

## PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF READING PADA *TEST OF STANDARD ENGLISH*

*Fithriyah Nurul Hidayati*

langit\_biru16@yahoo.com

IAIN Surakarta

**Abstract:** This research aims to develop interactive multimedia (web-based) to improve students' Reading score of Test of Standard English (TOSE). This research was conducted at the FITK IAIN Surakarta on Reading class with 30 students. The data for the research were gathered by questionnaires, interviews, and observations. The data analysis used qualitative descriptive method. This study used research and development (R & D) assigning TOSE Students and the lecturer in the program. The stages of R & D devised by Bord & Gall (2003) were implemented in the study, covering exploration and development of prototype. Exploration stages commenced from needs analysis and development of prototype. The development of prototype began with devising reading materials in interactive multimedia. The prototype was evaluated based upon expert judgment. The findings show that the interactive multimedia provide chat room, hyperlinks, TOSE exercises, and interesting materials.

**Keywords:** interactive multimedia, reading comprehension, Test of Standard English, web-base

### PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kemajuan perguruan tinggi. Terobosan dan inovasi pendidikan di dunia kampus sangat diperlukan terutama dalam pengembangan model dan media pembelajaran. Hasil-hasil Pengembangan model dan media pembelajaran dengan berbasis teknologi telah banyak dipublikasikan melalui jurnal ilmiah baik online maupun offline. Berbagai informasi keilmuan dengan sangat mudah didapatkan oleh mahasiswa yang memiliki akses teknologi tinggi ini. Akibatnya mahasiswa yang memiliki akses terhadap teknologi tinggi ini sering merasa tidak puas dengan pengajaran yang monoton. Perkembangan jaman menuntut dosen untuk melakukan perubahan pada proses pembelajaran agar mahasiswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Salah satu usaha yang dilakukan dosen untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam proses

pembelajaran adalah penggunaan multimedia interaktif. Ada banyak manfaat dari penggunaan multimedia interaktif yaitu: (1) mahasiswa akan termotivasi untuk belajar karena mahasiswa tidak merasa bosan; (2) mahasiswa lebih mudah memahami materi karena multimedia interaktif merupakan perpaduan video, animasi, grafik, dan audio; (3) proses belajar mengajar dapat dilakukan di manapun dan kapanpun, sehingga tidak terikat hanya di ruang kelas saja; (4) dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Multimedia interaktif dapat juga digunakan untuk meningkatkan skor tes kemampuan bahasa Inggris.

Di IAIN Surakarta, tes semacam ini dinamakan *Test of Standard English* (TOSE). Salah satu materi dalam TOSE adalah Reading Comprehension. Tujuan TOSE diberikannya pada mahasiswa adalah sebagai penyeimbang antara *hard skill* dan *soft skill* mahasiswa dan menjadi salah satu prasyarat mengikuti ujian munaqosah. Untuk membantu keberhasilan

mahasiswa mengikuti TOSE ini maka di dalam perkuliahan Reading Comprehension semester 2 mahasiswa diberikan materi terkait dengan TOSE. Keberhasilan Proses belajar mengajar ditentukan oleh beberapa komponen, dari dosen, mahasiswa, tujuan pembelajaran, materi (bahan ajar), media pembelajaran, dan kurikulum.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di kelas Reading ditemukan hal-hal sebagai berikut: (1) belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran terutama multimedia interaktif; (2) beberapa dosen masih kesulitan menentukan media interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif multimedia sebagai media pendukung dalam pengajaran Reading.

Multimedia terdiri dari dua jenis, yaitu multimedia non-interaktif dan multimedia interaktif. Pada multimedia non-interaktif, pengguna bertindak pasif dan menyaksikan adegan demi adegan secara berurutan. Sementara pada multimedia interaktif ditambah satu lagi elemen yaitu aspek interaktif sehingga pengguna dapat memilih secara aktif adegan yang diinginkan dan juga dapat bermain simulasi dan permainan yang disediakan. Thorn (1995) mengajukan enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif yaitu: kemudahan navigasi, kandungan kognisi, presentasi informasi, integrasi media, artistik dan estetika, dan fungsi secara keseluruhan. Sejalan dengan Thorn, menurut Green & Brown (2002, 2-6), multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, audio dan interaksi. multimedia interaktif adalah gabungan dari beberapa media yang interaktif. Interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif berbasis komputer adalah

hubungan antara manusia sebagai user/pengguna dan komputer berupa software/aplikasi dalam format file tertentu.

Berdasarkan hal hal tersebut di atas, Penelitian ini berupaya untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan Reading pada TOSE. Multimedia interaktif hasil penelitian ini akan menjadi media pembelajaran yang bermanfaat bagi mahasiswa. Mahasiswa dapat meningkatkan kemampuan dan skor Reading di *TOSE* melalui materi-materi yang disajikan dengan menarik dan dapat memperoleh pengalaman dari pengerjaan latihan-latihan soal yang diberikan.

Multimedia interaktif merupakan perpaduan antara teks, grafik, audio dan interaktif (Green & Brown 2002, 2-6). Selama ini mahasiswa lebih suka diajar dengan menggunakan multimedia daripada hanya sekedar mendengarkan dosen dalam ceramah. Sudjana dan Rivai (2002, 137-138) menjelaskan beberapa keunggulan penggunaan multimedia dalam pembelajaran, yaitu: membangkitkan motivasi siswa dalam belajar, adanya warna, musik, dan grafis animasi dapat menambah kesan realisme dalam pembelajaran. Dengan multimedia memungkinkan dialog, meningkatkan kreativitas, memfasilitasi kolaborasi, memperkaya pengalaman, dan meningkatkan ketrampilan (Sutopo, 2003, 21)

Philips (1997, 12) mengakui kelebihan multimedia di mana multimedia interaktif dapat mengakomodasi cara belajar yang berbeda-beda. Multimedia interaktif memiliki potensi untuk menciptakan suatu lingkungan multisensori yang mendukung cara belajar tertentu. Sudhata & Tegeh (2015, 23) menyatakan multimedia memiliki tiga fungsi, yaitu sebagai alat bantu instructional, sebagai tutorial interaktif dan sebagai petunjuk belajar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia Interaktif untuk meningkatkan kemampuan *Reading Test of Standard English* pada mahasiswa semester ke-2 IAIN Surakarta. Media tersebut diujicobakan untuk melihat keefektifannya. Keefektifan tersebut dapat dilihat dari respon mahasiswa terhadap penggunaan multimedia interaktif ini.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan media pembelajaran karena bertujuan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran yang mampu menjawab tantangan yang ada dan memberikan produk yang belum ada atau lebih baik dari sebelumnya (Nurkamto, 2001). Menurut Borg and Gall ada sepuluh langkah dalam kegiatan penelitian dan pengembangan, yaitu: (1) penelitian survei dan pengumpulan informasi; (2) melakukan perencanaan; (3) mengembangkan produk awal; (4) melakukan uji coba produk; (5) menyempurnakan produk, (6) melakukan uji lapangan produk utama; (7) memperbaiki hasil uji lapangan; (8) melakukan uji coba lapangan operasional, (9) menyempurnakan model akhir; (10) desiminasi dan sosialisasi. Akan tetapi dalam implementasinya dikarenakan adanya keterbatasan waktu penelitian tidak semua langkah tersebut diselesaikan dalam satu tahap, penelitian hanya dilakukan sampai langkah kelima.

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik studi pustaka, observasi, interview, dan kuesioner. Analisis data dilakukan dengan cara deskriptif kualitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Desain Awal Produk

Hasil desain awal multimedia interaktif berbentuk *web-based* ini merupakan hasil dari serangkaian prosedur yaitu: analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan format

produk awal, validasi produk awal, dan revisi produk awal.

### Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan studi pustaka, observasi, *interview* dan kuesioner untuk memperoleh informasi kebutuhan media pembelajaran yang akan dibuat. Kegiatan diawali dengan membaca dan mencermati buku *TOSE Preparation* yang diterbitkan Pusat dan Pengembangan Bahasa (PPB) IAIN Surakarta yang digunakan oleh mahasiswa dan buku-buku tentang multimedia. Setelah itu dilakukan dengan observasi, angket dan *interview* tentang kesulitan yang dihadapi oleh mahasiswa terkait dengan materi Reading pada TOSE dan penggunaan media pembelajaran di kelas Reading, serta mendiskusikan dengan *co-researcher* tentang apakah tujuan utama membuat model multimedia interaktif.

### Perencanaan

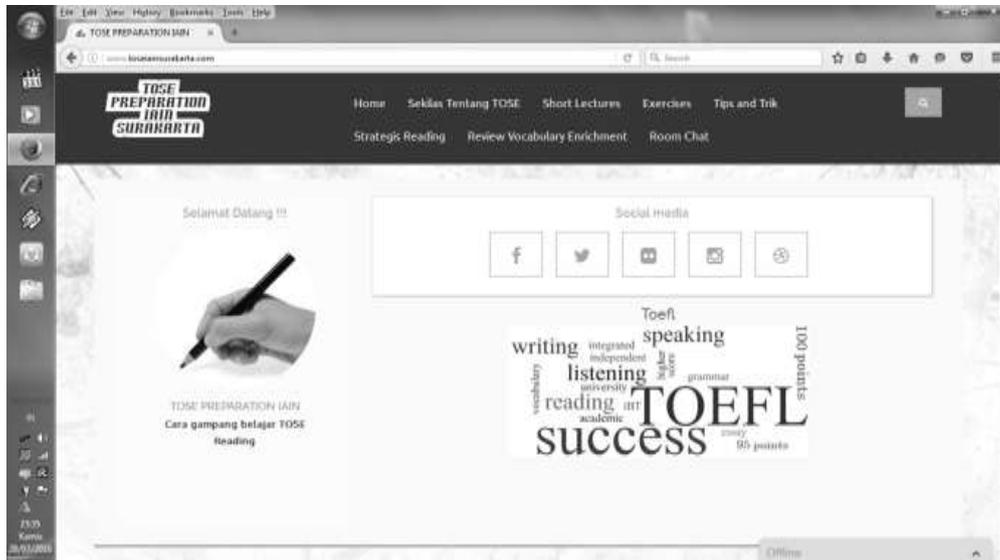
Perencanaan dilakukan melalui perumusan tujuan-tujuan khusus dari pengembangan model multimedia interaktif. Kegiatan diawali dengan membuat *check list* daftar masalah yang akan dipecahkan dari hasil interview, observasi, angket mahasiswa terkait dengan pembelajaran Reading Comprehension melalui diskusi dengan *co-researcher*. Berikut adalah daftar *check list* untuk merumuskan tujuan khusus sesuai bidang ilmu terkait.

1. Daftar masalah dan kesulitan mahasiswa terkait dengan TOSE
2. Membuat bahan ajar/ materi persiapan TOSE berbasis web
3. Membuat web tentang persiapan TOSE

Daftar ini digunakan sebagai panduan untuk menentukan tujuan khusus melalui kegiatan studi dari bidang terkait berikut:

1. Mencermati buku-buku *TOSE Preparation* dari PPB yang menjadi buku panduan mahasiswa
2. Mengumpulkan materi terkait dengan Reading Comprehension untuk persiapan TOSE

3. Mencermati literatur terkait bahan ajar berbasis web menemukan tujuan, menemukan informasi detail, menemukan kesimpulan, menemukan rujukan kata, menemukan kosakata, memparafrasa-
4. Mencermati literatur tentang pembuatan multimedia



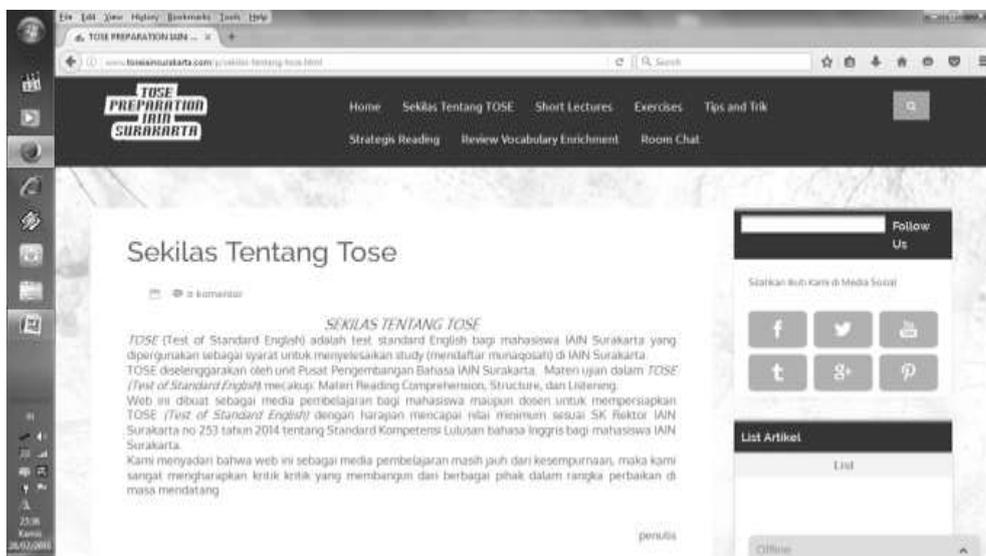
Gambar 1: Halaman Depan

Dari pencarian informasi dari sumber yang dipandu dengan daftar *check list* kebutuhan diatas diperoleh informasi mengenai beberapa indikator

kan kalimat, dan menyisipkan kalimat.

*Pembuatan bahan ajar berbasis web*

Ada enam langkah pengembangan



Gambar 2: Sekilas tentang TOSE

dalam tes Reading Comprehension yaitu: mahasiswa diharapkan mampu menemukan *main idea*, menemukan topik atau tema, menemukan judul,

bahan ajar berbasis web, yaitu:

1. Penentuan sasaran  
Sasaran penelitian ini adalah mahasiswa IAIN Surakarta

2. Pemilihan topik  
 Topik yang dipilih sesuai dengan
3. Pembuatan peta materi  
 Peta materi sangat membantu dalam merumuskan keluasan dan
4. Perumusan tujuan  
 Setelah merumuskan tujuan,
5. Penyusunan alat evaluasi  
 Setelah merumuskan tujuan,
6. Pengumpulan referensi



Gambar 3: Menu Materi tentang Reading

indikator dalam *TOSE Reading Comprehension*

Gambar peta materi akan sangat bermanfaat dalam menentukan tujuan.

3. Pembuatan peta materi

Peta materi sangat membantu dalam merumuskan keluasan dan

5. Penyusunan alat evaluasi  
 Setelah merumuskan tujuan,



Gambar 4: Latihan Soal

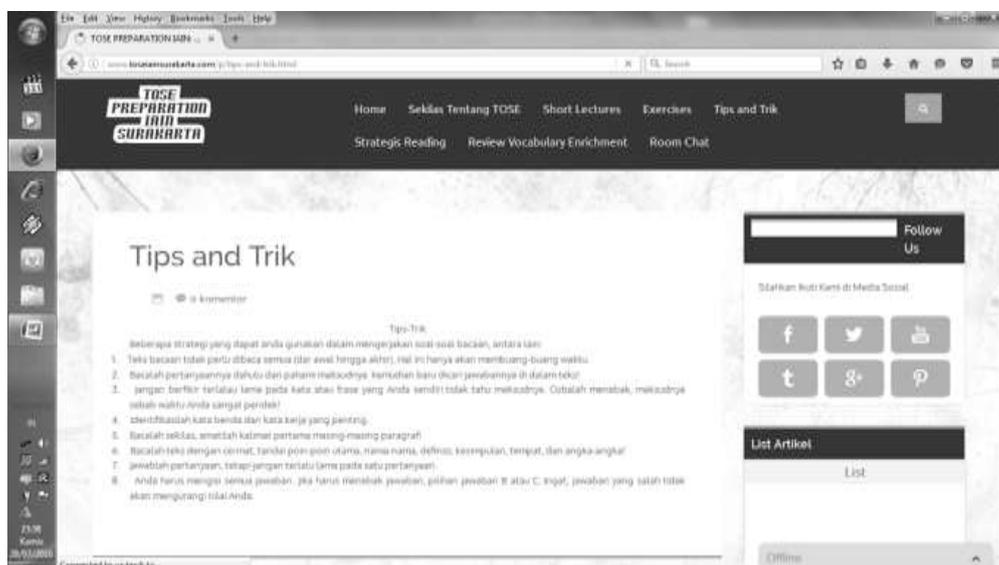
kedalaman materi yang akan dibahas. Materi *TOSE Preparation* dikembangkan dengan peta materi. Membuat peta materi diibaratkan menggambar sebuah batang pohon

langkah berikutnya adalah merumuskan alat evaluasi. Setiap indikator tujuan harus dapat diukur keberhasilannya.

6. Pengumpulan referensi

Semua sumber referensi harus dicantumkan, bertujuan untuk memudahkan pembaca yang menginginkan pendalaman materi,

pilkn pada web ini disesuaikan dengan hasil anket dari mahasiswa yaitu kebutuhan akan pentingnya media pembelajaran yang menarik, mudah



Gambar 5: *Tips dan Trik*

interaktif ini berupa web-based yang dikembangkan dari hasil perencanaan. Sehingga format produk awal dapat dilihat dalam penjelasan berikut.

maka akan terhubung dengan social media yang ada, seperti Facebook, Twitter, Pinterest, dan Tumblr. Pada tampilan menu, ada beberapa *link web*



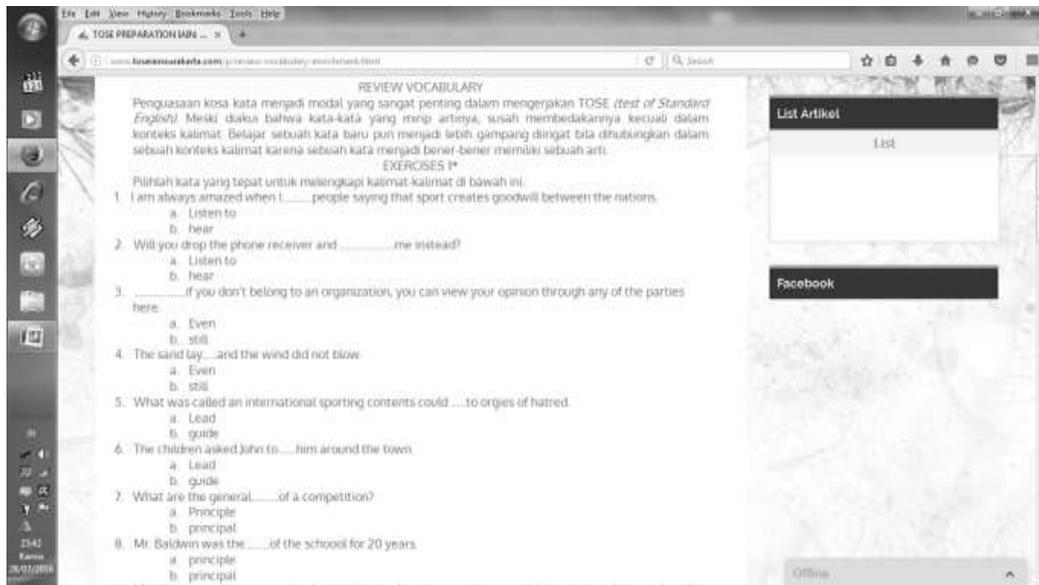
Gambar 6: *Strategi dalam Reading*

Produk ini diberi nama toseiainsurakarta yang dapat diakses melalui alamat website: <http://www.toseiainsurakarta.com>. Menu yang ditam-

yang memudahkan pembaca dalam mencari referensi terkait dengan materi pengajaran bahasa Inggris yang sangat menarik, yang bisa diakses seperti:

www.brainpop.com. Menu tampilan dalam halaman depan dilengkapi dengan media sosial, seperti Facebook. Hal ini untuk memudahkan mahasiswa

dipilih dengan mempertimbangkan kebutuhan mahasiswa terkait pengetahuan mereka terkait TOSE. Bila di-klik akan tampak seperti



Gambar 7: Pengayaan Kosak Kata

untuk masuk ke menu *chat room* melalui akun Facebook.

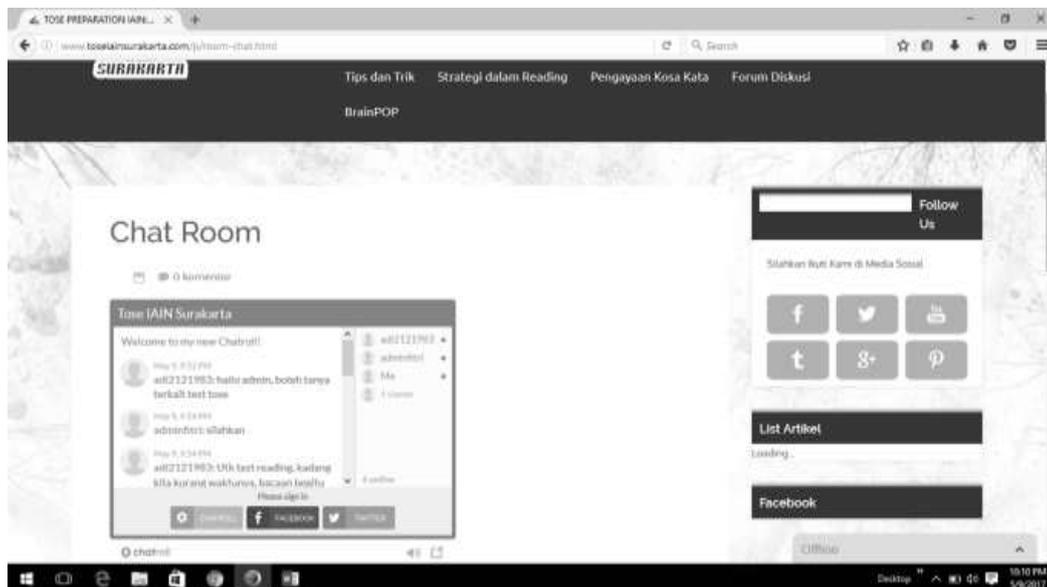
Gambar 2.

*Sekilas tentang TOSE*

*Materi tentang Reading*

Menu sekilas tentang TOSE berisi

Menu materi tentang reading berisi pembahasan materi tentang *Reading*



Gambar 8: Ruang Diskusi

tentang pengenalan TOSE sebagai tes wajib bagi mahasiswa IAIN yang digunakan sebagai bentuk persyaratan mengikuti ujian munaqosah. Menu ini

*Comprehension* yang disajikan dengan sangat mudah dan menarik. Materi dibuat dengan *mind map* yang dilengkapi dengan kata, gambar, simbol

dan warna yang menarik. Konsep *mind map* dipilih dalam menu ini memudahkan siswa karena dengan pilihan warna, penjelasan berupa poin-poin memudahkan mahasiswa untuk mengingat materi yang ditampilkan. *Gambar 3* adalah tampilannya.

#### *Latihan soal*

Salah satu cara untuk meningkatkan skor TOSE dengan memperbanyak latihan soal. Menu latihan soal berisi latihan-latihan soal TOSE yang dilengkapi dengan kunci jawaban. Mahasiswa dapat dengan mudah mengerjakannya dan langsung dapat diketahui hasil *score*-nya, karena sudah dilengkapi dengan kunci jawabannya. Tampilan menu ini tampak seperti pada *Gambar 4*.

#### *Tips dan trik*

Menu *TOSE Reading Comprehension* ini berisi tentang tips dan trik dalam menjawab soal TOSE Reading Comprehension. *Gambar 5* adalah ilustrasinya.

#### *Strategi dalam reading*

Menu strategi dalam reading berisi tentang strategi dalam menjawab soal *TOSE Reading Comprehension*. Materi yang dipilih dibuat dengan menggunakan peta pikiran (*mind mapping*) karena merupakan cara paling efektif dan efisien untuk memasukkan, menyimpan dan mengeluarkan data dari atau ke otak. Materi dibuat dalam bentuk simbol, garis, kata, dan warna. *Gambar 6* adalah tampilannya.

#### *Pengayaan kosa kata*

Berdasarkan hasil interview dengan mahasiswa yaitu masih rendahnya kosakata siswa, maka menu pengayaan kosa kata ini dibuat. Menu ini menampilkan daftar kosa kata yang bisa menjadi acuan mahasiswa untuk memahami teks dalam TOSE. Tampilan menu ini seperti pada *Gambar 7*.

#### *Ruang diskusi*

Menu *chat room* ini dilengkapi menu *chat* berupa Facebook, Twitter dan Chatrull. Dengan menu ini mahasiswa dapat berdialog, bertanya, *sharing* dengan dosen pengampu mata kuliah Reading Comprehension. *Gambar 8* adalah ilustrasinya.

#### **Validasi Produk Awal**

Dalam tahap validasi produk awal, peneliti melakukan uji kelayakan yakni dengan menunjukkan produk multimedia interaktif ini berupa web <http://www.toseiainsurakarta.com/> kepada dua orang ahli yakni dosen Reading dari IAIN Surakarta, dan ahli IT dari Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta. Penilaian didasarkan pada kemampuan web dalam memenuhi tujuan-tujuan khusus dalam hasil dari tahap perencanaan. Sebelum memberikan penilaian kedua ahli diberikan penjelasan tujuan dari pengembangan multimedia interaktif yang bersifat *web-based*.

Kedua ahli di atas memberikan nilai positif dari segi materi pembelajaran dan tampilan multimedia interaktif pembelajaran Reading untuk TOSE ini. Dari segi materi, multimedia interaktif ini memiliki tujuan yang jelas, di mana materi disajikan dengan menarik, dilengkapi dengan gambar dan konsep *mindmapping*, dan petunjuk yang jelas sehingga memudahkan dosen dalam menyampaikan materi dan mahasiswa dalam memahaminya. Selain itu juga evaluasi pembelajaran terukur dan hasilnya bisa dilihat oleh mahasiswa secara langsung.

Sementara itu dari segi tampilan, aplikasi ini didesain dengan background yang sesuai dan layout yang proporsional. Kemudian huruf/*font* mudah dibaca dengan warna teks yang sesuai. Selain itu, Komposisi, ukuran, dan kualitas tampilan gambar baik dengan animasi yang sesuai dengan materi. Dari segi audio, *background* sudah sesuai dengan materi sedangkan

dari sisi kemasan, tampilan menu menarik dan ada kesesuaian antara tampilan dan isi. Aplikasi ini juga sudah dilengkapi dengan petunjuk penggunaan sehingga bersifat fleksibel, yakni dapat digunakan secara mandiri maupun terbimbing.

## KESIMPULAN

Tujuan penelitian ini mendesain media pembelajaran multimedia interaktif untuk meningkatkan skor Reading pada TOSE IAIN Surakarta. Dalam proses pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif ada beberapa tahap yaitu: analisis kebutuhan, perencanaan dan mengembangkan format produk awal.

Pada tahap analisis kebutuhan dilakukan studi pustaka, observasi, interview dan kuesioner untuk memperoleh informasi kebutuhan media pembelajaran yang akan dibuat.

Pada tahap perencanaan dilakukan melalui perumusan tujuan-tujuan khusus dari pengembangan model multimedia interaktif. Ada enam langkah dalam pembuatan, yaitu: penentuan sasaran, pemilihan topik, peta materi, perumusan tujuan, alat evaluasi, dan pengumpulan referensi.

Pada tahap pengembangan dilakukan validitas media pembelajaran dan validitas isi materi Reading TOSE. Dari hasil uji kelayakan Reading TOSE, penilaian ahli menunjukkan bahwa web

www.toseiaiansurakarta.com sangat membantu mahasiswa dalam mempersiapkan diri menghadapi TOSE. Pakar media/ IT juga memberikan evaluasi tentang kelebihan dan kekurangan yang harus diperbaiki dalam multimedia interaktif berupa web ini. Hasil respons dari beberapa mahasiswa menunjukkan reaksi yang positif terhadap multimedia interaktif ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Green, TD & A. Brown, 2002. *Multimedia Project in the Classroom*. USA: Corwin Press, Inc.
- Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. 2002. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Nurkamto, Joko. 2001. *Konsep dan Rancangan Penelitian Ilmiah*. Surakarta: FKIP Universitas Sebelas Maret.
- Philips, Rob. 1997. *The Developer's Handbook to Interactive Multimedia: A Practical Guide for Educational Applications*. London: Kogan Page Ltd.
- Sudatha, I Gde Wawan & I Made Tegeh. 2015. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi
- Sutopo, AH. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Thorn, Warwick J. 1995. "Points to Consider When Evaluating Interactive Multimedia". *The Internet TESL Journal*. 2 (4). <[http://iteslj.org/Articles/Thorn-Evalue Consider. html](http://iteslj.org/Articles/Thorn-Evalue%20Consider.html)>