

Perancangan Multimedia Interaktif *Offline Bilingual* Untuk Penguasaan Istilah Asing Pada Materi *Public Area* Di Akomodasi Perhotelan

Mardiyah Mubarakah^{1*}, Neni Rohaeni¹, Ana¹

¹Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Departemen PKK FPTK UPI

* dhymardii@gmail.com

ABSTRACT

This research is background by limited of student skill in mastery of foreign term. Using in intruotional media of public area subject is limited, in oder to need inovative instructional media that help student. This research purpose to create interactive bilingual offline media as instructionall madia that help student to mastery foreign term of public area subject. This reearsch uses research and development by PPE model is planning, production, and evaluation. At design stage of interactive multimedia assisted with flow charts and story board to facilitate production process. The production process is carried out based on the design has been created. At this stage of the development of interactive multimedia software supporting mainly using Macromedia Flash 8. Participants in this research are two media expert to expert judgment interactive multimedia. Expert judgment for offline interactive multimedia bilingual by first media experts on feasible criteria with some suggestions for improvement. The results of the second phase of expert judgment criteria are eligible without revision after repair. Repairs carried out in accordance input from media experts. The end product of this research is a CD Interactive. Rekomendasi for next researcher can research of implementation in interactive bilingual offline multimedia for mastery of foreign term of public area subject or about interactive multimedia from other subject in hospitality acomofation.

Keywords: Interactive Multimedia, Bilingual Offline, Public Area

PENDAHULUAN

Dewasa ini dengan perkembangan ilmu dan teknologi, semua orang bisa memanfaatkan sesuai dengan kebutuhannya termasuk peserta didik. Dengan adanya perkembangan media informasi yang berkembang cukup pesat, sehingga pada saat ini pendidik bukan lagi satu-satunya sumber belajar, melainkan pendidik memiliki fungsi yang lebih luas, yaitu sebagai penyedia fasilitas belajar agar peserta didik mau belajar. Peningkatan sarana pembelajaran sangatlah penting, karena bisa berpengaruh pada keberhasilan para pendidik yang merupakan fasilitator dalam penyampaian materi. Pemanfaatan media belajar merupakan upaya untuk membantu pendidik dalam penyampaian materi, memecahkan masalah belajar, dan meningkatkan mutu pendidikan. Hamalik (2002) mengemukakan bahwa dengan

memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan pembelajaran bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu efektivitas proses penyampaian pesan dan isi materi yang akan disampaikan, sehingga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman karena menyajikan informasi secara menarik dan terpercaya.

Saat ini sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata, tetapi bisa lebih luas dari itu dan lebih ringkas untuk membantu peserta didik menerima sumber informasi. Sebagaimana hasil penelitian dari Rusmiyati dkk (2014) mengemukakan bahwa peserta didik akan lebih mudah

memahami materi yang lebih ringkas dan sederhana namun tetap sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Salah satu pemanfaatan media pembelajaran sekarang ini dapat dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi komputer sebagai media pembelajaran.

Perkembangan teknologi komputer telah memberikan pengaruh yang sangat signifikan dalam perkembangan media pembelajaran (*learning media*), karena kehadiran teknologi ini telah mampu mengintegrasikan berbagai jenis media ke dalam satu model pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan multimedia dalam pembelajaran. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran, sehingga bisa diperoleh hasil belajar yang maksimal. Sejalan dengan hasil penelitian Diansyah (2013) ditemukan bahwa pemahaman konsep peserta didik yang menggunakan multimedia interaktif lebih baik dibandingkan dengan yang pembelajarannya menggunakan konvensional. Perbandingan yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol dengan perbandingan rerata dari kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah $0,63 > 0,32$.

Proses pembelajaran juga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Sebagaimana dengan penelitian yang dilakukan oleh Kartikasari dan Nugroho (2010) diketahui bahwa penggunaan pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat menjadikan proses belajar bahasa Jawa yang sebelumnya proses pembelajarannya bersifat klasikal menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Berdasarkan studi pendahuluan pada peserta didik Program Keahlian Akomodasi Perhotelan yang dilakukan di SMKN 15 Bandung pada tahun 2016, peneliti mengamati bahwa mata pelajaran

housekeeping termasuk materi *public area* yang banyak menggunakan istilah asing, akan tetapi kemampuan peserta didik untuk menguasai istilah asing tersebut masih terbatas. Pada saat proses pembelajaran yang masih bersifat klasikal. Peserta didik kurang dibiasakan dalam menyebutkan istilah peralatan dalam bahasa asing, sehingga menjadi salah satu faktor peserta didik belum kompeten. Media pembelajaran masih berupa buku teks, sehingga peserta didik kurang tertarik untuk membaca. Perkembangan media pembelajaran yang menggunakan teknologi komputer ini harusnya bisa dimanfaatkan secara maksimal oleh peserta didik agar mereka tertarik dan mampu menguasai istilah asing yang dijumpai pada materi *public area*, oleh karena itu perlu adanya inovasi media pembelajaran yang bisa menarik perhatian dan membantu peserta didik berupa multimedia interaktif *offline bilingual*.

METODE

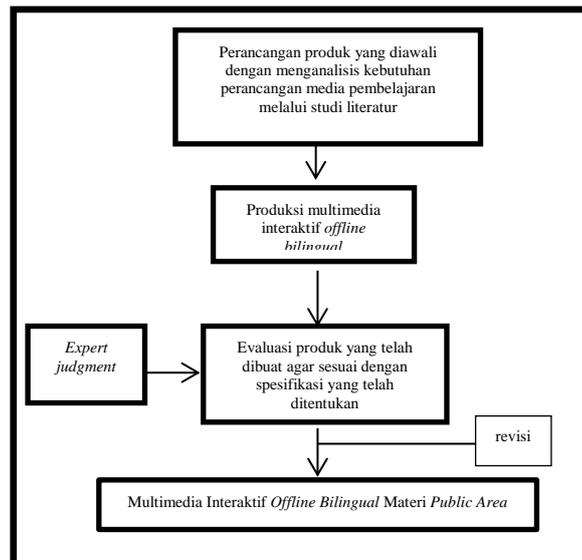
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D), dengan model PPE (*planning, production, evaluation*). Pada penelitian ini diperlukan dua orang ahli untuk melakukan *expert judgment*. Desain penelitian perancangan multimedia interaktif *offline bilingual* dapat digambarkan pada gambar 1.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar penilaian. Pada instrumen lembar penilaian ini terdiri dari dua aspek yang akan dinilai oleh ahli untuk perancangan multimedia interaktif, yaitu aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual.

Proses *expert judgment* pada lembar penilaian media menggunakan skala *Guttman* dengan dua tipe jawaban, yaitu layak dan tidak layak. Penggunaan skala *Guttman* dipilih untuk mengetahui kelayakan dari multimedia interaktif

offline bilingual serta untuk mengetahui kekurangan yang terdapat pada multimedia interaktif melalui indikator-indikator yang diberikan, kemudian akan dilakukan perbaikan setelah ahli media melakukan *expert judgment* sampai ditemukan hasil yang menyatakan layak atau tidak layak.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan interpretasi kelayakan ahli pada tabel 1 yang digunakan untuk menganalisis *expert judgment* pada perancangan multimedia interaktif *offline bilingual*.



Gambar 1. Desain Penelitian Model PPE

Tabel 1. Interpretasi Kelayakan Ahli

Kategori Penilaian	Interpretasi
Layak	Ahli media menyatakan bahwa multimedia interaktif offline bilingual materi public area layak digunakan sebagai media pembelajaran.
Tidak Layak	Ahli media menyatakan bahwa multimedia interaktif offline bilingual tidak layak digunakan sebagai media pembelajaran dan adanya saran masukan dari ahli untuk perbaikan.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Temuan pada penelitian ini mengacu pada data yang diperoleh melalui studi pendahuluan, studi pustaka, proses produksi, dan hasil *expert judgment*. Produk yang dirancang dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif *offline bilingual* untuk penguasaan istilah asing pada materi *public area*. Temuan dari seluruh tahapan tersebut, yaitu:

Menganalisis Kebutuhan Perancangan Media Pembelajaran yang Bisa Membantu Peserta Didik untuk Menguasai Istilah Asing pada Materi *Public Area*

Berdasarkan pengamatan yang peneliti temukan, analisis pertama mengenai proses belajar. Peneliti menemukan proses belajar yang terjadi di kelas program keahlian Akomodasi Perhotelan di SMKN 15 Bandung pada

materi *public area* masih bersifat klasikal, sehingga proses ini membuat peserta didik menjadi lebih cepat bosan ketika belajar.

Analisis kedua berdasarkan pengamatan yang peneliti temukan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik pada materi *public area* berupa *handout* yang dibuat oleh pendidik materi *public area* bersumber dari buku paket dan dari catatan yang dibuat langsung oleh pendidik tersebut. *Handout* yang digunakan oleh pendidik membuat peserta didik mudah bosan dan belum banyak membantu peserta didik dalam penguasaan istilah asing, karena *handout* yang digunakan hanya berupa teks yang kurang interaktif serta kurang menarik perhatian peserta didik untuk menguasai istilah asing pada materi *public area*. Selain *handout*, ada juga pendidik yang menggunakan media *powerpoint*. Pendidik yang menggunakan media pun *powerpoint* juga masih sedikit.

Hasil yang dapat dikemukakan dari analisis tersebut, yaitu bahwa belum ada pendidik yang menggunakan untuk proses pembelajaran di kelas berupa multimedia interaktif yang mengacu pada silabus materi *public area* yang digunakan di SMKN 15 Bandung. Multimedia interaktif sebagai inovasi media pembelajaran pada materi *public area* akan menjadikan proses pembelajaran yang tidak lagi membosankan, sehingga diharapkan peserta didik bisa menguasai istilah asing pada materi *public area*.

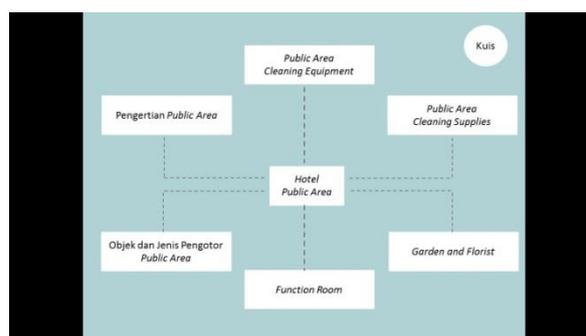
Analisis yang telah dilakukan kemudian dijadikan pertimbangan dalam pembuatan multimedia interaktif yang akan peneliti kembangkan. Perancangan multimedia interaktif akan disajikan lebih simpel juga menarik yang mengacu pada materi *public area* yang sesuai dengan silabus yang digunakan di SMKN 15 Bandung.

Merancang Media Pembelajaran Berupa Multimedia Interaktif Offline Bilingual untuk Penguasaan Istilah Asing pada Materi *Public Area*

Perancangan merupakan proses mengonsep multimedia interaktif. Konsep pada perancangan multimedia interaktif ini menggunakan konsep desain *flat style*. *Flat style* merupakan konsep desain yang paling banyak digunakan dewasa ini, mulai dari *web design*, *mobile app*, *icon*, ilustrasi hingga video animasi. Desain tampilan yang sederhana dan komunikatif menjadi bahan pertimbangan dalam memilih konsep tersebut. Rancangan alur materi multimedia interaktif mengacu pada silabus yang digunakan di SMKN 15 Bandung ditampilkan lebih sederhana agar tampilan layar tidak penuh, mulai dari pengertian *public area*, *public area cleaning equipment*, *public area cleaning supplies*, objek dan jenis pengotor *public area*, *function room*, *garden and florist*, dan kuis.

Pada tahap ini rancangan visualisasi multimedia dan naskah rancangan meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

- membuat rancangan *frame* interaktif dan tombol navigasi,
- membuat rancangan *layout* (tata letak).



Gambar 2. Tampilan Rancangan Layout Salah Satu Frame

Menghasilkan Produk Multimedia Interaktif Offline Bilingual untuk Penguasaan Istilah Asing pada Materi *Public Area*

Tahap produksi ini dilakukan setelah melakukan perancangan multimedia

interaktif *offline bilingual* pada materi *public area* untuk penguasaan istilah asing peserta didik. Pada tahap produksi ini ditemukan bahwa diperlukannya perangkat penunjang bentuk *software* serta *hardware* untuk melakukan proses produksi.

Tahap produksi ini terdapat beberapa langkah, yaitu visualisasi *frame*, pemograman, membuat *sound effect*, memasukkan *sound* (suara), mengubah ekstraksi sumber, dan *publishing*.

a. Visualisasi *Frame*

Berikut visualisasi tiap *frame* yang dikembangkan, yaitu:

- *Opening Bumper*
- *Frame Menu Utama*
- *Frame Materi Tentang Pengertian Public Area*
- *Frame Materi Tentang Public Area Cleaning Equipment*
- *Frame Materi Tentang Public Area Cleaning Supplies*
- *Frame Materi Tentang Objek dan Jenis Pengotor Public Area*
- *Frame Materi Tentang Function Room*
- *Frame Materi Tentang Garden and Florist*

b. Membuat *Sound Effect*

Membuat *sound effect* ini dilakukan untuk membuat *sound effect* yang digunakan pada multimedia interaktif ini. Pembuatan *sound effect* menggunakan *software fruity loop studio 12*.

c. Memasukkan *Sound*

Suara yang dimasukkan ke dalam *file* kerja ada tiga jenis. Pertama, suara yang digunakan sebagai *background* disetiap halaman berupa musik instrumental. Kedua, suara pengucapan istilah asing yang ditempatkan pada beberapa tulisan yang berbahasa Inggris pada materi *public area*. Ketiga, suara yang diletakkan pada *keyframe over down* yaitu *sound effect* yang terdengar seperti menekan tombol ketika *user* mengklik tombol-tombol pada multimedia interaktif. Proses ini

dilakukan dalam *software Macro Media Flash 8*.

d. Tahap *Publishing*

Tahap *publishing* merupakan tahap ekstraksi *file* multimedia interaktif. Beberapa pilihan berkas yang terdapat pada program *macromedia flash 8*, yaitu *swf*, *jpg*, *macintosh projector*, dan *windows projector (exe)*, yang dapat berdiri sendiri tanpa bantuan program lain. Pilihan ini sangat cocok untuk berkas multimedia interaktif karena dapat digunakan tanpa harus memasang *macromedia flash* terlebih dahulu.

e. Mengubah Ekstraksi Sumber

Tahap perubahan ekstraksi sumber merupakan tahap terakhir dalam proses pembuatan multimedia interaktif. Perubahan ekstraksi sumber ini bertujuan untuk mengubah *file description* dan identitas *company* sesuai kebutuhan.

f. Tahap *Burning*

Tahap terakhir adalah melakukan *burning* produk multimedia interaktif *offline bilingual* yang sudah dikatakan layak oleh ahli media dalam bentuk *compact disk*. *Compact disk* ini dapat digunakan pada semua tipe *personal computer* tanpa harus ada aplikasi tertentu. Pada gambar 16 di bawah ini merupakan *cover compact disk* dari produk multimedia interaktif *offline bilingual* dan gambar 17 merupakan *packaging cover* dari *compact disk*.



Gambar 3. *Compact Disk Cover Multimedia Interaktif*

Melakukan Proses *Expert Judgment* Perancangan Multimedia Interaktif *Offline Bilingual* Oleh Ahli Media

Proses *expert judgment* yang dilakukan oleh dua orang ahli media, merupakan tahap penilaian produk multimedia intraktif *offline bilingual* untuk penguasaan istilah asing pada materi *public area* di akomodasi perhotelan yang telah diproduksi dan susunan isi materi yang mengacu pada silabus *public area* di SMKN 15 Bandung.

Aspek yang terdapat pada *expert judgment* ini yaitu aspek rekayasa perangkat lunak dan komunikasi visual. *Expert judgment* ini dilakukan oleh dua orang ahli media untuk mengetahui masukan evaluasi dan adanya perbandingan penilaian ahli terhadap produk multimedia yang peneliti buat. *Expert judgment* yang dilakukan oleh ahli media pertama dan ditemukan beberapa saran perbaikan.

Penilaian kelayakan multimedia interaktif *offline bilingual* untuk penguasaan istilah asing pada materi *public area* berdasarkan aspek rekayasa perangkat lunak dan komunikasi visual menurut ahli media berdasarkan tabel 2 berada pada kategori layak digunakan dengan revisi serta didapatkan beberapa masukan ahli untuk perancangan multimedia interaktif.

Berdasarkan hasil *expert judgment* oleh ahli media, maka peneliti melakukan revisi produk pada beberapa indikator, yaitu:

- a. Efektif dan efisien dalam perancangan multimedia interaktif *offline bilingual*.
- b. Penggunaan narasi.
- c. Penggunaan *backsound*.
- d. Penggunaan musik.
- e. Penggunaan *movie*.

Penggunaan ikon navigasi.

Expert judgment yang dilakukan oleh ahli media yang kedua ditemukan bahwa produk multimedia interaktif

offline bilingual yang dibuat oleh peneliti berada pada kategori layak digunakan tanpa revisi.

Pembahasan pada penelitian ini terdiri dari empat bagian, yaitu pembahasan terhadap analisis kebutuhan perancangan multimedia interaktif, pembahasan perancangan multimedia interaktif, pembahasan hasil *expert judgment*, pembahasan hasil produk akhir berupa multimedia interaktif *offline bilingual*.

Analisis Kebutuhan Perancangan Multimedia Interaktif *Offline Bilingual* untuk Penguasaan Istilah Asing pada Materi *Public Area*

Tahapan pertama pada penelitian ini adalah analisis kebutuhan perancangan multimedia interaktif. Analisis kebutuhan perancangan multimedia interaktif dilakukan dengan metode studi pendahuluan dan studi dokumentasi. Hasil yang dapat dikemukakan dari analisis tersebut bahwa perlu adanya inovasi media pembelajaran di SMKN 15 Bandung untuk membantu peserta didik dalam penguasaan istilah asing pada materi *public area* dan menciptakan proses pembelajaran yang tidak membosankan.

Multimedia interaktif sebagai inovasi media pembelajaran dapat digunakan pada hampir semua materi *public area*. Multimedia interaktif *offline bilingual* ini mencakup audio, gambar, teks, dan animasi yang dirancang dengan interaktif untuk membantu peserta didik menumbuhkan motivasi belajar dan penguasaan istilah asing pada materi *public area*. Uraian tersebut sejalan dengan Vaughan (dalam Binanto, 2010, hlm.2) mengemukakan bahwa multimedia yang berupa kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan serta dikontrol secara

interaktif. Penguasaan istilah asing akan membantu peserta didik untuk menguasai dan memahami materi *public area*.

Keuntungan yang didapatkan dengan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran menurut Sutopo (2003, hlm. 21), yaitu:

- f. mengurangi waktu dan ruang yang digunakan untuk menyimpan dan menampilkan dokumen dalam bentuk elektronik dibanding dalam bentuk kertas;
- g. meningkatkan produktivitas dengan menghindari hilangnya *file*;
- h. memberi akses dokumen dalam waktu bersamaan dan ditampilkan dalam layar;
- i. memberi informasi multidimensi dalam organisasi;
- j. mengurangi waktu dan biaya dalam pembuatan foto;
- k. memberikan fasilitas kecepatan informasi yang diperlukan dengan interaksi visual.

Selain itu, manfaat multimedia adalah memungkinkan dialog, meningkatkan kreativitas, memfasilitasi kolaborasi, memperkaya pengalaman, dan meningkatkan keterampilan. Keuntungan lain dari pemanfaatan multimedia interaktif, yaitu

- a. meningkatkan motivasi kreativitas keterampilan gairah belajar konsistensi dalam belajar, ketahanan dalam memori dan hasil belajar;
- b. memperjelas dan mempermudah penyajian pesan;
- c. mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera baik peserta didik maupun pendidik;
- d. mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar;
- e. memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai kemampuan dan minatnya;
- f. memungkinkan para peserta didik untuk dapat mengukur atau

mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.

Hasil temuan bahwa multimedia interaktif dapat membantu penguasaan istilah asing dan menjadikan proses pembelajaran yang tidak membosankan ini didukung dengan hasil penelitian dari Anggryoni dkk. (2014, hlm. 8) tentang Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris, yaitu penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran Bahasa Inggris efektif digunakan dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Merancang Multimedia Interaktif Offline Bilingual untuk Penguasaan Istilah Asing pada Materi *Public Area*

Perancangan multimedia interaktif *offline bilingual* untuk penguasaan istilah asing pada materi *public area* dilakukan setelah menganalisis kebutuhan perancangan multimedia interaktif *offline bilingual*. Setelah ditemukan analisis kebutuhan perancangan multimedia interaktif untuk membantu peserta didik dalam penguasaan istilah asing pada materi *public area*, dilakukan penyusunan *flowchart* untuk menyusun alur pembuatan multimedia interaktif. Penyusunan *storyboard* dilakukan untuk memvisualisasikan kerangka ide untuk dikembangkan menjadi multimedia interaktif yang akan dibuat dengan mengacu pada silabus yang berlaku di SMKN 15 Bandung. Perancangan ini dilengkapi dengan mengumpulkan bahan berupa sketsa rancangan *layout*, gambar, teks, suara pengucapan istilah asing untuk menghasilkan multimedia interaktif yang menarik.

Uraian di atas didukung oleh penelitian terkait perancangan multimedia interaktif oleh Fanny dan Suardiman (2013, hlm. 6) bahwa tahap pengumpulan bahan berupa teks, gambar, dan suara bertujuan untuk membuat multimedia interaktif yang menarik.

Menghasilkan Produk Multimedia Interaktif Offline Bilingual untuk Penguasaan Istilah Asing pada Materi Public Area

Tahap selanjutnya dari perancangan multimedia interaktif *offline bilingual* adalah melakukan produksi. Pada proses produksi diperlukan kegiatan pengumpulan bahan-bahan yang akan digunakan untuk membantu penguasaan istilah asing dengan menggunakan *software* dan *hardware* yang menunjang. Bahan-bahan yang dikumpulkan seperti: materi pembelajaran dan aspek pendukung (teks, gambar, animasi dan audio). Tahap ini juga merupakan perakitan media atau penggabungan seluruh bahan materi seperti materi pembelajaran, gambar, animasi, teks, audio dengan bantuan *Macromedia Flash 8*, *Corel Draw X7*, *Adobe Photoshoper CS6*, *Resource Hacker*, *Fruity Loop Studio 12*, dan *Audacity*. Pada tahap produksi digunakan *software* utama *macromedia flash 8*, penggunaan *software* ini bertujuan untuk membuat multimedia interaktif menjadi lebih interaktif dan kompleks dengan adanya perintah *action script*.

Penggunaan *software macromedia flash 8* dalam proses produksi multimedia interaktif *offline bilingual* ini didukung dengan penelitian Cahyawati (2015, hlm.66) yang menggunakan *software macromedia flash 8*, dalam penelitiannya diungkapkan bahwa dengan menggunakan *software macromedia flash 8* untuk memproduksi multimedia interaktif akan menciptakan animasi yang kompleks dan lebih interaktif serta adanya perintah *action script* pada *software* untuk menghasilkan suatu aksi atau gerakan pada objek agar lebih interaktif dalam penggunaannya.

Publishing merupakan tahap ekstrasi *file* multimedia interaktif. Tahap ekstrasi ini bertujuan agar multimedia interaktif ini dapat digunakan tanpa harus adanya *software Maromedia Flash 8*. Selanjutnya

dilakukan *burning file* ke dalam *compact disk* untuk menghindari hilangnya *file* dan bisa digunakan oleh peserta didik ataupun pendidik di SMKN 15 Bandung. Hasil akhir dari penelitian berupa *compact disk* ini akan diberikan kepada pendidik di SMKN 15 Bandung untuk kemudian bisa digunakan dalam proses pembelajaran. *Compact disk* ini juga bisa digunakan oleh calon praktikan PPL pada program keahlian akomodasi perhotelan.

Uraian di atas sejalan dengan penuturan Suyanto (2003, hlm. 50) bahwa multimedia interaktif *offline* adalah media interaktif yang cara penyampainnya tidak melalui jalur/kawat/saluran/ jaringan, contohnya CD interaktif. Media ini termasuk media lini bawah karena sasarannya, tidak terlalu luas dan hanya mencakup masyarakat pada daerah tertentu saja.

Melakukan Proses Expert Judgment Perancangan Multimedia Interaktif Offline Bilingual Oleh Ahli Media

Expert judgment yang dilakukan oleh dua orang ahli media, dalam penelitian ini terdiri dari dua aspek penilaian, yaitu aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual.

Expert judgment yang dilakukan oleh ahli media pertama, ditemukan beberapa saran dan masukan untuk perbaikan multimedia interaktif. Masukan dan saran ahli media, yaitu:

- a. Efektif dan efisien dalam perancangan maupun produksi media pembelajaran. Penggunaan ikon navigasi. Produk multimedia interaktif *offline bilingual* yang di produksi oleh peneliti dinilai kurang efektif dan efisien karena pada awal perancangan, narasi yang dimasukkan oleh peneliti hanya istilah-istilah berbahasa asing saja. Menurut ahli, narasi yang masih dengan satu bahasa tersebut tidak akan menjadikan pembelajaran yang interaktif.

- b. Penggunaan narasi. Peneliti menambahkan narasi tidak hanya pada istilah asing saja, pada istilah bahasa Indonesia peneliti menambahkan narasi untuk menjadikan multimedia menjadi lebih interaktif. Pengguna dapat mengklik pada bahasa asing untuk mengetahui pengucapan yang sesuai dengan penutur asli. Peneliti juga membesarkan *volume* suara narasi agar suara menjadi terdengar lebih jelas.
- c. Penggunaan *background*. *Volume background* yang digunakan sebagai latar musik pada multimedia interaktif ini lebih dominan dari pada suara narasi, sehingga suara narasi kurang terdengar jelas. Peneliti mengecilkan *volume background* untuk menonjolkan suara narasi.
- d. Penggunaan musik. Musik pada multimedia menurut ahli tidak masalah jika tidak diganti, hanya saja karena *volume* yang diatur sama dengan *volume* dari suara narasi, sehingga musik terdengar seakan kurang sesuai.
- e. Penggunaan *movie*. Pada multimedia interaktif ini peneliti tidak memasukkan unsur *movie* karena peneliti tidak menemukan *movie* yang sesuai.
- f. Ikon navigasi menurut ahli media perlu ditambahkan ikon 'how to use' untuk memudahkan pengguna saat mengoperasikan multimedia interaktif penguasaan istilah asing.

Hasil *expert judgment* yang dilakukan oleh ahli media pertama yang disertai dengan uraian saran masukan di atas berada pada kategori layak digunakan dengan revisi. *Expert judgment* yang dilakukan oleh ahli media kedua ditemukan bahwa rancangan multimedia interaktif *offline bilingual* berada pada kategori layak tanpa revisi. Uraian di atas didukung dengan hasil penelitian Fanny dan Suardiman (2013) ditemukan bahwa

expert judgment oleh ahli media berdasarkan aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual yang dinyatakan layak oleh ahli media, dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti terhadap proses pembelajaran di kelas, ditemukan bahwa multimedia interaktif dipilih sebagai media belajar peserta didik untuk membantu penguasaan asing pada materi *public area* karena komponen pada media ini lebih kompleks dari media lainnya yang sudah digunakan di SMKN 15 Bandung, yaitu terdiri dari gambar, animasi, teks, serta audio.
2. Melakukan perancangan multimedia interaktif. Perancangan untuk multimedia interaktif ini merupakan tahap membuat *flowchart* serta *storyboard* dan pengumpulan bahan-bahan berupa gambar, audio, animasi, dan teks untuk mempermudah pada tahap produksi. Pengumpulan bahan-bahan pada tahap perancangan untuk isi materi dan konsep perancangannya disesuaikan dengan silabus yang berlaku di SMKN 15 Bandung.
3. Produksi multimedia interaktif dilakukan sesuai berdasarkan konsep ide pada tahap perancangan dan adanya saran perbaikan dari ahli untuk menyempurnakan tampilan multimedia interaktif. Pada tahap produksi ini dibutuhkan beberapa perangkat lunak dan perangkat keras yang dapat menunjang produksi multimedia interaktif. Perangkat lunak utama yang digunakan dalam proses produksi ini menggunakan *software macromedia flash 8* dan perangkat keras utama yang

4. digunakan adalah *personal computer* dengan spesifikasi yang dapat menunjang proses produksi. Hasil akhir dari penelitian ini merupakan multimedia interaktif *offline bilingual* yang dikemas pada *compact disk*.
5. *Expert judgment* yang dilakukan oleh dua orang ahli media merupakan tahap penelitian yang dilakukan setelah proses produksi sesuai dengan perancangan dan didahului dengan analisis kebutuhan melalui studi literatur. Tujuan dari *expert judgment* ini untuk melakukan penilaian oleh ahli terhadap produk yang dibuat sesuai perancangan multimedia interaktif dan juga untuk mengetahui masukan perbaikan dari ahli media berdasarkan spesifikasi yang telah ditentukan. Pada tahap ini ditemukan bahwa produk yang dibuat dari rancangan multimedia interaktif *offline bilingual* berada pada kategori layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggreyoni, L., Tegeh, I.M., & Sudarma, I.L. (2014). Pengembangan multimedia interaktif untuk mata pelajaran Bahasa Inggris pada siswa kelas VIII SMP. *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*. 2 (1), hlm. 1-10.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Cahyawati. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Standar Kompetensi Surat/Dokumen Kantor pada Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Wates*.(Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Diansyah, A. N. (2013). *Penerapan Multimedia Interaktif Model Tutorial Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Fanny, A.M., & Suardiman, S.P. (2013). Pengembangan multimedia interaktif untuk mata pelajaran ilmu pendidikan sosial (IPS) sekolah dasar kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*. 1 (1), hlm. 1-9.
- Hamalik, O. (2002). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti
- Kartikasari, D & Nugroho, G. K. (2010). Sentra penelitian engineering dan edukasi. *Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pokok Bahasan Aksara Jawa pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo*, 2(3), hlm. 1-6.
- Rusmiyati I., Nurkamto J., & Haryanto, S. (2014). Penggunaan Multimedia Dalam Pembelajaran Bahasa Sastra Indonesia di SMP Negeri 2 Bawen Kabupaten Semarang. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), hlm. 171-184.
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suyanto, M. (2003). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi.