

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA PESERTA DIDIK

Oleh:

Winarti¹⁾, Aunurrahman²⁾, Y.Gatot Sutapa Y³⁾, Indri Astuti⁴⁾, Aloisius Mering⁵⁾
^{1,2,3,4,5}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura
¹agnesia.winarti@yahoo.com
⁴indri.astuti@fkip.untan.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media audio visual pembelajaran Bahasa Inggris yang juga berguna untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam peningkatan penguasaan pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Metode yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan bidang pendidikan dengan pengembangan desain produknya mengacu pada model pembelajaran dengan pendekatan system Dick and Carey. Profil produk menggunakan Aplikasi *Mit App Inventory* yaitu aplikasi yang dapat digunakan dan dioperasikan melalui android. Dengan menggunakan aplikasi ini diharapkan peserta didik dapat menggunakannya berulang kali. Hasil uji coba yang telah dilakukan oleh pengembang kepada peserta didik dalam rangkaian uji coba pada kelompok kecil, kelompok sedang, dan kelompok besar mampu mendapatkan respon yang baik. Hasil data *postest* keseluruhan kelompok, menunjukkan bahwa persentase ketuntasan 96.43%. Hal ini telah menunjukkan bahwa media yang digunakan berpengaruh terhadap capaian hasil belajar. Upaya peningkatan hasil belajar khususnya penguasaan kosakata termasuk dalam kriteria interpretasi sangat sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Kata Kunci: *Media Audio Visual, Pembelajaran Bahasa Inggris, Kosakata*

1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional yang sangat penting dan sering digunakan dalam komunikasi sehari-hari baik di lingkungan pendidikan, instansi pemerintah maupun di perusahaan yang memiliki tenaga kerja asing. Dengan mempelajari bahasa Inggris, tentu hal itu akan sangat membantu kita dalam memahami teknologi secara baik dan benar. Pandangan kita akan teknologi-teknologi yang semakin hari semakin maju pun secara langsung akan terbuka dengan lebar. Hampir semua jenis produk di dunia dan bermacam disiplin ilmu menggunakan Bahasa Inggris. Sejalan dengan alasan tersebut, kurikulum pendidikan dalam era globalisasi ini mengharuskan agar peserta didik dapat menguasai Bahasa Inggris dengan baik.

Menyikapi hal tersebut kenyataannya, sebagian besar peserta didik di Sekolah Menengah Pertama khususnya SMP Negeri 3 Sungai Ambawang masih dirasakan bahwa Bahasa Inggris adalah bahasa yang sangat sulit untuk dimengerti dan dipahami, karena mereka belum pernah mempelajari bahasa tersebut ketika mereka duduk dibangku Sekolah Dasar (SD). Kurikulum 2013 di SD tidak mencantumkan mata pelajaran bahasa Inggris dalam pembelajaran maka pada saat mereka masuk ke jenjang Sekolah Menengah Pertama keterbatasan yang dirasakan oleh sebagian besar peserta didik dalam pembelajaran mempengaruhi capaian hasil belajar mereka pada pelajaran Bahasa Inggris,

khususnya pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Sungai Ambawang. Selain itu kurangnya partisipasi orang tua dalam mendukung fasilitas belajar peserta didik juga sangat mempengaruhi dan menjadi kendala dalam capaian hasil belajar untuk mencapai hasil yang maksimal. Berdasarkan hasil tersebut peneliti merasa bahwa tingkat keberhasilan belum tercapai secara sangat memuaskan karena faktor diatas tersebut.

Peneliti merasa perlu untuk memperbaiki cara penyajian materi dalam proses pembelajaran yang sebelumnya konvensional ke cara yang lebih inovatif melalui media pembelajaran. Suryani dan Agung dalam Nunuk Suryani (2018: 4) mengatakan bahwa Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yang meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan. Hal itu ditegaskan kembali oleh Rudi dan Cepi (2008: 25) yang mengatakan bahwa media dapat mengubah perilaku siswa (*behavior change*) dan meningkatkan hasil belajar siswa tertentu, namun tidak dapat berlangsung secara spontanitas, diperlukan analisis yang komprehensif dengan memperhatikan berbagai aspek yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran.

Dimasa Pandemi Covid-19 yang membuat pembelajaran tatap muka saat ini di tiadakan, maka seorang pendidik ditantang untuk dapat memberikan pembelajaran melalui pendidikan jarak jauh (PJJ) secara daring. Berkonsentrasi menciptakan media pembelajaran yang membuat peserta didik tetap bisa

mengikuti pendidikan dengan baik dan menyenangkan. Tetapi tetap membantu peserta didik yang luring dikarenakan tidak bisa menggunakan teknologi dengan alasan kemampuan ekonomi yang terbatas. Akhirnya peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan peserta didik pada kondisi pembelajaran normal / tatap muka, maupun pada pembelajaran jarak jauh / daring / *online*. Maka Penulis membuat penelitian dengan judul "Pengembangan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Peserta Didik" yang dilaksanakan di SMP Negeri 3 Sungai Ambawang khususnya pada Kelas VII, dengan menggunakan model pembelajaran Dick and Carey, dan pendekatan penelitian *Research and Development*. Menguasai kosakata yang banyak adalah modal utama untuk menyusun kalimat dan berbicara dengan lancar. Tanpa grammar sangat sedikit yang bisa disampaikan, tanpa kosakata tidak ada yang bisa disampaikan. (Scott Thornbury; 2007:13).

2. METODE

A. Bentuk penelitian

Penelitian ini menggunakan *Research and Development* (R & D). Langkah-langkah dalam proses ini pada umumnya berkaitan dengan validitas komponen-komponen pada produk yang dikembangkan, mengembangkannya menjadi sebuah produk, pengujian terhadap produk yang dirancang, dan peninjauan ulang dan mengoreksi produk tersebut berdasarkan hasil uji coba. Model yang digunakan The Systematic Design of Instruction Dick and Carey sebagai R & D yang lebih praktis, dengan pendekatan kualitatif yaitu penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Di dalam penelitian ini proses yang dilakukan dirancang melalui pendekatan system. Pendekatan system yang di rancang merupakan sebuah proses yang logis dan berulang yang dapat digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu program pembelajaran. (Dick and Carey, 2005, p.367). Dick dkk, juga berpandangan bahwa pendekatan system adalah sebuah prosedur yang digunakan oleh perancang desain system pembelajaran untuk menciptakan sebuah pembelajaran yang efektif dan efisien. Penelitian R & D model Dick and Carey dalam penelitian ini direkomendasikan oleh Borg and Gall untuk mengambil delapan (8) langkah dari sepuluh (10) langkah yang tersedia. Penelitian ini hanya sampai pada proses Develop and Conduct Formative Evaluation karena keterbatasan waktu. Hal ini dilakukan sesuai dengan pernyataan yang tertulis dalam Model Dick and Carey bahwa peneliti dapat memasukkan salah satu evaluasi formatif atau sumatif dalam penelitian. *To truthfully represent the R & D process, your project should include at least*

one stage of formative or summative evaluation. (2007; p.594) dalam Atwi (2013).

B. Subjek penelitian

Profil, desain dan materi uji coba penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Sungai Ambawang Kabupaten Kubu Raya, khususnya pada peserta didik kelas VII dengan menggunakan media Audio Visual pembelajaran Bahasa Inggris terintegrasi beberapa *skill* pada materi *Descriptive text*.

Kegiatan Evaluasi formatif pada tahap akhir adalah memperhatikan aspek yang telah didiskusikan dan telah mendapat masukan dari para ahli, kemudian direvisi sesuai masukan, dan dilaksanakan untuk mengumpulkan data yang terkait dengan kekuatan Media pembelajaran. Kemudian dilakukan Tiga jenis evaluasi formatif:

- Evaluasi perorangan (*one to one evaluation*), dilakukan untuk melakukan kontak langsung dengan tiga orang calon pengguna media dengan kriteria memiliki kemampuan tingkat tinggi, sedang dan rendah, untuk memperoleh masukan tentang ketercernaan dan daya tarik program, setelah itu revisi,
- Evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*) dilakukan untuk menguji cobakan program terhadap sekelompok kecil calon pengguna yang terdiri dari sembilan orang peserta didik. Evaluasi ini dilakukan untuk memperoleh masukan yang dapat digunakan untuk memperbaiki kualitas program,
- Evaluasi lapangan/field trial adalah uji coba program sebelum program tersebut digunakan dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya. Uji coba dilakukan pada enam belas peserta didik untuk mendapatkan kriteria layak.

C. Teknik pengumpulan dan analisis data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan Dokumentasi dan Angket / Quesioner. Teknik Penilaian serta instrument yang dibuat dalam bentuk *Test*. Mansyur, dkk (2009) dalam Eko putro (2018) mengartikan tes sebagai sejumlah pertanyaan yang membutuhkan jawaban, atau sejumlah pernyataan yang harus diberi tanggapan atau respons dengan tujuan mengukur tingkat kemampuan seseorang atau mengungkap aspek tertentu dari orang yang dikenai tes. Jawaban atau respons tes dapat tertulis, lisan, atau perbuatan. Jadi, tes merupakan alat untuk mengumpulkan informasi tentang karakteristik suatu objek, di antaranya yaitu kemampuan peserta didik dalam aspek pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor).

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yaitu "Bagaimana hasil belajar peserta didik dalam meningkatkan penguasaan kosakata dengan menggunakan media audio visual saat pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas 7 SMP Negeri 3 Sungai Ambawang?", maka sub rumusan masalah tersebut akan dijawab melalui perhitungan menggunakan tes kemampuan

pemecahan masalah yang dapat dilihat dari skor perolehan siswa setelah mengerjakan soal.

3. PEMBAHASAN DAN HASIL

A. Pembahasan

Penggunaan model-model desain instruksional sangat berpengaruh didalam mengembangkan desain pembelajaran. Konsep dan prosedur desain pembelajaran beradaptasi dengan perkembangan teknologi dunia saat ini. Salah satu model yang dikenal telah merambah penggunaannya ke seluruh dunia adalah Model Dick and Carey "The Systematic Design of Instruction".

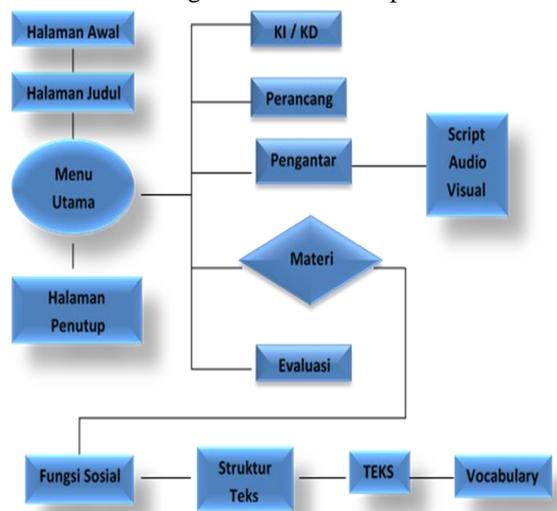
Penerapan Model Dick and Carey sangat populer baik untuk pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran melalui PJJ. Ini berarti kondisi yang sekarang sedang dialami dunia dan khususnya Indonesia tetap dapat melakukan pembelajaran melalui PJJ. Meskipun tidak dapat berlangsung secara 100 % dikarenakan tidak semua orang tua atau peserta didik berkemampuan dalam pengadaan smart phone atau kuota atau tidak memiliki jaringan internet, namun setidaknya 50% pembelajaran masih bisa berlangsung secara daring / online.

SMP Negeri 3 Sungai Ambawang juga melakukan pembelajaran melalui PJJ dengan segala kekurangan yang dihadapi oleh sebagian peserta didik dalam keterbatasan Kondisi pandemic covid-19 saat ini membuat pengembang harus melakukan sedikit perubahan dalam mendesain media pembelajaran. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat mengikuti dan memahami dengan baik materi pembelajaran serta dapat meningkatkan kompetensinya dalam memahami materi yang disajikan dalam bentuk media audio visual. Alasan dipilihnya Media audio visual karena mempunyai sifat-sifat sebagai berikut: a) Kemampuan untuk meningkatkan persepsi, b) Kemampuan untuk meningkatkan pengertian, c) Kemampuan untuk meningkatkan transfer (pengalihan) belajar. d) Kemampuan untuk memberikan penguatan (*reinforcement*) atau pengetahuan hasil yang dicapai. e) Kemampuan untuk meningkatkan retensi (ingatan).

Berdasarkan alasan-alasan tersebut, sebagai seorang pendidik, peneliti berupaya mencari solusi untuk mengatasi kendala yang dihadapi dengan cara merancang dan membuat produk media pembelajaran khususnya media audio visual agar dapat digunakan bersama-sama saat pembelajaran untuk memotivasi dan menggerakkan peserta didik agar lebih terarah dalam menerima pembelajaran. Sebagaimana di ungkapkan oleh Smaldino dkk (2018) bahwa media bertujuan untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran. Hal ini tentu saja mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sharon (2012) menyatakan bahwa dengan menggunakan audio didalam presentasi multimedia bisa meningkatkan minat atau fokus terhadap topik yang disajikan. Sebagaimana di ungkapkan (Azhar

Arsyad, 2009) bahwa Media audio visual adalah media pembelajaran yang menarik dan dapat menampilkan pesan yang memotivasi.

Tahapan dalam pembuatan media ini dilakukan dengan cara menganalisis kebutuhan kurikulum, kebutuhan peserta didik dan kebutuhan belajar serta kondisi dari keseharian belajar peserta didik termasuk fasilitas yang dapat di sediakan oleh mereka. Sehingga peneliti fokus mengembangkan media audio visual pembelajaran bahasa Inggris berdasarkan materi kurikulum yang sedang di pelajari sertamemilih kosakata pada materi *Descriptivetext*. Materi ini terintegrasi dalam beberapa *skill*.



(Sumber gambar pribadi, 2020)

Gambar 1 Flowchart Media Pembelajaran

Maka dengan dikembangkannya media pembelajaran ini diharapkan berguna untuk meningkatkan kompetensi belajar siswa, khususnya dalam peningkatan penguasaan pembelajaran kosa kata bahasa Inggris. Untuk menghasilkan produk dari desain yang telah dibuat, peneliti memilih aplikasi yang digunakan sebagai alat produksi, yaitu *Mit App Inventor*.

Mit App Inventor ini adalah aplikasi milik Google yang dapat digunakan secara gratis oleh pengembang dan pengguna karena bisa langsung diunduh dan terinstal di handphone. *Mit App Inventor* dapat menampilkan gabungan dari teks, video, animasi, gambar, grafik, dan suara, serta dapat dioperasikan melalui android. Hal ini menunjukkan bahwa *Mit App Inventor* sangat cocok untuk materi kosakata yang di kembangkan oleh peneliti. Pada situasi saat sekarang dimana peserta didik cenderung lebih banyak menggunakan *smartphone* dalam pembelajaran sehari-hari dikarenakan situasi pandemik dan pembelajaran jarak jauh serta pembatasan tatap muka, aplikasi ini bisa digunakan bagi peserta didik kelas VII yang tidak memiliki laptop. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi ini dapat membantu peserta didik yang belum faham materi tentang kosakata yang diajarkan maka peserta

didik dapat membuka dan menggunakannya kembali berulang kali.

B. Tahapan pembuatan aplikasi media pembelajaran

Tabel 1. Storyboard

	<p>1. Screen Satu / Home, menggunakan Layout kemudian pilih <i>Horizontal Arrangement</i> kemudian di dalamnya dimasukkan Media, Video player dan menggunakan satu button serta satu label. Kemudian pada menu Block, untuk button 1 diatur untuk membuka ke screen 2.</p>		<p>4. Pada screen 4 / kompetensi inti, menggunakan Layout Horizontal Arrangement kemudian media-video player, 1 button dan 1 label. Kemudian pada menu block diatur kembali ke screen 2 / menu utama.</p>
	<p>2. Pada screen 2 / menu utama, Screen 2 ini diberi nama dengan menu utama. Kemudian menggunakan Layout menggunakan <i>Horizontal Arrangement</i>, kemudian menggunakan 6 label serta 6 button. Screen 2 ini diberi nama dengan menu utama. Kemudian setiap Button diatur, menuju screen 1, 3, 4, 5, 6 dan 7.</p>		<p>5. Pada Screen 5 / kompetensi dasar, menggunakan layout 2 horizontal arrangement serta 1 button dan 1 label. Kemudian pada menu block, button 1 diatur kembali ke screen 2 / menu utama.</p>
	<p>3. Pada Screen 3 / pengembang, menggunakan Media Video player, dengan format Video MOV. Kemudian pada menu blok diatur untuk kembali ke menu utama / screen 2.</p>		<p>6. Pada screen 6 / Materi. Menggunakan Layout Horizontal Arrangement , kemudian Media video player, serta 1 button dan 1 label. Button di atur untuk kembali ke screen 2 / menu utama.</p>
	<p>7. Pada Screen 7 / Evaluasi, menggunakan Layout Vertical Arrangement dan Horizontal Arrangement serta menggunakan 4 button dan 4 label.</p>		<p>7. Pada Screen 7 / Evaluasi, menggunakan Layout Vertical Arrangement dan Horizontal Arrangement serta menggunakan 4 button dan 4 label.</p>

Dalam hal pengoperasian aplikasi sedikit berbeda apabila menggunakan laptop, peserta didik harus mendownload sebuah aplikasi *Emulator* terlebih dahulu untuk dapat menjalankannya di laptop. Pengembang sangat memperhatikan langkah demi langkah dalam pembuatan produk. Hal ini dikarenakan produk harus dapat dijalankan sesuai dengan rancangan dan dapat dengan mudah diakses oleh para pengguna yaitu peserta didik kelas VII. Produk yang dikembangkan merupakan produk baru yang dibuat untuk peserta didik di SMP negeri 3 Sungai Ambawang dan telah dilakukan validasi oleh beberapa ahli, di antaranya adalah ahli media, ahli desain dan ahli materi.

Tabel 2. Nama-nama Validator Media Audio Visual Bahasa Inggris

No	Nama	Pendidikan	Jabatan	Keahlian Utama	Keahlian Lainnya
1	Chandra Lesmana, S.Kom, M.Pd	S2	Dosen IKIP PGRI Pontianak	Teknologi Informasi & Komputer	Ahli media
2	Sarah Bibi, S.ST., M.Pd	S2	Dosen Politeknik Negeri Pontianak	Teknik Elektro	Ahli media
3	Vindo Feladi, ST., M.Pd	S2	Dosen IKIP PGRI Pontianak	Teknologi Informasi & Komputer	Ahli desain
4	Ratih Widya Nurcahyo, S.Kom, M.Pd.	S2	Dosen IKIP PGRI Pontianak	Teknologi Informasi & Komputer	Ahli desain
5	Dedi Irwan, M.Pd., Ph.D	S3	Dosen IKIP PGRI Pontianak	Bahasa Inggris	Ahli Materi
6	M.Iqbal Ripo Putra, M.Pd	S2	Dosen IKIP PGRI Pontianak	Bahasa Inggris	Ahli Materi

Hal tersebut dilakukan untuk memperoleh penilaian kelayakan, serta untuk mendapatkan saran perbaikan. Produk telah diuji cobakan kepada beberapa kelompok yaitu kelompok kecil, kelompok sedang, dan kelompok besar. Hal ini dilakukan untuk memperoleh penilaian keefektifan dan kepraktisan produk.

C. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil kajian ke tiga para ahli tersebut pengembangan media audio visual pembelajaran bahasa Inggris ini dapat di berikan kepada peserta didik. Sebagaimana dikatakan oleh Ega Rima Wati (2016) bahwa dalam konteks komunikasi, media audio visual memiliki beberapa fungsi diantaranya fungsi edukatif yaitu mendidik peserta didik untuk berpikir kritis, fungsi sosial memberikan informasi autentik, fungsi ekonomis dapat memberikan sebuah efisiensi dalam mencapai tujuan, fungsi budaya yaitu efektif, integral dalam pembelajaran, menghibur, mempercepat proses belajar, dan meningkatkan kualitas belajar.

Hal ini didukung dengan hasil respon peserta didik dalam rangkaian uji coba pada kelompok kecil, kelompok sedang, dan kelompok besar yang mendapatkan nilai rata-rata 4.09 dengan pernyataan bahwa media ini sangat praktis digunakan. Angka tersebut menunjukkan bahwa format media, Lay out media, manfaat media audio visual serta ketertarikan peserta didik terhadap media audio visual Bahasa Inggris yang dikembangkan mendapat respon Baik.

Tabel 3. Hasil Nilai Pretest Kelompok Kecil

No.	KodeSiswa	Score	Nilai	Katagori
1	C1	8	80	Tuntas
2	C2	5	50	Tidak tuntas
3	C3	6	60	Tidak tuntas
Rata-rata		6,33	63,33	Tidak tuntas

Hasil data pretest kelompok kecil tanpa media menunjukkan Rata-rata perolehan nilai 63.33 mendapatkan predikat D artinya Belum mencapai kriteria ketuntasan minimum dan belum efektif.

Tabel 4. Hasil Nilai Pretest Kelompok Sedang

No.	Kode Siswa	Score	Nilai	Katagori
1	B1	6	60	Tidak tuntas
2	B2	5	50	Tidak tuntas
3	B3	7	70	Tidak tuntas
4	B4	6	60	Tidak tuntas
5	B5	7	70	Tidak tuntas
6	B6	7	70	Tidak tuntas
7	B7	8	80	Tuntas
8	B8	7	70	Tidak tuntas
9	B9	6	60	Tidak tuntas
rata - rata		6,56	65,56	Tidak tuntas

Hasil data pretest kelompok sedang menunjukkan persentase ketuntasan hanya 65.56 Belum mencapai kriteria ketuntasan minimum.

Tabel 5. Hasil Nilai Pretest Kelompok Besar

No.	Kode Siswa	Score	Nilai	Katagori
1	A1	6	60	Tidak tuntas
2	A2	5	50	Tidak tuntas
3	A3	6	60	Tidak tuntas
4	A4	7	70	Tidak tuntas
5	A5	8	80	Tuntas
6	A6	4	40	Tidak tuntas
7	A7	7	70	Tidak tuntas
8	A8	7	70	Tidak tuntas
9	A9	5	50	Tidak tuntas
10	A10	7	70	Tidak tuntas
11	A11	6	60	Tidak tuntas
12	A12	8	80	Tuntas
13	A13	7	70	Tidak tuntas
14	A14	6	60	Tidak tuntas
15	A15	7	70	Tidak tuntas
16	A16	5	50	Tidak tuntas
rata-rata		6,31	63,13	Tidak tuntas

Hasil data pretest kelompok sedang menunjukkan persentase ketuntasan hanya 63.13 Belum mencapai kriteria ketuntasan minimum.

Untuk mendapatkan kemampuan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media audio visual pada saat pembelajaran berlangsung, maka dilakukan evaluasi sehingga dapat diketahui peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diberi media audio visual. Evaluasi dimaksudkan untuk mengukur tingkat pencapaian keberhasilan peserta didik pada *skill* yang di berikan saat pembelajaran telah selesai dilaksanakan. Pelaksanaan evaluasi dilakukan dengan latihan mengerjakan soal pada media audio visual Mit app inventor yang dikembangkan sebagai uji coba dan setelah dirasa peserta didik dapat melakukan dengan baik, selanjutnya peserta didik akan mengerjakan evaluasi sesungguhnya melalui google form.

Adapun hasil yang didapat melalui evaluasi yang dilaksanakan peserta didik seperti tergambar pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Nilai Postest Kelompok Kecil

No.	Kode Siswa	Score	Nilai	Katagori
1	C1	10	100	Tuntas
2	C2	8	80	Tuntas
3	C3	8	80	Tuntas
Rata-rata		8,67	86,67	Tuntas

Dari hasil tersebut diatas, dapat di simpulkan bahwa peserta didik kelompok kecil mendapatkan rata-rata pencapaian nilai 86.67 dengan standar KKM 72 ini berarti 100 % tuntas. Dibandingkan pada pencapaian pretest. Kemudian tes dilanjutkan

kembali pada kelompok sedang, sehingga memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Nilai Postest Kelompok Sedang

No.	Kode Siswa	Score	Nilai	Keterangan
1	B1	8	80	Tuntas
2	B2	8	80	Tuntas
3	B3	10	100	Tuntas
4	B4	8	80	Tuntas
5	B5	10	100	Tuntas
6	B6	9	90	Tuntas
7	B7	10	100	Tuntas
8	B8	10	100	Tuntas
9	B9	9	90	Tuntas
Rata-rata		9,11	91,11	Tuntas

Dari hasil pencapaian kelompok sedang, dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelompok sedang mendapatkan rata-rata pencapaian nilai 91.11 dengan standar KKM 72 ini berarti dinyatakan 100 % tuntas.

Selanjutnya evaluasi dilakukan pada kelompok besar hasil yang didapat melalui evaluasi yang dilaksanakan peserta didik seperti tergambar pada tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Nilai Postest Kelompok Besar

No.	Kode Siswa	Score	Nilai	Keterangan
1	A1	9	90	Tuntas
2	A2	8	80	Tuntas
3	A3	8	80	Tuntas
4	A4	9	90	Tuntas
5	A5	10	100	Tuntas
6	A6	10	100	Tuntas
7	A7	10	100	Tuntas
8	A8	10	100	Tuntas
9	A9	9	90	Tuntas
10	A10	10	100	Tuntas
11	A11	8	80	Tuntas
12	A12	10	100	Tuntas
13	A13	9	90	Tuntas
14	A14	8	80	Tuntas
15	A15	10	100	Tuntas
16	A16	7	70	Tidak tuntas
Rata-rata		9,06	90,63	Tuntas

Dari hasil pencapaian kelompok besar, ternyata ada satu peserta didik yang tidak tuntas, karena dibawah KKM. Maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelompok besar mendapatkan rata-rata pencapaian nilai 90.63 dengan standar KKM 72, serta dinyatakan 93.75% tuntas.

Dengan memperhatikan semua hasil capaian peserta didik tersebut, maka didapatkan kesimpulan secara keseluruhan yang digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 9. Hasil Postest

No.	Kelompok	Score mencapai KKM
1	Kecil	3
2	Sedang	9
3	tinggi	15
Jumlah score mencapai KKM		27
Persentase Indeks =		$= \frac{27}{28} \times 100 = 96,43\%$

Selanjutnya melihat Hasil data postest keseluruhan kelompok Mulai dari kelompok kecil, kelompok sedang maupun kelompok besar, menunjukkan bahwa kosakata sebagai materi ajar yang diberikan melalui media audio visual pembelajaran Bahasa Inggris memperoleh nilai rata-rata 96.43. Dari Hasil data postest keseluruhan kelompok, menunjukkan bahwa persentase ketuntasan 96.43%. Ini telah menunjukkan pencapaian hasil belajar yang diinginkan berdasarkan

ketentuan kriteria minimum pencapaian hasil evaluasi peserta didik. Upaya peningkatan penguasaan kosakata melalui evaluasi hasil belajar khususnya penguasaan kosakata termasuk dalam kriteria interpretasi sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris.

4. PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan media audio visual pembelajaran bahasa Inggris pada peserta didik kelas VII di SMP Negeri 3 Sungai Ambawang, maka disimpulkan bahwa: Melalui Desain produk media audio visual yang dikembangkan untuk peserta didik kelas VII di SMP Negeri 3 Sungai Ambawang Kabupaten Kubu raya, pengembang telah melibatkan ahli media, ahli desain, ahli materi, dan peserta didik. Media audio visual ini dirancang dengan menggunakan model Dick and Carey dimana melalui pendekatan sistematisnya membuat media ini lebih terarah dan hasil perolehan data dari penilaian oleh ahli desain, media audio visual ini dinyatakan Valid *Layak* digunakan.

Media audio visual ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Mit App Inventor yang menjadi alat / bahan / sarana dalam proses pengembangan media pembelajaran audio visual bahasa Inggris yang dapat dijalankan dan diunduh secara langsung melalui smartphone. Aplikasi ini sangat cocok untuk digunakan oleh peserta didik pada masa sekarang. Media ini dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik. Materi yang digunakan sudah menyesuaikan kurikulum yang di gunakan sekolah dan hasil dari penilaian ahli media dan ahli materi, media audio visual ini dinyatakan *Layak* dan *praktis* untuk di gunakan.

Selain itu Media audio visual ini telah diujikan kepada beberapa kelompok peserta didik (kelompok kecil, sedang, besar) untuk penilaian Evaluasi hasil belajarnya. Dan Hasil data postest keseluruhan kelompok menunjukkan bahwa pencapaian hasil evaluasi rata-rata peserta didik mencapai 96.43. Hal ini telah menunjukkan pencapaian hasil evaluasi berdasarkan kriteria ketuntasan minimum yang diinginkan yaitu 72. Dengan demikian secara keseluruhan bahwa peserta didik telah berhasil dalam upaya peningkatan hasil belajar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, peneliti menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Untuk sekolah; diharapkan hasil penelitian dan pengembangan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi guru dan peserta didik.
2. Untuk Guru; semoga dalam memanfaatkan media audio visual ini diharapkan dapat menciptakan suasana yang kondusif dalam belajar.

3. Untuk peserta didik; sebagai pengguna aplikasi diharapkan dapat mempelajari materi yang disampaikan secara kontinyu agar dapat memenuhi pencapaian hasil belajar yang maksimal.

5. DAFTAR PUSTAKA

- AECT Standards, (2012), version Adopted by the AECT Board of Directors
- Atwi Suparman. (2014), Metode Penelitian Pengembangan Model, Mataram
- Atwi Suparman, (2019), Teknologi Pendidikan Dalam Pendidikan Jarak Jauh, Universitas terbuka
- Aunurrahman, (2019), Penelitian Kualitatif dan pengembangan, Pontianak: Fahrana Bahagia Press
- Azhar Arsyad, (2019), Media Pembelajaran, Divisi buku Perguruan Tinggi, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Bambang Warsita. (2008). Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya. Jakarta: Rineka Cipta
- Barbara B.Seels dan Rita C.Richey, (1994), Teknologi Pembelajaran (*Instructional Technology*), Washington, DC, Association for Educational Communications and Technology
- Benny.A.Pribadi., (2010), Model Desain Sistem Pembelajaran, Jakarta: Dian Rakyat
- Bruce Joyce, Marsha Weil, Emily Calhoun, (2016), Models Of Teaching, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Daryanto, Syaiful karim, (2017), Pembelajaran Abad 21, Yogyakarta: Gavamedia
- Dian Lestari, dkk. (2012). The English Patterns of English Grammar. Kresna English Language Institute. Planet English Program
- Dick and Carey, (2015) The Systematic Design of Instruction, United States: Pearson
- Dimiyati., Mujiono, (2006), Belajar dan Pembelajaran, Jakarta: Kerjasama DEPDIKBUD dan PT.Rineka Cipta
- Eko Putro Widoyoko. (2018). Penilaian Hasil Pembelajaran Disekolah. Yogyakarta; Pustaka Pelajar
- Elly. D.P.& Plomp, Tjeerd. (1998). Classic Writings on Instructional Technology. Colorado: Libraries Unliraited, Inc.
- Gredler.M.E, (2005), Learning Theories and Instruction: Theory into Practice. Upper Saddle River. NS: Merrill / Prentice Hall
- Khabibah, S. (2006). Pengembangan Model Pembelajaran Matematika dengan Soal Terbuka untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. Disertasi Surabaya: Program Pascasarjana Unesa.
- Kokom, Komalasari, (2017). Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi, Bandung: PT.Refika Aditama

Kristin Natalina, (2018), Vocabulary Learning Strategies Used by Junior High School Students, Indonesian Journal of English Language Studies: Volume 3

Miftahul Huda, (2019), Model-model Pengajaran dan Pembelajaran; Isu-isu Metodis dan Paradigmatis. Yogyakarta: Pustaka Belajar