

Pengembangan Media *Computer Assisted Language Learning* (Call) Materi Recount Text Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII

Choirul Mu'minin¹, Bachtiar S. Bachri², Andi Kristanto³
^{1,2,3}Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Article history:

Accepted: 22 Juli 2022

Publish: 09 Agustus 2022

Keywords:

Pengembangan Media, Computer Assisted Language Learning, Recount Text

Article Info

Article history:

Accepted: 22 Juli 2022

Publish: 09 Agustus 2022

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran *Computer Assisted Language Learning* (CALL) mata pelajaran Bahasa Inggris materi *Recount Text* pada siswa di Mts Model Hasanudin. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII sebanyak 35 siswa. Peneliti melakukan *preliminary study* pada sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian. Masalah yang terjadi siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran dikarenakan media dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak sesuai dengan kondisi ideal yang seharusnya terjadi. Berdasarkan analisis dari potensi dan masalah yang ada, peneliti mengembangkan media (CALL) *Computer Assisted Language Learning* pada materi *Recount Text*.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model Dick and Carey (2001). Hasil yang diperoleh dari validasi kelayakan media pada segi isi diperoleh skor 81,48% memiliki kategori sangat layak dan pada segi sajian media diperoleh skor 77,77 memiliki kategori cukup layak. Secara keseluruhan validasi kelayakan media memperoleh skor 79,62% sehingga dapat disimpulkan media yang dikembangkan termasuk dalam kategori layak. Pada tahapan uji perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar memperoleh skor kelayakan yang tinggi. Berdasarkan data ketuntasan hasil belajar peserta didik semuanya tuntas dalam mengerjakan tugas dengan presentasi skor 97,14% pada Kompetensi Dasar 3.11 dan 4.11. Persentase keefektifan media pembelajaran berdasarkan hasil belajar peserta sangat tinggi. Jika dicocokkan dengan tabel interpretasi skor, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran sangat efektif berdasar nilai hasil belajar peserta didik.

Abstract

This research is a research and development project that aims to produce computer-assisted language learning (CALL) learning media products for English subjects with Recount Text material for students at Mts Model Hasanudin. The test subjects in this study were 35 students of class VIII. Researchers conduct a preliminary study on the school that will be used as a place of research. The problem that occurs is that students have difficulty understanding the subject matter because the media and learning methods used by the teacher are not in accordance with the ideal conditions that should occur. Based on the analysis of the potential and existing problems, the researcher developed a Computer Assisted Language Learning (CALL) media on the Recount Text material.

This research and development uses the Dick and Carey (2001) model. The results obtained from the validation of the media feasibility in terms of content obtained a score of 81.48% having a very decent category and in terms of media presentation a score of 77.77 had a fairly decent category. Overall the media feasibility validation obtained a score of 79.62% so it can be concluded that the developed media is included in the feasible category. At the stage of individual testing, small group trials, and large group trials obtained a high feasibility score. Based on the data on the completeness of the learning outcomes of students, all of them were completed in doing the task with a score presentation of 97.14% in the Basic Competencies of 3.11 and 4.11. The percentage of the effectiveness of learning media based on participant learning outcomes is very high. If it is matched with the score interpretation table, it can be said that the learning media is very effective based on the value of student learning outcomes.

This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

[Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



Corresponding Author:

Choirul Mu'minin

Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya

choirul.2107@mhs.unesa.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Penjelasan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa berakhlak mulia sehat, berilmu, cakap, kreatif mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta

bertanggungjawab. Guru memiliki peran dan fungsi dalam berjalannya proses pembelajaran. Guru sebagai fasilitator memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam menanamkan konsep yang akan menjadi tuntutan kurikulum pada semua mata pelajaran yang ada. Semua mata pelajaran yang ada memiliki ragam kesulitan dan permasalahan tak terkecuali dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Didalam pengajaran bahasa terdapat empat skill yang diharapkan mampu dikuasai peserta didik. Empat skill tersebut yaitu *listening* (mendengar), *speaking* (berbicara), *writing* (menulis) dan *reading* (membaca). Tetapi *reading* (membaca) adalah skill yang paling penting untuk mampu menguasai skill yang lain karena membaca akan memperkaya kosakata yang kemudian menjadi bahan berbicara serta memahami bacaan dan isi atau maksud dari bacaan tersebut. Membaca sangat bermanfaat dalam proses memperkaya wawasan dan bahasa itu sendiri. Dengan membaca siswa memiliki fungsi dalam memahami kosakata dalam ejaan sebuah kata Bahasa Inggris dalam penulisan. Semakin baik keterampilan membaca memberikan stimulus untuk bahan diskusi.

Sebelum melakukan penelitian tentang pengajaran *reading*, penulis melakukan preliminary study atau studi pendahuluan tentang pembelajaran *reading* dengan cara melakukan wawancara kepada guru bidang studi Bahasa Inggris, observasi secara langsung dalam proses pembelajaran dan melihat hasil belajar siswa pada skill *reading* pada tiga sekolah yang berbeda yaitu SMP Sepuluh Nopember, MTs Hasanuddin dan MTs Akselerasi Amanatul Ummah dapat disimpulkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami teks bacaan (*reading comprehension*) termasuk keterbatasan kosakata (*vocabulary*) yang berakibat pada buruknya skor atau hasil belajar yang dicapai. Seperti yg terjadi di Mts hasanuddin hanya sekitar 25,71 % siswa mampu menuntaskan pada KKM yang ditentukan.

Beberapa cara diharapkan bisa memberikan solusi pada proses pembelajaran *reading* tepatnya pada proses *reading comprehension* yang didesain secara interaktif cara- cara tersebut yaitu memastikan untuk tidak mengabaikan pentingnya instruksi yang spesifik dalam keterampilan *reading*, menggunakan teknik yang memotivasi, menyeimbangkan keaslian dan keterbacaan dalam memilih teks, mendorong perkembangan strategi *reading*, menggunakan baik teknik *bottom up* dan *top down*, mengikuti tahapan SQ3R (*survey, question, read, recite, review*), membagi menjadi tiga fase membaca (*pre reading, during reading, after reading*), dan mengevaluasi teknik. Salah satu bidang yang cukup banyak mendapatkan manfaat atas perkembangan teknologi adalah bidang pendidikan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam prespektif teknologi pendidikan akan mendorong upaya-upaya pengembangan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar dan dapat memecahkan masalah dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan penggunaan computer baik secara online maupun offline seperti e learning (electronic learning), *computer assisted instruction* (CAI), *computer based instruction* (CBI), *computer assisted language learning* (CALL). Guru dituntut agar mampu menggunakan, memanfaatkan dan mendesain alat-alat yang tersedia dan guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia Untuk itu, guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pengajaran.

Reading text comprehension memiliki karakteristik pada setiap tahapan *reading* yaitu *pre reading, whilst reading dan post reading*. proses yang disebut Pre-reading, pembaca harus terlebih dahulu memahami dan mengenal tanda-tanda bahasa (*letters, morphemes, syllables, words, phrases, grammatical cues, discourse maker*) dengan menggunakan hot potatoes yang terdiri dari beberapa fiturnya tentu akan sangat membantu pembaca dalam proses *whilst reading*, dan *post reading* sehingga pembaca mampu memahami text dengan baik sebagai pembaca diawal proses membaca dituntut untuk memecahkan dan memetakan kebutuhan untuk memahami text tersebut seperti kata-kata sulit, istilah dan *background of knowledge*.

Karakteristik dari peserta didik atau audiens adalah mereka yang akan melihat, menggunakan, dan belajar dari media yang akan kita produksi. Faktor karakteristik peserta didik

tidak dapat dipisahkan dari perencanaan kita dalam produksi media pembelajaran karena berkaitan dengan tercapainya tujuan umum dan tujuan khusus dalam pembelajaran maka kita harus memperhatikan karakteristik peserta didik. Harus ada kecocokan antara media pembelajaran yang akan kita produksi dengan karakteristik peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai. Beberapa karakteristik siswa adalah umur, kebiasaan, kondisi, tingkat pendidikan, budaya, gaya belajar, dan lain sebagainya, dimana semua hal tersebut akan mempengaruhi sikap kita dalam memproduksi media pembelajaran.

Perilaku dan karakteristik peserta didik sangat penting untuk diketahui oleh pengembang media pembelajaran. peserta didik dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris adalah mereka yang berumur antara 11-13 tahun. Menurut Piaget bahwa usia anak 11 tahun ke atas adalah tergolong dalam tahap operasional formal, yaitu kemampuan berfikir abstrak dan murni menuju ke perkembangan ciri-ciri orang dewasa, serta sudah dapat memecahkan masalah melalui eksperimen yang sistematis. Peserta didik akan sangat tertarik pada pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, tidak hanya sebatas pembelajaran klasikal sehingga menjadi tepat sekali jika konsep pembelajaran bahasa diberikan simulasi dalam bentuk media pembelajaran dengan mendekati kegembiraan dan kesukaan mereka di usia remaja.

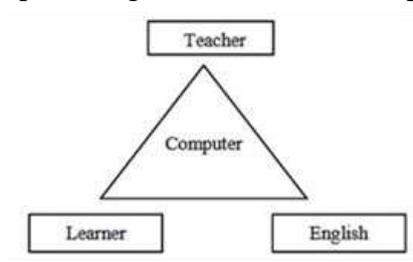
Selain karakteristik materi dan peserta didik hal lain yang harus diperhatikan untuk mengembangkan media adalah model pembelajaran. Berdasarkan permendikbud nomer 65 tahun 2013 tentang standar proses, model pembelajaran. Dalam pengembangan ini dirasa sangat tepat ketika menggunakan model *discovery learning* yang langkah utamanya adalah *stimulation* (memberi stimulus) pada kegiatan ini guru memberikan stimulant sehingga peserta didik mendapat pengalaman belajar mengamati konseptual melalui software hot potatoes. Dalam hal ini penulis menganggap perlu adanya inovasi untuk memberikan solusi pada masalah-masalah dalam proses pembelajaran *reading* dengan memanfaatkan komputer atau software yang tersedia dalam proses kegiatan belajar mengajar *reading* yang dimasukkan dalam beberapa fase *reading* yaitu *pre reading*, *during reading* dan *after reading* sehingga sangat perlu untuk mendesain dan memanfaatkan *software* atau media pembelajaran yang sesuai kebutuhan.

2. TINJAUAN TEORI

1. Media Pembelajaran CALL

Penerapan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris atau yang juga dikenal *Computer-Assisted Language Learning* (CALL) tercatat mulai dilakukan semenjak awal tahun 60-an. semenjak waktu itu perkembangannya sangatlah pesat sampai mencakup hampir seluruh aspek teknologi termasuk sistem manajemen pembelajaran seperti Moodle, e-learning, serta Blackboard, software mirip Hot Potatoes, *Computer-Mediated Communication* (e.g. Skype, Google Hangout), big data (e.g. *corpus-based language learning*), paket kursus/courseware seperti *Rosetta Stone*.

Semua jenis teknologi ini digunakan menjadi alat untuk memfasilitasi pembelajaran Bahasa. *Computer-Assisted Language Learning* (CALL), yang juga dikenal menggunakan nama lainnya seperti *Technology-Enhanced Language Learning* (TELL) atau *ICT-Based language learning*, secara sederhana didefinisikan menjadi penggunaan teknologi berbasis komputer untuk tujuan pembelajaran bahasa. Hubungan antara guru, pembelajar, Bahasa Inggris, serta personal komputer digambarkan oleh Chappelle & Jamieson dalam gambar 1.



Gambar 1. Hubungan Guru, Bahasa Inggris, Pembelajar dan komputer

Dari gambar dan penjelasan di atas, kita dapat mengambil kesimpulan bahwa komputer diperlakukan sebagai media pembelajaran yang tidak menggantikan pengajar. Oleh karena itu, implementasi CALL tidak lepas dari perlengkapan komputer serta media pembelajaran. Secara definisi, Tomlinson menyebutkan media pembelajaran dalam pengajaran Bahasa Inggris sebagai apa pun yang digunakan untuk membantu pembelajaran Bahasa yang dapat berupa Bahasa, visual, audio atau kinestetik, dan dapat dipresentasikan dalam bentuk print, melalui tampilan langsung, kaset, CD-ROM, DVD, atau internet. Sedangkan media pembelajaran CALL (*CALL materials*) didefinisikan lebih spesifik oleh Levy yaitu sebagai media pembelajaran yang dibuat dengan memanfaatkan teknologi komputer. media pembelajaran ini dapat berupa perangkat lunak, paket pembelajaran, website, kelas daring, maupun lingkungan pembelajaran. Levy dan Stockwel juga menambahkan bahwa lingkungan pembelajaran (*learning environment*) sering diperlakukan berbeda dengan media pembelajaran, namun mereka memasukkannya di bawah payung media pembelajaran CALL. Metode CALL merupakan bentuk dari pembelajaran dari Computer Assisted Instruction (CAI) yang perangkat lunaknya berfungsi membantu guru dalam proses pembelajaran, seperti sebagai multimedia, alat bantu dalam presentasi maupun demonstrasi dalam pembelajaran.

2. Ciri-ciri Metode *Computer Assisted Language Learning*

Ciri-ciri metode CALL menurut Naeni adalah mudah digunakan, memiliki tujuan yang jelas, menyenangkan, dapat digunakan dalam belajar mandiri, dan didasarkan pada teori pembelajaran. Penggunaan CALL dapat memberikan pengalaman belajar yang nyata kepada siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan hasil belajar, menyajikan materi belajar yang lebih otentik, meningkatkan interaksi, mendorong belajar mandiri, memberikan sumber informasi alternatif, dan menyajikan pengalaman belajar secara global. Peranan komputer dalam pembelajaran bahasa dapat memberikan keuntungan. Dalam penggunaan metode CALL, pendidik juga harus dituntut akan kreativitasnya dalam mendesain materi ajar yang akan disampaikan Arishi. Hal ini juga sangat penting karena menghindari kebosanan para peserta didik dalam belajar, karena pada umumnya peserta didik menginginkan sesuatu yang baru.

3. Kelebihan *Computer Assisted Language Learning*

Dalam pembelajaran melalui metode CALL menurut Warschauer keuntungannya adalah pesan dan materi yang dikomunikasikan menjadi lebih standar, penyajian pesan dan materi lebih menarik, kualitas pesan dan materi lebih baik, dan memungkinkan terjadinya proses belajar yang individual. membantu siswa menjadi proaktif dalam belajar karena setiap peserta didik mempunyai hasrat ingin tahu yang tinggi dan dapat berimbas pada penerimaan informasi atau ilmu di luar konsep pembelajaran di ruangan kelas karena sesuai dengan tuntutan global bahwa peserta didik harus dapat mengoperasikan teknologi dalam pembelajaran serta pemanfaatannya dan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris.

4. Penggunaan *Computer Assisted Language Learning* dalam pembelajaran Bahasa Inggris

CALL (*Computer Assisted Language Learning*) adalah pemanfaatan komputer sebagai alat bantu belajar bahasa. Menurut Turner & Taylor CALL mempunyai dua kategori yang luas, CALL yang "tradisional dan CALL yang menggunakan sumber "generic (asli)". Call yang tradisional dikembangkan dari desain pembelajaran dan pelatihan berbasis komputer yang dikenal luas di luar pengajaran bahasa. Untuk menjalankan program ini, kita memerlukan sebuah komputer plus alat pengeras suara (speaker) dan CD-ROM untuk perangkat lunak audionya. Dalam kerangka yang disajikan oleh program pelatihan CALL AMES *Victorias Computer Literacy Centre*, CALL yang tradisional menawarkan perangkat lunak yang dibagi menjadi tiga kategori.

Pelajaran bahasa dilihat tidak hanya secara akumulatif, membangun dari hal paling kecil ke hal yang lebih besar tetapi juga secara kolektif dari sistem formal, tatabahasa, kosa

kata, dan pengucapan kata-kata yang dapat dihadapkan dengan secara terpisah (Corbel, 1999). Kategori pertama adalah perangkat lunak, bersandar pada konsistensi dan "kesabaran" komputer, pengulangan, penjelasan dan aktivitas siswa. Dengan kehadiran multimedia yang menyediakan fasilitas penyimpanan yang lebih besar pada CD-ROM, pelajar dapat menikmati interaksi dan tanggapan yang lebih canggih ketika membuka paket program seperti *Click into English* dan *Planet English*. Kategori yang kedua adalah perangkat lunak dengan pendekatan penyelidikan (*exploratory*). Dimana kendali yang lebih besar berada di tangan pelajar.

Pendekatan ini melihat bahasa sebagai satuan sistem yang terintegrasi sedangkan komputer adalah sebagai alat. Pembelajaran dengan pendekatan ini didapat melalui praktek dan permainan dibandingkan instruksi melalui praktek dan latihan. Keberhasilan siswa sangat ditentukan oleh motivasinya sendiri. Pendekatan Ini telah sangat populer pada program TESOL melalui program-program seperti *Widas Storyboard*, *Carmen Sandiego Word Detective*, *Crossword Magic* dan *Wiggeworks*. CALL yang kedua adalah menggunakan sumber "asli/generic", yang bergeser dari menggunakan program yang dirancang khusus untuk pengajaran bahasa menjadi penggunaan media komunikasi melalui komputer dengan tujuan pengajaran bahasa. Turner & Taylor membagi kategori ini ke dalam sumber daya yang menggunakan perkakas komputer yang asli (*generic computer tools*) dan yang menggunakan teknologi komputer yang asli (*generic computer technology*).

3. METODE PENELITIAN

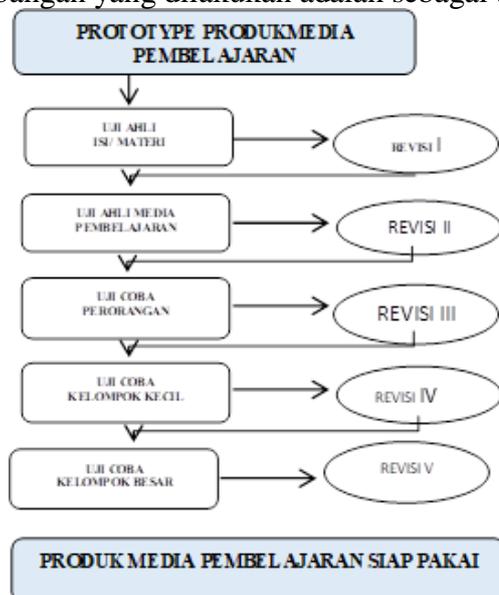
A. Model Pengembangan

Pada penelitian ini memilih Model Dick and Carey. Model desain Instruksional yang dikembangkan oleh Walter Dick, Lou Carey dan James O Carey. Model ini adalah salah satu dari model prosedural, yaitu model yang menyarankan agar penerapan prinsip desain instruksional disesuaikan dengan langkah-langkah yang harus di tempuh secara berurutan.

B. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba pada dasarnya dilaksanakan sebagai langkah evaluasi formatif yang terdiri atas uji coba ahli isi, uji coba ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Secara skematis tahap uji coba produk pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:



Gambar 2 Prototipe Produk Media Pembelajaran

Prototipe produk media pembelajaran ini diperoleh setelah melalui beberapa tahapan produksi media pembelajaran, diantaranya adalah penentuan ide (tujuan umum

pembelajaran), penentuan tujuan khusus pembelajaran, analisis karakteristik siswa membuat isi materi (*content outline*), menulis treatment (sinopsis deksripsi materi). Pada bagian ini dilakukan uji ahli dan uji materi untuk menghasilkan konsep materi, deskripsi yang baik dan benar. Setelah dilakukan uji ahli dan uji materi pada tahap- tahap diatas maka pengembang memasuki tahap pengembangan produk ke dalam software *hot potatoes*, dari tahap ini akan dihasilkan *prototype* produk media pembelajaran.

2. Subjek Uji Coba Produk

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek uji coba adalah ahli isi selaku ahli materi, ahli media pembelajaran, dan uji coba sasaran terdiri dari uji coba subjek perorangan 1 orang siswa, uji coba subjek kelompok kecil 9 orang siswa dan uji coba kelompok besar atau uji coba lapangan 35 siswa kelas VIII MTs Model Hasanuddin Sidoarjo.

3. Jenis Data

Jenis data dari uji coba yang ditakukan ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket yang disebarkan kepada subjek uji coba, sedangkan data kualitatif berupa tanggapan dan saran-saran perbaikan yang diperoleh dari hasil wawancara Data yang dhimpun melalui serangkaian evaluasi formatif yang dibedakan menurut fungsinya, yaitu antara lain : (a) Data evaluasi tahap pertama yaitu berupa data evaluasi dan review dari para ahli; (b) Data evaluasi tahap kedua yaitu berupa data dari uji coba kelompok kecil; (c) Data evaluasi tahap ketiga yaitu berupa data dari uji coba kelompok besar (uji lapangan).

4. Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan jenis dan sumber data, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik (1) dokumentasi, (2) angket, dan (3) tes. Penggunaan ketiga teknik tersebut disesuaikan dengan rumusan masalah pengembangan media pembelajaran.

5. Teknik Analisis Data

Sejalan dengan rumusan masalah, teknik analisis data dalam proses pengembangan media pembelajaran teks recount ini adalah deskriptif, yaitu teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data verbal berupa masukan, tanggapan, dan saran. Masukan, tanggapan, dan saran akan dipilah dan dikelompokkan berdasarkan kategori sesuai keterangan ahli, kesesuaian dengan refrensi, dan kelogisan. Selain itu juga digunakan teknik analisis statistik deskriptif yaitu dengan menghitung ceklist keterlaksanaan langkah-langkah pengembangan.

$$PL = \frac{L}{Li} \times 100\%$$

Keterangan:

PL = Persentase keterlaksanaan proses pengembangan

L = Jumlah langkah yang ideal

Li = Jumlah seluruh langkah ideal

100% = Konstanta

Tabel 1 Kriteria Pengamatan Keterlaksanaan Proses Pengembangan

Kategori	Persentase	Kualifikasi
4	85% – 100%	Sangat Layak
3	75% – 84%	Layak
2	56% – 74%	Cukup Layak
1	<55%	Kurang Layak

Untuk menganalisis kualitas media pembelajaran teks recount juga menggunakan teknik analisis statistik deskriptif, yaitu dengan menjumlahkan skor dari jawaban atau tanggapan terhadap angket. Untuk menentukan kevalidan, rumus yang digunakan mengolah data angket adalah sebagai berikut.

$$PV = \frac{V}{Vi} \times Y\%$$

Keterangan:

- PV = Persentase kevalidan
- V = Jumlah skor seluruh validator
- Vi = Jumlah skor tertinggi
- Y% = Bobot

Tabel 2 Interpretasi Skor Kevalidan Media CALL Teks Recount

Tingkat Pencapaian	Kategori	Keputusan
0% – 54%	Sangat Kurang Layak	Produk gagal, revisi total isi produk
55% – 59%	Kurang Layak	Revisi dengan meneliti kembali bagian yang kurang baik
60% – 75%	Cukup Layak	Produk dapat dipakai dengan merevisi bagian yang merupakan kelemahan
76% – 86%	Layak	Produk dapat dilanjutkan dengan menambahkan hal-hal yang kurang
86% – 100%	Sangat Layak	Produk siap pakai di lapangan tanpa revisi

Untuk menentukan kepraktisan, digunakan rumus yang sama antara menghitung penilaian ahli, respons guru, dan respons peserta didik. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$PP = \frac{P}{Pi} \times 100\%$$

Keterangan:

- PP = Persentase respon
- P = Jumlah skor seluruh responden
- Pi = Jumlah skor tertinggi
- 100% = Konstanta

Tabel 3 Kriteria Interpretasi Skor Kepraktisan Media CALL

Kategori	Persentase	Kualifikasi
4	85% – 100%	Sangat Praktis
3	75% – 84%	Praktis
2	56% – 74%	Cukup Praktis
1	<55%	Kurang Praktis

Untuk menentukan keefektifan pada observasi aktivitas peserta didik, dan respon peserta didik digunakan rumus sebagai berikut.

$$PE = \frac{E}{Ei} \times 100\%$$

Keterangan:

- PE = Persentase keaktifan
- E = Jumlah aktivitas yang muncul
- Ei = Jumlah seluruh aktivitas ideal
- 100% = Konstanta

Tabel 4 Kriteria Interpretasi Skor Keefektifan Media CALL

Kategori	Persentase	Kualifikasi
4	85% – 100%	Sangat Efektif
3	75% – 84%	Efektif
2	56% – 74%	Cukup Efektif
1	<55%	Kurang Efektif

Sedangkan untuk menghitung hasil ketuntasan belajar peserta didik menggunakan standar ketuntasan belajar $\geq 70\%$. Peserta didik dinyatakan tuntas belajar jika nilai

peserta didik mencapai KKM, yaitu nilai 70. Selanjutnya untuk menghitung ketuntasan digunakan rumus sebagai berikut.

$$PT = \frac{T}{Ti} \times 100\%$$

Keterangan:

- PT = Persentase ketuntasan
- T = Jumlah peserta didik yang tuntas
- Ti = Jumlah seluruh peserta didik
- 100% = Konstanta

Tabel 5 Kriteria Interpretasi Skor Ketuntasan Belajar Peserta Didik

Kategori	Persentase	Kualifikasi
4	85% – 100%	Sangat Baik
3	75% – 84%	Baik
2	56% – 74%	Cukup Baik
1	<55%	Kurang Baik

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perencanaan

Identifikasi tujuan umum pembelajaran

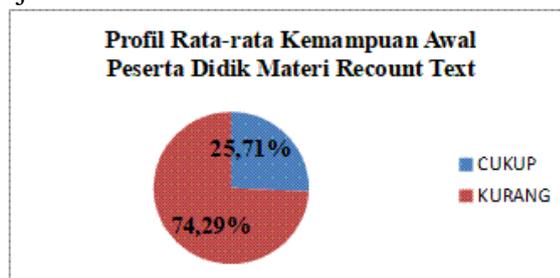
Kegiatan pengidentifikasian tujuan umum pembelajar dilakukan pada tanggal 2 februari 2022. Untuk menentukan tujuan umum pembelajaran bahasa Inggris di SMP/MTs perlu pemaetaan Kurikulum 2013. Di dalam kurikulum 2013 tujuan umum pembelajaran tampak pada kompetensi inti dan kompetensi dasar. Sehingga prosedur pengembangan media pembelajaran ini diawali dengan mencermati kedua komponen.

Menganalisis materi pembelajaran

Kegiatan analisis materi pembelajaran dilakukan pada tanggal 5 Februari 2022, setelah selesai mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan berdasarkan KI KD yang telah ditetapkan sebagai tujuan umum pembelajaran. Untuk menentukan materi, diperlukan pemetaan KD. Penentuan materi lebih ditekankan pada KI KD 3 dan KI KD 4 karena kedua KI KD tersebut merupakan KI KD yang dapat dipelajari secara langsung melalui media pembelajaran.

Identifikasi Karakter Peserta Didik

Kegiatan identifikasi karakter peserta didik dilakukan pada tanggal 18 Februari 2022. Untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik perlu dilakukan identifikasi. Identifikasi karakter ini mencakup (a) kemampuan awal peserta didik, dan (b) sikap, minat, dan motivasi peserta didik. Identifikasi kemampuan awal peserta didik diperlukan untuk mengetahui pemahaman dan keterampilan yang sudah dikuasai peserta didik. Sedangkan identifikasi karakter peserta didik diperlukan untuk mengetahui sikap, minat, dan motivasi peserta didik. Kedua langkah ini memberikan informasi karakter peserta didik dari kemampuan, sikap, minat, dan motivasi yang dapat digunakan untuk menyusun media pembelajaran.



Gambar 3 Profil Rata-rata Kemampuan Awal Peserta Didik

Berdasarkan data, peserta didik yang memiliki penguasaan kemampuan tentang teks recount dengan persentase 25,71% cukup dan 74,29 % kurang. Artinya 9 peserta didik

memiliki profil kemampuan awal teks recount yang cukup, dan 26 peserta didik memiliki profil kemampuan awal teks recount yang kurang. Hasil dari kemampuan awal peserta didik diinterpretasi menggunakan interval penilaian 85–100 sangat baik, 75–84 baik, 56–74 cukup baik, dan dibawah 55 kurang baik.

Tabel 6 Ringkasan Hasil Indentifikasi Karakteristik Peserta Didik

No	Materi	% Sikap
1.	Saya Senang jika dapat berbahasa Inggris secara baik dan benar	85.71
2.	Saya selalu berusaha untuk menggunakan bahasa Inggris dengan baik dan benar	74.29
3.	Saya harus meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris secara lisan dan tulis	78.29
4.	Saya harus meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris	80.00
5.	Saya ingin mahir Menceritakan kejadian, kegiatan yang dialami secara kronologis (recount text)	84.57
6.	Saya senang belajar Menceritakan kejadian, kegiatan yang dialami secara kronologis (recount text) berguna untuk kegiatan di masa mendatang.	77.14

Hasil identifikasi sikap, minat, dan motivasi belajar peserta didik dapat diperoleh melalui skala Likert. Untuk mendapatkan gambaran interpretasi tersebut, data yang diproses adalah persentase tertinggi dan terendah. Persentase tertinggi dari tabel di atas adalah 85,71%. Sedangkan persentase terendah dari tabel di atas adalah 74,29%.

Identifikasi Kebutuhan Media Pembelajaran

Kegiatan identifikasi kebutuhan sajian media pembelajaran dilakukan pada tanggal 25 Februari. Peserta didik dikumpulkan dalam satu ruangan untuk mengisi angket kebutuhan sajian media pembelajaran bahasa Inggris. Kegiatan identifikasi sajian media pembelajaran dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada peserta didik sebagai responden. Peserta didik yang menjadi responden berjumlah 35 orang di kelas VIII tahun pelajaran 2021/2022. secara ringkas dapat disimpulkan bentuk media pembelajaran yang paling disukai adalah menggunakan alat bantu komputer atau digital. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket yang menyatakan bahwa 31,93% peserta didik menyukai bentuk cetak, sedangkan 68,07% menyukai bentuk digital. Wujud media pembelajaran digital ini disukai walaupun jarang digunakan oleh peserta didik (6,72%). Wujud media pembelajaran yang sering digunakan adalah modul/LKS (48,74%), dan buku (44,54%).

2. Produksi

Kegiatan penyusunan sajian media pembelajaran CALL (*Computer Assisted Language Learning*) dilakukan pada tanggal 15 Maret 2022. Bentuk media pembelajaran berkembang seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan bentuk media pembelajaran ini sesuai dengan karakter peserta didik yang tergolong kaum digital native. Bentuk-bentuk media pembelajaran bukan lagi cetak, melainkan digital, seperti slide presentsi, multimedia interaktif, hingga CALL (*Computer Assisted Language Learning*).

3. Validasi

Kegiatan validasi isi dan sajian media pembelajaran dan bahasa dilakukan pada tanggal 05 April sampai dengan 18 maret 2022. Kegiatan validasi isi bertujuan meminta saran dari pakar pembelajaran. Validasi isi dilakukan untuk menyempurnakan isi produk dari para ahli. Kualifikasi pakar pembelajaran yang melakukan kegiatan validasi isi materi ajar teks recount Bahasa Inggris ditentukan sebagaimana dibahas pada metode pengembangan. Kualifikasi yang dimaksud adalah (1) memiliki kualifikasi tingkat S2/S3, dan (2) memiliki pengetahuan dan keterampilan di bidang pembelajaran Bahasa Inggris.

Tabel 7 Hasil Validasi Isi Media Pembelajaran

No	Kriteria	% Harapan
1.	Kelengkapan isi (memuat KD Pengetahuan (dari KI 3) dan KD Keterampilan (dari KI 4))	86.67
2.	Kedalaman materi	80.00
3.	Keakuratan dalam pemilihan soal latihan (sesuai dengan KD)	86.67
4.	Mengarahkan adanya pengajuan pertanyaan atau masalah	93.33
5.	Penggunaan kata/diksi	80.00
6.	Keefektifan kalimat	66.67
7.	Penyusunan paragraf	80.00
8.	Sistematika gagasan	80.00
9.	Kekomunikatifan bahasa	80.00

Mengacu pada hasil tabel validasi isi media pembelajaran, dapat diperoleh gambaran kontinum melalui skala Likert. Untuk mendapatkan gambaran kontinum ini, data yang diproses adalah yang memiliki persentase tertinggi dan terendah. Dari kriteria interpretasi tersebut, dapat diperoleh simpulan berikut bahwa media pembelajaran layak untuk digunakan.

Kegiatan validasi sajian media pembelajaran dilakukan pada tanggal 20 Maret - 25 Maret 2022 dengan hasil yang diperoleh pada table 8.

Tabel 8 Hasil Validasi Media Pembelajaran

No	Materi	%
1.	Kesesuaian Pengembangan	80.00
2.	Pemanfaatan fitur/ program	80.00
3.	Pemilihan tema/ warna	66.67
4.	Format latihan	80.00
5.	Kejelasan perintah soal	80.00
6.	Kemudahan input jawaban	80.00

Untuk menafsirkan hasil analisis data, digunakan kriteria interpretasi Sugiono (2008:417–421). Dari kriteria interpretasi tersebut, dapat diperoleh simpulan bahwa penyajian media pembelajaran sudah cukup layak.

4. Uji Coba

Pada tahap ini terdiri atas tiga tahap, yaitu (a) tahap uji coba perseorangan, (b) uji coba kelompok kecil, dan (c) uji coba kelompok besar/kelas. Berikut ini penjelasan tiap uji coba tersebut. Hasil dari uji coba perseorangan dapat dilihat pada table 11, uji coba kelompok kecil pada table 12, dan uji coba kelompok besar pada table 9.

Tabel 9 Hasil Uji Coba Perseorangan

No	Materi	% Harapan
1.	Kejelasan petunjuk belajar	86.67
2.	Kemudahan dipahami	86.67
3.	Kemenarikan tampilan	66.67
4.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	80.00
5.	Kesesuaian pokok bahasan	80.00
6.	Kejelasan kalimat	93.33
7.	Kemudahan dipahami	100
8.	Terpenuhnya kebutuhan dengan produk	66.67
9.	Perasaan menyenangkan ketika menggunakan produk	80.00
10.	Keinginan meng-explore	80.00

Persentase tertinggi dari tabel di atas adalah 100,00%. Dengan skor tertinggi 14 dari skor ideal 15. Persentase terendah dari tabel di atas adalah 80,00%. Dengan skor terendah 12 dari skor ideal 15. Untuk menafsirkan hasil analisis data, digunakan kriteria interpretasi Sugiono. Dari kriteria interpretasi tersebut, dapat diperoleh simpulan bahwa media tersebut layak

Tabel 10 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Materi	% Harapan
1.	Kejelasan petunjuk belajar	93.33
2.	Kemudahan dipahami	91.11
3.	Kemenarikan tampilan	86.67
4.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	86.67
5.	Kesesuaian pokok bahasan	86.67
6.	Kejelasan kalimat	91.11
7.	Kemudahan dipahami	91.11
8.	Terpenuhnya kebutuhan dengan produk	80.00
9.	Perasaan menyenangkan ketika menggunakan produk	93.33
10.	Keinginan meng-explore	93.33

Persentase tertinggi dari tabel di atas adalah 93,33%. Dengan skor tertinggi 43 dari skor ideal 45. Persentase terendah dari tabel di atas adalah 80,00%. Dengan skor terendah 36 dari skor ideal 45. Untuk menafsirkan hasil analisis data, digunakan kriteria interpretasi Sugiono¹. Dari kriteria interpretasi tersebut, dapat diperoleh simpulan bahwa media tersebut layak.

Tabel 11 Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Materi	% Harapan
1.	Kejelasan petunjuk belajar	85.14
2.	Kemudahan dipahami	85.14
3.	Kemenarikan tampilan	86.86
4.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	88.57
5.	Kesesuaian pokok bahasan	85.71
6.	Kejelasan kalimat	85.71
7.	Kemudahan dipahami	85.71
8.	Terpenuhnya kebutuhan dengan produk	85.14
9.	Perasaan menyenangkan ketika menggunakan produk	85.14
10.	Keinginan meng-explore	86.86

Persentase tertinggi dari tabel di atas adalah 91,43%. Dengan skor tertinggi 160 dari skor ideal 175. Persentase terendah dari tabel di atas adalah 84,00%. Dengan skor terendah 147 dari skor ideal 175. Untuk menafsirkan hasil analisis data, digunakan kriteria interpretasi Sugiono (2008:417–421). Dari kriteria interpretasi tersebut, dapat diperoleh simpulan media tersebut layak.

Selain saran, juga muncul harapan pada uji coba kelas ini. Harapan yang muncul adalah terfokus agar sajian media pembelajaran CALL (*Computer Assisted Language Learning*) ini juga dikembangkan pada bab atau macam - macam teks yang ada seperti *narrative text*, *procedure text* dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Secara luas, peserta didik juga mengharapkan matapelajaran -matapelajaran lain juga menggunakan media

¹ Sugiyono. 2010. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D*. Jakarta: alfabeta h. 417-421

pembelajaran CALL (*Computer Assisted Language Learning*) semacam ini agar memberikan kemudahan belajar bagi peserta didik.

5. KESIMPULAN

Terdapat hasil temuan dari penelitian dan pengembangan ini terkait tentang produk media yang dikembangkan, kepraktisan media, serta keefektifan media pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Hasil pengembangan berupa media pembelajaran teks recount menggunakan CALL (*Computer Assisted Language Learning*) dengan software Hot Potatoes. Produk ini dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Program ini dapat menghasilkan beberapa jenis output file, Anda dapat menformat output dalam bentuk halaman Web (.htm), file yang terkompresi (.Zip), file paket Scorm 1.2 (.Zip) atau juga dapat langsung mencetak ke printer maupun di kirim ke server (upload) pada LMS yang mendukung standart konten aplikasi elearning dengan SCORM misal LMS Dokeos.

Kepraktisan media pembelajaran CALL (*Computer Assisted Language Learning*) dinilai dan angket yang diberikan pada ahli, dan peserta didik. Aspek penilaian untuk ahli, dan peserta didik disamakan dengan bentuk pilihan skala. Perbedaan hanya terdapat pada aspek penilaian refleksi. Untuk ahli terdapat tujuh aspek soal, untuk guru terdapat delapan aspek soal, sedangkan untuk peserta didik terdapat tujuh aspek soal. Berdasarkan hasil persentase dapat diketahui bahwa rata-rata persentase kepraktisan media pembelajaran CALL (*Computer Assisted Language Learning*) adalah sejumlah 87,23%. Jumlah persentase rata-rata sebesar 87,23% ini kemudian dicocokkan dengan tabel intepretasi skor. Berdasarkan tabel intepretasi skor diketahui bahwa kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan berdasar angket respons ahli, guru, dan peserta didik berkategori sangat praktis. Oleh karena itu, media pembelajaran CALL (*Computer Assisted Language Learning*) yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis untuk digunakan.

Keefektifan media pembelajaran CALL (*Computer Assisted Language Learning*) dinilai ketuntasan belajar peserta didik. Data mengenai ketuntasan hasil belajar peserta didik diperoleh dan nilai peserta didik dalam mengerjakan tugas mandiri pada KD memahami dan menangkap makna teks recount serta KD membandingkan dan memproduksi teks recount. Exercise dikerjakan oleh peserta didik dalam CALL (*Computer Assisted Language Learning*). Nilai ketuntasan peserta didik juga dapat disimak melalui komputer operator secara langsung. Berdasarkan data ketuntasan basil belajar peserta didik, diketahui bahwa semua peserta didik tuntas dalam mengerjakan tugas pada KD 3.11 dan 4.11. Jumlah peserta didik tuntas adalah 35 orang dan menunjukkan persentase keefektifan media pembelajaran KD 3.11 adalah 97,14%.

Perhitungan persentase keefektifan media pembelajaran berdasarkan hasil belajar peserta sangat tinggi. Jika dicocokkan dengan tabel intepretasi skor, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran sangat efektif berdasar nilai hasil belajar peserta didik.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Arishi, S. A. M. 2010. Attitudes of students at saudi arabia's industrial colleges toward computer assisted language learning. *Teaching English With Technology*. 12(1): 38-52. Tersedia pada <http://www.tewtjournal.org>.
- Brown, H. Douglas. 2001. *Teaching by principles: an interactive approach to language pedagogy* second edition. New York: Longman Inc.
- Chapelle, A. C. (2001). *Computer Applications in Second Language Acquisition: Foundations for Teaching, Testing, and Research*. New York: Cambridge University Press
- Chapelle, Carol, J. Jamieson. 2009. Tips for Teaching with CALL: Practical Approaches to Computer-assisted Language Learning. *Educational Technology & Society*. Vol.12(2), 337-338
- Davies, G., Otto, S. E., & Rüschoff, B. (2013). Historical perspectives on CALL. *Contemporary computer assisted language learning*, 19-38.

- Hergentham. B.R, Olson Matthew. 2009. Theories of learning. Jakarta: kencana Persada Media Group
- Kemp & Dayton. 1985. Planning and producing instructional Media. Newyork: Harper & Row Publisher Inc.
- Levy, M. & Stockwell, G. 2006. CALL Dimensions: Options and Issues in Computer-Assisted Language learning. New York: Lawrence Erlbaum associates.
- Naeni, M. B. 2012. Meeting EFL instructors needs through developing computer assisted language learning. International Journal of Language
- Sugiyono. 2010. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D*. Jakarta: alfabeta
- Tomlinson, C. A. 2001. How to differentiated Instrucion in Mixed-Ability Classrooms. *Alexandria: Associationfor Supervision and Curriculum Development*.
- Turner, L. 2000, Language Teaching Methodology B: Study Guide Deakin University, Geelong, Vic.
- Warschauer, M. (1996). Computer-assisted language learning: An introduction. In S. Fotos (Ed.), Multimedia language teaching. Tokyo: Logos International.