

## PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA INGGRIS DENGAN MEDIA INTERAKTIF MICROSOFT OFFICE POWERPOINT UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) KELAS XI

<sup>1)</sup>Muhammad Najib Faizin, <sup>2)</sup>Rufi'i

<sup>1)</sup>SMK Muhammadiyah Lumajang, <sup>2)</sup>University of PGRI Adi Buana Surabaya  
rufii.adibuana@gmail.com

**Abstrak:** Pengembangan bahan ajar bahasa Inggris melalui media interaktif *Microsoft Office Powerpoint* pada kelas XI semester I dimaksudkan untuk menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa. Fokus dalam penelitian ini adalah berupa produk pembelajaran bahasa Inggris melalui media interaktif *Microsoft Office Powerpoint* Kelas XI SMK. pada materi "*Giving Opinion*". Bahan ajar melalui media interaktif ini dikembangkan dengan *Microsoft Office Powerpoint* yang sangat populer dan telah banyak digunakan oleh berbagai kalangan karena mudah. Bahan ajar ini dikembangkan melalui media interaktif *Microsoft Office Powerpoint* yang berisi: 1) Identifikasi tujuan pembelajaran, 2) Analisis Pembelajaran, 3) Butir-butir tes. Pengembangan produk bahan ajar bahasa Inggris melalui media interaktif *Microsoft Office Powerpoint* pada materi "*Giving Opinion*" kelas XI SMK telah dilakukan penyempurnaan berdasarkan analisis data uji coba. Aspek yang diungkap untuk melakukan revisi meliputi: (1) Ketepatan isi materi, (2) Ketepatan Rancangan dari ahli rancangan media pembelajaran, serta (3) Hasil uji coba sasaran. Hasil penilaian yang diberikan oleh ahli desain pembelajaran terhadap produk bahan ajar bahasa Inggris melalui media interaktif *Microsoft Office Powerpoint* pada materi "*Giving Opinion*" siswa kelas XI SMK adalah layak yang artinya bahwa bahan ajar melalui media interaktif *Microsoft Office Powerpoint* ini layak digunakan oleh siswa kelas XI SMK Muhammadiyah Lumajang. Hasil penilaian yang diberikan oleh siswa kelas XI SMK Muhammadiyah Lumajang pada produk bahan ajar melalui media interaktif *Microsoft Office Powerpoint* pada materi "*Giving Opinion*" adalah sangat layak yang artinya produk bahan ajar melalui media interaktif *Microsoft Office Powerpoint* materi "*Giving Opinion*" layak digunakan oleh siswa SMK Muhammadiyah Lumajang.

**Kata Kunci:** Pengembangan Bahan Ajar, Microsoft Office Powerpoint

**Abstract:** English language teaching materials development through interactive media Microsoft Office Powerpoint for eleventh grade semester I is intended to provide instructional materials in accordance with the characteristics of the students. The focus in this study is a product of learning English through interactive media Microsoft Office Powerpoint for eleventh grade on material "*Giving Opinion*". Teaching materials developed through this interactive medium with Microsoft Office Powerpoint very popular and has been widely used and easy. The teaching materials were developed through an interactive media Microsoft Office Powerpoint containing: 1) Identify the learning objectives, 2) Analysis of Learning, 3) Test items. Development of English language teaching materials products through interactive media Microsoft Office Powerpoint on material "*Giving Opinion*" for eleventh grade student of SMK Muhammadiyah Lumajanag, has made improvements based on analysis of experimental data. Aspects are revealed to make revisions include: (1) accuracy of content, (2) precision design of instructional media design experts, and (3) results of the trial objectives. Results of the assessment given by experts on product design learning English language teaching materials through interactive media Microsoft Office Powerpoint on material " Giving Opinion " for eleventh grade students of SMK Muhammadiyah Lumajang is very decent, which means that the teaching materials through interactive media Microsoft Office Powerpoint is very fit for for eleventh grade SMK Muhammadiyah Lumajang. Results of the assessment given by the students of eleventh grade students of SMK Muhammadiyah Lumajang on product materials through interactive media Microsoft Office Powerpoint on material "*Giving Opinion*" is a very decent product, which means teaching materials through interactive media Microsoft Office Powerpoint material "*Giving Opinion*" fit for use by eleventh grade students of semester I of SMK Muhammadiyah Lumajang.

**Keywords: Development of Instructional Material, Microsoft Office Powerpoint**

Perkembangan teknologi informasi memiliki dampak terhadap pola kehidupan manusia. Arus informasi sudah menjangkau seluruh wilayah dan dapat diakses oleh siapapun tanpa mengenal batas waktu. Hal ini berdampak pula pada perubahan di semua sektor kehidupan masyarakat, termasuk pada dunia pendidikan.

Dunia pendidikan, tidak lepas dari peran serta teknologi informasi dan komunikasi. Semakin pesat kemajuan teknologi dan komunikasi maka akan semakin pesat pula pengaruhnya pada perkembangan dunia pendidikan. Pendidikan dirasakan akan menjadi modal utama bagi kemajuan suatu bangsa dan negara. Apabila pendidikan tersebut dikelola dengan baik sesuai dengan apa yang digariskan oleh Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3 yang menyebutkan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Inovasi dalam dunia pendidikan sangat diperlukan untuk memperbaiki sistem pendidikan lama yang kurang menarik atau kurang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Pada satuan pendidikan, teknologi sangat diperlukan sebagai penunjang kelangsungan pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Berbagai media berbasis elektronik telah banyak ditawarkan untuk membantu proses pembelajaran siswa dikelas.

Multimedia sebagai bentuk pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafis, suara (audio), gambar (video), dengan menggabungkan link dan tool yang memudahkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi adalah salah satu penunjang pendidikan. Multimedia interaktif sebagai alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yangmengkombinasikan antara teks, grafik, animasi, audio dan gambar video. Dalam era yang sedang berkembang saat ini, multimedia interaktif sangat berkaitan dengan proses pembelajaran dalam bidang pendidikan yaitu sebagai alat bantu pembelajaran dan pengajaran yang dinilai sangat efektif dan fungsional.

Penerapan kurikulum pendidikan di Indonesia menggunakan media pembelajaran berbasis kompetensi, seluruh objek dan subjek dari pendidikan menggunakan standar teknologi yang ditetapkan. Maka media interaktif dirancang dan digunakan untuk pembelajaran diseluruh mata pelajaran dan seluruh tingkatan siswa di Indonesia. Semua mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa oleh satuan pendidikan dapat memanfaatkan media tersebut, termasuk mata pelajaran Bahasa Inggris.

Mata pelajaran bahasa Inggris adalah salah satu kelompok ilmu yang mempunyai peran cukup besar sebagai sarana penguasaan ilmu pengetahuan yang tertulis, dalam bahasa Inggris juga sebagai media komunikasi antar bangsa yang telah bersepakat bahwa bahasa Inggris merupakan bahasa pengantar internasional. Bahasa Inggris memiliki 4 (empat) keterampilan berbahasa (language skills) yakni: 1) Keterampilan mendengarkan (listening skill) 2) Keterampilan berbicara (speaking skill) 3) Keterampilan membaca (reading skill), dan 4) Keterampilan menulis (writing skill), dimana keempat keterampilan itu harus dikuasai oleh siswa dengan baik. (Depdiknas, 2003: 15)

Bahasa Inggris memiliki kaidah Pengembangan yang berbeda dengan pola pikir dalam bahasa Indonesia. Oleh sebab itu sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Inggris. Sebenarnya sudah banyak media cetak maupun elektronik yang menggunakan bahasa Inggris, namun siswa belum dapat memanfaatkan media fasilitas tersebut dengan baik, sehingga pada akhirnya siswa masih mengalami kesulitan belajar tanpa bantuan guru. Sulit dipahaminya pelajaran bahasa Inggris ini dapat dilihat dari hasil ujian atau ulangan siswa yang cenderung rendah. Walaupun secara teoritis siswa memperoleh hasil yang baik, tetapi segala ucapan siswa dapat berbahasa masih terbawa oleh dialek mereka dan bukan bahasa Inggris yang benar, sesuai kaidah yang ada.

Untuk menghindari kesulitan siswa terhadap pelajaran bahasa Inggris, tentu seorang guru dituntut memiliki inovasi agar siswa senang pada pelajaran bahasa Inggris. Oleh karena itu pembelajaran bahasa Inggris diarahkan kepada pemilik keterampilan berbahasa selain pengetahuan tentang kaidah bahasa, (Nasim, dalam Wahana, Theo G. 2012:4). Secara keseluruhan dalam kegiatan pembelajaran, guru memegang peran yang cukup menentukan.

Guru saat ini merupakan unsur yang berpengaruh besar dalam proses pembelajaran, sehingga sering dinyatakan sebagai ujung tombak dalam menentukan suasana keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan. Tingkat keaktifan siswa

serta interaksi yang terjadi dalam proses pembelajaran sangat bergantung pada guru. Guru yang hanya menguasai ilmunya saja belum mampu membuat siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah. Hal ini seperti apa yang dinyatakan bahwa guru yang baik bukan saja harus menguasai ilmunya, akan tetapi harus mengenal proses belajar manusia, cara mengajar, penggunaan alat peraga, teknik menilai, dan sebagainya (Roestiyah, 2005). Guru harus selalu mencari, berusaha memilih dan menetapkan strategi yang paling baik dan sesuai dengan kondisi serta lingkungan siswa untuk menghasilkan suatu proses pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien.

Kegiatan pembelajaran di kelas pada umumnya masih teacher center atau proses pembelajaran satu arah, yang dimaksudkan adalah guru sebagai satu-satunya sumber belajar. Secara teknis siswa dan guru hanya berinteraksi melalui sebuah penjelasan dan pertanyaan yang disampaikan guru kepada siswa. Kemudian siswa hanya mencatat dan menjawab pertanyaan yang telah dijelaskan. Sistem pembelajaran seperti ini membuat siswa malas untuk aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Siswa akan terbiasa dengan segala sesuatu yang otomatis, belum mampu berpikir kreatif dan tidak mampu untuk memberikan keputusan sendiri karena siswa tidak dilibatkan secara langsung.

Media pembelajaran interaktif untuk membuat suatu perubahan sikap dan pola belajar siswa serta lingkungannya sangat dibutuhkan. Pengamatan tentang teknis proses pembelajaran secara analisis nampak bahwa siswa akan bersikap aktif, mampu berpartisipasi dan mampu berbicara secara langsung jika menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajarannya.

Manfaat penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran di lingkungan sekolah dapat memberikan berbagai alasan tentang perubahan sistem dan pola pendidikan di Indonesia. Sebab media interaktif juga mendorong partisipasi, keterlibatan serta eksplorasi pengguna (Sutopo, 2003:22).

Media pembelajaran interaktif adalah salah satu media yang sangat bermanfaat antara lain sebagai berikut; 1) penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, 2) proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, 3) efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, 4) memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, dan 5) menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar serta mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Selain tersebut di atas media pembelajaran interaktif juga bisa digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di sekolah.

Memahami isi bahan ajar, adalah salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Kemampuan ini sangat penting bagi pengembangan diri mereka, baik untuk melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi maupun untuk terjun ke masyarakat. Kesulitan untuk memahami isi bahan ajar yang ada juga terjadi pada peserta didik kelas XI di SMK Muhammadiyah Kota Lumajang. Siswa lebih suka menghabiskan waktu pergi ke warung internet (Warnet) untuk bermain *game online* atau *browsing* sesuatu yang kurang bermanfaat dan justru menjerumuskan. Tentu hal ini menyita waktu belajar akibatnya berdampak pada keberhasilan nilai yang kurang memuaskan.

Diantara media pembelajaran interaktif yang ada, media pembelajaran yang berupa bahan pembelajaran dalam bentuk perangkat audio visual yang selanjutnya dapat dipelajari secara mandiri melalui teknologi yang tersedia adalah salah satu pilihan. Bahan pembelajaran ini sangat mudah difungsikan oleh siswa untuk menambah wawasan belajarnya. Dalam penerapannya, bahan pembelajaran ini memiliki kualitas tulisan, gambar, warna, dan beberapa sentuhan artistik akan mampu memberikan minat dan motivasi yang tinggi pada siswa. Bagi siswa pada umumnya, akan lebih tertarik pada bahan pembelajaran keilmuan yang ada kaitannya dengan perangkat audio visual.

Dari hasil pengamatan Pengembang di kelas pelajaran bahasa Inggris, khususnya membaca jenis bahan ajar yang tersedia, hampir sebagian peserta didik tidak tertarik, acuh tak acuh, dan sebagian membuat keributan menarik perhatian teman lainnya sehingga kelas mudah gaduh. Kegiatan membaca bahan ajar yang tersedia memerlukan waktu yang lama, setelah pembacaan selesai saat diajukan pertanyaan banyak peserta didik yang diam dan yang lain mencari-cari jawaban dengan membuka kembali bahan ajar yang ada.

Ada beberapa faktor yang merupakan kendala penghambat peserta didik memahami isi bahan ajar. Salah satunya adalah faktor psikologis yang meliputi, 1) Kecerdasan/inteligensi siswa, 2) Motivasi, dan 3) Minat, 4) Sikap, dan 5) Bakat (<http://streetballspot.blogspot.com/2012/04/psikologi-belajar.html>, diakses pada hari Kamis, 29 Mei 2013).

Berpijak dari kelima hal tersebut agar proses pembelajaran dapat berjalan maksimal, tujuan kurikulum dapat tercapai, harus dicarikan jalan keluarnya. Lemahnya tingkat kemampuan memahami isi bahan ajar yang ada, merupakan kendala untuk mendapatkan prestasi belajar (hasil belajar) yang memuaskan, sehingga pengembangan bahan ajar bahasa Inggris melalui media interaktif menggunakan *Microsoft Office*

*Powerpoint* sangat diperlukan oleh pendidik. Kesulitan peserta didik memahami isi bahan ajar yang ada, ditandai oleh banyaknya peserta didik yang memperoleh hasil belajar bahasa Inggris di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Oleh karena itu, Pengembang perlu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami isi bahan ajar dengan cara mengembangkan bahan ajar bahasa Inggris melalui multimedia interaktif menggunakan *Microsoft Office Powerpoint* dengan strategi pembelajaran yang lebih memberdayakan peserta didik. Mengingat pentingnya arti, nilai, dan fungsi kemampuan memahami isi pengembangan bahan ajar bahasa Inggris melalui multimedia interaktif menggunakan *Microsoft Office Powerpoint* sebagai bahan ajar yang akan dikembangkan Pengembang disajikan dengan sebaik-baiknya. Dengan harapan jika isi multimedia interaktif bahasa Inggris ini ditata sebagai bahan ajar disampaikan dengan menarik, maka akan dicapai perolehan hasil belajar yang lebih baik.

Perancangan media pembelajaran interaktif ini merupakan satu bentuk pemecahan masalah yang menghasilkan proses pembelajaran aktif, efisien dan produktif. Proses pembelajaran yang menggunakan media interaktif sebagai media pembelajaran dapat mengubah siswa menjadi lebih berpikir secara kritis, kreatif, dan partisipatif. Sebab, siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran. Pentingnya perancangan dalam media pembelajaran ini dinilai sangat perlu karena keadaan dan kondisi nyata yang memang harus diubah. Dengan media pembelajaran interaktif ini maka penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar serta mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar bahasa Inggris ini adalah Dick dan Carey. Model ini mengarah pada upaya pemecahan masalah belajar dengan prosedur kegiatan yang terdiri atas 9 (sembilan) langkah: 1) mengenali tujuan pembelajaran, 2) melakukan analisis pembelajaran, 3) mengenali tingkah laku dan ciri-ciri pembelajar, 4) merumuskan tujuan performansi, yaitu pernyataan khusus tentang apa yang mampu dikerjakan pembelajar setelah mengikuti pelajaran, 5) mengembangkan butir-butir tes acuan patokan yang terdiri dari tes tingkah laku masukan, pra tes, pasca tes, dan tes sambil jalan, 6) mengembangkan strategi

pembelajaran yang meliputi kegiatan pra pengajaran, penyajian informasi, latihan dan balikan, pengetesan dan kegiatan-kegiatan lanjutan, 7) memilih dan mengembangkan materi pembelajaran yang meliputi buku petunjuk kerja siswa, bahan ajar dan tes, 8) merancang dan melakukan penilaian formatif. Penilaian formatif yang harus dilakukan adalah: a) uji ahli isi, b) uji coba perorangan, c) uji coba kelompok kecil, d) uji coba lapangan, 9) merevisi pembelajaran berdasarkan hasil tes formatif yang telah dilakukan.

Prosedur pengembangan dalam pengembangan bahan ajar bahasa Inggris materi "*showing opinion*" terdiri dari 5 (lima) tahap, yaitu: (a) Tahap I. Menetapkan mata pelajaran yang akan dikembangkan, yaitu bahan ajar bahasa Inggris materi "*showing opinion*" kelas XI semester I, (b) Tahap II. Mengidentifikasi kurikulum mata pelajaran bahasa Inggris yang akan dikembangkan. Mengidentifikasi silabus mata pelajaran bahasa Inggris yang akan dikembangkan dengan tetap memperhatikan standar kompetensi. Identifikasi isi untuk menentukan pokok-pokok bahasan yang diharapkan dimiliki oleh siswa dalam mata pelajaran bahasa Inggris, (c) Tahap III. Tahap pengembangan bahan ajar bahasa Inggris dengan langkah-langkah 1) mengidentifikasi tujuan pembelajaran yaitu apa yang akan dilakukan siswa setelah mengikuti pembelajaran, 2) menganalisis pembelajaran dengan tujuan mengetahui keterampilan bawahan yang mewajibkan siswa menguasai langkah-langkah pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran, 3) mengidentifikasi tingkah laku masukan (karakteristik siswa belajar) untuk mengetahui karakteristik dan keterampilan khusus yang dimiliki sebelum pembelajaran dimulai, 4) merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan analisis pembelajaran dan masukan tentang karakteristik siswa, 5) mengembangkan butir-butir tes acuan patokan yang disusun secara langsung untuk mengukur tingkah laku yang digambarkan dalam tujuan, 6) mengembangkan strategi pembelajaran, guru wajib menentukan strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi pembelajaran. Tahapnya ialah pra pembelajaran, penyajian informasi, latihan, pengetesan dan balikan, 7) mengembangkan materi pembelajaran yang berupa bahan ajar, (d) Tahap IV. Tahap penyusunan dan Pengembangan bahan ajar. Dan (e) Tahap V. Uji coba produk yang meliputi tanggapan ahli desain dan media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji lapangan. Untuk lebih jelasnya berikut disajikan bagan tahapan pengembangan bahan produk bahan ajar.

Dari hasil penelitian dapat diketahui dari ahli rancangan media pembelajaran didapat data tentang: (a) Jenis dan warna *font* telah sangat sesuai. (b) Jenis, ukuran

dan warna gambar telah sangat sesuai, (c) Warna *background* telah sesuai, (d) Desain *background* telah sesuai dan (e) Aspek kebahasaan yang dipakai telah sangat sesuai.

Dari uji coba perorangan didapat bahwa untuk aspek kebahasaan baik siswa I, siswa II, maupun siswa III menyatakan telah sangat sesuai. Tampilan bahan ajar bahasa Inggris melalui media interaktif *Microsoft Office Powerpoint* secara umum menurut siswa I, siswa II, siswa III menyatakan telah menarik. Sehingga dari uji coba perorangan dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Dari uraian tentang kejelasan petunjuk pada uji coba kelompok kecil dapat disimpulkan bahwa secara umum petunjuk bahan ajar yang sedang dikembangkan ini sesuai. Dari uraian tentang kejelasan soal pada kelompok kecil dapat disimpulkan bahwa secara umum soal dalam bahan ajar yang sedang dikembangkan ini telah sesuai. Dari uraian tentang kemenarikan tampilan bahan ajar pada kelompok kecil dapat disimpulkan bahwa secara umum *slide* pada bahan ajar yang sedang dikembangkan ini menarik.

Dari uraian tentang kemenarikan bahan ajar bahasa Inggris media interaktif *Microsoft Office Powerpoint* pada siswa kelas XI semester ganjil SMK Muhammadiyah Lumajang materi *giving opinion* pada kelompok besar dapat disimpulkan bahwa secara umum bahan ajar yang sedang dikembangkan ini menarik untuk dipergunakan.

Dari uraian kemudahan media interaktif *Microsoft Office Powerpoint* pada siswa kelas XI semester ganjil SMK Muhammadiyah Lumajang materi *giving opinion* dapat disimpulkan bahwa secara umum bahan ajar yang sedang dikembangkan ini mudah dipergunakan.

Pengembangan produk pengembangan bahan ajar bahasa Inggris melalui media interaktif *Microsoft Office Powerpoint* pada siswa kelas XI semester ganjil SMK Muhammadiyah Lumajang materi *giving opinion*, telah dilakukan penyempurnaan berdasarkan analisis data uji coba. Aspek yang diungkap untuk melakukan revisi meliputi: (1) ketepatan rancangan dari ahli rancangan media pembelajaran, dan (2) ketepatan uji coba sasaran.

Kesimpulan yang dapat diambil dari ahli rancangan media pembelajaran adalah: (a) Jenis dan warna *font* telah sangat sesuai. (b) Jenis, ukuran dan warna gambar telah sangat sesuai, (c) Warna *background* telah sesuai, (d) Desain *background* telah sesuai dan (e) Aspek kebahasaan yang dipakai telah sangat sesuai.

Kesimpulan dari uji coba perorangan untuk aspek kebahasaan baik siswa I, siswa II, maupun siswa III menyatakan telah sangat sesuai. Tampilan bahan ajar bahasa



Inggris melalui media interaktif *Microsoft Office Powerpoint* secara umum menurut siswa I, siswa II, siswa III menyatakan telah menarik. Sehingga dari uji coba perorangan dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Kesimpulan dari uji coba kelompok kecil pada umumnya siswa menyatakan bahwa bahan ajar yang sedang dikembangkan ini memiliki keterbacaan yang telah sesuai, petunjuk bahan ajar yang sedang dikembangkan ini telah jelas, soal dalam bahan ajar yang sedang dikembangkan ini telah jelas, serta tampilan bahan ajar yang sedang dikembangkan ini menarik.

Kesimpulan dari kelompok besar pada umumnya siswa menyatakan bahwa bahan ajar yang sedang dikembangkan menarik dan mudah untuk dipelajari.

Saran yang dapat disampaikan pada pengembangan bahan ajar bahasa Inggris melalui media interaktif *Microsoft Office Powerpoint* pada siswa kelas XI semester ganjil SMK Muhammadiyah Lumajang materi *giving opinion* adalah:

1. Guru dapat memanfaatkan bahan ajar bahasa Inggris melalui media interaktif *Microsoft Office Powerpoint* pada siswa kelas XI semester ganjil SMK Muhammadiyah Lumajang materi *giving opinion* ini sebagai penunjang kegiatan belajar siswa yang dapat membantunya untuk menyampaikan materi secara individual sesuai dengan kemampuan siswa.
2. Guru dapat mengembangkan bahan ajar bahasa Inggris melalui media interaktif *Microsoft Office Powerpoint* pada siswa kelas XI semester ganjil SMK Muhammadiyah Lumajang materi *giving opinion* dengan memanfaatkan media interaktif lainnya.
3. Siswa dapat meningkatkan motivasi belajarnya, karena menggunakan bahan ajar yang menarik, sehingga pada akhirnya prestasi siswa dapat meningkat.
4. Siswa dapat belajar di manapun siswa berada.
5. Sekolah dapat memfasilitasi guru untuk terus meningkatkan kualitas dirinya melalui pelatihan penggunaan komputer dalam pembelajaran.
6. Sekolah memfasilitasi guru, mengembangkan potensi guru dengan mengikutsertakan guru dalam pelatihan aplikasi penggunaan komputer.

## DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 1977. *The Definition of Educational Technology*. Washington DC.  
A.H. Sutopo. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Divisi Buku Perguruan Tinggi. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, Rajawali Press.
- Bower, G.H., and Hilgard, E.R. 1981. *Theories of Learning*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Blake, Reed H., and Haroldsen, Edwin O. 2003. *Taksonomi Konsep Komunikasi 1<sup>st</sup> Edition*. Surabaya: Papyrus.
- Briggs, J.L. 1997. *Instruction Design: Principle and Application*. New York: Educational Technology Publication Inc.
- Brown, H. Douglas. 2002. *Strategies for Success: Practical Guide to Learning English*. New York: Pearson Education Inc.
- Brown, H. Douglas. 2008. *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Kedutaan Besar Amerika Serikat.
- Degeng, I. Sudana. 1998. *Mencari Paradigma Baru Pemecahan Masalah Belajar*. Malang: IKIP Malang.
- Gordon dan Browne. 2004. *Metode Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Pustaka Setia.
- Hamijaya, Santoso S. 2005. *Media Pendidikan*. Jogjakarta: Pustaka Belajar Offset.
- Heinich, R. Molendaand J.D Russel. 1996. *Instructional Media and Technologies for Learning*. New York: Prentice Hall.
- Kemp, Jerold E. 1989. *The Instructional Design Process*. New York: Harper and Row Publisher Inc.
- Kemp J. and Smellie D. 1989. *Planning, Producing and Using Instructional Media 6<sup>th</sup> Edition*. New York: Harper and Row Publisher Inc.
- Latuheru, J.D. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Luther, Arc. C. 1994. *Authoring Interactive Multimedia*. San Francisco: A.P Profesional.
- Majid, Abdul. 2007. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Miarso, Yusufhadi. 1986. *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Roestiyah. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sagala, Syaiful. 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bnadung. Al Fabeta.
- Tim Pustaka Yustisia. 2007. *Panduan Lengkap KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/SMK*. Yogyakarta: Pustaka Yustisia.
- Undang-Undang No.18 Tahun 2002, *Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*. Jakarta: Balitbang Depdiknas.

Undang-Undang No.20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Balitbang Depdinas.

Usman, Moh. Uzer. 2001. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Wahana, Theo G. 2012. *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Inggris Melalui Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Flash pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 3 dan SMA Negeri 12 Kota Surabaya*. Tesis, Program Studi Teknologi Pembelajaran, Program Pascasarjana Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

### **Website**

<http://streetballspot.blogspot.com/2012/04/psikologi-belajar.html>

<http://www.dikti.go.id/files/atur/KTSP-SMK/11.ppt>

[http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR.\\_PEND.\\_BAHASA\\_INGGRIS/195802081986011-WACHYU\\_SUNDAYANA/HO\\_ESP\\_Course\\_Design/43BhsIngSMKMAK.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BAHASA_INGGRIS/195802081986011-WACHYU_SUNDAYANA/HO_ESP_Course_Design/43BhsIngSMKMAK.pdf)

<http://anakpba.blogspot.com/2012/03/bentuk-dan-jenis-bahan-ajar-kriteria.html>

<http://rahmatmultimedia.wordpress.com/>

<http://ariasdimultimedia.wordpress.com>