

Pengembangan *Electronic Dictionary Card* Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII SMP

Fitra¹, Ulfia Rahmi², Nofri Hendri³, Eldarni⁴

¹²³⁴Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Padang

fitranora@gmail.com, ulfia@fip.unp.ac.id, nofrihendritp@gmail.com, eldarni16011961@gmail.com

Abstract: *This study aims to develop interactive learning multimedia, namely E-Dictionary Cards that are valid, practical, and effective in learning English. The limited vocabulary and the use of textbooks, worksheets, and PowerPoint which were considered boring by students were the background of the development process carried out. This research is a Research & Development (R&D) study using the ADDIE development model. The e-Dictionary Card that was developed was tested for validity on 3 experts, practicality test on 20 people, and effectiveness test on 20 people. The results of the development research conducted obtained a validity level of 3.9 for material validation, 3.875 for media validation, 3.56 for the practicality test, and a significance (p value) of 0.00 for the effectiveness test. So, it can be concluded that the developed multimedia is declared valid, practical, and effective for use in learning English for seventh grade students.*

Keywords: *Development, Interactive Multimedia, E-Dictionary Card, English Course*



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2023 by author.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan guna menumbuhkan dan mengembangkan potensi dalam diri peserta didik (Rahman, et al., 2022). Pengetahuan yang terus berkembang lewat pendidikan kemudian menciptakan teknologi-teknologi baru yang dimanfaatkan di seluruh unsur kehidupan termasuk pendidikan itu sendiri. Dengan bantuan teknologi, pembelajaran dapat dioptimalkan secara lebih efektif sesuai perkembangan, kondisi, dan kebutuhan masyarakat (Salsabila, et al., 2020). Menurut Toffler (Rahmani, 2021) dalam pendidikan masa kini, guru menjadi fasilitator yang menyediakan ruang bagi peserta didik dalam mengeksplorasi pengetahuan ataupun menata proses pembelajarannya sendiri (*how to learn*). Sebagai seorang fasilitator, guru perlu menyediakan sarana pembelajaran guna mendukung kegiatan pembelajaran peserta didik. Ada berbagai macam sarana pembelajaran seperti perabot kelas, alat peraga, sumber belajar, dan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat perantara untuk bertukar informasi dari pengirim ke penerima sehingga penerima dapat memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan, baik yang bentuknya cetak maupun non-cetak (digital) (Mudlofir & Rusydiyah, 2017). Pemanfaatan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan materi dan mata pelajaran yang bersangkutan. Bahasa Inggris penting untuk dipelajari, dengan mempelajari bahasa asing peserta didik berkesempatan untuk berkomunikasi dengan masyarakat internasional dalam budaya dunia yang beraneka ragam dan siap untuk menghadapi persaingan global (Kemdikbud, 2020). El Murodov (2020) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa penggunaan multimedia yang

dilengkapi dengan video dan animasi terbukti membantu proses pembelajaran bahasa asing menjadi lebih cepat dan lebih baik.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan di SMP Al-Azhar 32 Padang melalui penyebaran angket pada 20 responden, diperoleh beberapa informasi yakni: pertama, kesulitan yang dialami peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah kurangnya perbendaharaan kosakata yang dimiliki. Kedua, sarana pembelajaran yang dipakai berupa papan tulis, presentasi, video yang ditampilkan melalui proyektor, dan buku cetak. Ketiga, media pembelajaran yang dipakai pada poin kedua dianggap membosankan, kurang/sulit dipahami, dan seringkali *error*. Keempat, mayoritas peserta didik menyukai media pembelajaran audio visual. Kelima, peserta didik berharap adanya media pembelajaran yang menarik sehingga materi lebih mudah dipahami, dilengkapi dengan berbagai fitur pendukung seperti *games*, kuis, video, atau musik. Informasi tersebut menunjukkan adanya urgensi/kebutuhan pengembangan suatu media pembelajaran berupa multimedia interaktif yang mampu mempermudah proses pemahaman materi dalam pembelajaran bahasa Inggris sekaligus membantu meningkatkan kosakata yang dimiliki. Media pembelajaran yang sudah terbukti menambah kosakata bahasa asing adalah *e-flashcard* (Li & Tong, 2018). *Flashcard* biasanya digunakan untuk peserta didik sekolah dasar dalam rangka mengenalkan suatu objek atau kosakata.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *E-Dictionary card* berbasis multimedia interaktif yang dapat dimanfaatkan sebagai media belajar pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII SMP yang merupakan inovasi produk pembelajaran yang diadaptasi dari konsep flashcard dan kamus elektronik (*e-dictionary*) yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran peserta didik SMP, yaitu peserta didik mulai memahami bahasa Inggris dalam bentuk kalimat berdasarkan suatu konteks atau keadaan yang ditampilkan dalam bentuk teks deskriptif/ cerita singkat/ dialog. Materi yang akan disajikan pada *E-Dictionary card* adalah grammar: *simple present tense: positive and negative; Possessive 's*; dan *Adverb of Frequency*. Mempelajari grammar membantu meningkatkan seni penerjemahan, memperkaya kosakata, meningkatkan pengetahuan atas pemahaman kalimat, dan membangun pemikiran yang konseptual tentang struktur bahasa Inggris (Saputra, 2015). Sehingga materi ini tepat untuk disajikan pada produk yang dikembangkan karena dapat menjawab permasalahan yang diungkapkan oleh peserta didik, yaitu kurangnya perbendaharaan kosakata yang dimiliki.

METODE PENELITIAN

Research Design

Penelitian ini menggunakan metode Research & Development (R&D) dengan memakai model ADDIE oleh Dick & Carey (1996). R&D merupakan proses pengembangan suatu produk baru maupun menyempurnakan produk yang sebelumnya telah ada (Zakaria, et al., 2020). Model pengembangan ADDIE memiliki kerangka kerja yang runtut dan sistematis yang bersifat generik untuk mengilustrasikan pendekatan sistematis dalam pengembangan instruksional dan pengembangan desain pembelajaran guna memecahkan masalah belajar yang erat kaitannya dengan sumber belajar (Branch, 2009).

Instrumen

Instrumen yang digunakan adalah instrumen analisis kebutuhan, validitas dan praktikalitas dengan memakai angket yang berpedoman pada standar kelayakan produk dari

Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) yang telah disesuaikan dengan karakteristik multimedia yang akan dikembangkan, serta instrumen penilaian efektivitas berupa soal pre-test dan post-test. Instrumen analisis kebutuhan berupa angket menggunakan skala Likert 1-4 (Sugiyono, 2019). Instrumen berikutnya adalah berupa angket validitas yang akan dipakai untuk menilai seberapa valid multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Untuk menguji praktikalitas multimedia maka digunakan instrumen praktikalitas berupa angket untuk peserta didik. Instrumen penilaian yang digunakan untuk uji efektivitas adalah soal *pre-test* dan *post-test*.

Prosedur

Proses validasi media melibatkan dua orang validator yang merupakan dosen ahli media dan dua kali proses validasi. Setelah validator mencoba multimedia yang dikembangkan, maka validator akan memberi penilaian pada angket yang telah disiapkan. Setelah tahap revisi berdasarkan saran dan kritik pada proses validasi tahap 1, maka media kembali divalidasi oleh validator di tahap 2 hingga dinyatakan valid. Setelah itu, dilakukan tahap validasi materi yang melibatkan satu orang validator. Setelah validator memeriksa multimedia, maka validator akan memberi penilaian pada angket yang telah disediakan. Setelah multimedia dinyatakan valid dari segi media dan materi. Kemudian dilakukan uji praktikalitas, yaitu proses penggunaan multimedia pada proses pembelajaran. Proses uji praktikalitas beriringan dengan uji efektivitas. Sebelum memulai proses pembelajaran, peserta didik diminta mengerjakan soal *pre-test*. Kemudian, proses pembelajaran menggunakan multimedia yang dikembangkan pun dilaksanakan. Setelah proses pembelajaran selesai, peserta didik diminta mengisi angket praktikalitas untuk menilai penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan pengerjaan soal *post-test* untuk menilai apakah penggunaan multimedia mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan berpedoman pada model penelitian ADDIE (Dick & Carey, 1996).

- 1) Analisis, merupakan fase pengumpulan informasi yang akan menjadi bahan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran. Pada fase ini dilakukan analisis kebutuhan dengan cara observasi sekolah, wawancara guru, dan penyebaran angket untuk peserta didik; dan analisis materi pembelajaran untuk mengetahui materi, isi materi, dan batasan materi yang akan dimuat dalam media yang dikembangkan sesuai kurikulum, RPP, dan silabus yang digunakan.
- 2) Design, merupakan fase untuk merancang konsep dan konten yang dimasukkan ke dalam media pembelajaran. Pada fase ini ditentukan jadwal pengembangan produk, struktur materi yang akan dibuat, spesifikasi multimedia yang dikembangkan, membuat *storyboard/flowchart*, menyiapkan instrumen penilaian validasi media, validasi materi, praktikalitas, soal *pre-test* dan *post-test* untuk uji efektivitas, dan mengidentifikasi teknologi pendukung untuk proses produksi multimedia pembelajaran yang dikembangkan.
- 3) Development, merupakan fase untuk merealisasikan atau proses produksi pembuatan multimedia pembelajaran berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Pada fase ini multimedia dikembangkan secara praktikal, rancangan kerangka produk akan menjadi produk awal dari multimedia interaktif yang dikembangkan; membuat instrumen validitas untuk menguji kinerja produk sebelum diujikan kepada peserta didik. Proses validasi dilakukan oleh

dua orang validator media dan satu orang validator materi serta terdapat tahap revisi tahap 1, yaitu proses perbaikan multimedia yang dikembangkan berdasarkan umpan balik dari validator.

4) Implementation, Merupakan fase uji coba produk dalam pembelajaran untuk memperoleh umpan balik atas multimedia yang dikembangkan. Lewat fase ini akan diketahui tingkat kepraktisan, efektivitas, dan respon penilaian peserta didik terhadap e-dictionary car yang dikembangkan. Uji coba akan dilakukan terhadap 25 peserta didik kelas VII SMP Al-Azhar 32 Padang.

5) Evaluation, Merupakan fase untuk menilai segala hal yang berkaitan dengan pengembangan produk, sehingga dapat diketahui kekurangan dari produk yang dikembangkan. Produk kemudian direvisi kembali sesuai dengan respon dan hasil implementasi oleh peserta didik dan revisi dari validator media dan materi.

Analisis Data

Data hasil Hasil uji validitas dan praktikalitas dihitung menggunakan rumus sebagai berikut (Ernawati & Sukardiyono (2017):

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Sementara data hasil uji efektivitas akan dihitung dengan uji *wilcoxon signed rank test* memakai bantuan aplikasi statistik yaitu SPSS.

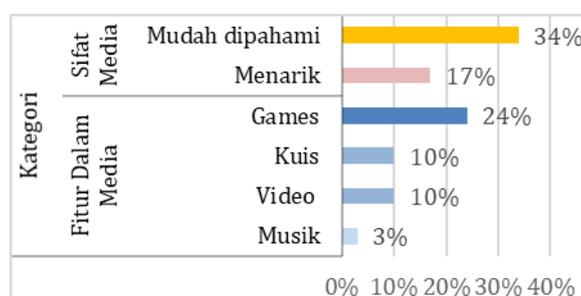
HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Analyze

Beberapa kegiatan dilakukan dalam proses analisa mulai dari analisa kebutuhan sampai analisa materi pembelajaran. Proses analisis kebutuhan dilakukan dengan observasi, wawancara, dan penyebaran angket kepada peserta didik VII SMP Al-Azhar 32 Padang. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris SMP Al-Azhar 32 Padang, diperoleh informasi bahwa bahasa Inggris wajib dipelajari peserta didik. Pembelajaran bahasa Inggris di dalam kelas, dilaksanakan secara *outdoor*, dan mengikuti beberapa kegiatan penunjang lainnya seperti seminar/ konferensi internasional secara *online*. Berdasarkan observasi yang dilakukan, SMP Al-Azhar 32 Padang memiliki laboratorium komputer. Namun, belum ada pemanfaatan laboratorium komputer tersebut untuk pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris. Berdasarkan angket yang disebarkan pada 25 Januari 2023 diperoleh informasi bahwa, pertama, 85% peserta didik menganggap bahasa Inggris cukup mudah/ mudah apabila disajikan dalam bentuk film, webtoon, maupun musik. Namun, kendala dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah peserta didik bosan dan jenuh karena bahan ajar yang monoton. Bahan ajar belum mampu menerjemahkan setiap kosakata yang tidak diketahui peserta didik. Hal ini didukung dengan pernyataan 15% peserta didik lainnya yang menilai bahwa bahasa Inggris cukup sulit/sulit/sangat sulit, yaitu karena karena kurangnya kosakata yang dimiliki untuk memahami maksud dari teks bahasa Inggris. Kedua, sarana pembelajaran yang dipakai berupa papan tulis, presentasi, video yang ditampilkan melalui proyektor, dan buku cetak. Ketiga, media pembelajaran yang dipakai pada poin kedua

kurang jelas/ tidak jelas/ kaku/ kurang/ sulit dipahami (40%), tidak menarik/membosankan (30%), dan terkadang error (30%). Keempat, mayoritas peserta didik menyukai media pembelajaran audio visual. Kelima, peserta didik berharap adanya media pembelajaran yang menarik sehingga materi lebih mudah dipahami, dilengkapi dengan berbagai fitur pendukung seperti games, kuis, video, atau musik yang dapat dilihat pada diagram dibawah.



Gambar 1. Diagram Respon Ekspektasi Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan diatas, diketahui adanya urgensi atau kebutuhan pengembangan sebuah media pembelajaran yang mampu membantu proses pembelajaran Bahasa Inggris lebih menarik dan mudah dipahami, sekaligus membantu peserta didik meningkatkan perbendaharaan kosakata yang dimiliki. Berdasarkan data tersebut, peneliti mengembangkan sebuah multimedia pembelajaran berupa *E-Dictionary Card*.

Kegiatan berikutnya adalah proses analisis materi pembelajaran dengan studi literatur dan konsultasi bersama guru mata pelajaran Bahasa Inggris untuk menentukan materi apa yang tepat untuk disajikan dalam produk yang akan dikembangkan sehingga dapat menyelesaikan masalah pembelajaran. Materi ditentukan dengan menyesuaikan kurikulum, capaian pembelajaran, indikator ketercapaian kompetensi, serta isi materi sesuai silabus mata pelajaran. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan bahwa peserta didik kekurangan perbendaharaan kosakata, maka materi yang akan disajikan pada multimedia ini adalah materi terkait grammar. Mempelajari grammar membantu meningkatkan seni penerjemahan, memperkaya kosakata, meningkatkan pengetahuan atas pemahaman kalimat, dan membangun pemikiran yang konseptual tentang struktur bahasa Inggris (Saputra, 2015). Penelitian ini akan mengembangkan multimedia pembelajaran yang memuat materi grammar: *simple present tense: positive and negative; Possessive's; dan Adverb of Frequency* dilengkapi dengan teks deskriptif, dialog, dan cerita singkat yang merupakan materi pelajaran Bahasa Inggris kelas VII SMP.

Design

Berdasarkan hasil analisis sebelumnya, kemudian disusunlah kerangka pengembangan produk sebagai pedoman untuk tahapan perancangan berupa *Flowchart* untuk memberikan gambaran kasar produk yang dikembangkan. Penggunaan flowchart dapat membantu mempermudah proses pengerjaan multimedia secara terarah dan sistematis, *toryboard*, merupakan rangkaian cerita yang terdiri dari gambar-gambar sketsa dilengkapi keterangan teks untuk menggambarkan alur cerita dalam multimedia interaktif *e-dictionary card* yang dikembangkan, dan instrumen penilaian untuk mengukur validitas, praktikalitas, dan efektivitas dari penggunaan multimedia interaktif *e-dictionary card* yang disajikan kepada validator media, validator materi, dan peserta didik menggunakan tipe jawaban berupa

checklist. Angket validasi menggunakan penilaian skala Likert 1-4, dapat dilihat pada tabel berikut.

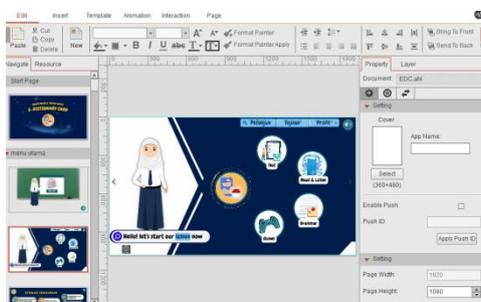
Tabel 1. Kriteria Validitas dan Praktikalitas

Rata-Rata	Kriteria
3.26-4.00	Valid/Praktis
2.51-3.25	Cukup Valid/ Praktis
1.75-2.50	Kurang Valid/ Praktis dan perlu revisi
1.00-1.75	Tidak Valid/ Praktis dan perlu revisi

Sumber: Martina, et al., 2015

Development

Pada fase ini, produk mulai dikembangkan menggunakan berbagai software perancang desain dan aplikasi pembelajaran. Produk yang telah dikembangkan kemudian diajukan kepada validator media dan materi untuk dinilai menggunakan instrumen validasi yang telah dirancang sebelumnya.



Gambar 2. Rancangan E-Dictionary Card

Gambar diatas merupakan tampilan pengembangan multimedia interaktif *e-dictionary card* menggunakan *Smart Apps Creator*. Produk kemudian direvisi berdasarkan saran dari validator. Hasil validasi media dan materi adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Media dan Materi

No	Validasi	Validator 1	Validator 2
1	Validasi Media	3.95	3.8
2	Validasi Materi	3.9	-

Data pada Tabel 2 menunjukkan skor akhir validasi media oleh validator 1 dan 2 masing-masing sebesar 3.95 dan 3.8. Selain itu, skor akhir untuk validitas materi adalah sebesar 3.9. Skor akhir validitas media dan materi berada pada kategori valid sesuai rentang rata-rata kriteria validitas yaitu 3.26-4.00 (Martina, et al. 2015) pada Tabel 1. Sehingga, multimedia interaktif *e-dictionary card* yang dikembangkan dinyatakan valid untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Implementation

Produk yang telah dinyatakan valid dari aspek media dan materi kemudian diuji coba dalam pembelajaran di kelas VII SMP Al-Azhar 32 Padang. Subjek penelitian sebanyak 25 peserta didik. Penelitian dilakukan pada tanggal 10-12 April 2023 pada pukul 11.00 WIB-

selesai. Tujuan dilakukannya implementasi ini adalah untuk mengetahui kepraktisan produk yang dinilai menggunakan angket oleh peserta didik, dan menilai efektivitas penggunaan produk menggunakan nilai *pre-test* dan *post-test*.

1) Praktikalitas

Uji praktikalitas dilaksanakan dengan memberikan angket praktikalitas kepada subjek penelitian. Hasil uji praktikalitas sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Praktikalitas

No	Aspek	Skor
1	Tampilan	3.53
2	Kemudahan Penggunaan	3.30
3	Penyajian Materi	3.66
4	Kebermanfaatan	3.74
	Rata-rata	3.56

Data pada Tabel 3 menunjukkan bahwa hasil uji praktikalitas multimedia interaktif *e-dictionary card* yang dinilai berdasarkan 4 aspek yaitu, 3.53 untuk aspek tampilan, 3.30 untuk aspek kemudahan penggunaan, 3.66 untuk aspek penyajian materi, 3.74 untuk aspek kebermanfaatan. Berdasarkan hasil uji praktikalitas tersebut maka multimedia yang dikembangkan dengan perolehan skor rata-rata 3.56 dinyatakan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran sesuai kriteria praktikalitas pada Tabel 1.

2) Efektivitas

Uji efektivitas dilakukan dengan menggunakan soal *pre-test* dan *post-test* yang dikerjakan oleh peserta didik sebelum dan setelah mempelajari materi dengan multimedia interaktif *e-dictionary card*. Perhitungan skor akhir pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* menggunakan uji *paired t test* (Widiyanto, 2013). Uji *paired t test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua data berpasangan dari sampel yang sama. Pada uji normalitas diketahui bahwa tidak berdistribusi secara normal, sehingga dipakai pasangan uji *paired t test* yaitu *wilcoxon signed rank test*. Keputusan akhir adalah apabila nilai Sig. (p value) <0.05, maka terdapat perbedaan signifikan pada data *pre-test* dan *post-test*, namun apabila Sig. (p value) >0.05, maka tidak terdapat perbedaan signifikan pada data *pre-test* dan *post-test*. Perhitungan hasil uji efektivitas dilakukan menggunakan *software* statistik SPSS. Hasil uji efektivitas dapat dilihat pada gambar berikut.

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
POST TEST - PRE TEST	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	25 ^b	13.00	325.00
	Ties	0 ^c		
	Total	25		

Test Statistics^a

		POST TEST - PRE TEST
Z		-4.400 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Gambar 3. Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test

Gambar tersebut merupakan hasil perhitungan efektivitas menggunakan uji *wilcoxon signed rank test* pada SPSS yang menunjukkan bahwa Sig. (p value) data pada nilai pre-test dan post-test sebesar 0.00. Sehingga, sesuai dasar pengambilan keputusan uji *wilcoxon signed rank test* diketahui bahwa Sig. (p value) <0.05 . Sehingga, penggunaan multimedia interaktif *e-dictionary card* teruji efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Evaluation

Fase evaluasi menjadi tahap akhir dalam proses penelitian pengembangan yang dilakukan. Dalam model ADDIE, evaluasi dilakukan di setiap tahapan yang dilakukan. Sehingga, proses evaluasi terus berlangsung sepanjang rangkaian pengembangan produk hingga uji efektivitas dilakukan. Evaluasi dilakukan dengan melakukan perbaikan pada multimedia berdasarkan skor penilaian, revisi, saran, dan kritik yang diperoleh.

PEMBAHASAN

Pengembangan Multimedia Interaktif *E-Dictionary Card* dilakukan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran dan menjawab kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran yang mampu meningkatkan perbendaharaan kosakata dan disajikan dalam bentuk yang menarik (Rahmi & Azrul, n.d.). Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat Tashpulatovich (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran bahasa asing memiliki pengaruh yang cukup besar karena dengan penggunaan multimedia yang terdiri dari berbagai elemen seperti audio, animasi, video dan lainnya dapat membantu proses pemahaman struktur bahasa dan membangkitkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran bahasa asing. Pengembangan multimedia interaktif *e-dictionary card* dilakukan melalui beberapa tahapan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluate*). Mulai dari proses desain, proses pengembangan, proses validasi media dan materi, proses uji coba, uji praktikalitas, uji efektivitas, dan revisi. Produk dikembangkan dengan menggunakan berbagai aplikasi dan *web design* seperti *Smart Apps Creator, Canva, Lottiefiles, Auditory*, dan lainnya. Serangkaian uji coba dan uji validitas pun dilakukan agar multimedia tersebut dapat dipakai dalam proses pembelajaran.

Uji validitas yang dilakukan adalah uji validitas media dengan perolehan skor 3.95 (valid) dari validator 1 dan skor 3.8 (valid) dari validator 2, dan uji validitas materi dengan perolehan skor 3,9 (valid). Hasil tersebut didukung oleh Apriansyah (2020) yang menyatakan bahwa media yang valid mampu menyajikan materi yang sulit dijelaskan secara konkret dan dapat menyajikan materi pembelajaran secara detail. Data tersebut juga diperkuat oleh Nugraha (2019) yang menghasilkan produk pembelajaran berupa *E-Dictionary Vocabulary* dan *Pronunciaton* yang teruji valid dari segi media maupun materi. Hasil uji praktikalitas memperoleh skor rata-rata 3.56 dengan kategori praktis. Kesimpulan tersebut didukung oleh pendapat Maskar & Dewi (2020) yang menyatakan bahwa ukuran praktikalitas suatu produk dapat diukur dari sejauh mana produk dapat dengan mudah digunakan oleh pengguna. Arsyaf (2022) menambahkan bahwa media yang praktis mencerminkan tingkat kemudahan suatu media untuk digunakan oleh pengguna (*user*). Setelah multimedia dinyatakan valid dan praktis, kemudian dilakukan uji efektivitas untuk menguji apakah penggunaan multimedia yang dikembangkan mempengaruhi hasil belajar bahasa Inggris peserta didik. Hasil *wilcoxon signed rank test* menunjukkan bahwa Sig. (p value) sebesar $0,00 < 0.05$, sehingga multimedia interaktif *e-dictionary card* dinyatakan efektif karena terdapat perbedaan yang signifikan pada

hasil belajar peserta didik sebelum (*pre-test*) dan setelah (*post-test*) penggunaan multimedia pada pembelajaran. Kesimpulan tersebut didukung oleh pernyataan Abdillah (2017) yang menyatakan bahwa suatu media dapat dikatakan efektif apabila dapat menyampaikan materi dengan jelas dan mudah dimengerti yang dapat meningkatkan hasil belajar.

KESIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) memakai model ADDIE (Dick & Carey, 1996). Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah multimedia interaktif yang dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran peserta didik. Melalui analisa yang dilakukan, maka dikembangkanlah sebuah produk pembelajaran *E-Dictionary Card* berbasis multimedia interaktif yang merupakan inovasi dan kombinasi dari produk pembelajaran e-flashcard dan e-dictionary. Berdasarkan penelitian pengembangan diatas, diketahui bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan yaitu *E-Dictionary Card* dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran bahasa Inggris kelas VII.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdillah, A. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran dan Minat Belajar Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Akuntansi dengan Motivasi Belajar sebagai Variabel Intervening pada Siswa Kelas XI SMK Negeri dan Swasta di Jakarta Timur. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1(2), 11–25. <https://doi.org/https://doi.org/10.29100/.v1i2.222>
- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Arsyaf, F., Usman, H., Aunurrahim, M., & Yulianingsih, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-flashcard Berbasis Website untuk Pembelajaran IPA SD. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(3), 349–357.
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. Dalam *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US.
- Elmurodov, U. Y. (2020). The Importance of Multimedia and Mobile Applications in Teaching Foreign Languages. *Science and Education" Scientific Journal*, 1(2), 72–75.
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo: Electronics, Informatics, and Vocational Education*, 2(2), 204–210.
- Kemdikbud. (2022). Capaian Pembelajaran Bahasa Inggris Fase D (SMP sederajat). *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Li, J. T., & Tong, F. (2019). Multimedia-Assisted Self-Learning Materials: The Benefits of E-flashcards for Vocabulary Learning in Chinese as a Foreign Language. *Reading and Writing*, 32(5), 1175–1195.
- Martina, H. A., Ibrahim, M., & Isnawati. (2015). Kepraktisan Lembar Kegiatan Siswa Berbasis Life Skill pada Materi Hereditas Manusia Kelas XII SMA. *BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 4(3), 932–936.
- Maskar, S & Dewi, P. S. (2020). Praktikalitas dan Efektivitas Bahan Ajar Kalkulus Berbasis Daring Berbantuan Geobra. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 888-899.

- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Nugraha, Nanda Chandra and Amiseno, Abdul Gafur Dami (2019) *Pengembangan E-dictionary Vocabulary dan Pronunciation untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Kemampuan Pengucapan Bahasa Inggris Siswa SMA N 1 Pengasih*. S2 thesis, Program Pascasarjana.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). *Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur Pendidikan*. *Kajian Pendidikan islam*, 2(1), 1–8.
- Rahmani, A. P. (2021). *Penerapan Metode Blended Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Selama Masa Pandemi Covid-19*. *EduBase: Journal of Basic Education*, 3(1), 21–34
- Rahmi, U., & Azrul, A. (n.d.). *TRANSFORMASI PEMBELAJARAN UNTUK MENCIPTAKAN PENGALAMAN PENGGUNAAN TIK MELALUI BLENDED LEARNING*. *EDUTECH*, 18(2), 247–263.
- Salsabila, U.H., Ilmi, M.u., Aisyah, S., Nurfadila & Saputra, R. (2020). *Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Disrupsi*. *Journal on Education*, 3(1), 104-112.
- Saputra, A. & Imam. (2015). *Pembuatan Prototipe Aplikasi English Grammar Berbasis Desktop Sebagai Media Belajar Penggunaan Tata Bahasa Inggris yang Benar*. Repository Print Umpo.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tashpulatovich, B. M. (2021). *Using Multimedia Technologies in Teaching Foreign Language*. *Middle European Scientific Bulletin*, 12, 64–67.
- Widiyanto A.M. 2013. *Statistika Terapan. Konsep dan Aplikasi dalam Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Zakaria, M. Askari, et al. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research and Development*. Sulawesi: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.