

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INGGRIS “INTRODUCING VOCABULARY” MENGUNAKAN 3 BAHASA DI KELAS III SEKOLAH DASAR

Putu Intan Yuniari¹, I Gede Partha Sindu², I Gede Mahendra Darmawiguna³,

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Bali

E-mail: intanyuniari4@gmail.com¹, partha.sindu@undiksha.ac.id²,
mahendra.darmawiguna@undiksha.ac.id³

Abstrak - Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang biasanya digunakan untuk memudahkan proses komunikasi antara guru dan siswa dalam suatu pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris “Introducing Vocabulary” menggunakan 3 bahasa di Kelas III Sekolah Dasar, sebagai salah satu media untuk berkontribusi dalam membantu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa inggris dan membantu guru dalam menjelaskan materi dengan lebih efektif, sehingga siswa menjadi lebih aktif di dalam proses pembelajaran di SD N 4 Kaliuntu. Pengembangan Media Pembelajaran *Interaktif* ini menggunakan metode Research and Development (R & D) dan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu tahap analysis, design, development, implementation dan evaluation. Pada model ADDIE ini proses evaluasi dilakukan disetiap tahapan yang dilalui agar diketahui kelayakan pada setiap proses sehingga dapat dilanjutkan pada proses berikutnya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa, Media pembelajaran interaktif termasuk kedalam kriteria sangat baik. Hasil yang diperoleh berdasarkan uji ahli isi persentase keseluruhan penilaian yaitu 100%, uji ahli media diperoleh persentase keseluruhan penilaian yaitu 100%, uji perorangan diperoleh persentase rata-rata siswa 97.44%, uji kelompok kecil diperoleh persentase rata-rata siswa 98.21%, uji lapangan diperoleh persentase rata-rata siswa 97.15%, uji *pre-etest* dan uji *post-test* didapatkan rata-rata persentase kenaikan nilai sebesar 75%. Sehingga tingkat kenaikan hasil *posttest* masuk kedalam kriteria “baik” yang berarti media pembelajaran interaktif bahasa inggris layak untuk digunakan, dan uji respon siswa mendapat rata-rata persentasi sebesar 96.23% dengan kategori sangat baik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Interaktif*, *Introducing Vocabulary*, Animasi 2 Dimensi.

Abstract - Learning media is a tool or intermediary that is usually used to facilitate the communication process between teachers and students in a learning process. This study aimed to develop English Interactive Learning Media “Introducing Vocabulary” using three languages in third grade elementary school as one of the media to contribute

in helping to increase student motivation in learning English and help the teachers in explaining the material more effectively, so students become more active in the learning process at SD N 4 Kaliuntu. Development of Interactive Learning Media Using the Research and Development (R&D) Method and the ADDIE model which consists of five stages such as, analysis, design, development, implementation and evaluation. In this ADDIE Model the evaluation process is carried out in each stage passed in order to know the feasibility of each process so that it can be continued in the next process. The result showed that interactive learning media included in very well criteria. The results are obtained based on the expert test contents of the overall assessment percentage is 100%, media expert test obtained the percentage of the overall assessment is 100%, individual test obtained an average percentage of students 97.44%, small group test obtained an average percentage of students 98.21%, field test obtained an average percentage of students 97.15%, pre-test and post-test found an average of percentage increase in value of 75%. Therefore, the level of increase basen on the posttest result is included in "good" criteria, which means that interactive learning media for English is appropriate to use, and student response tests got an average of percentage 96.23% with a very good criteria .

Keywords: *Interactive Learning Media, Introducing Vocabulary, 2 Dimensional Animation.*

I. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa terpenting untuk dikuasai, karena bahasa inggris merupakan sebuah alat untuk berkomunikasi baik secara lisan maupun secara tulisan. Menyadari akan pentingnya penggunaan bahasa inggris, pembelajaran bahasa inggris harus diberikan sejak dini mungkin di setiap sekolah. Pada pembelajaran bahasa inggris di sekolah dasar sudah tersusun pengelompokan materi yang sudah sistematis bagi peserta didik. Kendala utama yang terjadi di sekolah

yaitu kurangnya kemampuan siswa dalam mengingat vocabulary atau kosa kata, sehingga hal inilah yang menyebabkan nilai siswa pada setiap aspek dalam berbahasa Inggris belum memenuhi target KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan oleh sekolah.

Dalam menyampaikan materi mata pelajaran bahasa Inggris guru seharusnya memiliki media pembelajaran agar siswa yang diajarkan dapat mengerti dan paham dengan pengenalan dan dasar-dasar materi yang nantinya akan disampaikan. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang biasanya digunakan untuk memudahkan proses komunikasi antara guru dan siswa dalam suatu pembelajaran. Media pengembangan ini dapat membantu guru dalam proses mengajar dan memudahkan siswa dalam menerima serta memahami pelajaran yang diberikan oleh guru. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar yang baru bagi siswa serta tentunya juga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa di sekolah. Dengan pemanfaatan media di dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran. Media seperti grafik, video, slide, foto dan komputer dimanfaatkan sebagai alat bantu guru dalam mengajar yang kegunaannya yaitu untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Media sebagai alat bantu dalam mengajar diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap belajar siswa.

SD Negeri 4 Kaliuntu merupakan sekolah yang berada di Kabupaten Buleleng Provinsi Bali. Dalam kegiatan pembelajaran SD Negeri 4 Kaliuntu sudah menggunakan kurikulum 2013. Hasil wawancara dengan guru bidang di SD Negeri 4 Kaliuntu bahwa sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah dimana penyajian materi pelajaran Bahasa Inggris untuk siswa kelas III sekolah dasar masih menggunakan metode tanya jawab, yaitu guru menjelaskan terlebih dahulu kemudian melakukan tanya jawab dengan siswa terkait materi yang dijelaskan. Namun guru bahasa Inggris menggunakan media gambar yang didapat dari internet. Media yang digunakan terkadang kurang lengkap sehingga membuat peserta didik cepat merasa bosan saat menerima pelajaran karena media yang digunakan kurang menarik. Hal ini menyebabkan proses kegiatan belajar mengajar kurang efektif dan tingkat keberhasilan belajar siswa tidak sesuai harapan.

Sehingga guru mata pelajaran bahasa Inggris tersebut menginginkan bagaimana nantinya membuat media yang menarik sehingga membuat pembelajaran bahasa Inggris tidak membosankan dan agar siswa lebih mudah dalam mengingat materi yang dijelaskan yaitu dengan menambahkan terjemahan bahasa Bali di dalam video pembelajaran tersebut agar siswa lebih cepat mengingat kosa kata dalam bahasa Inggris. Berdasarkan hal tersebut peneliti secara langsung melakukan penyebaran angket kepada 30 siswa kelas III di SD N 4 Kaliuntu untuk

mengetahui pada mata pelajaran apa siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Peneliti mendapatkan hasil 83,4% atau 25 dari 30 orang siswa di SD N 4 Kaliuntu sering mengalami kesulitan pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Dan dari hasil analisa daftar nilai pada mata pelajaran Bahasa Inggris khususnya pada semester satu, didapatkan hasil 83,3% atau 25 dari 30 siswa di SD N 4 Kaliuntu mendapatkan nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada materi *ourbody, fruits, dan animals*. Dalam pembelajaran, guru jarang menggunakan media pembelajaran berupa video atau film, biasanya guru hanya menggunakan buku atau menggunakan gambar-gambar yang dicari di internet dalam penyajian materi.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, peneliti dapat memberikan solusi yaitu sebuah Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris “*Introducing Vocabulary*” menggunakan 3 bahasa di Kelas III Sekolah Dasar. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat maka siswa akan memiliki pemahaman yang bagus tentang materi yang didapatkan, sehingga besar kemungkinan dengan memperhatikan media pembelajaran itu tujuan pembelajaran akan tercapai dengan *efektif dan efisien* serta mendukung pelajaran yang tidak membosankan bahkan menjadikan belajar semakin efektif.

II. KAJIAN TEORI

A. Bahasa Inggris

Bahasa Inggris merupakan sarana yang digunakan untuk berkomunikasi baik secara lisan ataupun secara tulisan. Pendidikan pembelajaran bahasa Inggris di jenjang sekolah dasar, sama seperti halnya mengajari seorang bayi bahasa ibu. Dimana secara umum anak-anak di SD belum mengenal bahasa Inggris, sehingga hal itu akan berdampak pada cara pengajaran bahasa Inggris pada tingkat SD lebih mengarah ke pembelajaran yang bersifat pengenalan. [3] Bahasa Inggris adalah bahasa yang sebaiknya dikuasai pada perkembangan teknologi dan era globalisasi seperti sekarang. Perkembangan inilah yang nantinya dijadikan alasan bahwa sebagai peserta didik atau sebagai pelajar siswa perlu untuk menguasai pelajaran bahasa Inggris. Dapat berbahasa Inggris dengan lancar adalah kemampuan dasar yang diperlukan.

B. MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran adalah hubungan komunikasi interaksi bisa berjalan lancar dan tercapainya hasil yang maksimal, apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Media adalah alat yang digunakan untuk memindahkan sebuah informasi informasi atau sebuah pesan dari sumber yang kemudian disalurkan kepada penerima. Penyampaian suatu konsep pada peserta didik bisa tersampaikan dengan baik jika konsep yang digunakan mengharuskan peserta didik terlibat langsung didalamnya dari pada hanya membandingkan siswa untuk mengamati pembelajaran saja. media pembelajaran adalah

media yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran atau mengandung muatan untuk membelajarkan seseorang [9] Dilihat dari beberapa pendapat maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah media kreatif yang dapat digunakan dalam memberikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga proses belajar di dalam kelas menjadi lebih efektif, efisien serta menjadi menyenangkan.

C. ANIMASI

Animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu yang memberi kekuatan besar pada proyek multimedia dan halaman web yang dibuat. Animasi berasal dari kata *to animate* yang artinya menggerakkan. Animasi sendiri merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurutan sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilustrasi gerakan (*motion*) pada gambar yang ditampilkan. Animasi adalah hasil dari proses menampilkan obyek-obyek gambar sehingga gambar yang ditampilkan akan tampak hidup. Tidak hanya menghidupkan, animasi juga memberikan karakter kepada obyek-obyek tersebut [2].

[8] Saat ini animasi sudah berkembang menjadi beberapa jenis, antara lain: 1) Animasi 2 Dimensi adalah animasi yang paling akrab dengan keseharian kita, biasa disebut juga dengan film kartun, 2) Animasi 3 Dimensi adalah perkembangan dari animasi 2D, dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud aslinya, 3) Animasi Tanah Liat (Clay Animation) dalam pembuatan animasi ini tanah liat yang dipakai bukanlah tanah liat biasa, melainkan menggunakan plastisin, dimana memiliki tekstur lentur seperti permen karet yang dapat dibentuk sesuai keinginan.

D. STORYBOARD

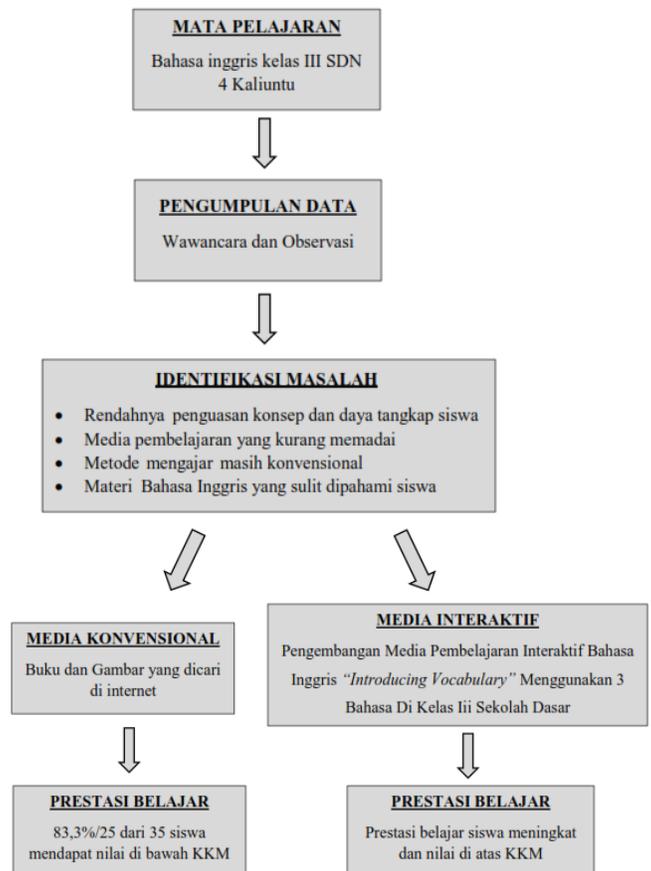
Storyboard yaitu sebuah sketsa yang menggambarkan garis besar isi dari sebuah cerita yang dibuat secara tersusun sesuai dengan naskah. [5] beberapa hal yang terdapat pada storyboard yaitu: (1) Urutan/ scene/ frame, (2) Warna/ penempatan/ ukuran, (3) Teks, (4) Font, (5) Jenis Font, (6) Waktu/ durasi, (7) Keterangan/ Hal-hal lain yang perlu diketahui kru.

E. PERANGKAT LUNAK PENDUKUNG

Perangkat lunak pendukung dalam proses pembuatan media pembelajaran pada penelitian ini menggunakan beberapa perangkat lunak pendukung diantaranya sebagai berikut: 1) Adobe Flash CC PRO 2019 digunakan dalam pembuatan animasi 2 Dimensi dan menu tampilan pada media pembelajaran, pada adobe flash CC Pro sudah terdapat berbagai fitur yang sangat membantu para pembuat animasi sehingga menjadi semakin menarik serta sudah di desain dengan kemampuan untuk pembuatan animasi, 2) Adobe Photoshop CC Pro 2019 merupakan perangkat lunak yang di desain khususnya untuk mengedit sebuah foto atau gambar, dalam pembuatan media

pembelajaran ini aplikasi adobe photoshop cc pro 2019 ini digunakan dalam proses editing karakter, 3) Adobe Audition CC Pro 2019 merupakan software yang sudah digunakan sebagai fasilitas dalam pengolahan suara atau audio. Dengan menggunakan Adobe Audition kita dapat merekam audio sesuai keinginan, memperbaiki kualitas suara yang sebelumnya buruk menjadi lebih bagus, menambahkan berbagai efek suara, serta dapat menggabungkan dengan berbagai track suara menjadi satu track, dan didalam penyimpanannya.

F. KERANGKA BERFIKIR



Gambar 1
Skema Kerangka Berfikir

III. METODE PENELITIAN

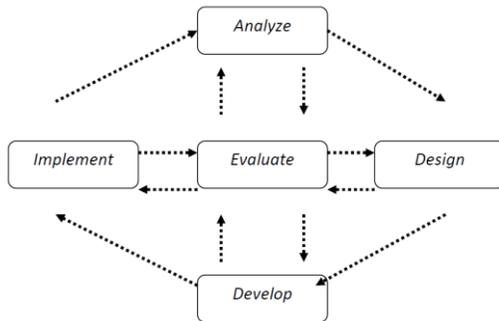
1. JENIS PENELITIAN

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris "Introducing Vocabulary" Menggunakan 3 Bahasa Di Kelas III Sekolah Dasar ini akan dilakukan menggunakan metode Research and Development (R & D) atau metode penelitian dan pengembangan. Research and

Development merupakan pendekatan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk baru atau digunakan untuk menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya [7].

2. Model Penelitian Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE atau akronim dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pemilihan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) didasari karena model ini mudah untuk dipahami, selain itu juga model ini dikembangkan secara sistematis. Model ini disusun secara terprogram dengan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Tahapan penelitian pengembangan pada model ADDIE yaitu: (1) Analisis (*Analysis*), (2) Desain/perancangan (*Design*) (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi/ eksekusi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi/umpan balik (*Evaluation*). Gambar tahapan model pengembangan ADDIE [1].



Gambar 2
Tahapan dalam Model ADDIE [7].

1. ANALISIS (ANALYSIS)

Tahap analisis merupakan tahapan pertama yang dilakukan yaitu dengan mencari dan mengumpulkan kebutuhan secara lengkap yang kemudian dianalisis dan didefinisikan. Pada tahap analisis peneliti mencari informasi serta mengumpulkan data mengenai proses pembelajaran di SD N 4 Kaliuntu kelas III khususnya pada materi *our body, fruits, animals*. Pada bagian ini akan dijelaskan analisis kurikulum, analisis sumber belajar, analisis kebutuhan yang berupa kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional.

2. DESAIN (DESIGN)

Pada tahap mendesain Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris “*Introducing Vocabulary*” Menggunakan 3 Bahasa Di Kelas III di Kelas 3 Sekolah Dasar ini terdiri

dari pembuatan karakter, perancangan storyboard, pemilihan pengisi suara, perekaman dialog, pembuatan animatic, pemilihan music dan efek suara. Berikut merupakan rincian dari setiap proses.

3. PENGEMBANGAN (DEVELOPMENT)

Tahap pengembangan pada penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris “*Introducing Vocabulary*” Menggunakan 3 Bahasa Di Kelas III Sekolah Dasar terdiri dari 2 tahapan, yaitu tahap produksi dan tahap pasca produksi. Tahap produksi terdiri dari pembuatan karakter menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CC Pro 2019, perekaman *dialog* menggunakan aplikasi Adobe Auditions CC Pro 2019, Tahap pembuatan animasi aplikasi utama yang digunakan adalah Adobe Flash CC Pro 2019. Tahap selanjutnya merupakan tahap pasca produksi yang terdiri dari *pengeditan menu bottom pada flash, pengeditan isi pada flash, post effect dan final audio editing, pembuatan quis pada flash*. Pada tahap ini aplikasi yang digunakan dalam pengeditan adalah *Adobe Flash CC Pro 2019*

4. IMPLEMENTASI (IMPLEMENTATION)

Media Pembelajaran yang sudah dihasilkan dari proses pengembangan akan dilakukan uji ahli terlebih dahulu oleh ahli isi dan media untuk mengetahui kesesuaian Media Pembelajaran dengan rancangan serta untuk mengetahui apakah Media Pembelajaran yang dihasilkan sudah sesuai dengan standar Media Pembelajaran. Angket uji ahli yang digunakan pada tahap implementasi menggunakan angket skala dua yaitu relevan dan tidak relevan, bila terdapat ketidakrelevanan dari hasil angket uji ahli maka akan dilakukan revisi kembali, begitu juga sebaliknya jika tidak ada ketidakrelevanan maka akan dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu melakukan uji lapangan dan respon siswa. Setelah semua pengujian selesai dan media pembelajaran sudah dinyatakan layak untuk digunakan maka peneliti akan menyerahkan media pembelajaran ini ke SD N 4 Kaliuntu dalam bentuk CD.

5. EVALUASI (EVALUATION)

Tahap Evaluasi dilakukan pada setiap tahap proses pembuatan Media Pembelajaran agar diketahui kelayakan pada setiap proses sehingga dapat dilanjutkan pada proses berikutnya. Evaluasi dan revisi dapat dilakukan berulang-ulang pada tahap yang diperlukan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

1. Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Kurikulum

Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui tujuan pembelajaran Kelas III SD Negeri 4 Kaliuntu pada mata pelajaran bahasa inggris

khususnya materi *our body, fruits, dan animals*, sesuai dengan indikator pencapaian serta kompetensi yang terkandung dalam kurikulum di tempat penelitian dengan cara menganalisis silabus yang diberikan dari sekolah.

b. Analisis Sumber Belajar

Analisis sumber belajar dilakukan untuk mengetahui sumber belajar, media, metode pembelajaran yang digunakan, serta cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat menarik minat belajar siswa untuk belajar bahasa Inggris materi *our body, fruits, animals*. Sumber belajar yang digunakan pada mata pelajaran Bahasa Inggris khususnya materi *our body, fruits, animals* hanya menggunakan buku "*English First*" Jilid 1 kelas III semester 1.

c. Analisis Kebutuhan

Berikut ini merupakan hasil dari analisis kebutuhan fungsional dan analisis non fungsional dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris "*Introducing Vocabulary*" Menggunakan 3 Bahasa Di Kelas III Sekolah Dasar.

1) Kebutuhan Fungsional

Berdasarkan analisis dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris "*Introducing Vocabulary*" Menggunakan 3 Bahasa Di Kelas III Sekolah Dasar, proses-proses yang dapat diimplementasikan oleh aplikasi, diantaranya yaitu:

Tabel 1
Kebutuhan Fungsional

Kode Fungsional	Deskripsi
KF-01	Mampu menampilkan antarmuka pilihan Menu Utama yaitu terdiri dari menu <i>Main menu, Objective, Material, Profile</i> .
KF-02	Mampu menampilkan antarmuka pilihan materi yaitu <i>our body, fruits, dan animals</i> .
KF-03	Mampu menampilkan antarmuka materi yaitu <i>our body</i> yang berisikan bottom pilihan video dan materi
KF-03.1	Mampu menampilkan video yang berisikan narasi audio pada obyek 2 dimensi yang di tampilkan pada materi

	our body
KF-03.2	Mampu menampilkan materi <i>our body</i> .
KF-03.3	Mampu menampilkan antarmuka materi yaitu <i>fruits</i> yang berisikan bottom pilihan video dan materi
KF-03.4	Mampu menampilkan video yang berisikan narasi audio pada obyek 2 dimensi yang di tampilkan pada materi <i>fruits</i>
KF-04	Mampu menampilkan materi <i>fruits</i> .
KF-05	Mampu menampilkan antarmuka materi yaitu <i>animals</i> yang berisikan bottom pilihan video dan materi
KF-06	Mampu menampilkan video yang berisikan narasi audio pada obyek 2 dimensi yang di tampilkan pada materi <i>animals</i>
KF-07	Mampu menampilkan materi <i>animals</i> .
KF-08	Mampu menampilkan antarmuka tujuan pembelajaran
KF-09	Mampu menampilkan antarmuka profile pengembang media

2) Kebutuhan Non Fungsional

Berdasarkan analisis dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris "*Introducing Vocabulary*" Menggunakan 3 Bahasa Di Kelas III Sekolah Dasar, berikut ini terdapat beberapa kebutuhan *non-fungsional*:

Tabel 1
Kebutuhan Non Fungsional

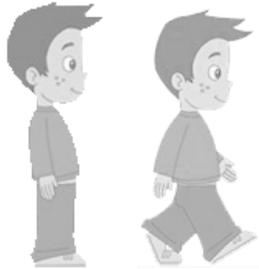
Kode Fungsional	Deskripsi
KNF-01	<i>Usability</i> : Aplikasi yang dibangun harus interaktif, edukatif, dan memiliki tampilan yang <i>user friendly</i> dimana memiliki perpaduan warna yang menarik antara <i>background</i> dan <i>softbutton</i> , serta kemudahan dalam penggunaan aplikasi dengan tampilan antar muka yang <i>simple</i> dan mudah dipahami. Tujuannya yaitu agar pengguna tidak kesulitan dalam menggunakan media ini.

2. Desain (*Design*)

a. Pembuatan Karakter

Pada Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris "*Introducing Vocabulary*" Menggunakan

3 Bahasa Di Kelas III Sekolah Dasar ini hanya ciri-ciri fisik karakter yang digambarkan.



Gambar 3 desain karakter Boy

b. Perancangan Storyboard

Pada perancangan *storyboard* terdapat gambar dari setiap *scene*, bentuk visual perancangan, durasi, keterangan dan narasi untuk suara akan dibuat. Hasil dari perancangan *storyboard* akan menjadi acuan untuk pembuatan tampilan pada tahap implementasi.

c. Pemilihan Pengisi Suara

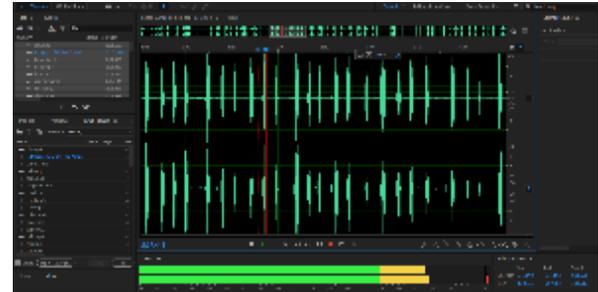
Pada pemilihan pengisi suara peneliti memilih pengisi suara alumni mahasiswa jurusan bahasa inggris Universitas Pendidikan Ganesha yang sudah berpengalaman dan memiliki *Pronunciation* yang baik dalam berbahasa inggris. Nama dari pengisis suara sebagai berikut:

Tabel 4
Nama Pengisi Suara

No	Karakter	Nama Dubber
1	Boy	I Kadek Agus Suardana

d. Perekaman Dialog

Perekaman dialog dubber yang memerankan karakter sesuai dengan rancangan scenario pada storyboard. Perekaman dialog menggunakan aplikasi adobe audition dan dilakukan di RRI Singaraja.



Gambar 5
Editing Efek Suara di Adobe Audition

e. Pembuatan Animasi

Pembuatan animasi dilakukan dengan cara memotong gambar karakter menjadi beberapa bagian terlebih dahulu seperti kepala, kaki, dan tangan karakter dipisahkan kemudian menyimpan pergerakan per frame pada kondisi dan waktu yang sudah ditentukan.



Gambar 6
Pembuatan Gerakan Animasi

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan pada penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris “*Introducing Vocabulary*” Menggunakan 3 Bahasa Di Kelas III Sekolah Dasar terdiri dari 2 tahapan, yaitu tahap produksi dan tahap pasca produksi. Tahap produksi terdiri dari pembuatan karakter menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CC Pro 2019, perekaman *dialog* menggunakan aplikasi Adobe Auditions CC Pro 2019, Tahap pembuatan animasi aplikasi utama yang digunakan adalah Adobe Flash CC Pro 2019. Tahap selanjutnya merupakan tahap pasca produksi yang terdiri dari *pengeditan menu buttom pada flash, pengeditan isi pada flash, post effect dan final audio editing, pembuatan quis pada flash*. Pada tahap ini aplikasi yang

digunakan dalam pengeditan adalah *Adobe Flash CC Pro 2019*. Hasil dari tahap pengembangan pada *Media Pengembangan* meliputi:

- a. Hasil pengembangan antar muka *opening*
 - 1) Tampilan Awal

Halaman ini merupakan halaman pertama yang muncul pada media pembelajaran saat pertama kali dibuka. Halaman ini terdiri dari main menu, objective, profile dan help. Tampilan awal media dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7
Tampilan Awal

- 2) Tampilan Halaman Main Menu

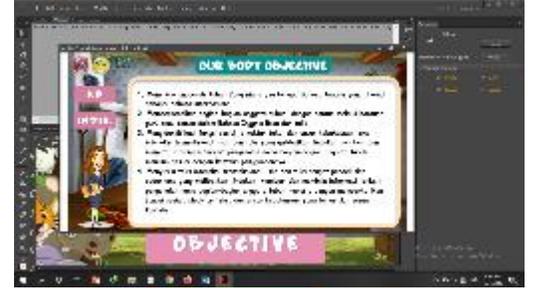
Pada menu *main menu* merupakan tampilan untuk pemilihan materi seperti ourbody, fruits, dan animals. Tampilan Main Menu dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8
Tampilan Main Menu

- 3) Tampilan Halaman Objective

Pada menu *objective* terdapat kopetensi dasar dan indikator dari setiap masing-masing materi ourbody, fruits dan animals. Tampilan Objective dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9
Tampilan Objective

- 4) Tampilan Halaman Profile

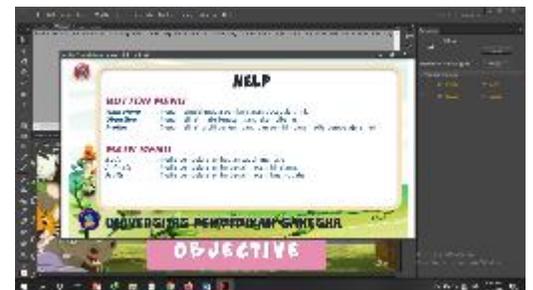
Pada menu *profile* merupakan tampilan yang berisi informasi pengembang, pembimbing 1 dan pembimbing 2. Tampilan Main Menu dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10
Tampilan Profile

- 5) Tampilan Halaman Help

Pada menu *help* merupakan tampilan yang berisi informasi dari button menu serta main menu. Tampilan Main Menu dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11
Tampilan Help

4. Implementasi (*Implementation*)

Media Pembelajaran yang sudah dihasilkan dari proses pengembangan akan dilakukan uji ahli terlebih dahulu oleh ahli isi dan media untuk mengetahui kesesuaian Media Pembelajaran dengan rancangan serta untuk mengetahui apakah Media Pembelajaran yang dihasilkan sudah sesuai dengan standar Media Pembelajaran. Hasil dari evaluasi kemudian akan menentukan apakah Media Pembelajaran yang dihasilkan perlu direvisi kembali atau tidak perlu direvisi.

Pada tahap ini angket uji ahli menggunakan angket skala dua yaitu relevan dan tidak relevan, bila terdapat ketidakrelevanan dari hasil angket uji ahli maka akan dilakukan revisi kembali, jika tidak ada ketidakrelevanan maka akan dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu melakukan uji lapangan, uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji respon siswa.

Selain uji ahli, uji lapangan, uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji respon penonton peneliti melakukan uji efektifitas yang terdiri dari uji pre test yang dimana tes dilakukan di awal pembelajar sebelum siswa menggunakan media pembelajaran interaktif dan uji post test yang dilakukan di tahap akhir setelah siswa menggunakan media pembelajaran interaktif yang berguna untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan sudah cukup efektif atau belum efektif.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Hasil dari setiap tahapan model ADDIE dalam penelitian ini yaitu: Hasil yang diperoleh berdasarkan uji ahli isi persentase keseluruhan penilaian yaitu 100%, uji ahli media diperoleh persentase keseluruhan penilaian yaitu 100%, uji perorangan diperoleh persentase rata-rata siswa 97.44%, uji kelompok kecil diperoleh persentase rata-rata siswa 98.21%, uji lapangan diperoleh persentase rata-rata siswa 97.15%, uji *pr-etest* dan uji *post-test* didapatkan rata-rata persentase kenaikan nilai sebesar 75%. Sehingga tingkat kenaikan hasil *posttest* masuk kedalam kriteria “baik” yang berarti media pembelajaran interaktif bahasa inggris layak untuk digunakan, dan uji respon siswa mendapat rata-rata persentase sebesar 96.23% dengan kategori sangat baik.

B. PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris “*Introducing Vocabulary*” Menggunakan 3 Bahasa Di Kelas III Sekolah Dasar bertujuan untuk menampilkan media berupa audio-visual materi tentang animal, fruits, dan our body. Media pembelajaran ini berkontribusi dalam membantu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar

bahasa inggris dan membantu guru dalam menjelaskan materi dengan lebih efektif dan siswa menjadi lebih aktif di dalam proses pembelajaran.

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris “*Introducing Vocabulary*” Menggunakan 3 Bahasa Di Kelas III Sekolah Dasar ini peneliti menggunakan metode Research and Development (R & D) atau metode penelitian dan pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Terdapat lima tahapan dalam penggunaan pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) yaitu terdiri dari tahap *analysis* (analisis), tahap *design* (desain), tahap *development* (pengembangan), tahap *implementation* (implementasi), dan tahap *evaluate* (evaluasi) [1].

Tahap *analysis* (analisis) merupakan tahap awal yang dilakukan yaitu dengan mencari serta mengumpulkan kebutuhan secara lengkap yang kemudian proses analisis serta didefinisikan. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan berguna bagi siswa kelas 3 dalam mengenal kata khususnya *animals, fruits, dan our body*. Untuk menarik perhatian siswa, didalam media pembelajaran ini menampilkan animasi 2 dimensi yang menarik minat belajar siswa yang disertai dengan *audio* serta *quis* yang bisa dijadikan evaluasi guru di akhir pembelajaran. Di dalam media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan audio dari 3 bahasa yaitu bahasa inggris, Indonesia, dan bali. Setelah dilakukan analisis serta penentuan fitur-fitur yang mendukung media pembelajaran maka didapatkan kebutuhan dan tujuan perangkat lunak. Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Gusti Ayu Osi Hardiyanti, SS.S.Pd. yang merupakan guru bidang bahasa inggris di SD N 4 Kaliuntu menurut beliau pada pembelajaran dikelas beliau masih menggunakan metode tanya jawab, yaitu guru menjelaskan terlebih dahulu kemudian melakukan tanya jawab dengan siswa terkait materi yang dijelaskan. Namun, beliau menggunakan media gambar yang didapat dari internet. Media yang digunakan terkadang kurang lengkap sehingga membuat peserta didik cepat merasa bosan saat menerima pelajaran karena media yang digunakan kurang menarik. Hal ini menyebabkan proses kegiatan belajar mengajar kurang efektif dan tingkat keberhasilan belajar siswa tidak sesuai harapan.

Berdasarkan analisis masalah tersebut maka solusi yang dapat peneliti usulkan adalah dengan mengembangkan sebuah Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris “*Introducing Vocabulary*” Menggunakan 3 Bahasa Di Kelas III Sekolah Dasar. Pengembangan media pembelajaran ini di rasa akan membantu karena beberapa penelitian terkait seperti;

[4]; [10]; dan [6], Juga melakukan penelitian terkait dan mendapat kesimpulan yaitu dengan menggunakan media kartun dapat meningkatkan minat belajar siswa, meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa, dan siswa memahami isi dari media pembelajaran.

Pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris “*Introducing Vocabulary*” Menggunakan 3 Bahasa Di Kelas III Sekolah Dasar, terdapat beberapa perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran ini yang pertama yaitu *Adobe Audition CC Pro*, untuk mengolah hasil rekaman yang digunakan pada narasi karakter 2D, selanjutnya untuk mendukung pengembangan aplikasi ini khususnya di bagian grafis, peneliti menggunakan *Adobe Flash CC Pro* untuk pembuatan tampilan awal dan tampilan menu bottom pada media pembelajaran, *Adobe Flash CC Pro* juga digunakan untuk membuat animasi karakter. Tahap akhir dilakukan proses *penggabungan* dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CC Pro* yaitu menggabungkan menu bottom dengan animasi karakter dan animasi materi yang telah dibuat sebelumnya.

Pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris “*Introducing Vocabulary*” Menggunakan 3 Bahasa Di Kelas III Sekolah Dasar, peneliti mendapat beberapa kendala diantaranya adalah keterbatasan *hardware* (PC) yang mengakibatkan proses pembuatan animasi menjadi lama dan keterbatasan ruangan untuk rekaman suara dan *hardware* yang berupa alat perekam yang digunakan untuk *dubbing* yang mengakibatkan kurang maksimalnya kualitas audio pada media pembelajaran, sehingga peneliti sendiri berinisiatif untuk meminta bantuan ke RRI singaraja untuk meminjam ruangan dan alat perekam suara disana.

Pada tahap desain, peneliti melakukan tahap pra produksi *media* pembelajaran yaitu merancang storyboard *media* untuk disesuaikan dengan kebutuhan *media* pembelajaran yang akan dibuat. *Media* pembelajaran ini terdiri dari beberapa menu yaitu yang pertama menu tampilan awal *media* yang berisi beberapa pilihan bottom diantaranya main menu, objective, material, dan profil, jika kita memilih menu bottom main menu akan muncul tampilan materi yang dapat dipilih diantaranya yaitu materi our body, fruits, dan animals, setelah kita memilih salah satu menu akan muncul tampilan pilihan menu bottom di sebelah kanan yaitu menu bottom quis, video dan materi, di setiap video memiliki animasi yang berbeda-beda dan juga menarik. Pada menu objective berisi penjelasan dari setiap objek dari setiap materi. Sebelum melanjutkan pada tahap pengembangan peneliti membuat *storyboard* *media* pembelajaran yang sudah dilengkapi dengan desain tampilan menu, bottom dan deskripsi isi dari setiap menu. Setelah

storyboard selesai dibuat dan sudah didiskusikan dengan pembimbing dan guru bidang bahasa inggris di SD N 4 Kaliuntu, selanjutnya peneliti melakukan pemilihan pemeran pemilihan pemeran untuk mengisi audio yang cocok dan sesuai untuk *media* pembelajaran ini.

Pada tahap desain dilakukan evaluasi oleh ahli isi dan ahli *media*, evaluasi ahli diujikan ke dosen bahasa inggris Universitas Pendidikan Ganesha dan guru bidang mata pelajaran bahasa inggris di SD N 4 Kaliuntu, pengujian dengan dosen bahasa inggris mendapatkan hasil relevan namun ada beberapa masukan dan komentar diantaranya deskripsi dibuat lebih sederhana sehingga dapat dipahami siswa terutama di bagian “*our body*”, dan evaluasi dengan guru bidang mendapatkan hasil relevan dan dengan beberapa masukan sebaiknya untuk kuis atau evaluasi dibuat melengkapi kata. Tahap evaluasi yang peneliti lakukan selanjutnya untuk mengevaluasi hasil tahap desain ini adalah evaluasi ahli *media*. Evaluasi ahli *media* ini diujikan ke dua dosen Prodi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha, dan mendapatkan hasil yang relevan pada kedua pengujian ahli *media*, namun ada beberapa masukan yang bisa dijadikan perbaikan oleh peneliti yaitu pada dosen pengujian pertama memberi masukan penggunaan bahasa dikonsistenkan, penggunaan gambar di cek lagi, jumlah latihan quis disamakan, setiap kali membuka quis, anak panah sebaiknya mengacu pada pertanyaan yang dimaksud, pertanyaan pada quis dirandom, dan struktur quis juga dirandom, pada dosen pengujian kedua memberi masukan pada information masih banyak ada space yang kosong, pada quis gambarnya pilih yang sesuai dan pada materi tambahkan titik-titik disebelahnya agar siswa dapat mencatat setelah melihat video.

Pada tahap desain, peneliti telah menyusun storyboard yang berisikan menu bottom dan animasi video *media* pembelajaran interaktif yang akan dibuat. Selanjutnya pada tahap pengembangan, yang masih berupa storyboard tersebut kemudian diwujudkan dan dibuat di aplikasi *Adobe Flash CC Pro* menjadi produk yang siap diimplementasikan serta siap digunakan di SD NEGERI4 Kaliuntu.

Pada tahap implementasi *media* telah siap untuk diperlihatkan dan dilakukan uji respon siswa, lapangan, perorangan, kelompok besar, dan kelompok kecil. Pada tahap ini dilakukan implementasi *Media* Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris “*Introducing Vocabulary*” Menggunakan 3 Bahasa Di Kelas III Sekolah Dasar ke siswa kelas III akan dijadikan sebagai responden.

Berdasarkan data respon siswa terhadap Pengembangan *Media* Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris “*Introducing Vocabulary*” menggunakan 3 bahasa di Kelas III Sekolah Dasar adalah 89,5%.

Kesimpulannya, tingkat respon siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris “*Introducing Vocabulary*” menggunakan 3 bahasa di Kelas III Sekolah Dasar sudah sangat baik dan sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, hasil ini berkaitan dengan teori media pembelajaran [9], media pembelajaran adalah media kreatif yang dapat digunakan dalam memberikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga proses belajar di dalam kelas menjadi lebih efektif, efisien serta menjadi menyenangkan

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris “*Introducing Vocabulary*” menggunakan 3 bahasa di Kelas III Sekolah Dasar, maka penulis dapat menarik kesimpulan diantaranya: 1) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris “*Introducing Vocabulary*” menggunakan 3 bahasa menggunakan aplikasi yaitu Adobe Flash CC Pro yang digunakan untuk pembuatan animasi 2D, Adobe Photoshop yang digunakan untuk membuat background, dan Adobe Audition yang digunakan untuk pengolahan suara, 2) Respon pengguna Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris “*Introducing Vocabulary*” menggunakan 3 bahasa mendapatkan respon yang baik, siswa kelas 3 sangat tertarik dan bersemangat dalam pembelajaran setelah digunakan media pembelajaran ini dalam proses belajar mengajar bahasa Inggris di dalam kelas. Respon siswa kelas 3 terhadap Pengembangan Media Pembelajaran *Interaktif* ini adalah 96.23%. Sehingga dapat disimpulkan respon siswa terhadap Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris “*Introducing Vocabulary*” menggunakan 3 bahasa di Kelas III Sekolah Dasar sudah baik dan sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

B. SARAN

Saran yang dapat peneliti berikan berdasarkan hasil penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris “*Introducing Vocabulary*” menggunakan 3 bahasa di Kelas III Sekolah Dasar diantaranya: 1) Pada media pembelajaran ini masih terdapat kekurangan pada bagian latihan atau quis karena quis yang ada hanya 5 soal saja seharusnya dapat ditambahkan lagi model latihan yang ada untuk memberikan pengetahuan yang lebih dalam untuk pelajaran bahasa Inggris, 2) Media pembelajaran ini memiliki detail informasi yang masih minim atau sedikit sehingga untuk pengembang selanjutnya dapat menambahkan lagi animasi yang lebih menarik dan informasi pada setiap materi our body, fruits dan animals, 3) Pada tampilan video pengenalan hewan masih tergolong memiliki materi yang sedikit sehingga dapat di tambah lagi atau dapat dikelompokkan lagi seperti dari segi jenis hewan

di darat dan hewan di laut, atau hewan buas dan hewan jinak.

REFERENSI

- [1]. Anglada, D. (2007). An Introduction to Instructional Design: Utilizing a Basic Design Model. Retrieved June 25, 2019, from <http://www.pace.edu/ctl/newsletter>
- [2]. Binanto, I. (2010). Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya. Retrieved June 11, 2019, from https://books.google.co.id/books/about/Multimedia_Digital_Dasar_Teori_dan_Penge.html?id=UqWLna0oaUYC. <http://www.pace.edu/ctl/newsletter>
- [3]. Dewi. 2012. *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash*. UNY Yogyakarta.
- [4]. Rahayu, N. S. N. (2018). Pengembangan Media Kartun Untuk Materi Menyimpulkan Isi Cerita Anak Dalam Beberapa Kalimat Pada Siswa Kelas V SD NEGERI Ngronggot 3 Tahun Ajaran 2017/2018. *Artikel Skripsi, Universitas Nusantara PGRI Kediri*.
- [5]. Sanjoyo, Anggraini. 2016. *Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- [6]. Sukenda. (2013). PENGEMBANGAN APLIKASI MULTIMEDIA PENGENALAN PEMANASAN GLOBAL DAN SOLUSINYA MENGGUNAKAN PENDEKATAN. *Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia, 2 - 4 Desember 2013, 2-4*.
- [7]. Sukmadinata, N. S. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- [8]. Syahfitri, Y. (2011). TEKNIK FILM ANIMASI DALAM DUNIA KOMPUTER. *SAINTIKOM, 10(3)*. Retrieved from <https://prpm.trigunadharma.ac.id/public/fileJurnal/hpqo5-Jurnal-YUN-animasi.pdf>
- [9]. Wibawanto, W. (2017). Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Retrieved June 30, 2019, from <https://books.google.co.id/books?id=9pULDgA AQBAJ&pg=PA5&lpg=PA5&dq>
- [10]. Zulhelmi. (2017). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, Vol. 05, No.01, Hlm 72-80, 2017, 05(01), 72-80*.