

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *DIGITAL BOOK*
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN *VOCABULARY* SISWA
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS**
(Kuasi-Eksperimen Di Kelas Vii Smp Plus Anwarul Huda, Kecamatan Pasirwangi, Garut)

¹Deni, Deni ²Darmawan, ³Endang Dimiyati

¹Institut Pendidikan Indonesia, Garut

Email: deniazza202@gmail.com

Abstrak

Penelitian berjudul “*Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Digital Book Untuk Meningkatkan Pemahaman Vocabulary Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris (Kuasi-Eksperimen Di Kelas Vii Smp Plus Anwarul Huda, Kecamatan Pasir Wangi, Garut)*” dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pengembangan multimedia interaktif pembelajaran bahasa inggris berbentuk *digital book* dalam meningkatkan penguasaan *vocabulary* pada mata pelajaran bahasa inggris bertemakan *descriptive text* di sekolah SMP Plus Anwarul Huda Pasirwangi dengan mengambil objek siswa kelas Tujuh. Penelitian ini berbentuk *design and development* dengan model ADDIE, dan produk yang dikembangkan berupa *E-Book* dengan menggunakan beberapa software seperti *Microsoft word* Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa Produk yang dikembangkan dinilai layak oleh para validator ahli dari bidang multimedia dan juga kebahasaan dengan kesimpulan bahwa produk digital book yang dikembangkan dinilai layak untuk disebarakan kepada pengguna. Dari hasil wawancara post-produksi, diketahui bahwa pengguna menilai bahwa produk yang dikembangkan menarik dan dapat membantu mereka dalam memahami materi ajar yang membahas *descriptive text*. Peningkatan yang terjadi dikarenakan penggunaan digital book sebagai media pembelajaran dinilai efektif daripada penggunaan media pembelajaran yang bersifat konvensional seperti buku ataupun powerpoint

Kata Kunci: Vocabulary, Descriptive Text, Multimedia, Digital Book, Flip PDF Professional

Abstract

The research entitled "Development of Interactive Multimedia Based on Digital Books to Improve Students' Vocabulary Understanding in English Subjects (Quasi-Experimental in Class VII SMP Plus Anwarul Huda, Pasir Wangi District, Garut)" This study was conducted to determine the effect of the interactive multimedia development model for learning English in the form of a digital book in improving vocabulary mastery in English subjects with the theme of descriptive text at SMP Plus Anwarul Huda Pasirwangi by taking the object of the seventh-grade students. This research is in the form of design and development with the ADDIE model, and the product developed is in the form of an E-Book using software such as Microsoft Word for designing book manuscripts and Flip PDF Professional for designing digital books. From the study results, it can be seen that the developed product is considered feasible by expert validators from the multimedia and linguistic fields, with the conclusion that the developed digital book product is feasible to be distributed to users. From the results of post-production interviews, it is known that users consider the developed product interesting and can help them understand the teaching material that discusses descriptive text. The increase occurred because the use of digital books as learning media was considered effective compared to the use of conventional learning media such as books or PowerPoint

Keywords: Vocabulary, Descriptive Text, Multimedia, Digital Book, Flip PDF Professional

A. PENDAHULUAN

Teknologi pembelajaran (*Instructional technology*) merupakan suatu bidang kajian ilmu dengan objek formal “belajar” pada manusia secara pribadi atau yang tergabung dalam suatu organisasi. Belajar dapat berlangsung dimana saja, kapan saja, pada siapa saja, mengenai apa saja dengan cara dan sumber apa saja yang sesuai dengan kondisi dan keperluan atau kebutuhan. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Sanjaya (2008 : 198), bahwa “siswa dapat belajar dimana dan kapan saja. Siswa dapat belajar apa saja sesuai dengan minat dan gaya belajar”. Maka dari itu, teknologi pembelajaran suatu upaya untuk memacu (merangsang) dan memicu (menumbuhkan) belajar pada siswa agar mendapatkan hasil belajar sesuai dengan apa yang diharapkan.

Penggunaan teknologi berfungsi untuk menciptakan suasana belajar yang dapat menarik minat dan motivasi belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik apabila disesuaikan dengan kebutuhan pendidikan agar tercapai tujuan dalam pembelajaran. Sedangkan Robin dan Linda (dalam Darmawan, 2010) Menghadapi tantangan global saat ini menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam meningkatkan mutu pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi pada proses pembelajaran lebih mengarah pada penggunaan media. Hal ini berdampak pada penyajian bahan ajar yang dijadikan sebagai sumber informasi belajarnya. Saat ini penggunaan bahan ajar yang berupa media cetak secara bertahap beralih menjadi media digital (elektronik).

Media pembelajaran yang menarik akan memberikan rangsangan positif kepada peserta didik untuk memperhatikan materi yang disampaikan sehingga tujuan dari materi akan lebih mudah tersampaikan pada peserta didik dan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi

pembelajaran. Kurangnya penggunaan media pembelajaran di sekolah dapat menghambat kegiatan pembelajaran serta dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Selain itu, media yang digunakan dalam pembelajaran hendaknya menarik dan efektif sehingga dapat berpengaruh pada pengoptimalan pencapaian tujuan pembelajaran.

Dalam pembelajaran materi vocabulary, penggunaan media yang menggunakan *software* multimedia dapat membantu siswa memahami konsep-konsep materi pelajaran. Selain itu, dalam *software* multimedia disajikan beberapa pemecahan masalah dari soal, serta latihan-latihan soal dari materi yang ada. Pada *software* multimedia ini, siswa juga dapat memilih sendiri materi yang akan mereka pelajari. Dengan demikian siswa dapat belajar sesuai dengan keinginan dan kemampuannya masing-masing. Media ini juga dilengkapi dengan gambar, animasi, serta musik sehingga dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa senang dalam belajar.

Dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Inggris materi vocabulary, telah banyak program pengajaran yang dikemas dalam bentuk CD dan MP3. Tapi dari semua media pembelajaran diatas, penulis belum menemukan media yang fokus membahas pada materi yang diajarkan pada sekolah menengah pertama (SMP).

Flip PDF Professional merupakan salah satu program yang populer dan ramah dengan pengguna (*user friendly*), sehingga pengguna merasa betah dalam mengoperasikan program tersebut. *Flip PDF Professional* merupakan perangkat lunak computer yang digunakan untuk membuat animasi, video, gambar vector maupun bitmap, dan multimedia interaktif. Animasi merupakan susunan gambar mati (*grafik statis*) yang dibuat efek sehingga seolah-olah tampak bergerak. Beberapa pertimbangan digunakan *Flip PDF Professional* adalah karena *software* ini berbasis vector sehingga mempunyai ukuran file yang kecil, dan mempunyai interaktifitas versi terbaru dari *Flip PDF*

Professional sebagai penyempurna bagi versi-versi sebelumnya, yang tentu fitur-fiturnya lebih lengkap.

Flip PDF Professional adalah *software* yang dipakai oleh designer web, karena mempunyai kemampuan yang lebih unggul dalam menampilkan multimedia, gabungan antara grafis, teks, animasi dan suara. Program ini merupakan sebuah program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi vector dan bitmap yang sangat menakjubkan untuk membuat satu situs web yang interaktif, menarik dan dinamis. Keunggulan program ini dibanding dengan program yang lain yang sejenis, antara lain adalah dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain, Dapat membuat perubahan tranparasi warna dalam movie, membuat perubahan animasi dari suatu bentuk kebentuk yang lain, dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan, dan dapat dikonversi dan dipublikasi (publish) ke dalam beberapa tipe (diantaranya adalah, *.swf, html, .gif, .jpg, .png, .exe, .Mov*). Selain itu, dengan program ini dapat dibuat animasi-animasi yang lengkap sehingga materi asmaul husna bisa dibuat animasi yang menarik dan interaktif.

B. KAJIAN LITERATUR

1.1. Teknologi Pendidikan

Teknologi adalah suatu alat, cara ataupun media yang diciptakan oleh manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Pemaknaan teknologi di masyarakat merujuk pada penggunaan mesin atau alat-alat lainnya tetapi lebih jauh dari itu bahwa teknologi adalah sebuah proses. Sejalan dengan yang disampaikan oleh Abdulhak dan Darmawan (2013:106) “Banyak orang berpikir bahwa teknologi adalah hanya mesin atau alat-alat, akan tetapi teknologi memiliki makna sebagai proses yang meningkatkan nilai tambah”.

Pengertian teknologi menurut Salisbury (dalam Abdulhak dan Darmawan, 2013:106) menjelaskan bahwa bila kita mengembangkan suatu produk,

kedisiplinan, prosedur-prosedur, alat-alat dan teknik-teknik yang disatukan untuk membuat inovasi disebut teknologi. Hubungannya dengan dunia pendidikan, apabila definisi ini diterapkan dalam dunia pendidikan maka teknologi pendidikan merupakan aplikasi sistematis sains dan pengetahuan lain dalam tugas kependidikan.

1.2. Vocabulary

Nordquist (2019) Vocabulary is the total number of words in a language. It is also a collection of words a person knows and uses in speaking and writing. Kosakata atau perbendaharaan kata adalah jumlah seluruh kata dalam suatu bahasa. Juga kemampuan kata-kata yang diketahui dan digunakan seseorang dalam berbicara dan menulis. Kosa kata dari suatu bahasa itu selalu mengalami perubahan dan berkembang karena kehidupan yang semakin kompleks. Berdasarkan definisi di atas, jelas bahwa penguasaan kosa kata yang cukup, penting untuk bisa belajar bahasa dengan baik. Kosa kata adalah kata-kata yang dipahami orang baik maknanya maupun penggunaannya. Seseorang harus punya kosa kata yang cukup untuk bisa memahami apa yang dibaca dan didengar, bisa berbicara dan menulis dengan kata yang tepat sehingga bisa dipahami oleh orang lain.

1.3. Multimedia Interaktif

Secara sederhana, multimedia berarti “*Multiple media or a combination of media. The media can be still graphics and photographs, sound, motion video, animation, and/or text items combined in a product whose purpose is to communicate information in multiple ways.*” (Roblyer & Doering 2010:170). Definisi senada dinyatakan Tay dalam Pramono (2007:8), bahwa “Multimedia adalah kombinasi teks, grafik, suara, animasi dan video.” Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol maka disebut multimedia interaktif. Sedangkan menurut Riyana (2007:5), “Multimedia interaktif merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik

untuk mencapai kompetensi/subkompetensi mata pelajaran yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya.”

Multimedia interaktif menurut *Guidelines for Bibliographic Description of Interactive Multimedia*, p.1 dalam Majid (2012:181), adalah kombinasi dari dua atau lebih media (*audio*, teks, grafik, gambar, animasi dan video) yang oleh pengguna dimanipulasi untuk mengendalikan perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi.

dapat diambil kesimpulan bahwa multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang digunakan oleh si pengguna untuk mendapatkan informasi atau umpan balik sesuai dengan aksi atau navigasi yang dipilih, informasi tersebut menggunakan berbagai bentuk format data seperti teks, grafik, gambar, foto, video, dan animasi sehingga menarik.

1.4. Flip PDF Professional

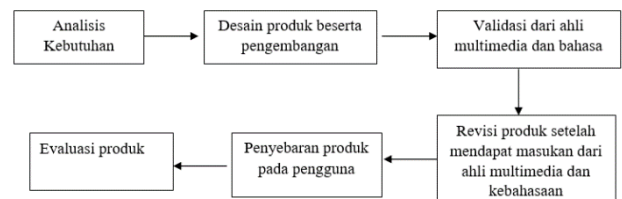
Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif yaitu dengan penggunaan multimedia Flipbook. Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memberikan pembaharuan dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media Flipbook dapat menambah motivasi belajar peserta didik dan juga dapat mempengaruhi prestasi atau hasil belajar peserta didik (Ramdania, 2013). Penggunaan *Flipbook* juga dapat meningkatkan pemahaman dan meningkatkan pencapaian hasil belajar (Nazeri, 2013).

flipbook ini adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya di gambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi. Ide *flipbook* yang pada awalnya hanya digunakan untuk menampilkan animasi, kini diadopsi oleh banyak vendor untuk berbagai jenis aplikasi digital, seperti majalah, buku, komik, dan sebagainya. *FlipBook* seringkali digambarkan sebagai buku untuk anak-anak, namun mungkin juga diarahkan untuk orang dewasa dan menggunakan serangkaian foto bukan

gambar.

C. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif yakni berupa penelitian dan pengembangan (Design and Development) Penelitian dan pengembangan (*Desig and Development*) adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik. Penelitian ini merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Model pengembangan penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan tahapan penelitian yang dapat dilihat di gambar 1



Gambar 1 tahapan Penelitian

a. Tahapan analisis

Langkah awal yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah mengumpulkan informasi terkait dengan produk yang akan dikembangkan. Rahmawati (2018) melakukan studi pendahuluan dengan cara mewawancarai guru pengampu mata pelajaran bahasa Inggris, pengambilan angket dan observasi pengalaman awal siswa Namun, penelitian ini melakukan studi pendahuluan dengan cara mewawancarai guru mata pelajaran bahasa Inggris dan penyebaran angket terhadap siswa. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII sekolah menengah pertama (SMP)

Anwarul Huda Pasirwangi. Informasi dari berbagai sumber data dikumpulkan berdasarkan hasil wawancara dan penyebaran angket. Informasi yang didapatkan dari sumber data diolah untuk dijadikan masukan dalam pembuatan flipbook.

b. Tahapan design

Tahapan ini di bagi beberapa tahapan, tahapan-tahapan tersebut adalah Mengumpulkan stockshoot berupa gambar, audio, dan materi yang diperlukan. Materi yang digunakan diambil dari beberapa sumber seperti buku siswa bahan ajar kemdikbud. Setelah stockshoot dikumpulkan, tahapan selanjutnya adalah pengetikan naskah buku menggunakan Microsoft Word untuk memudahkan dalam mengkonversikan ke flip pdf professional. Setelah itu, Menyusun instrumen uji kelayakan dalam bentuk angket yang disajikan kepada validator ahli, dan responden. Pemilihan validator ahli diambil dari pertimbangan keahlian masing-masing validator dalam bidangnya.

Tahapan development

Tahapan pembuatan media dilakukan dengan merangkai keseluruhan komponen materi buku menggunakan Microsoft Word di konfersi ke pdf dan terahir ke aplikasi flip pdf profesional menjadikan sebuah produk pembelajaran interaktif. Untuk menambahkan fitur evaluasi, pengembang menambahkan satu lembar khusus untuk menuju kuiz interaktif. Setelah desain dan pengembangan produk versi satu selesai dilaksanakan, pengembang, sekaligus penulis memberikan produk digital book berjudul "Vocabularies used in descriptive text" kepada validator ahli dari bidang multimedia dan juga bidang kebahasaan. Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh pengembang, sekaligus penulis, didapatkan beberapa masukan yang menjadi bahan revisi dari produk digital book versi kesatu ini. Rangkuman saran dan masukan dari validator ahli yang terpilih disajikan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 1 saran dari validator ahli

Validator Ahli	Saran	Hasil revisi
Validator ahli bidang multimedia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tambahkan halaman bridging antara materi dan pengantar materi 2. Beri musik dengan tempo slow beat di halaman pengantar materi 3. Beri halaman tujuan pembelajaran 4. Beri ilustrasi gambar sebagai background text 5. Tambahkan halaman cara pakai 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penambahan halaman bridging dengan bentuk pengantar materi 2. Penambahan musik slow beat di halaman bridging 3. Penambahan halaman tujuan pembelajaran 4. Pemberian ilustrasi gambar kartun sebagai background text 5. Penambahan halaman cara pakai
Validator ahli bidang kebahasaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tambahkan highlight pada setiap kata sifat yang diangkat sebagai latihan 2. Tambahkan audio pronunciation atau pelafalan di setiap kata sifat yang diangkat sebagai latihan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penambahan highlight di setiap kata sifat yang diangkat sebagai latihan 2. Penambahan audio pelafalan di setiap kata sifat yang diangkat sebagai latihan

Tahapan Implementation

Setelah merevisi produk sesuai dengan arahan dan saran dari validator juga feedback dari pengguna, pengembang lalu memberikan kembali produk hasil reisi kepada validator ahli dari bidang multimedia dan kebahasaan untuk mendapatkan hasil skor dan mengetahui apakah produk yang dikembangkan layak atau tidak digunakan sebagai media pembelajaran dalam hal ini yaitu media pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah menengah pertama kelas VII. Untuk mengetahui skor kelayakan produk, masing-masing validator dari kedua bidang diberikan sebuah angket penilaian yang nantinya akan dihitung menggunakan rumus dan rubrik dibawah ini sebagai patokan penghitungan hasil skor akhir untuk menentukan bahwa produk yang dikembangkan layak atau tidak.

Tahapan Evaluation

Media pembelajaran yang sudah dibuat, setelah divalidasi dan direvisi, maka selanjutnya produk akan disebarkan kepada para pengguna agar dapat diketahui hasil keefektifannya. Jika terbukti efektif maka media tersebut dapat menjadi acuan bagi lembaga-lembaga lain atau pelajaran lain yang ingin mengembangkan proses

pembelajaran atau memperbanyak master tersebut untuk mata pelajaran lain di lembaga yang sama.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1.5. Hasil Penilaian Validator Ahli

Setelah produk berupa digital book direvisi sesuai dengan masukan dari para ahli, pengembang kembali memberikan produk hasil revisi kepada para ahli untuk dinilai validitasnya. Dan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2: Penilaian validator ahli

DATA	ITEM PERNYATAAN																	SKOR TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
VALIDATOR AHLI 1	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	82
VALIDATOR AHLI 2	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	81

Dari hasil persentase yang diperoleh, jika dilihat sesuai dengan acuan rubrik yang digunakan untuk menilai kelayakan sebuah produk yang dikembangkan, maka kedua validator setuju bahwa produk yang dikembangkan tergolong layak menjadi sebuah media pembelajaran dan dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Inggris.

Pengembangan Multimedia Interaktif Flif Pdf Profesional Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Kelas VII SMP Plus Anwarul Huda Pembuatan digital book dalam penelitian dan pengembangan ini memanfaatkan beberapa software, yaitu; microsoft words untuk merumuskan materi, Nitro Pdf sebagai sarana penempatan file dengan format PDF dan Flip PDF Professional untuk mengubah dan menambahkan fitur-fitur multimedia seperti video, audio dan quiz interaktif dalam digital book yang dikembangkan.

Proses pembuatan digital book dimulai dari perumusan isi buku menggunakan Microsoft words. Setelah perumusan buku selesai, maka file dengan format words dirubah menjadi file PDF. Setelah file PDF selesai dibuat, maka tahapan selanjutnya adalah melakukan exporting

ke dalam program flip PDF professional dengan format file .Neat.

Setelah file berubah menjadi format file .Neat, pengembang membubuhkan unsur-unsur multimedia seperti video, dan audio juga quiz interaktif. Setelah tahapan ini selesai dilakukan, selanjutnya pengembang kembali merubah bentuk file menjadi format HTML5 dengan cara publish file dengan format. Neat tersebut, dan sebuah digital book dengan judul “Vocabulary Used in Descriptive text” selesai dibuat dan siap untuk disebar kepada pengguna setelah melalui tahapan revisi oleh para validator ahli dibidang multimedia dan kebahasaan.

Tampilan yang rancang dibuat semenarik mungkin bagi pengguna dengan memilih display yang berwarna warni dengan ilustrasi yang ceria dan menyenangkan. Selain itu, pengembang juga memilih lagu yang memiliki tempo upbeat agar pengguna tidak merasa bosan. Penempatan video animasi dalam digital book yang dikembangkan dilakukan agar pengguna lebih memahami materi yang dipelajari.

Materi inti yang diusung dalam digital book yang dikembangkan adalah vocabulary atau kosakata yang muncul dalam teks berjenis descriptive. Kosakata dengan jenis kata sifat menjadi highlight atau sorotan dalam digital book ini dikarenakan kata sifat merupakan ciri kebahasaan yang selalu muncul dalam teks berjenis descriptive. Keefektivan Multimedia Interaktif Flif Pdf Profesional Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Kelas VII SMP Plus Anwarul Huda

Dari hasil wawancara juga angket yang disebar, maka diperoleh hasil temuan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk digunakan dan juga cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan vocabulary siswa. Dari hasil temuan ini diketahui bahwa penelitian yang dilakukan sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh I Gede Saryana dkk pada tahun 2015 dalam penelitian mereka yang berjudul

“Improving Students’ Competence in Writing Descriptive Text by Using Multimedia at Seventh Grade Students of Smp Dwijendra Gianyar in The Academic Year 2014/2015” yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia dapat meningkatkan kemampuan anak dalam penguasaan materi descriptive text.

Penelitian ini pun selaras dengan hasil penelitian sebelumnya dari May Diya Sari tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Secara New Normal Di Sekolah Madrasah” yang mengemukakan bahwa multimedia sebagai bahan pembelajaran dinilai efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa.

Dari hasil wawancara responden dapat disimpulkan bahwa responden cukup puas dan relatif setuju bahwa digital book adalah alternatif media pembelajaran yang menarik juga menyenangkan dan praktis. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Dwi Puji Lestari tahun 2022 dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Buku Digital Berpendekatan Balance Literacy Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Tema 3 Benda Di Sekitarku Kelas Iii Sekolah Dasar”. Penelitiannya menyatakan bahwa media pembelajaran buku digital dinilai praktis dalam penyampaian materi ajar.

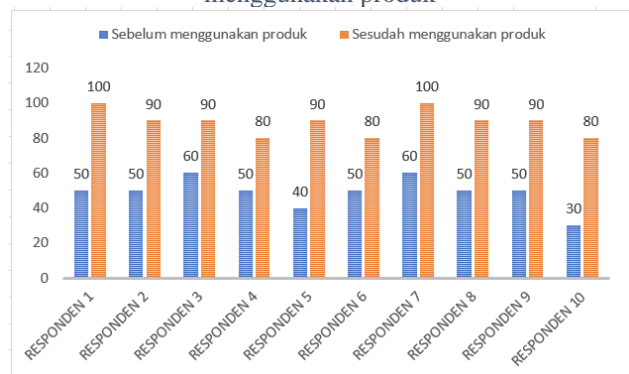
Menurut Kurnia dan Darmawan (2018) multimedia pembelajaran mempunyai peranan sebagai salah satu media pembelajaran yang bisa memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. atas dasar pendapat inilah pengembang membuat sebuah produk Digital book yang bersifat menyenangkan dan “santai” bagi pengguna dengan membubuhkan gambar-gambar ilustrasi dan juga video animasi serta audio musik bertempo cepat agar pengguna tidak merasa bosan atau jenuh dalam menggunakannya.

Digital book yang dikembangkan dapat menjadi sebuah alternatif media pembelajaran baik sebagai penunjang atau media pembantu dalam penyampaian materi descriptive text bagi pembelajar di kelas VII tingkat SMP.

Peningkatan Hasil Belajar Vocabulary Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Flif Pdf Profesional

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti ditunjang kuat dengan hasil evaluasi berupa quiz interaktif yang disematkan dalam digital book yang dikembangkan. Menurut Stufflebeam, D.L (1983) evaluasi dapat diartikan sebagai sebuah proses Perolehan, Penggambaran, Penyediaan informasi yang berguna dan keputusan alternatif. Sedangkan menurut Wrightstone, J.W (1956) evaluasi adalah penaksiran atau perkiraan terhadap pertumbuhan serta kemajuan ke arah tujuan atau nilai – nilai yang sudah ditetapkan. Dapat disimpulkan bahwa evaluasi adalah suatu proses sistematis dalam memeriksa, menentukan, serta membuat suatu keputusan atau menyediakan informasi terhadap program yang sudah dilakukan dan sejauh mana sebuah program telah tercapai. Isi dari quiz interaktif yang dirancang adalah untuk mengetahui seberapa besar pemahaman dan daya ingat responden akan vocabulary atau kosakata yang telah dipelajari sebelumnya di bagian materi digital book.

Tabel 3: Hasil Evaluasi Pengguna sebelum dan sesudah menggunakan produk



E. SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pengembangan multimedia berbasis *Flip PDF professional* dilaksanakan dengan mengembangkan *digital book* yang berisikan unsur-unsur multimedia seperti audio, video, gambar dan interaktifitas berupa quiz. Berdasarkan analisis kebutuhan, pengembangan produk *digital book* menekankan pada pembahasan vocabulary ataupun kosakata berjenis adjectives ataupun kata sifat dengan tujuan membantu pemahaman pengguna dalam penguasaan materi *descriptive text*. Selain penulisan kata sifat, dan juga arti dalam bahasa Indonesia, atas dasar saran dari validator ahli, pengembang pun membubuhkan audio pelafalan kosakata dalam bahasa inggris yang diucap oleh penutur ahli dalam bentuk artificial intelligence. Produk yang dikembangkan dinilai layak oleh para validator ahli dari bidang multimedia dan juga kebahasaan dengan kesimpulan bahwa

produk *digital book* dengan judul “*Vocabulary Used in Descriptive text*” yang dikembangkan dinilai layak untuk disebarakan kepada pengguna. Dari hasil wawancara post-produksi, diketahui bahwa pengguna menilai bahwa produk yang dikembangkan menarik dan dapat membantu mereka dalam memahami materi ajar yang membahas *descriptive text*. Mereka pun berpendapat bahwa produk yang dikembangkan menyenangkan dan membuat mereka tertarik dalam mempelajari bahasa inggris lebih dalam lagi.

Dari hasil evaluasi sebelum dan sesudah pengembangan produk dapat terlihat peningkatan hasil skor yang cukup signifikan diantara para pengguna. Hasil skor dapat dilihat di bagian tabel 4 dalam bab sebelumnya. Dapat disimpulkan bahwa peningkatan yang terjadi dikarenakan penggunaan *digital book* sebagai media pembelajaran dinilai efektif daripada penggunaan media pembelajaran yang bersifat konvensional seperti buku ataupun *powerpoint*.

F. REFERENSI

- Abdurohim, Usman. (2014). Akidah Akhlak X, Jakarta: Direktorat Pendidikan Madrasah pengertianmultimedia-dan-multimedia. html. diakses pada tanggal 2 Agustus 2017.
- Arikunto, Suharsimi. (2008). Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan, Jakarta : Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. (2007). Media Pembelajaran, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Chakim, L. Solehudin, M. (2014). Akidah Akhlak VII, Jakarta: Direktorat Pendidikan Madrasah
- Darmawan, D. (2013). *Pendidikan: Teknologi Informasi dan Komunikasi*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, D. (2017). *Teknologi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Darmawan D, (2020). *Teknologi Pembelajaran* Bandung: PT Remaja Rosdakarya Bandung
- Darmawan, D. (2016). *Mobile Learning: Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Darmawan, D. (2013). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Rosda.
- Darmawan, D. (2014). *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia Dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Darmawan, D. (2014). *Pengembangan ELearning Teori dan Desain*. Bandung: Rosda.
- Darmawan, D. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, D. (2012). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, D., Kartawinata, H. & Astorina, W. (2018). *Development of*

- Web-Based Electronic Learning System (WELS) in Improving the Effectiveness of the Study at Vocational High School "Dharma Nusantara". *Journal of Computer Science*, 14(4), 562-573. <https://doi.org/10.3844/jcssp.2018.562.573>.
- Darmawan, D., Suryadi, E, Wahyudin, D. (2019). Smart Digital for Mobile Communication Through TVUPI Streaming for Higher Education. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*. Vol. 13, No. 5,2019.<https://doi.org/10.3991/ijim.v13i05.10286>.
- Darmawan, D., Ruyadi, Y., Abdu, W.J., Hufad, A., (2017). Efforts to Know the Rate at which Students Analyze and Synthesize Information in Science and Social Science Disciplines: A Multidisciplinary Bio-Communication Study, *OnLine Journal of Biological Sciences*, Volume 17, Number 3 (2017) pp 226-231.
- Darmawan, D., Harahap, E. (2016). Communication Strategy For Enhancing Quality of Graduates Nonformal Education Through Computer Based Test (CBT) in West Java Indonesia, *International Journal of Applied Engineering Research*, Volume 11, Number 15 (2016) pp 8641-8645.
- Darmawan, D, et al .(2019). ICMLS version 3.0 as a prototype of biocommunication model for revolutionary human numerical competences on vocational education practices. *J. Phys.: Conf. Ser.* 1402 077073.
- Darmawan, D. (2020). Development of ICMLS Version 2 (Integrated Communication and Mobile Laboratory Simulator) To Improve 4.0 Century Industry Skills in Vocational Schools. *International Journal Interactive Mobile Technologies*. Vol.14, No.8, 2020. p. 97-113. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i08.12625>
- Darmawan, D., Kiyindou A., Pascal, C., Setiawa, L., Risda, D. (2021). Applied Bio-Communication For Language Competence. *International Journal Of Scientific & Technology Research* Vol. 10, Issue 02, February 2021.
- Darmawan, D. (2012). *Biological Communication Through ICT Implementation: New Paradigm in Communication and Information Technology for Accelerated Learning*. Germany: Lambert Academic Publishing Germany.
- Darmawan,D., (2012). "Biological Communication Behavior through Information Technology Implementation in Learning Accelerated," *International Journal of Communications, Network and System Sciences*, Vol. 5 No. 8, 2012, pp. 454- 462. doi: 10.4236/ijcns.2012.58056.
- Hamalik, Oemar. (2001). *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta : Bumi Aksara
- Majid, Abdul. (2012). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. PT.Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.Bandung.
- Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Pasca Sarjana STKIP Garut 2016
- Pramono, Gatot. (2007). *Aplikasi Component Display Theory*. Pustekkom. Jakarta.
- Riyana, Capi. (2009). *Teknologi Informasi Komunikasi dalam Pendidikan*, Bandung : Sarana Panca Karya Nusa
- Rusman, dkk. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas guru*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Sanjaya, Wina. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta : Kencana Pranada Media Grup
- Santoso. (1997). *Interkasi Manusia dengan Komputer Teori dan Praktek*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Slameto. (2003). *Belajar dan faktor-faktor*

- yang mempengaruhinya, Jakarta: Rieneka Cipta.
- Sudjana, N. dan Ibarahim. (2007). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, Bandung : Sinar Baru Algesindo
- Surya, Mohamad. (2014). *Psikologi Giri (Konsep dan Aplikasi)*, Bandung ; Alfabeta
- Suparno, Paul. (2001). *Reformasi Pendidikan Sebuah Rekomendasi*, Yogyakarta: Kanisius
- Sutopo, A.H. (2002). *Animasi dengan Adobe Flash berikut Actionsript*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Suyanto, M. (2003). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Yogyakarta: Andi Offset.
- Darmawan, Deni. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif (Pendekatan Praktek Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online)*, Bandung : Remaja Rosdakarya
- Darmawan, D. (2021). *Dinamika Riset Kualitatif*. Rosdakarya.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). *Education Research: An introduction*, 7 th Eddition (pp. 1–656).
- Kurnia, N., Darmawan, D., & Maskur, M. (2018). Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Ispring dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Teknologi Pembelajaran*, 3(1), 451–461.
<https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/tekp/article/view/158>
- Stufflebeam, D.L. (1983). *The CIPP model for program evaluation*. In *Evaluation models*. Springer.
- Wrightstone, J.W. (1956). *Evaluation in Modern Education*. American Book Company.
- Zaini, H., Darmawan, D., & Hernawan, H. (2019). Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Digital Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Logika Matematika (Penelitian Kuasi Eksperimen Di Kelas X SMKN 2 Garut). *Teknologi Pembelajaran*, 4(1), 816–825.