

## ABSTRAK

**RAHMAD HIDAYAT:** Pengembangan Program Multimedia untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas VII SMP di Banjarbaru. **Tesis. Yogyakarta: Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta, 2013.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa masalah, antara lain kesulitan guru dalam memperoleh program multimedia yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan, dan perlunya dikembangkan program multimedia pembelajaran yang layak digunakan dan dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Penelitian pengembangan ini ditujukan untuk menghasilkan program multimedia interaktif berbasis *Flash* yang dirancang untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas VII SMP kota Banjarbaru. Penelitian ini juga mengukur kualitas program multimedia yang dihasilkan ditinjau dari validasi ahli, penilaian pengguna dan hasil *pretest-posttest*.

Pengembangan program ini dilakukan melalui lima tahapan, yaitu: (1) tahap analisis awal yang meliputi observasi, analisis kebutuhan guru dan siswa, analisis silabus, dan penetapan topik dan materi; (2) tahap desain yang meliputi penyusunan *course grid*, pembuatan *flowchart* dan *storyboard*, dan pengumpulan materi gambar dan audio; (3) tahap pengembangan program yang meliputi pengemasan produk dengan *Flash* dan pemasangan kode *ActionScript*; (4) tahap evaluasi yang meliputi validasi ahli materi dan ahli media, ujicoba di kelas dan revisi produk; dan (5) tahap pengemasan produk akhir. Subjek ujicoba adalah siswa dan guru mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMPN 11 Banjarbaru. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah lembar validasi, angket guru dan siswa, dan *pretest-posttest*. Data diperoleh dari validasi produk oleh ahli materi dan media, tanggapan pengguna, dan hasil *pretest-posttest*. Data yang didapat kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) kualitas program dari segi materi dan media termasuk dalam kategori *sangat baik* dengan rerata skor masing-masing 4,30 dan 4,44; (2) hasil penilaian guru dan siswa pada ujicoba menunjukkan bahwa program masuk dalam kategori *baik* dengan rerata skor oleh guru 3,79 dan oleh siswa 4,18; dan (3) terdapat peningkatan antara hasil *pretest* (rerata skor 61,33) dengan hasil *posttest* (rerata skor sebesar 85,2). Hal ini menunjukkan bahwa program multimedia yang dikembangkan cocok dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas.

Kata kunci: *pengembangan program, multimedia, kosakata, Flash*

## ABSTRACT

**RAHMAD HIDAYAT:** *Developing Multimedia Program to Improve English Vocabulary Mastery of Grade VII SMP Students in Banjarbaru.* Thesis. Yogyakarta: Graduate School, Yogyakarta State University, 2013.

This research is underlain by several problems, i.e. the difficulties of teachers in getting a multimedia program appropriate with the curriculum and their needs, and the need to develop a multimedia program that is suitable to use and can improve the English vocabulary mastery of the students. This development research is aimed to produce a *Flash*-based interactive multimedia program designed to improve the vocabulary mastery of grade VII Junior High School students in Banjarbaru city. This research also measures the quality of the multimedia program designed, in terms of the validation from the experts, the users' evaluation, and the *pretest-posttest* result.

The development of this program was carried out within five phases, i.e.: (1) early analysis phase including observation, teachers and students' needs analysis, syllabus analysis, and determining topics and materials; (2) design phase including the development of course grid, *flowchart* and storyboard, and the collection of image and audio material; (3) program development phase including the product packaging with *Flash* and the ActionScript installment; (4) evaluation phase including validations from material and media experts, classroom tryout and product revision; and (5) final product packing. The subjects of the tryout were the grade VII students and English teacher in SMPN 11 Banjarbaru. The instruments used in the data collection were the validation sheets, the teacher's and students' questionnaire, and the *pretest-posttest*. The data were gathered from the validation of the product by material and media experts, the users' responses, and the result of *pretest-posttest*. The data were then analyzed using descriptive statistics.

The result of the research shows that: (1) the quality of the program in terms of material and media aspects is included in the *very good* category with an average score of 4.30 and 4.44 respectively; (2) the result of the teacher and students' evaluation shows that the program is included in the *good* category with an average score of 3.79 for the teacher and 4.18 for the students; and (3) there is an difference between the *pretest* result with the average score of 61.33 with the *posttest* result with the average score of 85.2. Therefore, it is concluded that the multimedia program developed is suitable and appropriate to use in English learning in the classroom.

Keywords: *program development, multimedia, vocabulary, Flash*