

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA INGGRIS BERMUATAN PENDIDIKAN
KARAKTER BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN
MACROMEDIAFLASH
(STUDI KASUS MATA KULIAH PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MI JURUSAN
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH)**

Musyarrifah

Program Studi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
IAIN Antasari Banjarmasin
syarrakurdi@gmail.com

ABSTRACT

Elementary school teacher education Department, an education institute that produces teachers for Islamic Elementary School, is demanded to give competence to students about instructional material that can be created by teachers, in order to make an appropriate instructional material when they be a teacher and take a part in society. The material is an appropriate material that is suitable for 2013 curriculum; it is a material that can produce Indonesian people be more productive, creative, and inovative through reinforcement of integrated attitude, skill, and knowledge. In order to have comprehensive understanding about development of instructional material and lesson plan based on competence, fulfill relevancy, adequacy and novelty, the students in Teaching English for Young Learners subject is supplied multimedia instructional material, so the students can notice frame of instructional material in English Instructional and its teaching learning process. Based on that problem, then instructional material based on interactive multimedia for English Subject Character Education based is developed. It uses *macromediaflash* program application. It is equipped with interesting animation, audio, video, and evaluation about development of instructional material and lesson plan.

Key Words: *english material, character education, interactive multimedia, macromediaflash*

ABSTRAK

Jurusan PGMI, yang merupakan lembaga pendidikan yang menghasilkan calon guru MI, dituntut untuk memberikan kompetensi kepada mahasiswa terkait *muatan materi* yang dapat diolah mahasiswa guna menghasilkan materi pembelajaran yang tepat kelak ketika mereka telah lulus dan berperan di masyarakat. Materi yang dimaksud adalah materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013; yang dapat menghasilkan insan Indonesia menjadi produktif, kreatif, inovatif, afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Agar mahasiswa memiliki pemahaman yang utuh terkait *pengembangan bahan ajar dan rencana pelaksanaan pembelajaran* yang dikembangkan berbasis kompetensi, memenuhi aspek kesesuaian, kecukupan, maka mahasiswa dalam perkuliahan pembelajaran bahasa Inggris MI dibekali media pembelajaran yang berbasis multimedia sehingga mahasiswa dapat memperhatikan pola bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris dan proses pembelajarannya. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibuatlah bahan ajar bahasa Inggris bermuatan pendidikan karakter berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *macromediaflash* yang dilengkapi dengan animasi menarik, audio, video, dan evaluasi terkait materi *pengembangan bahan ajar dan rencana pelaksanaan pembelajaran*.

Kata Kunci: *bahan ajar bahasa Inggris, pendidikan karakter, multimedia interaktif, macromediaflash*



PENDAHULUAN

Pengembangan bahan ajar dan media merupakan bagian dari kompetensi yang harus dimiliki seorang guru guna menjadikan dirinya sebagai guru yang profesional. Permasalahan yang muncul belakangan ini adalah pemahaman guru yang bervariasi tentang kurikulum 2013. Perbedaan pemahaman tersebut disebabkan oleh banyak faktor, seperti kurangnya akses untuk mengikuti program pelatihan terkait kurikulum 2013. Permasalahan ini sebenarnya dapat dicegah jika mahasiswa sebagai calon guru sudah memahami betul pola bahan ajar dan proses pembelajaran yang dimaksud oleh kurikulum 2013.

Materi pembelajaran yang dimaksudkan oleh kurikulum 2013 adalah materi pembelajaran yang dikembangkan berbasis kompetensi sehingga memenuhi aspek kesesuaian dan kecukupan, mengakomodasi *content* lokal, nasional dan internasional, serta materi (isi) dengan proposisi yang tepat, yakni adanya keseimbangan antara materi untuk mendukung kemampuan sikap, keterampilan, dan pengetahuan siswa. Sedangkan dalam proses pembelajaran yang diharapkan oleh kurikulum 2013 adalah proses pembelajaran yang berorientasi pada karakteristik kompetensi: sikap, keterampilan, pengetahuan dan menggunakan pendekatan saintifik, karakteristik kompetensi sesuai jenjang serta mengutamakan *discovery learning dan project based learning*.

Mahasiswa Jurusan PGMI sebagai calon guru di MI dan SD harus memiliki kompetensi dalam merumuskan proses pembelajaran dan mendesain bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan kurikulum 2013 tersebut. Selain itu, hal yang sangat diperhatikan adalah banyaknya di kalangan guru yang belum memahami secara detail bagaimana mendesain proses pembelajaran

tersebut. Masalah lainnya yang juga dihadapi mahasiswa PGMI adalah masih cukup banyak yang belum dapat mencapai prestasi belajar khususnya dalam pengembangan “rencana pelaksanaan pembelajaran” khususnya dalam bentuk RPP kurikulum 2013 khusus untuk mata pelajaran bahasa Inggris yang merupakan salah satu mata pelajaran optional/ekstrakurikuler/muatan lokal.

Sebetulnya ada beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa mengalami kesulitan dalam bidang akademik, baik faktor yang berasal dari diri mahasiswa itu sendiri, seperti yang berdasarkan hasil evaluasi awal peneliti, yakni adanya motivasi yang rendah terhadap mata kuliah pembelajaran bahasa Inggris, tingkat kecerdasannya dalam subjek tersebut minim, cara belajar yang digunakan mahasiswa kurang tepat, maupun faktor-faktor yang berada di luar diri mahasiswa tersebut, seperti kurangnya frekuensi atau durasi yang diperlukan untuk mempelajari materi berkaitan “Pengembangan Proses pembelajaran dan bahan ajar”, media belajar yang kurang, referensi yang kurang dan proses penyampaian materi tersebut kurang tepat oleh dosen yang bersangkutan.

Guna mencapai prestasi belajar mahasiswa sesuai dengan yang diharapkan, khususnya penguasaan mahasiswa dalam merumuskan RPP dan bahan ajar yang memuat kompetensi mendesain *proses pembelajaran dan materi pembelajaran* yang mampu mendorong peserta didik mencari tahu dari berbagai sumber observasi, bukan diberi tahu, desain pembelajaran yang diarahkan untuk mampu merumuskan masalah [menanya], bukan hanya menyelesaikan masalah [menjawab], desain proses pembelajaran diarahkan untuk melatih peserta didik berfikir analitis [pengambilan keputusan] bukan berfikir mekanistik [rutin], serta desain proses pembelajaran yang

menekankan pentingnya kerjasama dan kolaborasi dalam menyelesaikan masalah. Oleh sebab itu dengan adanya sistem perkuliahan yang berbasis e-learning karena didukung oleh sistem pendidikan perkuliahan yang semakin maju serta pesatnya pertumbuhan dan pergerakan teknologi di dunia sekarang ini, maka mahasiswa diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajarnya khususnya kompetensi mereka dalam pembuatan RPP dan desain bahan ajar Bahasa Inggris MI dalam mata kuliah Pembelajaran Bahasa Inggris MI.

Mata kuliah pembelajaran Bahasa Inggris MI adalah salah satu materi yang diajarkan oleh IAIN Antasari kepada mahasiswa Jurusan PGMI. Materi yang ada dalam mata kuliah pembelajaran Bahasa Inggris MI sebagian besar masih dalam bentuk *text book*, slide presentation, e-book, maupun materi dari hasil download mahasiswa. Oleh karenanya peneliti melakukan sebuah penelitian mengenai apakah media pembelajaran yang dikembangkan dengan berbasis aplikasi multimedia dapat membantu mahasiswa PGMI dalam memahami mata kuliah Pembelajaran Bahasa Inggris khususnya dalam materi *pengembangan bahan ajar dan rencana pelaksanaan pembelajaran*. Data penelitian tersebut akan menjadi acuan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran Bahasa Inggris MI bermuatan pendidikan karakter berbasis multimedia interaktif menggunakan macromediaflash.

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang juga turut meramaikan penggunaan dunia teknologi. Pendidikan ingin menawarkan sebuah sistem pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dengan mengembangkan media-media pembelajaran yang berguna bagi dosen dan pengembangan keterampilan dan pengetahuan mahasiswa. Pada awalnya peneliti menemukan fakta bahwa CD Pembelajaran Interaktif hanya terbatas

penggunaannya oleh dosen di kelas, dosen membawa CD tersebut ke kelas dan menjelaskan materi atau isi yang akan disampaikan, sehingga terkesan bahwa mahasiswa tidak memiliki hak untuk mempelajari dan mempergunakan kembali media pembelajaran tersebut di rumah. Kesan problematika inilah yang peneliti dapati ketika melakukan pengajaran bahasa Inggris dan membaca artikel penggunaan media di sekolah-sekolah.

Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti telah melakukan penelitian pendahuluan kepada mahasiswa untuk mengetahui tanggapan mahasiswa jurusan PGMI mengenai perlunya pengembangan teknologi informasi dan komunikasi dan pengembangan media pembelajaran Bahasa Inggris MI untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam materi di dalam mata kuliah tersebut. Hasilnya menunjukkan bahwa 75% mahasiswa menyatakan bahwa mereka sangat setuju dan setuju diadakannya pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai media yang sangat diperlukan untuk meningkatkan pemahaman mereka terkait materi.

Berdasarkan hasil temuan tersebut penulis berupaya mengembangkan sebuah aplikasi materi *pembelajaran bahasa Inggris* yang bisa digunakan oleh dosen dan mahasiswa. Aplikasi berbentuk CD tersebut dapat dipergunakan di laptop atau PC Komputer, sehingga mahasiswa dapat belajar seperti layaknya bermain sebuah game aplikasi computer tidak hanya di kelas tetapi juga di rumah untuk memahami materi *pengembangan bahan ajar dan rencana pelaksanaan pembelajaran*.

Sebagai salah satu praktisi pendidikan, peneliti merasa memiliki kewajiban untuk ikut serta dalam memberikan sumbangsih terhadap konsep sistem pendidikan Indonesia sekarang ini yang berupaya menanamkan nilai/ *value* dalam diri siswa lewat kurikulum 2013 yang

harapannya dapat menjadi karakter diri generasi bangsa Indonesia yang lebih bermartabat dengan konsep pendidikan berbasis karakter. Oleh sebab itu, penulis berharap semoga game aplikasi yang selain berisi materi Bahasa Inggris dengan tema *occupation* juga memuat beberapa nilai yang telah diselipkan dalam materi yang ada dalam CD pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu alternative strategi belajar mahasiswa PGMI untuk mengenali bentuk bahan ajar dan proses pembelajaran Bahasa Inggris MI dengan konsep *Joy learning* yang berbasis positive karakter, dimana materi yang disajikan dapat menghasilkan insan indonesia yang: produktif, kreatif, inovatif, afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi.

1. Metode Pengembangan Media

Dalam proses belajar mengajar, seorang guru dituntut untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang digunakannya selama proses belajar mengajar untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Salah satu media yang digunakan adalah media berbasis ICT. Dalam hal ini macromedia merupakan salah satu software yang mampu menjadi partner guru dalam menciptakan media baru yang akan digunakan dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, dalam pengembangan media ini penulis menggunakan metode pengembangan media pembelajaran berbasis ICT dengan menggunakan Macroflash Professional 8.

Dalam sebuah pembelajaran, konsep media merupakan hal yang paling penting untuk dipertimbangkan. Media merupakan alat bantu yang sangat diperlukan oleh seorang guru selain untuk menyederhanakan proses pembelajaran, membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa, juga membuat proses belajar dan mengajar lebih

menarik dan interaktif. Berbagai media modern dan baru, seperti OHP, LCD proyektor, Video, bahkan televise pembelajaran, lahir seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan. Guru pun sangat memerlukannya untuk dapat membantu siswa dalam belajar dan mencapai kompetensi dari proses belajar tersebut.

Dahulu ketika teknologi informasi belum berkembang, proses pembelajaran berlangsung pada tempat dan waktu tertentu, sehingga siswa hanya dapat belajar di sekolah dengan bantuan guru. Sebelumnya proses pembelajaran begitu tergantung pada guru, sebagai media utama penyampaian materi pelajaran. Namun, sekarang ini ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang, proses pembelajaran tidak hanya dimonopoli oleh kehadiran guru, karena sekarang ini dengan bantuan teknologi, siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja. Oleh sebab itu guru juga dituntut untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan zaman, sehingga membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Dalam mengembangkan media pembelajaran, ada berbagai model pengembangan yang dapat digunakan salah satunya adalah model yang sering digunakan dalam pengembangan instruksional yaitu model pengembangan "ADDIE": Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Analysis, disini terjadi proses menentukan apa yang akan dipelajari, guru juga melakukan Analisis kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat dan menentukan kompetensi siswa. Design, disini terjadi proses menspesifikasi bagaimana belajar terjadi, Guru menentukan kompetensi khusus, metode, bahan ajar, media dan strategi pembelajaran keterampilan berbicara. Development, terjadi proses pengembangan dan produksi bahan ajar, guru memproduksi program dan bahan ajar yang akan digunakan dalam program

pembelajaran. Kemudian Implementation, bagaimana mengimplementasikan media dalam proses pembelajaran, guru melaksanakan program pembelajaran dengan menerapkan desain atau spesifikasi program atau media pembelajaran, dan yang terakhir Evaluation, yakni adanya proses menilai hasil pembelajaran, yang hasilnya digunakan untuk menyempurnakan bahan ajar yang ada, Guru melakukan evaluasi program pembelajaran dan evaluasi hasil belajar siswa khususnya setelah penggunaan media yang dikembangkan tersebut.

2. Media Pembelajaran Berbasis ICT

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis ICT ada beberapa karakteristik yang harus diperhatikan sebagai alasan mengapa perlunya dikembangkan media tersebut, diantaranya adalah pernyataan bahwa dalam proses belajar mendengar saja tidak cukup, tapi siswa harus melakukan simulasi dan belajar sendiri. Dengan media berbasis ICT, siswa akan dapat belajar secara mandiri dan melakukan proses belajar sebagai pengalamannya. Sesuai dengan kata pepetah *I hear I forget, I see I Know, I do I Understand*. Sebuah penelitian De Porter mengungkapkan manusia dapat menyerap suatu materi sebanyak 70% dari apa yang dikerjakan, 50% dari apa yang didengar dan dilihat (audio visual), sedangkan dari yang dilihatnya hanya 30%, dari yang didengarnya hanya 20%, dan dari yang dibaca hanya 10%. Dengan penggunaan media pembelajaran multimedia maka siswa dapat melakukannya secara mandiri.

Ada beberapa alasan mengapa media pembelajaran interaktif (berbasis ICT) sangat diperlukan saat ini, diantaranya adalah fakta yang menunjukkan bahwa banyak sekali bahan ajar atau Materi abstrak (diluar pengalaman sehari-hari) yang harus diilustrasikan ke dalam bentuk konkrit untuk membantu siswa memahami sebuah konsep. Kebanyakan materi sulit dipahami,

Diperlukan sebuah media yang mampu melakukan visualisasi dan simulasi, guru sangat memerlukan media interaktif dan multimedia.

Penggunaan multimedia sebagai salah satu media pembelajaran yang berbasis ICT sangat bermanfaat karena memiliki kekuatan Hypertext (dibandingkan Buku), memudahkan memilih, mensintesa dan mengkolaborasi, dengan media komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban belajar, dapat melakukan penggambaran ulang object belajar dan pola pikir siswa, dapat meningkatkan retensi/daya ingat siswa dengan belajar secara multimedia, dapat memperjelas pesan agar tidak verbalis, dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan tenaga, dapat meningkatkan dan menimbulkan minat dan gairah belajar, interaksi langsung antara siswa dan sumber belajar, dapat memungkinkan siswa belajar mandiri, sesuai bakat, kemampuan visual, auditori & kinestetiknya, selain itu dengan multimedia interaktif yakni media yang berbasis ICT mampu memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama, penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar, pembelajaran dapat lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar, waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan, sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan, peran guru berubah kearah yang positif. Berdasarkan hasil penelitian di US, proses belajar mengajar yang dibantu alat peraga meningkatkan efisiensi 47%, dibantu ICT meningkatkan efisiensi 93%.

Dalam mengolah materi menjadi media pembelajaran yang berbasis ICT, ada beberapa langkah yang harus ditempuh, diantaranya: pertama, menyeleksi buku, yaitu

memilih sebuah buku yang akan menjadi acuan dengan pertimbangan isi materi, tingkat kesulitan, metodologi instruksional, dan integritas keilmuan penulis.. Langkah kedua, strukturisasi, sturkturisasi diawali dengan membuat proposisi dari teks dasar. Setelah menentukan proposisi utama, makro, dan mikro, langkah selanjutnya adalah mengalihkannya ke bentuk outline, sehingga didapatkan sebuah model representasi teks. Langkah selanjutnya, seleksi materi yang sesuai kebutuhan siswa. Perlu diperhatikan oleh guru bahwa tidak semua materi yang ada pada topik/materi diperlukan oleh siswa. Oleh karena itu dibutuhkan pemilihan kembali terhadap materi yang sesuai dengan tuntutan kurikulum. Langkah keempat adalah melakukan reduksi. Reduksi pada materi yang akan diajarkan dilakukan dengan cara penyederhanakan bahasa, visualisasi, dan penggunaan teknik historis dalam pemaparannya. Penyederhanaan bahasa dilakukan dengan mengabaikan hal-hal kurang relevan dengan kebutuhan siswa. Visualisasi dilakukan dengan memberikan gambar dari suatu proses yang terjadi. Akan lebih mudah dipahami jika disajikan dalam bentuk gambar (visual).

Dalam menyajikan wacana media pembelajaran berbasis ICT harus memperhatikan beberapa hal, seperti pilihan Software untuk penyajian, pertimbangan: penguasaan pada software dan ketersediaan perangkat di sekolah, direktor, Flash, Power Point atau Swish adalah beberapa solusi. Adapun bentuk- bentuk interaksi dalam multimedia tersebut berupa praktek dan latihan (drill & practice), tutorial, permainan (games), simulasi (simulation), penemuan (discovery), dan pemecahan masalah (Problem Solving).

Sedangkan aspek- aspek media pembelajaran berbasis ICT yang perlu diperhatikan antara lain:

1. Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran

2. Reliable (handal)
3. Maintainable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)
4. Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)
5. Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/software/tool untuk pengembangan
6. Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada)
7. Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi
8. Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), trouble shooting (jelas, terstruktur, dan antisipatif)
9. Desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program)
10. Reusable (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain)

Selain itu ada juga beberapa aspek lainnya dalam desain media pembelajaran yang harus ditekankan sejalan dengan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan, seperti adanya kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistis), adanya elevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum, cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran, ketepatan penggunaan strategi pembelajaran, interaktivitas, pemberian motivasi belajar, kontekstualitas dan aktualitas, kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kedalaman materi, kemudahan untuk dipahami, sistematis, runut, alur logika jelas, kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan, konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan dan ketetapan alat evaluasi, dan adanya pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi belajar setelah penggunaan media tersebut.

Dalam mengembangkan media berbasis ICT juga diperhatikan aspek komunikasi visual. Dalam hal ini media yang dikembangkan harus komunikatif; sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran. Kreatif; dalam ide berikut penuangan gagasan, sederhana dan memikat, audio (narasi, sound effect, backsound, musik), visual (layout design, typography, warna), media bergerak (animasi, movie), dan layoutnya harus bersifat interactive (ikon navigasi).

3. Pendidikan Karakter

Gagasan mengenai pentingnya pendidikan karakter dalam dunia pendidikan merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh pemerintah untuk memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia. Ide pendidikan karakter ini muncul karena pendidikan yang selama ini dilakukan dinilai belum sepenuhnya berhasil dalam membangun manusia Indonesia yang berkarakter. Bahkan ada juga yang menyebut bahwa pendidikan Indonesia telah membangun karakter. Penilaian ini didasarkan pada banyaknya para lulusan sekolah dan sarjana yang cerdas secara intelektual, namun tidak bermental tangguh dan berperilaku tidak sesuai dengan tujuan mulia pendidikan (Azzet, 2011: 9).

Pendidikan karakter adalah usaha sadar dan terencana dalam menanamkan nilai-nilai sehingga terinternalisasi dalam diri peserta didik yang mendorong dan mewujudkan dalam sikap dan perilaku yang baik dan juga merupakan jalan untuk menghargai persepsi dan nilai-nilai pribadi yang ditampilkan di sekolah dengan tujuan pada etika, tetapi praktiknya meliputi penguatan kecakapan yang penting yang mencakup perkembangan siswa (Majid dan Andayani, 2011: 11). Sesungguhnya Pendidikan Karakter telah tercermin dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang berbunyi, "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan

membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab (Azzet, 2011: 10). Jadi jelaslah apa yang disebutkan dalam UU tersebut, bahwa karakter yang sangat penting dan semestinya dibangun pada diri siswa adalah karakter yang dapat menjadikan siswa menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa.

Pendidikan karakter sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mengaplikasikannya dalam kehidupannya sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan dampak yang positif, yakni sebuah upaya untuk membimbing perilaku manusia menuju standar-standar baku (Majid dan Andayani, 2011: 11). Pendidikan karakter juga berarti sebuah proses transformasi nilai-nilai kehidupan untuk ditumbuhkembangkan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam kehidupan orang tersebut (Gaffar, 2010: 1). Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter merupakan usaha untuk menguatkan dan mengembangkan nilai-nilai kehidupan yang dianggap penting dan perlu sehingga menjadi kepribadian/ kepemilikan peserta didik yang khas sebagaimana nilai-nilai yang dikembangkan, mengoreksi perilaku peserta didik yang tidak berkesesuaian dengan nilai-nilai yang dikembangkan oleh sekolah dan membangun koneksi yang harmoni dengan keluarga dan masyarakat dalam memerankan tanggungjawab pendidikan karakter secara bersama.

Dalam rangka membangun karakter yang baik pada diri siswa, sekolah-sekolah

menerapkan semacam budaya sekolah dalam rangka membiasakan karakter yang akan dibentuk dan mencapai tujuan dari pendidikan karakter, seperti membuang sampah pada tempatnya, jum'at bersih, jum'at taqwa, hari berbagi, hari berprestasi, dan berbagai program yang dianggap penting untuk menumbuhkan nilai-nilai agar menjadi pembiasaan. Adapun tujuan diadakannya pendidikan karakter yang angat baik ini tentu tidak bisa dipungkiri bahwa upaya pembinaan yang harus melibatkan semua pihak baik rumah tangga dan keluarga, sekolah dan lingkungan sekolah, serta masyarakat luas (Muslich, 2011: 52). Karena seperti yang sudah diketahui, tujuan dan esensi dari diadakannya pendidikan karakter adalah mengkoreksi perilaku peserta didik yang tidak berkesesuaian dengan nilai-nilai yang dikembangkan di sekolah. Pendidikan karakter memiliki sasaran untuk meluruskan berbagai perilaku anak yang negatif menjadi positif.

Pendidikan karakter bukan terletak pada materi pembelajaran melainkan pada aktivitas yang melekat, mengiringi, dan menyertainya (suasana yang mewarnai, tercermin dan melingkupi proses pembelajaran pembiasaan sikap & perilaku yang baik). Sebelumnya perlu digarisbawahi bahwa pendidikan karakter tidak berbasis pada materi, tetapi pada kegiatan. Adapun proses terbentuknya pendidikan karakter dapat melalui berbagai bentuk, seperti: pertama, pendidikan, pengalaman, cobaan hidup, pengorbanan dan pengaruh lingkungan, kemudian terinternalisasi nilai-nilai sehingga menjadi nilai intrinsik yang melandasi sikap dan perilaku. Kedua, sikap dan perilaku tersebut dilakukan berulang-ulang sehingga menjadi kebiasaan. Ketiga, kebiasaan tersebut dijaga dan dipelihara maka jadilah karakter.

4. Bahasa Inggris Pendidikan Dasar

Pada dasarnya Bahasa Inggris di Pendidikan Dasar (SD-SMP) bertujuan dalam 4 aspek kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa, yaitu: Mendengar, Berbicara, Membaca, dan Menulis. Dalam aspek Mendengar, siswa dipupuk untuk mampu memahami wacana lisan berbentuk perintah, penjelasan, petunjuk, pesan, pengumuman, berita, deskripsi berbagai peristiwa dan benda di sekitar, serta karya sastra berbentuk dongeng, puisi, cerita, dan drama. Sedangkan dalam aspek berbicara, tujuan pelajaran Bahasa Inggris adalah agar siswa mampu menggunakan wacana lisan untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam kegiatan perkenalan, tegur sapa, percakapan sederhana, wawancara, percakapan telepon, diskusi, pidato, deskripsi peristiwa dan benda di sekitar, memberi petunjuk, deklamasi, cerita, pelaporan hasil pengamatan, pemahaman isi buku dan berbagai karya sastra untuk anak berbentuk dongeng/cerita, drama, dan puisi. Kemudian dalam aspek Membaca siswa diharapkan agar mampu menggunakan berbagai jenis strategi membaca untuk memahami wacana berupa petunjuk, teks panjang, dan berbagai karya sastra untuk anak berbentuk puisi, dongeng, pantun, percakapan, cerita, dan drama. Yang terakhir adalah aspek Menulis, disini siswa diarahkan untuk melakukan berbagai jenis kegiatan menulis untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk karangan sederhana, petunjuk, surat, pengumuman, dialog, formulir, teks pidato, laporan, ringkasan, parafrase, serta berbagai karya sastra untuk anak berbentuk cerita dan puisi dalam Bahasa Inggris.

Di Indonesia Bahasa Inggris telah diperkenalkan di Sekolah Dasar. Globalisasi dan perkembangan teknologi menuntut setiap orang untuk memiliki kemampuan Bahasa Inggris. Seseorang yang tidak mampu berkomunikasi Bahasa Inggris akan tertinggal dan tergeser dari perkembangan zaman. Dengan alasan itulah mengapa di Sekolah

Dasar telah diajarkan Bahasa Inggris. Pengenalan Bahasa Inggris di SD dianggap sebagai waktu yang paling tepat dan paling efektif, karena pada periode tersebut, anak-anak sangat mudah menyerap bahasa asing. Meskipun tujuan tersebut sangat bagus, namun perkembangan pendidikan Bahasa Inggris di Indonesia masih berada pada tataran kurang maksimal. Bahasa Inggris masih dianggap sebagai bagian dari subjek atau mata pelajaran tidak wajib. Dalam kurikulum 2013, Bahasa Inggris di sebagian sekolah dimasukkan dalam kurikulum muatan local atau ekstrakurikuler, artinya mata pelajaran ini hanyalah mata pelajaran pilihan. Artinya, Bahasa Inggris tidak termasuk dalam mata pelajaran utama. Sebagian besar permasalahan yang ditemui di lapangan adalah Bahasa Inggris diajarkan berdasarkan kemampuan dan kompetensi guru yang bersangkutan tanpa ada patokan kurikulum dan SKL yang jelas. Bahkan guru yang tidak memiliki background sertifikat Pendidikan Bahasa Inggris atau Pendidikan Keguruan MI/SD pun ada yang mengajar Bahasa Inggris di SD atau MI. Selain karena tidak ada kurikulum yang jelas dan adanya guru Bahasa Inggris yang kurang kompeten, perencanaan pembelajaran Bahasa Inggris yang kurang baik juga menyebabkan pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat dasar tidak mencapai output yang optimal.

Bahasa Inggris seharusnya diajarkan oleh guru MI/SD dengan perencanaan yang baik. Guru menguasai metode pembelajaran yang tepat dalam mengajar Bahasa Inggris, sehingga siswa yang diajar merasa tidak bosan dan pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa akan memberikan respons yang baik pula.

5. Macromedia Flash 8 Professional

Macromedia Flash 8 Professional merupakan sebuah software program animasi berbasis vector (Bayu Stevano dan Beranda Agency., 2007:1). Software memiliki fungsi

untuk menciptakan sebuah animasi, baik itu berupa teks maupun berupa objek. Software ini mampu mengerjakan berbagai macam animasi untuk keperluan yang beragam, seperti animasi film kartun, animasi logo, animasi web, banner, panduan belajar secara interaktif, tutorial, presentasi, bahkan aplikasi multimedia yang lebih rumit lagi. Macromedia Flash 8 Professional memiliki kelebihan yang bermacam-macam, seperti mampu mengolah gambar-gambar bitmap yang diimpor serta objek suara (sound), mampu mengolah berbagai jenis objek, proses pembuatan animasi yang sangat mudah, dan ukuran file animasi yang relatif kecil.

Selain itu Macromedia Flash 8 Professional ini merupakan aplikasi animasi yang berjalan dengan sistem operasi Windows (Tim Penelitian dan Pembangunan Wahana Komputer, 2006: v), ada beberapa hal yang perlu dikuasai dalam proses pembuatan aplikasi media pembelajaran dengan menggunakan Macromedia Flash 8 Professional, diantaranya seperti mengenal Flash, memahami lingkungan kerja Flash, membuat Flash Movie, drawing dan painting, membuat simbol, mengimpor artwork, membuat animasi, mengenal action, membuat menu, dan tentu saja mempublikasikan Flash tersebut. Dalam laporan ini, penulis akan membahas hal-hal mendasar yang dianggap penulis untuk diketahui oleh guru yang berkeinginan untuk membuat aplikasi interaktif sebagai media pembelajaran dengan menggunakan Macromedia Flash 8 Professional.

6. Instalasi Macromedia Flash 8 Professional

Setelah memiliki program Aplikasi Macromedia Flash 8 Professional baik itu CD maupun file, hal pertama yang harus dilakukan guru adalah menginstall Macromedia Flash 8 Professional tersebut agar dapat digunakan.

7. Menjalankan Macromedia Flash 8 Professional

Untuk membuka program aplikasi Macromedia Flash 8 Professional, klik **Start > All Program > Macromedia > Macromedia Flash 8**, atau melewati **shortcut Macromedia Macromedia Flash 8** yang sudah ada di layar maka program aplikasi Macromedia Flash 8. Profesional siap untuk dioperasikan. Biasanya pada saat pertama kali menggunakan Macromedia, pengguna harus mengisikan informasi dan nomer seri agar Flash bias dijalankan. Nomer seri bias didapatkan pada file **serial number** yang tergabung dalam CD program master aplikasi Macromedia Flash 8 Professional. Setelah itu, maka akan muncul layar Macromedia Flash Professional 8, selanjutnya Klik Flash Document untuk memulai proses pembuatan dan desain media pembelajaran tersebut.

8. Mengenal Area Kerja Macromedia Flash Professional 8

Secara garis besar, pembuatan dan pengeditan movie akan melibatkan fitur fitur sebagai berikut:

1. Title Bar, berisi nama file dan nama program aplikasi yang sedang aktif. Baris judul dapat digunakan untuk memindahkan jendela ke posisi lain.
2. Menu Bar, berisi barisan perintah berupa menu, seperti menu *File, Edit, View, Insert, Modify, Text, Commands, Control, Window, dan Help*. Masing- masing menu ini berisi sub menu dan perintah.
3. Edit Bar, berisi menu- menu perintah pengeditan, seperti *Edit Scene, Edit Symbols, dan Magnification*.
4. Timeline, berisi panel yang berfungsi untuk mengorganisasi layer dan mengontrol jalannya animasi. Komponen utama Timeline adalah *Layer, Frame, dan Playhead*.

5. Color Panel Group, berisi kumpulan panel warna yang berfungsi untuk mengatur proses pewarnaan.
6. Toolbox berisi tool yang terbagi dalam empat kategori, yaitu *Tools, View, Color, dan Option*. Masing- masing bagian mempunyai fungsi yang berbeda.
7. Properties Panel Group, berisi kumpulan panel, seperti *Panel Properties, Panel Filters, dan Panel Parameter*. Masing- masing panel mempunyai fungsi yang berbeda.
8. Action Panel, berfungsi untuk melakukan pemrograman dengan bahasa pemrograman yang disebut dengan istilah *Action Script*. Di dalamnya terdapat *Action Toolbox, Script Pane, dan Script Assist*.
9. Align Panel Group berisi kumpulan panel, seperti *Panel Align, Panel Info, dan Panel transform*. Masing- masing panel mempunyai fungsi yang berbeda.
10. Stage, area kerja atau tempat yang berfungsi untuk bekerja dengan objek, teks, symbol, dan elemen lainnya untuk keperluan animasi. Di dalam stage ini juga sebagai tempat movie dimainkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) model pembelajaran, khususnya berupa pembelajaran melalui media pembelajaran melalui bahan ajar berbasis multimedia interaktif untuk mata kuliah Pembelajaran Bahasa Inggris MI dengan materi *pengembangan bahan ajar dan rencana pelaksanaan pembelajaran* lewat contoh materi *occupation*, dimana materi tersebut bermuatan pendidikan karakter. Penelitian dan pengembangan ini terdiri dari tiga tahap yaitu pra pengembangan model, pengembangan model dan penerapan model dimana penelitian mengacu pada teori penelitian pengembangan *R & D "ADDIE"*: Analysis, Design, Development, Implementation, dan

Evaluation, dengan uraian yang telah dimodifikasi dan diselaraskan dengan tujuan dan kondisi penelitian yang sebenarnya.

1. Tahapan dan Langkah-Langkah

Penelitian Pengembangan Penelitian (*Research and Development*) ini terdiri dari lima tahap, di mana langkah-langkah dengan uraian penjelasan yang telah dimodifikasi dan diselaraskan dengan tujuan dan kondisi penelitian yang sebenarnya, seperti yang digambarkan secara ringkas pada tabel 1.

Tabel 1 Tahapan Pengembangan Model

Tahap	Step	Aktivitas
Analysis	1	Penelitian dan pengumpulan data awal Penelitian pendahuluan Penyusunan hasil penelitian Pendahuluan Analisa kebutuhan, dan Perancangan model
Design	2	Pengembangan model media
Development	3	Pembuatan bahan ajar berbasis multimedia interaktif. (1) Membuat Struktur Navigasi dan perancangan halaman (2) Membuat naskah (frame) program (3) Merekam narasi dan mengeditnya (4) Mencari sumber video dan music intro di beberapa website, Proses pengumpulan gambar. (5) Merekam suara tutorial cara menyusun / merumuskan bahan ajar Bahasa Inggris MI dan mengembangkan RPP (6) Membuat aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris MI bermuatan pendidikan karakter dengan tema occupation sebagai contoh untuk materi Pengembangan Bahan Ajar dan proses pembelajaran yang berorientasi pada karakteristik kompetensi: sikap, keterampilan,

		pengetahuan dan menggunakan pendekatan saintifik, karakteristik kompetensi sesuai jenjang serta mengutamakan <i>discovery learning dan project based learning</i> berdasarkan rancangan halaman yang telah dibuat sebelumnya (7) Meng- <i>publish</i> program aplikasi yang telah selesai ke bentuk CD
Implementation	4	Uji Coba Lapangan, Uji coba pada beberapa responden mahasiswa S1PGMI IAIN Antasari
Evaluation	5	Kajian dengan ahli materi dan ahli media Perbaikan, revisi model, perbaikan operasional, penyempurnaanberkelanjutan media, pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisa Masalah

Pembelajaran berbasis multimedia interaktif merupakan salah satu Pembelajaran yang menggunakan media teknologi informasi dan komunikasi. Dalam menyampaikan materinya, dosen sangat terbantu oleh penggunaan media pembelajaran tersebut, selain itu mahasiswa juga terbantu dalam memahami materi yang diajarkan.

Tujuan dari penggunaan media ini adalah agar proses pembelajaran tidak monoton, lebih menarik, materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami, dan tujuan materi yang sulit akan menjadi lebih mudah, proses pembelajaran akan lebih menyenangkan karena belajar menggunakan aplikasi layaknya sebuah game. Proses pembelajaran akan lebih fokus, mahasiswa dapat melakukan project tertentu terkait materi yang disampaikan, waktu pembelajaran lebih fleksibel karena materi yang disajikan tidak hanya diperoleh mahasiswa di kelas. Itu

artinya, dengan menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif ini, maka proses pembelajaran dapat lebih berkembang dengan baik.

Dalam proses pembelajaran pada mata kuliah Pembelajaran Bahasa Inggris MI di Jurusan PGMI IAIN Antasari tidak hanya melalui pertemuan di kelas, tetapi juga menggunakan berbagai media yang mendukung, seperti penggunaan media online, *e-book* materi kuliah yang diberikan kepada mahasiswa, media internet yang memuat sumber-sumber yang berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Inggris, power point presentation, dan media sosial. Penyajian materi perkuliahan mata kuliah Pembelajaran Bahasa Inggris MI belum pernah disajikan dalam bentuk multimedia interaktif.

Mata kuliah Pembelajaran Bahasa Inggris MI merupakan salah satu mata kuliah yang diajarkan kepada mahasiswa S1 Jurusan PGMI. Sebagian besar materi yang terdapat perkuliahan tersebut adalah berkenaan dengan perancangan bahan ajar dengan menekankan pada aspek pendidikan karakter dan proses pembelajaran yang berorientasi pada karakteristik kompetensi: sikap, keterampilan, pengetahuan dan menggunakan pendekatan saintifik, karakteristik kompetensi sesuai jenjang serta mengutamakan *discovery learning dan project based learning*.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengenai pengembangan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa didapatkan hasil bahwa mahasiswa membutuhkan suatu bahan ajar lain yang dapat membantu proses belajar. 75 % mahasiswa menyatakan sangat setuju dan setuju bahan ajar yang dimaksud adalah berupa media pembelajaran (bahan ajar) berbasis multimedia interaktif seperti aplikasi *computer based learning* yang dibuat oleh peneliti.

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan analisa permasalahan tersebut di atas, didapatkan hasil bahwa penggunaan bahan ajar berbasis multimedia interaktif sangat diperlukan dalam membantu proses belajar mahasiswa khususnya untuk matakuliah Pembelajaran Bahasa Inggris MI khususnya dalam materi *pengembangan bahan ajar dan rencana pelaksanaan pembelajaran*, dimana kompetensi yang diharapkan mahasiswa mampu mengenal struktur bahan ajar yang mampu mengasah 4 kompetensi bahasa siswa dalam hal ini Bahasa Inggris untuk MI dengan tema *Occupation* yang bermuatan pendidikan karakter dan mahasiswa diharapkan mampu mendesain proses pembelajaran yang berorientasi pada karakteristik kompetensi: sikap, keterampilan, pengetahuan dan menggunakan pendekatan saintifik, karakteristik kompetensi sesuai jenjang serta mengutamakan *discovery learning dan project based learning*. Untuk dapat memecahkan permasalahan tersebut, maka peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang diberi nama "*Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Berbasis Positif Karakter*" dimana Aplikasi ini berisi contoh materi *pengembangan bahan ajar dan rencana pelaksanaan pembelajaran* dan penjelasan mengenai.

3. Langkah- Langkah Penggunaan Media Pembelajaran

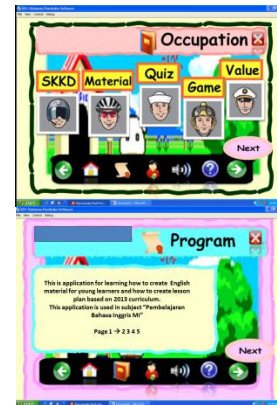
Adapun langkah- langkah penggunaan media ini adalah:

1. Tampilan awal aplikasi menunjukan cover dari media dengan judul , yang terdiri dari nama dosen dan mata kuliah Pembelajaran Bahasa Inggris, yaitu Musyarrafah, S.Pd, M.Pd.I selain itu juga menunjukkan nama jurusan PGMI di IAIN Antasari Banjarmasin, judul aplikasi "*Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Berbasis Positif Karakter*" serta bulan dan tahun media

dikembangkan, yaitu bulan September tahun 2014. Untuk melanjutkan ke halaman berikutnya klik **Log In**

2. Di tampilan layar berikutnya, yaitu layar perkenalan, pengguna diminta untuk mengenalkan diri dengan menulis nama dan password pengguna game aplikasi ini. Klik **OK** untuk ke halaman berikutnya.
3. Berikutnya layar menunjukkan proses loading, di halaman ini kreator mencoba memberi sapaan ringan kepada pengguna media dengan tulisan *assalamualaikum* yang merupakan ciri utama karakter muslim ketika bertemu orang lain. Tujuannya sebenarnya adalah agar mahasiswa membiasakan dirinya untuk mendesain materi yang memiliki aspek sikap memberikan salam dan menjawab salam sebagai langkah awal penanaman karakter positif yang bernafaskan Islami.
4. Layar berikutnya adalah Home Base, yaitu mengenai tema dari materi perkuliahan *pengembangan bahan ajar dan rencana pelaksanaan pembelajaran*. Mahasiswa diberikan option untuk memilih tema *Occupation* sebagai contoh untuk mengembangkan bahan ajar. Layar kemudian dilanjutkan dengan melakukan klik ok dan muncul tema *Occupation*, yakni berupa tema dari materi yang akan dijadikan contoh pengembangan bahan ajar dan proses belajar.
5. Layar berikutnya menampilkan halaman Menu Pokok. Dalam halaman ini terdiri beberapa tombol navigasi ke beberapa layar lainnya. Diantaranya adalah tombol SK/KD, Material, Quiz, Game, dan Value.
6. Halama berikutnya adalah Halaman Program, disini creator menjelaskan identitas program, yaitu terdiri dari nama software, nama mata kuliah dan penjelasan cara menggunakan aplikasi. Aplikasi ini di desain untuk membantu dosen dalam menjelaskan dan melakukan

proses pengajaran di kelas. Dosen memimpin dan memberi petunjuk kepada mahasiswa. Setelah Aplikasi digunakan di kelas, siswa dapat meminta soft copy ke dosen dan menjalankan aplikasi tersebut di PC atau di laptop ketika di rumah.



7. Layar berikutnya adalah Creator, disini creator mencoba berinteraksi dengan mahasiswa dengan menyapa dan memperkenalkan diri.
8. Setelah melewati layar “creator”, pengguna diajak untuk ke layar Tutorial. Disini dijelaskan berbagai penjelasan material: How to make a material and lesson plan, english material for student, quiz, games, dan value secara garis besar. Dalam tutorial ini secara tidak langsung juga menjelaskan berbagai dan beragam kegiatan yang akan ditampilkan dalam game.
9. Layar berikutnya adalah layar KI /KD. Di layar ini akan dijelaskan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang harus dimiliki oleh mahasiswa setelah penggunaan game application. Untuk menampilkan Standar Kompetensi, pengguna dapat me-klik SK, dan untuk melihat Kompetensi dapat diklik KD.
10. Selanjutnya pengguna mulai memasuki materi HOW untuk penjelasan mengenai bagaimana membuat materi pembelajaran dan mendesain sebuah proses pembelajaran (RPP)

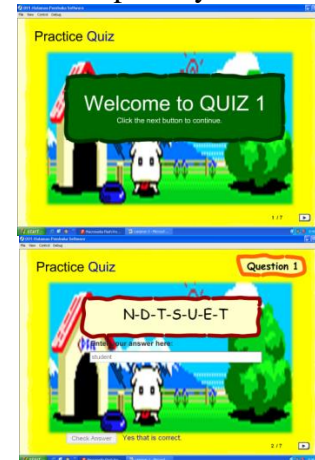
11. Selanjutnya, pengguna mulai memasuki layar English Material. Dalam layar material pertama akan ditampilkan beberapa kosakata pekerjaan seperti: Barber, Chef, Doctor, Pilot, dan sebagainya. Untuk mendengarkan suara native speaker, gambar dapat di klik dua kali.
12. Dilayar berikutnya ditampilkan material occupation dalam bentuk yang kedua, disini akan ditampilkan percakapan sederhana mengenai pekerjaan, berupa pertanyaan dan responds sederhana. Dilayar ini pertanyaan berupa “what do you do?” dan responds jawabannya adalah “I’m a fireman”. Selain fireman juga jenis pekerjaan lainnya. Materi seperti ini untuk mengasah skill *speaking* siswa.



13. Kemudian, selanjutnya akan dilanjutkan dengan layar quiz, di layar ini akan ditampilkan 3 pilihan quiz, yaitu quiz 1, quiz 2, dan quiz 3. Untuk memasuki quiz- quiz tersebut pengguna diminta untuk mengklik tombol quiz yang dipilih. Quiz merupakan berbagai strategi

pembelajaran yang dapat diaplikasikan mahasiswa dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di MI.

14. Berikutnya adalah layar untuk tutorial quiz 1. Dalam tutorial ini dijelaskan mengenai langkah-langkah penggunaan quiz 1, dalam quiz 1 pengguna diminta untuk menyusun huruf menjadi sebuah kosakata.
15. Layar pertama dari quiz menampilkan ucapan selamat datang di quiz, untuk melanjutkan ke pertanyaan pertama klik tombol next.
16. Pertanyaan pertama adalah susunan huruf N-D-T-S-U-E-T. Pengguna diminta untuk menyusun ulang huruf-huruf tersebut dan menuliskan kosakata yang tepat di dalam kotak jawaban. Jawaban yang tepat adalah STUDENT, yang artinya SISWA. Kemudian klik periksa jawaban dan tombol next untuk melanjutkan ke pertanyaan selanjutnya.



17. Di layar ini hasil jawaban siswa akan ditunjukkan, kemudian untuk melanjutkan ke Quiz berikutnya dapat di klik tombol NEXT.
18. Berikutnya adalah layar tutorial quiz 2. Disini pengguna diberikan petunjuk penggunaan atau cara mengerjakan quiz 2. Dalam quiz 2 ini siswa diminta untuk memilih jawaban yang paling tepat sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Klik tombol NEXT untuk memulai quiz

19. Di layar ini ditampilkan ucapan selamat datang di Quiz 2. Untuk memulai quiz 2, klik tombol NEXT yang terletak di pojok kanan bawah.
20. Petunjuk pertanyaan pertama adalah HE COOKS SOME FOOD. Pengguna diminta memilih salah satu jawaban yang tersedia. Jawaban yang paling tepat adalah CHEF. Maka beri tanda centang untuk kata CHEF, dan Klik tombol check answer dan tombol NEXT untuk melanjutkan ke pertanyaan berikutnya.
21. Sebelum layar berikutnya adalah hasil jawaban siswa. Klik tombol NEXT untuk melanjutkan ke Quiz 3.
22. Layar berikutnya adalah tutorial Quiz 3. Dalam Tutorial ini akan dijelaskan cara mengerjakan quiz 3. Di dalam quiz 3 pengguna diminta untuk mengerjakan teka teki silang, petunjuk yang diberikan berupa gambar yang berada tepat disamping atau di atas kolom isian. Klik tombol NEXT untuk memulai quiz 3.
23. Dalam quiz 3 yang berbentuk Teka Teki Silang ini, siswa diminta untuk menulis jawaban yang paling tepat sesuai dengan gambar yang tersedia. Setelah semua kolom isian terisi, maka untuk melihat jawaban yang paling tepat dapat dilihat dengan mengklik tombol Check your answer.
24. Kunci jawaban yang tersedia akan ditampilkan jika tombol Check your answer diklik oleh pengguna. Jawaban dalam quiz 3 ini adalah:
Untuk kolom mendatar : VETERINARIAN (Dokter hewan) Untuk kolom menurun : BARBER (Tukang Cukur Rambut), CHEF (Koki), POLICE (Polisi), dan DENTIST (Dokter Gigi). Berikutnya Klik tombol NEXT atau tombol yang tersedia untuk kembali ke MENU utama.
25. Jika tombol NEXT diklik, maka tampilan layar berikutnya adalah berupa ucapan terimakasih karena telah menyelesaikan session Quiz.

26. Berikutnya adalah bagian program GAME. Untuk memasuki layar GAME sebelumnya pengguna masuk ke HOME dan klik tombol game. Di Layar pertama GAME akan ditampilkan sebuah tutorial penggunaan GAME. Dalam game ini pengguna diminta untuk memperagakan gerakan sesuai gambar dan menyebutkan kosakata tersebut berulang-ulang hingga 5 kali.
27. Di layar game yang pertama akan ditampilkan gambar seorang tukang cukur/ BARBER. Pengguna diminta untuk memperagakan gerakannya dan menyebutkan kosakata BARBER sebanyak 5x. Klik tombol NEXT untuk gambar berikutnya.
28. Di layar ini ditampilkan VALUE, atau sesi yang memuat tentang nilai-nilai kehidupan yang diharapkan dapat dikembangkan pada diri pengguna/ siswa, yaitu karakter positif, seperti suka menolong yang akan ditampilkan dalam bentuk cerita dan tidak boros atau berlaku mubazir dalam bentuk video. Untuk memulai membaca atau mendengarkan isi cerita Klik tombol STORY, dan untuk menonton video, Klik tombol VIDEO.
29. Di layar ini akan ditampilkan sebuah cerita seorang dokter, yang suka menolong orang lain. Klik tombol Click to Listen untuk mendengarkan suara native speaker membacakan cerita. Selain mengasah keterampilan membaca dalam bagian ini juga akan dilatih keterampilan mendengar/menyimak siswa.
30. Di layar ini akan ditampilkan sambungan teks cerita seorang dokter, yang suka menolong orang lain. Klik tombol Click to Listen untuk mendengarkan suara native speaker membacakan cerita. Selain mengasah keterampilan membaca dalam bagian ini juga akan dilatih

- keterampilan mendengar/menyimak siswa.
31. Dalam layar berikutnya ditampilkan makna dari cerita dan ayat Al Qur'an yang mendukung cerita tersebut. Nilai dari cerita tersebut adalah Jika kita menolong orang lain, maka kebaikan akan datang sebagai ganjarannya dan Ayat pendukungnya adalah perintah dari Allah untuk selalu berbuat baik.
 32. Layar berikutnya adalah video, untuk memulai video dapat di klik tombol START.
 33. Video yang ditampilkan adalah sifat yang harus dihindari yaitu berlaku boros. Siswa diberikan sebuah pengalaman untuk menghargai segala nikmat yang diberikan oleh Tuhan dengan cara tidak berlaku boros dan mubazir.
 34. Di dalam layar ini ditampilkan pesan nilai yang ingin disampaikan melalui video, yaitu sifat untuk tidak boros dan mubazir dan disertai sikap untuk selalu bersyukur dan menghargai segala pemberian Tuhan.
 35. Di layar terakhir adalah ucapan terimakasih karena telah menyelesaikan sub/ bagian dari program VALUE, untuk mengulangi program Klik HOME atau untuk keluar Klik tombol EXIT.

4. Penelitian Uji Coba Hasil Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Inggris Bermuatan Pendidikan Karakter Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromediaflash

Setelah beberapa tahapan pembuatan media pembelajaran ini, selanjutnya dilakukan penelitian uji coba hasil untuk mata kuliah Pembelajaran Bahasa Inggris MI. Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah materi Pengembangan Bahan Ajar dan Proses Pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif ini telah sesuai dengan kebutuhan

belajar mahasiswa. Namun, sebelum aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini digunakan untuk penelitian, maka terlebih dahulu dilakukan evaluasi formatif. Evaluasi formatif merupakan salah satu prosedur yang digunakan untuk melakukan ujicoba atas manfaat suatu produk. Dalam penelitian pengembangan suatu produk perlunya dilakukan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif pada suatu aplikasi media pembelajaran. Masing-masing evaluasi perlu dilakukan pada saat tahapan desain dan pengembangan. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengetahui sejauh mana mahasiswa dapat menggunakan aplikasi. Evaluasi sumatif dilakukan untuk mengukur efektifitas belajar mahasiswa menggunakan aplikasi. Evaluasi juga dapat dilakukan untuk mengukur sejauh mana kompetensi pengetahuan mahasiswa setelah belajar menggunakan aplikasi ini.

Dalam pengembangan bahan ajar yang berbasis multimedia interaktif ini sebelumnya telah dilakukan evaluasi formatif oleh peneliti, yang meliputi : 1. Kajian ahli materi Pengkajian materi aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris MI. Selaku ahli materi Pembelajaran Bahasa Inggris. Hasil dari kajian ahli materi menjelaskan bahwa aplikasi *bahan ajar Bahasa Inggris Bermuatan Pendidikan Karakter Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromediaflash* sudah baik dan layak untuk digunakan. 2. Kajian ahli media Pengkajian media aplikasi media pembelajaran Pembelajaran Bahasa Inggris MI selaku ahli media (*media development*). Hasil dari kajian ahli media menjelaskan bahwa aplikasi *bahan ajar Bahasa Inggris Bermuatan Pendidikan Karakter Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromediaflash* sudah baik dan layak untuk digunakan. Kemudian, dilakukan uji coba hasil pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia untuk mata kuliah Pembelajaran Bahasa Inggris terhadap 30 responden mahasiswa

IAIN Antasari khususnya mahasiswa jurusan S1 PGMI. Pengujian ini dilakukan dengan tujuan untuk menentukan kualitas aplikasi multimedia, menentukan efektivitas materi *pengembangan bahan ajar dan rencana pelaksanaan pembelajaran*, kelayakan tampilan, strategi interaksi pengguna, dan strategi interaksi program.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini dapat menjadi suplemen bagi mahasiswa walaupun sifatnya hanya *pilihan* tapi dapat dimanfaatkan juga untuk menambah pengetahuan, wawasan khususnya tentang mata kuliah Pembelajaran Bahasa Inggris MI, memudahkan proses belajar mengajar dosen dan mahasiswa serta meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar mahasiswa khususnya dalam kompetensi *pengembangan bahan ajar dan rencana pelaksanaan pembelajaran*.
2. Hasil pengisian kuesioner dari 40 responden mengenai kualitas tampilan materi, penyajian materi, interaksi pemakai, interaksi program dan aspek desain menyatakan bahwa rata-rata presentasi lebih dari 60% dari seluruh aspek yang ada pada tampilan aplikasi ini sudah sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Azzet, Akhmad Muhaimin. (2011). *Urgensi Pendidikan Karakter di Indonesia*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Bayu Stevano dan Beranda Agency. 2007. *101 Tip dan Trik Flash 8*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo
- Gaffar. Artikel dan Silabus Pendidikan Karakter. 2010, hlm. 1
- Majid, Abdul dan Dian Andayani. 2012. *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Badung: PT Remaja Rosdakarya

Mushlich, Masnur. 2011. *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sipahelut, Attizah. 1986. *Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Sungkono, dkk. (2003). *Pengembangan Bahan Ajar*. Yogyakarta: FIP UNY.

Tian Belawati, dkk. (2003). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Pusat Penerbitan UT.

Tim Penelitian dan Pembangunan Wahana Komputer, 2006.hlm. v