

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ISPRING
PADA MATERI ANALYTICAL EXPOSITION TEXT****Nurul Afidah^{*1}, Silvia Wulandari²**¹Pendidikan Bahasa Inggris
Universitas KH.A Wahab Hasbullah
Email: nurulafidah@unwaha.ac.id²Pendidikan Bahasa Inggris
Universitas KH.A Wahab Hasbullah
Email: silviawulandari789@gmail.com

©2018 –JoEMS Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

ABSTRACT

The present study aimed at developing learning media based on ICT (information and communication technology). In this case, the researchers used Ispring application, and the topic discussed only covered Analytical exposition Text. ADDIE model that covered analyze, design, develop, implement, and evaluation was adapted in this study. Based on the result of develop phase, the mean score of media and material aspect were 3,93 and 3.76. It means that, the product was good enough and ready to implement. This product developed is far for being perfect. The next researcher may conducted similar study in different topic, skill, or level.

Keywords: Information and Communication Technology; Analytical exposition Text; Reading skill.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT (information and communication technology). Dalam hal ini, aplikasi yang digunakan adalah Ispring, dan untuk topik yang dibahas adalah teks Analytical exposition. Penelitian ini mengadaptasi model ADDIE (analyze, design, develop, implement, and evaluation). Berdasarkan data dari instrumen pada tahap develop, rata-rata dari keseluruhan aspek pada ranah materi adalah 3,93. Dan pada ranah media, rata-rata yang diperoleh adalah 3.76 yang bermakna produk ini cukup bagus dan siap untuk diimplementasikan. Produk yang dikembangkan ini masih jauh dari kata sempurna, peneliti lain bisa melakukan penelitian serupa dengan materi atau level yang berbeda.

Kata Kunci: Information and Communication Technology; Teks Analytical Exposition; Kemampuan Membaca.

Pendahuluan

Sejak adanya pandemi di awal tahun 2020, tenaga pendidik di setiap level mulai dari taman kanak-kanak sampai perguruan tinggi dituntut untuk memaksimalkan proses pembelajaran melalui Daring (Dalam Jaringan) atau dalam bahasa lain disebut dengan *Distance learning*.

Distance learning sendiri mempunyai berbagai makna Belajar jarak jauh atau juga disebut pendidikan jarak jauh. *Distance learning*

dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi modern dalam kegiatan pembelajaran tanpa kehadiran guru secara langsung (Anitah, 2008)

Sedangkan menurut Munir (2007) *Distance learning* adalah bentuk pembelajaran jarak jauh (BJJ) dengan menggunakan modul yang tercetak yang digunakan untuk korespondensi dan pembelajaran berbasis (TIK) seperti televisi, radio, dan komputer serta internetnya. Dengan demikian pengajar harus mengetahui media terbaik yang bisa digunakan oleh peserta saat mempelajari

suatu materi pelajaran dan tingkat kemampuan teknologi. Jadi dengan kata lain, bisa diartikan antara peserta didik dan guru tidak berada di ruang yang sama, tidak bertatap muka satu sama lain.

Dalam hal ini salah satu media yang dianggap mampu menjadi solusi di masa pandemi adalah media pembelajaran berbasis teknologi atau sering disebut dengan ICT (*information and communication technology*). Media pembelajaran berbasis ICT adalah komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang berbentuk teknologi informasi dan komunikasi. Dengan kata lain, media ini adalah sarana penyebaran informasi yang berupa perangkat keras, perangkat lunak, sistem jaringan dan infrastruktur komputer maupun telekomunikasi agar data dapat disebar dan di akses secara global. (Rusman, 2012).

Selain itu, Agustin (2011) juga menyatakan bahwa teknologi dalam pendidikan memiliki dampak besar terhadap keluaran pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, menyebarkan informasi lebih luas, cepat, sehingga pesan dapat disampaikan sesuai tujuan pembelajaran.

Sebagai tenaga pendidik, sebaiknya kita memperhatikan kriteria-kriteria memilih media. Diantaranya:

- a. Media pembelajaran yang baik mampu mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat. Baik itu meliputi visual, audio, atau audio visual
- b. Media pembelajaran yang baik mampu mengakomodasikan respon siswa yang tepat (tertulis, audio, atau kegiatan fisik)
- c. Media pembelajaran yang baik mampu mengakomodasikan *feedback* atau umpan balik
- d. Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes
- e. Tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektifan biaya (Arsyad, 2013)

Salah satu media yang sering digunakan untuk media pembelajaran salah satunya adalah *Ispring*. Menurut Pritakinanthi (2017) *Ispring* adalah alat yang memberikan beberapa fitur pada power point yang di dalamnya termasuk terdapat karakter simulasi dialog yang realistik dengan tambahan fitur evaluasi penilaian. Hasil dari pembuatan media pembelajaran menggunakan *Ispring* dapat dikonversikan dalam bentuk format flash, power point, HTML5, dan MP4 video, atau

bahkan bisa dijadikan sebagai media berbasis mobile.

Berdasarkan hasil analisa kebutuhan di MA Albairunny melalui wawancara kepada pihak pengampu mata pelajaran bahasa Inggris di kelas XI, diperoleh informasi bahwa selama pandemi jam pelajaran tatap muka sangatlah dibatasi. Jadi sebuah media pembelajaran yang bisa memaksimalkan pembelajaran jarak jauh sangatlah dibutuhkan. Selain itu, perlu adanya latihan-latihan untuk mengasah pemahaman siswa. Oleh karena itu peneliti hendak mengembangkan media pembelajaran berbasis *Ispring*.

Beberapa penelitian terkait media pembelajaran berbasis *Ispring* telah dilaksanakan oleh peneliti terdahulu. Pritakinanthi (2017) bertujuan untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran serta mengukur tingkat keefektifan penggunaan media *Ispring* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Objek penelitian ini adalah siswa kelas VIII E sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII F sebagai kelompok kontrol. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Ispring* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa SMP Negeri 37 Semarang. Hal tersebut dibuktikan dengan uji kevalidan kelayakan media dari ahli media yang menunjukkan hasil rata-rata 84%. Prosentasi tersebut tergolong ke dalam kategori sangat baik dan layak untuk digunakan. Sedangkan dari ahli materi memberikan prosentase 93,3% pada aspek materi dan 96% pada aspek tampilan media. Hasil rata-rata prosentase sebesar 94,7% dapat dikategorikan sangat baik dan layak.

Rahmah (2016) tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran serta mengukur tingkat keefektifan penggunaan media *Ispring* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Objek penelitian ini adalah siswa kelas VIII E sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII F sebagai kelompok kontrol. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Ispring* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa SMP Negeri 37 Semarang. Hal tersebut dibuktikan dengan uji kevalidan kelayakan media dari ahli media yang

menunjukkan hasil rata-rata 84%. Prosentase tersebut tergolong ke dalam kategori sangat baik dan layak untuk digunakan. Sedangkan dari ahli materi memberikan prosentase 93,3% pada aspek materi dan 96% pada aspek tampilan media. Hasil rata-rata prosentase sebesar 94,7% dapat dikategorikan sangat baik dan layak.

Beberapa alasan mengapa peneliti memilih media *Ispring* untuk dikembangkan diantaranya:

- a. Dapat menyisipkan berbagai bentuk media diantaranya adalah dapat merekam suara, video presenter, video pembelajaran, menambahkan Flash dan video YouTube, mengimpor atau merekam audio, menambahkan informasi pembuat presentasi dan logo pendidikan, membuat materi dalam bentuk buku 3 dimensi, serta membuat navigasi dan desain yang menarik.
- b. Mudah dikonvert dalam format flash tanpa harus membuatnya dari software adobe flash player, serta dapat juga dipublish di halaman web secara *offline*.
- c. Dapat membuat kuis dengan beragam jenis pertanyaan/soal yang menarik, seperti : *True/False, Multiple Choice, Multiple response, Type In, Matching, Sequence, numeric, Fill in the Blank, Multiple Choice Text*.
- d. Pembuatannya yang mudah dan hasil output yang tidak membutuhkan kapasitas besar sehingga tidak memberatkan laptop atau komputer

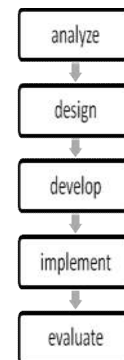
Berdasarkan gambaran di atas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis *Ispring* pada materi *Analytical Exposition Text* di MA Albairunny agar mampu mendukung proses pembelajaran di masa pandemi.

METODE

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan atau yang kerap disebut dengan *Research and Development*. Menurut Borg & Gall (2003) pengembangan pengembangan terdiri dari sepuluh langkah yang meliputi (1) analisis kebutuhan, (2) perencanaan, (3) pengembangan draft produk, (4) uji coba lapangan awal, (5) merevisi hasil uji coba, (6) uji coba lapangan, (7) penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan, (8) uji pelaksanaan lapangan, (9) penyempurnaan produk akhir, dan (10) Diseminasi dan implementasi.

Beberapa model pengembangan pengembangan telah dikembangkan oleh para ahli diantaranya 4D, ASSURE, dan ADDIE. Tapi pada penelitian ini peneliti memilih model ADDIE yang

terdiri dari beberapa tahap berikut.



Gambar 1. Langkah langkah penelitian model ADDIE

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Prosedur pengembangan meliputi beberapa tahap (1) *analyze*, (2) *design*, (3) *develop*, (4) *implement*, dan (5) *evaluate*.

1. Tahap *Analyze*

Pada tahap ini *interview* ditujukan kepada guru MA Albairunny Jombang kelas XI yang mengampu mata pelajaran Bahasa Inggris untuk mengidentifikasi akan kebutuhan mereka pada mata pelajaran tersebut selama masa pandemi.

Berdasarkan hasil analisa kebutuhan tersebut, diperoleh informasi bahwa selama pandemi jam pelajaran tatap muka sangatlah dibatasi. Jadi sebuah media pembelajaran yang bisa memaksimalkan pembelajaran jarak jauh sangatlah dibutuhkan. Selain itu, perlu adanya latihan-latihan untuk mengasah pemahaman siswa. Berdasarkan gambaran diatas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis *Ispring* pada materi *Analytical Exposition Text* di MA Albairunny

2. Tahap *design*

Ada beberapa hal yang dilaksanakan pada tahap pengembangan media pembelajaran berbasis *Ispring* pada materi hortatoty text meliputi, a) merumuskan indikator pembelajaran (b) menyusun materi pembelajaran (c) menyusun langkah-langkah pembelajaran, dan d) menyusun format dan tampilan aplikasi tersebut.

Untuk tujuan pembelajaran pada media ini adalah a) siswa mampu mengidentifikasi serta menyebutkan *generic structure* dari teks *analytical exposition* dengan tepat, b) siswa mampu menganalisa *generic structure* pada sebuah text *analytical exposition* dengan tepat, c) siswa mampu mengidentifikasi main idea dari teks *analytical exposition* dengan benar.

3. Tahap Develop

Tujuan dari tahap ini adalah untuk memperoleh informasi tentang kepraktisan produk. Hasil evaluasi dari validasi ahli tersebut digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan.

Dua ahli dilibatkan dalam tahap validasi, ahli materi dan ahli design. Ahli materi adalah salah satu pengampu mata pelajaran bahasa Inggris MA Albairunny kelas XI. Sedangkan untuk ahli materi yang diikutsertakan adalah dosen pendidikan bahasa Inggris yang mengampu mata kuliah perencanaan desain pembelajaran.

Instrument yang digunakan pada tahap ini yakni lembar validasi. Lembar validasi diberikan setelah produk selesai dikembangkan guna memperoleh kritik dan saran akan kesempurnaan produk yang dikembangkan. Berikut adalah data hasil validasi kepada ahli materi ;

Tabel 1. Hasil Validasi Kepada Ahli Materi

Pertanyaan	Nilai
Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4
Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
Interaktifitas siswa dengan media	3
Penumbuhan motivasi belajar	4
Aktualitas materi yang disajikan	4
Kecukupan jumlah kosakata	5
Kelengkapan cakupan kosakata	4
Tingkat kesulitan kosakata sesuai materi	3
Kedalaman kosakata sesuai materi	4
Kemudahan pembelajaran untuk dipahami	4
Bahasa kosakata yang mudah dipahami	3
Kejelasan petunjuk belajar	4
Kebenaran kosakata sesuai teori dan konsep	4
Ketepatan penggunaan kosakata	5
Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	4
Total	59
Rata rata	3,93

Berdasarkan data dari instrumen lembar validasi ahli materi di atas, rata-rata dari keseluruhan aspek adalah 3,93 yang bermakna produk ini cukup bagus dan layak untuk diimplementasikan. Berikut adalah hasil validasi kepada ahli media ;

Tabel 2. Hasil validasi kepada ahli media

Pertanyaan	Nilai
Media bersifat sederhana dan menarik	4
Media dapat memikat perhatian siswa	4
Media dapat diterima oleh sasaran berdasarkan tujuan yang akan dicapai (komunikatif)	3
Tampilan media dibuat kreatif sesuai dengan ide dan gagasan	4
Animasi gambar menarik	4
Gambar jelas dan mudah dipahami	4
Desain background jelas (tidak blur)	5
Ketepatan pemilihan jenis huruf	3
Warna background dan tulisan memiliki kombinasi yang tepat	4
Ketepatan ukuran huruf	3
Ketepatan dalam penempatan teks	3
Penempatan gambar	4

Ketepatan pemilihan gambar	4
Pergantian slide menarik serta tidak monoton	3
Kejelasan teks	3
Desain efek tidak mengganggu tulisan	4
Mudah dibaca	5
Total	64
Rata rata	3.76

Berdasarkan data dari instrumen lembar validasi ahli materi di atas, rata rata dari keseluruhan aspek adalah **3.76** yang bermakna produk ini cukup bagus dan layak untuk diimplementasikan.

4. Tahap Implement

Implementasi atau uji coba produk dilaksanakan untuk menguji kelayakan bahan ajar yang dikembangkan. Produk ini diujicobakan kepada siswa kelas XI MA AlBairunny Jombang yang berjumlah 16 anak.

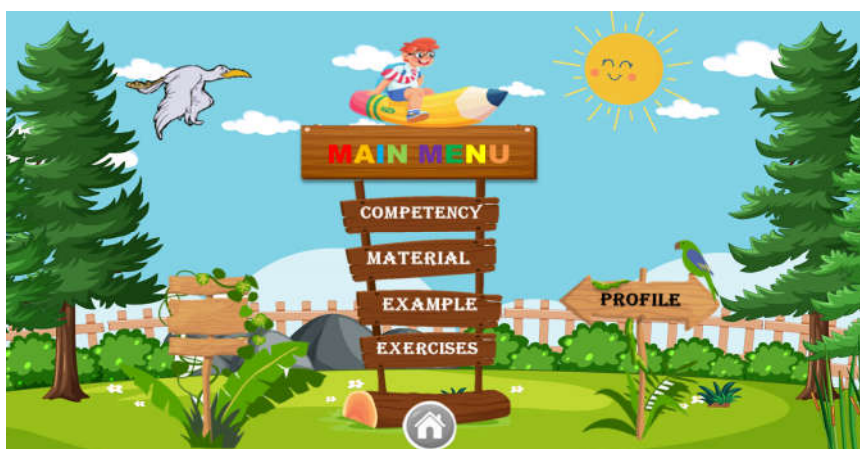
Dikarenakan masa pandemi, peneliti hanya bisa membagikan aplikasi serta link angket melalui *google form*.

5. Tahap Evaluate.

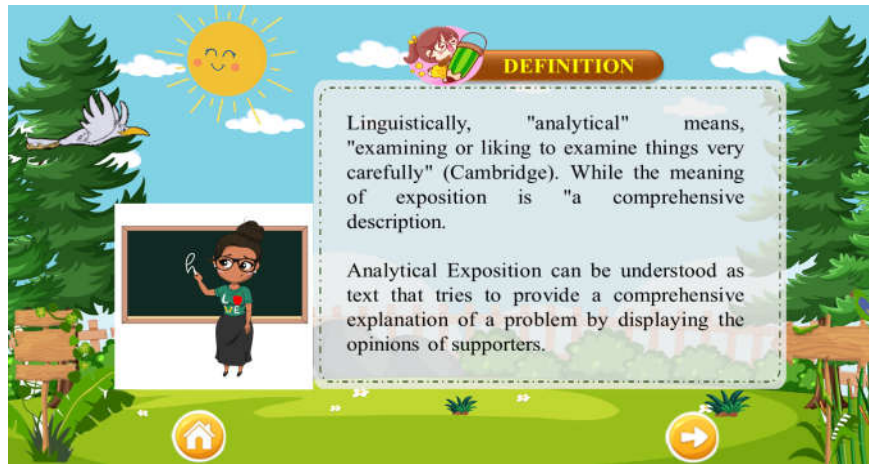
Setelah melaksanakan tahap *develop* dan *implement*, selanjutnya produk direvisi sesuai dengan masukan dari para ahli. Dan berikut tampilah akhir dari produk yang dikembangkan.



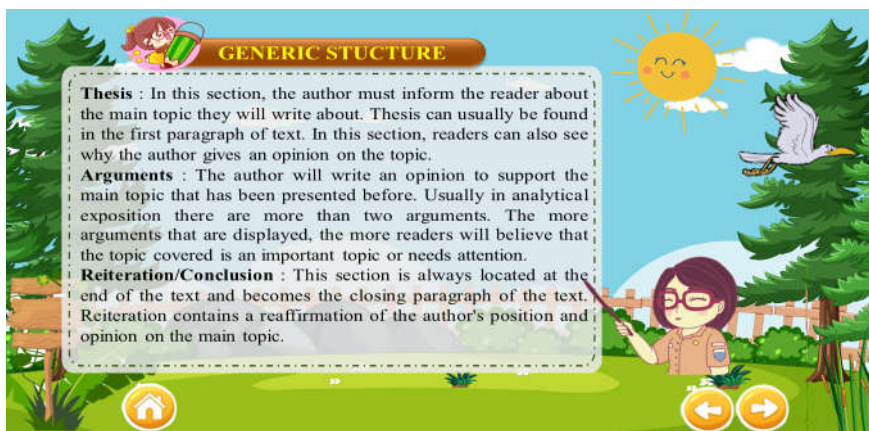
Gambar 2. Tampilan halaman awal



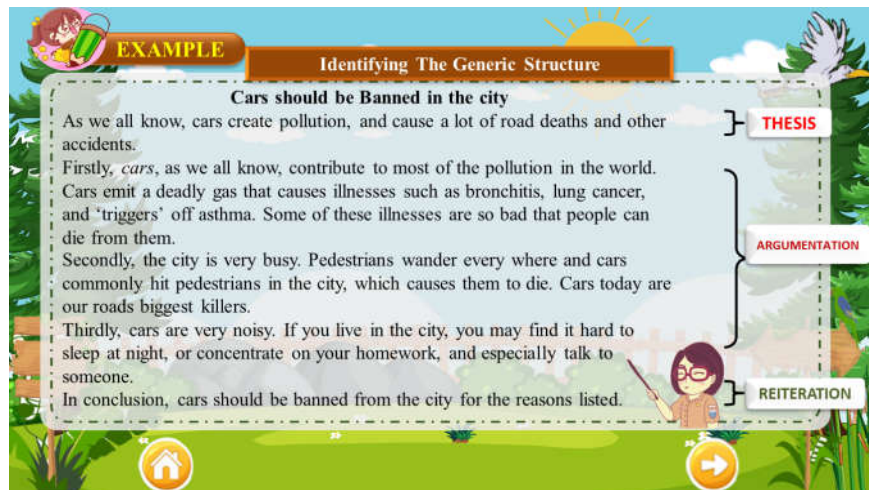
Gambar 3 Tampilan Menu



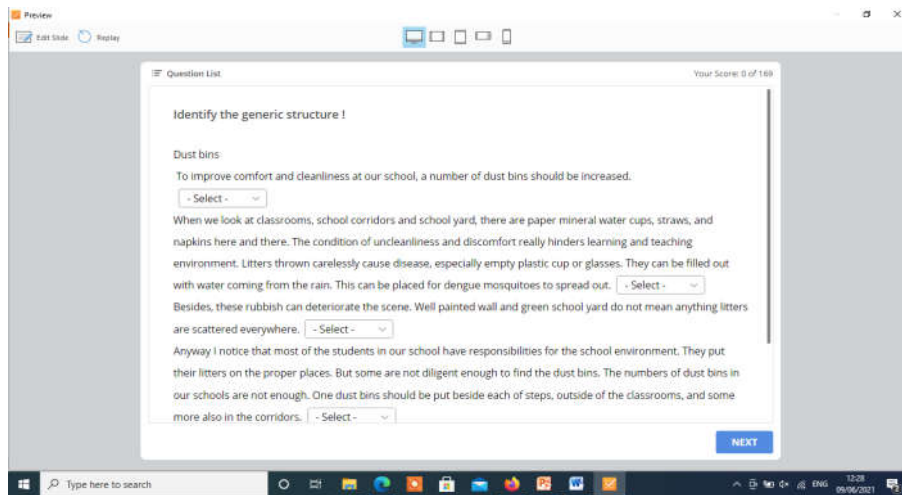
Gambar 4. Tampilan Definisi *Analytical Exposition*



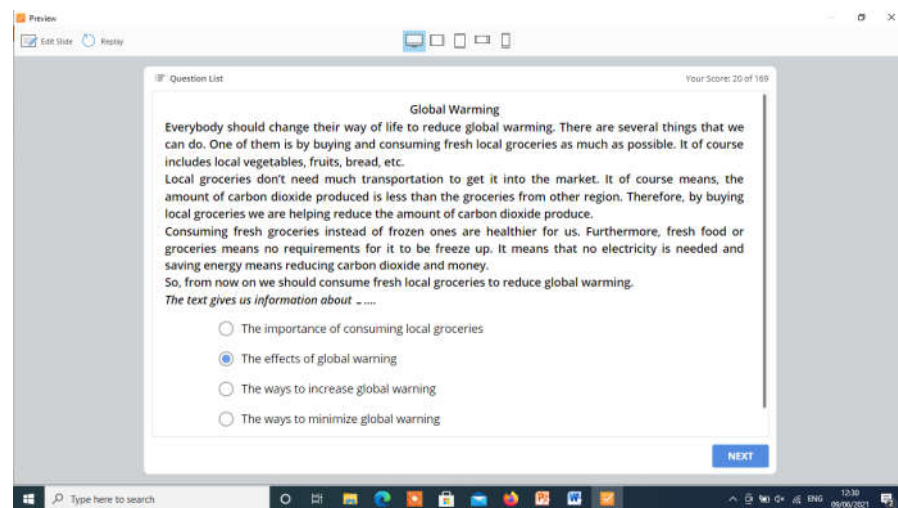
Gambar 5. Tampilan *Generic structure* dari teks *Analytical Exposition*



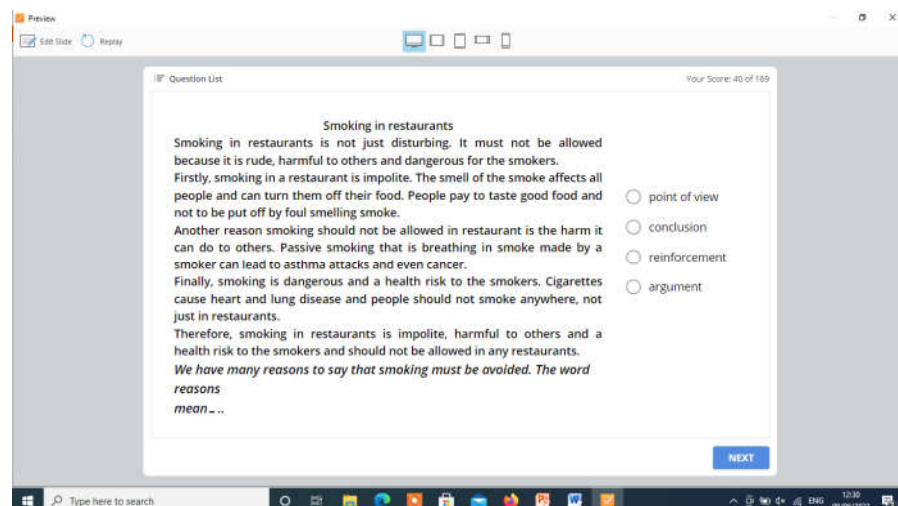
Gambar 6. Tampilan contoh teks *Analytical Exposition*



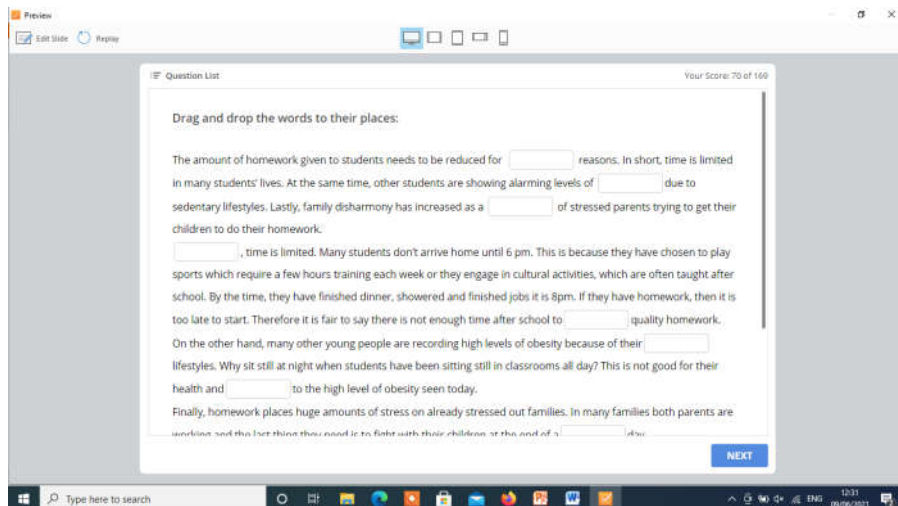
Gambar 7. Latihan identifikasi *generic structure*



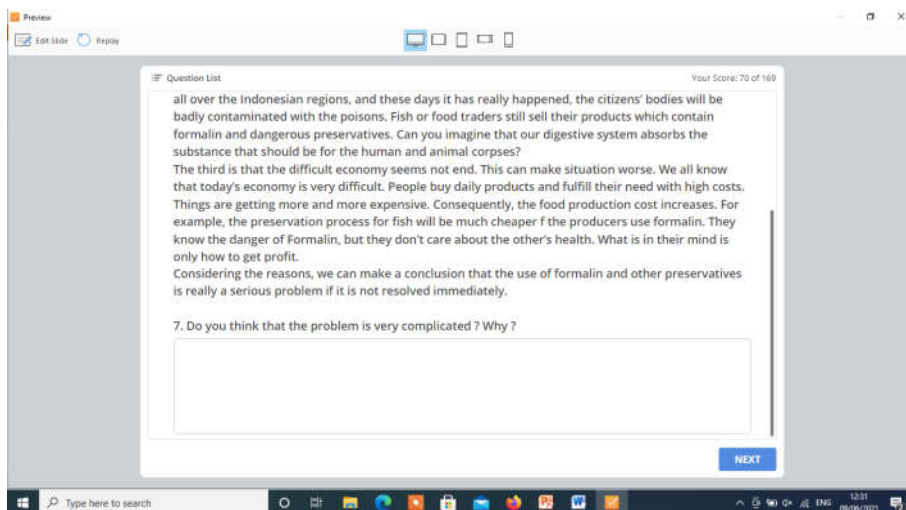
Gambar 8. Latihan *Reading Comprehension* berupa pilihan ganda



Gambar 9. Latihan kosakata berupa pilihan ganda



Gambar 10. Latihan kosakata berupa *fill the blank*



Gambar 11. Latihan *Reading Comprehension* berupa pilihan ganda

Pembahasan

Berikut adalah beberapa kelebihan dari media pembelajaran berbasis *Ispring* yang dikembangkan, diantaranya adalah latihan soal yang terdapat pada produk dibuat secara bervariasi. Dan di setiap latihan, siswa akan memperoleh *feedback* usai mengerjakan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Arsyad (2013) bahwa media pembelajaran yang baik mampu mengakomodasikan *feedback* atau umpan balik. Selain itu, produk ini bersifat *portable* bisa disalin ke personal komputer lain. Untuk sizenya pun tidak terlalu besar, jadi tidak membutuhkan waktu yang lama untuk proses penyalinannya.

Selain kelebihan tadi, produk ini juga pasti mempunyai kekurangan. Diantaranya adalah materi yang dibahas hanyalah meliputi teks *Analytical Exposition* saja, hal ini dikarenakan keterbatasan waktu serta tenaga peneliti.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data dari instrumen pada tahap *develop* rata rata dari keseluruhan aspek pada ranah materi adalah 3,93. Dan pada ranah media, rata rata yang diperoleh adalah 3.76 yang bermakna produk ini cukup bagus.

Produk ini masih jauh dari kesempurnaan, peneliti selanjutnya bisa mengembangkan produk serupa pada materi, mata pelajaran, atau level lain.

DAFTAR RUJUKAN

Agustin, M. 2011. *Permasalahan Belajar dan Inovasi Pembelajaran Panduan untuk Guru, Konselor, Psikolog, Orang Tua, dan Tenaga Kependidikan*. Bandung: PT Refika Aditama.

Anitah, S. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press.

Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Borg, W.R. & Gall, J. P., & Gall, M D. 2003.
*Educational Research: an Introduction
Seventh Edition*. United States: Pearson
Education, inc.
- Munir, Munir. 2007. *Kurikulum Berbasis
Teknologi Informasi Dan Komunikasi*.
Bandung: Alfabeta.
- Pritakinanthi, A.,S .2017. *Pengembangan Media
Pembelajaran Menggunakan Ispring Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Mata
Pelajaran Bahasa Inggris Kelas Viii Smp
Negeri 37 Semarang*. Skripsi tidak
diterbitkan. Universitas Negeri Semarang.
- Rahmah, D.,Y. 2017. *Pengembangan media
interaktif berbasis Ispring untuk
peningkatan hasil belajar siswa kelas V di
Madrasah Ibtidaiyah Negeri Loloan Timur
Jembrana Bali*. Skripsi tidak diterbitkan.
Malang: FIP Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim.
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran
Berbasis Komputer: Mengembangkan
Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung:
Alfabeta.

