

## **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 BOGOR**

**Intan Deliar dan Moh. Muhyidin Nurzaelani**

Program Studi Teknologi Pendidikan

Universitas Ibn Khaldun Bogor

Jl. KH. Sholeh Iskandar KM. 2 Kd. Badak, Kota Bogor

*deliarintana@gmail.com*

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah: (1) mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk memudahkan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris terutama pada materi mengeja dan menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dalam konteks sekitar peserta didik dan (2) memotivasi peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran Bahasa Inggris. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development dengan model pengembangan ADDIE. Hasil akhir penelitian ini adalah produk media CD pembelajaran interaktif yang dapat dioperasikan di Personal computer dengan menggunakan aplikasi Mediator. Selanjutnya media diuji coba oleh ahli konten, ahli desain pembelajaran, ahli media dan peserta didik. Pengumpulan data dilakukan dengan angket dan analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media pembelajaran interaktif mampu memudahkan pembelajaran Bahasa Inggris dengan hasil penilaian kelompok besar pada isi materi bernilai 88,2%, pembelajaran bernilai 80,68%, dan media bernilai 80,6%, dan pada peserta didik mendapat nilai total 97,88%, dan (2) media pembelajaran interaktif ini layak digunakan berdasarkan hasil uji coba media oleh para ahli dan peserta didik.

**Kata Kunci:** *Pengembangan, Media Pembelajaran, Bahasa Inggris.*

### **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan wadah untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak untuk menuju kedewasaan, dalam mendewasakan diri salah satunya melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran tidak membutuhkan waktu yang singkat, akan tetapi harus melalui banyak tahapan, sehingga dalam

proses pembelajaran tersebut peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensinya.

Pendidikan berdasarkan Undang – Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses

pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan definisi tersebut pendidikan itu penting untuk menggali potensi yang ada dalam diri peserta didik. Maka untuk mengembangkan potensinya, perlu adanya sebuah pendidikan yang berkualitas, karena pendidikan dan pembelajaran memiliki peran yang sangat penting untuk membangun dan menggali potensi peserta didik, salah satunya dengan kegiatan belajar mengajar.

Belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang bernilai edukatif, dimana dalam proses pembelajaran terdapat interaksi antara guru dengan peserta didik. Guru bisa memberikan berbagai macam pembelajaran dengan berbagai cara, strategi, metode, dan media yang sesuai dengan kebutuhannya masing-masing. Dengan berbagai metode atau media yang diajarkan jadi semakin bervariasi, inovatif, memotivasi siswa untuk belajar, dan

cenderung tidak monoton sehingga bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan maksimal dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Perkembangan teknologi yang semakin modern terutama pada era milenial seperti sekarang ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan prasyarat yang mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah melalui pendidikan yang dikaitkan dengan teknologi yang semakin maju.

Perkembangan teknologi sekarang terjadi dengan pesat, baik teknologi informasi maupun teknologi komunikasi. Teknologi ini akan sangat berguna jika dalam perkembangannya, di imbangi dengan perkembangan dalam dunia pendidikan. Dimana pendidikan memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut dengan efektif. Tidak menutup kemungkinan kalau pendidikan di Indonesia akan lebih maju jika menggunakan teknologi canggih yang telah ada, salah

satunya dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

Dalam proses kegiatan pembelajaran, guru harus mampu mengelola kelas dan menciptakan suasana yang menyenangkan bagi peserta didik, agar dapat termotivasi untuk belajar lebih giat untuk belajar. Disamping itu, guru juga harus memperhatikan penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan diberikan, karena penggunaan media yang tepat dapat menunjang keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Keberhasilan pendidikan ditunjukkan dengan semakin meningkatnya hasil belajar peserta didik. Dan salah satu faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar siswa antara lain adalah media yang digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian salah satu tantangan yang dihadapi guru adalah menentukan media pembelajaran yang tepat digunakan dalam mengajar, agar siswa dapat belajar dengan giat dan memperoleh hasil belajar yang tinggi.

Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media yang tepat dan

bisa memotivasi dan menarik siswa untuk belajar, sehingga bisa meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan keefektifitasan dan efisiensi dalam pembelajaran.

Berkembangnya teknologi, tidak sedikit guru yang bisa menggunakan media pembelajaran yang menarik. Buku, film, kaset, film bingkai merupakan contoh-contoh dari media. Dengan kemajuan teknologi, perpaduan komputer dan kepingan CD dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan suasana baru dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media CD interaktif, siswa bisa langsung belajar mandiri dan berinteraksi dengan media tersebut.

AECT di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne (1970) dalam (Miarso : 2005) menyatakan bahwa media pendidikan adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan mahasiswa yang dapat merangsang mahasiswa untuk belajar. Sementara Briggs (1970)

dalam (Miarso : 2005) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan perangsang bagi si belajar supaya proses belajar terjadi.

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association*) atau NEA memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Jadi, kesimpulannya bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses kegiatan belajar mengajar.

Sebagai sebuah produk, CD Interaktif merupakan hasil pemecahan suatu masalah berdasarkan pendekatan komunikasi audio visual. Rancangan sebuah CD Interaktif adalah sebuah desain komunikasi visual yang ditayangkan melalui monitor diruang kelas atau laboratorium komputer yang dapat dihadirkan pada saat tertentu.

Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 1 Bogor adalah salah satu sekolah yang memiliki fasilitas komputer yang cukup komputer yang jumlahnya cukup memadai untuk digunakan dalam proses pembelajaran, serta siswa yang mempunyai keterampilan memadai juga untuk mengoperasikan komputer, akan tetapi fasilitasnya jarang digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena untuk menyajikan materi pelajaran dengan menggunakan media yang menarik membutuhkan waktu yang cukup lama dan sukar membuatnya.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam mengajar, diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa apalagi dengan dukungan fasilitas laboratorium komputer yang memadai. Dalam pemilihan media, harus dipertimbangkan dari segi kecocokannya terhadap materi yang diajarkan serta keadaan siswa yang meliputi kemampuannya maupun waktu yang dimiliki.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di sekolah Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 1 Bogor salah satu mata pelajaran yang dianggap

sulit adalah mata pelajaran Bahasa Inggris, karena proses pembelajarannya yang cenderung membosankan, tidak memanfaatkan media dan fasilitas yang tersedia, sehingga hal ini dapat mengurangi minat dan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris yang dapat berdampak pada hasil belajar yang diperoleh siswa.

Oleh karena itu, dengan adanya fasilitas laboratorium komputer dan multimedia pembelajaran CD Interaktif lebih mempermudah dalam mengajarkan materi khususnya dalam pelajaran Bahasa Inggris, sebab materi-materi yang akan diajarkan sudah disajikan dalam bentuk audiovisual dengan menampilkan beberapa gambar animasi dan suara yang mampu dengan mudah diserap oleh siswa khususnya mata pelajaran Bahasa Inggris.

Berdasarkan hal itu, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Bogor”.

## 2. METODOLOGI

Metode penelitian ini adalah dengan menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development*. Menurut Sugiyono (2011) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Adapun langkah – langkah penelitian pengembangan yang akan digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan model ADDIE untuk pengembangan medianya. Tahapan - tahapan yang harus dilakukan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

### 1). Tahap Analisis

a. Pada tahap ini, kita harus menganalisis kebutuhan peserta didik, dari karakteristiknya yang akan menjadi bahan strategi dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang berbentuk CD pembelajaran.

b. Analisis kompetensi dan intruksional yang meliputi analisis terhadap Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. SK dan KD akan menjadi panduan dalam

membuat strategi pembelajaran ini. Adapun SK yang akan dimuat adalah mengeja dan menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dalam konteks sekitar peserta didik. Analisis instruksional merupakan penjabaran Kompetensi Dasar (KD) yang telah dipilih pada tahap analisis kompetensi menjadi indikator pembelajaran.

## 2). Tahap Desain

Berdasarkan hasil analisis, tahap selanjutnya adalah tahap desain atau perancangan produk yang meliputi tahap berikut :

- a. Menetapkan model atau strategi pembelajaran yang dikembangkan.
- b. Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.
- c. Menetapkan Materi dan Desain Media
- d. Penyusunan Soal dan Jawaban

## 3). Tahap Pengembangan / *Development*

- a. Mengembangkan Model Pembelajaran Student Center
- b. Validasi Ahli Desain Pembelajaran dan Ahli Media

Proses validasi dilakukan oleh ahli desain pembelajaran dan ahli media. Hasilnya berupa saran, komentar, dan masukan lainnya yang digunakan untuk melakukan analisis dan revisi terhadap model yang akan dikembangkan dan sebagai dasar untuk uji coba produk. Validasi menggunakan angket skala Likert dengan menggunakan skala 1-4, dengan kategori 4 sangat layak, 3 layak, 2 cukup layak, 1 tidak layak

### c. Validasi Konten Bahasa Inggris

Proses validasi dilakukan oleh praktisi pembelajaran Bahasa Inggris disekolah. Hasilnya berupa saran, komentar, dan masukan lainnya yang digunakan untuk melakukan analisis dan revisi terhadap model yang akan dikembangkan dan sebagai dasar untuk uji coba produk.

### d. Peserta Didik

Penilaian media pembelajaran juga dilakukan oleh 30 siswa di MIN 1 Bogor dengan menggunakan angket yang dipandu. Angket untuk peserta didik menggunakan skala likert dengan 4 alternatif jawaban.

## 4). Tahap Implementasi

Tahap implementasi ini diuji cobakan kepada 30 peserta didik

kelas II di Madrasah Ibtidaiyah 1 Bogor. Dimana guru menggunakan model pembelajaran student center pada mata pelajaran Bahasa Inggris tentang mengeja dan menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dalam konteks sekitar peserta didik. Pada tahapan ini, yang pertama dilakukan adalah, guru menjelaskan materi yang akan disampaikan. Kedua, guru memberikan CD interaktif kepada peserta didik. Ketiga, peserta didik belajar mandiri dengan CD interaktif tersebut. Keempat, siswa dapat bertanya kepada guru jika ada yang tidak dapat dipahami. Kelima, guru me-review materi tersebut.

#### 5). Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, peserta didik diberikan sebuah soal berupa essay, dimana pertanyaan didalamnya berupa pemahaman peserta didik yang telah diberikan materi dalam bentuk CD pembelajaran interaktif. Soal ini berisikan 10 pertanyaan yang berkaitan dengan materi, lalu peserta didik menyelesaikan soal tersebut dan bisa langsung mengetahui hasil nilai yang diperoleh.

### 3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran berupa CD Pembelajaran Interaktif mengikuti model pengembangan ADDIE dengan tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan penelitian ini secara rinci dapat dilihat pada uraian sebagai berikut:

#### 1). Tahap Analisis

##### a) Analisis Kebutuhan

##### (1). Kebutuhan dan Karakteristik Siswa

Penelitian ini berawal dari observasi kesekolah yaitu Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Bogor. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, sebagian besar siswa mengalami kejenuhan dalam belajar, karena masih banyak guru yang menggunakan metode mengajar konvensional yaitu ceramah dan kurang memanfaatkan media pembelajaran dan fasilitas yang tersedia disekolah. Hal tersebut mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang diajarkan, tidak memperhatikan guru, siswa

menjadi tidak aktif, kegiatan pembelajaran monoton, dan membuat siswa menjadi jenuh dalam pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi, siswa memiliki kecenderungan dalam pengoperasian komputer atau laptop. Hasil pengamatan peneliti, penggunaan laboratorium komputer sangat jarang digunakan, sehingga tidak termanfaatkan dengan baik.

Penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan lab komputer ini sangat mudah dan dapat digunakan secara mandiri oleh siswa. Media pembelajaran ini dapat digunakan kapan saja, baik di rumah ataupun di sekolah. Proses penyebarannya cukup mudah karena hanya menggunakan CD atau USB tidak lebih dari 5 MegaByte.

(2). Perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*)

Pembuatan media interaktif ini memerlukan hardware dan software yang sesuai. *Software* yang digunakan untuk pembuatan media ini hanya menggunakan aplikasi Mediator. Adapun *hardware* yang dibutuhkan untuk membuat media pembelajaran ini minimal RAM 2 GB

dan menggunakan sistem operasi Windows.

b) Analisis Kompetensi dan Instruksional

Analisis kompetensi dan instruksional berkaitan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar yang akan dimuat dalam media pembelajaran. Pada tahap analisis kompetensi, dilakukan kajian terhadap kompetensi minimal yang harus dicapai siswa sesuai dengan standar isi yang ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Materi Menulis "Mengeja dan menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dalam konteks sekitar peserta didik" sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) di sekolah. Dan Kompetensi Dasar (KD) yaitu menyalin kosakata bahasa Inggris sangat sederhana secara tepat dan berterima dengan ejaan yang benar dan melengkapi kalimat-kalimat sangat sederhana secara tepat dan berterima.

## 2). Tahap Desain

Tahap desain merupakan tahap perancangan media yang meliputi pembuatan desain media secara keseluruhan (*storyboard*),



penyusunan materi, soal dan jawaban, pembuatan background, gambar, dan tombol yang akan disertakan dalam aplikasi.

a. Pembuatan desain media (*storyboard*)

*Storyboard* menggambarkan secara keseluruhan gambaran aplikasi yang akan dimuat. *Storyboard* berfungsi sebagai panduan seperti peta untuk memudahkan proses pembuatan media. *Storyboard* ini akan ditampilkan pada lampiran 1.

b. Menetapkan materi

Pada tahap ini dikemukakan materi tentang menyalin kosakata bahasa Inggris sangat sederhana secara tepat dan berterima dengan ejaan yang benar. Materi ini dipilih karena terdapat kesulitan menulis dalam bahasa Inggris. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran serta banyak guru yang menggunakan metode konvensional atau ceramah dalam mengajar bahasa Inggris.

c. Penyusunan soal dan jawaban

soal dan jawaban yang akan dimuat dalam media ini merupakan materi mengenai menyalin kosakata bahasa Inggris sangat sederhana secara tepat dan berterima dengan

ejaan yang benar. Penyusunan materi, soal dan pembahasan dimuat dalam media ini.

d. Mengkaji mata pelajaran sesuai dengan kurikulum

Standar Kompetensi Menulis Mengeja dan menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dalam konteks sekitar peserta didik dikaji sesuai dengan panduan kurikulum yang sesuai dengan panduan kurikulum yang berlaku disekolah yaitu, K13 (Kurikulum 2013)

e. Pengumpulan background, font, gambar dan tombol

Gambar yang disajikan dalam media hasil unduhan dari berbagai sumber. Font dan tombol sebagian besar terdapat didalam aplikasi Mediator.

### 3). Tahap Pengembangan

Membuat produk media pembelajaran berupa CD Pembelajaran Interaktif

Media dibuat dengan menggunakan hardware dengan spesifikasi hardisk 320GB, RAM 4 GB, dan sistem operasi.

### 4). Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan dengan menyebarkan media pembelajaran kepada 30 siswa kelas II di MIN 1 Bogor yang beralamat di Jl. Raya Sadeng No.700, Sadeng, Leuwisadeng, Bogor, Jawa Barat 16640. Penyebaran media dilakukan melalui CD atau USB kepada masing-masing siswa. Setelah diakhir pelajaran siswa dimintai respon atau pendapatnya dengan mengisi angket yang telah diberikan.

#### **5). Tahap Evaluasi**

Pada tahap evaluasi, peserta didik mengerjakan 10 soal essay. Rata-rata hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah belajar menggunakan media pembelajaran interaktif diperoleh nilai dengan rentang nilai 8 – 9, berdasarkan hasil yang diperoleh peserta didik maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif sangat memuaskan.

Validasi ahli desain pembelajaran dan ahli media divalidasi oleh 1 orang ahli desain pembelajaran, yaitu dosen pendidikan Bahasa Inggris FKIP UIKA Bogor, Ibu Dr. Nuraeni M.Ed dan 1 orang ahli

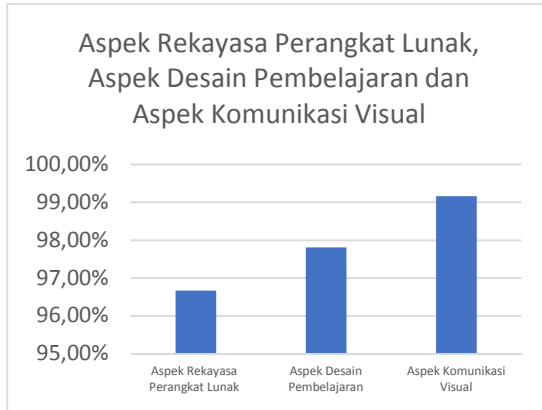
media yaitu dosen Teknik Informatika FT UIKA Bogor, Bapak Hersanto Fajri S.Ds MMD. Masukan dan saran dari ahli desain pembelajaran dan ahli media akan dijadikan dasar untuk revisi media agar media yang dikembangkan agar menjadi lebih baik lagi.

Berdasarkan penilain oleh ahli desain pembelajaran secara keseluruhan, media mendapat nilai total 71 pada 22 indikator sehingga termasuk kategori sangat baik. Apabila dihitung dengan presentase, media mendapat nilai 80,68% sehingga termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan penilaian oleh ahli media secara keseluruhan, media mendapat nilai total 58 pada 18 indikator. Apabila dihitung dengan presentase, media mendapatkan nilai 80,6% sehingga termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan penilaian oleh ahli konten secara keseluruhan, media mendapat nilai total 120 pada 34 indikator. Apabila dihitung dengan presentase media mendapat nilai

88,2% sehingga termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.



**Gambar 1. Hasil Penilaian Media Oleh Peserta Didik**

Berdasarkan gambar diagram diatas kelayakan media termasuk dalam kategori sangat layak dengan presentase 97,88%. Pada aspek desain pembelajaran dalam presentase 97,81% termasuk dalam kategori sangat layak. Pada aspek komunikasi visual dengan presentase 99,17% termasuk dalam kategori sangat layak. Dan pada aspek rekayasa perangkat lunak dalam presentasi mendapatkan nilai 96,67%.

#### 4. Simpulan dan Saran

Pada analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan:

1) Pengembangan aplikasi pada media berupa CD pembelajaran

interaktif pada materi menyalin kosakata bahasa Inggris sangat sederhana secara tepat dan berterima dengan ejaan yang benar, menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

2) Kelayakan aplikasi pada media berupa CD pembelajaran interaktif pada materi menyalin kosakata bahasa Inggris sangat sederhana secara tepat dan berterima dengan ejaan yang benar, berdasarkan penilaian ahli desain pembelajaran keseluruhan aspek mendapat nilai total 71,00, sehingga masuk pada kategori penilaian sangat baik dan jika dipresentasikan media ini mendapatkan nilai 80,68%, hal ini menunjukkan bahwa media dari aspek keseluruhan berdasarkan (%) berada pada kategori sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran Bahasa Inggris.

3) Kelayakan aplikasi pada media berupa CD pembelajaran interaktif pada materi menyalin kosakata

bahasa Inggris sangat sederhana secara tepat dan berterima dengan ejaan yang benar, berdasarkan penilaian ahli media keseluruhan aspek mendapat nilai total 58,00, sehingga masuk pada kategori penilaian sangat baik dan jika dipresentasikan media mendapatkan nilai 80,6%, hal ini menunjukkan bahwa media dari aspek keseluruhan berdasarkan (%) berada pada kategori sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran Bahasa Inggris.

4) Kelayakan aplikasi pada media berupa CD pembelajaran interaktif pada materi menyalin kosakata bahasa Inggris sangat sederhana secara tepat dan berterima dengan ejaan yang benar, berdasarkan penilaian ahli konten keseluruhan aspek mendapat nilai total 120,00, sehingga masuk pada kategori penilaian sangat baik dan jika dipresentasikan media mendapatkan nilai 88,2%, hal ini menunjukkan bahwa media dari aspek keseluruhan berdasarkan (%) berada pada kategori sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran Bahasa Inggris.

5) Uji coba dilakukan di MIN 1 Bogor oleh 30 siswa dan menunjukkan presentase total keseluruhan adalah 97,88%. Hal ini menunjukkan bahwa media dari aspek keseluruhan berada pada kategori sangat layak.

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris dikemas dengan menarik, materi yang disampaikan dengan jelas, mendorong rasa ingin tahu dalam belajar Bahasa Inggris, menambah pemahaman tentang Bahasa Inggris, dan menambah motivasi dalam belajar Bahasa Inggris.

Berdasarkan kualitas media, kelemahan dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, peneliti dapat memberikan beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan media lebih lanjut sebagai berikut:

a. Media pembelajaran Bahasa Inggris ini perlu dikembangkan lebih lanjut pada tampilan gambar yang lebih jelas atau gambar dengan kualitas HD (*High Definition*) dan animasi bergerak.

b. Media pembelajaran Bahasa Inggris perlu dikembangkan dari segi materi yang lebih luas lagi.

c. Aplikasi ini perlu dikembangkan dari segi soal. Variasi soal kurang beragam karena soal masih tetap tidak berubah walaupun pengguna sudah mengerjakan secara keseluruhan.

d. Untuk penelitian yang selanjutnya, sebaiknya ujicobakan lebih luas. Uji coba tidak hanya dilakukan disatu sekolah dan satu kelas, namun uji coba baiknya dilakukan lebih dari satu kelas atau lebih dari satu sekolah. Sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang bisa digunakan secara luas.

e. Untuk peneliti selanjutnya, sebaiknya aplikasi dapat merekam hasil belajar peserta didik, sehingga dapat memudahkan guru ketika mengerjakan pengecekan nilai peserta didik.

Undang – Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

Miarso, Yusufhadi. (2005). Menyemai Benih Teknologi Pendidikan, Jakarta: Kencana

Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.