

**PENGEMBANGAN *ELECTRONIC DICTIONARY CARD*  
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA  
MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS  
KELAS VII SMP**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



**Oleh:**

**FITRA**

**NIM. 19004052**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

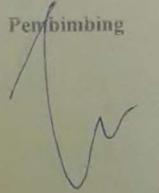
PENGEMBANGAN *ELECTRONIC DICTIONARY CARD* BERBASIS  
MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA  
INGGRIS KELAS VII SMP

Nama : Fitra  
NIM/BP : 19004052/ 2019  
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 7 Juni 2023

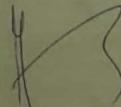
Disetujui Oleh:

Pembimbing



Dr. Ulfia Rahmi, M. Pd  
NIP. 198705242014042003

Ketua Departemen



Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M. Pd  
NIP. 198301262008122002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji  
Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan *Electronic Dictionary Card* Berbasis  
Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris  
Kelas VII SMP  
Nama : Fitra  
NIM : 19004052  
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

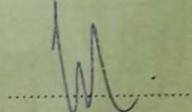
Padang, 12 Juni 2023

Tim Penguji

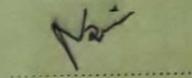
Nama

Tanda Tangan

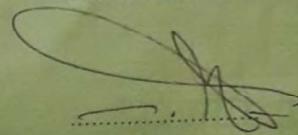
Ketua : Dr. Ulfa Rahmi, M. Pd  
NIP. 198705242014042003



Anggota : Nofri Hendri, S. Pd., M. Pd  
NIP. 197811292003121001



Anggota : Dra. Eldarni, M. Pd  
NIP. 196101161987032001



## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fitra  
NIM/BP : 19004052/2019  
Prodi : Teknologi Pendidikan  
Dapartamen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan *Electronic Dictionary Card* Berbasis  
Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris  
Kclas VII SMP

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 07 Juni 2023  
Yang menyatakan



Fitra  
NIM. 19004052

## ABSTRAK

Fitra. 2023. Pengembangan *E-Dictionary Card* Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII SMP. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang

Pengembangan multimedia interaktif *e-dictionary card* dilatarbelakangi oleh permasalahan pembelajaran yaitu kurangnya perbendaharaan kosakata peserta didik. Media pembelajaran yang selama ini digunakan adalah buku teks, LKS, dan *Powerpoint*. Media ini belum dapat membantu mengatasi masalah tersebut dan seringkali menimbulkan kejenuhan. Dalam rangka mengatasi masalah tersebut, dikembangkan multimedia interaktif *e-dictionary card* untuk membantu pelaksanaan pembelajaran yang lebih menarik dan membantu meningkatkan perbendaharaan kosakata peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif *e-dictionary card* yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Penelitian dilakukan menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research & Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar validasi, angket respon peserta didik, dan soal *pre-test pos-test*. Validitas produk diuji oleh dua orang ahli media dan satu orang ahli materi. Uji praktikalitas ditujukan kepada peserta didik kelas VII SMP Al-Azhar 32 Padang. Kemudian, nilai *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk menilai efektivitas penggunaan multimedia.

Berdasarkan hasil penilaian dari validator media dan materi, diperoleh hasil validasi materi 3,92 dikategorikan **valid**. Untuk aspek media, diperoleh skor 3,95 dari ahli media 1 yaitu dengan kategori **valid**, sedangkan ahli media 2 dengan perolehan skor 3,8 kategori **valid**. Setelah media dinyatakan valid dan layak, kemudian diujicobakan kepada 25 peserta didik kelas VII SMP dengan perolehan skor praktikalitas 3,56 berada pada kategori **praktis**. Kemudian, dilakukan uji efektivitas dengan perolehan nilai Sig. *p value*  $0,00 < 0,05$ , sehingga penggunaan multimedia interaktif *e-dictionary card* dinyatakan **efektif** karena terdapat perbedaan signifikan antara nilai belajar sebelum dan sesudah menggunakan multimedia. Dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif *e-dictionary card* yang telah dikembangkan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Kata kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, *E-Dictionary Card*.

## KATA PENGANTAR



Syukur alhamdulillah peneliti ucapkan kepada Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **Pengembangan *Electronic Dictionary Card* Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII SMP.**

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam proses penyelesaian skripsi ini, peneliti mendapat bantuan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M. Pd selaku Pembimbing Akademik yang senantiasa membimbing, membantu dan memberikan kemudahan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Nofri Hendri, M. Pd dan Ibu Dra. Eldarni, M. Pd selaku penguji I dan II yang senantiasa mengarahkan peneliti untuk lebih baik dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Rika Julianti S.S, S. Pd yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Nofri Hendri, M. Pd dan Bapak Dedi Supendra, S. Pd., M.A yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Bapak/ Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
6. Kepala sekolah, Peserta didik, tenaga pengajar dan seluruh pihak di SMP Al-Azhar 32 Padang yang sudah berkenan dan dengan senang hati memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
7. Orang tua yang telah membiayai, senantiasa berdoa, berjuang dan memberikan motivasi untuk keberhasilan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini, serta abang dan kakak yang telah menjadi semangat untuk peneliti menyelesaikan skripsi. Terimakasih sudah memberikan cinta dan dukungannya sehingga peneliti bisa sampai pada tahap ini.
8. Sahabat peneliti Rizka, Kia dan Ani yang telah menjadi teman sejak awal perkuliahan sampai saat ini. Saling berbagi dan mewarnai hari-hari perkuliahan peneliti menjadi lebih berwarna. Terimakasih atas 4 tahunnya yang sangat bermakna.
9. Sahabat peneliti, Lukman Hakim, Vitri Yanti, Nadiva, dan Priska yang telah senantiasa menemani dan membantu proses pengerjaan skripsi ini menjadi lebih menyenangkan dan penuh warna. Terimakasih sudah berjuang bersama.
10. Ruang studio TPFM yang telah menjadi rumah singga dikampus, terimakasih atas ruang untuk bebas berkreasi, beraktivitas dan bergaya. Terimakasih atas segala pengetahuan dan pengalaman yang diberikan.
11. Keluarga besar radio TPFM Putri, Affan, Hendra, Fadila, Kak Lara, Kak Keke, Kak Puput, Bang Fikri, Bang Ilwan, Bang Wahyu, Nanda, Vini, Afif, Widya, Adam, Aulia, Alghi, Kihsan, Fauzi, Wury, Arif serta crew radio lainnya yang

tidak dapat disebutkan satu persatu dan telah mengisi hari- hari penulis menjadi lebih menyenangkan.

12. Teman-teman seangkatan Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah berjuang bersama selama 4 tahun perkuliahan.
13. Semua pihak yang tidak mungkin peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang peneliti miliki, peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi perbaikan skripsi ini.

Padang, 12 Juni 2023

Peneliti

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I    PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Pengembangan .....	10
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	11
G. Manfaat Pengembangan .....	14
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	14
BAB II   KAJIAN PUSTAKA .....	16
A. Kajian Teori .....	16
1. Media Pembelajaran.....	16
2. Multimedia Interaktif.....	21
3. Pembelajaran Bahasa Inggris .....	27
4. <i>E-Dictionary card</i> .....	34
5. <i>Self Individualized Learning</i> .....	36
6. Uji Kelayakan Produk.....	38
B. Penelitian yang Relevan.....	41

	C. Kerangka Konseptual.....	43
BAB III	METODE PENGEMBANGAN.....	44
	A. Jenis Penelitian.....	44
	B. Model Pengembangan.....	45
	C. Prosedur Pengembangan.....	45
	D. Uji Coba Produk.....	49
	E. Instrumen Pengumpulan Data.....	50
	F. Teknik Analisis Data.....	54
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN... ..	59
	A. Hasil Pengembangan.....	59
	1. Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> )... ..	59
	2. Tahap Perancangan ( <i>Design</i> )... ..	64
	3. Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	66
	4. Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> )... ..	82
	5. Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	87
	B. Pembahasan.....	88
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	94
	A. Kesimpulan.....	94
	B. Saran.....	95
	DAFTAR PUSTAKA .....	96
	LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	101

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Struktur Kurikulum SMP/MTs .....	29
Tabel 2. Materi Pokok ATP .....	31
Tabel 3. Skor Skala Likert .....	49
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	50
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Validasi untuk Ahli Media .....	51
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Validasi untuk Ahli Materi.....	52
Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas untuk Peserta didik.....	53
Tabel 8. Kriteria Validitas dan Praktikalitas .....	56
Tabel 9. Penilaian Produk oleh Guru Ahli Materi... ..	66
Tabel 10. Penilaian Produk oleh Dosen Ahli Media.....	66
Tabel 11. Penilaian Praktikalitas Produk oleh Peserta Didik.....	66
Tabel 12. Hasil Penilaian Ahli Media.....	78
Tabel 13. Hasil Validasi Materi... ..	80
Tabel 14. Hasil Revisi Produk.....	81
Tabel 15. Alur Kegiatan Implementasi Penggunaan Multimedia.....	83
Tabel 16. Hasil Uji Praktikalitas.....	84
Tabel 17. Hasil Uji Normalitas.....	85
Tabel 18. Ringkasan Ranking Data.....	86
Tabel 19. Hasil Uji <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i> .....	86
Tabel 20. Revisi Akhir Produk.....	87

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Diagram Respon Tingkat Kesulitan Pembelajaran Bahasa Inggris	6
Gambar 1.2 Diagram Respon Ekspektasi Media Pembelajaran.....	7
Gambar 2.1 Peta Konsep Materi Pelajaran Bahasa Inggris .....	31
Gambar 2.2 Kerangka Konseptual .....	43
Gambar 3.1 Model ADDIE (Branch, 2009).....	46
Gambar 4.1 Diagram Respon Tingkat Kesulitan Bahasa Inggris... ..	61
Gambar 4.2 Diagram Penggunaan Media dalam Pembelajaran.....	62
Gambar 4.3 Diagram Kekurangan Media Pembelajaran .....	62
Gambar 4.4 Diagram Respon Ekspektasi Media Pembelajaran.....	63
Gambar 4.5 Desain Awal Menu Utama..... ..	65
Gambar 4.6 Tampilan Awal SAC..... ..	67
Gambar 4.7 <i>Insert Video Opening</i> ..... ..	68
Gambar 4.8 <i>Setting Hotspot</i> ..... ..	69
Gambar 4.9 <i>Setting</i> Interaksi Ikon Menu..... ..	69
Gambar 4.10 <i>Setting</i> BGM..... ..	69
Gambar 4.11 <i>Setting</i> Menu <i>Volume</i> ..... ..	70
Gambar 4.12 Petunjuk Penggunaan Fitur <i>Dictionary Card</i> ..... ..	70
Gambar 4.13 <i>Setting</i> Fitur <i>Dictionary Card</i> .....	71
Gambar 4.14 <i>Input Audio</i> ..... ..	71
Gambar 4.15 <i>Setting Drag &amp; Drop</i> ..... ..	72
Gambar 4.16 <i>Input Counter</i> dan <i>Timer</i> ..... ..	72
Gambar 4.17 Pembuatan Kuis <i>Listen &amp; Write</i> ..... ..	72
Gambar 4.18 <i>Setting Dictionary Card</i> .....	73
Gambar 4.19 <i>Setting</i> Menu <i>Grammar</i> ..... ..	73
Gambar 4.20 <i>Setting</i> <i>Button Play</i> ..... ..	74
Gambar 4.21 <i>Setting Games</i> ..... ..	74
Gambar 4.22 <i>Setting</i> soal .....	75
Gambar 4.23 <i>Setting</i> Halaman Respon <i>Pre-test</i> ..... ..	75

Gambar 4.24 <i>Setting Counter Akhir</i> .....	76
Gambar 4.25 <i>Setting Halaman Respon Post-test</i> .....	76
Gambar 4.26 <i>Setting Halaman Penutup</i> .....	77

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. ATP Bahasa Inggris.....	102
Lampiran 2. Flowchart Multimedia Interaktif E-Dictionary Card.....	108
Lampiran 3. <i>Storyboard</i> Multimedia Interaktif <i>E-Dictionary Card</i> .....	109
Lampiran 4. Angket Pengumpulan Data Awal.....	114
Lampiran 5. Hasil Validasi Media oleh Validator 1 Tahap 1.....	115
Lampiran 6. Hasil Validasi Media oleh Validator 1 Tahap 2 .....	118
Lampiran 7. Hasil Validasi Media oleh Validator 2 .....	122
Lampiran 8. Hasil Validasi Materi.....	125
Lampiran 9. Hasil Uji Praktikalitas.....	118
Lampiran 10. Hasil <i>Pre-test</i> .....	128
Lampiran 11. Hasil <i>Post-test</i> .....	130
Lampiran 12. Hasil Olah Data Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif <i>E-Dictionary Card</i> .....	132
Lampiran 13. Surat Izin Observasi Awal dari Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.....	135
Lampiran 14. Surat Izin Penelitian Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.....	136
Lampiran 15. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Kota Padang.....	137
Lampiran 16. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	138
Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian.....	139

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi peserta didik baik secara spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang bermanfaat bagi kehidupan nyata maka diperlukan adanya pendidikan (UU No 20 tahun 2003). Pendidikan merupakan suatu usaha agar individu bisa menumbuhkan dan mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, baik secara jasmani maupun rohani (Rahman, dkk, 2022). Pendidikan tidak hanya berbicara mengenai bagaimana suatu pengetahuan dan keterampilan terbentuk kemudian disalurkan dalam bentuk informasi kepada individu lainnya. Pendidikan masa kini telah menjadi salah satu upaya bagi individu untuk mewujudkan keinginan dan kebutuhannya dalam kehidupan sosial. Dengan kemampuan dan keahlian yang diperoleh lewat pendidikan, maka individu tersebut dapat menata, menambah, dan memperbaiki landasan dalam kehidupannya. Sehingga, pendidikan memegang peranan penting untuk menciptakan generasi yang berkualitas dan mampu bersaing dengan perubahan global.

Perkembangan ilmu pengetahuan membantu terciptanya teknologi-teknologi baru yang dimanfaatkan pada hampir seluruh unsur kehidupan, termasuk pendidikan. Teknologi dalam pendidikan merupakan suatu usaha untuk mengoptimalkan pembelajaran secara efektif sesuai perkembangan, kondisi, dan kebutuhan masyarakat (Salsabila, dkk., 2020). Dalam

perkembangan dunia pendidikan, pembelajaran tidak lagi terbatas pada pertemuan tatap muka di kelas, namun juga dapat dilakukan secara jarak jauh. Dalam pembelajaran jarak jauh peserta didik dituntut untuk lebih mandiri dalam memahami materi yang diberikan secara *online*, dan memperdalamnya dengan mencari materi-materi dari sumber lain. Belajar mandiri bukan berarti peserta didik belajar sendiri-sendiri, namun belajar mandiri merupakan suatu bentuk kesadaran, motivasi, dan rasa ingin tahu peserta didik dalam pembelajaran yang didukung pemakaian bahan pembelajaran cetak seperti modul, dan non cetak seperti media film, program radio, tv, program video, CD, komputer dan jaringan (Bastari, 2021)

Pendidikan zaman kini tidak lagi mengandalkan pendidik sebagai sumber pengetahuan utama. Hal ini sejalan dengan pernyataan Toffler (Togatorop, dkk., 2022), bahwa sekolah atau lembaga pendidikan masa depan perlu mengarahkan peserta didik untuk belajar bagaimana belajar (*how to learn*), maksudnya adalah peserta didik harus diberi kesempatan untuk mengeksplorasi pengetahuan dan menata proses pembelajarannya sendiri. Mengasah kemandirian belajar peserta didik juga dapat menjadi salah satu langkah antisipasi apabila kemudian terjadi kondisi yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara *online* atau pendidik tidak dapat menghadiri pembelajaran di kelas. Sementara itu, pendidik akan berperan sebagai fasilitator. Untuk mewujudkan hal tersebut, pendidik sebagai fasilitator tentu perlu untuk menyediakan sarana pembelajaran yang bisa meningkatkan motivasi dan kemandirian peserta didik dalam belajar. Ada berbagai macam

jenis sarana pembelajaran, seperti perabot kelas, alat peraga, sumber belajar, dan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar informasi dari pengirim ke penerima dengan tujuan agar penerima dapat memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan, baik yang bentuknya cetak maupun non-cetak (digital) (Mudlofir & Rusydiyah, 2017). Sejalan dengan kebutuhan pendidikan masa kini, teknologi pendidikan memungkinkan adanya pengembangan suatu media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Pengembangan merupakan proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik yang diciptakan dengan bantuan teknologi perangkat keras (Kemdikbud, 2020). Teknologi pendidikan membantu terciptanya suatu produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Melalui proses analisa kebutuhan peserta didik, materi pembelajaran, fasilitas pendukung, identifikasi masalah dan berbagai proses lainnya, teknologi pendidikan mampu menciptakan produk pembelajaran yang lebih tepat sasaran untuk digunakan dalam pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar peserta didik adalah berupa multimedia interaktif dengan berpedoman pada prinsip *self individualized learning*. Multimedia merupakan sistem interaktif (dialog) yang menyediakan simultan dengan suara, grafik komputer, animasi, bingkai video, gambar statis, dan teks (Tashpulatovich, 2021). Untuk mengembangkan sebuah multimedia interaktif yang mampu meningkatkan kemandirian belajar peserta didik, maka perlu mempedomani prinsip *self individualized learning* dalam proses

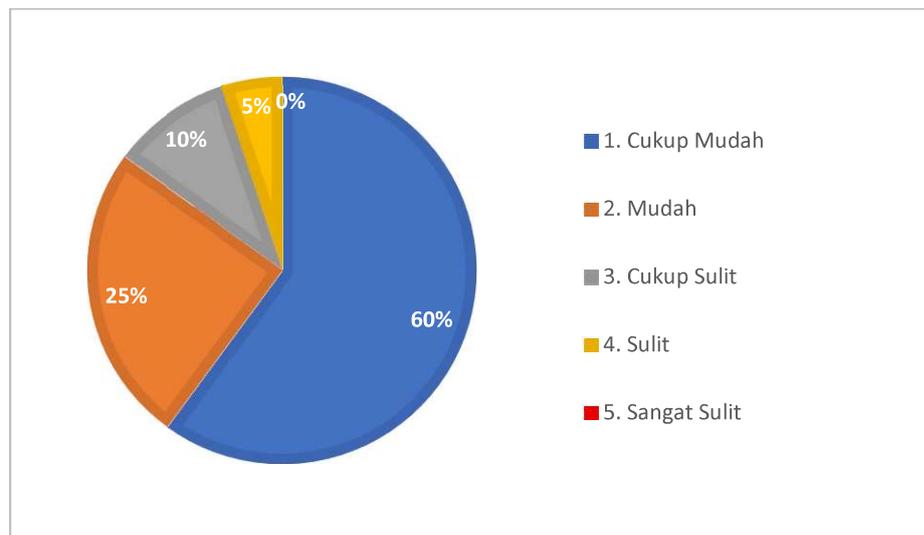
pengembangan tersebut. Prinsip ini bertujuan untuk menyajikan sebuah pembelajaran yang sesuai dengan minat, kebutuhan, dan irama belajar masing-masing peserta didik. Untuk mengembangkan multimedia interaktif tersebut, diperlukan bantuan aplikasi yang dapat merancang fitur dan membangun produk yang diinginkan. Tersedia berbagai aplikasi dan *software* perancang media pembelajaran yang interaktif dan dapat diakses secara gratis. Salah satunya adalah *Smart Apps Creator*. *Smart Apps Creator* adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran tanpa memakai kode pemrograman. Selain *Smart Apps Creator* proses pengembangan produk melibatkan berbagai aplikasi dan *website* perancang desain lainnya seperti *Adobe Illustrator*, *Canva*, *PNG Wing*, *Lottie Files*, dan lainnya.

Sebagaimana diungkapkan oleh Elmurodov (2020) bahwa penggunaan multimedia yang dilengkapi dengan video dan animasi berwarna akan membuat proses pembelajaran bahasa asing lebih cepat dan lebih baik. Menurut Megawati (2016), keterampilan terkait *pronunciation* (pelafalan), *vocabulary* (kosakata), dan *grammar* (struktur bahasa) selalu menjadi kendala untuk bahasa Inggris. Pembelajaran Bahasa Inggris seringkali dipandang sulit oleh banyak peserta didik dikarenakan perlu latihan yang konsisten dalam kehidupan sehari-hari untuk menguasai suatu bahasa. Tambunsaribu & Galingging (2021) dalam penelitiannya terhadap 400 responden mengungkapkan sebagian besar pelajar menganggap bahasa Inggris sulit sehingga merasa enggan meningkatkan kemampuan bahasa Inggris

mereka. Sebanyak 77% pelajar menganggap bahasa Inggris sulit dan membingungkan, 15% tidak menyukai bahasa Inggris, dan 8% mengungkapkan bahwa bahasa Inggris tidak penting. Selain itu, faktor penyebab pelajar enggan mempelajari bahasa Inggris adalah metode pembelajaran yang kurang menyenangkan dan pembelajaran pasif atau kurang interaktif.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru bahasa Inggris di SMP Al-Azhar 32 Padang, diperoleh informasi bahwa kesulitan utama dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah peserta didik seringkali tidak memahami kalimat dalam bahasa Inggris karena terkendala oleh perbendaharaan kosakata yang terbatas. Sehingga peserta didik kemudian malas untuk mencoba memahami bahasa Inggris. Selain itu, proses pembelajaran Bahasa Inggris juga belum menggunakan media pembelajaran digital. Pembelajaran masih menggunakan buku cetak, LKS, atau *Power Point* yang ditampilkan melalui proyektor. Sekolah telah memiliki fasilitas berupa labor komputer, namun belum pernah dimanfaatkan untuk pembelajaran Bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan melalui angket yang disebar di kelas VII SMP Al-Azhar 32 Padang yang terdiri dari 20 responden diperoleh informasi mengenai tingkat kesulitan pembelajaran Bahasa Inggris, dapat dilihat pada diagram berikut.

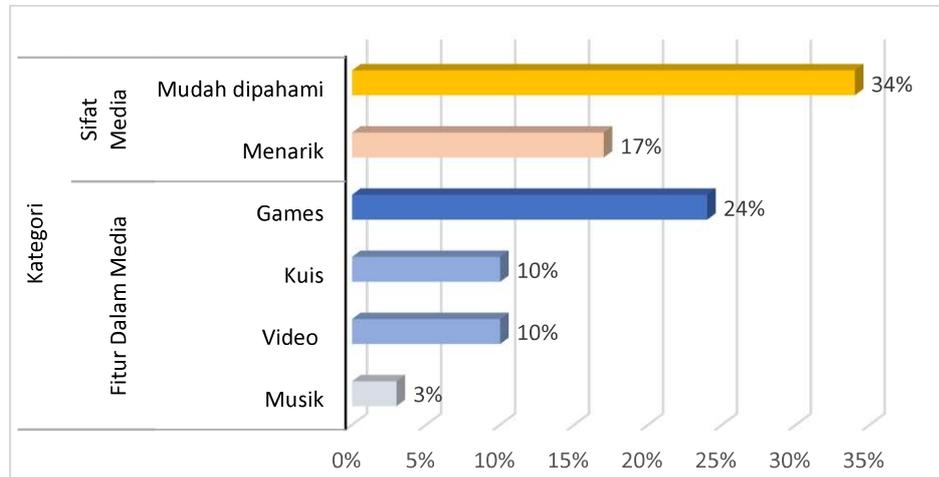


Gambar 1.1 Diagram Respon Tingkat Kesulitan Pembelajaran Bahasa Inggris

Diagram tersebut menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik menganggap bahasa Inggris cukup mudah dipahami karena mereka cukup sering bertemu dengan bahasa Inggris seperti ketika menonton film, membaca *webtoon*, dan bermain *game*. Namun, kendala dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah peserta didik merasa bosan dan jenuh karena metode dan bahan ajar yang monoton. Bahan ajar belum mampu menerjemahkan setiap kosakata yang dianggap sulit oleh peserta didik dalam konteks yang lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari, sehingga bahasa Inggris dianggap sulit ketika peserta didik tidak mampu memahami maksud dari teks tersebut. Hal ini sejalan dengan respon peserta didik yang menilai bahwa bahasa Inggris sulit, yaitu karena kurangnya kosakata yang dimiliki untuk memahami maksud dari teks bahasa Inggris.

Berdasarkan masalah yang diungkapkan peserta didik, peneliti kemudian mengajukan pertanyaan terbuka mengenai ekspektasi dari sebuah

media pembelajaran yang dapat mengatasi masalah tersebut, hasilnya dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 1.2. Diagram Respon Ekspektasi Media Pembelajaran

Berdasarkan diagram di atas, terdapat dua kategori ekspektasi peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu kategori sifat media pembelajaran dan kategori fitur dalam media pembelajaran. Peserta didik mengungkapkan bahwa suatu media pembelajaran seharusnya bersifat mudah dipahami, baik dari segi penggunaan maupun dari segi penyajian materi yang dikemas secara menarik. Agar media pembelajaran lebih menarik, peserta didik berharap media tersebut memiliki beberapa fitur seperti fitur *games*, kuis, video, dan musik. Berdasarkan kondisi dan permasalahan tersebut, peneliti bermaksud untuk mengembangkan suatu multimedia interaktif yang dapat membantu proses pembelajaran Bahasa Inggris yaitu *E-Dictionary card*.

*E-Dictionary card* atau *Electronic Dictionary Card* merupakan pengembangan dari produk *E-Flashcard* atau *Electronic Flashcard* yang berasal dari metode pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *paper flashcard* dengan tujuan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pengenalan

kosakata bahasa Inggris. Konsep *flashcard* sendiri ialah menunjukkan kertas berisi suatu gambar objek atau kondisi untuk kemudian diperkenalkan kepada peserta didik dan biasanya dipakai untuk mengenalkan objek sederhana kepada peserta didik sekolah dasar. Sementara itu, konsep *E-Dictionary card* adalah penyajian materi berupa naskah atau teks bahasa Inggris dalam multimedia interaktif, peserta didik kemudian dapat memeriksa kosakata yang tidak dipahaminya melalui fitur *dictionary* (kamus) berbentuk *flashcard* yang dikemas secara menarik dengan fitur ilustrasi dan audio. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti menimbangkan perlu mengembangkan sebuah produk multimedia interaktif berjudul “Pengembangan *Electronic Dictionary Card* Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII SMP”.

Multimedia interaktif *E-Dictionary Card* merupakan sebuah produk pembelajaran terbaru berupa kombinasi dari konsep multimedia interaktif, *e-dictionary*, dan *e-flashcard*. *E-dictionary* biasanya hanya memberikan akses peserta didik untuk mengecek arti dari suatu kosakata dalam bentuk tulisan dan audio secara digital saja, sedangkan *e-flashcard* memperkenalkan kosakata baru kepada peserta didik dalam bentuk *flashcard* dilengkapi audio, ilustrasi, dan teks tanpa adanya materi. Melalui multimedia interaktif *e-dictionary card* Pembelajaran akan disajikan dalam bentuk multimedia interaktif yang dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berinteraksi dengan media tersebut. Selain mempelajari materi secara interaktif, peserta didik dapat mengenal kosakata baru melalui fitur *e-dictionary* yang ditampilkan dalam

bentuk *e-flashcard* yang dapat diakses dengan mudah, yaitu dengan mengklik kosakata dalam teks yang disajikan dalam multimedia. *E-flashcard* yang disajikan tidak hanya menampilkan teks, ilustrasi dan audio, tetapi juga dilengkapi contoh lain penggunaan kosakata tersebut.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya perbendaharaan kosakata bahasa Inggris peserta didik.
2. Proses pembelajaran yang dijalankan masih menggunakan media cetak berupa buku cetak, LKS, dan *Power Point* dianggap monoton dan membosankan.
3. Bahan ajar yang digunakan belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan peserta didik dalam kemudahan memahami makna teks bahasa Inggris.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, penelitian dibatasi pada pengembangan multimedia interaktif berupa *E-Dictionary card* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII SMP materi *Grammar: Simple Present Tense: Positive and Negative; Possessive 's; dan Adverb of Frequency*.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan, maka rumusan masalah yang diteliti yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia interaktif *E-Dictionary card* pada materi *Grammar: Simple Present Tense: Positive and Negative;*

*Possessive 's*; dan *Adverb of Frequency* mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP?

2. Bagaimana validitas multimedia interaktif *E-Dictionary card* pada materi *Grammar: Simple Present Tense: Positive and Negative; Possessive 's*; dan *Adverb of Frequency* mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas VII SMP berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi?
3. Bagaimana praktikalitas penggunaan multimedia interaktif *E-Dictionary card* pada materi *Grammar: Simple Present Tense: Positive and Negative; Possessive 's*; dan *Adverb of Frequency* mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP dalam proses pembelajaran?
4. Bagaimana efektivitas penggunaan multimedia interaktif *E-Dictionary card* pada materi *Grammar: Simple Present Tense: Positive and Negative; Possessive 's*; dan *Adverb of Frequency* mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP dalam proses pembelajaran?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusah masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan multimedia interaktif *E-Dictionary card* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP.
2. Menghasilkan multimedia interaktif yang valid digunakan pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP dalam proses pembelajaran sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

3. Menghasilkan multimedia interaktif yang praktis pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP dalam proses pembelajaran tatap muka maupun jarak jauh.
4. Menghasilkan multimedia interaktif *E-Dictionary card* yang efektif pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP.

#### **F. Spesifikasi Produk**

Melalui penelitian ini, dihasilkan produk pembelajaran yaitu multimedia interaktif dengan luaran berupa aplikasi yang dapat diakses secara *offline* melalui PC/laptop dan *Android* untuk pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII SMP. Agar produk yang dihasilkan layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran, maka spesifikasi produk yang dihasilkan yaitu:

1. Multimedia pembelajaran dengan format *output EXE*. dan *APK*. yang dapat diinstal secara *offline* pada perangkat PC/laptop dan *Android*.
2. Dari aspek materi, materi yang disajikan adalah materi *Grammar: Simple Present Tense: Positive and Negative; Possessive's; dan Adverb of Frequency*.
3. Dari aspek media, multimedia interaktif ini memiliki karakteristik sebagai berikut:
  - a. Bagian awal, merupakan halaman opening yang menampilkan judul *Multimedia Interaktif E-Dictionary Card* dan logo aplikasi, yang otomatis berpindah ke menu berikutnya.

- b. Bagian *pre-test*, sebelum masuk ke menu utama *user* diarahkan untuk mengerjakan soal *pre-test* yang terdiri dari 20 soal, guna menilai kemampuan awal *user*.
- c. Menu utama, dilengkapi dengan animasi, musik, suara narator, navigasi, dan 7 tombol ikon halaman utama yang dapat dipilih, sebagai berikut:
  - 1) Menu petunjuk berisi lambang ikon dan deskripsi ikon tersebut, guna memberikan petunjuk bagi *user* terkait fungsi lambang ikon berupa navigasi dan tombol yang ada dalam multimedia.
  - 2) Menu tujuan berisi tujuan yang hendak dicapai dengan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif *e-dictionary card*.
  - 3) Menu profil berisi identitas singkat dari peneliti. Halaman ini dilengkapi foto, identitas diri, dan tombol kontrol musik
  - 4) Menu *pre-test post-test* terdiri dari 2 tombol yaitu, tombol menuju soal *pre-test* dan tombol menuju *post-test*. soal dalam *pre-test* dan *post-test* adalah sama. Halaman soal dilengkapi dengan *timer*, *counter*, dan respon nilai.
  - 5) Menu *read & listen* berisi materi berupa teks deskripsi dan teks cerita. Halaman teks dilengkapi dengan tombol navigasi, kontrol musik, narasi, dan fitur *dictionary card*. Fitur *dictionary card* dapat menampilkan arti dari kosakata dalam teks yang ditampilkan berbentuk *flashcard*, berisi gambar, arti kosakata terkait, contoh, dan *pronunciation*, serta tombol *exit* untuk kembali ke halaman teks.

Menu read & listen juga dilengkapi dengan kuis sederhana berupa soal objektif, kuis *drag & drop*, kuis *listen & write*.

- 6) Menu *grammar* berisi materi yang disajikan yaitu *Simple Present Tense: Positive and Negative; Possessive 's; dan Adverb of Frequency*. Dilengkapi dengan teks, musik, narasi, dan video.
- 7) Menu *games* berjudul *Helicopter Hunter*, ketika *user* berhasil menyelesaikan soal dalam *games* sampai batas waktu tertentu, maka *user* dapat melanjutkan ke tahapan berikutnya yaitu pengerjaan soal *post-test* guna menilai peningkatan pengetahuan *user* setelah mempelajari materi dalam multimedia.
- 8) Halaman utama dilengkapi dengan tombol *home* untuk kembali ke menu utama.
- 9) Setiap tampilan dilengkapi tombol navigasi sesuai alur pembelajaran dalam *flowchart*.

Dalam pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* dan beberapa aplikasi dan web pendukung lainnya seperti *Canva*, *Ppt*, dan *Lottie Files*. Sehingga dibutuhkan spesifikasi komputer/laptop minimum sebagai berikut:

1. CPU: Dual core 1 Ghz
2. RAM: 2 GB
3. Sistem Operasi: Windows 7, Windows 8, dan Windows 10

Dalam rangka menciptakan multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang dapat diakses oleh pengguna, maka dibutuhkan spesifikasi minimum perangkat yaitu:

1. Android: Lollipop 5.0
2. RAM: 2 GB
3. Terhubung ke internet untuk akses luaran berupa web.

#### **G. Manfaat Pengembangan**

1. Bagi guru

Sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang lebih menarik dan menjadi solusi apabila pembelajaran harus dilakukan secara *online*.

2. Bagi peserta didik

Sebagai sumber belajar yang interaktif, menjadi alat untuk membantu meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar peserta didik, sekaligus dapat menjadi media berlatih bahasa Inggris peserta didik selama di dalam maupun di luar jam pelajaran.

3. Bagi penulis

Sebagai bahan dalam rangka upaya penciptaan inovasi dan pengapilkasian ide-ide baru yang menarik dan inovatif dalam mengembangkan multimedia interaktif pada tingkat SMP.

#### **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Adapun asumsi dan keterbatasan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

## 1. Asumsi Pengembangan

Multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris ini dapat dimanfaatkan oleh guru maupun peserta didik sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran yang lebih bermakna sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan memanfaatkan multimedia interaktif ini, peserta didik dapat belajar dimana saja karena terdapat dua luaran produk, yaitu berupa aplikasi dengan format EXE. dan APK. yang dapat diinstal di PC/*Android*. Peserta didik dapat menjadikan media ini sebagai teman belajar untuk melatih materi terkait, didalam maupun diluar jam pelajaran.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran yang terbatas pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII SMP pada kompetensi *reading* materi *Grammar: Simple Present Tense: Positive and Negative; Possessive 's; dan Adverb of Frequency.*
- b. Uji coba produk dilakukan di SMP Al-Azhar 32 Padang kelas VII materi *Grammar: Simple Present Tense: Positive and Negative; Possessive 's; dan Adverb of Frequency.*
- c. *Database* kosakata hanya terbatas pada kata yang terdapat pada materi yang disajikan.
- d. Terdapat tiga kompetensi bahasa Inggris yang disajikan dalam media yaitu *reading, listening, dan writing.* Sedangkan kompetensi *speaking* masih belum ada.