

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS BUDAYA LOKAL UNTUK  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH  
MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 SINGARAJA**

Kadek Agus Jaya Pharhyuna A.M.  
Guru Bahasa Inggris SMKN 1 Singaraja  
agusjayapharhyuna@gmail.com

**Abstrak**

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk: 1) mendeskripsikan pengembangan media interaktif berbasis budaya lokal; 2) mengetahui pengaplikasian media interaktif berbasis budaya lokal dalam pembelajaran Bahasa Inggris; dan 3) mengetahui efektifitas media interaktif berbasis budaya lokal dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Singaraja, Bali dari bulan Juli sampai Desember tahun 2020. Subjek penelitiannya adalah siswa jurusan Usaha Perjalanan Wisata yang terdiri dari 39 siswa. Objek penelitiannya adalah media interaktif berbasis budaya lokal. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah uji kelayakan ahli media, uji kelayakan ahli materi, uji kelayakan pengguna, dan tes bahasa Inggris. Tehnik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian yang diperoleh dari uji kelayakan media rata-ratanya adalah 4,83 (96,6%). Skor yang diperoleh dari uji kelayakan materi rata-ratanya adalah 4,71 (94,20%). Skor yang diperoleh dari uji pengguna rata-ratanya adalah 88,7. Sementara itu, hasil implementasi pada siklus I rata-ratanya adalah 73,03 dan pada siklus II rata-ratanya adalah 82,91. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis budaya lokal dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas XI UPW. Saran yang dapat direkomendasikan untuk kelanjutan penelitian ini adalah media interaktif berbasis budaya lokal ini dapat dikembangkan lagi sehingga bisa digunakan oleh seluruh siswa jurusan pariwisata di Indonesia.

Kata kunci : interaktif, budaya, lokal, keterampilan

***DEVELOPMENT OF LOCAL CULTURE-BASED INTERACTIVE MEDIA TO  
IMPROVE STUDENTS' ENGLISH SKILL***

***Abstract***

*The objectives of this research and development are: 1) to describe the development of local culture-based interactive media; 2) to know the application of local culture-based interactive media in English learning; and 3) to find out the effectiveness of local culture-based interactive media in learning English. This research was carried out at SMK Negeri 1 Singaraja, Bali which was conducted from July to December in 2020. The research subjects were students in the Travel and Hospitality Business Department consisting of 39 students. The object of the research was a local culture-based interactive media. The data were collected using questionnaires. The instruments used in collecting data were the feasibility of the media expert, the feasibility test of the material expert, the user feasibility test, and the English language test. The data analysis technique used were quantitative and qualitative descriptive analysis. The results of the research obtained from the media feasibility test were 4.83 (96.6%). The score obtained from the material feasibility test was 4.71 (94.20%). The*

*score obtained from the user test average was 88.7. Meanwhile, the results of the implementation in the first cycle averages was 73.03 and in the second cycle the average was 82.91. Thus, it can be concluded that the eco-based interactive media of local culture can be used in learning English in UPW XI class. Suggestions that can be recommended for the continuation of this research is that the local culture-based interactive media can be further developed to be used by all students majoring in tourism in Indonesia.*

*Keywords: interactive, local, culture, skills*

## PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sekolah formal yang memberikan solusi tepat terkait perbaikan ekonomi masyarakat. Seperti kita ketahui bahwa tujuan pendidikan menengah kejuruan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, terbagi menjadi tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum pendidikan menengah kejuruan adalah (a) meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Tuhan Yang Maha Esa; (b) mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi warga Negara yang berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis dan bertanggung jawab; (c) mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki wawasan kebangsaan, memahami dan menghargai keanekaragaman budaya bangsa Indonesia; dan (d) mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kepedulian terhadap lingkungan hidup dengan secara aktif turut memelihara dan melestarikan lingkungan hidup, serta memanfaatkan sumber daya alam dengan efektif dan efisien.

Dari tujuan umum tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa siswa SMK harus selalu tanggap terhadap lingkungan atau potensi-potensi yang ada di masyarakat. Potensi yang dimaksud adalah melihat peluang-peluang usaha untuk meningkatkan perekonomian keluarga dan masyarakat.

Dengan adanya keselarasan antara SMK dan dunia industri maka siswa akan bisa bersaing di dunia global. Salah satu syarat yang perlu diperhatikan dalam persaingan global adalah penguasaan Bahasa Inggris. Bila Bahasa Inggris bisa dikuasai maka kita akan mudah mengaplikasikan kompetensi yang kita miliki. Suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri bahwa penguasaan Bahasa Inggris siswa saat ini masih kurang. Diketahui bahwa masyarakat Indonesia berada di level menengah dalam kecakapan penguasaan bahasa Inggris. Laporan EF English Proficiency Index (EPI) 2016 mencatat kemampuan berbahasa Inggris orang Indonesia berada di urutan 8 Asia dengan skor 52,94. Kemampuan bahasa Inggris penduduk Indonesia berada di bawah Malaysia dan Korea Selatan, namun masih lebih baik dari Jepang.

Dari data tersebut, pemerintah dan guru Bahasa Inggris harus bisa bersenergi untuk memajukan Bahasa Inggris siswa. Penguasaan Bahasa Inggris sangat diperlukan di dunia pariwisata. Oleh karena itu, siswa jurusan pariwisata khususnya Usaha Perjalanan Wisata (UPW) harus bisa berbahasa Inggris yang layak sehingga diterima di dunia kerja. Di samping Bahasa Inggris, penguasaan budaya juga penting bagi jurusan UPW, tidak hanya budaya Indonesia secara umum tetapi yang terpenting adalah budaya lokal.

SMKN 1 Singaraja memiliki program keahlian Usaha Perjalanan Wisata yang

nantinya akan bekerja di dunia pariwisata. Untuk dapat bersaing di dunia pariwisata maka mereka harus bisa menggunakan Bahasa Inggris dengan baik serta mengenal budaya Bali dengan baik. Hal ini sangat penting dilakukan mengingat banyak sekali tenaga kerja ilegal yang datang dari luar negeri menjadi pramuwisata di Bali. Dalam proses pembelajaran di kelas, penggunaan media elektronik (media interaktif) berbasis budaya sangat penting untuk meningkatkan motivasi siswa sekaligus meningkatkan prestasi Bahasa Inggris siswa. Tanpa pemahaman budaya, siswa tidak akan bisa menjadi pramuwisata yang bisa diandalkan.

Karena keterbatasan peneliti baik waktu, biaya, kemampuan, keterampilan, serta fasilitas, maka perlu dilakukan pembatasan agar pengkajian masalah-masalah utama dapat dipecahkan dengan optimal. Fokus penelitian ini adalah mengembangkan media interaktif berbasis budaya lokal untuk meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris. Media interaktif ini dikembangkan dengan menggunakan program *macro media flash* yang berisi kartun-kartun menarik, video, dan materi pembelajaran Bahasa Inggris dengan budaya lokal Bali. Media ini, selanjutnya diaplikasikan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Setelah media ini diaplikasikan kemudian efektifitasnya diukur dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Dari uraian pembatasan masalah di atas, maka pertanyaan penelitiannya adalah: 1)

Bagaimanakah pengembangan media interaktif berbasis budaya lokal? 2) Bagaimanakah mengaplikasikan media interaktif berbasis budaya lokal dalam pembelajaran Bahasa Inggris? 3) Bagaimanakah efektifitas media interaktif berbasis budaya lokal dalam pembelajaran Bahasa Inggris?

Tujuan dari penelitian pengembangan media interaktif berbasis budaya lokal adalah untuk: 1) Mendeskripsikan pengembangan media interaktif berbasis budaya lokal; 2) Mengetahui pengaplikasian media interaktif berbasis budaya lokal dalam pembelajaran Bahasa Inggris; 3) Mengetahui efektifitas media interaktif berbasis budaya lokal dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation) (Sugiyono, 2015: 200). Menurut Reyzal Ibrahim (2011), model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Hasil akhir dari suatu fase merupakan produk awal bagi fase berikutnya. Model ini terdiri atas 5 fase atau tahap utama

yaitu 1) Analyze (Analisis), 2) Design (Desain), 3) Develop (Pengembangan), 4) Implement (Implementasi), 5) Evaluate (Evaluasi).

Media pembelajaran merupakan perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi yang sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran agar memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan memudahkan siswa untuk menerima materi pembelajaran. Asra (2007: 5.5) mengemukakan bahwa kata media dalam “media pembelajaran” secara harfiah berarti perantara atau pengantar, sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi yang diciptakan untuk membuat seseorang melakukan sesuatu kegiatan belajar. Dengan demikian, seorang pendidik harus bisa menyiapkan alat sebagai perantara dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Menurut Wandah Wibawanto, flash merupakan program grafis multimedia dan animasi yang dapat dipergunakan untuk keperluan pembuatan aplikasi web yang interaktif dan menarik (Wandah Wibawanto :2005;1). Sejalan dengan itu, Vaughan Tay (2006) menyatakan bahwa multimedia merupakan kombinasi teks, suara, animasi dan video yang disampaikan kepada anda dengan komputer atau peralatan manipulasi elektronik dan digital yang lain. Multimedia dapat menimbulkan sensasi yang dahsyat.

Menurut Anggra (2008:2), Macromedia Flash adalah salah satu versi software dari

Macromedia.inc yang berupa program grafis dan animasi yang keberadaannya ditujukan bagi yang suka desain dan animasi untuk berkreasi membuat animasi web interaktif, film animasi kartun, pembuatan *company profile* presentasi bisnis atau kegiatan, dan game flash yang menarik. Dapat disimpulkan bahwa macromedia flash merupakan program grafis yang bisa digunakan untuk membuat animasi interaktif untuk berbagai tujuan yang menyenangkan penggunaanya.

Kata “Budaya” berasal dari Bahasa Sansekerta “Buddhayah”, yakni bentuk jamak dari “Budhi” (akal). Jadi, budaya adalah segala hal yang bersangkutan dengan akal. Selain itu kata budaya juga berarti “budi dan daya” atau daya dari budi. Jadi budaya adalah segala daya dari budi, yakni cipta, rasa dan karsa (Gunawan Ary H.,2000:16).

Keterampilan berbahasa terdiri atas empat aspek yaitu keterampilan menyimak atau mendengarkan (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*). Tarigan (1993:28) menyatakan bahwa menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta implementasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh

sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Dwi Yuniasih Saputri dkk. (2018) melakukan penelitian dengan judul “Need Assessment of Interactive Multimedia Based on Game in Elementary School: A Challenge into Learning in 21st Century”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keberadaan media pembelajaran dan menganalisis kebutuhan penilaian multimedia interaktif berbasis game untuk siswa kelas 5 sekolah dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Guru sekolah dasar telah menggunakan media pembelajaran, seperti buku, gambar, objek nyata, dan lingkungan; (2) Guru dan siswa membutuhkan multimedia interaktif berdasarkan permainan untuk mendukung kegiatan belajar di sekolah dasar.

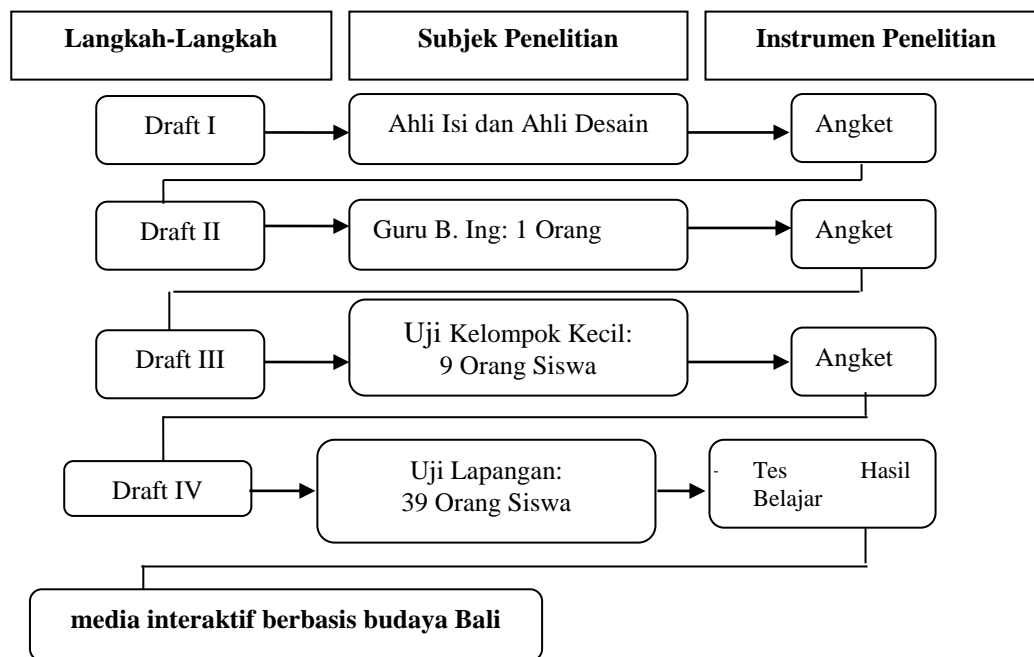
## METODOLOGI PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analyze* (menganalisis), *Design* (merancang), *Development* (mengembangkan), *Implementation* (menerapkan), dan *Evaluation* (mengevaluasi), (Sugiyono, 2015:200). Penelitian ini akan dilakukan di SMK Negeri 1 Singaraja. Sedangkan uji coba produk media interaktif berbasis budaya Bali akan diujikan di SMK Negeri 1 Singaraja. Penelitian dilaksanakan pada bulan Juli hingga Desember 2020.

Sumber data penelitian ini adalah orang yang terlibat langsung dalam proses pengembangan media interaktif, yaitu: 1) satu orang ahli media atas nama Putu Ananta Sena, S.Pd yang pakar dalam membuat media interaktif berbasis *macromedia flash*; 2) satu orang ahli materi atas nama Ketut Buana, S.Pd.,M.Pd sekaligus pengawas guru Bahasa Inggris di Dinas Pendidikan Prov. Bali; dan 3) siswa kelas XI UPW SMK Negeri 1 Singaraja yang berjumlah 39 orang. Objek penelitian ini adalah media interaktif berbasis budaya Bali.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah: 1) Angket uji kelayakan ahli media. Instrumen ini terdiri dari 24 pernyataan dengan menggunakan skala 5, dengan komponen “sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang”. Instrumen ini diisi oleh seorang ahli media interaktif; 2) Angket uji kelayakan ahli materi. Angket ini berisi 24 pernyataan dengan menggunakan skala 5, dengan komponen “sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang”. Instrumen ini diisi oleh ahli isi/ materi Bahasa Inggris; 3) Angket uji pengguna. Angket ini terdiri 20 pernyataan. Angket ini akan diisi oleh siswa sebagai pengguna media interaktif; 4) Tes hasil belajar. Tes ini merupakan instrumen yang berisi soal menulis, menyimak, membaca, dan berbicara. Tes ini digunakan untuk mengukur peningkatan keterampilan Bahasa Inggris siswa.

Untuk mengetahui instrumen yang dibutuhkan dalam penelitian ini dapat dilihat pada bagan di bawah ini sebagai berikut



Bagan 1. Metode Pengumpulan Data

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media interaktif berbasis budaya lokal ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Hasil pengembangan media interaktif ini dapat dijelaskan sebagai berikut. Pertama, ada empat jenis instrumen yang telah dibuat dalam pengembangan ini yaitu: 1) instrumen untuk ahli media; 2) instrumen untuk ahli materi; 3) instrumen untuk pengguna/ siswa; dan 4) instrumen untuk menguji hasil belajar siswa. Instrumen tersebut telah divalidasi oleh pakar dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil validasi Instrumen

NO	Instrumen	Relevan	Tidak Relevan	Judges
1	Instrumen uji ahli media	✓	-	Gede Sukerama, S.Pd.,M.Pd S1 = Bahasa Inggris, S2 = Jurusan Penelitian dan Evaluasi Pendidikan
2	Instrumen uji ahli isi	✓	-	
3	Instrumen pengguna	✓	-	
4	Instrumen ket. Bhs. Inggris	✓	-	

Isi butir instrumen yang tidak relevan selanjutnya diminta untuk diperbaiki saja, agar tidak terlalu banyak butir instrumen yang hilang. Instrumen ini nantinya akan dibagikan kepada ahli media, ahli materi, dan pengguna media interaktif berbasis ekonomi kreatif budaya lokal.

Kedua, media interaktif yang telah dirancang ini selanjutnya dinilai oleh ahli media, yaitu Putu Ananta Sena, S.Pd, S1 Jurusan Pendidikan Tehnologi dan Informatika. Hasil penilaian dari ahli media dapat didiskripsikan sebagai berikut. 1) Suara di video terlalu kecil, dengan demikian harus diganti dengan video lain yang masih relevan dengan materi pembelajaran; 2) Tulisan banyak yang belum jelas karena terlalu kecil dan warnanya kurang kontras dengan latar belakang yang ada, dengan demikian perlu adanya perubahan tampilan pada ukuran huruf dan warna tulisan; 3) Posisi dan bentuk tampilan kelompok tombol musik kurang tepat sehingga mengganggu tampilan secara keseluruhan. Sebaiknya pilih tombol lain yang lebih sesuai diletakkan di sudut yang tidak terlalu menonjol agar lebih proporsional, selain itu tombol pause juga harus ditambahkan agar lebih lengkap; 4) Beberapa tombol tidak aktif dan tidak berfungsi sesuai fungsinya. Pada multimedia interaktif, semua tombol yang tampak harus sudah diaktifkan dan berfungsi sesuai dengan petunjuk. Tombol Home dan Exit harus ada dan bekerja pada setiap slide. Setelah

dievaluasi, beberapa tombol perlu diberikan perintah untuk aktif dalam pemrogramannya.

Ketiga, media interaktif tersebut selanjutnya diajukan ke ahli materi, dalam hal ini pengawas Bahasa Inggris di SMKN 1 Singaraja, yaitu Ketut Buana, S.Pd.,M.Pd. Adapun hasil dari penilaian pengawas adalah sebagai berikut. 1) Materi dalam media interaktif harus selalu berpedoman pada penguasaan empat keterampilan berbahasa Inggris, yaitu menyimak, berbicara, menulis, dan memahami wacana. 2) Materi yang disampaikan dalam media interaktif ini seyogyanya bersifat autentik, artinya disesuaikan dengan yang terjadi di dunia nyata. 3) Untuk sementara, materi diambil dari budaya yang ada di provinsi Bali saja. Bila ada biaya yang memadai, selanjutnya bisa dikembangkan ke seluruh provinsi di Indonesia bahkan di daerah lain di luar Indonesia. Masukan atas kekurangan materi dalam media selanjutnya diperbaiki. Diskusi terkait materi juga dilakukan terkait penyisipan budaya lokal. Ahli materi harus tahu bahwa media ini selanjutnya akan digunakan khusus oleh siswa jurusan Usaha Perjalanan Wisata, akan tetapi tidak menuntut kemungkinan bisa dipelajari oleh jurusan lainnya termasuk di sekolah umum seperti SMA.

Keempat, setelah diuji oleh ahli media dan ahli materi, dan setelah dilakukan perbaikan-perbaikan, selanjutnya diuji oleh kelompok kecil siswa. Hasil uji coba kelompok kecil ini

menunjukkan bahwa hampir tidak ada hal yang perlu diperbaiki terkait media interaktif berbasis budaya lokal ini. Kelima, sama halnya dengan kelompok uji kecil, kelompok uji besar juga tidak ada masalah dalam penggunaan media interaktif ini. Hal ini berarti media interaktif berbasis budaya lokal siap digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris.

Uji coba instrumen pada kelompok kecil dilakukan pada tanggal 13 Agustus 2020 di Lab. Komputer UPW. Ketentuan yang digunakan dalam uji coba pada kelompok kecil ini terdiri dari 9 orang siswa yang diambil dari kelas pariwisata di luar subjek. Hal ini dilakukan agar dalam uji kelompok besar data yang diharapkan benar-benar dapat mewakili kualitas dari produk. Tujuan penyelenggaraan uji kelompok kecil ini adalah untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan dari produk yang dikembangkan. Sebelum pelaksanaan uji coba ini, siswa diberikan arahan agar lebih serius menjalankan media pembelajaran interaktif ini dan selanjutnya diminta untuk menjawab questioner yang telah disiapkan. Setelah pelaksanaan uji coba, kesembilan siswa diminta untuk mengisi angket yang telah disediakan dengan hasil sebagai berikut.

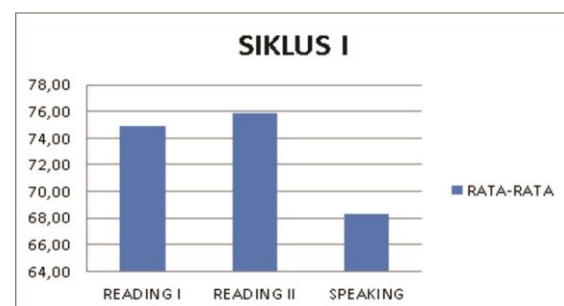
Tabel 2. Skor Uji Coba

NO	SUBYEK	SKOR
1	S-1	90
2	S-2	85
3	S-3	85
4	S-4	95
5	S-5	100
6	S-6	80
7	S-7	80
8	S-8	95
9	S-9	90
Rata-rata		88,89
St.Dev		6,97

Berdasarkan hasil uji coba dari sembilan orang siswa diperoleh rata-rata, yaitu 88,89, dengan standar deviasi 6,97.

Dengan diperolehnya rata-rata 88,89 ini berarti bahwa media interaktif yang dikembangkan bisa digunakan dalam proses pembelajaran untuk subyek dalam jumlah besar. Standar deviasi sejumlah 6,97 menunjukkan adanya sebaran data yang tidak begitu besar. Hal ini berarti bahwa seluruh siswa yang dijadikan sebagai subjek dalam uji coba menyatakan bahwa media tersebut layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah kegiatan pada pertemuan ke-1 dan ke-2 pada siklus pertama ini, siswa diberikan test. Hasil dari test tersebut bisa dilihat pada grafik di bawah ini.



Grafik 1. Nilai Siklus I

Rata-rata yang diperoleh pada reading I adalah 74,87, rata-rata reading II adalah 75,90, dan rata-rata nilai speaking adalah 68,33. Rata-rata keseluruhan dari proses pembelajaran pada siklus ini adalah 73,03. Grafik tersebut menunjukkan keterampilan berbicara (speaking) siswa masih rendah. Data hasil belajar pada siklus kedua ini dapat dilihat pada grafik berikut.

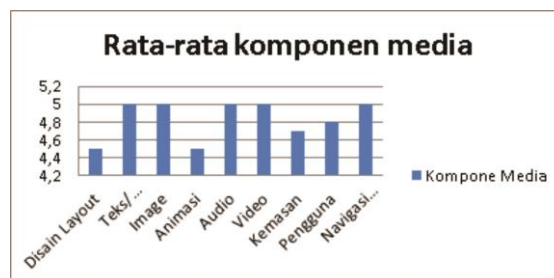


Grafik 2. Nilai Siklus II

Bila dibandingkan dengan siklus I, pada siklus II ada peningkatan pada keterampilan memahami wacana dan keterampilan berbicara. Rata-rata pada keterampilan memahami wacana I adalah 83,46, memahami wacana II adalah 82,56, dan keterampilan berbicara adalah 82,69. Perbedaan nilai pada siklus I dan siklus II disebabkan oleh faktor kerja kelompok, kerja di rumah, dan pengertian siswa akan pentingnya mengenal budaya lokal. Data tersebut juga menunjukkan bahwa pengimplementasian media interaktif berbasis budaya lokal dapat meningkatkan prestasi belajar bahasa Inggris siswa.

Rata-rata nilai secara keseluruhan dari penilai ahli media ini adalah 4,83 atau

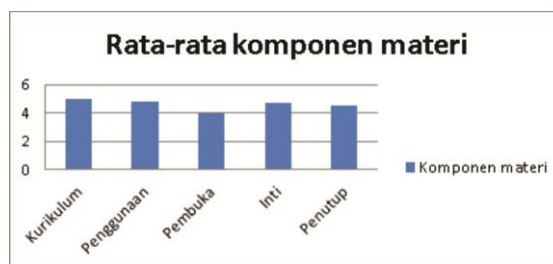
96,60%. Adapun rincian dari tiap komponen ditunjukkan pada grafik berikut.



Grafik 3. Hasil evaluasi dari penguji media

Grafik di atas menunjukkan media ini sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran.

Rata-rata yang diperoleh dari evaluasi ahli materi ini adalah 4,71 atau 94,20%.



Grafik 4. Hasil evaluasi dari penguji media

Hal ini berarti bahwa media interaktif ini layak digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris.

Media interaktif ini diaplikasikan dalam proses pembelajaran selama dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan. Setiap siklus dilakukan refleksi untuk mengetahui kelemahan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I. Media tidak akan berfungsi banyak bila pelaksanaan pembelajaran kurang tepat. Di awal pembelajaran, siswa diminta untuk membuka

media secara bersama-sama. Namun hal tersebut tidak efektif karena terjadi keributan. Keributan terjadi karena suara audio dari pengguna. Di samping itu, karena ketertarikan dan keingintahuan siswa akan media, mereka mengeksplor media terlalu jauh. Hal ini menyebabkan materi kurang fokus.

Efektivitas media interaktif berbasis budaya lokal dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah sangat efektif. Hal ini bisa dilihat dari respon siswa terhadap questioner yang dibagikan dan hasil pembelajaran pada setiap siklus. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa siswa merasa memperoleh materi yang jauh lebih bermanfaat dibandingkan buku umum yang dipelajari oleh seluruh siswa baik SMA maupun SMK tanpa mempertimbangkan kompetensi keahlian siswa. Media ini juga dibuat agar mudah digunakan, mengingat tujuannya adalah untuk pembelajaran. Dengan kemudahan tersebut, siswa akan merasa terbantu dalam belajar bahasa Inggris.

Hasil pembelajaran dari tiap siklus juga menunjukkan efektifitas penggunaan media. Perolehan skor rata-rata 73,03 pada siklus I merupakan hasil yang harus disukuri mengingat ketuntasan kriteria minimal pembelajaran adalah 72,00. Keberhasilan yang terpenting adalah adanya peningkatan pada siklus II dengan rata-rata 82,91.

## SIMPULAN

Dari pembahasan yang telah diuraikan di atas maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut. 1) Media interaktif berbasis budaya lokal dikembangkan dengan tahapan-tahapan: a) Adanya analisis kurikulum maupun kebutuhan peserta. Diketahui bahwa pengenalan budaya lokal dalam pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa usaha perjalanan wisata sangat penting. b) Adanya desain atau rancangan pengembangan media agar memenuhi unsur-unsur aksesibilitas (mudah diterima) dan digunakan oleh siswa. c) Selanjutnya dilakukan pengembangan dengan menyiapkan materi-materi budaya lokal, soal-soal latihan yang memotivasi, audio, video, dan menata navigasi agar mudah digunakan oleh siswa. d) Tahapan berikutnya adalah menerapkan media dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. e) Evaluasi sangat penting dilakukan sebagai bahan refleksi untuk perbaikan atau pengembangan media agar lebih luas. 2) Media interaktif berbasis budaya lokal ini diimplementasikan dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan langkah-langkah: a) Pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) agar ada bayangan awal terhadap keadaan yang akan terjadi di kelas. Dalam hal ini, RPP bisa saja tidak sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Misalnya, penggunaan media secara bersama-sama justru menyebabkan terjadinya keributan. b) Penekanan pembelajaran terletak pada

budaya lokal dengan menggunakan bahasa Inggris. Hal utama dalam pembelajaran adalah siswa memiliki kesadaran akan mengetahui pentingnya budaya lokal yang diminati oleh wisatawan asing, sehingga dapat memberikan keuntungan langsung kepada masyarakat. c) Penilaian proses dalam pembelajaran sangat penting dilakukan. Aktivitas siswa perlu diperhatikan mengingat banyaknya latihan-latihan keterampilan berbahasa yang ada dalam media. 3) Pengukuran efektifitas media interaktif berbasis budaya lokal dapat dilihat dari: a) Hasil kuesioner yang dibagikan ke siswa pengguna dengan skor rata-rata 88,7. Ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis budaya lokal dinyatakan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris di jurusan UPW. b) Hasil implementasi siklus I dengan rata-rata nilai 73,03 yang sudah dikategorikan di atas KKM. Hasil implementasi siklus II dengan rata-rata nilai 82,91. Dengan demikian, efektifitas media ini dikategorikan sangat tinggi dalam pembelajaran bahasa Inggris dan pengenalan budaya lokal.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang terdalem disampaikan kepada semua pihak yang telah berperan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal ini

sehingga dapat digunakan oleh siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris.

### DAFTAR RUJUKAN

- Anggra. 2008. *Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash*. Yogyakarta:Gava Media
- Asra dan sumiati. 2007. *Metode Pembelajaran Pendekatan Individual*. Bandung: Rancakek Kencana
- Gunawan, Ary H. 2000. *Sosiologi Pendidikan Suatu Analisis Sosiologi tentang Pelbagai Problem Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2000.
- Saputri, Dwi Yuniasih dkk. 2018. *Need Assessment of Interactive Multimedia Based on Game in Elementary School: A Challenge into Learning in 21st Century*. International Journal of Educational Research Review (3(3),1-8).
- Tarigan, Henry Guntur. 1994. *Membaca Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa, 1994
- Undang-undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bandung : Fokus Media, 2006
- Vaughan, Tay. 2006. *Multimedia: Making It Work, Edisi 6*. Yogyakarta: Andi Offset
- Wibawanto, Wandah. 2005. *Membuat Game dengan Media Macromedia Flash*. Yogyakarta: Andi Offset