

## PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PELAJARAN BAHASA INGGRIS MENGUNAKAN MODEL ASSURE

Yuniansyah

Sistem Informasi STMIK Palcomtech  
Jl. Basuki Rahmat No. 05, Palembang 30129, Indonesia  
[Yuniansyah.mr@gmail.com](mailto:Yuniansyah.mr@gmail.com)

**Abstrak :** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran bahasa inggris untuk anak-anak. Model yang digunakan untuk pengembangan multimedia adalah Model Assure (*Analyze learners, State standarts and objectives, Select strategies, technologies, media and material, Utilize technologies, media and materials, Require participant learners, Evalute and revise*) yang merupakan suatu model untuk kegiatan belajar mengajar berbasis kelas. *Software* yang digunakan untuk pengembangan multimedia adalah *Adobe Flash CS 6*. Pada implementasi dilakukan uji coba menggunakan metode *black box test*. Hasil dari penelitian ini adalah multimedia pembelajaran bahasa inggris untuk anak-anak yang dapat digunakan oleh guru-guru dan anak-anak untuk proses pembelajaran. Pada tahap akhir dilakukan proses evaluasi yang melibatkan tenaga ahli multimedia dan guru –guru yang mengajar pelajaran bahasa inggris untuk anak-anak beserta peserta didik nya. Tenaga ahli dan guru-guru beserta anak didiknya diminta menggunakan multimedia pembelajaran bahasa inggris, selanjutnya diminta untuk mengisi kuisioner mengenai multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan hasil uji coba dan evaluasi dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran bahasa inggris untuk anak-anak ini memenuhi kriteria sangat baik meliputi aspek operasional dan materi ajar serta dapat digunakan untuk media pembelajaran secara mandiri.

**Keywords :** *Assure, Black Box test, Adobe Flash CS 6*

### I. PENDAHULUAN

Belajar merupakan aktivitas penting dalam kehidupan manusia dan setiap orang mengalami proses pembelajaran dalam hidupnya. Belajar berarti mengembangkan pengetahuan baru, keterampilan dan perilaku yang merupakan interaksi individu dengan informasi lingkungan. Lingkungan dalam pengertian ini tidak hanya yang bersifat lunak, tetapi juga bersifat fisik, seperti taman bermain, televisi, rumah tempat tinggal, sekolah, kampus dan lain nya. Proses belajar bisa dilakukan di sekolah maupun luar sekolah, yaitu masyarakat dan keluarga. Belajar juga bisa melalui jalur formal, nonformal dan jalur informal. Apabila proses belajar diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah dimaksudkan untuk mengarahkan

perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, karena proses belajar di sekolah dijalankan berdasarkan kurikulum dan program pembelajaran yang telah di susun secara sistematis [5].

Perkembangan teknologi dan persaingan yang semakin ketat, menuntut kita agar dapat menguasai Bahasa Inggris yang merupakan Bahasa Internasional. Oleh karena itu, pendidikan bahasa inggris perlu diperkenalkan pada anak-anak sejak dini. Namun pada umumnya anak-anak mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa asing, termasuk bahasa inggris, kesulitan anak-anak dalam mempelajari bahasa inggris disebabkan karena bahasa inggris bukanlah merupakan bahasa mereka, sehingga mereka tidak terbiasa mendengar atau mengucapkan kata atau kalimat dalam bahasa inggris. selain itu kecenderungan pola belajar anak-anak yang lebih suka bermain juga sangat mempengaruhi proses belajar, sehingga pembelajaran secara teoritis saja kurang optimal untuk pembelajaran bahasa inggris pada anak-anak [3].

Saat ini banyak teknologi dan model yang dapat digunakan untuk proses belajar mengajar yang baik, salah satu nya teknologi multimedia. Teknologi multimedia menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya [2]. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga menghasilkan teknik pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif [6]. Penerapan multimedia pembelajaran pada proses belajar mengajar dimaksudkan agar belajar menjadi menjadi lebih efektif, lebih efisien, lebih luas, lebih cepat dan lebih bermakna bagi yang belajar, khusus nya siswa. Untuk itu ada produk yang sengaja dibuat serta dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Selain multimedia, model pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting membantu proses belajar mengajar. Banyak model pembelajaran yang biasa digunakan guru dan dosen dalam proses belajar mengajar. Salah satu model yang biasa digunakan pada proses pembelajaran adalah model ASSURE. Model ASSURE (*Analyze learners, State standarts and objectives, Select strategies, technologies, media and material, Utilize technologies, media and materials, Require participant learners, Evalute and revise*) merupakan suatu model yang merupakan sebuah formulasi untuk Kegiatan Belajar

Mengajar (KBM) atau disebut juga model berorientasi kelas untuk mengembangkan proses belajar [7].

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan di atas, maka penulis berkeinginan melakukan penelitian yang akan mengembangkan multimedia pembelajaran bahasa inggris untuk anak-anak menggunakan model Assure.

Tujuan dari penelitian ini adalah melakukan analisis dan pengembangan multimedia pembelajaran bahasa inggris untuk anak-anak yang menggunakan model Assure, sehingga dapat digunakan oleh guru-guru pada proses belajar mengajar.

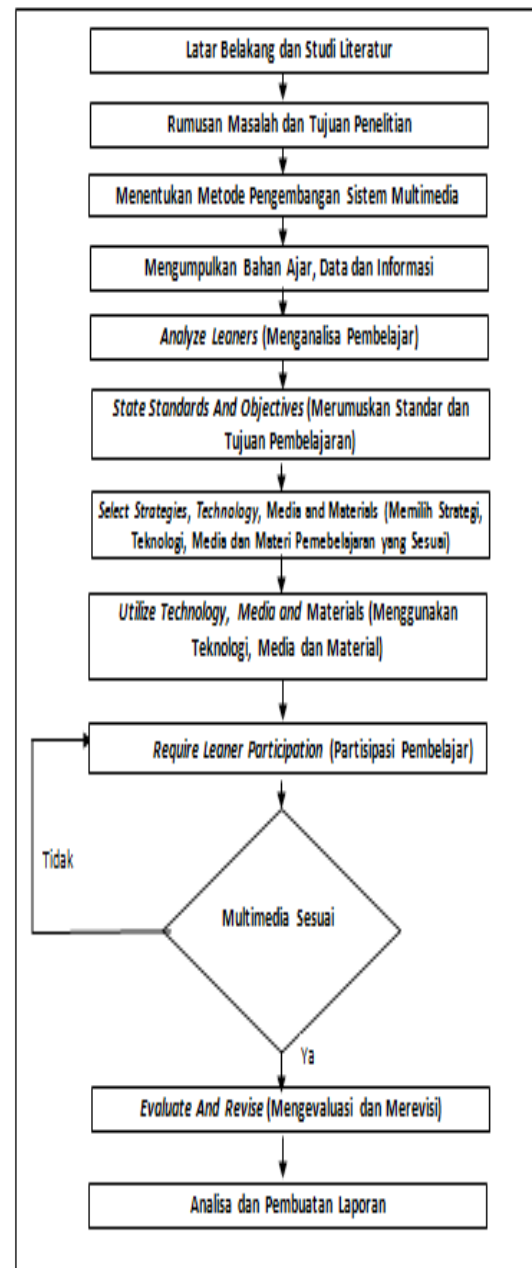
Manfaat dari penelitian dan pembuatan multimedia pembelajaran bahasa inggris anak-anak ini adalah dapat digunakan oleh guru-guru dan peserta didik untuk mempelajari pelajaran bahasa inggris. Manfaat lain nya, multimedia ini dapat digunakan anak-anak sebagai media pembelajaran mandiri yang dapat digunakan di rumah atau di tempat lain nya.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk ke dalam *Reasearch and development*, yaitu penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran yang dapat digunakan untu proses belajar mengajar bahasa inggris untuk anak-anak

### 2.1. Alur Penelitian

Tahapan yang penulis lakukan pada penelitian untuk pengembangan multimedia pembelajaran bahasa inggris untuk anak-anak dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini :



Gambar 1. Alur Penelitian

### 2.2. Bahan dan Alat

Untuk mengembangkan multimedia pembelajaran bahasa inggris untuk anak-anak dibutuhkan perangkat dan data. Secara garis besar analisis kebutuhan dibagi menjadi tiga , yaitu perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*Software*), serta data-data bahan ajar pelajaran bahasa inggris. Kebutuhan perangkat yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

Perangkat Keras (*Hardware*) yang digunakan pada penelitian ini adalah komputer dengan spesifikasi :

1. Prosesor Intel Core i7-2760QM, Clock Speed 2.40 Ghz, Cache 6 MB
2. RAM 8 GB, DDR3 PC-10600
3. Nvidia Quadro 3000M

4. *HDD 750 GB, Serial ATA 7200-rpm*
5. *DVD RW*
6. *Speaker dan Mikropone*

Kebuthan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. *Adobe Flash CS 6*
2. *Adobe Fotoshop CS 6*
3. *Movie Maker*
4. *Cool Edit Pro*

Kebutuhan data dan informasi yaitu :

1. Bahan ajar bahasa inggris untuk anak-anak
2. Metode dan proses belajar mengajar bahasa inggris pada tingkat sekolah dasar, taman kanak-kanak, dan bimbingan belajar

### 2.3. Model ASSURE

Model ASSURE didesain mengarah pada upaya pemecahan masalah belajar serta terprogram dengan urutan – urutan kegiatan secara sistematis yang terdiri dari enam langkah model rancangan pembelajaran yaitu: *Analyze Learner* (Analisis Pembelajaran), *State Standards And Objectives* (Menentukan Standard Dan Tujuan), *Select Strategis, Teknologi, Media, and Materials* (Memilih, Strategi, Teknologi, Media dan Bahan ajar), *Utilize Technology, Media and Materials* (Menggunakan Teknologi, Media dan Bahan Ajar), *Require Learner Participation* (Mengembangkan Partisipasi Peserta Didik), *Evaluate and Revise* (Mengevaluasi dan Merevisi) [8].

#### 1. Fase Analyze Learners

Pada saat melakukan analisis peserta belajar ada beberapa hal yang perlu dilakukan misalnya karakteristik umum peserta belajar, kompetensi awal yang menjadi modal dasarnya, gaya belajar dari peserta belajar, aspek psikologis dari peserta belajar dan banyak lagi sesuai dengan kebutuhan. Untuk itu pada tahapan ini penulis melakukan pengamatan langsung pada siswa sekolah dasar, taman kanak-kanak dan tempat bimbingan belajar bahasa inggris khususnya buat anak-anak. Penulis mengamati karakteristik umum pada anak-anak dan model desain pembelajaran, selain itu juga penulis melakukan interview kepada gurur-guru yang mengajar bahasa inggris khususnya untuk anak-anak. Pada tahapan ini penulis mendapatkan analisa bahwa anak-anak senang belajar suasana yang tidak terlalu formal. Pada proses belajar anak-anak menyukai materi yang disertai contoh gambar dan suara.

#### 2. State Standards and Objectives

State objective atau merumuskan tujuan pembelajaran dapat menggunakan model ABCD [4], yaitu :

- A = *audience*  
B = *behavior*  
C = *Condotion*  
D = *Degree*

Pada pengembangan multimedia pembelajaran bahasa inggris, secara ringkas dapat penulis rumuskan sebagai berikut : **Audience** adalah anak-anak dengan segala karakteristik nya yang berbeda-beda. **Behavior** adalah karakteristik atau tingkah laku dalam hal ini adalah tingkah laku atau karakteristik anak-anak peserta didik pelajaran bahasa inggris. Selain karakteristik behavior juga dapat diartikan sebagai kemampuan anak-anak, yang harus penulis sesuaikan pada saat merngembangkan multimedia pembelajaran. **Condition** adalah siatuasi atau kondisi yang memungkinkan kan anak-anak dapat belajar dengan baik. Seperti telah penulis jelaskan pada bahasan terdahulu bahwa anak-anak senang belajar dengan suasana yang tidak formal atau santai. **Degree** adalah persyaratan khusus yang dirumuskan sebagai standar baku pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran juga dapat dinyatakan dalam bentuk pernyataan kompetensi dasar dan indikator keberhasilan yang hendak dicapai pada akhir proses pembelajaran.

### 3. SELECT STRATEGIES, TECHNOLOGIES, MEDIA AND MATERIALS

Pemilihan strategi berpusat pada guru, peserta didik nya dan juga menentukan metode yang akan digunakan. Untuk mengetahui strategi yang dipilih adalah dengan peneliti mendata secara langsung kebutuhan guru, sehingga data yang didapatkan menjadi lebih akurat. Selain itu peneliti juga mendata sistem pembelajaran yang sedang berjalan pada saat ini. Media belajar yang biasa digunakan oleh guru adalah buku dan gambar-gambar untuk setiap bahasan.

Berdasarkan analisa pembelajaran yang ada, maka peeliti akan menggabungkan gambar, suara dan animasi, untuk itu perangkat lunak yang penulis gunalan adalah *Adobe Flash CS6*. Alasan pemilihan *Adobe Flash CS6* karena *software* tersebut memiliki fitur pendukung untuk membangun sebuah media pembelajaran uang dapat menggabungkan berbagai media, seperti gambar, suara, video dan animasi.

Pemilihan materi sebagai dasar untuk membangun media pembelajaran bahasa inggris penulis dapatkan dari berbagai sumber seperti buku cetak, video belajar anak-anak dan materi dari guru yang mengajar bahasa inggris untuk anak-anak.

### 4. UTILIZE TECHNOLOGIES, MEDIA AND MATERIALS

Pemanfaatan teknologi, media dan materi sangat berpengaruh pada proses pembelajaram. Untuk itu peneliti akan melakukan persiapan yang baik untuk pemnafaatn teknologi. Teknologi yang digunakan multimedia, sedangkan media yang digunakan adalah penggabungan gambar, suara dan animasi yang dikemas menjadi suatu multimedia yang menarik. Untuk materi penulis mengambil materi-materi terkini yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku saat ini.

## 5. REQUIRE LEARNERS PARTICIPATION

Tujuan utama dari pembelajaran adalah adanya partisipasi peserta didik terhadap materi dan media yang kita tampilkan. Seorang guru pada era teknologi sekarang dituntut untuk memiliki pengalaman dan praktik menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi daripada sekedar memahami dan memberi informasi kepada peserta didik. Pemahaman ini sejalan dengan gagasan konstruktivis bahwa belajar merupakan proses mental aktif yang dibangun berdasarkan pengalaman yang otentik, dimana para peserta didik akan menerima umpan balik informatif untuk mencapai tujuan mereka dalam belajar. Pada pengembangan multimedia bahasa Inggris untuk anak-anak ini peneliti membuat materi ajar yang dapat melibatkan anak-anak. Pada beberapa bagian peserta didik dapat langsung berinteraksi dengan multimedia pembelajaran.

## 6. EVALUATE AND REVISE

Terdapat beberapa fungsi dari evaluasi antara lain: merupakan alat yang penting sebagai umpan balik bagi peserta didik, dan juga merupakan alat yang penting untuk mengetahui bagaimana ketercapaian peserta didik dalam menguasai tujuan yang telah ditentukan, hasil evaluasi dapat juga digunakan untuk pengembangan kurikulum, informasi dari hasil evaluasi dapat digunakan peserta didik secara individual dalam mengambil keputusan, berguna untuk para pendidik khususnya dalam menentukan tujuan khusus yang ingin dicapai, berfungsi sebagai umpan balik untuk orang tua, guru, pengembang kurikulum, dan pengambil kebijakan.

Penilaian dan perbaikan dapat berdasarkan penilaian hasil belajar peserta didik, secara garis besar evaluasi dapat digunakan sebagai acuan untuk melakukan revisi strategi, teknologi, dan media.

### 2.4. Desain Tampilan

Pada proses perancangan tampilan multimedia pembelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak, peneliti pertama-tama melakukan desain-desain tampilan dan modifikasi frame dan image-image menggunakan *Adobe Photoshop CS 6*. Tahap selanjutnya frame dan image, beserta suara beserta animasi digabungkan pada *software Adobe Flash CS 6*, dimana apabila ada desain yang membutuhkan spesifikasi yang ditetapkan. Pada proses implementasi dilakukan uji coba menggunakan metode *black box test* yang merupakan pengujian *user interface* oleh pengguna [5]. Pengujian ini dilakukan setelah sistem selesai dibuat dan diuji coba kepada

### 2.5. Uji Coba

Tahap implementasi merupakan tahap instalasi dan penggunaan sistem yang telah dikembangkan. Pada tahap ini, aplikasi yang telah dirancang dan dikembangkan di implementasikan pada komputer yang sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan. Pada

proses implementasi dilakukan uji coba menggunakan metode *black box test* yang merupakan pengujian *user interface* oleh pengguna. Pengujian ini dilakukan setelah sistem selesai dibuat dan diuji coba kepada pengguna. Pada pengujian ini dilakukan terhadap dua aspek, yaitu navigasi dan konten,

### 2.6. Evaluasi

Pada proses evaluasi penelitian ini melibatkan dua elemen, yaitu

#### 1. Evaluasi oleh Tenaga Ahli Multimedia

Evaluasi yang dilakukan oleh ahli multimedia digunakan untuk memberikan penilaian dan memberikan masukan untuk penyempurnaan multimedia pembelajaran bahasa Inggris sebelum di publikasikan.

#### 2. Ujicoba oleh Guru dan Anak-anak

Ujicoba oleh guru dan anak-anak peserta didik dilakukan untuk memastikan multimedia pembelajaran yang dibuat sudah memenuhi kebutuhan untuk proses belajar mengajar bahasa Inggris untuk anak-anak.

Pada evaluasi yang melibatkan tenaga ahli, guru dan anak-anak digunakan kuisioner yang menggunakan skala likert. Hasil olah data kuisioner yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok [1]. Skala Likert yang digunakan adalah pilihan angka 1. untuk menyatakan (Sangat Kurang Baik) sampai dengan 5 yang menyatakan (Sangat Baik).

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah multimedia pembelajaran anak-anak yang siap digunakan untuk proses belajar mengajar. Multimedia pembelajaran ini bisa langsung dijalankan karena telah berbetuk file *Executable*

### 3.1. Halaman Menu

Pada saat pertama kali dijalankan multimedia akan menampilkan *splash screen* yang akan tampil sesaat dan selanjutnya menampilkan menu utama. Tampilan menu pada multimedia ini terbagi menjadi dua bagian pilihan menu. Pertama pada bagian layar tampilan akan menampilkan empat pilihan, yaitu menu materi, menu kosa kata, menu latihan dan pilihan untuk keluar dari multimedia. Pada bagian lain nya, yaitu pada bagian bawah layar terdapat pilihan untuk menampilkan halaman profil, halaman referensi, halaman petunjuk dan pilihan untuk *sound*. Contoh tampilan Menu Utama Multimedia Pembelajaran bahasa Inggris dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini



Gambar 2. Menu Utama Multimedia

Seperti terlihat pada gambar di atas tampilan multimedia disesuaikan dengan karakteristik anak-anak. Pilihan menu dapat di jalankan dengan cara mengarahkan dan klik *mouse* pada teks pilihan.

Pada pilihan menu materi terdapat sepuluh pilihan materi yang membahas materi abjad, materi hari, tubuh manusia dan bahasan lain nya yang sering digunakan dan dilihat dalam kehidupan sehari-hari. Contoh materi pada multimedia pembelajaran dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini



Gambar 3. Materi Materi Hari

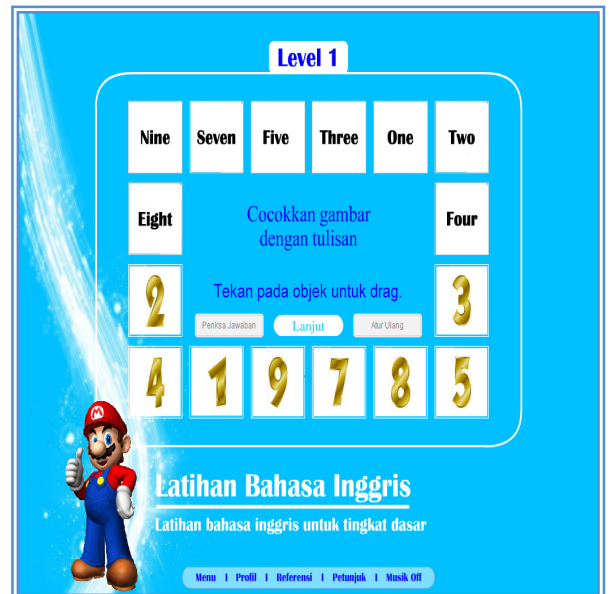
Terlihat pada materi ini pengguna juga dapat mendengar suara dari percakapan pada materi. Untuk ke materi lain nya penguna dapat memilih pada kotak pilihan di sisi kanan dan kiri halanan. Selain menggunakan materi berbentuk teks percakapan dan suara, pada multimedia ini juga terdapat materi yang menampilkan gambar yang sering dilihat pada kehidupan sehari-hari, seperti materi pada kosakata buah-buahan yang dapat dilihat pada gambar 4 berikut ini



Gambar 4. Materi Kosakata Buah-Buahan

Seperti terlihat pada gambar 4 materi tentang kosakata, selain menampilkan tentang buah-buahan pada bagian lainnya terdapat materi tentang kosakata hari, warna, hewan , profesi, kendaraan, alat sekolah ,dan sayur-sayuran.

Pada bagian akhir, setelah peserta didik atau anak-anak pengguna multimedia pembelajaran bahasa inggris dapat menguji kemampuan dengan cara mengerjakan soal-soal yang terdapat halaman latihan. Pada halaman latihan terdapat dua jenis pilihan soal, yaitu pilihan ganda yang terdiri dari beberapa soal dan beberapa level, serta soal dengan cara memilih gambar untuk dipindahkan ke tempat yang benar. Pada pilihan ini juga terdapat beberapa level. Contoh tampilan halaman soal pilihan gambar dapat dilihat pada gambar 5 berikut ini



Gambar 5. Halaman Soal Untuk Level 1

Pada halaman multimedia pembelajaran ini juga terdapat haaman profil yang menampilkan profil



peneliti. Contoh halaman profil dapat dilihat pada gambar 6 berikut ini



Gambar 6. Halaman Profil

Untuk memastikan semua navigasi dan konten materi telah sesuai dengan yang direncanakan sebelum nya dilakukan uji coba menggunakan metode. Hasil uji *black box* text dapat dilihat pada table 1 berikut ini

Tabel 1. Pengujian *black box*

No	Uji Coba	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Link ke setiap Poses	Menampilkan masing-masing halaman dengan baik	Memenuhi
2	Proses Pada setiap Halaman pada Multimedia	Tampilan teks, gambar, suara, dan animasi bagus dan menarik	Memenuhi
3	Proses pada pilihan soal dan jawaban	Jawaban sesuai dengan soal yang diberikan	Memenuhi

Terlihat pada hasil uji coba semua proses yang ada pada multimedia pembelajaran telah memenuhi kriteria dengan baik. Pada semua *button* yang ada pada multimedia pembelajaran bahasa inggris dapat digunakan sesuai dengan yang direncanakan. Tampilan untuk setiap materi dan proses latihan soal telah memenuhi kriteria yang diinginkan.

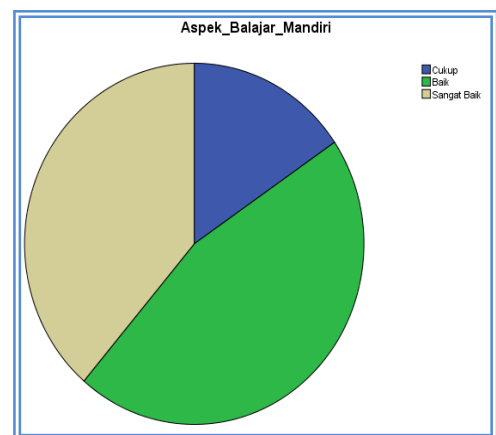
Tahapan terakhir pada penelitian ini adalah melakukan evaluasi terhadap multimedia yang dikembangkan. Evaluasi digunakan untuk mendapatkan hasil yang baik sesuai dengan kebutuhan. Pada proses evaluasi melibatkan tenaga ahli multimedia, guru-guru yang mengajar pelajaran bahasa inggris untuk Sekolah Dasar, Taman Kanak-kanak, guru-guru pada bimbingan belajar khususnya Bahasa inggris pada level anak-anak beserta anak-anak yang mempelajari Bahasa inggris. Tenaga ahli, guru-guru, dan peserta didik diminta untuk menggunakan multimedia pembelajaran Bahasa inggris. Setelah menggunakan multimedia pembelajaran Tenaga ahli, guru-guru, dan peserta didik diminta untuk mengisi kuisioner yang telah peneliti siapkan. Kuisioner meliputi tampilan, operasional, interaksi, dan penggunaan multimedia untuk belajar secara mandiri. Pada proses evaluasi peneliti menggunakan sampel yang menggunakan multimedia dan mengisi kuisioner

sebanyak enam puluh orang dengan kriteria tenaga ahli sebanyak dua belas orang, guru sebanyak dua puluh delapan orang dan anak-anak sebanyak dua puluh orang. Untuk anak-anak peneliti memberi penjelasan tentang penggunaan, selanjutnya peneliti meminta anak-anak mengisi kuisioner dengan bantuan peneliti selain mengisi kuisioner, khusus pada anak-anak selain diminta mengisi kuisioner, peneliti juga melakukan wawancara secara singkat untuk mengetahui respon mereka terhadap penggunaan multimedia pembelajaran sebagai metode belajar. Hasil dari evaluasi terhadap multimedia pembelajaran Bahasa inggris untuk anak-anak dapat dilihat pada table 2 berikut ini

Tabel 2. Hasil Evaluasi Multimedia Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Rata rata skor	%
1	<b>Tampilan</b>	<b>4,37</b>	<b>87,40</b>
	Tampilan Multimedia Menarik	4,1	82,00
	Tampilan Materi Mudah dipahami	4,64	92,80
2	<b>Operasional</b>	<b>4,67</b>	<b>93,40</b>
	Menu Pilihan mudah dipahami	4,4	88,00
	Tombol Navigasi Mudah Digunakan	4,94	98,80
3	<b>Interaksi</b>	<b>4,61</b>	<b>92,20</b>
	Tampilan Multimedia bersifat Interaktif	4,5	90
	Materi-materi Pada multimedia mudah digunakan dan menarik	4,72	94,40
	<b>Total</b>	<b>4,55</b>	<b>91,00</b>

Terlihat pada tabel di atas rata-rata hasil pengisian kuisioner evaluasi menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran sangat baik untuk tampilan, operasional dan interaksi. Hasil evaluasi evaluasi multimedia sebagai media pembelajaran mandiri juga menunjukkan hasil sangat baik seperti dapat dilihat pada gambar pie chart berikut ini



Gambar 7. Pie Chart Hasil Evaluasi

#### IV. KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian dan menghasilkan multimedia pembelajaran ini dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

5. Pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak ini di kembangkan menggunakan model ASSURE.
6. Multimedia pembelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak ini dapat digunakan untuk membantu guru-guru pada proses belajar mengajar.
7. Multimedia Pembelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak telah memenuhi kriteria sangat baik berdasarkan penilaian guru dan tenaga ahli multimedia pembelajaran yang di ukur berdasarkan dimensi kualitas yang meliputi aspek operasional, tampilan dan interaksi sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar untuk anak-anak.
8. Respon anak-anak terhadap multimedia pembelajaran ini juga sangat baik, bahan ajar multimedia ini membantu menarik minat belajar anak-anak karena dilengkapi dengan gambar dan suara serta dapat berinteraksi menarik minat belajar anak-anak

#### VI. SARAN

Saran yang penulis sampaikan untuk pengembangan multimedia dan model ini adalah sebagai berikut :

3. Pada saat memilih strategi pembelajaran yang menggunakan model ASSURE, hendaknya disesuaikan dengan materi yang di ajarkan dan peserta didik yang akan menerima pembelajaran.
4. Untuk menarik minat belajar anak-anak hendaknya menggabungkan multimedia pembelajaran dan game edukasi yang dapat berinteraksi langsung secara interaktif dengan pengguna.
5. Untuk penelitian selanjutnya sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik untuk berbagai usia hendaknya multimedia dapat dirancang dan dikembangkan menggunakan teknologi yang memungkinkan multimedia bisa dioperasikan secara *mobile*, seperti *android*, *IOS*, atau media *mobile* lainnya.

#### VI. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Sekolah Tinggi Manajemen dan Informatika Komputer Palcomtech (STMIK Palcomtech) yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk mempublikasikan penelitian ini.

#### VII. REFERENSI

- [1] Guritno Suryo, Sudaryono, Rahardja Untung. "Theory and Application of Research Metodologi penelitian teknologi informasi", CV Andi Offset, Yogyakarta., 2011.
- [2] Karman, "Penggunaan Media Digital di Kalangan Anak dan Remaja (Studi di Kota Jayapura Provinsi Papua)", Jakarta, Jurnal Penelitian Pos dan Informatika Vol. 2 No.1, pp 35 - 50, September 2012
- [3] Mahardika Prihadi Galang, "Digital Based Learning Dengan Model ADDIE Untuk Pembelajaran Doa Sehari-Hari", Yogyakarta, Jurnal Teknoin Vol. 22 No. 2, pp 01 - 08, Juni 2015
- [4] Mandasari Rizka dan Mislani, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Assure (Studi pada Siswa SMKN 3 Boyolangu Jurusan Listrik SK Memperbaiki Peralatan Rumah Tangga Listrik)", Surabaya, Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Vol. 02, No. 02, pp 555 – 563, Oktober 2013
- [5] Musfiqon, HM, "Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran", Prestasi Pustaka, Jakarta – Indoensia, 2012.
- [6] Setiawan Zulvi Putu dan Napitupulu Efendi, "Aplikasi Media Pembelajaran Flipchart Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Pertemuan dan Perkembangan Pada Pelajaran IPA Terpadu", Medan, Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 7, No. 2, pp 142 – 152, Oktober 2014
- [7] Sumiatun, "Analisis Mutu Pembelajaran Praktikum Kebidanan Sebagai Upaya Peningkatan Pencapaian Kompetensi Program Studi Diploma III Kebidanan STIKES Maharani Malang", Malang, Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan Volume 1, Nomor 1, pp 78 - 93, Januari 2013.
- [8] Purwanti Budi, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure", Malang, Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan Volume 3, Nomor 1, pp 42 - 47, Januari 2015.