

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TUTORIAL BAHASA INGGRIS UNTUK PERWIRA DEK POLITEKNIK PELAYARAN SURABAYA

Rika Fitriani

Program Studi Teknologi Kelistrikan Kapal, Politeknik Pelayaran Surabaya

rikaloved.u@gmail.com

ABSTRAK

Paradigma baru pembelajaran formal membawa konsekuensi pada perubahan peran dan fungsi pendidik dalam proses pembelajaran. Sebagai fasilitator pendidik harus mampu menciptakan proses belajar yang efektif. Proses pembelajaran terdiri dari beberapa komponen, seperti peserta diklat, pendidik, situasi belajar, materi pembelajaran, metode, dan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu pendidik memperkaya wawasan peserta diklat. Berbagai bentuk media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik akan menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi peserta diklat. Untuk itu pendidik harus terampil dan kreatif menggunakan serta mengembangkan media pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk Mengembangkan Aplikasi Multimedia, khususnya Tutorial Bahasa Inggris untuk perwira dek. Pembelajaran ini seharusnya mendorong seluruh kemampuan untuk memahami keseluruhan sumber informasi dari CD-ROM untuk mengembangkan tutorial.

Pembelajaran ini berpusat pada bagaimana peserta diklat dapat mengembangkan aplikasi tutorial bahasa inggris mengikuti perintah dalam CD-ROM. Setiap materi diberikan perintah bertahap untuk membuat tugas tertentu. Peserta diklat bisa mengikuti tutorial dari awal sampai akhir, atau hanya mengerjakan materi yang sesuai dengan keinginan dan motivasi. Setiap materi mencakup animasi, teks dan video yang menggambarkan pergerakan kursor dengan narasi dalam praktik bahasa inggris.

Penelitian ini terdiri dari 7 tahapan seperti penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pembuatan produk awal, uji coba pertama, dan revisi produk siap pakai. Pokok dari penelitian ini ialah komunikasi visual dan ahli komputer dalam uji coba awal peserta diklat di POLTEKPEL Surabaya sebagai implementasi dari revisi pertama. Informasi telah dianalisa menggunakan metode analisa deskriptif dan diterjemahkan dalam pernyataan berdasarkan temuan hasil penelitian.

Berdasarkan dari informasi proses dan kompetensi produk diambil dari uji coba, 96,6% peserta diklat mampu dalam praktik aplikasi tutorial bahas inggris.

Hasil menunjukkan bahwa peserta diklat mengalami peningkatan kemampuan untuk mempraktikkan aplikasi tutorial bahasa inggris dengan menggunakan perintah dari CD-ROM.

Kata kunci : Aplikasi multimedia, tutorial, kompetensi, pembelajaran

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya pembelajaran bahasa adalah belajar berkomunikasi. Bahasa tidak hanya berasal dari kata-kata yang dikeluarkan oleh ucapan (vokal) namun juga menggunakan bahasa, isyarat atau bahasa gambar. Peradapan manusia kuno sebelum mengenal tulisan adalah menggunakan bahasa gambar. Bahasa itu sendiri berfungsi sebagai alat komunikasi yang dipergunakan secara luas dalam setiap aspek kehidupan seperti ilmu pengetahuan, pendidikan, bisnis, hiburan dan sebagainya. Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain. Selain itu, Pembelajaran bahasa juga membantu peserta didik mampu mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat, dan bahkan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya. Banyak para ahli yang mendefinisikan peran bahasa dalam kehidupan manusia. Dalam bidang apapun, bahasa merupakan sarana yang vital dan mempunyai peranan atau fungsi yang penting dalam melakukan kegiatan. Oleh karena itu kedudukan bahasa sangat penting dalam masyarakat. Dalam hal ini membuat kedudukan pengajaran bahasa asing sangat diperlukan. Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan baik pendidikan formal maupun non formal mulai tingkat SMP, SMA, Perguruan Tinggi dan bahkan sekarang diajarkan di tingkat Sekolah Dasar. Anita Lie, Sekjen Dewan Pendidikan Jatim; Associate Director Asia Teel (Teachers Of English As a Foreign Language) menyatakan bahwa belajar bahasa Inggris disekolah dasar (SD) dan menengah (SMP/SMA/SMK) mempunyai dua tujuan. Pertama, peserta didik perlu menyiapkan diri agar bisa percakapan dialog dalam bahasa Inggris ditingkat

perpengerjaan tinggi. Kedua, kemampuan berbahasa Inggris masih digunakan sebagai faktor penentu untuk mendapatkan pekerjaan dan imbalan menarik. Bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi secara lisan dan tulis. Berkomunikasi adalah memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya. Kemampuan berkomunikasi dalam pengertian yang utuh adalah kemampuan berdialog, yakni kemampuan memahami dan/atau menghasilkan dialog lisan dan/atau tulis yang direalisasikan dalam empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, percakapan dan menulis. Keempat keterampilan inilah yang digunakan untuk menanggapi atau menciptakan dialog dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, mata pelajaran Bahasa Inggris diarahkan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan tersebut agar lulusan mampu berkomunikasi dan berdialog dalam Bahasa Inggris. Dalam pelajaran bahasa Inggris terdapat empat keterampilan yaitu listening, Speaking, Speaking dan Writing. Salah satu keterampilan tersebut adalah percakapan atau speaking. Peserta didik - peserta didik Indonesia dituntut untuk bisa percakapan bahasa Inggris agar dapat memperoleh ilmu dari luar negeri yang masih ditulis dalam bahasa Inggris untuk bisa ditransfer dan diaplikasikan serta untuk membangun bangsa dan negara. Pemahaman dalam bahasa Inggris tidaklah mudah bagi peserta didik karena harus menguasai unsur-unsur bahasa seperti tata bahasa (grammar), kosakata (Vocabulary) dan bunyi bahasa (pronunciation). Merupakan suatu kemampuan dan keaktifan yang membutuhkan ketelitian meliputi kegiatan menerka, memperkirakan, memeriksa, dan membuat kesimpulan dari isi tutorial (dialog). Dengan mempergunakan Tutorial Bahasa Inggris peserta didik akan memahami suatu dialog dengan menggali informasi di dalam dialog tersebut seefisien mungkin. Metode pembelajaran adalah suatu teknik pembelajaran dimana

peserta diklat diberi suatu bahan tutorial yang dipotong menjadi beberapa bagian secara acak. Kemudian peserta diberi tugas untuk menyusun tutorial sehingga dapat didengar dengan urut. Model tepat digunakan dalam pembelajaran bahasa karena dengan model ini peserta dilatih berpikir logis, analitis, dan runtut. Berkenaan dengan latar belakang yang telah dipaparkan pada pembahasan sebelumnya, rincian perumusan masalah dalam penelitian ini ditunjukkan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *tutorial bahasa inggris*?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran *tutorial bahasa inggris* dapat meningkatkan hasil/prestasi belajar perwira dek di Poltekpel Surabaya?

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Model

Pembelajaran multi kreatif atau *Multi Creative Learning* (MCL) merupakan strategi yang menarik dalam pembelajaran yang berbasis pada peserta diklat (student centered). MCL mempunyai beberapa bentuk seperti *peer lesson, role-play, card short, toys and trick*, dan masih banyak lagi. Kesemua model pembelajaran tersebut pembelajaran dalam upaya memberi materi ajar yang kondialogtual, menyenangkan (*fun*), dan *meaningful*. Setiap model pembelajaran mempunyai kecocokan dengan materi tertentu, artinya dengan tidak mudah setiap materi diterapkan dengan model tertentu. Pembelajaran model *tutorial bahasa inggris* adalah suatu teknik pembelajaran dimana peserta diklat diberikan suatu bahan yang ditampilkan menjadi beberapa bagian secara acak, kemudian peserta diberi tugas untuk menyusun percakapan tersebut sehingga dapat digunakan dengan urut. Model *tutorial bahasa inggris* tepat digunakan dalam pembelajaran bahasa karena dengan ini peserta diklat dilatih untuk berpikir logis, analitis, dan runtut.

B. Pengajaran Percakapan

Pengajaran percakapan pada hakikatnya adalah perangkat usaha formal konvensional yang dilakukan secara sadar berencana untuk membina peserta diklat dalam percakapan. Jika tujuan pokok in tercapai, maka pengajaran percakapan mewujudkan apa yang belakangan ini sering diungkapkan dengan semboyan “belajar untuk dapat percakapan” (*learning to speaking*) dan “percakapan untuk belajar” (*speaking to learn*). Untuk mencapai sasaran utama dan tujuan dari percakapan secara maksimal, diperlukan langkah atau proses yang tepat dalam menyajikan kegiatan percakapan.

C. Tutorial Bahasa Inggris

Tutorial Bahasa Inggris adalah suatu aktivitas/kegiatan yang merupakan alat bagi pengajar, peserta diklat/pendengar bersama-sama dengan orang lain/pendengar untuk menangkap serta memahami informasi, pikiran dan perasaan seseorang pengarang. Pengajaran percakapan dengan teknik percakapan bersuara bertujuan untuk menambah kelancaran peserta diklat mengubah lambang-lambang tertulis menjadi suara atau ucapan yang mengandung makna. Pengajaran ini di satu pihak dianggap merupakan bagian atau lanjutan dari pengajaran percakapan permulaan dan pihak lain dipandang juga sebagai pengajaran percakapan tersendiri yang sudah tergolong tingkat lanjut, seperti percakapan sebuah kutipan dengan suara nyaring. Secara lebih luas dan mendalam pengajaran Tutorial Bahasa Inggris in juga mengarah kepada pengajaran percakapan teknis. Kegiatan *speaking aloud* atau Tutorial Bahasa Inggris sangat bermanfaat bagi peserta diklat. Menurut Nicole Niamic dalam dialognya, *The Benefis of Speaking to Your Children* mengatakan, jika orangtua percakapankan dialog cerita kepada peserta diklat sejak dini, mereka sebenarnya telah mengenalkan peserta diklat pada dunia lain yang mengasyikkan. Riset lebih lanjut mengatakan, peserta

diklat yang terbiasa percakapan atau mendengarkan dialog sejak kecil cenderung memiliki kemampuan bahasa Inggris lebih baik. Pengembangan lain juga menegaskan bahwa Tutorial Bahasa Inggris memiliki pengaruh positif lain seperti mempererat hubungan kasih sayang orangtua dan peserta diklat, mengenalkan peserta diklat pada bahasa lisan dan tulisan, meningkatkan kemampuan berbahasa peserta diklat, membuat peserta diklat menikmati dunia belajar sebagai hiburan, dan sekaligus memperluas wawasan dan pengetahuan mereka sehingga menimbulkan sikap kritis peserta diklat-peserta diklat. Mengapa yang Tutorial Bahasa Inggris meningkatkan keterampilan percakapan? berikut tiga alasan yang menjadikan Tutorial Bahasa Inggris berperan dalam peningkatan keterampilan percakapan:

1. Dengan Tutorial Bahasa Inggris, peserta diklat dapat mengidentifikasi unit yang berarti (kecil) dalam percakapan dalam bahasa Inggris
2. Dengan Tutorial Bahasa Inggris peserta diklat dapat belajar kosa kata, komposisi dan tata bahasa.
3. Dengan Tutorial Bahasa Inggris maka kemampuan menyimak peserta diklat akan dapat ditingkatkan.

D. Prestasi Belajar

Prestasi adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata, yaitu "prestasi" dan "belajar". Kedua kata tersebut mempunyai arti yang berbeda. Untuk memahami lebih mendalam tentang pengertian "prestasi belajar" maka kita akan membahas satu persatu dari dua kata tersebut. Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan suatu kegiatan. Untuk mendapatkan prestasi tidaklah semudah yang dibayangkan, tetapi penuh perjuangan dengan berbagai tantangan yang harus dihadapi untuk mencapainya.

WJS. Poerwadarminto berpendapat, bahwa prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya). Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja, baik secara individual maupun kelompok dalam bidang kegiatan tertentu. Sedangkan belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari. Hasil dari aktivitas belajar akan terjadi perubahan dalam diri individu. Dengan demikian belajar dikatakan berhasil apabila telah terjadi perubahan dalam diri individu dan sebaliknya. Dengan demikian, belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa-raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik. Prestasi belajar adalah prestasi kegiatan dalam belajar peserta diklat dalam bentuk pengetahuan sebagai akibat dari perlakuan atau pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar (pengajar) Berdasarkan uraian diatas, maka dapat diambil pengertian yang cukup sederhana bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan - kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

1. Faktor yang mempengaruhi belajar

Belajar sebagai proses atau aktivitas disyaratkan oleh banyak sekali hal-hal atau faktor. Disini penulis akan menguraikan sebagai berikut:

a. Faktor intern

Faktor intern yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Dalam faktor ini akan dibahas tiga faktor yaitu : faktor jasmaniah, psikologis, dan keletihan.

b. Faktor ekstern

Faktor ekstern yaitu faktor yang ada di luar individu. Faktor ini dikelompokkan menjadi tiga yaitu: faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat.

E. Materi Dialog Deskripsi

Kata dialog bisa berarti naskah, tutorial, karangan atau dialog. Kata deskripsi berasal dari bahasa latin *discribere* yang berarti gambaran, perincian, atau pembeberan. Deskripsi adalah karangan yang menggambarkan suatu objek berdasarkan hasil pengamatan, perasaan dan pengalaman penulisnya. Dialog deskripsi dapat diartikan dialog yang mendeskripsikan benda, orang, tempat, secara spesifik. Generic Structurenya: Identification-Description. Identification berisi: Identifikasi tentang topik yang akan dideskripsikan, misalnya: I have many pets, but my favourite one is a cat. Sedangkan description berisi: deskripsi rinci tentang bagian-bagiannya, misalnya tentang physical appearance (ciri-ciri fisik), sifat-sifatnya (characteristics) dll. Tujuannya adalah pendengar memperoleh kesan atau citraan sesuai dengan pengamatan, perasaan, dan pengalaman penulis sehingga seolah-olah pendengar yang melihat, merasakan, dan mengalami sendiri obyek tersebut. Untuk mencapai kesan yang sempurna, penulis deskripsi merinci objek dengan kesan, fakta, dan citraan. Dilihat dari sifat objeknya, deskripsi dibedakan atas 2 macam yaitu sebagai berikut:

1. Deskripsi Imajinatif/Impresionis ialah deskripsi yang menggambarkan objek benda sesuai kesan/imajinasi si penulis. Contoh deskripsi Impresionistis dalam sebuah cerita:

Jam dinding kamar menunjukkan pukul sepuluh lewat sembilan belas menit. Di luar hujan masih saja turun dengan deras. Angin yang menerobos masuk melalui kisi-kisi terasa dingin menusuk kulit. Pakaian yang melekat di tubuhku tidak banyak

membantu menahan dingin sehingga agar lebih hangat aku pakai lagi jaket tebal. Agak menolng, memang. Akan tetapi, kantuk hebat datang. Padahal besok aku harus bangun lebih pagi. Akhirnya, daripada melamun tidak menentu, kuputuskan akan melanjutkan percakapan. Aku kembali ke meja belajar, kunyalakan kembali lampu belajar dan mulai percakapan sambil duduk bersandar di kursi. Tiba-tiba kantuk hebat datang menyerang. Belum lagi selesai kalimat yang kubaca, dialog yang kupegang terlepas dari tangan.

2. Deskripsi faktual/ekspositoris ialah deskripsi yang menggambarkan objek berdasarkan urutan logika atau fakta-fakta yang dilihat. Contoh deskripsi faktual dalam sebuah cerita:

Lantai tiga kamar nomor tiga-nol-lima. Benar, ini dia kamar yang kucari; tanda pengenalnya tertera di pintu, agak ke atas. Tepat di depan mataku, masih di pintu itu, ada sebuah kotak kecil warna merah jambu. Sebuah note book kecil dijepitkan pada kotak itu, dengan sebuah perintah dalam bahasa Inggris, Write Your Massage! Pada note book itu kubaca pesan untukku, "Masuk saja, Rat, kunci dalam kotak ini. Tunggu aku!"

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Dalam penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R & D) menurut Borg dan Gall (1996) terdiri dari sepuluh tahap, yaitu (1) Penelitian dan Pengumpulan Data Awal, (2) Perencanaan, (3) Praktek Produk Awal, (4) Uji Coba Awal, (5) Perbaikan Produk Awal, (6) Uji Coba Lapangan, (7) Perbaikan Produk Operasional yang menghasilkan Tutorial Bahasa Inggris, pembelajaran dalam bentuk CD-ROM dan dapat digunakan oleh peserta diklat untuk belajar mempraktekkan Tutorial Bahasa Inggris,

(8) Uji Coba Operasional, (9) Perbaikan Produk Akhir dan (10) Deseminasi Nasional. Dalam penelitian ini hanya dibatasi pada tahap ke-1 sampai tahap ke-7, sesuai dengan kebutuhan pada materi peserta diklat POLTEKPEL. Penggunaan metode pengembangan dalam pengembangan ini berdasarkan pertimbangan kecocokan dengan sifit pengembangan yang akan dilaksanakan yaitu metode Research and Development (R & D) (Borg, W.R dan Gall, M.D, 1996: 783-785). Penelitian terdiri dari sepuluh tahap, seperti pada Gambar 5, yaitu:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data Awal. Dalam tahap ini dilakukan identifikasi perkiraan kebutuhan, peserta diklat literatur dan meneliti dalam skala kecil.
2. Perencanaan. Setelah mempeserta diklat literatur selengkapnyanya dan memperoleh informasi yang diperlukan, langkah selanjutnya adalah merencanakan praktik produk. Aspek yang penting dalam perencanaan adalah pernyataan tujuan yang harus dicapai pada produk yang akan dikembangkan.
3. Praktik Produk Awal. Setelah inisiasi dalam perencanaan lengkap, langkah utama dalam tahapan R & D adalah membuat bentuk awal produk pembelajaran yang dapat diuji coba. Dalam tahap pengembangan produk ini termasuk praktik instrumen untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna. Sebelum uji coba dilaksanakan, diperlukan tanggapan dan saran dari teman sejawat dalam bidang yang terkait, yaitu pengajaran komputer.
4. Uji Coba Awal. Setelah produk awal selesai dilakukan uji coba awal yaitu evaluasi pakar yang berkaitan dengan bidang pengajaran komputer.
5. Perbaikan Produk Awal. Setelah dilakukan uji coba awal, tahap

berikutnya adalah perbaikan produk sesuai dengan data yang diperoleh dari uji coba awal. Saran dari pakar digunakan untuk menyempurnakan produk.

6. Uji Coba Lapangan. Setelah produk awal diperbaiki sesuai dengan saran dari pakar pengajaran komputer dilaksanakan uji coba lapangan untuk mendapatkan evaluasi atas produk. Kuesioner dibuat untuk mendapatkan umpan balik dari peserta diklat dan dosen/instruktur jurusan Bahasa Inggris. Wawancara mendalam dilakukan terhadap beberapa orang peserta diklat selama dalam tahap uji coba.
7. Perbaikan Produk Operasional. Setelah dilakukan uji coba lapangan, tahap berikutnya adalah mempeserta diklati apakah produk pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan yang ditentukan sebelumnya, Data yang diperoleh pada uji coba tersebut dianalisis, dan pengembang melakukan perbaikan yang diperlukan. Perbaikan Produk Operasional yang menghasilkan Tutorial Bahasa Inggris pembelajaran dalam bentuk CD-ROM dan dapat digunakan oleh mahasiswa diklat untuk belajar membuat Tutorial Bahasa Inggris. Tahap ke-8 Uji Coba Operasional, Tahap ke-9 Perbaikan Produk Akhir, dan Tahap ke-10 Deseminasi Nasional tidak dilakukan, Dalam penelitian ini hanya dibatasi pada tahap ke-1 sampai tahap ke-7, sesuai dengan kebutuhan pada materi peserta diklat POLTEKPEL.

B. Prosedur Pengembangan.

Untuk menghasilkan suatu media pembelajaran yang baik dalam arti efektif meningkatkan mutu pembelajaran, diperlukan suatu rancangan yang baik. Perancangan media melalui 9 tahap kegiatan. Tahap-tahap tersebut adalah:

1. Mengenali Tujuan Pembelajaran

2. Melakukan Analisa Pembelajaran
3. Mengenali Tingkah Laku Masukan dan Ciri Peserta Diklat.
4. Merumuskan Tujuan Performasi.
5. Mengembangkan Butir-butir Tes Acuan Patokan
6. Mengembangkan Siasat Pembelajaran
7. Mengembangkan dan Memilih Material Pembelajaran
8. Merancang dan Melakukan Penilaian Formatif
9. Merevisi Pembelajaran

C. Uji Coba Produk

Setelah rancangan produk selesai, maka uji coba produk merupakan bagian yang sangat penting dalam pengembangan. Pelaksanaan uji coba ini bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak dan untuk melihat sejauh mana produk tersebut dapat mencapai sasaran dan tujuan. Langkah-langkah uji coba produk pengembangan Tutorial Bahasa Inggris Diklat Umum pada POLTEKPEL untuk melatih para peserta diklat agar dapat mengaktualisasikan teori dan praktek Tutorial Bahasa Inggris dengan baik dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1 Desain uji coba produk pengembangan (Lestari, 2010).

Tabel 3.1 Responden Produk Pengembangan

Kemudian subyek uji coba produk pengembangan dipaparkan sebagai berikut :

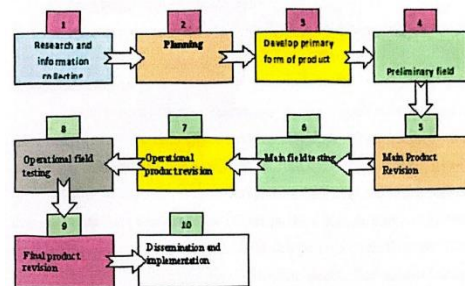
a. Responden Para Ahli (Ahli Bidang Isi dan Ahli Bidang Desain)

Subyek uji coba produk pengembangan pada tahap ini adalah 1 orang ahli bidang isi mata diklat Bahasa Inggris dan satu orang ahli bidang desain. Ahli isi mata diklat diminta kesediaannya untuk mereview draft pengembangan Tutorial ini adalah Tekat Sukomardojo, SS, MM Beliau adalah seorang ahli isi mata diklat Bahasa Inggris. Ahli desain tutorial dan metode pembelajaran dalam pengembangan ini adalah Dr. Hariono, ST, MM Beliau adalah seorang dosen POLTEKPEL Surabaya.

b. Tahap Uji Coba Perorangan

Subyek coba pada tahap ini adalah 27 orang peserta diklat POLTEKPEL Surabaya. Kesepuluh orang peserta diklat tersebut dilihat dari interaksi pembelajaran tutorial yang dilakukan pada waktu tatap muka dilakukan di kelas. Dalam uji coba perorangan produk pengembangan yang di uji cobakan adalah tutorial Bahasa Inggris.

1. Desain Uji Coba



Gambar 3.2 Desain metode R&D (Borg Dan Gall, 1996)

2. Subjek Uji Coba

Subyek uji coba atau responden merupakan peserta diklat POLTEKPEL, uji coba dilakukan tiga tahap, tahap pertama pada kelompok perorangan, terdiri dari 5 orang peserta diklat. Kedua kelompok kecil yang terdiri dari 10 orang peserta, sedangkan pada tahap ketiga yaitu kelompok besar

dengan jumlah peserta diklat sebanyak 27 orang. Setiap tahap uji coba melibatkan satu orang teman sejawat, dengan tujuan menjaga kualitas pengembangan.

3. Jenis Data

Jenis data yang diperlukan pada tahap uji coba:

- 1) Ketepatan media dengan materi pembelajaran oleh ahli isi.
- 2) Kualitas unsur media (berupa suara dan gambar) oleh sekelompok Perorangan.
- 3) Kualitas pesan pada program media oleh kelompok kecil.
- 4) Daya tarik media oleh kelompok besar.
- 5) Efektifitas media pembelajaran, untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar oleh kelompok besar
- 6) Aktivitas peserta diklat selama pembelajaran oleh teman sejawat.

4. Instrumen Pengumpulan data

Model pembelajaran Pembuatan Aplikasi Multimedia khususnya Tutorial Bahasa Inggris akan diterapkan pada subyek penelitian sebagai sumber data selama tahap evaluasi teman sejawat, uji coba awal, uji coba lapangan ke-1, uji coba lapangan ke-2, dan evaluasi dari praktisi. Tahap pertama adalah evaluasi dari teman sejawat yang dilakukan selama produksi hampir selesai. Uji coba awal berupa evaluasi pakar yang memiliki disiplin ilmu pendidikan komputer. Pada tahap uji coba lapangan ke-1 diterapkan model pembelajaran dengan komputer. Setelah mendapatkan data dan umpan balik, dilakukan perbaikan atas model tersebut. Selanjutnya dilakukan uji coba lapangan ke-2 terhadap produk yang telah diperbaiki. Tahap terakhir adalah evaluasi dari praktisi yang memiliki disiplin dan keterampilan sesuai dengan produk, yaitu pendidikan komputer.

Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan kuesioner, dengan nincian sebagai berikut:

a. Kuesioner

Menggunakan pertanyaan open-ended untuk mendapatkan informasi yang bermanfaat yang mendukung teori, informasi kebutuhan untuk pengembangan model, informasi apakah peserta diklat dapat melakukan perintah yang terdapat dalam model pembelajaran untuk membuat Tutorial Bahasa Inggris, serta penilaian atas kualitas model pembelajaran yang dikembangkan.

b. Wawancara, Dalam penelitian dilakukan wawancara dengan pertanyaan open-ended sehingga responden dapat memberikan informasi yang tidak terbatas dari berbagai perspektif. Wawancara mendalam diperlukan untuk memperoleh data tentang proses belajar dan pembelajaran untuk membuat Tutorial Bahasa Inggris. Semua wawancara dibuat transkrip dan disimpan dalam dokumen teks

c. Pengamatan. Pengamatan untuk memperoleh data tentang proses dan pembelajaran pembuatan Tutorial Bahasa Inggris di dalam laboratorium komputer. Pengamatan memerlukan ketelitian untuk mendengarkan dan perhatian yang hati-hati dan terinci pada apa yang dilihat.

d. Tugas. Tugas yang dibuat peserta diklat mencakup pembuatan percakapan dari Tutorial Bahasa Inggris. Tugas tersebut ditulis yang kemudian dilihat hasilnya. Penyimpulan keberhasilan pengembangan in didasarkan atas komentar serta saran peserta diklat dan dosen/instruktur untuk menentukan sejauh mana perbaikan, perubahan dan efektifitas model pembelajaran. Evaluasi memberikan informasi.

5. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari angket hasil uji coba produk baik kelompok kecil ataupun kelompok perorangan dihitung dengan rumus

Jumlah jawaban perorangan X 100%

Jumlah keseluruhan responden

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengumpulan Data Awal

Teks deskripsi dapat diartikan teks yang mendeskripsikan benda, orang, tempat, secara spesifik. Generic Structurenya: Identification Description. Identification berisi: Identifikasi tentang topik yang akan dideskripsikan, misalnya: I have many pets, but my favourite one is a cat. Sedangkan description berisi: deskripsi rinci tentang bagian-bagiannya, misalnya tentang physical appearance (ciri-ciri fisik), sifat-sifatnya (characteristics) dll.

Tujuannya adalah pembaca memperoleh kesan atau citraan sesuai dengan pengamatan, perasaan, dan pengalaman penulis sehingga seolah-olah pembaca yang melihat, merasakan, dan mengalami sendiri obyek tersebut. Untuk mencapai kesan yang sempurna, penulis deskripsi merinci objek dengan kesan, fakta, dan citraan. Bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi secara lisan dan tulis. Berkomunikasi adalah memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya. Kemampuan berkomunikasi dalam pengertian yang utuh adalah kemampuan berwacana, yakni kemampuan memahami dan/atau menghasilkan teks lisan dan/atau tulis yang direalisasikan dalam empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan inilah yang digunakan untuk menanggapi atau menciptakan wacana dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, mata pelajaran Bahasa Inggris diarahkan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan tersebut agar lulusan mampu berkomunikasi dan berwacana dalam Bahasa Inggris. Dalam pelajaran bahasa Inggris terdapat empat keterampilan yaitu listening, Speaking, Reading dan Writing.

a. Peralatan Produksi
Peralatan yang digunakan untuk memproduksi pembelajaran pembuatan tutorial bahasa Inggris telah tersedia, yaitu PC Pentium Dual Core dengan RAM 1 GB dan harddisk 250 GB serta dilengkapi dengan printer. Sedangkan perangkat lunak sistem adalah Windows 7 Ultimate dengan authoring tool AutoPlay Menu Builder. Untuk mempraktekan video yang memperlihatkan gerakan kursor menggunakan Camtasia 3.0 version. Perangkat lunak pendukung lainnya adalah Adobe Flash CS3, Adobe Premier pro CS3 dan format factory.

b. Sumber Daya Manusia

Peralatan yang digunakan untuk memproduksi pembelajaran pembuatan tutorial bahasa Inggris telah tersedia, yaitu PC Pentium Dual Core dengan RAM 1 GB dan harddisk 250 GB serta dilengkapi dengan printer. Sedangkan perangkat lunak sistem adalah Windows 7 Ultimate dengan authoring tool AutoPlay Menu Builder. Untuk mempraktekan video yang memperlihatkan gerakan kursor menggunakan Camtasia 3.0 version. Perangkat lunak pendukung lainnya adalah Adobe Flash CS3, Adobe Premier pro CS3 dan format factory.

B. Perencanaan

1. Perencanaan Pembelajaran

Penyajian materi pembelajaran Pembuatan Aplikasi Multimedia khususnya tutorial bahasa Inggris berdasarkan urutan pembahasan sesuai kebutuhan pembuatan tutorial bahasa

inggris yang dapat dipelajari oleh peserta diklat secara mandiri, yaitu (1) Pengantar Multimedia, (2) Desain Visual, (3) Animasi, (4) Pemrograman, (5) Tutorial bahasa inggris dan (6) Contoh Tutorial bahasa inggris.

2. Perencanaan Produk CD-ROM

Model konseptual merupakan perwujudan dari multimedia dan materi pembelajaran yang membentuk model pembelajaran pembuatan tutorial bahasa inggris. Pengembangan aplikasi multimedia khususnya tutorial bahasa inggris mempertimbangkan beberapa hal, yaitu: (1) Audiens. Pengguna aplikasi ini adalah tutorial bahasa inggris ke atas yang sedang mengambil jurusan Multimedia; (2) Peralatan output. arena materi pembelajaran akan digunakan oleh peserta diklat secara mandiri, maka diperlukan format yang sesuai untuk penggunaan interaktif, yaitu screen komputer; (3) Gambar. Tutorial disertai gambar, seperti latar belakang dan ilustrasi yang perlu dibuat menggunakan software grafik; (4) Audio. Tutorial tidak menggunakan rekaman audio khusus, tetapi audio yang direkam sebagai kesatuan dengan video. (5) Video. Video yang digunakan dalam tutorial adalah video yang merekam gerakan kursor karena penggunaan mouse dalam pembuatan tutorial bahasa inggris (6) Animasi. Animasi yang ditampilkan sesuai dengan materi yang dibahas, sehingga peserta diklat dapat melihat bentuk animasi yang sedang dibuat; (7) Tools interaktif. Tutorial memerlukan alat interaktif yaitu menggunakan tombol untuk berpindah ke suatu tampilan tertentu.

C. Pembuatan Produk Awal

1. Koleksi Material

Koleksi material dapat dikerjakan paralel dengan tahap produksi. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan seperti clipart

image, animasi, audio, video dan lain-lain yang diperlukan untuk tahap berikutnya. Jika materi yang dicari tidak ditemukan, maka harus dibuat menggunakan perangkat lunak yang sesuai

2. Produksi

Tahap produksi merupakan tahap dimana seluruh objek multimedia dibuat. Pada tahap produksi ini diperlukan authoring tool untuk mempraktikkan aplikasi multimedia. Model pembelajaran pembuatan tutorial bahasa inggris? Yang dibuat mempunyai banyak interaktif dan kompleks, sehingga authoring tool sederhana tidak dapat digunakan untuk menanganinya. Untuk mengatasinya adalah dengan pemrograman menggunakan ActionScript yang merupakan bagian dari fitur dalam authoring Adobe Flash.

Pembuatan video dengan format dan ukuran berbeda, di Video yang merekam gerakan kursor untuk tutorial dilakukan dengan merekam cara pembuatan tutorial bahasa inggris? dengan perangkat lunak Camtasia 3.0. Camtasia merekam gerakan kursor dan menyimpannya ke dalam format file AVI. Selanjutnya video dimasukkan ke dalam file Flash dengan cara mengimporya. Implementasi dari desain

Desain digunakan sebagai pedoman pembuatan produk. Sedangkan struktur navigasi digunakan untuk menentukan link antara satu scene dengan scene lainnya.

3. Distribusi

Model pembelajaran pembuatan aplikasi multimedia khususnya tutorial bahasa inggris dibuat dari banyak file disimpan dalam CD-ROM. Pada tahap ini dibuat kemasan seperti label dan cover CD-ROM.

4. Evaluasi Teman sejawat
Evaluasi teman sejawat yang memiliki kompetensi memadai dalam bidang pendidikan komputer, desain komunikasi visual dan teknologi informasi dilakukan selama proses produksi berlangsung dan hampir selesai. Berdasarkan evaluasi teman sejawat, untuk menyelesaikan produk awal.
5. Evaluasi Pakar
Evaluasi Pakar Setelah produk awal diselesaikan, selanjutnya dilakukan evaluasi oleh seorang pakar, yaitu pendidikan komputer. Tujuan pembelajaran Pada bagian ini tidak ada komentar dan saran dari pakar pendidikan komputer.
6. Materi pembelajaran
Pada bagian ini tidak ada komentar dan saran dari pakar pendidikan Komputer.
7. Konten multimedia
Pakar pendidikan komputer mengatakan pada bagian Teks Pengantar Multimedia, navigasi teks berupa panah ke atas dan panah ke bawah (terletak di kiri atas) diganti dengan panah ke kanan dan ke kiri, dan diletakkan di kanan bawah. Pada tampilan tentang DKV, layar presentasi seharusnya ditambahkan dengan penjelasan.

D. Perbaikan Produk Awal

Berdasarkan komentar dan saran dari pakar pendidikan komputer, peneliti melakukan perbaikan sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran ditekankan pada pembuatan tutorial bahasa inggris?, sehingga materi lainnya seperti animasi tidak perl lengkap. Animasi yang ditampilkan hanya yang berhubungan dengan pembuatan tutorial bahasa inggris?.
2. Tampilan DKV diubah sesuai saran. Sebelumnya tampilan gambar dan teks terpisah sehingga tidak terlihat hubungannya. Perubahan dilakukan

dengan menampilkan teks di samping gambar yang terdapat dalam pembahasan, seperti Gambar 10.

3. Pada teks penjelasan tentang Multi media navigasi teks diubah. Tombol diletakkan di samping gambar yang digunakan dirotasi sehingga berubah menjadi panah ke kanan dan ke kiri, kemudian diletakkan pada bagian kanan bawah. Agar objek kelihatan kontras, warna latar belakang diganti menjadi lebih terang. Semua menu diperiksa kembali dan dibuat konsisten.
4. Teks pendamping diperlukan agar pengguna yang terbiasa membaca tulisan dan tidak terbiasa mendengarkan suara dapat menggunakannya dengan muah. Peneliti memutuskan menambahkan teks berupa perintah yang harus dilakukan oleh pengguna. Teks tersebut merupakan kesatuan dalam tutorial seperti Gambar 11.
5. Uji Coba Lapangan Uji coba lapangan dilakukan sekali, yaitu di POLTEKPEL Surabaya

E. Uji Coba Lapangan ke-1

Uji coba lapangan ke-1 dilakukan di POLTEKPEL Surabaya yang melibatkan 27 orang peserta diklat dan 1 orang instruktur. Responden adalah peserta diklat yang sedang mengambil Diklat Bahasa Inggris. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan informasi penggunaan produk Model Pembelajaran Aplikasi Multimedia khususnya Tutorial bahasa inggris? dan hasil tugas peserta diklat dapat mempraktekan tutorial bahasa inggris?

F. Perbaikan Produk Operasional

Berdasarkan komentar dan saran pada uji coba lapangan ke-2, peneliti melakukan perbaikan sebagai berikut: 1. Perbaikan pada suara dilakukan dengan memperbaiki suara yang ada dalam video dengan perangkat lunak audio dan video editing. 2. Tampilan dapat

diperbesar atau diperkecil dengan mengatur skala menggunakan mouse.

G. Kesimpulan Uji Coba

Hasil evaluasi pada uji coba lapangan menunjukkan bahwa model Pembelajaran Pembuatan Aplikasi Multimedia khususnya tutorial bahasa inggris? menarik, memberikan motivasi belajar dan efektif. Dari 27 orang peserta diklat memperlihatkan bahwa 2 orang (3,4%) tidak kompeten 3,4%, terampil 30,9%, dasar 62,3%, mahir 3,4%. Uji lapangan ke-1 (atas) dan uji coba lapangan ke-2 bahwa tidak kompeten 3,4%, memiliki kompetensi tingkat 1 (dasar) 62,3%, memiliki kompetensi tingkat 2 (terampil) 30,9% dan 2 orang (3,4%) memiliki kompetensi tingkat 3 (mahir). Hal ini berarti bahwa 96,94% peserta diklat dapat mempraktekan tutorial bahasa inggris? menggunakan model pembelajaran yang terdapat dalam CD-ROM.

H. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan penelitian dalam pengembangan model Pembelajaran Pembuatan Aplikasi Multimedia khususnya tutorial bahasa inggris? Meliputi Tahapan Penelitian dan Pengembangan, Pengguna Model, serta Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.

1. Tahapan Penelitian dan Pengembangan meliputi 10 tahap tidak dilaksanakan sepenuhnya. Tahap ke- & Uji Coba Operasional, Tahap ke-) Perbaikan Produk Akhir dan Tahap ke-10 Diseminasi Nasional tidak dilakukan. Dalam penelitian ini hanya dibatasi pada tahap ke-1 sampai tahap ke-7, sesuai dengan kebutuhan pada materi diklat POLTEKPEL Surabaya.
2. Pengguna Model Perangkat Pembelajaran Pembuatan Aplikasi Multimedia khususnya tutorial bahasa inggris? ditujukan untuk pengguna yang telah terbiasa menggunakan komputer dan memiliki keterampilan dalam pemrograman.
3. Perangkat Keras dan Perangkat Lunak Perangkat Pembelajaran Pembuatan Aplikasi Multimedia khususnya tutorial bahasa inggris? memiliki keterbatasan pada sarana yang digunakan, terutama pada sistem operasi, yaitu ditujukan untuk komputer dengan sistem operasi Windows. Pembuatan tutorial bahasa inggris? yang dilakukan oleh peserta diklat menggunakan perangkat lunak Adobe Flash CS3 dengan platform Window

KESIMPULAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Berdasarkan pemaparan pada tujuan dan hasil yang diperoleh dalam penelitian pengembangan model Pembelajaran Pembuatan Aplikasi Multimedia khususnya tutorial bahasa inggris?, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tutorial bahasa inggris in layak digunakan untuk peserta diklat di POLTEKPEL, karena

peserta diklat sudah bisa memahami dan mempraktekan isi yang ada dalam tutorial tersebut dan lebih memudahkan peserta diklat untuk belajar.

2. Terjadi peningkatan hasil/prestasi belajar setelah peserta diklat mempelajari dan mempraktekan isi tutorial tersebut. Tugas yang diberikan kepada peserta diklat mampu dikerjakan dengan baik oleh peserta diklat, hanya ada dua orang saja yang tidak dapat memahami isi tutorial bahasa inggris tersebut.

3. Perbaikan terhadap model Pembelajaran Aplikasi Multimedia khususnya tutorial bahasa inggris? dilakukan empat kali, yaitu setelah evaluasi teman sejawat pada sat pembuatan produk awal, berdasarkan evaluasi pakar, set coba lapangan ke-1, dan setelah uji coba lapangan ke-2 yang disertai evaluasi praktisi.

4. Hasil evaluasi pada uji coba lapangan ke-1 menunjukkan bahwa model Pembelajaran Pembuatan Aplikasi Multimedia khususnya tutorial bahasa inggris dapat dipahami oleh peserta diklat dan dapat melakukan perintah yang terdapat dalam tutorial untuk mempraktekan tutorial bahasa inggris. Dari 27 orang peserta diklat, 2 orang (3,4% dari seluruh peserta diklat) tidak berhasil mempraktekan tutorial. Hal ini berarti bahwa 96,94% peserta diklat dapat mempraktekan tutorial bahasa inggris setelah mempelajari tutorial yang ada dalam CD-ROM. 5. Hasil evaluasi pada uji coba lapangan ke-2 menunjukkan bahwa model Pembelajaran Praktek Aplikasi Multimedia khususnya tutorial bahasa inggris dapat dipahami oleh peserta diklat dan dapat melakukan perintah yang terdapat dalam tutorial untuk mempraktekan tutorial bahasa inggris. Dari 27 orang peserta diklat, 2 orang (3,4% dari seluruh peserta diklat). Tidak berhasil mempraktekan tutorial bahasa inggris. Hal ini berarti bahwa 96,6% peserta diklat dapat mempraktekan tutorial bahasa inggris setelah mempelajari tutorial yang ada dalam CD-ROM. 6. Berdasarkan hasil uji coba lapangan ke-1 dan uji coba lapangan ke-2 terdapat peningkatan kemudahan dalam menggunakan model Pembelajaran Pembuatan Aplikasi Multimedia khususnya tutorial bahasa inggris dan peningkatan kompetensi yang dimiliki peserta diklat dalam pembuatan tutorial bahasa inggris. Pada uji coba lapangan ke-1 terdapat 96,94% peserta diklat yang

kompeten, sedangkan pada uji coba lapangan ke-2 terdapat 96,6% peserta diklat yang kompeten. Berdasarkan evaluasi teman sejawat, pakar dan praktisi, model Pembelajaran Praktek Aplikasi Multimedia khususnya tutorial bahasa inggris dinilai baik dan dapat meningkatkan kemampuan Deserld diklat dalam mempraktekan tutorial bahasa inggris. Hasil temuan yang diperoleh dalam penelitian dan pengembangan ini memberikan implikasi terutama berkenaan dengan pembuatan aplikasi multimedia khususnya tutorial bahasa inggris:

1. Dengan model Pembelajaran Pembuatan Aplikasi Multimedia khususnya tutorial bahasa inggris peserta diklat dapat meningkatkan kemampuan untuk mempraktekan desain dan pemrograman dalam mempraktekan tutorial bahasa inggris.

2. Keterampilan pemrograman dan desain akan mendorong kreativitas peserta diklat untuk mempraktekan aplikasi multimedia seperti visualisasi, tutorial bahasa inggris, pembelajaran, hiburan dan lainnya. Agar dapat menciptakan aplikasi multimedia yang baik, peserta diklat harus menguasai desain dan pemrograman serta mampu mengembangkan kreativitasnya.

3. Dosen mata kuliah lain dapat mengembangkan model pembelajaran dengan komputer karena memudahkan peserta diklat untuk memahami materi kuliah, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan pengembangan model Pembelajaran Pembuatan Aplikasi Multimedia khususnya tutorial bahasa inggris, maka beberapa saran dapat diajukan kepada POLTEKPEL Surabaya

dan kepada peneliti pengembangan model pembelajaran pembuatan aplikasi multimedia sebagai berikut:

1. Keberlanjutan model Pembelajaran Pembuatan Aplikasi Multimedia khususnya tutorial bahasa inggris diperhatikan dan diterapkan di masa mendatang. Model yang telah dibuat perl dikembangkan agar dapat digunakan dalam skala yang lebih luas.

2. Pembelajaran pembuatan aplikasi multimedia sebaiknya bersifat dinamis dan

disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi seta kebutuhan industri multimedia. Hal ini akan lebih menarik peserta diklat dan mempersiapkan

peserta diklat untuk masuk ke dalam industri multimedia.

3. Peneliti lain yang berminat untuk melanjutkan pengembangan model Pembelajaran Pembuatan Aplikasi Multimedia khususnya tutorial bahasa inggris in diharapkan memperhatikan keterbatasan penelitian, sehingga dapat lebih menyempurnakan yang telah dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbott, Gerry et all. 1981. *The Teaching of English as an International Language*. Collins : Glasgow & London.
- Arikunta, Suharsimi 1989 *Prosedur Pengembangan*, Jakarta : Bina Aksara
- Arikunto, S. 1991. *Prosedur Pengembangan: Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2001. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bum Aksara.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Anderson, Ronald A. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*, terjemahan oleh Yusufhadi Miarso, dkk. Jakarta: PT Raja Grafin do Persada, 1994.
- Anglin, Garry T. *Instructional Technology Past, Present, and Future*. Colorado: Library Unlimited, Inc., 1995. *Art and design: Your skills*. 2007 [http://www.prospects.ac.uk/cms/ShowPage/Home_page/Options with your subject/Your degree in art and design/Your skills/pleig/paf](http://www.prospects.ac.uk/cms/ShowPage/Home_page/Options_with_your_subject/Your_degree_in_art_and_design/Your_skills/pleig/paf)).
- Borg, Walter R dan Meredith Damien Gall. *Educational Research*. New York: Longman, 1996.
- Chapelle, Carol A. *Bahasa InggrisCALL: Lessons to be Learned from Research on Instructed SLA*. *Language Learning & Technology*, Vol. 2, No. 1, July 1998.
- Creswell, John W. *Educational Research*. Upper Sadle River, NJ: Pearson, 2008.
- Dick, Walter, Carey Lou dan James O. Carey. *The Systemic Design of Instruction*. Boston: Pearson, 2005.
- Dix, Alan, et al. *Human Computer Interaction*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 1996.
- Degeng I.N.S 1989. *Ilmu Pengajaran: Taksonomi Variabel*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan P2LPTK.
- Degeng, INS. dan Miarso, Y. 1993. *Desain Pembelajaran: Teori dan Terapan*. Malang: FPS IKIP Malang,
- Degeng I..S. (1997). *Strategi Pembelajaran: Mengorganisasi Isi dengan model Elaborasi*. Malang: IKIP Malang dan IPTPI.
- Degeng INS. 1999. *Variabel Pengembangan*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Pengajar dan Tenaga Teknis (Depdikbud).
- Depdikbud. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Djamarah, Syaiful Bahri, 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Pengajar*. Surabaya: Usaha Nasional.

- Franklin, Derek dan Jobe Makar. *Macromedia Flash MX ActionScripting Advanced Training from the Source*. Berkeley, CA: Macromedia Press, 2002.
- Glinkowski, M.T, J. Hylan dan M. Halligan. *Developing Bahasa Inggris Instructional Material for the Engineering Course in Dynamic Systems*, From tiers in Education Conference, FIE '96. 26th Annual Conference. Volume: 1, pp. 217-220, 1996
- Hadi, Sutrisno 1987 *Metodologi Research 3*, Yogyakarta : Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi UGM Yogyakarta
- Hasan, M. Iqbal. 2002. *Metodologi Pengembangan*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Hisyam Zaini. 2002. *Strategi Pembelajaran Aktif di Perpengajaran Tinggi* Yogyakarta. Penerbit : CTSD.
- Kustandi, Cecep. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Kustaryo, Sukirah. 1988. *Speaking Techniques for College Students*. Jakarta Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Left and Right Brain Working Together*. <http://www.brainskills.co.uk/LeftAndRightBrainWorkingTogether.html>. 2007
- Lafore, Robert. *Object-Oriented Pro Indiana: Sams Publishing, 1999. gramming in C++*. Indianapolis, Indiana: Sams Publishing, 1999
- Luther, Arc C. *Authoring Interactive Bahasa Inggris*, Boston: AP Professional, 1994.
- Mukhtar, 2010. *Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Miarso, Yusufhadi. *Menyemai Benih Teknologi Pengajaran*. Jakarta: Prenada Media, 2004.
- Mohler, James L. *Flash S: Graphics, Animation, and Interactivity*. Albany, NY: Onword Press, 2001.
- Nurhadi. 1987. *Percakapan Cepat dan Efekif*. C.V. SINAR BARU Bandung&YA3. Malang: KIP Malang.
- Nurhadi. 1989 .*Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Percakapan*, Bandung : CV. Sinar Baru.
- O'brien, Francis. 1993. *SBM Praktek*. Surabaya: FKIP UNIPA.
- Oka, I.G.Ngurah. 1983. *Pengantar Percakapan dan Pengajarannya*. Surabaya : Usaha Nasional.
- Purwanto, Ngalm & Alim, Djeniah. 1997. *Metodologi Pengajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta : PT. Rosda Jayaputra.
- Purwodarminta, 1980, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta : Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Ratnasari, Duwi. *The application of speed reading to increase reading Comprehension for the first grade students of sma Antartika sidoarjo*, *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris STIP PGRI Sidoarjo* Vol. 1, No. 1, April 2013
- Reigeluth, Charles M. *Instructional Design: What Is It And Why Is It* dalam Reigeluth, Charles M. *Instructional Designs Theories and Models*, Volume I. New Jersey: Lawrence Erl-baum Association, 1999.
- Reizer, Robert A. *Trend and Issues in Instructional Design and Technology*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education, Inc., 2007.
- Rumbaugh, James. *Object-Oriented Modeling and Design*. Englewood Clifs: Prentice Hall, 1991.
- Schwier. Richard A. *Issues in Emerging Interactive Technologies dalam Anglin*, Garry J. *Instructional Technology Past, Present, and Future*. Colorado: Library Unlimited, Inc., 1995.
- Susilana, Rudi. 2008. *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung.

- Slameto. 2003. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 1989. Cara Belajar Peserta diklat Aktif dalam Proses Belajar Mengajar. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sumadi, Suryabrata. 1998. Metodologi Pengembangan. Cetakan sebelas. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Tampubolon, .P. 1987. Teknik Percakapan Efektif dan Efisien. Bandung: Angkasa Bandung.
- Tarigan, Henry Guntur. 1984. Percakapan Ekspresif. Bandung: Angkasa.
- Tarigan,H.G. 1987. Percakapan Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Bumi Aksara.
- Tarigan, H.G 1989. Metode Pengajaran Bahasa: Suatu Pengembangan Kepustakaan. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan P2LPTK
- Trianto. 2007. Model-Model Pembelajaran Inovatif. Surabaya: Prestasi Pustaka.
- Tway, Linda. Welcome to Bahasa Inggris. New York: Management Information Source, Inc., 1992.
- Watson, Owen. 1976. Longman Modern English Dictionary. Paris : Longman's English Larousse.
- Vaughan, Tay, Bahasa Inggris Making it Work. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2006.
- Wijaya, Didik. Macromedia Flash 5.0 dengan ActionScript. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2002.
- Williams, Noel. Educational Bahasa Inggris: Where's the Interaction dalam Monteith, Moira. IT for Learning Enhancement, Exter, UK; Intellect, 2000.
- Woolfolk, Anita. Educational Psychology. Boston: Pearson Education, Inc., 2004.
- Yugianingrum. Evaluation of Citation Sources In Academic Papers: A Case Study. English Department Maranatha Christian University, 2010