

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INGGRIS MELALUI APLIKASI *KAHOTSISWA* KELAS VII SMP NEGERI 1 REMBANG KAB. PASURUAN

Oleh :

Dessy Kartika Rini¹, Suryaman², Yoso Wiyarno³

^{1,2,3}Teknologi Pendidikan, Pascasarjana Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

¹Email :dessy.rini01@gmail.com

²Email :maman58suryaman@gmail.com

Abstrak

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang pada umumnya dianggap sulit oleh siswa. Hal ini dikarenakan bahasa Inggris bukan merupakan bahasa sehari-hari siswa baik di sekolah ataupun di luar sekolah. Hal ini bisa dilihat dari nilai hasil belajar bahasa Inggris yang kurang jika dibandingkan dengan pelajaran yang lain yang dianggap sama sukarnya. Permasalahan ini terjadi karena metode pembelajaran yang disampaikan oleh guru masih menggunakan cara tradisional, dengan menggunakan sarana atau media yang minim dan monoton. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran interaktif bahasa Inggris. Pemanfaatan aplikasi kahoot ini menjadi strategi yang tepat untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dengan memanfaatkan teknologi serta dengan media ini dapat memudahkan siswa untuk memahami materi bahasa Inggris. Jenis penelitian yang digunakan dalam pengembangan ini adalah jenis pengembangan menggunakan model Dick & Carey. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil yang secara keseluruhan memenuhi kriteria kelayakan setelah melewati validasi secara keseluruhan yaitu pada ahli desain media, ahli isi materi pembelajaran, penilaian teman sejawat, dan penilaian siswa dengan kualifikasi sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif bahasa Inggris melalui aplikasi *kahoot* sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif karena dapat memberikan kontribusi positif bagi peningkatan prestasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Kata Kunci : Media pembelajaran, Media interaktif, Aplikasi *Kahoot*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang selalu berkembang seiring dengan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi diharapkan nantinya dapat memberikan dampak pada kualitas pendidikan dan juga memberikan pengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi digunakan sesuai dengan fungsinya. Banyak ragam aplikasi yang terdapat dalam teknologi informasi dan komunikasi siap digunakan dan dimanfaatkan untuk bidang pendidikan secara optimal. Dengan menggunakan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan ini, memungkinkan percepatan transformasi ilmu pengetahuan kepada siswa atau generasi bangsa yang lebih luas. Meskipun dalam pelaksanaannya terkadang belum semua mendapatkan hasil yang optimal.

Pada dasarnya pendidikan memiliki peranan yang strategis dan utama dalam keberlangsungan dan perkembangan pembelajaran di sekolah yang keberhasilannya dipengaruhi oleh proses pembelajaran. Menurut Sudarta dan Tegeh

(2009), pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Inovasi dalam pembelajaran merupakan alternatif solusi untuk menghindari kejenuhan dan kebosanan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang disajikan oleh guru sebagai akibat penggunaan media

tunggal berupa buku teks pelajaran dengan menggunakan pola pembelajaran konvensional dimana kondisi dan prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif dan efisien kurang diperhatikan. Oleh karena itu, penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan alternatif yang digunakan oleh guru untuk membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran disini memegang peranan yang sangat penting dalam penyampaian informasi atau pesan kepada siswa. Keberadaan media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran juga mengalami perkembangan yaitu dengan penggabungan berbagai macam media dari berbagai komponen

seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video yang dikemas dalam suatu program yang koheren sebagai alat bantu pembelajaran yang dikenal sebagai multimedia. Multimedia interaktif dianggap sebagai media pembelajaran yang mendukung pembelajaran. Hal ini disebabkan karena Teknologi multimedia interaktif modern mampu menyediakan lingkungan belajar yang adaptif dan variatif untuk menarik minat dan perhatian siswa untuk dapat mengontrol pembelajaran.

Philips (1997) menjelaskan manfaat penggunaan multimedia pembelajaran berpotensi untuk menciptakan gaya belajar multisensori dan pada saat bersamaan mendorong siswa untuk mengeluarkan gaya belajar sebanyak-banyaknya. Multimedia memiliki peran yang penting pada pemberian ruang gerak siswa dalam pembelajaran mandiri untuk aktif membangun pengetahuan, keterampilan, dan sikap mereka. Selain itu, multimedia juga memiliki peran untuk menjabarkan perbedaan gaya belajar tiap individu dalam memahami materi. Dengan pemanfaatan multimedia interaktif ini, harapannya dapat mengurangi pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*). Selain itu, multimedia memberikan kontribusi yang sangat penting dalam memahami bagaimana proses kognitif dalam penyampaian informasi visual dan auditori dapat berpengaruh terhadap pembelajaran, jika multimedia didesain dengan prinsip-prinsip multimedia pembelajaran yang dirancang dengan desain pesan.

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang pada umumnya dianggap sulit oleh siswa. Hal ini dikarenakan bahasa Inggris bukan merupakan bahasa sehari-hari siswa baik di sekolah ataupun di luar sekolah. Kenyataannya siswa sering mendapatkan nilai hasil belajar yang kurang jika dibandingkan dengan pelajaran lain yang dianggap sama sukarnya. Permasalahan ini terjadi bukan hanya karena kemampuan dan motivasi belajar siswa yang kurang, tetapi juga karena faktor lingkungan belajar yang kurang mendukung. Mengingat mayoritas siswa SMPN 1 Rembang tinggal di lingkungan pedesaan dengan mata pencaharian orang tua mereka kebanyakan buruh tani dan pengumpul rongsokan dengan tingkat pendidikan hanya sebatas lulus sekolah dasar (SD) ataupun drop out SD. Dilihat latar belakang mereka, jelas faktor lingkungan mereka sama sekali tidak mendukung proses pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Inggris. Untuk itu, sangat diperlukan kreatifitas guru bahasa Inggris dalam pengelola pembelajaran agar dapat memiliki pengaruh yang sangat besar dalam meningkatkan hasil belajar siswanya.

Berdasarkan pengalaman peneliti mengajar di SMPN 1 Rembang khususnya di kelas VII, salah satu yang dianggap sulit untuk dipahami oleh siswa adalah makna kata yang terdapat dalam

teks bacaan terutama teks deskriptif dikarenakan kurangnya perbendaharaan kosakata yang mereka miliki. Kemungkinan kurangnya perbendaharaan kosakata yang dimiliki siswa disebabkan karena minimnya sumber bacaan yang relevan dengan materi pembelajaran dan minimnya minat baca siswa.

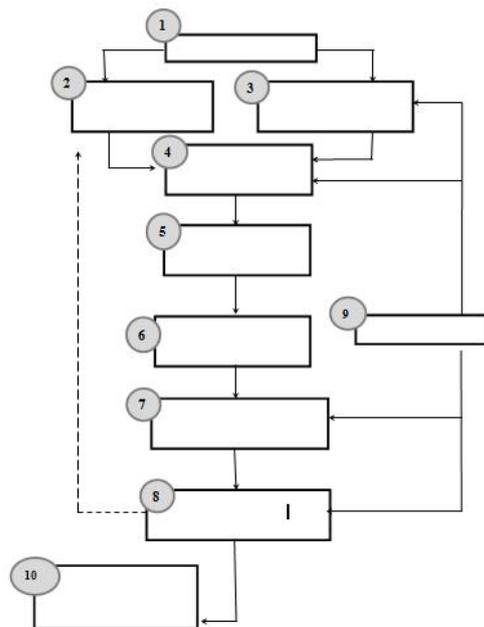
Sudah keharusan seorang guru memberikan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar terutama dalam penguasaan kosakata pembelajaran bahasa Inggris. Sehubungan dengan tugas itulah, peneliti mencoba melaksanakan pengajaran secara efektif dan efisien serta menyenangkan yaitu dengan menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa sebagai dasar pemahaman materi teks deskriptif.

Pemanfaatan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis website edukatif yang dirancang sebagai sebuah permainan kolaboratif yang bertujuan untuk merangsang minat belajar siswa selama proses pembelajaran, terutama merangsang penguasaan kosakata dan makna kata pada siswa. Disamping itu, pemanfaatan aplikasi ini juga dapat membantu guru dalam menyampaikan dan menyajikan kosakata yang terkait dengan teks deskriptif kepada siswa untuk dapat mengeksplorasi dan mengkonstruksi pengetahuan sesuai dengan kebutuhan dan kepentingan siswa serta sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Kahoot* diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi serta meningkatkan pemahaman siswa di sekolah khususnya di SMPN 1 Rembang. Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Kahoot* tersebut diharapkan juga dapat membantu siswa untuk memudahkan memahami materi dan penguasaan kosakata bahasa Inggris khususnya materi teks deskriptif.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif bahasa Inggris melalui aplikasi *kahoot* untuk siswa SMP kelas VII dengan menggunakan model pengembangan Dick & Carey. Penelitian pengembangan ini menggunakan model Dick & Carey karena memandang desain pembelajaran sebagai sebuah sistem dan menganggap pembelajaran adalah proses yang sistematis. Pembelajar, pengajar, materi, dan lingkungan merupakan komponen yang terdapat dalam model Dick & Carey. Adapun rancangan atau model bagan pengembangan menurut Dick & Carey sebagai berikut:



Gambar 1.

Diagram gambar model bagan pengembangan menurut Dick and Carey

1) Mengidentifikasi Tujuan Umum Pembelajaran

Analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan pembelajaran adalah langkah awal yang dilakukan untuk menentukan apa yang kita inginkan setelah siswa melaksanakan pembelajaran. Yang dimaksud dengan tujuan disini adalah kemampuan yang didapat oleh siswa setelah menyelesaikan pelajaran.

2) Melaksanakan Analisis Instruksional

Analisis instruksional yaitu menentukan apa saja yang terlibat dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dan menganalisa topik atau materi yang akan dipelajari.

3) Mengidentifikasi tingkah laku awal dan karakteristik siswa

Sebelum menganalisa keterampilan-keterampilan yang perlu dilatihkan dan tahapan prosedur yang harus dilewati, juga harus dipertimbangkan keterampilan apa yang telah dimiliki oleh siswa saat mulai pengajaran. Terpenting juga untuk diidentifikasi adalah karakteristik khusus siswa yang mungkin berhubungan dengan rancangan aktivitas-aktivitas pengajaran.

4) Merumuskan tujuan kinerja

Berdasarkan pernyataan tentang tingkah laku awal siswa kemudian dirumuskan pernyataan khusus tentang apa yang harus dilakukan siswa setelah menyelesaikan pembelajaran. Kemudian menuliskan tujuan unjuk kerja/ kinerja dengan mencatat pernyataan khusus tentang apa yang dapat dilakukan oleh siswa setelah mereka menerima pembelajaran.

5) Pengembangan tes acuan patokan

Pengembangan tes acuan patokan didasarkan pada tujuan yang telah dirumuskan. Mengembangkan produk evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa melakukan tujuan pembelajaran. Tes item harus dirancang untuk menyediakan kesempatan bagi siswa untuk mendemonstrasikan kemampuan dan pengetahuan yang dinyatakan dalam tujuan pembelajaran.

6) Pengembangan strategi pengajaran

Strategi pembelajaran meliputi kegiatan pra pembelajaran (*pre-activity*), penyajian informasi, praktik dan umpan balik (*practice and feedback*), pengetesan (*testing*), dan mengikuti kegiatan selanjutnya. Strategi pembelajaran berdasarkan teori dan hasil penelitian, karakteristik media yang digunakan, bahan pembelajaran, dan karakteristik siswa yang menerima pembelajaran.

7) Pengembangan dan memilih perangkat pengajaran

Mengembangkan dan memilih materi pembelajaran, produk pengembangan ini meliputi petunjuk siswa, materi pembelajaran, dan soal-soal. Pada langkah tahap ini, berkaitan dengan media yang digunakan untuk proses pembelajaran untuk menghasilkan pengajaran yang meliputi petunjuk untuk siswa, bahan pelajaran, tes dan panduan guru.

8) Merancang dan melaksanakan tes/ evaluasi formatif

Merancang dan mengembangkan evaluasi formatif yang dihasilkan adalah instrumen atau angket penilaian yang digunakan untuk mengumpulkan data. Data yang diperoleh tersebut digunakan sebagai pertimbangan dalam merevisi pengembangan pembelajaran atau produk bahan ajar.

9) Revisi pengajaran

Revisi dilakukan berdasar hasil dari tiap komponen dalam model ini. Revisi harus konstan dalam proses desain. Selain meringkas dan menganalisis serta menginterpretasikan kesulitan siswa dalam evaluasi formatif, masukan dari hasil implementasi para pakar/validator juga harus dianalisis, diringkas dan diinterpretasikan juga..

10) Mengembangkan evaluasi sumatif

Evaluasi sumatif bertujuan mempelajari efektifitas keseluruhan sistem dan dilakukan setelah evaluasi formatif.

3. PEMBAHASAN

Analisis data

1. Uji Ahli Materi

Data tinjauan ahli materi pembelajaran berupa data kualitatif yang memuat komentar, kritik, atau saran yang dijangkau melalui konsultasi, wawancara, dengan berpatokan pada instrumen angket untuk memberikan penilaian dan tanggapan terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan. Ahli materi pembelajaran yang dimaksud adalah ibu **Dr. Siyaswati, M.Pd.** Beliau

merupakan dosen fakultas pendidikan bahasa Inggris Universitas PGRI Adi Buana Surabaya (UNIPA).Data uji coba ahli materi terkait dengan kesesuaian urutan konsep dan isi terhadap strategi pembelajaran yang dipakai, yang didapat dari angket yang diisi oleh ahli materi pembelajaran.

a. Penyajian Data

Produk pengembangan yang telah diberikan kepada ahli materi pembelajaran adalah media pembelajaran. Berikut ini akan diuraikan hasil penilaian ahli materi mata pelajaran terhadap produk pengembangan melalui pengisian angket.

Tabel 1.
Data Uji Coba dari Ahli Materi Pembelajaran

Indikator Penilaian	Kriteria	Nilai	Kriteria	Tanggapan
Penyajian	1. Keruntutan konsep	4	Sangat Baik	Tanggapan: Secara keseluruhan sudah baik Saran: • Time arrangement in teaching • Implementation in class should be managed as good as possible • Penggunaan tanda baca titik (.) harus diperhatikan dalam penulisan soal
	2. Kelengkapan identitas soal	4	Sangat Baik	
	3. Penyajian soal sesuai KD dan Indikator	4	Sangat Baik	
	4. Kejelasan penyajian gambar	4	Sangat Baik	
	5. Dapat digunakan secara individu ataupun kelompok.	3	Baik	
	6. Kesesuaian kategori soal	4	Sangat Baik	
	7. Sebagai media yang praktis dan efisien	4	Sangat Baik	
	8. Kunci jawaban	4	Sangat Baik	
	9. Keterlibatan siswa	3	Baik	
Kualitas Isi	10. Kelengkapan soal sesuai materi	4	Sangat Baik	
	11. Keakuratan konsep	4	Sangat Baik	
	12. Keakuratan gambar	4	Sangat Baik	
	13. Keakuratan istilah-istilah	4	Sangat Baik	
	14. Komunikatif	4	Sangat Baik	
	15. Mendorong rasa ingin tahu	4	Sangat Baik	
Konstruksi	16. Kesesuaian soal dengan kemampuan siswa	3	Baik	
	17. Urutan penyajian soal	4	Sangat Baik	
	18. Memberikan motivasi belajar.	4	Sangat Baik	
Penggunaan	19. Keefektifan penggunaan	3	Baik	
	20. Kepraktisan penggunaan media	4	Sangat Baik	

Sumber : Data dari pengisian angket ahli materi

Keterangan :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup Baik

1 = Kurang Baik

b. Analisis Data

Berdasarkan hasil validasi ahli materi maka dapat diketahui nilai perolehan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tinggi}} \times 100\%$$

Tabel 2.

Kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan prosentase rata-rata

Presentase (%)	Tingkat Kevalidan
80 – 100	Valid/ Tidak revisi
60 – 79	Cukup valid/ Tidak revisi
40 – 59	Kurang valid/ Revisi sebagian
0 – 39	Tidak valid revisi

Langkah berikut setelah data tersaji adalah menganalisis data hasil perolehan skor dengan rumus diatas. Sehingga dapat dihitung tingkat prosentase pencapaian materi. Berdasarkan pencapaian prosentase tingkat pencapaian isi materi. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka diperoleh prosentase tingkat pencapaian 95% berada pada tingkat kualifikasi valid, sehingga isi materi pada media pembelajaran bahasa Inggris melalui aplikasi Kahoot ini tidak perlu direvisi.

2. Uji Ahli Desain

a. Penyajian Data

Validasi selanjutnya adalah uji desain media pembelajaran yang dilakukan oleh **Dr. Drs. Achmad Noor Fatirul, S.T., M.Pd** dari Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Berikut ini ditampilkan hasil validasi dari ahli desain media pembelajaran terhadap produk pengembangan melalui instrumen angket.

Tabel 3.

Data Uji Coba dari Ahli Desain Media Pembelajaran

No	Deskripsi	Nilai	Kriteria	Tanggapan
1	Relevan dengan tujuan pembelajaran	4	Sangat Baik	Tanggapan: Secara keseluruhan sudah baik
2	Relevan dengan kurikulum	4	Sangat Baik	
3	Dapat membangkitkan minat siswa	4	Sangat Baik	Saran: • Tulisan dan perintah di aplikasi on linanya di beragamkan • Agar siswa termotivasi perlu diberi musik
4	Kualitas teknis a. Kualitas gambar dan tulisan b. Kecepatan performa c. Keterbatasan	4 3 4	Sangat Baik Baik Sangat Baik	
5	Kesempurnaan untuk latihan dan partisipasi siswa	4	Sangat Baik	
6	Dapat digunakan secara individu ataupun kelompok	4	Sangat Baik	
7	Cakupan isi pembelajaran	3	Baik	
8	Kesesuaian dengan kondisi siswa	3	Baik	
9	Keterlibatan siswa	3	Baik	
10	Kepraktisan penggunaan media	4	Sangat Baik	

Sumber : Data hasil pengisian angket ahli desain pembelajaran

Keterangan:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup Baik

1 = Kurang Baik

b. Analisis Data

Berdasarkan hasil validasi ahli desain media pembelajaran maka dapat diketahui nilai perolehan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tinggi}} \times 100\%$$

Tabel 4.

Kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan persentase rata-rata

Presentase (%)	Tingkat Kevalidan
80 – 100	Valid/ Tidak revisi
60 – 79	Cukup valid/ Tidak revisi
40 – 59	Kurang valid/ Revisi sebagian
0 – 39	Tidak valid revisi

Setelah data sudah tersaji, langkah berikutnya adalah menganalisis data hasil perhitungan perolehan skor tersebut dengan rumus diatas. Sehingga didapat perhitungan prosentase pencapaian desain media pembelajaran tersebut. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka diperoleh prosentase tingkat pencapaian 92% dan berada pada tingkat kualifikasi valid sehingga desain produk pada media pembelajaran interaktif bahasa Inggris melalui aplikasi *kahoot* ini tidak perlu direvisi.

3. Uji Teman Sejawat Guru Bahasa Inggris

a. Penyajian Data

Dalam melakukan uji produk pengembangan media pembelajaran oleh teman sejawat, pengembang memilih dua orang rekan teman sejawat dimana keduanya adalah guru bahasa Inggris. Berikut akan ditampilkan data dan penilaian dari teman sejawat. Rekan sejawat pertama yang dipilih oleh penulis adalah Ut Mahmudah, S.Pd. dan Laila Rahmawati, S.Pd. Beliau merupakan rekan mengajar di SMPN 1 Rembang sehingga memungkinkan untuk bisa memberikan tanggapan dan masukan (saran)

Tabel 5.

Data Uji Coba Teman Sejawat 1

No	Deskripsi Data	Nilai	Kriteria	Tanggapan
1	Kesesuaian media dengan SK dan KD dalam RPP	4	Sangat Baik	Tanggapan: Secara materi sudah sesuai
2	Kesesuaian media dengan indikator dalam RPP	4	Sangat Baik	
3	Kesesuaian media dengan materi pokok dalam RPP	4	Sangat Baik	
4	Alokasi waktu yang disiapkan memadai	4	Sangat Baik	Saran: Gambar perlu beragam Alokasi waktu, dan tingkat kesulitan dengan jumlah soal perlu diper timbangkan
5	Langkah-langkah pembelajaran sistematis dan mudah dilaksanakan	4	Sangat Baik	
6	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	4	Sangat Baik	
7	Media pembelajaran mudah digunakan	3	Baik	
8	Audio visual pada media berfungsi dengan baik dan porposional	3	Baik	
9	Kesesuaian soal dengan	3	Baik	

	materi yang disampaikan			
10	Kesesuaian sumber belajar yang mendukung penerapan media pembelajaran	3	Baik	

Sumber: Data dari hasil pengisian angket teman sejawat

Keterangan :

- 4 = Sangat Baik
- 3 = Baik
- 2 = Cukup Baik
- 1 = Kurang Baik

b. Analisis Data

1. Hasil analisis data penilaian dari rekan sejawat pertama **Ut Mahmudah, S.Pd.** adalah sebagai berikut:

$$\frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tinggi}} \times 100\%$$

Tabel 6.

Kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan persentase rata-rata

Presentase (%)	Tingkat Kevalidan
80 – 100	Valid/ Tidak revisi
60 – 79	Cukup valid/ Tidak revisi
40 – 59	Kurang valid/ Revisi sebagian
0 – 39	Tidak valid revisi

Langkah berikut setelah data disajikan adalah menganalisis data hasil perhitungan perolehan skor dengan rumus diatas. Sehingga nantinya dapat diperoleh tingkat persentase pencapaian kelayakan media pembelajaran tersebut. Sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan maka diperoleh tingkat pencapaian 90% berada pada tingkat kualifikasi valid sehingga media pembelajaran interaktif bahasa Inggris melalui aplikasi *kahoot* ini tidak perlu direvisi dan layak dijadikan media pembelajaran.

2. Hasil analisis data penilaian dari rekan sejawat kedua **Laila Rahmawati, S.Pd.** adalah sebagai berikut:

$$\frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tinggi}} \times 100\%$$

Tabel 7.

Kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan persentase rata-rata

Presentase (%)	Tingkat Kevalidan
80 – 100	Valid/ Tidak revisi
60 – 79	Cukup valid/ Tidak revisi
40 – 59	Kurang valid/ Revisi sebagian
0 – 39	Tidak valid revisi

Langkah berikut setelah data disajikan adalah menganalisis data hasil perhitungan perolehan skor dengan rumus diatas. Sehingga nantinya dapat diperoleh tingkat persentase pencapaian kelayakan media pembelajaran tersebut. Sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan maka diperoleh tingkat pencapaian 90% berada pada tingkat kualifikasi valid sehingga media pembelajaran interaktif bahasa Inggris melalui aplikasi *kahoot* ini tidak perlu direvisi dan layak dijadikan media pembelajaran.

4. Uji Coba Siswa

a. Penyajian Data

Tahapan selanjutnya dilakukan pengembang kepada siswa kelas VII C SMPN 1 Rembang sebanyak 30 siswa. Adapun hasil uji coba yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 8

Data Uji Coba Siswa

No	Deskripsi Data	Persentase Skor Perolehan				Keterangan
		SB	B	CB	KB	
1	Tulisan tampak jelas dan mudah dibaca	90%	10%			SB : Sangat Baik B : Baik CB : Cukup Baik KB : Kurang Baik
2	Materi menarik	80%	20%			
3	Tampilan gambar dan tulisan pada media jelas	63%	37%			
4	Soal latihan mudah dijawab	67%	23%	10%		
5	Materi mudah diakses dimana saja	50%	43%	7%		

Sumber: Data diambil dari pengisian angket siswa

b. Analisis Data

Perolehan data berupa tanggapan dari 30 siswa kelas VII C SMPN 1 Rembang sebagai berikut :

Tabel 9. Rekap Analisis Hasil Uji Coba Siswa

No	Deskripsi Data	Persentase Responden Siswa
1	Sangat Baik (SB)	$\frac{350}{500} \times 100\% = 70\%$
2	Baik (B)	$\frac{133}{500} \times 100\% = 27\%$
3	Cukup Baik (CB)	$\frac{17}{500} \times 100\% = 3\%$
4	Kurang Baik (KB)	-

Berdasarkan rekap hasil penilaian 30 siswa kelas VII C SMPN 1 Rembang 70 % siswa memilih kualifikasi cukup baik sehingga tidak perlu direvisi. Maka dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran interaktif bahasa Inggris melalui aplikasi *Kahoot* ini sangat diinginkan bagi mereka karena mereka dapat mengalami pembelajaran yang baru dan menyenangkan.

4. PENUTUP

Simpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari pengembangan media pembelajaran interaktif bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif bahasa Inggris melalui aplikasi *Kahoot* telah dikembangkan dengan pengembangan instrument tes. Produk divalidasi oleh ahli isi/materi dan mendapat persentase akhir sebesar 95%, ahli desain media mendapat persentase akhir sebesar 92%, dan teman sejawat mendapat persentase sebesar 90%. Sehingga

dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *kahoot* sangat layak digunakan.

2. Penilaian siswa terhadap media pembelajaran melalui aplikasi *kahoot* mendapat rata-rata persentase sebesar 70% dengan kriteria kualifikasi cukup baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran melalui aplikasi *kahoot* sangat diinginkan siswa karena mereka mengalami pembelajaran yang baru, menarik dan menyenangkan.

Saran

Setelah dilakukan tahap uji coba produk pengembangan dan beberapa kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka saran yang dapat disampaikan antara lain:

1. Guru mata pelajaran perlu melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran yang disesuaikan dengan kemajuan teknologi, karakter siswa, serta kondisi sekolah.
2. Pembelajaran bahasa Inggris menggunakan aplikasi *Kahoot* dapat digunakan oleh guru dalam mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan.
3. Hasil pengembangan ini dapat dijadikan pertimbangan kepala sekolah ataupun pengawas sekolah untuk dapat memotivasi dan memberi bimbingan pada setiap guru mata pelajaran dalam mengembangkan media pembelajaran.
4. Sekolah sebagai lembaga pendidikan selayaknya memberikan ketersediaan sarana dan prasarana bagi guru untuk melatih diri dalam mengembangkan media pembelajaran.
5. Pentingnya dibuat pengembangan media pembelajaran interaktif bahasa Inggris menggunakan aplikasi *Kahoot* yang relevan dan sesuai dengan kajian pembelajaran siswa.
6. Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Kahoot* sangat baik dikembangkan oleh setiap mata pelajaran untuk diterapkan kepada siswa sebagai tambahan pengalaman belajar agar siswa tidak bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
7. Hasil pengembangan ini dapat dijadikan refleksi awal untuk melakukan pengembangan media pembelajaran pokok bahasan selanjutnya.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2016
- Azhar, Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Borg, W.R dan Gall, M.D. 1983. *Educational Research. An Introduction (4th ed.)*. New York: Longman
- Daugherty, dkk. 2014. *Using Early Childhood Education to Bridge the Digital Divide*. Diund 20 Maret 2018 dari

- https://www.rand.org/content/dam/rand/pubs/perspective/PE100/PE119/RAND_PE119.pdf
- Degeng, I.N.S.2013.Pengembangan Modul Pembelajaran. Malang:LP3 Universitas Negeri Malang.
- Dick, W and Carrey, L.1985.*The Systematic Design Instruction.Second edition.Glenview. Illinois: Scoot, Foreman and Company*
- Fanny, A.M., & Suardiman, S.P.2013.*Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar kelas V:Jurnal Prima Edukasia,1(1),1-9.*
- Gerlach, V.S.,&D.P, Ely.1971.*Teaching and Media A Systemic Approach. Colombus: Prentice Inc.*
- Hornby, A.S.1985. *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English. Oxford USA: Oxford University.*
- Iwamoto, D.H., Hargis J. Taitano, E., & Voung K.2017.*Analyzing the Efficiancy of the testing Effect Using Kahoot on Student Performance. Turkish Online Journal of Distance Education, 80-93.*
- Kane, Thomas.s.2000.*The Oxford Essential Guide to Write.(online).*Available in http://en.wikipedia.org/wiki/text_linguistics.
- Kemp,J.E. & Dayton, D.K.1985.*Planning and Producing Instructional Media (2nd Ed), New York.*
- Neo, M and Neo, T.K.2002.*Inovative Teaching: Integratine Multimedia into the Classroom in a Proble-Based learning Environment. Malaysia: Multimedia University Malaysia.*
- Philips, R.1997.*A Practical guide for educational applications. London: Kogan Page limited.*
- Pramono, Gatot.2008.*Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran, Jakarta: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan, Departemen Pendidikan Nasional.*
- Richey, Rita C. Klein.2007. *Design and Development Reseach. London: Lawrence Erlbaum Associate Inc.*
- Rochmat.2011.*Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika, Malang: Universitas Negeri Malang*
- Santayasa, I Wayan.2009.*Metode Penelitian Pengembangan dan Teori Pengembangan Modul. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha*
- Sugiyono.2015.*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.*
- Tegeh, I.M.2009.Arah Penelitian Pendidikan dan Budaya Pada LPTK di propinsi Bali. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Vaugan, T.2011.*Multimedia: Making it works. 8th Edition. New York: McGraw Hill 2*
- Van den Akker, J.1999.*Principle and Methods of Development Research London: Kluner Academic Publisher.*
- Wallace, C.2005.*Critical Reading in Language Education. ELT Journal.59 (3).*
- Wikipedia.2008. *Multimedia.* <Http://id.wikipedia.org/wiki/>