

Pengembangan Modul Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Powerpoint Meningkatkan Motivasi Belajar

Mulyadi¹, Alfani Wulandari¹, Novita Ningsih¹, Widyanti Nafisah¹, Adi Apriadi Adiansha^{1*}, Ramli¹

¹STKIP Taman Siswa Bima

*adiapriadiadiansyah@gmail.com

Artikel Info

Abstrak

Tanggal Publikasi

Kata Kunci

Powerpoint
Motivasi

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor media pembelajaran. Khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris dasar. Bahasa Inggris dasar memerlukan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Salah satunya dengan modul pembelajaran berbasis powerpoint. Modul pembelajaran berbasis powerpoint digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tahapan proses pengembangan modul pembelajaran bahasa inggris dasar berbasis powerpoint dalam pembelajaran bahasa inggris. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (Research and Development) berupa pengembangan media pembelajaran bahasa inggris dasar berbasis powerpoint untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 2 Lambitu dengan pengumpulan data dilakukan menggunakan angket dan soal evaluasi sedangkan metode yang digunakan untuk menguji coba media pembelajaran ini menggunakan metode eksperimen. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan presentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Modul pembelajaran berbasis powerpoint ini telah teruji keefektifannya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa sebesar 47,08%. Dari hasil uji diatas dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran bahasa inggris dasar berbasis powerpoint yang dikembangkan layak digunakan sebagai pendukung pembelajaran bahasa inggris untuk meningkatkan minat belajar siswa dan prestasi belajar siswa.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi perkembangan bangsa dan negara. Pendidikan adalah salah satu fungsi dari suatu Negara, dan dilakukan, terutama setidaknya, untuk tujuan Negara itu sendiri. Negara adalah institusi sosial tertinggi yang mengamankan tujuan tertinggi atau kebahagiaan manusia. pendidikan adalah persiapan/bekal untuk beberapa aktivitas/pekerjaan yang layak. pendidikan semestinya dipandu oleh undang-undang untuk membuatnya sesuai (koreponden) dengan hasil analisa psikologis, dan mengikuti perkembangan secara bertahap, baik secara fisik (lahiriah) maupun mental batiniah/jiwa (Aristoteles, 2009).

Kemajuan suatu kebudayaan bergantung kepada cara kebudayaan tersebut mengenali, menghargai, dan memanfaatkan sumber daya manusia. Hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakat dan kepada peserta didiknya. Sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuatu dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global sehingga perlu dilakukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan. Kreativitas atau daya cipta memungkinkan penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi, serta dalam semua bidang usaha manusia

lainnya. Kemajuan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang meningkat menuntut kita untuk beradaptasi secara kreatif dan mencari pemecahan yang imajinatif. Untuk menghadapi tantangan tersebut, salah satunya adalah pendidikan dengan bantuan modul pembelajaran berbasis multimedia. Pada penyusunan penelitian, penulis merancang modul pembelajaran berbasis powerpoint, Media ini dapat meningkatkan kegiatan belajar dan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa yang lebih baik sehingga membantu pemahaman seorang pembelajar. Dengan demikian, melalui modul, seorang pembelajar memiliki kemampuan untuk menjelajahi tempat-tempat, di dalam dunia virtualnya, yang mungkin tidak akan pernah dilihatnya secara langsung. Artinya, modul meningkatkan kemampuan manusia untuk belajar. Hasil belajar siswa selama ini dalam hal penguasaan materi dasar yang disampaikan melalui pelajaran teori masih kurang. Hal ini terbukti ketika diadakan tes lisan maupun tertulis tentang materi Bahasa Inggris, hasilnya kurang baik. Ketika praktek pun, siswa masih sering salah atau lupa dalam penyebutan Bahasa Inggris. Oleh karena itu diperlukan suatu modul pembelajaran yang dapat menyampaikan materi dengan baik dan meningkatkan pemahaman siswa tentang Bahasa Inggris.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengajukan penelitian dengan judul "Pengembangan Modul Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Powerpoint Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMAN 2 Lambitu" di harapkan dengan adanya Modul Pembelajaran ini siswa-siswi lebih termotivasi dalam belajar dan Berimajinatif dalam Berkarya untuk menemukan hal baru setelah selesai tamat di Sekolah menengah atas.

2. METODE PENELITIAN

Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan Research And Development (R&D). Menurut Sugiyono (2013) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Borg & Gall dalam Nana Syaodih Sukmadinata (1997) mendefinisikan penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Jadi penelitian pengembangan merupakan metode untuk menghasilkan produk tertentu atau

Menyempurnakan produk yang telah ada serta menguji keefektifan produk tersebut. Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan bahan ajar bahasa Inggris dasar berbasis powerpoint serta video tutorial menggunakan windows movie maker. Tingkat kelayakan pengembangan bahan ajar bahasa Inggris dasar berbasis powerpoint serta video tutorial menggunakan windows movie maker ini diketahui melalui validasi oleh ahli materi, validasi oleh ahli media, validasi oleh guru dan uji coba penggunaan oleh siswa.

Prosedur Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar bahasa Inggris berbasis powerpoint serta video tutorial menggunakan windows movie maker untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMA kelas XI SMA Negeri 2 Lambitu. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan Research and Development yang bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar bahasa Inggris berbasis powerpoint serta video tutorial menggunakan windows movie maker. Dalam Research And Development setidaknya ada tiga hal yang harus dipahami yakni; 1) Tujuan akhir research and development adalah suatu produk yang andal karena melewati pengkajian terus menerus; 2) Produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan lapangan; 3) Proses pengembangan produk dari mulai pengembangan produk awal sampai produk jadi yang sudah divalidasi.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan ADDIE atau (Analisis, ADDIE Design, Development, Implementation and Evaluation). untuk merancang sistem dikembangkan oleh Dick dan Carry pembelajaran. Metode pengembangan ADDIE terdiri dari tahap analisis, design, development, implementation, dan evaluation, berikut uraian tiap tahapannya.

Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis masalah perlunya suatu pengembangan. Tahap analisis memuat analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis ketutuhan dapat dilakukan dengan menganalisis bahan ajar yang tersedia. Pada tahap ini akan diketahui bahan ajar apa yang perlu dikembangkan untuk memfasilitasi peserta didik.

Desain

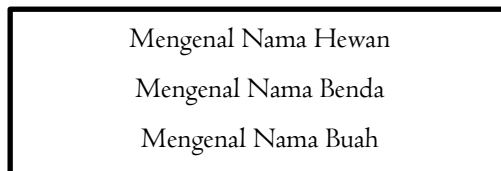
Setelah tahap analisis selesai, tahap selanjutnya yaitu tahap design. Pada tahap ini dilakukan penentuan komponen-penyusunan bahan ajar berupa bahan ajar bahasa inggris dasar. Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan instrumen penilaian perangkat pembelajaran dan angket respons. Instrumen disusun dengan memperhatikan aspek penilaian LKS yaitu aspek kesesuaian dengan syarat didaktif, syarat konstruksi, syarat teknis dan kesesuaian dengan model yang digunakan. Selanjutnya instrumen tersebut divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru bahasa inggris.

Desain Halaman Judul



Gambar 1. Tampilan Awal Produk

Desain Halaman Materi



Gambar 1. Tampilan Materi Produk

Development

Setelah selesai tahap design, tahap selanjutnya yaitu tahap development. Tahap ini merupakan tahap pengembangan bahan ajar bahasa inggris dasar kemudian produk tersebut divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru bahasa inggris. Validasi dilakukan hingga pada akhirnya bahan ajar tersebut dinyatakan valid.

Implementasi

Setelah bahan ajar tersebut dinyatakan valid, bahan ajar tersebut diuji cobakan secara terbatas pada sekolah yang telah ditentukan sebagai tempat penelitian. Pada tahap ini dilakukan pengujian tes hasil belajar peserta didik untuk mengetahui keefektifan dari produk yang dikembangkan Kemudian pada tahap ini juga dilakukan pengisian angket respons yang diisi oleh peserta didik. Angket respons ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan. Setelah didapatkan data dari tes hasil belajar dan angket respons maka data tersebut diolah kemudian dianalisis.

Evaluasi

Pada tahap ini peneliti melakukan revisi terhadap produk berdasarkan masukan yang didapat dari angket respons. Hal tersebut bertujuan agar produk yang dikembangkan benar-benar sesuai dan dapat digunakan oleh sekolah yang lebih luas lagi

Teknik Analisi Data

Data yang telah terkumpul akan dianalisis untuk mengetahui kualitas produk pengembangan yang dihasilkan. Data-data tentang produk yang dikembangkan, yakni aspek materi dalam bahan ajar dan tampilan produk bahan ajar yang akan digunakan untuk merevisi produk. Pengumpulan data dilakukan dengan cara memberi angket kepada ahli media dan ahli materi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis secara deskriptif, dengan langkah- langkah sebagai berikut; 1) Pengumpulan data mentah yang diperoleh dari validasi ahli materi, ahli media, serta uji coba lapangan pada siswa; 2) Tabulasi semua data yang diperoleh dari penilaian menggunakan skala likert. Skala likert yang sering digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi dari responden terhadap suatu objek. Pada tahap ini penilaian data dalam bentuk kualitatif menjadi kuantitatif

Analisis Data Angket

Untuk menganalisis data angket menggunakan skala likert yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok tentang suatu gejala fenomena pendidikan. Angket juga diberikan untuk melihat kepraktisan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi menggunakan berbasis video tutorial

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

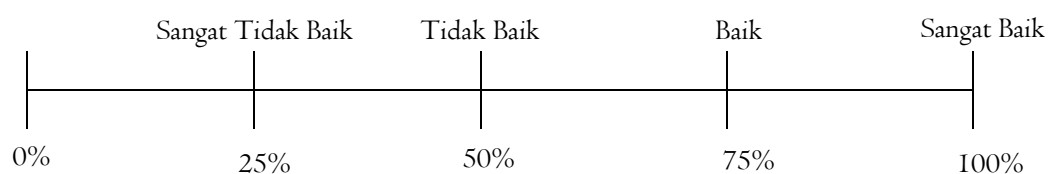
Hasil Penilaian Kelayakan Materi dan Media

Data validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh Gunawan guru mata pelajaran bahasa Inggris kelas XI SMA Negeri 2 Lambitu, Validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi materi dan meningkatkan kualitas produk yang dikembangkan. Hasil validasi diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar validasi.

Indikator penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		4	3	2	1
		SB	B	K	SK
Kesesuaian materi dengan KD	1. Keluasan materi	4			
	2. Kelengkapan materi	4			
	3. Kedalaman materi	4			
	4. Keakuratan konsep dan definisi	4			
	5. Keakuratan data dan fakta		3		
	6. Keakuratan gambar dan ilustrasi	4			
	7. Keakuratan contoh dan kasus	4			
	8. Keakuratan istilah-istilah	4			
Kemutakhiran materi	9. Gambar diagram dan ilustrasi kehidupan sehari-hari	4			
	10. Menggunakan contoh kasus dalam kehidupan sehari-hari		3		
Jumlah		38			
Persentase		73,07%			

Jika digambarkan dengan menggunakan skala penilaian secara kontinum, hasil penilaian tersebut berada pada posisi baik, yaitu sebagai berikut:



Gambar 4.3. Rating Scale Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi dapat di lihat di tabel 4.1 yang menunjukkan indikator penilaian produk pengembangan materi ajar yang dimaksud pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi, dan dinilai baik pada indikator penilaian kesesuaian KD dengan materi skor presentase sebesar 66,66%, aspek indikator keakuratan materi di nilai baik dengan skor presentase sebesar 75%, aspek kemutakhiran materi nilai baik dengan skor presentase sebesar 75%, sedangkan skor untuk aspek keingin tahaun di nilai baik dengan skor presentase sebesar 75%, Dilihat dari skor rata-rata yang diberikan validasi menunjukkan skor sebesar 72.5%. Berdasarkan kategori tingkat validasi, skor penilaian ini dapat diinterpretasikan bahwa materi pada produk pengembangan materi ajar menggunakan powerpoint untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata petairan teknologi informani dan komunikasi baik digunakan

Data Validasi Ahli Media

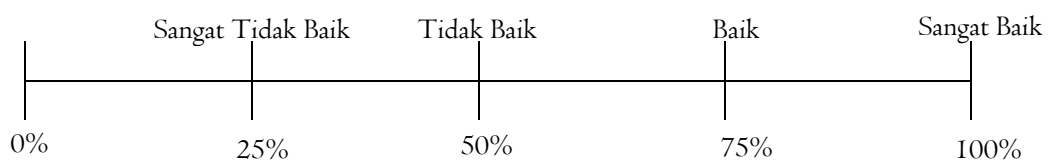
Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Hurdiansyah, M.Pa selaku dosen di STKIP Taman Siswa Bima. Uji terhadap ahli media menggunakan skala Likert dengan skor 4 untuk penilaian sangat baik, skor 3 untuk penitaian buik, skor= 2 untuk penilaian kurang, baik, skor = 1 untuk penilaian sangat kurang.

Validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akun digunakan untuk merevisi media dan meningkatkan kualitas produk. Berikut penilaian validasi akhir dari ahli media:

Tabel 4.2 Validasi Kelayakan Produk Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Jumlah Butir	Jumlah Penguji	Stor Kriteriaum	Perolehan skor	%
1	Ukuran Produk	2	1	8	8	100%
2	Desain Produk	2	1	8	8	100%
3	Desain Isi	4	1	16	12	75%
Rata-rata						85%

Jika digambarkan dengan skala penilaian secara kontinum, hasil penilaian tersebut berada pada posisi baik yaitu sebagai berikut:



Hasil validasi ahli media dapat di lihat di Tabel 4.3. yang menunjukkan aspek kesesuaian produk pengembangan materi ajar menggunakan powerpoint pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi di nilai baik dengan skor presentase sebesar 100%. aspek ukuran produk di nilai baik dengan skor presentase sebesar 100%, aspek desain prouk di nilai baik dengan skor presentase sebesar 75%, aspek desain isi di nilai baik dengan skor presentase sebesar 75%. Dilihat dari skor rata-rata yang diberikan validasi menunjukkan skor sebesar 85%. Berdasarkan kategori tingkat validasi, skor penilaian ini dapat diinterpretasikan bahwa produk pengembangan materi ajar menggunakan power point untuk meningkatkan minat belajar siwa ini layak digunakan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil. penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan. imaka dapat diambil kesimpulan yaitu 1) Penyajian hasil data uji coba pada produk pengembangan modul pembelajaran bahasa inggris berbasis powerpoint ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi diperoleh dari hasil pengisian angket. Hasil validasi materi diperoleh hasil valid dengan rerata skor penilaian adalah 82%. Data hasil uji coba validasi ahli media diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar

validasi. Penilaian validasi ahli media diperoleh nilai 92%. dengan kriteria tingkat kelayakan valid atau layak digunakan; 2) Penyajian hasil uji coba, hasil uji coba pada dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Data uji coba ahli materi dan ahli media, uji coba data validasi ahli materi dan ahli media diperoleh dari hasil pengisian angket. Hasil validasi ahli materi diperoleh nilai baik dengan rerata skor penilaian adalah 82%. Sedangkan data uji coba ahli media adalah 92%, hasil validasi diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar validasi. Penilaian dilakukan setelah validator melihat aplikasi yang dikembangkan. Berdasarkan penilaian validasi ahli media maka hasil nilai yang diperoleh adalah 88%. Dengan kriteria tingkat kelayakan valid dan layak digunakan. Sedangkan uji coba pengguna dilakukan setelah mendapatkan hasil dari ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian uji coba pengguna diperoleh nilai 85% Berdasarkan kriteria tingkat kelayakan maka pada pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint ini termasuk valid layak digunakan.

Berdasarkan simpulan tersebut terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini yang perlu mendapat perhatian, Sulitnya penggunaan produk pengembangan modul pembelajaran berbasis powerpoint karena kurangnya pemahaman guru dan siswa tentang pengoperasian produk yang dikembangkan

Daftar Pustaka

- Hadi, sutrisno., (2004). *Statistik*. Yogyakarta: Gramedia
- Hodges, Larry., (1999). *Tenis Meja Tingkat Pemula*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Parsada
- Jan tulalesi., (1990). *Dikta bermain tenis meja*. Jakarta: PT. Mutiara
- Kertamanah, Alex., (2003). *Teknik dan Taktik Dasar Permainan Tenis Meja*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Parsada Jakarta.
- Muhajir., (2004). *Pendidikan jasmani teori dan praktek sma jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Netra IB., (1974). *Statistik Inferensial, usaha Nasional Surabaya-Indonesia*.
- Soemanto, Wasty., (2004). *Pedoman Tehnik penulisan Skripsi (Karya Ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Subagyo, joko., (2004). *Metode penelitian dalam teori dan praktek*. Jakarta: Rineka cipta.
- Sugiyono., (2006). *Metode Penelitian Bisnis*. Jakarta: PT. rincka cipta.
- Suharsini, Arikunto., (2006). *Prosedur Penelitian suatu pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Suryabrata, Sumadi., (2006). *Metode Penelitian*. Jakarta: PT. raja grafindo persada.
- Trisnowati, tamat., (2007). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: univensitas terbuka.
- Zuriah, Nurul., (2006). *Metodelogi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Angkasa.