

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengembangkan media CD (*Compact Disk*) interaktif CBI sebagai media alternatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang merujuk pada teori Borg and Gall (1979: 626) dalam bukunya "*Applying Education Research: A Practical Guide for Teachers*". Di dalam bukunya Borg and Gall memberikan definisi pendekatan penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan sebagai "*a process used to develop and validate educational products*".

Dengan langkah-langkah penelitian berupa siklus yang kemudian berdasarkan pada temuan penelitian dikembangkanlah suatu produk. Temuan-temuan yang didapat dalam penelitian prasurvey dijadikan dasar dalam pengembangan produk yang kemudian diujikan dalam suatu situasi dan dilakukan revisi terhadap hasil ujicoba tersebut. Ujicoba dimaksudkan untuk memperoleh suatu model media (produk) yang dapat digunakan untuk memperbaiki hasil.

Selanjutnya Borg and Gall (1979: 626) mengemukakan langkah-langkah umum dalam melaksanakan penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengumpulan informasi (*research and information collection*) termasuk di dalamnya *review literature*, observasi kelas, pengumpulan informasi mengenai data lapangan berdasarkan studi awal dan studi literatur

yang menunjang terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Inggris.

2. Perencanaan (*planning*), termasuk di dalamnya mendefinisikan keterampilan menetapkan tujuan, menentukan urutan pembelajaran, dan uji kemungkinan dalam skala kecil); yakni ujicoba terbatas pengembangan media pembelajaran CD interaktif CBI pada mata pelajaran Bahasa Inggris SMK.
3. Mengembangkan bentuk produk pendahuluan (*develop preliminary form of product*) termasuk di dalamnya persiapan materi belajar, buku-buku yang digunakan, media dan evaluasi. Mengembangkan bentuk awal model yang dimaksud adalah menyusun model pengembangan media pembelajaran CD interaktif CBI pada mata pelajaran Bahasa Inggris SMK.
4. Uji coba pendahuluan (*preliminary field testing*) melibatkan sekolah dalam jumlah terbatas. Dalam hal ini dilakukan analisis data berdasarkan angket, dan observasi. Ujicoba terbatas yang dilakukan melibatkan satu sekolah dan kelas tertentu dalam rangka pengembangan media pembelajaran CD interaktif CBI untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Inggris.
5. Revisi terhadap produk utama (*main product revision*), didasarkan atas hasil ujicoba pendahuluan tentang pengembangan media pembelajaran CD interaktif CBI pada mata pelajaran Bahasa Inggris dimana hasilnya untuk bahan ujicoba luas.
6. Uji coba luas (*main field testing*), melibatkan sekolah dalam jumlah yang lebih banyak. Data kuantitatif berupa *pretest* dan *posttest* dikumpulkan dan hasilnya

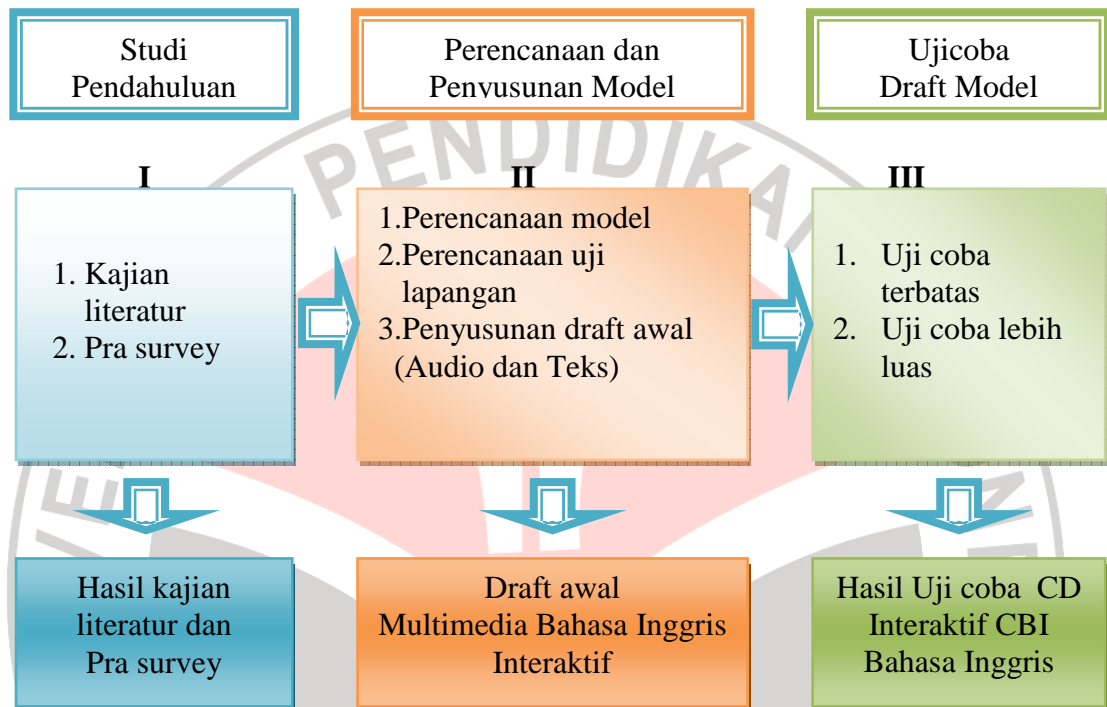
dievaluasi sesuai dengan tujuan. Uji coba luas akan dilakukan terhadap tiga (3) Sekolah Menengah Kejuruan, dengan kategori rendah, sedang, dan tinggi.

7. Perbaiki hasil uji coba luas (*operational product revision*), perbaikan model pembelajaran ini dilakukan berdasarkan hasil uji coba utama/terbatas yang dilakukan peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris untuk menghasilkan bentuk/model pembelajaran yang ideal.
8. Uji coba operasional (*operational field testing*) yang melibatkan sekolah dalam jumlah yang lebih banyak lagi. Pada langkah ini dikumpulkan data angket dan observasi, untuk kemudian dianalisis;
9. Revisi/perbaiki produk akhir (*final product revision*) berdasarkan hasil uji coba luas;
10. Disseminasi dan distribusi (*dissemination and distribution*); yaitu penyebaran dan distribusi, pada langkah ini dilakukan monitoring sebagai kontrol terhadap kualitas produk.

Dari sepuluh langkah tersebut di atas, dapat disederhanakan menjadi tiga tahapan dasar, yakni “secara garis besar langkah penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Sukmadinata dan kawan-kawan terdiri atas tiga tahap, yaitu: 1) studi pendahuluan; 2) pengembangan model; dan 3) uji model” (Sukmadinata, 2008: 184). Ketiga tahapan tersebut tidak penulis lakukan secara keseluruhan, sesuai dengan pendapat Sukmadinata (2008: 187) bahwa “untuk peneliti dari program S2 atau penyusunan tesis, kegiatan penelitian dan pengembangan dapat dihentikan sampai dihasilkan draft final, tanpa pengujian

hasil/uji validasi”. Tahapan penelitian dan pengembangan yang akan Penulis lakukan dapat digambarkan dan diuraikan sebagai berikut :

Bagan 3.1
Langkah-langkah penelitian



Langkah-langkah di atas dapat diuraikan menjadi beberapa kegiatan yakni sebagai berikut:

3.1.1 Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan merupakan studi awal yang dilakukan untuk mengidentifikasi proses pembelajaran Bahasa Inggris yang digunakan saat ini di Sekolah Menengah Kejuruan, sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan media CD interaktif CBI pada Sekolah Menengah Kejuruan di Kabupaten Sintang. Langkah ini merupakan bagian yang penting dalam penelitian dan pengembangan, karena pada langkah ini terdapat kajian literatur, survei dan

observasi. Kajian literatur bertujuan untuk menentukan dasar-dasar pengetahuan yang mendukung penelitian yang akan dilaksanakan. Sedangkan survei dan observasi bertujuan untuk mengetahui data empiris di lapangan tentang bagaimana keterlaksanaan proses pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media pembelajaran CD interaktif CBI.

Pada studi pendahuluan dilakukan penelitian yang bersifat deskriptif. Pada langkah ini ditekankan untuk memperoleh gambaran tentang pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan media CD interaktif CBI berdasarkan pandangan dari siswa dan pandangan dari guru serta beberapa hal yang berkaitan erat. Selanjutnya hasil studi awal ini akan digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pembuatan rencana pembuatan media CD interaktif CBI pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

Kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan studi pendahuluan ini meliputi:

- 3.1.1.1 Studi dokumentasi untuk mengkaji: 1) teori-teori yang berkaitan dengan media CD interaktif CBI dan pembelajaran menggunakan media CD interaktif tersebut; 2) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SK-KD) mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah menengah kejuruan; dan 3) hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pengembangan model media CD interaktif CBI dan Bahasa Inggris.
- 3.1.1.2 Melakukan studi lapangan pada sekolah menengah kejuruan negeri dan swasta yang berada di Kabupaten Sintang untuk melihat bagaimana pelaksanaan pembelajaran selama ini, pemanfaatan media pembelajaran, dan evaluasi yang dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Inggris serta

untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris di SMK.

Hasil studi pendahuluan ini digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan model media CD interaktif CBI untuk pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah menengah kejuruan.

3.1.2 Perencanaan dan Pengembangan Media CD Interaktif

Kegiatan yang dilakukan pada tahap kedua ini, meliputi:

3.1.2.1 Perencanaan;

Melakukan analisa konsep pengembangan media CD interaktif CBI dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan hasil belajar siswa meliputi: penyusunan silabus, Garis Besar Program Pembelajaran Media (GBPPM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), penyusunan materi pokok, indikator pencapaian tujuan dan skor penilaian, *flowchart*, dan *storyboard* media CD interaktif CBI yang dikembangkan (terlampir).

3.1.2.2 Pengembangan *draft* awal model media, meliputi: media CD interaktif CBI, sebagaimana terlampir.

Setelah selesai tahap perencanaan dan pengembangan, langkah selanjutnya adalah melakukan evaluasi atau penilaian (*desk evaluation*) oleh dosen ahli media dan juga dilakukan dalam proses di lapangan oleh para guru mata pelajaran Bahasa Inggris terhadap kegiatan perencanaan dan pengembangan media CD interaktif CBI yang telah dikembangkan. Penilaian terhadap kegiatan perencanaan dan pengembangan dilakukan sebagai berikut:

- a. Penyusunan silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, dan penyusunan materi pokok pembelajaran dilakukan oleh *expert* (ahli isi mata pelajaran) dan para guru Bahasa Inggris SMK *level novice* (kelas X), khususnya yang menjadi subyek penelitian.
- b. Penilaian terhadap alat test kemampuan hasil belajar dilakukan uji validitas isi oleh *expert* serta para guru Bahasa Inggris; dan
- c. Penilaian terhadap *flowchart*, *storyboard*, dan pengembangan media CD interaktif (produk) dilakukan oleh dosen ahli media yaitu Dr. Rusman, M.Pd.

Secara rinci hasil penilaian tahap perencanaan dan pengembangan media CD interaktif CBI diuraikan sebagai berikut:

Kegiatan penilaian terhadap silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, dan materi pokok dilakukan melalui analisa *expert judgement* dan Guru. Berdasarkan hasil analisa terhadap silabus, RPP, dan materi pokok yang telah dikembangkan oleh peneliti menunjukkan memenuhi kriteria kesesuaian dengan rencana, tujuan kurikulum dan materi yang telah ditentukan. Hasil penilaian dari 4 guru mata pelajaran Bahasa Inggris (sebagaimana terlampir) semua memberikan penilaian bahwa produk yang dikembangkan sesuai dengan rencana, tujuan kurikulum, dan materi yang dikembangkannya.

Kegiatan validasi alat tes kemampuan hasil belajar siswa dilakukan uji validitas konstruksi dengan melihat kesesuaian antara butir soal tersebut mengukur setiap aspek yang terdapat dalam tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil uji validitas menunjukkan adanya kesesuaian antara tujuan pembelajaran

dan soal yang pertanyakan, sehingga untuk mengukur kemampuan hasil belajar dapat diketahui melalui skor yang diperolehnya.

Kegiatan penilaian terhadap *flowchart* dan *storyboard* serta produk media CD interaktif CBI dilakukan melalui *expert judgement* yang dilakukan oleh dosen ahli media (Dr. Rusman, M.Pd). Berdasarkan penilaian *expert judgement* bahwa *flowchart* dan *storyboard* yang telah dikembangkan sudah memenuhi ketentuan.

Hasil penilaian terhadap perencanaan dan pengembangan terlihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1.
Hasil Penilaian Perencanaan Model

ASPEK	INDIKATOR	Baik	Cukup	Kurang
Outline Content	<ul style="list-style-type: none"> Analisa konsep sesuai dengan struktur keilmuan Konsep sesuai dengan karakteristik peserta didik 	<p>✓</p> <p>✓</p>		
Flowchart View	<ul style="list-style-type: none"> Struktur sesuai dengan tujuan dan isi Branching komplit dan jelas Masing-masing elemen mempunyai label yang jelas dan mudah dimengerti Semua symbol yang dipakai benar Mudah untuk diikuti dan dimengerti 	<p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p>	<p>✓</p>	
Storyboard	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki seluruh layer yang dibutuhkan Semua link mempunyai tujuan yang jelas Memiliki konten yang lengkap, menarik, dan mudah dimengerti Memiliki desain yang konsisten dan jelas Elemen media yang dibutuhkan tersedia dan tergambar Terdapat informasi jenis huruf, latar belakang, dan informasi tambahan lain 	<p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p>	<p>✓</p>	

Tabel 3.2
Hasil Penilaian Pengembangan Model

ASPEK	INDIKATOR	Baik	Cukup	Kurang
Content	<ul style="list-style-type: none"> • Mendeskripsikan tujuan pada level performasi tertinggi • Memiliki struktur keilmuan yang sesuai dengan kebutuhan • Memiliki urutan yang sesuai dengan kebutuhan • Memiliki tata tulis (teknik penulisan) yang sesuai dengan ketentuan 	✓	✓	
Teknik	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki system navigation link yang bekerja dengan baik • Memiliki menu link yang bekerja dengan baik • Memiliki elemen media yang beroperasi dengan tepat tersedia tools yang dibutuhkan 	✓	✓	
Design	<ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti flowchat dan storyboard dengan benar • Memiliki layout yang jelas dan konsisten • Memiliki semua elemen media yang bermanfaat • Semua teks mudah dibaca dan kontras dengan background • Memiliki botton navigasi yang jelas dan teridentifikasi • Memiliki feed back yang konsisten dan memuaskan 	✓	✓	
Penyajian	<ul style="list-style-type: none"> • Suara mempunyai artikulasi yang jelas dan volume yang memadai • Memiliki tampilan yang professional • Memiliki tampilan yang menarik minat audien • Memiliki tampilan yang terorganisasi dengan baik • Memiliki tampilan yang tidak membosankan • Memiliki tampilan yang mudah dipahami 	✓		

Tabel 3.3
Expert Judgement Program Pembelajaran Media CD Interaktif CBI
Mata Pelajaran Bahasa Inggris

NO.	Aspek yang dinilai	Nilai			Ket.
		Baik	Cukup	Kurang	
1.	Sistematika	✓			
2.	Relevansi produk dengan rencana	✓			
3.	Relevansi produk dengan tujuan	✓			
4.	Relevansi produk dengan materi	✓			
5.	Visualisasi	✓			
6.	Animasi		✓		
7.	Image		✓		
8.	Originalitas	✓			
9.	Daya tarik	✓			
10.	Praktis	✓			

3.1.3 Ujicoba

Uji coba dalam pengembangan media CD interaktif CBI untuk pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris dilakukan dalam dua tahap yaitu uji coba terbatas dan uji coba lebih luas. Uji coba terbatas dilakukan pada satu sekolah menengah kejuruan dengan sampel kelas X (*level novice*) sebanyak satu kelas. Uji coba terbatas dilakukan dalam beberapa siklus. Hasil evaluasi proses dan hasil pembelajaran digunakan sebagai bahan refleksi untuk memperbaiki model sehingga diperoleh model yang terbaik.

Uji coba lebih luas dilakukan pada tiga sekolah menengah kejuruan di Kabupaten Sintang yang digunakan berdasarkan pada kategori yang berbeda, yakni tinggi, sedang dan rendah. Setiap sekolah menengah kejuruan diambil

sampel sebanyak satu kelas (30 orang) sebagai kelas ujicoba. Evaluasi dilakukan terhadap proses dan hasil pembelajaran.

3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian

Subjek penelitian berada di Provinsi Kalimantan Barat, Kabupaten Sintang, yaitu di empat Sekolah Menengah Kejuruan Negeri dan Swasta dengan pertimbangan bahwa keempat SMK tersebut dapat menggambarkan kondisi SMK secara umum di provinsi tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Kelayan Permai, sebagai lokasi pengembangan model dan uji coba terbatas. Sedangkan pada uji coba luas, peneliti menggunakan tiga (3) Sekolah Menengah Kejuruan yang berbeda dengan kategori rendah, sedang, dan tinggi pada SMK negeri dan swasta di wilayah kabupaten Sintang, berdasarkan pendapat umum (*public opinion*) serta ketersediaan sarana dan prasarana untuk pembelajaran dengan menggunakan media CD interaktif CBI, seperti pada tabel berikut:

Tabel 3.4
Daftar Sekolah Yang Diteliti Pada Uji Lapangan Lebih Luas

NO.	NAMA SEKOLAH	WILAYAH	KUALIFIKASI	KETERANGAN
1,	SMKN 1 Sintang	Sintang	Tinggi	-
2.	SMK Budi Luhur	Sintang	Sedang	-
3.	SMK Muhamadiyah	Sintang	Rendah	-

Subyek utama dalam penelitian pengembangan media pembelajaran CD interaktif CBI adalah peserta didik *level Novice* Sekolah Menengah Kejuruan

semester genap tahun pelajaran 2009/2010 di wilayah Kabupaten Sintang. Disamping itu, dalam rangka mendukung informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran tersebut akan diperoleh data melalui peserta didik dan para guru.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dipergunakan di dalam penelitian ini dengan cara sebagai berikut:

- 3.3.1 Dokumentasi, digunakan untuk memperoleh informasi berkaitan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata pelajaran Bahasa Inggris SMK *level novice* Kurikulum 2006.
- 3.3.2 Angket, digunakan untuk memperoleh data atau informasi yang berhubungan dengan kondisi media CD interaktif CBI Bahasa Inggris selama ini, penggunaan media CD interaktif CBI, serta pandangan siswa dan guru terhadap produk media CD Interaktif CBI yang dikembangkan serta faktor pendukung dan penghambat.
- 3.3.3 Penilaian, digunakan untuk memperoleh data tentang hasil evaluasi analisis landasan dan konsep, *flowchart view*, *storyboard* dan pengembangan media CD interaktif CBI, sekaligus untuk mengetahui keterpakaian produk dalam pembelajaran.
- 3.3.4 Wawancara, digunakan untuk memperoleh data atau informasi yang berhubungan dengan pandangan guru dan siswa berkaitan dengan penggunaan media dalam pembelajaran Bahasa Inggris selama ini, penggunaan produk media CD interaktif CBI yang dikembangkan serta

pendukung dan penghambat penggunaan media CD interaktif CBI untuk melengkapi hasil kuesioner.

3.3.5 Observasi, digunakan untuk memperoleh data tentang pelaksanaan penggunaan media CD interaktif CBI dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

3.3.6 Tes hasil belajar

“Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan” (Arikunto, 2009:53). Teknik tes dilakukan untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa sebelum dan sesudah melakukan proses pembelajaran. Dalam penelitian ini digunakan tes, karena diharapkan melalui penggunaan media CD interaktif CBI untuk pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris, hasil belajar peserta didik cenderung lebih meningkat. Validasi terhadap tes hasil belajar dilakukan dengan validasi kontruksi oleh tiga guru senior. “Sebuah tes dikatakan memiliki validitas kontruksi apabila butir soal yang membangun tes tersebut mengukur setiap aspek seperti pada tujuan pembelajaran” (Arikunto, 2009:67).

3.4 Analisis Data

Data yang dikumpulkan akan dianalisis dengan menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Data yang bersumber dari angket, studi dokumentasi, dan observasi akan diuraikan secara deskriptif naratif. Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subyek adalah :

$$\text{Persentase} = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:

Σ = jumlah

n = jumlah seluruh item angket

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketentuan sebagai berikut.

Tabel 3.5
Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 4

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75% - 89%	Baik	Tidak perlu direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0 - 54%	Sangat Kurang	Direvisi

Sedangkan data kuantitatif, berupa tes awal sebelum diberikan perlakuan dan tes akhir sesudah diberikan pembelajaran dengan pengembangan media pembelajaran CD interaktif CBI yang bersumber dari hasil tes akan dilakukan analisa kuantitatif yang diolah dengan menggunakan program SPSS 16.

Pengumpulan dan penganalisisan data dilakukan selama proses penelitian berlangsung (tahap perencanaan, penyusunan dan pelaksanaan) prosedur yang dilakukan dalam analisis data ini meliputi analisis data, refleksi dan tindakan.

3.5 Tahapan Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilakukan melalui tahapan-tahapan berikut: (1) orientasi dan administrasi, yakni melakukan observasi awal tentang kondisi penerapan suatu produk tertentu. Kegiatan yang dilakukan adalah menyusun proposal penelitian, memilih lokasi, dan mengurus perijinan, (2) tahap penilaian dan uji coba

instrumen, menyusun instrumen *prasurvey*, (3) tahap pelaksanaan studi pendahuluan, (4) pengembangan media pembelajaran CD interaktif CBI dan pelaksanaan uji coba, dan (5) pelaksanaan uji validasi media pembelajaran CD interaktif CBI.

3.6 Hasil Prasurvey

Studi pendahuluan dimaksudkan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam penyusunan model desain media CD Interaktif CBI yang akan dikembangkan. Prasurvey dilaksanakan pada awal Januari 2010 dengan memberikan kuesioner ke 4 SMK negeri dan swasta yang terdapat di Kabupaten Sintang sebanyak 200 kuesioner. Dari 200 kuesioner yang disebarakan terdapat 160 kuesioner yang kembali. Kuesioner yang kembali itu berasal dari peserta didik *level novice* (kelas X) SMK Kabupaten Sintang tahun pelajaran 2009/2010 yang diklasifikasikan menjadi tiga kategori yakni: 1. Kategori kelas tinggi: 40 peserta didik di SMKN 1 Sintang; 2. Kategori kelas sedang: 40 peserta didik di SMK Budi Luhur Sintang dan 3. Kategori kelas rendah: 40 peserta didik di SMK Muhammadiyah Sintang dan 40 peserta didik di SMKN 1 Kelay Permai Sintang. Di samping itu, dilakukan pula pembagian kuesioner terhadap 8 guru mata pelajaran Bahasa Inggris. Adapun gambaran hasil kuesioner dari peserta didik dan guru dapat dilihat pada pemaparan data berikut.

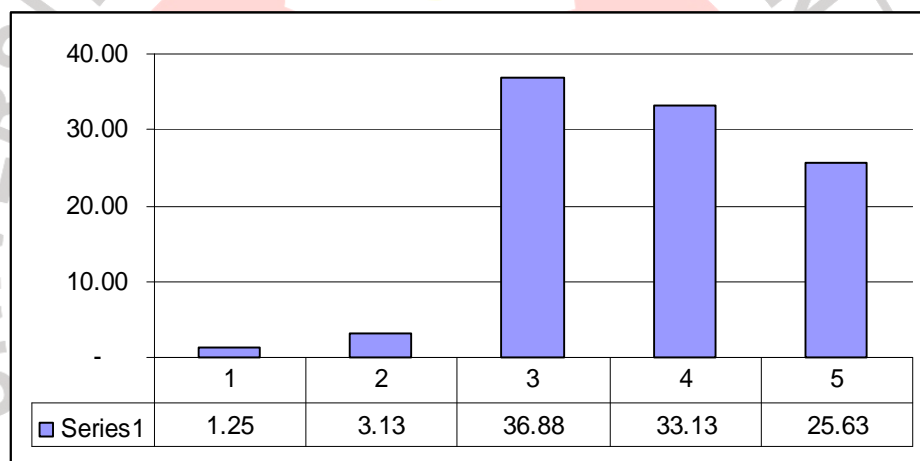
3.6.1 Hasil Angket Peserta Didik

Kuesioner yang disebarakan kepada peserta didik berisi dua puluh pertanyaan yang bertujuan menjaring informasi seputar minat, motivasi, kegiatan

belajar, hasil belajar, dan penggunaan media pembelajaran oleh guru. Salah satu pertanyaan mendasar yang ditanyakan di dalam angket adalah tentang minat dan kesukaan ataupun ketidaksukaan peserta didik terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris.

Sehubungan dengan minat mereka terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris diperoleh jawaban yang dapat dilihat dalam grafik berikut ini:

Grafik 3.1.
Minat Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris

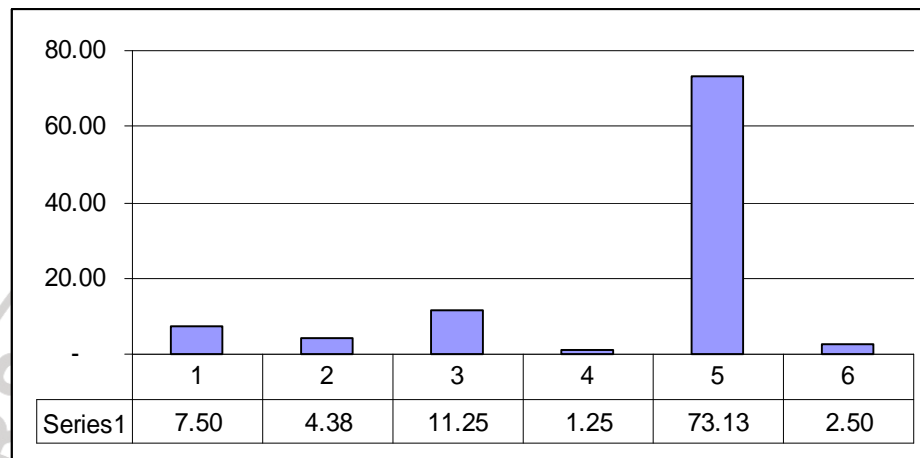


Terdapat jawaban responden 1.25% (tidak menyenangkan), 3.13% (kurang menyenangkan), 36.88% (menyenangkan), 33.13% (cukup menyenangkan), dan 25.63% (sangat menyenangkan). Artinya, lebih dari separuh responden menyukai Bahasa Inggris.

Angka ini cukup signifikan untuk mencapai keberhasilan pembelajaran, karena dalam suatu proses pembelajaran motivasi yang memuat minat peserta didik memegang peranan penting dalam pencapaian prestasi/hasil belajar.

Berbagai alasan dikemukakan oleh peserta didik mengapa mereka berminat dengan mata pelajaran Bahasa Inggris, seperti terlihat pada grafik berikut:

Grafik 3.2.
Alasan Menyukai Pelajaran Bahasa Inggris



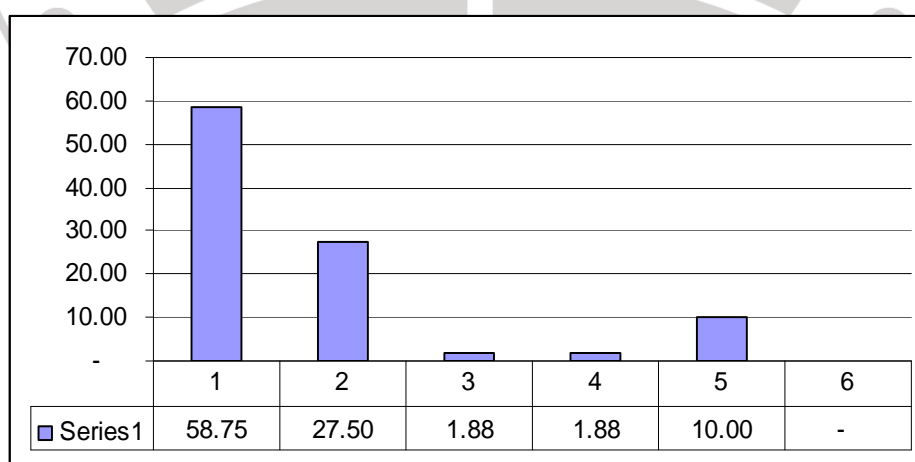
Selain sebuah persentase yang mencengangkan yang ditunjukkan pada grafik sebelumnya, grafik pada Gambar 3.2 juga memperlihatkan bahwa mayoritas peserta didik menyukai Bahasa Inggris karena Bahasa Inggris banyak manfaatnya sebesar 73.13%, sedangkan alasan-alasan lainnya dalam menyukai mata pelajaran Bahasa Inggris tergambar sebagai berikut: pelajaran tersebut menarik 7.50%, menyenangkan 4.38%, gurunya baik 11.25%, merasa tertantang 1.25%, dan alasan lainnya 2.50%.

Dari paparan mengenai alasan mengapa peserta didik menyukai Bahasa Inggris yang ditunjukkan dengan persentase sebesar 73.13%, yaitu menyukai Bahasa Inggris karena banyak manfaatnya. Dengan demikian potensi dalam pencapaian hasil belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Inggris sangatlah tinggi. Hal ini didasarkan pada kesadaran yang ada dalam diri siswa sebagai bagian dari motivasi intrinsiknya merupakan daya dorong yang akan memungkinkan mereka

untuk merasa senang terhadap pelajaran yang berdampak pada hasil belajar yang tersimpan lama di memori mereka. Dalam hal ini membuat peserta didik senang belajar jauh lebih penting daripada harus menuntut mereka mau belajar supaya menjadi juara atau mencapai hasil atau prestasi tertentu. Peserta didik yang berprestasi tetapi diperoleh dengan terpaksa tentunya tidak akan bertahan lama. Namun peserta didik yang dapat merasakan bahwa belajar adalah sesuatu yang menyenangkan mempunyai rasa ingin tahu yang lebih besar dan sangat mempengaruhi kesuksesan belajarnya di masa yang akan datang.

Sebagai penyeimbang pertanyaan sebelumnya, alasan mereka yang tidak menyukai mata pelajaran Bahasa Inggris juga ditanyakan. Berdasarkan respon yang peserta didik berikan terhadap alasan tidak menyukai pelajaran Bahasa Inggris ternyata, mata pembelajaran Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang sulit bagi mereka. Secara lebih rinci dapat dilihat pada grafik berikut:

Grafik 3.3.
Alasan Tidak Menyukai Pelajaran Bahasa Inggris

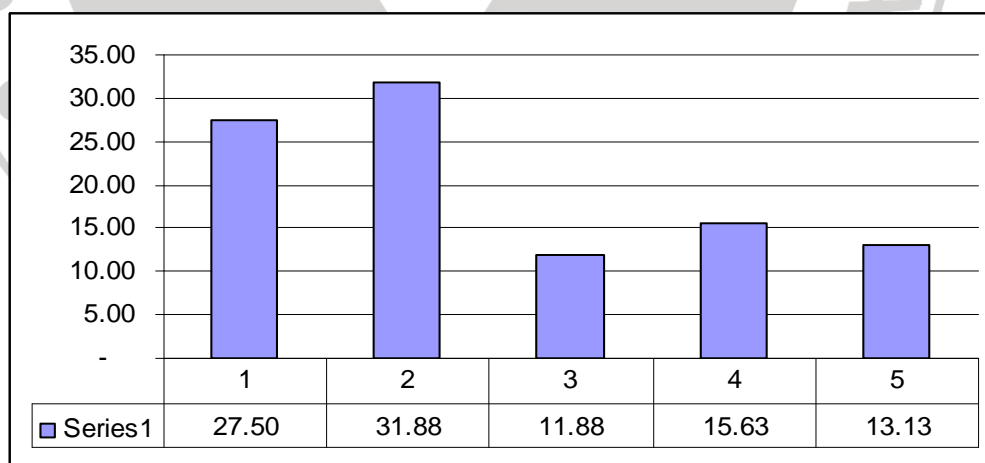


Grafik diatas pada gambar 3.3. menunjukkan presentase alasan peserta didik tidak menyukai pelajaran Bahasa Inggris. Untuk lebih detail jawaban responden

tersebut adalah: karena pelajarannya susah 58.75%, alasan mata pelajaran hafalan (27.50), alasan pelajarannya membosankan 1.88%, gurunya galak 1.88%, sedangkan yang beranggapan bahwa Bahasa Inggris tidak ada manfaatnya 10.00%.

Selain minat, rasa ketertarikan peserta didik karena sadar akan pentingnya mata pelajaran Bahasa Inggris untuk dipelajari, cara peserta didik mempelajari atau strategi belajar peserta didik juga akan sangat menentukan dalam mencapai keberhasilan dalam mengikuti proses belajar mengajar. Berikut adalah paparan tentang respon peserta didik terhadap pertanyaan yang berkaitan dengan strategi peserta didik dalam mempelajari Bahasa Inggris. Tanggapan terhadap pertanyaan tentang Strategi Peserta Didik Belajar Bahasa Inggris sangatlah bervariasi. Untuk lebih jelas nampak pada grafik di bawah ini:

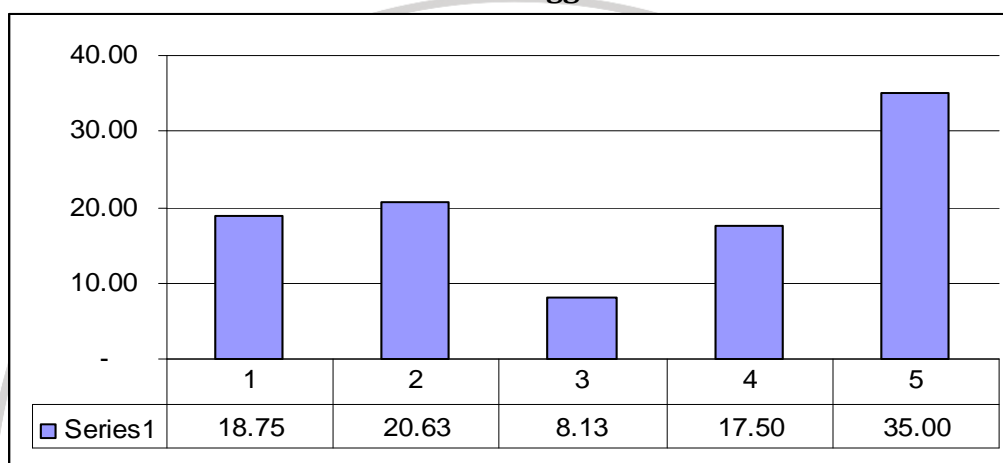
Grafik 3.4.
Strategi Peserta Didik Belajar Bahasa Inggris



Grafik di atas menunjukkan sebagian besar bahwa Strategi responden dalam mempelajari Bahasa Inggris yang dominan adalah dipahami (31.88) dan diterjemahkan (27.50) Sisanya, diulang-ulang (15.63), dipraktikkan (11.88), dan

dibuat catatan (13.13). Hal ini menggambarkan pada kita bahwa tingkat pemahaman responden dalam konteks sebagai strategi mempelajari materi Bahasa Inggris sangatlah menentukan.

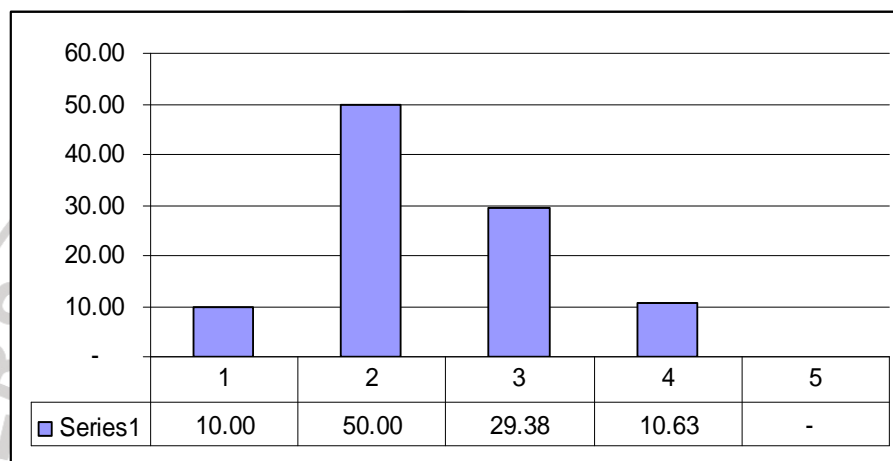
Grafik 3.5.
Metode Guru Mengajar
Bahasa Inggris



Metode pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajarkan Bahasa Inggris, menurut tanggapan peserta didik dapat digambarkan seperti ditunjukkan pada grafik Gambar 3.5. Tanggapan peserta didik terhadap metode pembelajaran yang digunakan guru berdasarkan pada yang pernah dialaminya. Tanggapan peserta didik dapat dikategorikan atas lima variasi pilihan yaitu : ceramah, diskusi, peserta didik aktif, berpusat pada guru, dan banyak metode atau bervariasi. Grafik pada Gambar 3.5, memperlihatkan bahwa mayoritas peserta didik berhadapan dengan guru yang menggunakan metode yang bervariasi. Hal tersebut ditunjukkan dengan persentase sebesar 35.00% menyatakan bahwa guru menggunakan metode bervariasi, namun variasi tersebut lebih dominan pada penggunaan materi ceramah, yang tidak didukung dengan penggunaan media.

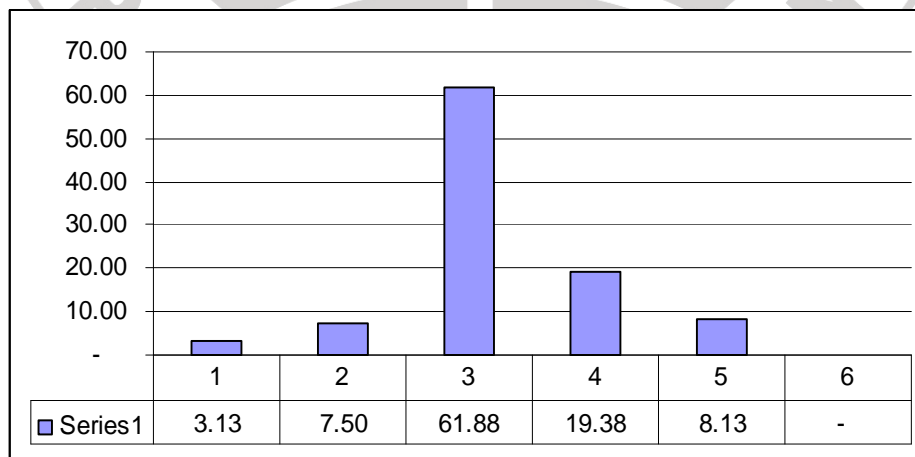
Penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran Bahasa Inggris dapat dilihat pada grafik 3.6. yaitu grafik daya serap peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Inggris adalah sebagai berikut:

Grafik 3.6.
Daya Serap Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris



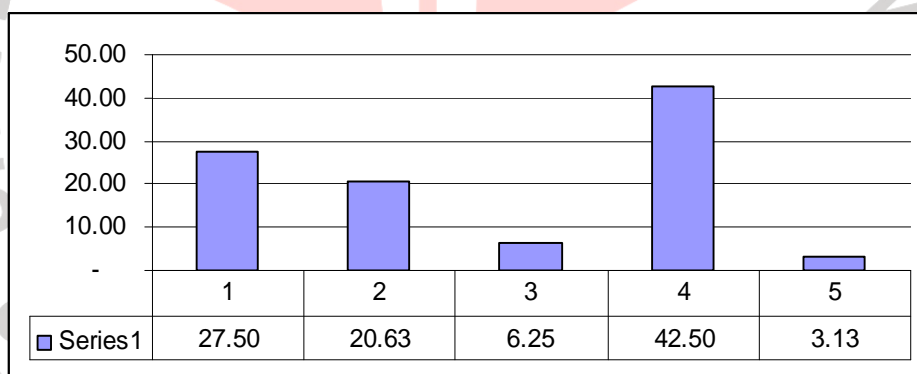
Kemampuan peserta didik dalam mengikuti materi pembelajaran Bahasa Inggris diperoleh jawaban pada kisaran baik dan sedang. Lengkapnya, sangat baik (10.00), baik (50.00), sedang (29.38), kurang (10.63), kurang sekali (-).

Grafik 3.7.
Alasan Peserta Didik Memahami Materi Bahasa Inggris



Sedangkan alasan mereka memahami materi pelajaran Bahasa Inggris adalah karena gurunya pintar (3.13), menggunakan media pembelajaran (7.50), guru menerangkan dengan baik (61.88), meskipun tidak menggunakan media (19.38), dan materinya mudah, guru menerangkan dengan baik dengan menggunakan media (8,13). Artinya, dominasi guru masih nampak di sini. Sehingga peserta didik hanya bersifat pasif, kurang dilibatkan guru dalam proses pembelajaran, padahal dalam prinsip pembelajaran bahasa, maka peserta didiklah yang mesti aktif berinteraksi baik dengan guru maupun antar siswa. Karena pembelajaran bahasa bertujuan untuk pemrolehan bahasa tujuan tersebut.

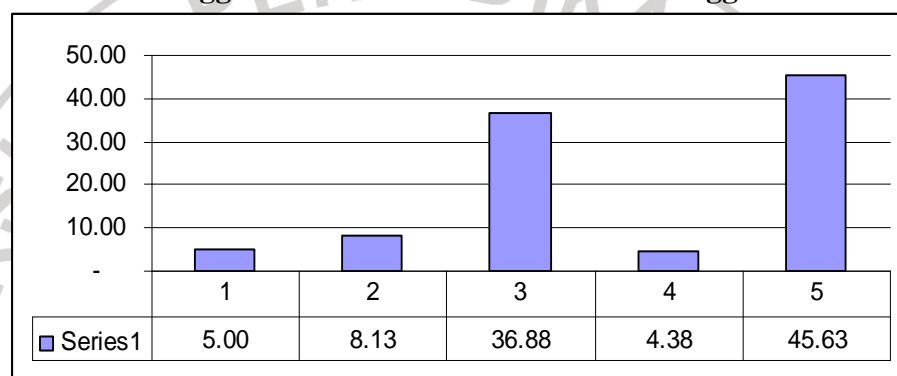
Grafik 3.8.
Upaya Peserta Didik Belajar Bahasa Inggris



Upaya mereka untuk dapat mengikuti materi pelajaran yang diberikan guru diperoleh jawaban berikut: mengulang (27.50), menghafal (20.63), bertanya pada teman (6.25), membaca buku (42.50), dan mencari sumber lain (3.13). Dalam hal ini, membaca buku serta mengulang pelajaran menjadi pilihan yang paling banyak ditempuh responden. Dengan demikian terlihat bahwa guru berupaya untuk memberikan pemahaman secara mandiri, karena hampir separuh responden mengatakan bahwa mereka mengikuti pembelajaran dengan cara membaca buku.

Potensi peserta didik yang telah dapat belajar mandiri dengan membaca buku ini sangat sesuai dengan pola pembelajaran dengan media CD Interaktif CBI, karena dengan media tersebut siswa telah disediakan materi, latihan serta evaluasi yang dipandu jelas oleh program dengan umpan balik terhadap hasil belajar yang mereka peroleh pada setiap kali pertemuan.

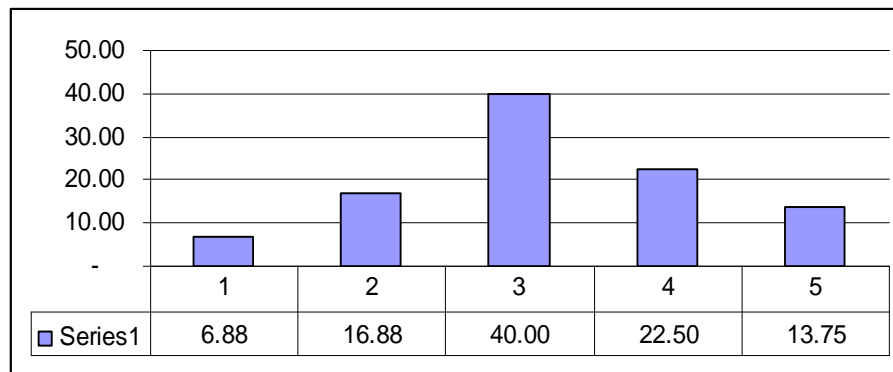
Grafik 3.9
Penggunaan Media oleh Guru Bahasa Inggris



Dalam kuesioner juga ditanyakan tentang masalah utama yang berhubungan dengan tujuan penelitian ini dilakukan. Yaitu pertanyaannya terkait dengan penggunaan media, ketersediaan, dan pemanfaatannya. Apakah guru mereka dalam pembelajaran Bahasa Inggris selalu menggunakan media pembelajaran atau alat peraga diperoleh jawaban yang agak mengejutkan untuk masa sekarang, yakni selalu (5.00), sering (8.13), jarang (36.88), jarang sekali (4.38), dan tidak pernah (45.63). Responden (peserta didik) mengakui bahwa hampir separuh guru tidak pernah menggunakan media dalam pembelajarannya.

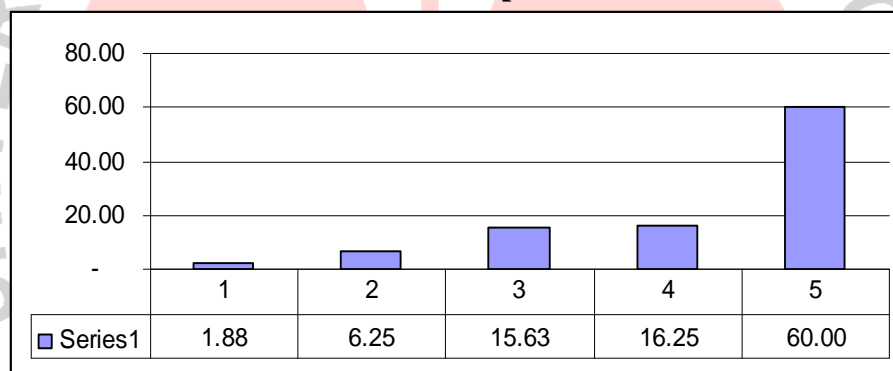
Grafik 3.10

Jenis Media yang Digunakan Guru Bahasa Inggris



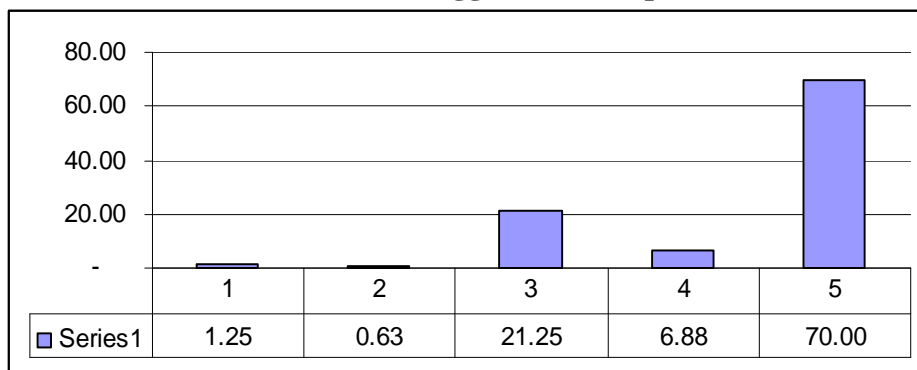
Jenis media yang digunakan guru adalah alat peraga (6.88), benda nyata (16.88), gambar (40.00), komputer (22.50), dan modul (13.75).

**Grafik 3.11.
Ketersediaan Komputer di Sekolah**



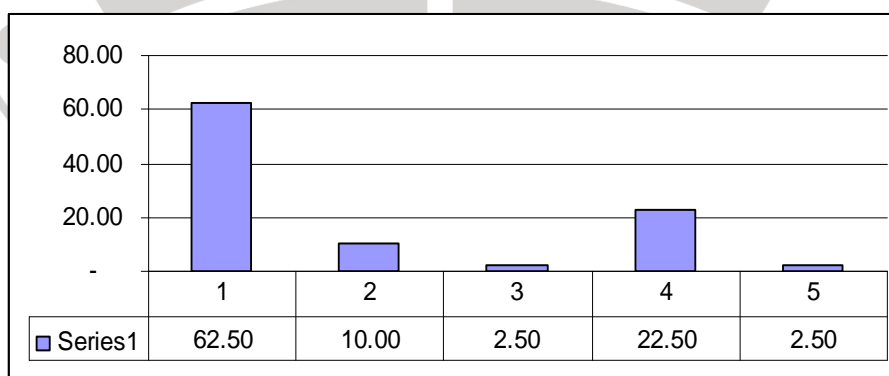
Adanya ketersediaan komputer di sekolah, diperoleh jawaban 1-5 (1.88), 6-10 (6.25), 11-15 (15.63), 16-20 (16.25), dan > 20 (60.00). Dari sini tampak bahwa sarana di beberapa sekolah sudah mencukupi untuk digunakan dalam pembelajaran. Sehingga penerapan pembelajaran dengan menggunakan media CD interaktif CBI dapat dilaksanakan.

Grafik 3.12.
Frekwensi Penggunaan Komputer



Apakah pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan media komputer, diperoleh jawaban selalu (1.25), sering (0.63), jarang (21.25), jarang sekali (6.88), dan tidak pernah (70.00). Dari jawaban responden, penggunaan media, utamanya komputer memang merupakan hal yang perlu untuk diperhatikan. Dimana komputer pada sekolah sudah tersedia dan memadai namun hampir tidak pernah digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

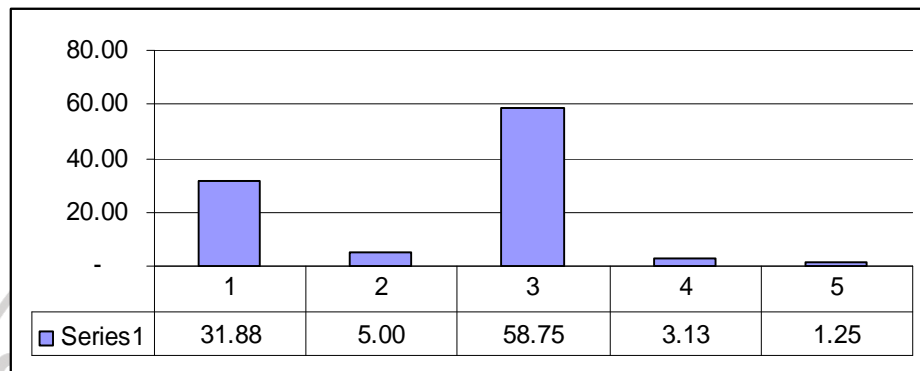
Grafik 3.13
Upaya Peserta Didik Memahami Materi Bahasa Inggris



Kemudian ditanyakan pula upaya mereka memahami materi pelajaran yang diberikan guru, diperoleh jawaban: mengulang di rumah (62.50), menghafal

(10.00), bertanya pada teman (2.50), membaca buku (22.50), dan mencari sumber lain (2.50).

Grafik 3.14
Upaya Guru Memberi Pemahaman Bahasa Inggris

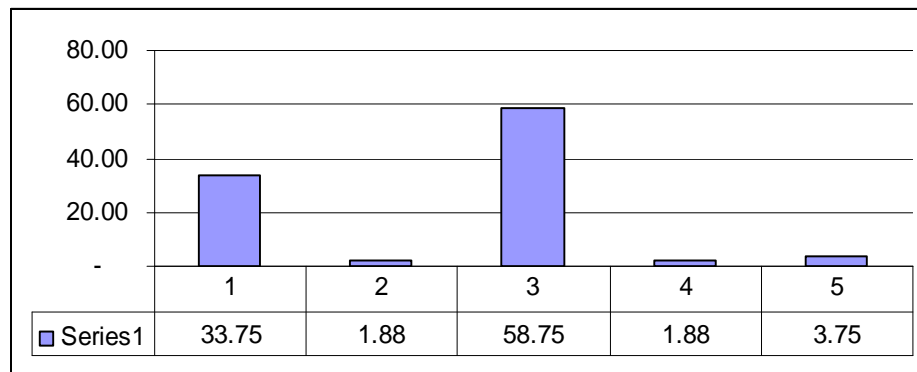


Terkait dengan tindak lanjut yang dilakukan guru jika peserta didik tidak memahami pelajaran, diperoleh jawaban: memberi tugas tambahan (31.88), mengulang pelajaran (5.00), mengerjakan latihan (58.75), guru tidak memperdulikan (3.13), dan mencari sumber lain (1.25).

Salah satu hal yang dianggap penting dalam setiap aktivitas belajar-mengajar adalah perlakuan terhadap peserta didik yang belum menguasai bahan yang diajarkan. Hal ini karena persoalan ini kurang diperhatikan oleh guru, mengingat keterbatasan waktu dan volume pekerjaan guru yang relatif bertambah.

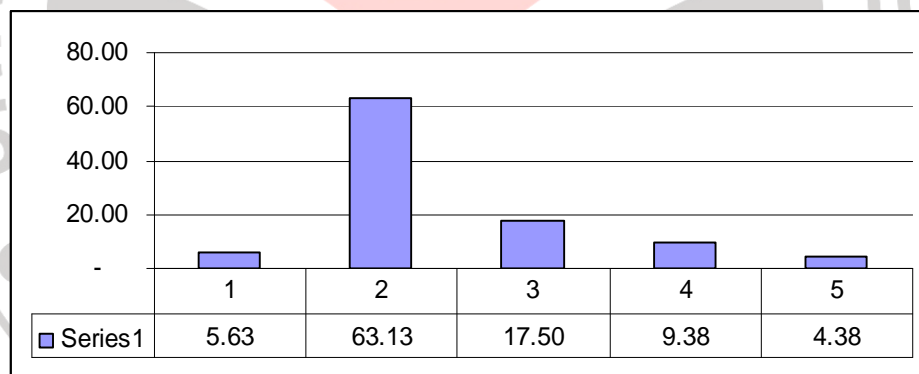
Grafik 3.15

Tindak Lanjut Guru Bahasa Inggris dalam Pembelajaran



Kemudian melalui angket juga ditanyakan apa yang dilakukan guru, bila mereka telah memahami materi pelajaran. Diperoleh jawaban: memberi tugas tambahan (33.75), mengulang pelajaran (1.88), mengadakan latihan (58.75), guru tidak memperdulikan (1.88), dan mencari sumber lain (3.75).

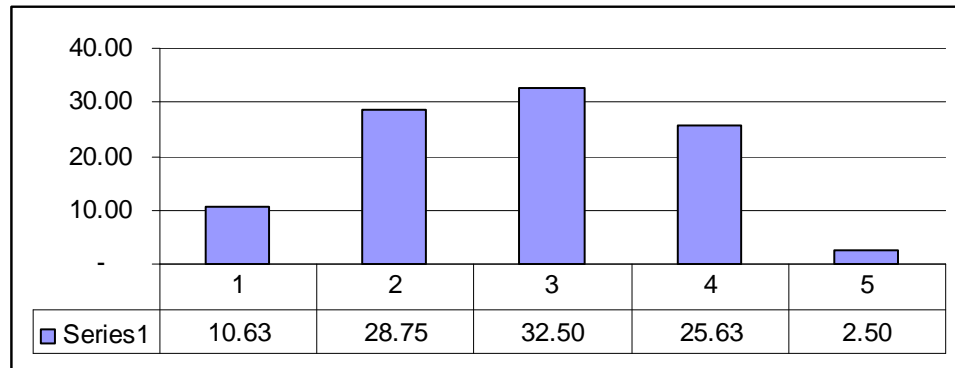
Grafik 3.16
Metode Guru Bahasa Inggris dalam Pembelajaran



Mengenai pertanyaan bagaimanakah guru mereka memberikan materi pelajaran. Diperoleh jawaban tidak menentu (5.63), sesuai dengan buku teks (63.13), sesuai dengan kemampuan peserta didik (17.50), sesuai kehendak guru (9.38), dan menarik dan menyenangkan (4.38).

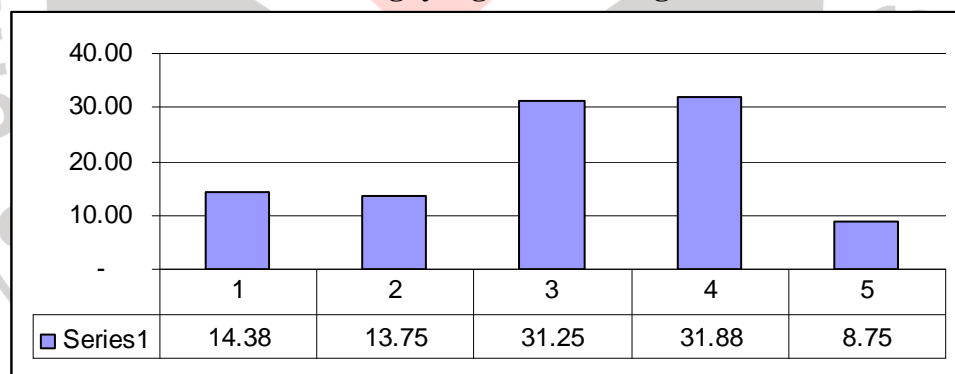
Grafik 3.17

Strategi Pencapaian Tujuan Pembelajaran



Agar tujuan pembelajaran dicapai, menurut mereka guru melakukan hal berikut: materi diurai menjadi bagian kecil (10.63), materi disampaikan garis besarnya saja (28.75), sesuai kehendak guru (32.50), guru menggunakan berbagai metode (25.63), dan sesuai kehendak peserta didik (2.50).

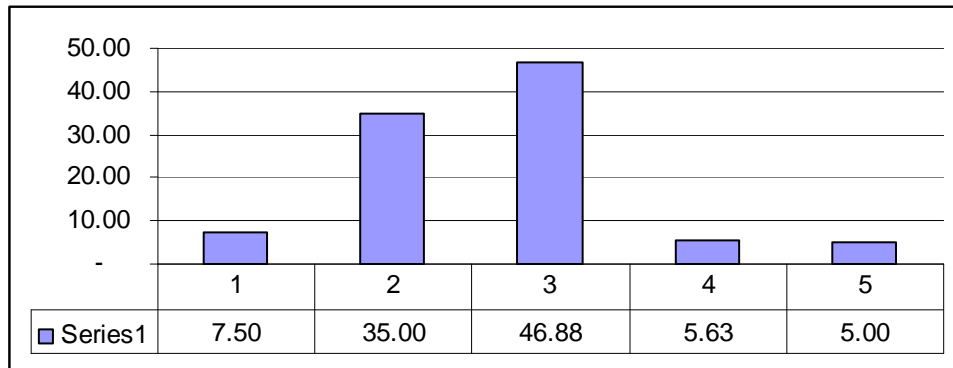
Grafik 3.18
Perlakuan Guru bagi yang Belum Menguasai Materi



Peserta yang belum berhasil menguasai materi pelajaran diperlakukan bervariasi yakni dibiarkan saja (14.38), langsung mempelajari materi baru (13.75), diberikan remedial (31.25), diberikan teguran (31.88), dan diberikan pengayaan (8.75).

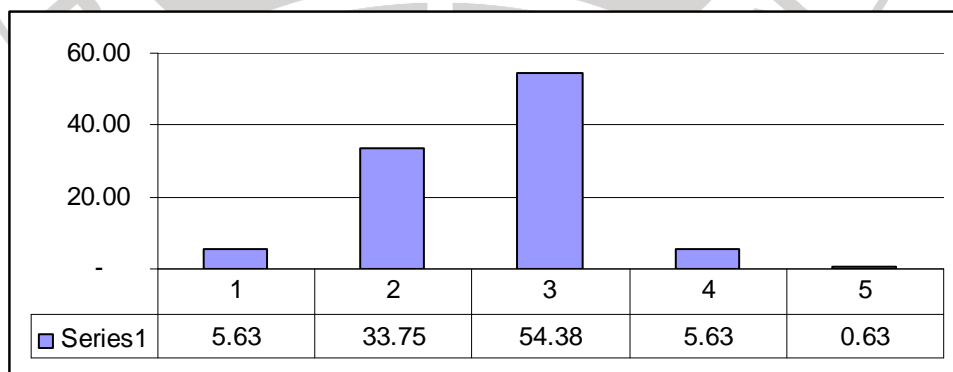
Grafik 3.19

Frekuensi Evaluasi



Tentang frekuensi evaluasi oleh guru diperoleh jawaban selalu (7.50), sering (35.00), jarang (46.88), jarang sekali (5.63), dan tidak pernah (5.00). Hal ini disebabkan karena waktu yang tersisa untuk menjelaskan dan mencatat materi yang sedang dipelajari. Karena itu, penggunaan media CD interaktif yang telah dikemas lengkap dengan materi dan latihan sangatlah memungkinkan untuk menjawab kesulitan guru dalam membagi waktu antara pemberian materi dan pengujian kemampuan peserta didik.

Grafik 3.20
Hasil Belajar Bahasa Inggris



Di dalam angket juga diungkapkan hasil belajar mereka dalam mata pelajaran Bahasa Inggris yakni sangat baik (5.63), baik (33.75), cukup (54.38), kurang (5.63), dan kurang sekali (0.63).

Berdasarkan jawaban-jawaban yang diperoleh dari responden terhadap 20 pertanyaan dalam kuesioner diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris yang berlangsung selama ini tidak menarik dan membosankan. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya: 1) guru belum menggunakan media yang sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik, 2) Media yang digunakan guru hanya berupa selingan untuk mengurangi kejenuhan peserta didik, bukanlah sebagai perantara untuk mencapai tujuan pembelajaran, 3) Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran lebih banyak menggunakan metode ceramah, sehingga pembelajaran jadi pembelajaran yang berpusat pada guru sedangkan peserta didik menjadi pasif, 4) Hasil belajar peserta didik masih dalam kategori cukup bagi sekian persen tetapi belum mencapai kategori memuaskan.

Berbagai permasalahan diatas, haruslah diatasi agar tercipta pembelajaran yang sesuai dengan prinsip dalam inovasi pembelajaran “PAIKEM” yaitu pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan, sehingga dengan sendirinya akan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Upaya yang dapat dilakukan untuk menciptakan pembelajaran PAIKEM tersebut adalah dengan menghadirkan multimedia dalam pembelajaran, hal ini disebabkan karena prinsip dari multimedia yang dapat menarik indera dan minat peserta didik, karena merupakan gabungan antara visual, audio dan gerakan. Dalam lembaga riset dan penelitian komputer (CTR) dikatakan bahwa orang

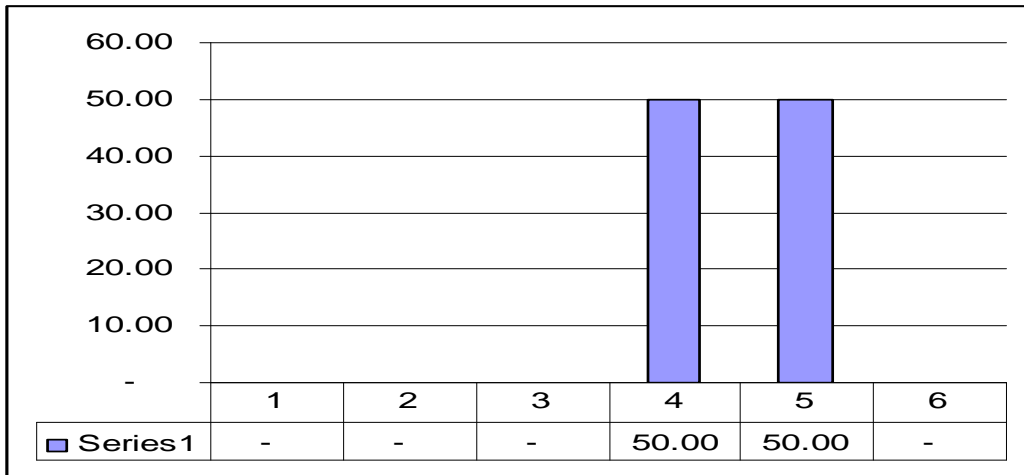
hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar, dan 90% dari yang didengar serta dilihat dan sekaligus dilakukan.

Selain mampu mengatasi masalah tersebut di atas, multimedia juga mampu mengatasi permasalahan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, karena multimedia menyediakan fasilitas untuk mengulang materi sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sehingga multimedia dengan bentuk CD interaktif berbasis komputer (CBI) dianggap cocok untuk menjadi salah satu solusi dalam permasalahan ini.

3.6.2 Hasil Angket Guru

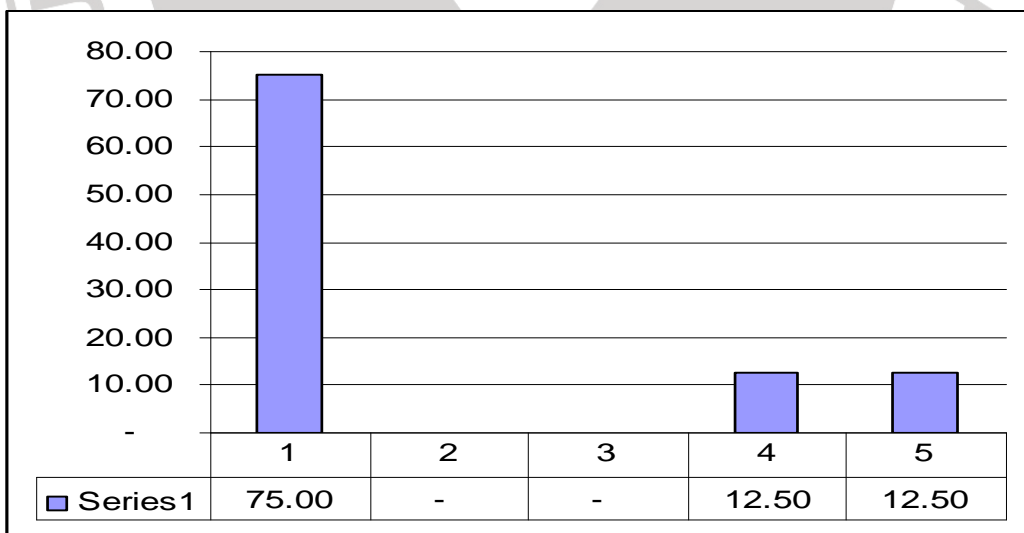
Seperti angket yang disebar kepada peserta didik, guru juga diberikan angket serupa. Angket guru berisi tentang persiapan pembelajaran sampai evaluasi pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran khususnya penggunaan media komputer. Pertanyaan pertama adalah terkait dengan persiapan pembelajaran, semua guru dari 8 orang responden menjawab membuat RPP. Alasan mengapa guru membuat RPP adalah sebagai berikut:

Grafik 3.21.
Alasan Membuat RPP



Dari grafik diatas alasan guru membuat RPP ternyata ada dua, yaitu: merupakan kewajiban (-), tuntutan kurikulum (-), untuk kredit point (-), untuk membantu pencapaian tujuan (4), dan menambah pengetahuan (4).

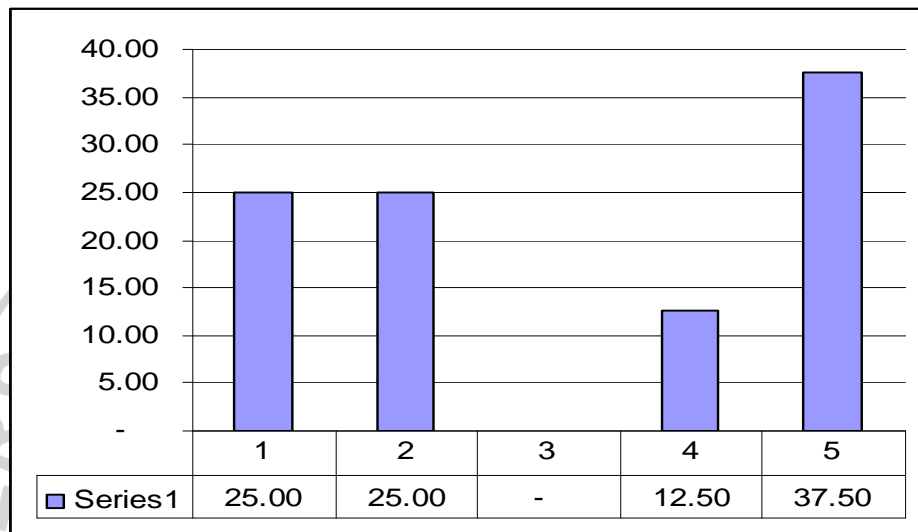
Grafik 3.22
Harapan Guru Bahasa Inggris



Menurut responden (guru) harapan yang diinginkan dari peserta didik adalah agar peserta didik dapat berkomunikasi (6), mengingat pelajaran (-),

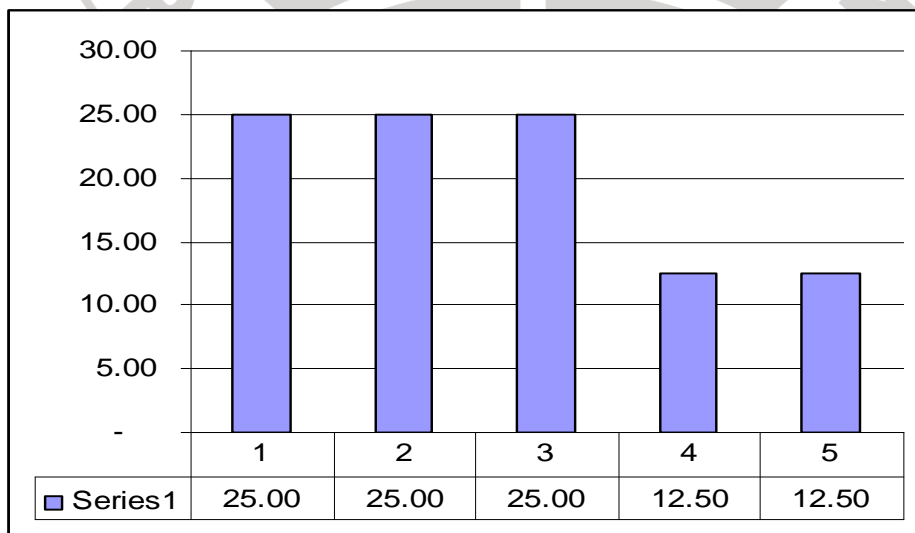
menjawab soal dengan benar (-), dapat berpikir kreatif (1), dan memahami konsep, prinsip dan strategi (1).

Grafik 3.23
Metode Mengajar Guru



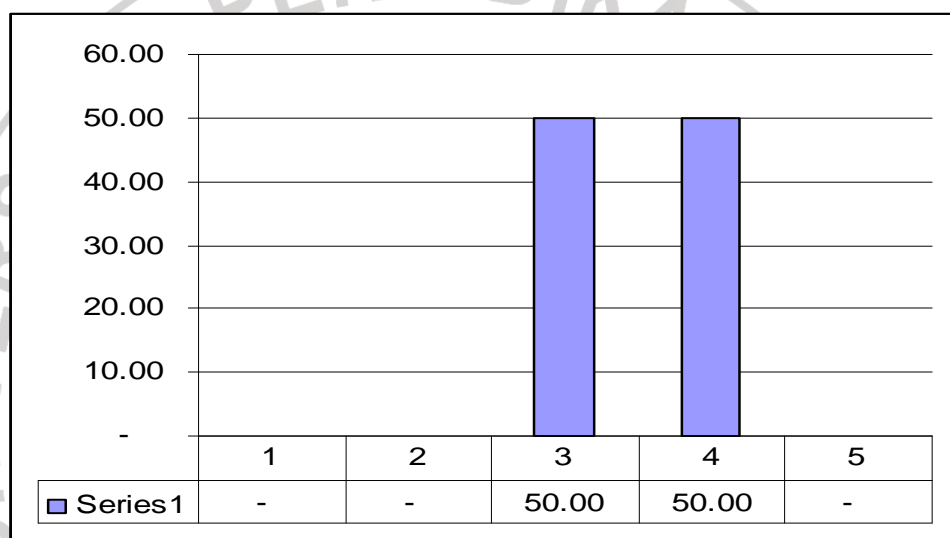
Metode mengajar yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah ceramah (2), peserta didik aktif (2), keterampilan proses (-), diskusi (1), dan bervariasi (3).

Grafik 3.24
Upaya Guru agar Peserta Didik Mudah Memahami Pelajaran



Upaya yang sering guru lakukan agar peserta didik mudah memahami pelajaran adalah memberikan latihan soal dan pekerjaan rumah (2), remedial bila perlu (2), memberikan peserta didik kesempatan untuk mencari sendiri (2), dan menjadikan peserta didik yang mampu menjadi tutor sebaya (1), dan diskusi (1).

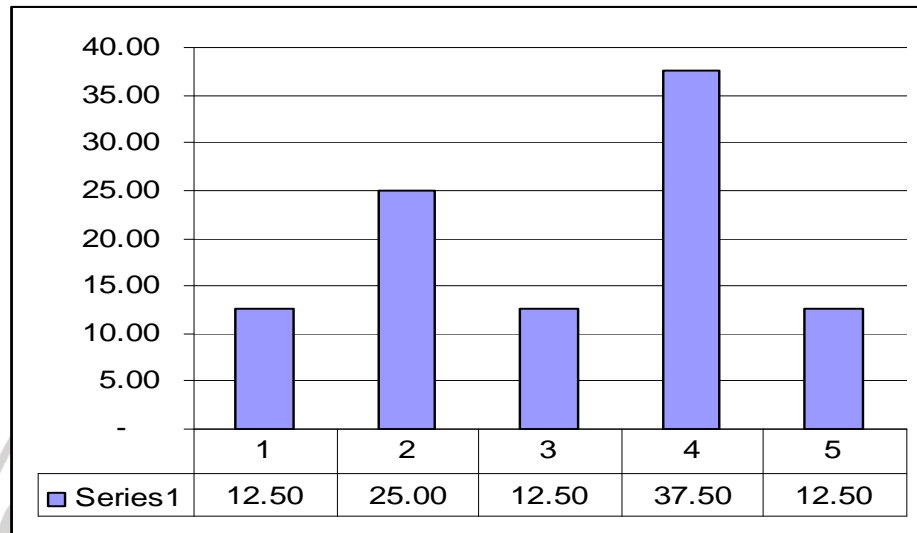
Grafik 3.25.
penggunaan Media oleh Guru



Dalam hal penggunaan media oleh guru dalam pembelajaran, diperoleh jawaban bahwa dalam kategori kurang dan kurang sekali. Lengkapnya: selalu (-), sering (-), kurang (4), kurang sekali (4), dan tidak pernah (-).

Grafik 3.26.

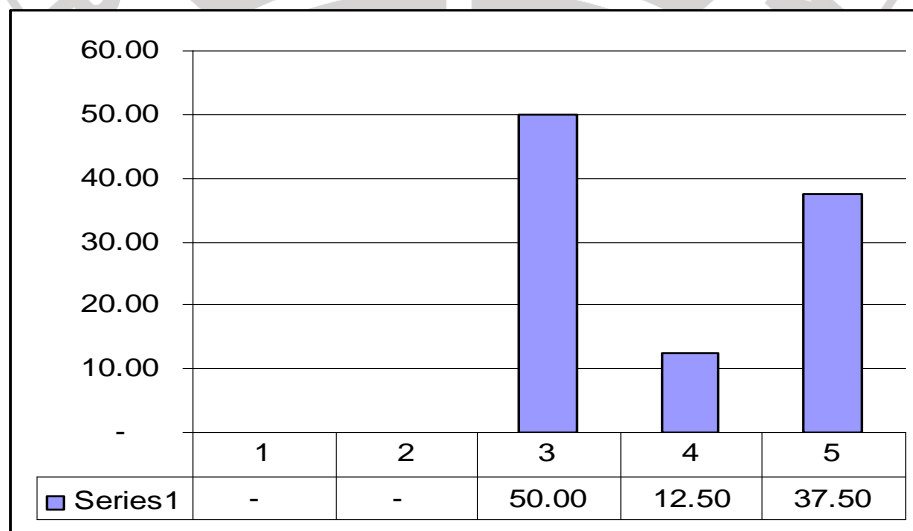
Jenis Media yang Digunakan Penggunaan Media oleh Guru



Untuk jenis media pembelajaran apa yang digunakan adalah alat peraga (1), benda nyata (2), gambar (1), modul (3), dan kaset (1).

Grafik 3.27.

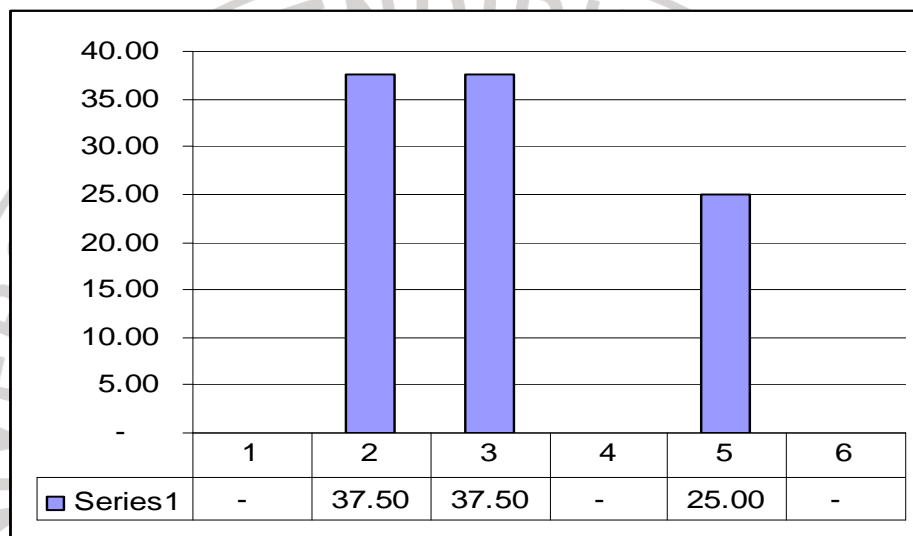
Komputer sebagai Media Pembelajaran



Mengenai penggunaan komputer untuk pembelajaran Bahasa Inggris oleh guru diperoleh jawaban: selalu (-), sering (-), kurang (4), kurang sekali (1), dan tidak pernah (3).

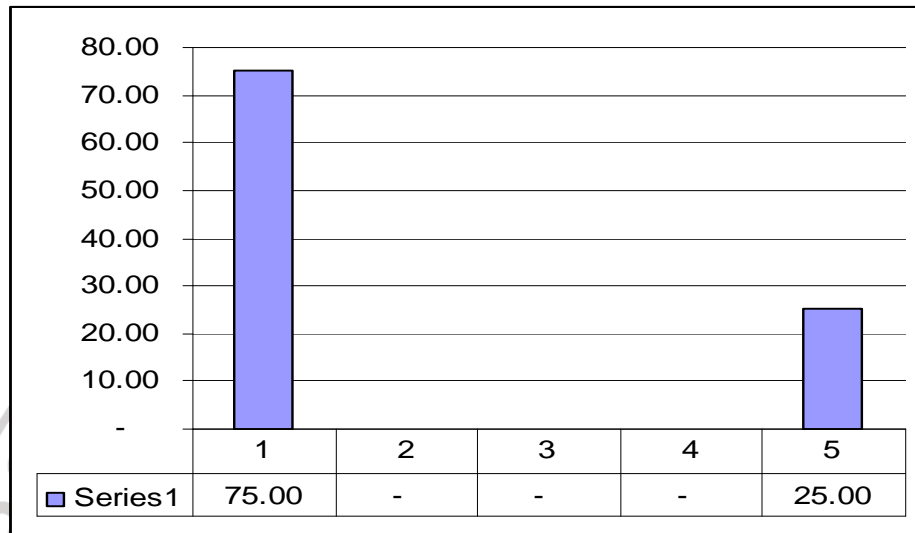
Grafik 3.28.

Frekwensi Penggunaan Komputer dalam Pembelajaran



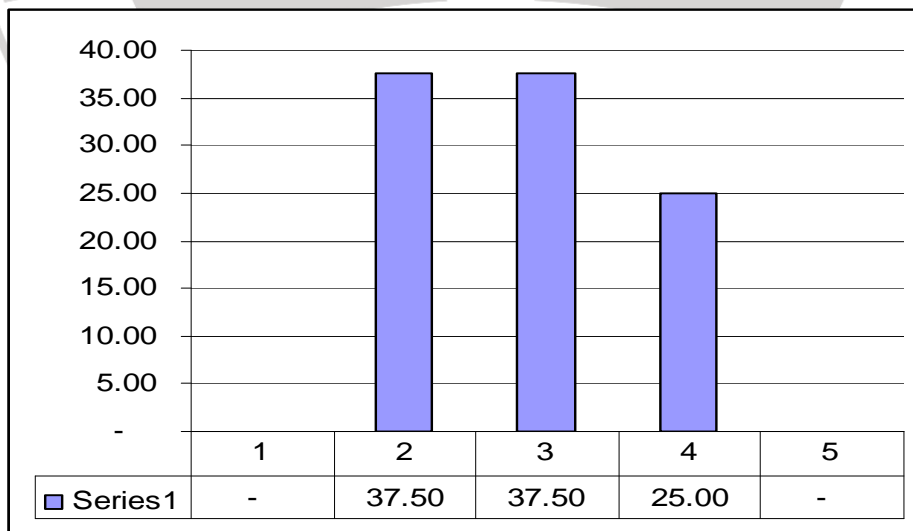
Tidak jauh berbeda dengan kekerapan penggunaan media, ternyata penggunaan komputer juga berada pada kisaran kurang, bahkan tidak pernah. Adapun alasan mengapa guru tidak pernah menggunakan media adalah tidak tersedia (-), tidak bisa menggunakan (3), media biasanya mahal (3), tidak ada manfaatnya (-), dan merepotkan (2).

Grafik 3.29.
Ketersediaan Komputer



Akan halnya ketersediaan media komputer di sekolah guru adalah mencukupi (6), banyak (-), kurang (-), kurang sekali (-), dan tidak ada (2).

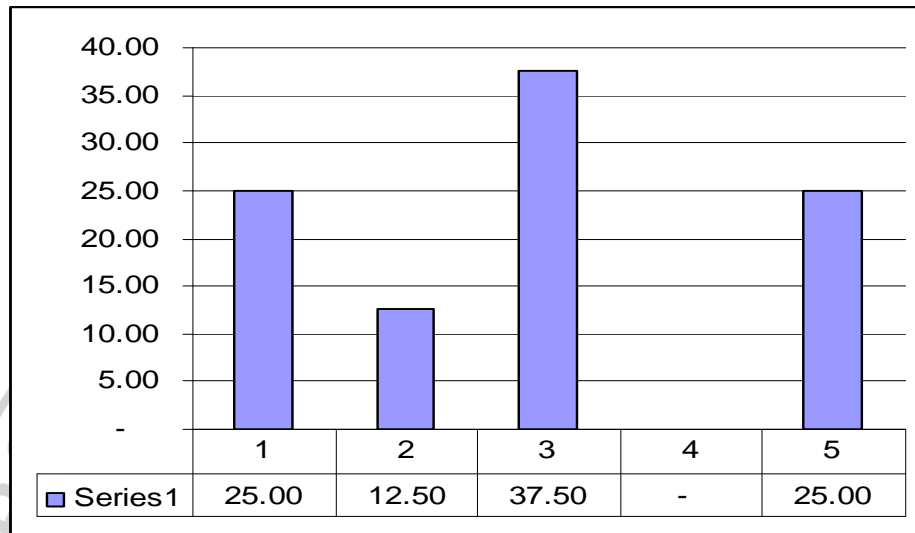
Grafik 3.30.
Kemampuan guru Menggunakan Komputer



Tentang kemahiran guru dalam menggunakan komputer, maka diperoleh jawaban: mahir (-), cukup mahir (3), kurang (3), kurang sekali (2), dan tidak bisa

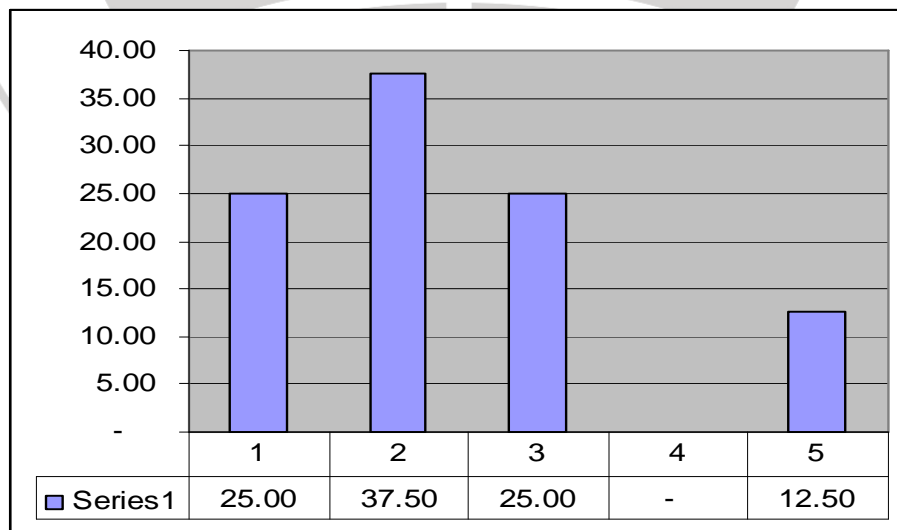
(-).

Grafik 3.31.
Upaya Guru agar Peserta Didik Memahami Materi



Upaya guru agar peserta didik memahami materi pelajaran, maka peserta didik diminta: mengulang di rumah (2), menghafal (1), bertanya pada teman (3), membaca buku (-), dan mencari sumber lain (2).

Grafik 3.32.
Upaya Guru setelah Peserta Didik Memahami Materi

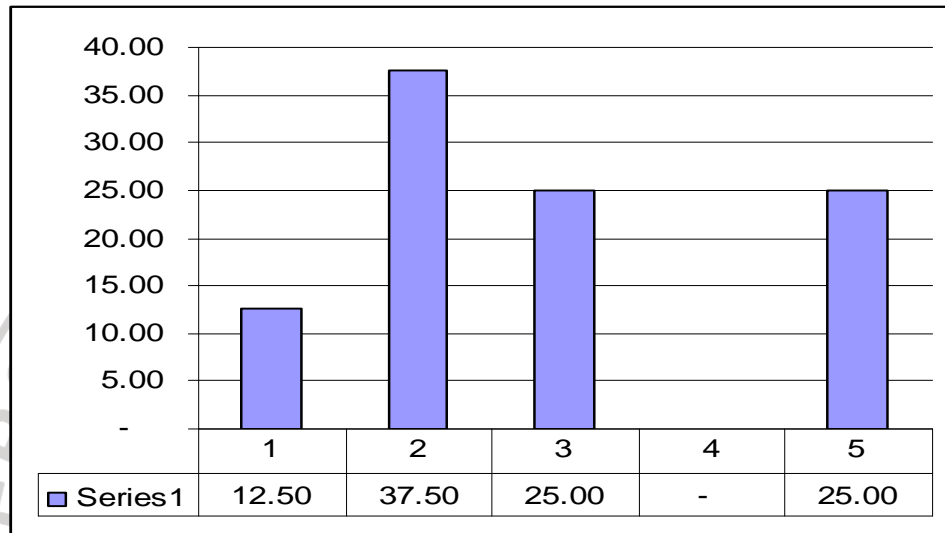


Upaya guru terhadap peserta didik yang telah telah memahami materi

pelajaran adalah memberi tugas tambahan (2), mengulang pelajaran (3), mengerjakan latihan (2), mencari sumber lain (-), dan diskusi (1).

Grafik 3.33.

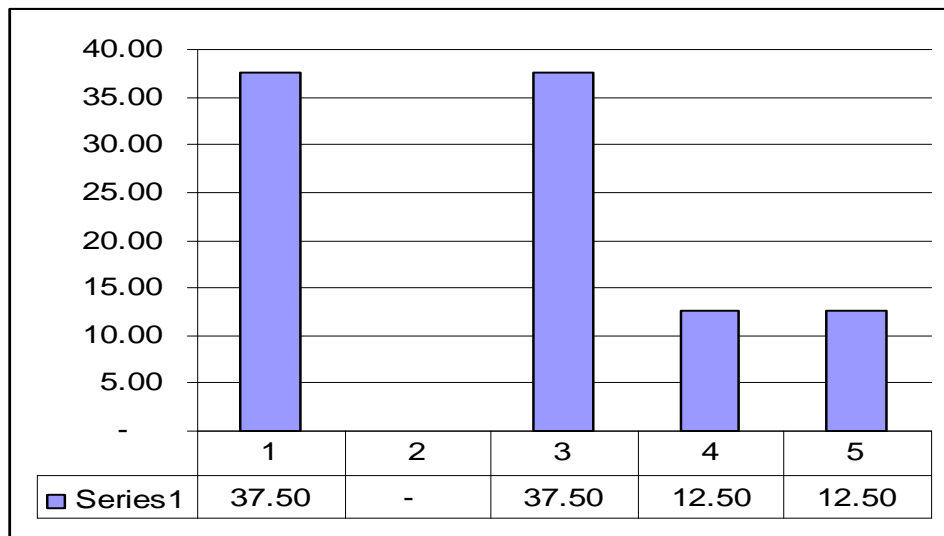
Cara Guru Menyampaikan Materi



Strategi guru dalam memberikan materi pelajaran diperoleh jawaban: tidak menentu (1), tidak sesuai dengan urutan buku teks (3), sesuai dengan urutan buku teks (2), tidak sesuai dengan kemampuan peserta didik (-), sesuai dengan kemampuan peserta didik (2).

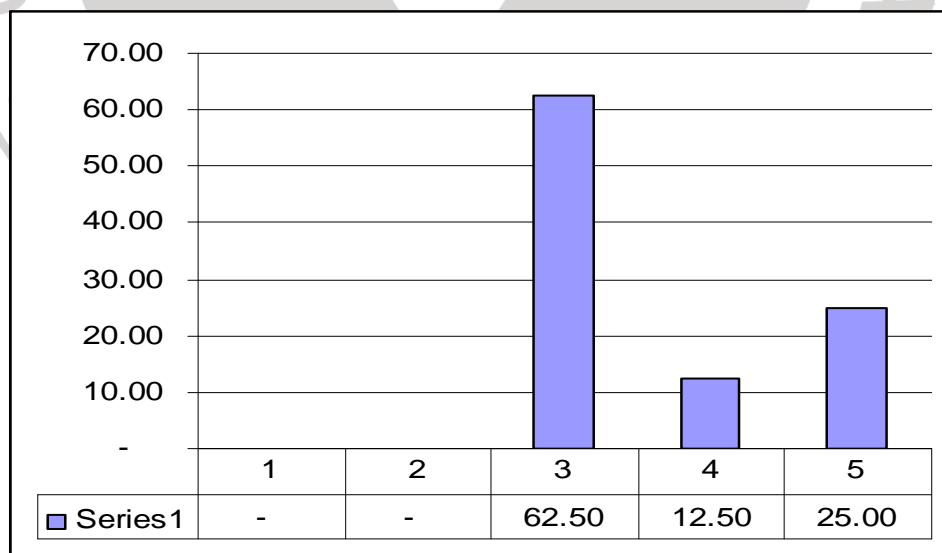
Grafik 3.34.

Cara Guru agar Tujuan Pembelajaran Tercapai



Bagaimanakah cara yang digunakan guru agar tujuan pembelajaran tercapai yakni materi diurai menjadi bagian kecil (3), materi disampaikan garis besarnya saja (-), diskusi (3), tutor sebaya (1), mengulang pelajaran sebelumnya (1).

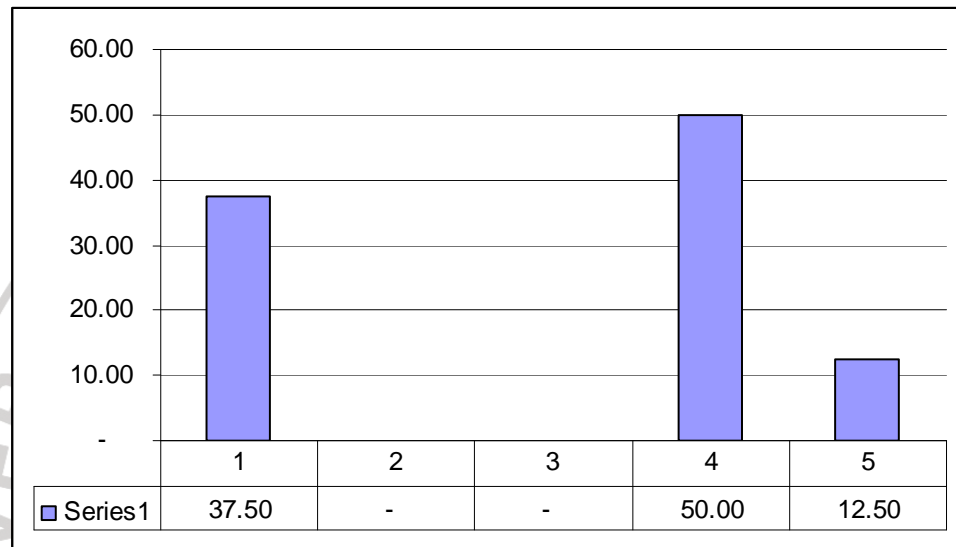
Grafik 3.35.
Usaha Guru Terhadap Peserta Didik yang Belum Tuntas



Upaya yang dilakukan guru bila peserta didik belum berhasil menguasai materi pelajaran diperoleh jawaban: dibiarkan saja (-), langsung mempelajari

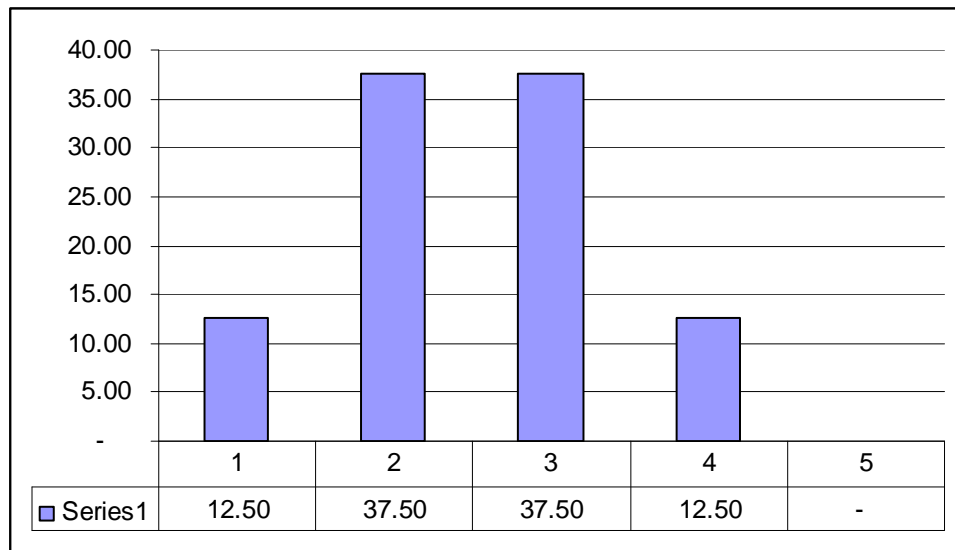
materi baru (-), memberikan remedial (5), memberikan teguran (1), dan memberikan pengayaan (2).

Grafik 3.36.
Upaya Guru dalam Memberikan Materi Baru



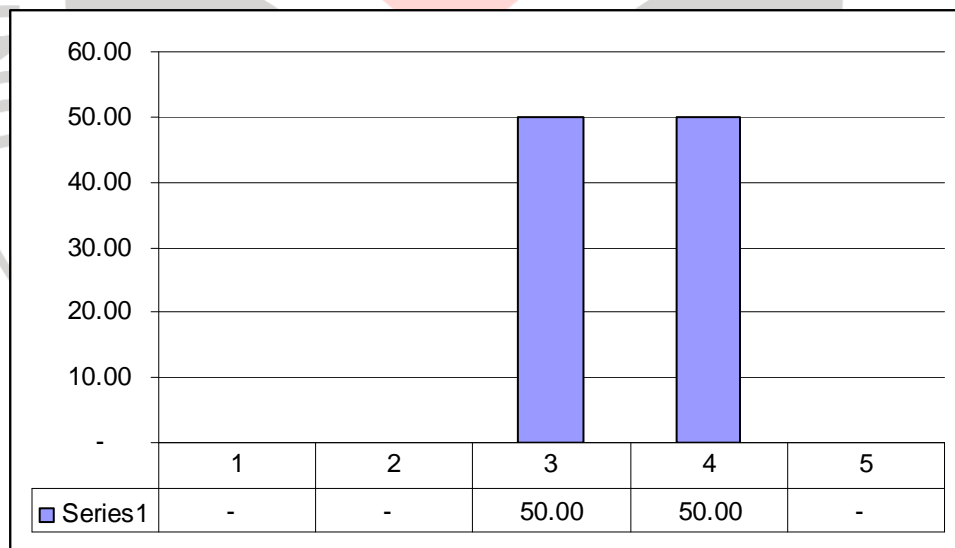
Terhadap pertanyaan “Untuk mempelajari materi baru, apa yang dilakukan guru” diperoleh jawaban: peserta didik harus menguasai materi sebelumnya (3), peserta didik tidak harus menguasai materi sebelumnya (-), langsung mempelajari materi baru (-), peserta didik mengulang materi sebelumnya baru mempelajari materi baru (4), dan diskusi (1).

Grafik 3.37.
Pelaksanaan Evaluasi



Apakah guru melaksanakan evaluasi hasil belajar jawabannya adalah: selalu (1), sering (3), jarang (3), jarang sekali (1), dan tidak pernah (-).

Grafik 3.38.
Hasil Belajar Peserta Didik



Bagaimanakah hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Inggris yakni sangat baik (-), baik (-), cukup (4), kurang (4), dan sangat kurang (-).

Berdasarkan hasil dari angket yang disebarakan kepada guru diperoleh gambaran bahwa dalam hal perencanaan pembelajaran sudah sangat baik. Begitu juga dalam hal pembuatan perencanaan penggunaan media pembelajaran, hanya ada beberapa guru yang menggunakannya itupun tidak untuk interaksi siswa dengan komputer namun untuk guru menyajikan *power point* dan mengajarkan *listening*.

Beberapa orang guru lainnya bahkan tidak dapat menunjukkan media pembelajaran apa yang telah digunakannya dalam pembelajaran, hal ini juga sesuai dengan pendapat peserta didik bahwa hanya kadang-kadang saja guru menggunakan media dalam pembelajaran. Hal ini mengisyaratkan bahwa guru lebih sering tidak menggunakan media daripada menggunakannya. Walaupun terkadang guru ada yang menggunakan media pembelajaran, ternyata media yang digunakan ternyata tidak relevan dengan materi dan tujuan pembelajaran, dengan perkataan lain penggunaan media hanya sebagai hiburan atau selingan saja. Padahal seharusnya media sebagai alat bantu dalam pembelajaran mempunyai beberapa fungsi dan kelebihan, yaitu: 1) Menciptakan sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif, 2) Menimbulkan rasa senang selama PBM berlangsung sehingga menambah motivasi belajar peserta didik, 3) Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung sehingga tercapai tujuan pembelajaran, 4) Mampu memvisualisasikan materi yang abstrak, 5) Media penyimpanannya relatif mudah dan fleksibel, 6) Membawa obyek yang sukar didapat atau berbahaya ke dalam lingkungan belajar, 7) Menampilkan obyek yang terlalu besar ke dalam kelas,

8) Menampilkan obyek yang tidak dapat dilihat dengan mata telanjang. (Rakim: 2008).

Metode mengajar guru sudah bervariasi namun masih lebih dominan ceramah, hal ini menurut guru disebabkan karena ketidak mahiran untuk menggunakan media komputer, sedangkan bagi yang dapat menggunakan media komputer tersebut namun tidak tersedia waktu untuk penggunaan laboratorium komputer di sekolahnya.

Bila dilihat dari kegiatan guru dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat disimpulkan masih banyak kekurangan yang dimiliki guru selama ini, namun berdasarkan wawancara dengan guru mereka masih memiliki harapan dan membuka diri terhadap perubahan dan inovasi yang ditawarkan dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian guru sangat berharap akan diadakannya inovasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Dengan pemaparan dari hasil prasurvey baik dari angket yang disebarakan pada guru maupun peserta didik ditemukan beberapa persoalan yang terkait dengan pentingnya penelitian ini, yaitu; rendahnya kekerapan penggunaan media, terutama penggunaan media komputer sementara media tersebut cukup memadai, serta hasil belajar Bahasa Inggris yang perlu ditingkatkan. Persoalan tersebut tentu saja menyebabkan proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran tidak terlaksana secara maksimal. Untuk itulah pengembangan media pembelajaran berupa CD interaktif CBI dipandang dapat menjadi suatu alternatif pemecahan masalah bagi permasalahan penggunaan media tersebut.

3.7 Hasil Uji Ahli Isi Mata Pelajaran

Sebagai produk awal pengembangan, Media CD Interaktif CBI harus melalui uji ahli isi. Ahli yang menelaah isi mata pelajaran untuk menilai produk pengembangan ini adalah salah seorang Dosen Program Studi Pengembangan Kurikulum Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia. Beliau adalah guru besar serta Kaprodi Program Studi Pengembangan Kurikulum Sekolah Pascasarjana UPI Bandung. Dalam hal ini metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode angket.

3.7.1 Penyajian Data

Rancangan model pengembangan media yang diserahkan kepada ahli isi mata pelajaran adalah Media Pembelajaran CD Interaktif CBI. Berikut ini disajikan data tentang hasil penilaian ahli isi mata pelajaran terhadap Media Pembelajaran CD Interaktif CBI.

Tabel 3.6.
Hasil Penilaian Ahli Isi Mata Pelajaran terhadap
Media Pembelajaran CD Interaktif CBI Melalui Angket

No.	Kriteria	Skor
1	Kejelasan tujuan	4
2	Kesesuaian tujuan dan materi	4
3	Kejelasan penyajian materi	3
4	Kesesuaian media CD interaktif berbasis komputer.	3
5	Kesesuaian evaluasi dan tujuan	4
	Jumlah	18

3.7.2 Analisis Data

Berdasarkan hasil penilaian ahli isi mata pelajaran sebagaimana dicantumkan dalam Tabel 3.3, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian

Media Pembelajaran CD Interaktif CBI. Penghitungan persentase nilai media pembelajaran CD Interaktif CBI menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan sebagai berikut.

Tabel 3.7.
Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 4

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75% - 89%	Baik	Tidak perlu direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0 - 54%	Sangat Kurang	Direvisi

(Sudjana:2003)

Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase = $18 : (5 \times 5) \times 100\% = 72\%$. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian media adalah 72%. Itu berarti isi mata pelajaran dalam Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer berada pada kualifikasi cukup, sehingga perlu direvisi. Adapun hal-hal yang harus diperevisi menurut ahli isi adalah kesesuaian tayangan CD interaktif dengan materi serta kemampuan peserta didik.

3.7.3 Hasil Uji Ahli Rancangan Pembelajaran

Selain kepada ahli isi mata pelajaran, draf I pengembangan juga diberikan kepada seorang ahli rancangan pembelajaran. Ahli rancangan pembelajaran yang diminta untuk menilai draft I pengembangan juga dilakukan oleh Dosen Program Studi Pengembangan Kurikulum Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode angket.

3.7.3.1 Penyajian Data

Berkaitan dengan rancangan pembelajaran, produk pengembangan yang diminta untuk dinilai oleh ahli rancangan pembelajaran adalah (a) kemenarikan tampilan fisik; (b) ketepatan penggunaan desain/rancangan penyajian materi; (c) kesesuaian durasi waktu dengan karakteristik sasaran; serta (d) kejelasan paparan materi.

Tabel 3.8.
Hasil Penilaian Ahli Rancangan Pembelajaran terhadap
Media Pembelajaran CD Interaktif CBI Melalui Angket

No.	Kriteria	Skor
1	Kemenarikan tampilan fisik	4
2	Ketepatan penggunaan desain/rancangan penyajian materi	2
3	Kesesuaian durasi waktu dengan karakteristik sasaran	4
4	Kejelasan paparan materi	4
	Jumlah	14

3.7.3.2 Analisis Data

Berdasarkan hasil penilaian ahli rancangan pembelajaran sebagaimana dicantumkan dalam tabel 3.8, dapat dihitung persentase tingkat pencapaian Media

Pembelajaran CD Interaktif CBI sebagai berikut. Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase = $14 : (4 \times 5) \times 100\% = 70\%$. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian Media Pembelajaran CD Interaktif CBI adalah 70%, menunjukkan bahwa Media Pembelajaran CD Interaktif CBI berada pada kualifikasi cukup, sehingga rancangan Media Pembelajaran CD Interaktif CBI perlu direvisi. Masukan yang diberikan oleh ahli rancangan pembelajaran adalah agar materi dan contoh-contoh yang terdapat dalam media dapat lebih dimengerti dengan cara memberikan ruang yang lebih besar pada tampilan layar CD pembelajaran dan menghilangkan backsound music yang dapat mengganggu konsentrasi peserta didik dalam memahami materi tersebut. Kekurangan-kekurangan lainnya adalah agar penggunaan warna pada tulisan pada tampilan layar juga harus disesuaikan agar tidak mengganggu pandangan dan mengurangi konsentrasi peserta didik.

3.7.4 Hasil Uji Ahli Media Pembelajaran

Selain kepada ahli isi mata pelajaran, dan ahli rancangan pembelajaran, draf I pengembangan ini juga diberikan kepada dua orang ahli media pembelajaran. Ahli media pembelajaran yang diminta untuk menilai produk pengembangan ini adalah dua orang dosen. Salah seorang dari keduanya adalah dosen IT pada Program Studi Teknologi Pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Adapun metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah juga metode angket.

3.7.4.1 Penyajian Data

Berkaitan dengan media pembelajaran, produk pengembangan yang diminta untuk dinilai oleh ahli media pembelajaran adalah Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer.

Tabel 3.9.
Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran terhadap Media Pembelajaran CD Interaktif CBI Melalui Angket

No	Kriteria	Skor1	Skor2
1	Kualitas suara	4	4
2	Komposisi suara/intonasi	4	4
3	Suara presenter	4	4
4	Kesesuaian musik yang digunakan	2	4
5	Kualitas musik yang digunakan	2	4
6	Ketepatan penggunaan sound effect (FX)	1	4
7	Kualitas teks yang digunakan	2	4
8	Ketepatan sudut pengambilan suara	4	4
	Jumlah	23	32

2.3.7.4.2 Analisis Data

Data-data yang telah tersaji perlu dianalisis. Hasil analisis data terhadap data yang diperoleh dari ahli desain pembelajaran adalah sebagai berikut:

Berdasarkan hasil penilaian ahli media pembelajaran sebagaimana dicantumkan dalam tabel 3.9. di atas, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian Media Pembelajaran CD Interaktif CBI menurut kriteria media pembelajaran yang baik.

Hasil penilaian ahli I adalah seperti berikut ini. Bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase = $23 : (8 \times 5) \times 100\% = 57,5\%$. Setelah dikonversikan dengan

tabel konversi, persentase tingkat pencapaian Media Pembelajaran CD Interaktif CBI 57,5%, menunjukkan bahwa Media Pembelajaran CD Interaktif CBI berada pada kualifikasi kurang, sehingga Media Pembelajaran CD Interaktif CBI perlu direvisi.

Hasil penilaian ahli II adalah seperti berikut ini. Bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase = $32 : (8 \times 5) \times 100\% = 80\%$. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian Media Pembelajaran CD Interaktif CBI 80%, menunjukkan bahwa Media Pembelajaran CD Interaktif CBI menurut ahli II berada pada kualifikasi baik, sehingga Media Pembelajaran CD Interaktif Berbasis Komputer tidak perlu direvisi.

Untuk menghitung persentase keseluruhan subyek digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = (F : N) \times 100\%$$

Keterangan : F = jumlah persentase keseluruhan subyek

N = banyak subyek

Sehingga diperoleh hasil $57,5 + 80 : 2 = 69 \times 100\% = 69\%$. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian Media Pembelajaran CD Interaktif CBI adalah 69%, menunjukkan bahwa Media Pembelajaran CD Interaktif CBI menurut ahli I dan II berada pada kualifikasi cukup, sehingga Media Pembelajaran CD Interaktif CBI perlu direvisi.

Adapun masukan dari kedua ahli terhadap media yang diajukan adalah dengan memperhatikan *visual literacy*/keterbacaan visual dan kemasan lebih interaktif sehingga tidak terlalu behavioristis, serta perbaikan *storyboard* dan *flowchart* seperti yang disarankan.

Revisi dilakukan dalam kedelapan komponen media sebagaimana yang tercantum di dalam angket. Komponen tersebut adalah kualitas suara, komposisi suara, suara presenter, musik, *sound effect*, kualitas teks dan ketepatan pengambilan suara. Hasilnya adalah *draft* II produk pengembangan. *Draft* ini kemudian disempurnakan lagi melalui uji coba terbatas.

