

Media Interaktif Tentang *Tenses* Dalam Bahasa Inggris Untuk Siswa Smpn 1 Luhak Nan Duo

Ardhi Ahsin Al Hafiz¹, Zubaidah²

Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Kec. Padang Utara, Kota Padang

Sumatera Barat, 25171, Indonesia

Email: ardhialh@gmail.com

Submitted: 2021-11-17

Accepted: 2021-11-20

Published: 2021-12-30

DOI: 10.24036/dekave.v11i4.115235

Abstrak

Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran alternatif bagi siswa SMPN 1 Luhak Nan Duo untuk pembelajaran *tenses* dalam bahasa Inggris. Permasalahan awal yang ditemui adalah masih belum efektifnya media pembelajaran *tenses* konvensional yang umum digunakan di SMPN 1 Luhak Nan Duo. Masalah lain yang ditemui adalah bagaimana caranya merancang alat pembelajaran *tenses* yang efektif dalam format media interaktif. Untuk menemukan solusi dari masalah-masalah tersebut, digunakan metode 4D yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Metode ini diawali dengan mendefinisikan masalah melalui pengolahan data, dilanjutkan dengan perancangan media, pengembangan rancangan awal, hingga tahap penyebaran. Pada perancangan ini akan menghasilkan sebuah media interaktif sebagai alat pembelajaran *tenses* yang berisi penjelasan konsep *tenses* dan kuis interaktif. Selain itu, dirancang juga beberapa media pendukung seperti: poster, *notebook*, pembatas buku, *roll banner*, *totebag*, stiker, dan *pin button*.

Kata kunci: *Tenses*, Media Interaktif, 4D, Sekolah Menengah Pertama

Pendahuluan

SMPN 1 Luhak Nan Duo merupakan salah satu instansi pendidikan berupa sekolah menengah pertama negeri yang berlokasi di Kabupaten Pasaman Barat. Kegiatan pembelajaran di SMPN 1 Luhak Nan Duo mengacu pada kurikulum nasional yaitu Kurikulum 2013 (K-13).

Dalam proses belajar mengajar, SMPN 1 Luhak Nan Duo sudah mulai memanfaatkan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Beberapa media tersebut diantaranya adalah proyektor untuk menampilkan presentasi dan multimedia, serta aplikasi *zoom* dan *whatsapp* yang dapat diakses melalui laptop atau *smartphone* sebagai sarana pembelajaran daring. Hal ini menunjukkan bahwa guru dan siswa sudah tidak asing dengan perkembangan TIK dan kebanyakan sudah memiliki

gadget atau perangkat elektronik yang dapat terhubung ke internet. Hanya saja pemanfaatannya dirasa masih belum terlalu optimal sebagai media pembelajaran. Dalam praktiknya, media pembelajaran utama yang lebih sering digunakan di kelas berupa media konvensional seperti buku paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa). Media konvensional ini lebih sering dipakai karena mendukung model pembelajaran di SMPN 1 Luhak Nan Duo yang secara umum lebih bersifat *teacher centered*, yaitu guru hanya menjelaskan materi pembelajaran melalui metode ceramah di kelas dan pemberian tugas berupa soal-soal.

Seiring perkembangan zaman saat ini, penggunaan media pembelajaran berbasis TIK tentunya dapat menjadi alternatif media pembelajaran konvensional yang mampu menambah efektifitas belajar siswa jika dimanfaatkan dengan baik. Hal ini dapat diterapkan salah satunya dalam mata pelajaran bahasa Inggris.

Kecakapan dan penguasaan bahasa Inggris merupakan hal yang penting di era globalisasi sekarang karena bahasa Inggris merupakan “bahasa internasional” yang dipakai secara luas di berbagai bidang di seluruh dunia saat ini (Rao, 2019:66).

Kecakapan berbahasa Inggris tentunya memberikan banyak manfaat. Diantaranya sebagai sarana informasi karena banyaknya akses pengetahuan yang menggunakan pengantar bahasa Inggris saat ini. Selain itu, bahasa Inggris juga berperan sebagai alat untuk menjalin komunikasi lintas budaya dan negara. Oleh karena itu, bahasa Inggris penting untuk dipelajari sejak dini di bangku sekolah.

Menurut salah satu guru bahasa Inggris di SMPN 1 Luhak Nan Duo, Ibu Hayatul Al Ilin, S.Pd., penerapan bahasa Inggris oleh siswa maupun masyarakat umum di daerah Pasaman Barat bisa dikatakan belum seaktif kota-kota besar di Sumatera Barat, seperti Bukittinggi dan Padang. Sementara sesuai dengan kurikulum, kemampuan bahasa Inggris dituntut untuk sama rata di tiap daerahnya. Oleh karena itu, SMPN 1 Luhak Nan Duo semestinya dapat menjadi salah satu sarana pendidikan yang membantu membangun iklim bahasa Inggris di Pasaman barat.

Struktur dan konsep dasar bahasa Inggris cukup jauh berbeda dari bahasa Indonesia. Hal ini tentunya menjadi kesulitan tersendiri bagi siswa SMPN 1 Luhak Nan Duo dalam mempelajari bahasa Inggris. Salah satu perbedaan utamanya adalah adanya konsep *tenses*.

Tenses merupakan salah satu pondasi untuk memahami struktur tata bahasa Inggris (*grammar*) yang lebih kompleks. *Tenses* merupakan aturan perubahan kata kerja yang diakibatkan oleh perubahan waktu. Dengan kata lain, untuk menyatakan sebuah kegiatan atau situasi yang berbeda waktu terjadinya, maka harus menggunakan bentuk kata kerja yang berbeda pula. Konsep ini tergolong sulit karena tidak ada aturan serupa dalam bahasa Indonesia, dimana bentuk kata kerja tidak berubah diakibatkan perubahan waktu.

Dalam buku paket dan LKS yang digunakan di SMPN 1 Luhak Nan Duo, materi tentang *tenses* seringkali disampaikan dalam bentuk tabel rumus yang minim visual sehingga mengurangi efektifitas pembelajaran. Edgar Dale (dalam Wibawanto, 2017:11) menyatakan bahwa efektifitas dari membaca materi pelajaran hanya berada dikisaran 10%. Namun, jika suatu media pembelajaran dibuat dengan menggunakan elemen desain yang baik, dengan melibatkan grafis, audio, video dan interaktifitas akan menaikkan efektifitas pemahaman dan penyerapan materi hingga 80 - 90%.

Selain itu, Ibu Hayatul Al Ilin, S.Pd. juga berpendapat bahwa akibat proses pembelajaran yang bersifat *teacher centered*, media pembelajaran konvensional hanya optimal jika digunakan di kelas saat proses belajar mengajar di sekolah. Saat peserta didik belajar secara mandiri, media seperti buku paket dan LKS menjadi kurang optimal. Hal ini disebabkan karena media-media tersebut biasanya membutuhkan peran guru untuk memandu proses belajar.

Media pembelajaran yang optimal penting untuk diterapkan terutama di kelas VII. Karena pada jenjang kelas ini, dasar-dasar tata bahasa Inggris mulai diajarkan, termasuk materi tentang *tenses*. Dengan memiliki pemahaman yang baik tentang hal-hal mendasar, tentu akan mempermudah siswa untuk mempelajari materi Bahasa Inggris yang lebih kompleks di jenjang pendidikan berikutnya.

Bertolak dari penjelasan di atas, timbul kebutuhan akan media alternatif sebagai penunjang media pembelajaran utama tentang *tenses* untuk siswa SMPN 1 Luhak Nan Duo. Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media interaktif.

Media interaktif merupakan salah satu bentuk inovasi yang muncul dari perkembangan TIK. Media interaktif adalah media yang memungkinkan *user* (pengguna) untuk aktif dalam media yang digunakan (Dhir, 2021). Dewasa ini, penggunaan media

interaktif sangat luas, mulai dari pendidikan, media sosial, hingga permainan dan hiburan.

Penggunaan media interaktif dirasa dapat meningkatkan efektifitas kegiatan belajar siswa SMPN 1 Luhak Nan Duo. Dengan penggunaan elemen visual dan audio yang sesuai dengan *target audience*, serta kemampuan interaktifitasnya, dapat mempermudah pemahaman konsep yang rumit tentang *tenses*. Penggunaan media interaktif juga memungkinkan siswa untuk bisa mengulang materi *tenses* secara mandiri dimana saja dan kapan saja sehingga dapat menyesuaikan penggunaan media sesuai waktu dan lokasi belajar yang diinginkan.

Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam proses perancangan “Media Interaktif tentang *Tenses* dalam Bahasa Inggris untuk Siswa SMPN 1 Luhak Nan Duo” ini adalah metode 4D (*Four-D*). Metode 4D merupakan salah satu model yang dikembangkan dari metode R&D (*Research and Development*). Metode R&D adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji tingkat keefektifan dari produk tersebut (Sugiyono, 2015: 407). Sesuai namanya, metode ini memiliki empat tahapan pokok, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran) (Thiagarajan et al, 1974: 5).

Define (Pendefinisian)

Tahapan *Define* bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan informasi yang dibutuhkan untuk perancangan media. Tahap ini dilakukan dengan beberapa langkah, yaitu: *Front-end analysis* (Analisis awal-akhir), *Target audience analysis* (Analisis target sasaran), *Task analysis* (Analisis tugas), dan *Concept analysis* (Analisis konsep).

Design (Perancangan)

Tahapan *Design* bertujuan untuk menghasilkan desain awal media pembelajaran sesuai dengan hasil analisis pada tahap *define*. Tahapan ini berfokus pada pembuatan desain dan pembangunan media interaktif, serta perancangan bentuk visual dari media pendukung lainnya.

Develop (Pengembangan)

Tahapan *Develop* bertujuan untuk mengembangkan desain awal yang sudah dihasilkan menjadi produk final. Proses finalisasi dilakukan setelah melakukan revisi berdasarkan masukan, komentar, dan penilaian dari ahli yang terkait. Tahapan ini terdiri dari 2 langkah, yaitu Validasi Materi dan Validasi Media.

Disseminate (Penyebaran)

Tahapan *Disseminate* bertujuan untuk menyebarluaskan produk yang telah melewati proses revisi dan sudah difinalisasi. Penyebaran dilakukan dengan memberikan langsung produk pada guru dan siswa SMPN 1 Luhak nan Duo, serta disebarluaskan di media sosial *Whatsapp*.

Pembahasan

Media interaktif ini dirancang sebagai penunjang media pembelajaran konvensional agar dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik tingkat SMP. Judul media interaktif ini adalah "*Discover Tenses*". Kata "*Discover*" diambil dari bahasa Inggris yang berarti "penemuan" dan juga terinspirasi dari metode pembelajaran *Discovery Learning*. Tagline atau slogan yang dipilih adalah "*Let's Discover Past, Present and Future!*" yang berupa ajakan untuk mempelajari tiga bentuk waktu dalam *tenses (Past, Present dan Future)*. Konten-konten yang ditampilkan dalam media interaktif ini meliputi pemaparan konsep 12 *tenses* dan latihan soal dengan format kuis interaktif.

Perancangan media interaktif ini menggunakan jenis huruf dengan *legibility* dan *readability* yang baik untuk digunakan pada format digital agar informasi yang ditampilkan dapat tersampaikan dengan baik. Jenis huruf pertama yang dipilih adalah Nunito. Nunito termasuk dalam kategori huruf *sans serif* atau kelompok huruf yang tidak memiliki kait. Nunito memiliki ciri khas berupa ujung huruf yang tumpul sehingga memberi kesan ramah dan bersahabat.

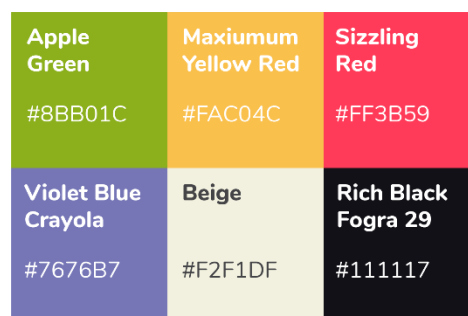
Selain itu juga digunakan huruf Acumin yang memiliki performa yang baik sebagai elemen dekoratif atau *display*. Jenis huruf ini dapat diaplikasikan dengan ukuran besar sehingga dapat menarik perhatian *target audience*.

Tabel Jenis huruf yang digunakan dalam perancangan “Media Interaktif tentang *Tenses*

dalam Bahasa Inggris untuk Siswa SMPN 1 Luhak Nan Duo.”

No	Nama Huruf	Alfabet	Keterangan
1	Nunito	ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmn 0123456789	Memiliki <i>legibility</i> yang baik dan memberikan kesan ramah
2	Acumin	ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmn 0123456789	Memiliki <i>legibility</i> dan performa yang baik sebagai huruf <i>display</i>

Pilihan warna yang digunakan dalam perancangan media interaktif ini adalah warna-warna yang sekiranya sesuai dengan karakteristik *target audience*. Untuk itu, dipilih warna-warna yang cerah untuk memberikan kesan yang ramah, bersemangat, dan ceria. Selain itu digunakan juga warna netral untuk memberikan kontras sehingga meningkatkan keterbacaan elemen visual dan informasi yang disampaikan.



Gambar 1. Palet Warna

Ilustrasi digunakan sebagai instrumen visualisasi untuk mempermudah pemahaman *target audience*. Jenis ilustrasi yang digunakan pada perancangan ini adalah ilustrasi digital dengan tipe *vector*. Ilustrasi *vector* memiliki kelebihan dimana kualitas dan mutu gambar yang tidak turun meskipun ukuran dan bentuknya diubah. Selain itu, gambar

vector dapat dicetak dengan resolusi yang sangat tinggi sehingga menghasilkan hasil cetak yang lebih berkualitas.

Media Utama

Media utama yang akan dihasilkan dalam perancangan ini adalah media interaktif tentang *tenses* dalam bahasa Inggris untuk siswa SMPN 1 Luhak Nan Duo. Media interaktif tersebut berupa media berbasis *web* dengan format *html5* dengan dimensi 1280 x 720 *pixel* yang bisa dijalankan di berbagai perangkat elektronik seperti *smartphone*, laptop, komputer *desktop*, dan komputer *tablet* dengan koneksi internet. Dalam media interaktif tersebut akan menampilkan mulai dari konsep *tenses*, aturan-aturan, hingga latihan soal berupa kuis interaktif.

Media Pendukung

1. Poster

Poster merupakan suatu media publikasi yang memadukan berbagai elemen visual seperti teks dan gambar dengan tujuan untuk menyampaikan informasi. Poster biasanya banyak dijumpai di tempat umum sebagai alat promosi, pengumuman, atau informasi kepada khalayak. Poster digunakan sebagai media pendukung untuk memberikan gambaran dan informasi singkat tentang media interaktif yang dirancang. Untuk poster akan dicetak dengan ukuran 60x40cm.

2. Notebook

Notebook merupakan sebuah alat tulis yang terdiri dari kumpulan kertas yang bisa diisi dengan berbagai macam catatan untuk berbagai keperluan. *Notebook* akan dibuat dengan ukuran 14,8cm x21cm (A5).

3. Pembatas Buku

Pembatas buku (*bookmark*) adalah sebuah penanda yang digunakan untuk menandai lokasi sebuah halaman pada buku. Bisa berupa halaman terakhir yang dibaca, atau bisa juga sengaja diberikan tanda untuk kepentingan tertentu. Pembatas buku akan dibuat dengan ukuran 4cm x 14cm.

4. Pin Button

Pin Button merupakan salah satu jenis aksesoris berupa lencana (*badge*) yang memiliki pengait seperti peniti di bagian belakangnya. *Pin Button* dapat dikenakan

dengan mengaitkannya pada material kain seperti baju, topi dan tas. *Pin Button* akan dibuat dengan ukuran 5cm x 5cm.

5. Totebag

Totebag merupakan tas serbaguna yang biasa dipakai untuk menyimpan barang. Dalam perancangan ini, media pendukung berupa *totebag* berperan sebagai media promosi. *Totebag* dibuat dengan ukuran 35x40cm.

6. Stiker

Stiker merupakan suatu media informasi berupa lembaran kertas kecil atau plastik yang dapat ditempelkan. Stiker biasanya direkatkan pada produk atau barang yang menunjukkan atau informasi. Stiker dibuat dengan ukuran 14,8cm x 21cm

7. Roll Banner

Roll Banner merupakan media promosi berbentuk spanduk vertikal yang dipasang dengan cara ditarik dari bagian bawah ke atas pada bagian *header*, lalu dikaitkan pada penyangga. *Roll Banner* bertujuan untuk memberikan informasi tentang media yang dirancang. *Roll Banner* akan dibuat dengan ukuran 60x160cm.

Final Design

Media Utama

1. Tampilan Instruksi



Gambar 2. Tampilan Instruksi

2. Tampilan

Bumper



Gambar 3. Tampilan *Bumper*

3. Tampilan *Home*



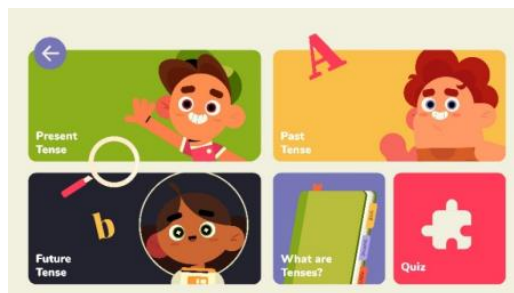
Gambar 4. Tampilan *Home*

4. Tampilan Tentang



Gambar 5. Tampilan Tentang

5. Tampilan Menu Utama



Gambar 6. Tampilan Menu Utama

6. Tampilan Materi



Gambar 7. Tampilan Materi

7. Tampilan Info



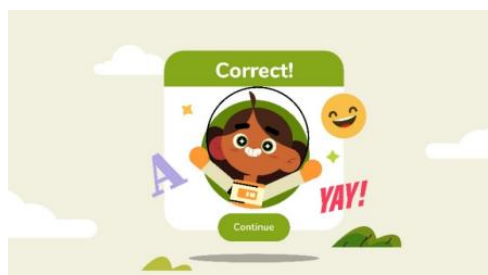
Gambar 8. Tampilan Info

8. Tampilan Kuis



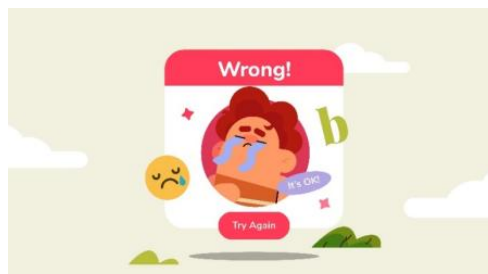
Gambar 9. Tampilan Kuis

9. Tampilan Respon Jawaban Benar



Gambar 10. Tampilan Respon Jawaban Benar

10. Tampilan Respon Jawaban Salah



Gambar 11. Tampilan Respon Jawaban Salah

11. Tampilan Respon Kuis Selesai

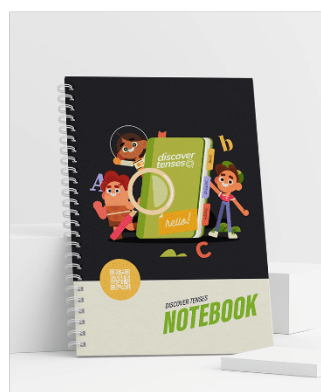


Gambar 12. Tampilan Respon Kuis Selesai

Media Pendukung



Gambar 13. Poster



Gambar 14. Notebook



Gambar 15.

Totebag



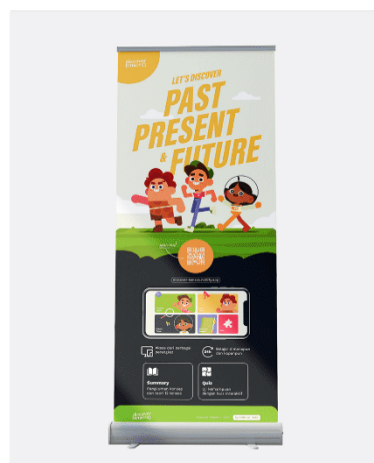
Gambar 16. Pembatas Buku



Gambar 17. Pin button



Gambar 18. Stiker



Gambar 19. Roll Banner

Kesimpulan

SMPN 1 Luhak Nan Duo merupakan salah satu sekolah menengah pertama negeri yang berlokasi di Jalan Pujarahayu, Kecamatan Luhak Nan Duo, Kabupaten Pasaman Barat. Metode pembelajaran yang digunakan umumnya masih bersifat *teacher-centered* dan menggunakan media konvensional seperti buku paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa). Media konvensional seperti ini dirasa masih kurang efektif.

Penggunaan media interaktif dirasa dapat menjadi alternatif media pembelajaran konvensional yang mampu menambah efektifitas belajar siswa jika dimanfaatkan dengan baik. Hal ini dapat diterapkan salah satunya untuk pembelajaran materi *tenses* dalam bahasa Inggris.

Dengan adanya media interaktif sebagai media pembelajaran *tenses*, diharapkan dapat mempermudah proses belajar siswa. Informasi yang dimuat pada media interaktif ini berupa rangkuman konsep 12 *tenses* dalam bahasa Inggris dan soal-soal latihan berupa kuis interaktif.

Setelah melalui tahapan-tahapan dalam metode 4D, maka dihasilkan sebuah perancangan berupa media interaktif bahasa Inggris tentang *tenses* untuk siswa SMPN 1 Luhak Nan Duo yang ditujukan kepada pelajar untuk digunakan sebagai media pembelajaran alternatif. Selain media interaktif sebagai media utama, dihasilkan pula beberapa media yang dijadikan sebagai media pendukung, seperti poster, *notebook*, pembatas buku, *pin button*, *totebag*, stiker, dan *roll banner*.

Saran

Berdasarkan perancangan “Media Interaktif tentang *Tenses* dalam Bahasa Inggris untuk Siswa SMPN 1 Luhak Nan Duo” ini, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Perancangan media interaktif ini diharapkan dapat membantu pembelajaran *tenses* khususnya bagi siswa SMPN 1 Luhak Nan Duo dan bagi pelajar pada umumnya.
2. Perancangan media interaktif ini diharapkan dapat menambah sumber referensi tentang *tenses* yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa.
3. Dengan adanya perancangan media interaktif tentang *tenses* ini diharapkan materi pelajaran lainnya juga dapat disajikan dalam bentuk media interaktif agar proses pembelajaran lebih menarik dan efektif.

Rujukan

- Dhir, R. 2021. *Interactive Media*. <https://www.investopedia.com/terms/i/interactive-media.asp>, diakses 31 Mei 2021.
- Rao, P.S. 2019. *The Role of English as A Global Language*. Research Journal of English. Volume 04 Nomor 01. 65-79.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan, S. et al. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Source Book*. Minnesota: University of Minnesota
- Wibawanto, W. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif