny.ac.id)

*Redaksi menerima tulisan masalah ilmu administrasi. Redaksi berhak menyingkat dan mengedit tulisan yang akan dimuat tanpa mengubah substansi isinya. Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.*

## **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS IV SD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR**

**Muslikhah Dwihartanti, Abdul Gafur**  
ilisanti\_01@yahoo.co.id, abdul\_gafur@uny.ac.id

### **ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menghasilkan produk multimedia untuk pembelajaran Bahasa Inggris yang valid digunakan sebagai media belajar; dan 2) mengukur efektivitas multimedia pembelajaran Bahasa Inggris yang dihasilkan. Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development), menggunakan tiga tahap pengembangan, yaitu perencanaan, desain, dan pengembangan. Uji coba produk yaitu dengan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Instrumen penelitian berupa lembar kuesioner, instrumen test, dan lembar observasi. Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) ditinjau dari aspek materi, multimedia pembelajaran Bahasa Inggris yang dikembangkan dinyatakan valid dengan nilai rata-rata skor 3,9 dan kategori baik; 2) ditinjau dari aspek media, multimedia pembelajaran Bahasa Inggris yang dikembangkan dinyatakan valid dengan nilai rata-rata skor mencapai 4 dan kategori baik; 3) ditinjau dari aspek pembelajaran, multimedia pembelajaran Bahasa Inggris yang dikembangkan dinyatakan valid dengan hasil skor rata-rata mencapai 4,25 dengan kategori sangat baik; 4) multimedia pembelajaran yang dihasilkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris. Penggunaan produk multimedia pembelajaran Bahasa Inggris untuk kelas IV SD dapat menaikkan nilai dari skor rata-rata pretest 6,20 menjadi skor rata-rata posttest 7,61. Hasil uji paired t test adalah  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel ( $7,503 > 2,120$ ). Nilai gain ternormalisasi sebesar 0,37 masuk ke dalam kategori sedang, sehingga cukup efektif.*

***Kata Kunci: Multimedia Pembelajaran, Bahasa Inggris, Hasil Belajar***

## Pendahuluan

Permasalahan dan tantangan pendidikan di Indonesia semakin berat dan rumit. Salah satu permasalahan tersebut adalah kualitas pendidikan yang semakin rendah, sehingga mengakibatkan rendahnya kualitas lulusan. Menurut indeks perkembangan pendidikan pada tahun 2011, Indonesia masuk peringkat 69 dari 127 negara. Sedangkan menurut laporan Unesco pada tahun 2012, Indonesia masuk peringkat 64 dari 120 negara.

Padahal apabila melihat Sistem Pendidikan Nasional Indonesia, hasil yang diharapkan adalah manusia Indonesia yang taqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, cerdas dan terampil, tinggi budi pekertinya, kuat kepribadiannya, tebal semangat kebangsaan dan cinta tanah air, sehingga tumbuh menjadi manusia yang mampu berperan dalam pembangunan. Berdasarkan hal tersebut, setiap lembaga pendidikan, termasuk sekolah dasar, dituntut untuk memberikan pertanggung jawaban mengenai penyelenggaraan dan pelaksanaan misi dan fungsinya sehingga mendukung pencapaian hasil

Sistem Pendidikan Nasional Indonesia.

Mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran muatan lokal di sekolah dasar, dan juga dapat dimasukkan ke dalam mata pelajaran kelompok seni budaya dan prakarya. Tujuan pengajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar antara lain agar siswa lebih siap dan percaya diri dalam mempelajari bahasa Inggris pada tingkat pendidikan selanjutnya serta mampu berkomunikasi dengan lancar. Pelajaran bahasa Inggris telah diberikan mulai dari sekolah dasar.

Berdasarkan observasi di lapangan, masih terdapat kendala dalam proses pembelajaran bahasa Inggris, antara lain guru mengalami kesulitan dalam mengajarkan Bahasa Inggris, belum ada multimedia yang sesuai untuk mengajarkan Bahasa Inggris di Sekolah, guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan multimedia pada pembelajaran Bahasa Inggris padahal guru membutuhkan multimedia yang valid dan dapat digunakan untuk mengajarkan bahasa Inggris, dan belum diketahui keefektifan

penggunaan multimedia pembelajaran Bahasa Inggris oleh guru.

Oleh karena itu perlu dikembangkan media belajar untuk pembelajaran Bahasa Inggris yang valid untuk meningkatkan hasil belajar serta penggunaan multimedia pembelajaran Bahasa Inggris yang dihasilkan tersebut efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris. Harapannya adalah membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran bahasa Inggris, menyediakan pengalaman belajar yang efektif sekaligus menyenangkan, memotivasi siswa untuk belajar Bahasa Inggris dengan cara yang baru, memotivasi siswa untuk menggunakan multimedia sebagai sarana untuk mempelajari Bahasa Inggris, dan memotivasi guru untuk mengembangkan multimedia berbantuan komputer sebagai sarana belajar.

Multimedia memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Multimedia memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami topik dan materi melalui berbagai cara yang berbeda. Multimedia juga dapat mengubah aturan antara guru dan siswa,

sekaligus mengubah interaksi guru dan siswa dengan cara memberi kesempatan kepada siswa berkreasi dalam menginterpretasikan informasi yang diperoleh.

Keunggulan multimedia disampaikan oleh Towndrow & Vallance (2004, p.17) yang mengatakan bahwa: *“In the future, teachers will use text, images, sound, video, and animation as part of their curriculum; all available through the information highway. And as the power and ease of use of software increases, so will the ability of teachers and students to create presentations with multimedia content that rivals the production values of today’s high budget films and television.”* Dengan demikian dapat dikatakan bahwa presentasi dengan menggunakan multimedia akan lebih irit dibandingkan pembuatan film dan televisi yang berbiaya tinggi.

Keunggulan lain dari multimedia antara lain: 1) multimedia memungkinkan siswa untuk belajar dalam kelompok; 2) multimedia memungkinkan siswa untuk mengekspresikan penge-

tahuan mereka dengan bermacam-macam cara; 3) multimedia membantu siswa dalam menyelesaikan masalah; 4) multimedia membantu siswa memperbaiki hasil pekerjaannya; dan 5) multimedia membantu siswa membangun pengetahuan. Siswa memiliki kesempatan untuk belajar dan mengaplikasikan kemampuannya (Ivers & Barron, 2002, p.3).

Presentasi multimedia dapat menggunakan beberapa macam teks, chart, audio, video, animasi, simulasi, atau foto. Bila macam-macam komponen tersebut digabungkan secara interaktif, maka menghasilkan suatu pembelajaran yang efektif. Siswa dapat memilih materi pelajaran yang diinginkan, dan komputer dapat memantau kemajuan proses belajar siswa (Sutopo, 2003, p.23).

Multimedia adalah penggunaan beberapa media untuk menyampaikan informasi. Kombinasi dapat meliputi teks, grafik, animasi, gambar, video, dan suara. Ivers & Barron (2002, p.2) Sedangkan Mayer (2009, p. 5) mendefinisikan *multimedia instruction* sebagai: “*The*

*presentation of material using both words and pictures, with the intention of promoting learning. By word, i mean that the material is presented in verbal form – using printed or spoken text, for example. By pictures, i mean that the material is presented in pictorial form, including using static graphics such as illustrations, graphs, photos, or maps, or dynamic graphics such as animations or video.*”

Berdasarkan pendapat tersebut multimedia pembelajaran mengkombinasi kan beberapa media, baik kata-kata maupun gambar. Dalam hal ini kata-kata dapat berupa tulisan yang dicetak maupun yang diucapkan. Sedangkan gambar dapat berupa ilustrasi, grafik, foto, peta maupun animasi atau video. Dengan demikian multimedia terdiri dari beberapa media yang saling melengkapi dan mendukung proses pembelajaran.

Multimedia dapat dikategorikan ke dalam dua kelompok, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multi-media linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun di

dalamnya. Sifatnya berurutan dan durasi tayangannya dapat diukur. Contoh dari multimedia linier adalah film dan televisi. Sedangkan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Ciri khas dari multimedia interaktif adalah dilengkapi dengan beberapa navigasi. Multimedia interaktif tidak memiliki durasi karena lama penayangannya tergantung waktu yang digunakan pengguna untuk melakukan *browsing* media.

Multimedia dalam pembelajaran dapat digolongkan ke dalam tiga karakteristik. Pertama, multimedia digunakan sebagai salah satu unsur pembelajaran di kelas. Misal jika guru menjelaskan suatu materi melalui pengajaran di kelas atau berdasarkan suatu buku acuan, maka multimedia digunakan sebagai media pelengkap untuk menjelaskan materi yang diajarkan di depan kelas. Multi-media dengan jenis ini dinamakan juga dengan ‘presentasi pembelajar-

an’. Materi yang ditayangkan tidak terlalu kompleks dan hanya menampilkan beberapa item yang dianggap penting, baik berupa teks, gambar, video maupun animasi. Latihan dan tes kurang cocok diletakkan pada presentasi pembelajaran ini, kecuali bersifat quiz guna membangun suasana kelas agar lebih dinamis.

Kedua, multimedia digunakan sebagai materi pembelajaran mandiri. Pada tipe kedua, seluruh kebutuhan pembelajaran dari pengguna dipenuhi seluruhnya didalam paket multimedia. Artinya seluruh fasilitas bagi pembelajaran, termasuk latihan, *feedback* atau umpan balik dan tes yang mendukung tujuan pembelajaran disediakan di dalam paket.

Ketiga, multimedia digunakan sebagai media satu-satunya di dalam pembelajaran. Dengan demikian seluruh fasilitas pembelajaran yang mendukung tujuan pembelajaran juga telah disediakan di dalam paket ini. Paket semacam ini sering disebut CBL (*Computer Based Learning*).

Satu jenis perangkat yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan multimedia

adalah komputer. Komputer sudah lazim dimanfaatkan oleh masyarakat. Pemanfaatan komputer sangat beragam, antara lain untuk mengetik, menggambar, memutar video, mengedit foto, mengolah/menganalisis data, dan lain-lain. Selain itu, keuntungan menggunakan komputer dalam pembelajaran antara lain: *Immediate feedback, tireless repetition, control of input through well designed software, enhance motivation, provide individualisation of learning, and make available international resources, contexts and contacts.*” (Towndrow & Vallance, 2004, p.200).

Multimedia pembelajaran pada dasarnya dilengkapi dengan kontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna bebas memilih menu-menu yang dikehendaki. Oleh karena itu di dalam multimedia pembelajaran harus memiliki beberapa aspek sehingga layak disebut multimedia pembelajaran. Menurut Simonson & Thompson (1994, p.56-60) terdapat enam aspek yang perlu dipertimbangkan dalam pengembangan multimedia pembelajaran

interaktif, antara lain: 1) umpan balik; 2) percabangan; 3) penilaian; 4) monitoring kemajuan; 5) petunjuk; dan 6) tampilan. Sedangkan Munif (2013, p.1) menjelaskan bahwa indikator kelayakan bahan multimedia interaktif dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu aspek materi, aspek pembelajaran, aspek media.

Sebelum digunakan oleh pengguna, multimedia pembelajaran yang dihasilkan harus memenuhi kriteria kualitas tertentu. Walker and Hess dalam Arsyad (2004, p.175-176) mengemukakan bahwa untuk mengetahui kualitas multimedia pembelajaran harus melihat kriteria yaitu: 1) kualitas materi dan tujuan; 2) kualitas pembelajaran; 3) kualitas teknis.

Kualitas materi dan tujuan meliputi: kepentingan, kelengkapan, ketepatan, keseimbangan, daya tarik, kewajaran, dan kesesuaian. Kualitas pembelajaran meliputi: pemberian kesempatan belajar, pemberian bantuan belajar, kemampuan memotivasi, fleksibilitas pembelajaran, hubungan dengan program pembelajaran lain, kualitas tes dan

evaluasi, dampak bagi guru dan pelajaran. Kualitas teknis menitik beratkan pada media, meliputi: keterbacaan, kemudahan menggunakan, tampilan, penanganan respon pengguna, pengelolaan program, pendokumentasian, dan teknis lain yang lebih spesifik.

Multimedia pembelajaran mencakup berbagai sumber yang terintegrasi dari berbagai unsur media. Menurut Phillips (1997, p.8) “... *The multimedia component is characterized by the presence of text, picture, sound, animation, and video...* “. Dengan demikian multimedia memiliki komponen atau unsur-unsur teks, animasi, gambar/grafik, suara/ audio, dan video. Unsur-unsur tersebut harus diperhatikan pada saat pengembangan multimedia. Selain itu, sebuah multimedia perlu memperhatikan beberapa desain antara lain: menu, tombol navigasi, warna, tata letak/*lay out*, dan pesan/materi.

Peran multimedia sangat diperlukan dalam pembelajaran bahasa Inggris karena memudahkan siswa untuk belajar. Selain itu multimedia dapat

memunculkan minat belajar. Apalagi pada pelajaran bahasa Inggris yang harus dikemas sedemikian rupa, sehingga dapat memvisualisasikan materi bahasa Inggris yang sulit dipahami. Klentien & Kamnungwut (2014, p.585) melalui penelitiannya tentang penggunaan media elektronik untuk mengajarkan bahasa Inggris di sekolah dasar menyatakan bahwa pembelajaran berbantuan komputer mampu menarik perhatian siswa dan memotivasi untuk belajar mandiri, meskipun ada hambatan fisik. Pembelajaran elektronik juga dapat merespon keinginan siswa dan meningkatkan kepuasan belajar. Maka, mengajarkan bahasa Inggris harus fokus pada kemampuan siswa berkomunikasi lebih baik dan percaya diri pada gaya komunikasi mereka sendiri.

Bahasa adalah sistem lambang bunyi ujaran yang digunakan untuk berkomunikasi oleh pemakainya. bahasa berfungsi sebagai sarana komunikasi antara dua orang atau lebih serta sebagai sarana beradaptasi atau menyesuaikan diri. Brown (2007, p.6) mendefinisikan bahasa sebagai berikut: “*Language is a*

*complex, specialized skill, which develops in the child spontaneously, without conscious effort or formal instruction, is deployed without awareness of its underlying logic, is qualitatively the same in every individual, and is distinct from more general abilities to process information or behave intelligently.”*

Pembelajaran bahasa Inggris sangat penting disebabkan era kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Dimana hubungan antar negara menjadi semakin dekat sehingga dibutuhkan kemampuan komunikasi yang baik yang dapat diterima secara internasional. Semakin terbukanya kesempatan untuk berkomunikasi secara internasional pada akhirnya menuntut bangsa Indonesia memiliki kompetensi yang kompetitif di segala bidang. Tujuannya agar bangsa Indonesia mampu bersaing dengan bangsa lain.

Fungsi bahasa Inggris tidak hanya sebagai alat atau media untuk berkomunikasi antar bangsa, tetapi semakin luas dan penting yaitu sebagai bahasa ilmu pengetahuan, teknologi, sosial

ekonomi, budaya bahkan seni. Demikian juga bahasa memiliki peran penting dalam perkembangan dan keberhasilan siswa. Pembelajaran bahasa diupayakan agar dapat membantu siswa mengenal budaya. Mempelajari bahasa selain menambah pengetahuan, juga dimaksudkan untuk lebih menghargai budaya lokal, disamping mengenal budaya asing.

Materi yang tercakup dalam pelajaran bahasa Inggris untuk tingkat sekolah dasar mencakup aspek-aspek sebagai berikut: 1) mendengarkan; 2) berbicara; 3) membaca; dan 4) menulis. Aspek mendengar dan membaca dapat dengan mudah dituangkan dalam multimedia pembelajaran komputer. Fasilitas menampilkan teks dalam program aplikasi komputer memungkinkan materi pembelajaran keterampilan membaca dibuat dengan mudah. Pembuat program bisa memasukkan teks dalam slide pertama, kemudian memasukkan latihan dalam slide kedua dan umpan balik latihan dalam slide berikutnya.

Upaya memperindah tampilan teks-teks bacaan juga

bisa dilengkapi dengan berbagai gambar. Fasilitas memasukkan suara dan video menjadikan pembelajaran keterampilan mendengarkan mempunyai lebih banyak pilihan variasi. Seperti halnya pada membaca materi pembelajaran, latihan-latihan dan umpan balik dapat diberikan di slide-slide yang berbeda.

Keterbatasan program aplikasi komputer terdapat pada umpan balik yang berupa tulisan dan berbicara. Namun demikian keterbatasan program dalam menyediakan fasilitas untuk umpan balik suara dapat diatasi dengan strategi pembelajaran gabungan, yaitu menggabungkan pembelajaran mandiri dan berpasangan. Setelah menjalankan program komputer peserta didik diberi tugas untuk berinteraksi dengan pembelajar yang lain. Sedangkan untuk mengatasi keterbatasan dalam memberikan umpan balik berupa tulisan dapat diatasi dengan mempergunakan fasilitas hyperlink. Pada saat diberikan tugas menulis peserta didik dihubungkan dengan program yang mempunyai fasilitas menulis, misalnya Microsoft Word.

Tugas tambahan juga dapat dikumpulkan dalam bentuk tulisan tangan dan dikumpulkan, sehingga guru dapat memeriksa dan mengetahui kemampuan menulis peserta didik. Selain itu, dalam multimedia pembelajaran juga dapat dimuat latihan yang sifatnya isian, dan siswa harus mengerjakan latihan dengan mengetik jawabannya.

Mengajarkan bahasa Inggris memerlukan persiapan metode, teknik, dan materi agar memudahkan siswa dalam menerima dan memahami materi. Menurut Celce & Murcia (2001, p.10), terdapat lima hal yang harus dilakukan guru berkaitan dengan pemilihan metode, teknik ataupun materi Bahasa Inggris. Kelima hal tersebut yaitu: 1) mencari tahu keinginan siswa: mengapa dan untuk apa belajar bahasa Inggris; 2) mempertimbangkan masalah waktu, jumlah siswa/*class size*, materi, dan masalah fisik seperti ruang kelas, kemudian memutuskan yang paling masuk akal; 3) menentukan cara belajar siswa dan mengembangkan materi beserta aktivitas siswa; 4) mengidentifikasi gaya mengajar,

ceramah, dan catatan yang harus dipelajari siswa sehingga guru dapat mengantarkan siswa dalam aktivitas belajar; dan 5) tentukan bagaimana pembelajaran akan dievaluasi/dinilai.

Reyes & Kleyn (2010, p.90) mengemukakan strategi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris antara lain: 1) menggunakan objek yang konkrit sebagai alat peraga sekaligus meningkatkan ke-tertarikan; 2) menggunakan lukisan, grafik, diagram, foto, gambar; 3) mempraktikkan pembelajaran bahasa dalam aktifitas, dimana guru dapat mengatur apa yang harus dilakukan siswa.

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran Bahasa Inggris bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar merupakan suatu hasil yang dicapai seseorang. Hasil belajar itu adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk raport pada setiap semester. Dengan demikian setelah siswa menyelesaikan satu materi pokok, guru akan

melaksanakan evaluasi hasil belajar.

Tujuan dari evaluasi hasil belajar adalah untuk mengetahui sejauh mana siswa telah menguasai kompetensi pembelajaran, baik standar kompetensi maupun kompetensi dasar. Tujuan evaluasi pembelajaran juga untuk mengetahui efisiensi dan efektivitas strategi pembelajaran yang telah digunakan/diterapkan (Sukardjo, 2006, p.3). Soekardjo lebih lanjut menjelaskan beberapa fungsi dari evaluasi hasil pembelajaran antara lain: menentukan keberhasilan siswa, melakukan seleksi siswa, melakukan penempatan, melakukan diagnosis dan remedial, melakukan bimbingan, dan prediksi.

Pelaksanaan evaluasi hasil belajar memerlukan alat atau instrumen yang disebut instrumen evaluasi hasil pembelajaran. Instrumen ini menjadi alat evaluasi yang dipakai untuk mengambil data hasil pembelajaran. Soekardjo (2006, p.15) mengemukakan dua bentuk instrumen evaluasi hasil pembelajaran yaitu soal/test dan non soal/non test. Soal atau test dapat berbentuk soal objektif atau soal

esai (uraian). Sedangkan non soal atau non test dapat berbentuk observasi, pedoman wawancara, lembar angket, skala sikap, daftar cek (*check list*) dan skala lajuan (*rating scale*).

Dalam penelitian ini penulis mengkaji media belajar untuk pembelajaran Bahasa Inggris yang valid untuk meningkatkan hasil belajar dan mengkaji keefektifan multimedia pembelajaran Bahasa Inggris yang dihasilkan dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris. Evaluasi hasil belajar juga dilakukan dalam bentuk soal/test.

## Metode Penelitian

### Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yang bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif, yang berorientasi pada produk. model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti model pengembangan multimedia yang dikembangkan oleh Alessi & Trollip (2001). Tahapan-tahapan yang dilakukan

dalam penelitian ini meliputi: tahap perencanaan (*planning*), desain (*design*), dan pengembangan (*development*). Di antara tahap tersebut diadakan evaluasi.

Tahap *planning* (perencanaan) antara lain melakukan studi pendahuluan. Studi pendahuluan dilakukan dalam dua bentuk, yaitu: 1) studi pustaka. Dalam studi pustaka dilakukan pengumpulan informasi tertulis atau dokumen sekolah mengenai pelaksanaan kegiatan pembelajaran bahasa Inggris kelas IV, kurikulum, silabus dan RPP yang dibuat dan digunakan, serta materi bahasa Inggris yang diberikan kepada siswa. Sumber-sumber lain yang mendukung juga dikumpulkan baik dari buku, internet maupun dari sekolah. 2) Studi lapangan atau survei terhadap kondisi empirik di Sekolah. Studi lapangan dilakukan dengan cara survei terhadap kondisi sekolah, kondisi siswa, cara belajar, maupun fasilitas yang dimiliki sekolah. Berdasarkan informasi-informasi dari studi lapangan dan studi pustaka, selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan terkait dengan pem-

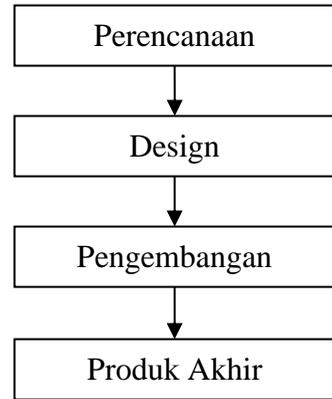
belajaran bahasa Inggris untuk siswa kelas IV SD.

Tahap *design* (desain) antara lain melakukan kegiatan: 1) membuat desain dokumen pembelajaran dan mengembangkan ide mengenai materi; 2) melakukan deskripsi program awal; 3) membuat *flowchart*; dan 4) membuat *storyboard*.

Tahap *development* (pengembangan) melakukan kegiatan antara lain: 1) menyiapkan teks mengenai materi/bahan, mengumpulkan gambar, merekam audio, serta bahan dan materi lain yang dibutuhkan untuk pembuatan produk CD interaktif; 2) menggabungkan dan menyusun bagian-bagian dan memadukan berbagai bahan yang telah terkumpul; 3) membuat program sehingga menjadi satu produksi multimedia pembelajaran Bahasa Inggris; 4) melakukan uji alpha; 5) membuat revisi yang pertama terhadap produk yang telah dibuat; 6) melakukan uji beta; 7) melakukan revisi akhir yaitu membuat produk final *software* mata pelajaran bahasa Inggris dalam bentuk CD pembelajaran interaktif; 8) melakukan evaluasi sumatif dengan mengadakan

*pretest* dan *posttest* pada kelas dan melihat rerata hasil belajar.

Proses pengembangan multimedia dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Garis besar proses pengembangan multimedia

### Desain Uji Coba

Produk multimedia pembelajaran harus melalui tahap uji coba untuk memastikan kualitasnya. Desain uji coba ini melalui dua tahapan pengujian, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Tahap pengujian ini sesuai dengan tahap evaluasi dari Alessi dan Trollip, dimana ada dua jenis evaluasi yaitu formatif dan sumatif. Evaluasi formatif terdiri dari 2 fase yaitu uji alpha dan uji beta. Evaluasi sumatif di-

tujukan untuk mengetahui keberhasilan multimedia dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Uji alpha atau *alpha testing* dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil uji alpha digunakan sebagai dasar revisi pertama. Beta testing dilakukan pada 3 siswa. Setelah memperoleh data dari siswa, kemudian diputuskan apakah program memerlukan revisi lebih lanjut atau tidak. Evaluasi sumatif dilakukan meliputi evaluasi daya tarik siswa terhadap produk yang dikembangkan dan evaluasi hasil belajar siswa. Tujuan evaluasi tahap ini adalah untuk melihat apakah siswa benar-benar mempelajari materi dan menguasainya. Pelaksanaan evaluasi yaitu: pada tahap awal diadakan *pretest* atau test awal pada subjek coba. Test awal dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum belajar menggunakan multimedia. Selanjutnya dilakukan *posttest* atau test akhir untuk mengetahui kenaikan skor/hasil belajar yang dicapai setelah pembelajaran dilakukan dengan multimedia.

### Subjek Penelitian

Penelitian pengembangan ini melibatkan partisipasi siswa kelas IV SD Negeri Pleret Lor, ahli materi dan ahli media. Ahli materi dan ahli media merupakan subjek coba pada uji alpha. Subjek coba untuk uji beta adalah siswa kelas IV. Subjek coba untuk beta testing berjumlah 3 orang, dengan latar belakang kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Sedangkan subjek uji coba lapangan adalah 17 siswa.

### Jenis Data

Jenis data awal yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif yang dikonversi ke data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari ahli media, ahli materi, dan siswa. Data tersebut digunakan untuk mengukur kualitas dari masing-masing komponen pengembangan multimedia pembelajaran.

### Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk

kuesioner yang ditujukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk menurut ahli media, ahli materi, dan siswa. Tahapan analisis dokumen dilakukan dengan mengacu pada beberapa penelitian yang telah dilakukan terdahulu dan juga mengacu pada buku-buku referensi yang sesuai. Sedangkan untuk mengukur hasil belajar mahasiswa digunakan test dengan bentuk soal pilihan ganda.

Kuesioner yang disusun terdiri dari tiga jenis sesuai dengan peran dan posisi responden dalam penelitian pengembangan ini. Instrumen penelitian berupa angket ini disusun berdasarkan kisi-kisi yang telah dikembangkan, dan disusun menggunakan skala likert. Kuesioner tersebut adalah kuesioner untuk ahli materi, ahli media, dan untuk siswa. Kuesioner jenis pertama dipergunakan untuk memperoleh data tentang kualitas desain pembelajaran dan diisi oleh seseorang yang ahli dalam bidang materi yang sedang dikembangkan. Kuesioner kedua digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas teknis dari produk yang dihasilkan tersebut, yaitu dalam

bidang multimedia. Kuesioner yang ketiga digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas CD dilihat dari sudut pandang siswa.

Pengukuran hasil belajar mahasiswa digunakan test dengan bentuk soal pilihan ganda. Observasi dilakukan selama penelitian berlangsung, pengamat-an mencakup aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran. Peneliti melihat bagaimana sikap dan respon siswa terhadap program pembelajaran tersebut.

#### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan statistik. Langkah-langkah dalam analisis data antara lain: (a) mengumpulkan data mentah, (b) pemberian skor, (c) skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi nilai dengan skala 5 dengan menggunakan acuan konversi dari Sukardjo (2006, p.101). Analisis terhadap keefektifan multimedia pembelajaran dilakukan dengan uji coba produk, yaitu dengan melihat skor *pretest* dan *posttest*

siswa yang menggunakan multimedia pembelajaran. Keefektifan multimedia pembelajaran diuji dengan menggunakan t-test, yaitu menggunakan program SPSS 21 untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* dan diuji dengan uji gain ternormalisasi.

### **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Multimedia pembelajaran Bahasa Inggris kelas IV SD dikembangkan dengan mengikuti tahap-tahap perencanaan hingga pengembangan. Tahap perencanaan dimulai dengan studi pustaka yang meliputi studi kurikulum, silabus, RPP, dan buku pelajaran Bahasa Inggris. Setelah dilakukan studi pustaka, kemudian dilakukan studi lapangan untuk mencari informasi mengenai karakteristik peserta didik yang akan dijadikan objek uji coba, serta observasi atau pengamatan terhadap proses pembelajaran Bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil observasi diperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran Bahasa Inggris yaitu siswa kurang bersemangat. Dalam hal ini aktivitas guru adalah

menerangkan, siswa mendengarkan dan menirukan, kemudian membaca dan menuliskan kata-kata maupun teks. Kadangkala pembelajaran diselingi dengan bernyanyi. Metode belajar seperti itu memang cukup bervariasi. Tetapi apabila dilakukan secara terus menerus tanpa ada perubahan maupun variasi cara belajar dan mengajar, maka siswa akan merasa bosan.

Setelah memperoleh informasi mengenai ruang lingkup pembelajaran Bahasa Inggris dan karakteristik peserta didik, selanjutnya pengembang membuat dokumen perencanaan mengenai materi dan hal-hal yang diperlukan untuk membuat produk, antara lain *software* yang akan digunakan untuk membuat program, foto-foto, gambar, serta musik. Selain itu juga disiapkan dialog, teks, dan suara-suara yang bersumber dari buku maupun internet. Pengumpulan bahan-bahan disesuaikan dengan standar dan acuan yang telah ditentukan untuk subjek uji coba. Sehingga hasil dari pengembangan diharapkan sesuai tujuan pengembangan.

Pada tahap desain, pengembang membuat desain dokumen pembelajaran serta mengembangkan ide mengenai materi-materi yang diperlukan, didasarkan pada hasil perencanaan. Kemudian pengembang mempersiapkan konsep media pembelajaran dalam bentuk *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* dibuat untuk mengetahui alur kerja dari multimedia dan dibuat berdasarkan desain pembelajaran Bahasa Inggris. Setelah *flowchart* dibuat, selanjutnya pengembang menyusun *storyboard*. *Storyboard* disusun untuk menuangkan ide mengenai tampilan program, yaitu desain tampilan dan isi pada setiap layar. Hal-hal yang tertuang dalam layar antara lain visual/gambar dan audio/suara. Fungsi-fungsi dalam program meliputi: layar, warna teks, tombol navigasi, dan animasi.

Pengembangan produk dimulai dengan membuat atau memproduksi software multimedia pembelajaran. Bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan produk adalah foto, gambar, dan musik. Bahan-bahan tersebut kemudian dimasukkan ke dalam aplikasi komputer

menggunakan program multimedia director. Selama proses pembuatan produk, pengembang melakukan evaluasi secara terus menerus sebagai upaya memperbaiki dan menyempurnakan produk.

Secara garis besar produk multimedia pembelajaran yang dihasilkan berisi halaman pembuka/pendahuluan, petunjuk penggunaan, kompetensi, materi, latihan, evaluasi, dan profil. Kompetensi berisi standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator. Materi terdiri dari tiga tema, yaitu *Body and Face*, *Put on Your Cap, Please*, dan *Home Sweet Home*. Pada masing-masing materi berisi kosakata, bacaan, dan percakapan. Latihan berisi soal untuk tiga materi, masing-masing 5 soal, evaluasi berisi test untuk tiga materi, masing-masing 10 soal test. Pada evaluasi juga disertai penilaian tiap soal serta hasil penilaian. Sedangkan profil berisi informasi tentang pengembang dan pembimbing.

Bahan penarik perhatian, berupa perpaduan teks, gambar, suara, foto, warna, tampilan layar, animasi, dan musik dengan

tombol-tombol navigasi interaktif untuk membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Audio yang digunakan dalam pengembangan ini adalah: sound effect, suara-suara yang menyertai gambar yang disorot/disentuh dengan *mouse*, musik pada awal/pembuka, dan pada materi.

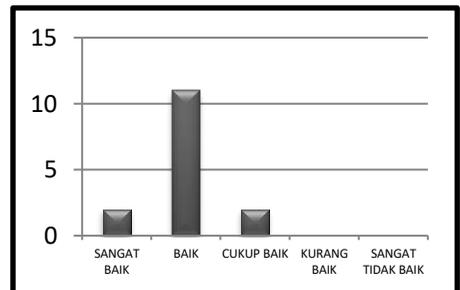
Hasil pengembangan produk multimedia pembelajaran yang sudah selesai, kemudian dikemas dalam bentuk CD pembelajaran. Setelah itu dilakukan pengetesan. Fungsinya adalah untuk mengetahui kelancaran produk pada saat dioperasikan. Proses selanjutnya adalah evaluasi terhadap multimedia pembelajaran Bahasa Inggris.

#### Analisis Validasi Ahli Materi

Ahli materi melakukan validasi dengan melihat, mengamati, dan melakukan koreksi kesalahan-kesalahan dan kekurangan yang ada pada produk multimedia, kemudian memberikan saran dan rekomendasi untuk perbaikan. Hasil dari koreksi dan saran tersebut digunakan untuk merevisi produk multimedia pembelajaran bahasa Inggris

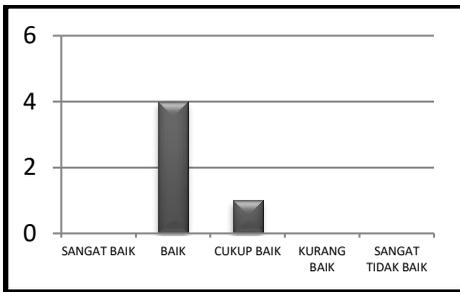
kelas IV SD agar dapat dihasilkan produk yang lebih baik. Adapun aspek yang dinilai oleh ahli materi meliputi aspek materi, aspek relevansi, aspek motivasi, dan aspek tampilan. Aspek materi berkaitan dengan kejelasan, ketepatan dan kemanfaatan materi, aspek relevansi berkaitan dengan kesesuaian konsep dengan latihan dan praktik, aspek motivasi berkaitan dengan dorongan untuk belajar, dan aspek tampilan berkaitan dengan kualitas tampilan dan umpan balik.

Hasil skor penilaian, diketahui bahwa rata-rata skor penilaian oleh ahli materi pada aspek materi adalah 4 sehingga tergolong “Baik”. Secara rinci, dari 15 butir indikator pada aspek materi, 2 butir dinilai cukup, 11 butir dinilai baik, 2 butir dinilai sangat baik.



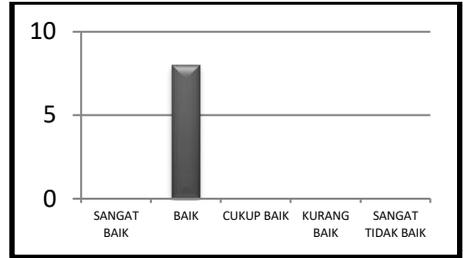
Gambar 2. Diagram skor penilaian ahli materi pada aspek materi

Rata-rata skor penilaian oleh ahli materi pada aspek relevansi adalah 3,8 sehingga tergolong baik. Dari 5 butir indikator atau kriteria penilaian, sebanyak 1 butir dinilai cukup, dan 4 butir dinilai baik.



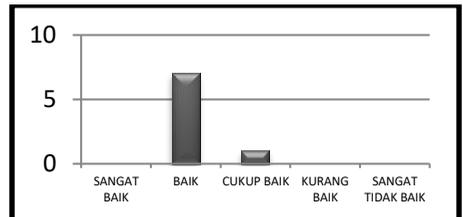
Gambar 3. Diagram skor penilaian ahli materi pada aspek relevansi

Rata-rata skor penilaian oleh ahli materi pada aspek motivasi adalah 4, sehingga tergolong baik. Dari 8 butir indikator atau kriteria penilaian, semuanya dinilai baik.



Gambar 4. Diagram skor penilaian ahli materi pada aspek motivasi

Penilaian ahli materi yang terakhir adalah pada aspek tampilan. Rata-rata skor penilaian pada aspek tampilan adalah 3,9 sehingga tergolong baik. Dari 8 butir indikator atau kriteria penilaian, 1 butir dinilai cukup dan 7 butir dinilai baik.

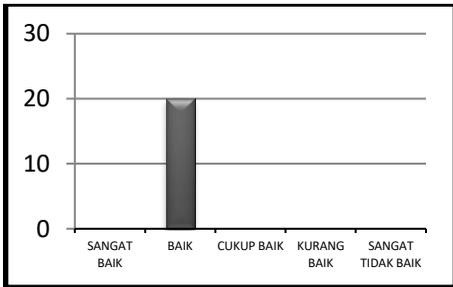


Gambar 5. Diagram skor penilaian ahli materi pada aspek tampilan

### Analisis Validasi Ahli Media

Data yang diperoleh dari ahli media dianalisis dan dijadikan dasar untuk merevisi produk multimedia pembelajaran Bahasa

Inggris yang dikembangkan. Berdasarkan skor penilaian akhir, diketahui bahwa rata-rata skor penilaian oleh ahli media adalah 4. Dengan demikian kualitas produk multimedia pembelajaran menurut ahli media adalah tergolong “Baik”. Secara rinci, dari 20 butir indikator pada aspek media, seluruhnya dinilai baik.



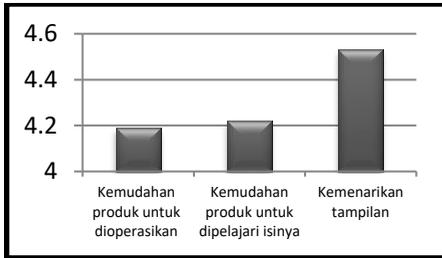
Gambar 6. Diagram skor penilaian ahli media

Data yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa produk multimedia sudah dinilai baik, tapi multimedia ini masih perlu dilakukan perbaikan dan penyempurnaan, berdasarkan saran dan komentar dari ahli media. Maka setelah proses revisi atau perbaikan selesai, produk multimedia pembelajaran Bahasa Inggris diuji cobakan pada siswa kelas IV sekolah dasar.

### Analisis Data Uji Beta

Analisis dilakukan berdasarkan data yang diperoleh pada uji beta pada siswa. Uji beta dilakukan pada 3 anak dengan rincian: 1 anak berkemampuan tinggi, 1 anak berkemampuan sedang, dan 1 anak berkemampuan rendah. Pemilihan siswa dilakukan oleh guru bidang studi yang memahami kemampuan siswa. Data yang diperoleh terbagi menjadi beberapa aspek yaitu: aspek kemudahan produk untuk dioperasikan, aspek kemudahan produk untuk dipelajari isinya, dan aspek kemenarikan tampilan.

Data hasil uji coba menunjukkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dari aspek kemudahan untuk dioperasikan termasuk baik dengan rata-rata 3,97. Sedangkan dari aspek kemudahan produk untuk dipelajari isinya termasuk sangat baik dengan rata-rata 4,22. Dan dari aspek kemenarikan tampilan termasuk sangat baik dengan rata-rata 4,52. Secara keseluruhan, media pembelajaran tersebut sangat baik dengan rata-rata 4,24.



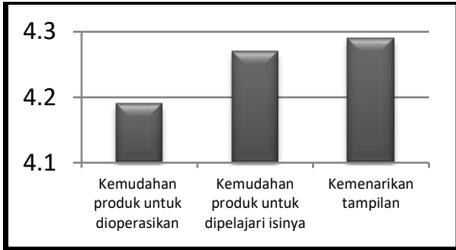
Gambar 7. Hasil uji beta

### Analisis Data Hasil Uji Coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan. Proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan komputer. Siswa dibagikan CD multimedia pembelajaran Bahasa Inggris. Selama proses pembelajaran, siswa diminta untuk mempelajari materi secara keseluruhan, mencermati setiap perintah dan tombol, memperhatikan kosakata dan lafal/ pengucapan, mengerjakan latihan/quiz yang berfungsi untuk meningkatkan pemahaman, dan mengerjakan evaluasi yang ada pada akhir program. Pada akhir kegiatan pembelajaran, siswa diminta untuk mengisi angket yang berisi tanggapan mengenai keseluruhan tampilan CD pembelajaran. Dari

data tanggapan siswa, dapat diketahui bagian-bagian yang dianggap baik dan menarik bagi siswa, dan bagian-bagian yang masih me-merlukan perbaikan.

Skor hasil uji coba produk yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui kualitas produk multimedia pembelajaran. Analisis diperlukan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan produk yang dikembangkan, dan dapat digunakan untuk perbaikan. Kualitas multimedia pembelajaran dilihat dari aspek kemudahan produk untuk dioperasikan termasuk dalam kategori baik dengan rata-rata 4,19. Dilihat dari aspek kemudahan produk untuk dipelajari isinya termasuk dalam kriteria sangat baik dengan rata-rata 4,27. Dilihat dari aspek kemenarikan tampilan termasuk dalam kategori sangat baik dengan rata-rata 4,29. Secara keseluruhan, kualitas multimedia pembelajaran bahasa Inggris termasuk dalam kategori sangat baik. Hal itu dapat dilihat dari rata-rata keseluruhan yaitu 4,25.



Gambar 8. Diagram Hasil uji coba produk

### Analisis Data Hasil Pretest Dan Posttest

Efektivitas multimedia pembelajaran pada penelitian ini dilihat dari hasil pretest dan posttest siswa, yaitu dengan cara membandingkannya. Pencapaian kompetensi siswa dilihat dari keberhasilan siswa tersebut mencapai nilai KKM (kriteria ketuntasan minimal). Dalam hal ini sekolah telah menetapkan KKM bahasa Inggris kelas IV yaitu 6,8. Apabila siswa telah berhasil mencapai nilai 6,8 atau lebih, maka siswa tersebut dikatakan telah mencapai ketuntasan belajar.

Hasil data yang diperoleh dengan membandingkan antara hasil pretest dan posttest, terlihat bahwa ada peningkatan hasil belajar dengan menggunakan CD pembelajaran interaktif, yaitu mampu menaikkan nilai posttest

dari pretest sebesar 23% yaitu dari rata-rata 6,20 menjadi rata-rata 7,61. Berdasarkan data, tingkat ketuntasan siswa mencapai 5 orang atau 29 % pada saat pretest. Dan pada saat posttest, tingkat ketuntasan siswa mencapai 15 orang atau 88 %. Dengan demikian terjadi kenaikan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar yaitu sebesar 10 siswa. Dengan demikian multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini efektif.

Keefektifan multimedia yang dikembangkan juga dibuktikan dengan uji t berpasangan. Hipotesis dari kasus ini dituliskan:

$$\begin{aligned}
 H_0 &: \mu_1 - \mu_0 = 0 \\
 H_1 &: \mu_1 - \mu_0 \neq 0 \quad \alpha = 0.05
 \end{aligned}$$

$H_1$  berarti bahwa selisih sebenarnya dari kedua rata-rata tidak sama dengan nol.

Perhitungan dengan paired t test diperoleh hasil t hitung adalah 7,503 lebih besar dari t tabel yaitu 2,120 sehingga  $H_0$  ditolak. Atau nilai sig (2 tailed)

dari uji-t berpasangan tersebut adalah 0.000, yaitu lebih kecil dari 0.05. Dengan demikian, kesimpulan statistiknya yang diambil adalah Tolak  $H_0$ . Hal ini berarti bahwa selisih hasil/nilai pretest dan posttest untuk setiap individu tidak sama dengan nol. Dengan demikian, media tersebut terbukti efektif membantu meningkatkan hasil belajar. Sedangkan selisih nilai antara pretest berkisar antara 1.01 hingga 1.80 dibandingkan posttest, dengan tingkat kepercayaan sebesar 95%.

Uji gain ternormalisasi dilakukan dan dimasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

$$\langle g \rangle = \frac{7,6-6,2}{10-6,2} = \frac{1,4}{3,8} = 0,37$$

Nilai gain ternormalisasi sebesar 0,37 masuk ke dalam kategori sedang, maka tingkat efektifitasnya cukup efektif.

Pengembangan multimedia pembelajaran memuat materi pelajaran Bahasa Inggris untuk kelas IV SD ini telah melalui tahap-tahap pengembangan multimedia pembelajaran yang

dikembangkan oleh Alessi dan Trollip (2001). Multimedia pembelajaran bahasa Inggris ini juga telah selesai divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Produk multimedia pembelajaran ini telah melalui tahap uji alpha dan uji beta.

Uji alpha dilakukan dengan memvalidasi produk oleh dua orang, yaitu ahli materi dan ahli media. Uji beta dilakukan dengan memberikan CD pembelajaran kepada tiga orang siswa dengan kemampuan yang berbeda untuk mendapatkan tanggapan tentang multimedia yang dikembangkan. Revisi terhadap produk dilakukan oleh masing-masing validator. Tujuannya adalah membawa perbaikan ke arah penyempurnaan.

Hasil perbaikan yang diberikan membuat produk ini memiliki kelebihan-kelebihan. Kelebihan tersebut antara lain: mencantumkan kompetensi (baik standar kompetensi maupun kompetensi dasar) sehingga jelas tujuan yang ingin dicapai, memuat materi yang memungkinkan siswa memilih sendiri materi yang diinginkan, menyertakan gambar, kosakata, dan lafal yang

mendukung belajar, pembelajaran dapat diulang-ulang, sesuai dengan keinginan pengguna, dilengkapi soal latihan dan evaluasi, sehingga memungkinkan pengguna untuk berlatih, dan dapat digunakan untuk belajar secara mandiri.

Produk ini juga telah diuji coba dengan hasil skor rata-rata 4,25. Dengan demikian produk ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Produk ini sudah layak untuk digunakan dan disebarkan kepada pengguna sebagai sarana belajar.

## **Simpulan dan Saran**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Inggris untuk kelas IV SD untuk meningkatkan hasil belajar, dapat disimpulkan beberapa hal. Ditinjau dari aspek materi, multimedia pembelajaran Bahasa Inggris yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli materi. Validasi ahli materi meliputi aspek materi, aspek relevansi, aspek motivasi, dan aspek tampilan. Hasilnya, multimedia

pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid nilai rata-rata skor 3,9 dan kategori baik.

Ditinjau dari aspek media, multimedia pembelajaran Bahasa Inggris yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli media. Validasi ahli media meliputi kejelasan petunjuk, pemilihan warna, font, lay out, gambar, musik, dan sajian animasi. Hasilnya, multimedia pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid dengan nilai rata-rata skor mencapai 4 dan kategori baik.

Ditinjau dari aspek pembelajaran, multimedia pembelajaran Bahasa Inggris yang dikembangkan telah dilakukan diuji coba produk pada siswa. Hasilnya, multimedia pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid dengan hasil skor rata-rata mencapai 4,25 dengan kategori sangat baik.

Multimedia pembelajaran yang di-hasilkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris. Penggunaan produk multimedia pembelajaran bahasa Inggris untuk kelas IV SD di SD N Bugel dapat menaikkan nilai dari skor rata-rata pretest 6,20 menjadi skor rata-rata

posttest 7,61. Tingkat efektifitas terbukti dengan kenaikan jumlah siswa yang mencapai KKM 6,8, yaitu saat pretest hanya 5 siswa (29%) dinyatakan tuntas, sedangkan saat posttest sebanyak 15 orang dinyatakan tuntas (88%). Hasil *paired t test* adalah  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel ( $7,503 > 2,120$ ). Nilai gain ternormalisasi sebesar 0,37 masuk ke dalam kategori sedang, sehingga tingkat efektifitasnya cukup efektif.

#### Saran

Multimedia pembelajaran Bahasa Inggris untuk membantu siswa belajar perlu diperluas lagi dari segi kelengkapan dan keluasan materi sehingga dapat dimanfaatkan tidak hanya pada satu tingkat kelas IV saja. Multimedia pembelajaran Bahasa Inggris untuk membantu siswa belajar perlu dikembangkan dan disempurnakan lagi dari segi kemutakhiran teknologi, sehingga semakin relevan dengan proses pembelajaran yang ada. selain itu perlu dikembangkan multimedia pembelajaran lainnya, sesuai kebutuhan sekolah, sehingga mutu pendidikan dapat semakin meningkat.

#### Daftar Pustaka

- Allesi, M.S. & Trollip, R.S. (2001). *Multimedia for learning: Method and development (3<sup>th</sup> ed)*. Boston: Allyn and Bacon.
- Ariesto, A.H. (2003). *Multimedia interaktif dengan flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arsyad, A. (2004). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Brown, H. Douglas. (2007). *Principles of language learning and teaching (5<sup>th</sup> ed)*. New York: Pearson Education.
- Celce, Marianne & Murcia. (2001). *Teaching english as a second or foreign language (3<sup>th</sup> ed)*. Boston: Thompson Learning Inc.
- Ivers, Karen S. & Barron, Ann E. (2002). *Multimedia projects in education: designing, producing, and assessing*. Westport Connecticut: Greenwood Publishing Group, Inc.
- Mayer, Richard E. (2009). *Multimedia learning (2<sup>nd</sup> ed)*. New York: Cambridge University Press.

- Munif, A. (2013). Pembuatan bahan ajar multimedia interaktif menggunakan authorings tools course lab. Diambil pada tanggal 5 Januari 2015, dari <http://www.vedcmalang.com/ppptkboemlg/index.php/artikel-coba-2/teknologi-informasi/836-pembuatan-bahan-ajar-multimedia-interaktif-menggunakan-course-lab>.
- Phillips, R. (1997). *The developer's handbook to interactive multimedia: A practical guide for educational applications*. London: Kogan Page.
- Reyes, Sharon Adelman & Kleyn, Tatyana. (2010). *Teaching in 2 languages: a guide for K-12 bilingual educators*. Thousand Oaks: Corwin a Sage Company.
- Simonson, M.R. & Thompson, A. (1994). *Educational computing foundations*. Columbus: Merrill.
- Sukardjo, dkk.(2006). *Evaluasi pembelajaran*. Hand out perkuliahan mata kuliah Evaluasi Pembelajaran pada Program Studi Teknologi Pembelajaran di PPs UNY.
- Towndrow, Phillip A. & Vallance, Michael. (2004). *Using IT in the language classroom-a guide for teachers and students in asia (3<sup>rd</sup> ed)*. Singapore: Pearson Education South Asia pte ltd.
- Klentien, U. & Kamnungwut, W. (2014). The impact of using electronic media in English teaching for elementary and secondary students in Thailand. *International Journal of Information and Education Technology*, Vol. 5, No. 8. 582-586

### Profil Singkat

Muslikhah Dwihartanti, lahir di Kulon Progo pada tanggal 11 Mei 1978. Menyelesaikan pendidikan S1 Prodi Administrasi Negara di Universitas Gadjah Mada Yogyakarta pada tahun 2001. Saat ini bertugas sebagai staff pengajar di Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

Abdul Gafur, lahir di Ngawi pada tanggal 6 Agustus 1944. Menyelesaikan pendidikan

Sarjana Muda Ilmu Hukum di FKIP-UGM pada tahun 1966, pendidikan S1 Civics Hukum di FKIS-IKIP Yogyakarta pada tahun 1969, pendidikan S2 The Area of Instructional Technology di Syracuse New York USA pada tahun 1978, dan S3 Teknologi Pendidikan di IKIP Jakarta dan University of Southern California pada tahun 1987. Saat ini bertugas sebagai dosen Luar Biasa pada Jurusan PKNH Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta.



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS EKONOMI  
JURUSAN PENDIDIKAN ADMINISTRASI

Alamat: Karangmalang Yogyakarta, 55281. Telp. (0274) 586168 Ext. 583 Fax. (0274) 554902  
Website : <http://journal.uny.ac.id/index.php/efisiensi> | e-mail : [efisiensi@uny.ac.id](mailto:efisiensi@uny.ac.id)

---

**RAMBU-RAMBU TEKNIS PENULISAN UNTUK EFISIENSI**

1. Tulisan merupakan suatu kajian ilmiah tentang masalah administrasi dan belum pernah dipublikasikan pada media lain.
2. Tulisan disusun dengan sistematika ilmiah mencakup unsur-unsur : (a) judul, (b) abstrak (c) pendahuluan tentang masalah yang dibahas, (d) tinjauan secara teoritis dan pembahasan, (e) perspektif baru yang diajukan, (f) kesimpulan, (g) daftar pustaka dan, (h) biodata.
3. Judul tulisan dibuat secara singkat namun menggambarkan substansi isi, sebaiknya tidak lebih dari sepuluh kata.
4. Abstrak yang menggambarkan intisari keseluruhan isi tulisan, disusun secara naratif, kurang lebih 100 kata, diketik satu spasi.
5. Di bawah abstrak ditulis kata kunci.
6. Penunjukan sumber acuan dilakukan dengan cara sebagai berikut:
  - a. Azhar Kasim (1998) menyatakan bahwa
  - b. Senada dengan pendapat Azhar Kasim (1998) bahwa
  - c. ... dikemukakan pula oleh Kristiadi (Azhar Kasim, 1998) kebijakan swastanisasi merupakan ....
7. Penulisan daftar pustaka:
  - a. Azhar Kasim. (nama, tahun, halaman). *Pengukuran Efektivitas dalam Organisasi*. Jakarta: Lembaga Penerbit FEUI & Pusat Antar Universitas Ilmu-ilmu Sosial.
  - b. March, J.G. dan J.P.Olsen (ed). 1990. *Ambiguity and Choice in Organization*. Oslo Universitetsforlaget.
8. Biodata penulis dalam narasi, memuat nama lengkap, gelar, tempat dan tanggal lahir, pendidikan terakhir, nama lembaga dan karya ilmiah yang relevan dengan masalah yang dibahas.
9. Nama penulis dan alamat dicantumkan di bawah judul, tanpa gelar.
10. Panjang tulisan 10 sampai 15 halaman kuarto ketik spasi ganda (MS Word, Arial 10), diterima redaksi dalam bentuk print-out dua eksemplar dan CD.

# EFISIENSI

## KAJIAN ILMU ADMINISTRASI

Volume XIII, Nomor 1, Februari 2015

ISSN: 1412-1131

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran  
Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta

Alamat: Karangmalang Yogyakarta, 55281, Telp. (0274) 586168 Ext. 583 Fax. (0274) 554902  
Website Prodi : <http://ojs.umal.uny.ac.id/index.php/efisiensi> | E-mail Prodi: [eficiens@uny.ac.id](mailto:eficiens@uny.ac.id)