

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS VIII SEMESTER GENAP SMP NEGERI 1 SAWAN

Putu Gebby Handarbeni¹, Ketut Pudjawan², Nyoman Wiryana³

^{1,2,3}Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: sbastian_6timeboy@yahoo.com¹, ketutpudjawan@gmail.com²,
wiryanyoman@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan karena adanya permasalahan mengenai keterbatasan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 1 Sawan. Tujuan penelitian ini, untuk mendeskripsikan proses rancang bangun dan mengetahui kualitas hasil pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model Luther. Tahapannya meliputi konsep, desain, pengumpulan materi, perakitan, uji coba, dan distribusi. Setelah melalui tahap produksi dihasilkan produk awal kemudian dilakukan *review* oleh seorang ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Selanjutnya dilakukan validasi siswa yaitu validasi perorangan, validasi kelompok kecil, dan validasi lapangan. Analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Proses rancang bangun pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia ini menggunakan model Luther terdiri dari enam tahapan yaitu konsep, desain, pengumpulan materi, perakitan, uji coba, dan distribusi. Kualitas hasil pengembangan di konversi kedalam PAP Skala 5. Kualitas hasil pengembangan menunjukkan: Menurut ahli isi mata pelajaran termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 92,3%, menurut ahli desain pembelajaran termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 90%, menurut ahli media pembelajaran termasuk kriteria baik dengan persentase tingkat pencapaian 81%, pada validasi perorangan, kelompok kecil, dan lapangan terkonversi dengan kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 98,5 %, 96%, dan 92,56%. Oleh karena itu, multimedia yang dihasilkan dapat dikatakan sudah layak pakai.

Kata kunci: pengembangan, multimedia pembelajaran, bahasa indonesia

Abstract

This study was conducted because of problems about the limitations of instructional media on Indonesian subjects in the Junior High School eighth grade 1 Sawan. This research aimed at describing the design process and testing the quality of learning multimedia development. This study was a development study. The research model used in this study was Luther Model. The steps included concept, design, material collection, assembly, test, and distribution. After the first product was finished, it was then reviewed by an expert of subject content, an expert of learning design, and an expert of learning medium. Next, the validation of student was carried out by using three different types of validation: personal validation, group validation, and field validation. The data were analyzed by using quantitative descriptive statistic analysis and qualitative descriptive statistic analysis. Engineering process development of multimedia-based instructional media Luther model consists of six stages: concept, design, material collection, assembly, testing, and distribution. Quality of development results in conversion to the PAP Scale 5. Quality of development

results show: According to the content of subjects including the criteria very well with the percentage of 92.3% achievement rate, according to instructional design experts including criteria very well with the percentage of 90% achievement rate, the learning medium was good with percentage 81%. The result of personal validation, group validation, and field validation were converted as category very good with percentage 98.5%, 96%, and 92.56%. Therefore, the multimedia was decent to be applied.

Key words: development, learning multimedia, language Indonesian

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini memberikan kontribusi yang besar dalam dunia pendidikan khususnya dalam bidang pembelajaran. Dengan adanya teknologi pembelajaran di dalam ruang lingkup pendidikan, hal ini membuat pembelajaran semakin mudah untuk dimengerti. Teknologi itu pun menawarkan berbagai macam cara untuk membantu memecahkan masalah dalam proses belajar-mengajar. Menurut Sudjana (2005 : 1) "Proses belajar-mengajar atau proses pengajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah di tetapkan". Jika dilihat dari kemajuan dan peranan teknologi, sudah demikian meningkat dan mengalami perubahan dari fase dulu hingga sekarang. Teknologi tersebut ada berbagai macam ragam, Seperti laptop, LCD (*Liquid Crystal Display Proyektor*), Proyektor, E-Book dan lain sebagainya, namun teknologi dalam dunia pendidikan belum lengkap tanpa hadirnya sebuah media.

Media sendiri berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'penghantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2005:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Kata Media juga merupakan bentuk jamak dari kata medium. Sehingga Media dapat diartikan sebagai alat untuk

mendiskripsikan suatu informasi agar informasi yang disampaikan dapat lebih jelas untuk dimengerti dan dipahami. Ada beberapa jenis media pengajaran yang bisa di gunakan dalam proses pengajaran. Pertama, media Grafis, media Tiga dimensi, media Proyeksi dan terakhir lingkungan sebagai media pengajaran. Jika dalam proses belajar mengajar guru atau tenaga pengajar mampu menyajikan materi dengan desain yang bagus maka siswa akan lebih tertarik untuk mempelajari materi tersebut. Media berfungsi untuk mengarahkan siswa memperoleh berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar (*learning experience*) tergantung interaksi siswa dengan media. Media juga dapat membangkitkan keinginan dan minat baru siswa, serta membangkitkan motivasi untuk belajar dan memberikan pengalaman yang integral atau menyeluruh dari yang kongkrit sampai dengan yang abstrak. Melalui penggunaan media pengajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar-mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa. Salah Satu Alat bantu media yang bisa digunakan yaitu Multimedia pembelajaran.

Multimedia Pembelajaran merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya. Pelajaran yang membutuhkan hadirnya media pembelajaran berbasis multimedia adalah Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia dalam mata pelajaran di sekolah khususnya dinilai cukup memegang

peranan penting dalam membentuk siswa menjadi berkualitas, karena dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa diarahkan pada penguasaan Empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. "Keempat aspek ini harus dijalankan secara terpadu dan seimbang dalam kegiatan pembelajaran karena keempat aspek keterampilan berbahasa ini memiliki hubungan yang sangat erat antara aspek yang satu dengan aspek lainnya" (Tarigan, 2006:vii). Pembelajaran Bahasa Indonesia juga merupakan suatu sarana berkomunikasi untuk mengkaji ide-ide, gagasan secara logis dan mengungkapkan secara sistematis. Diharapkan dengan mempelajari Bahasa Indonesia siswa dapat berkomunikasi dengan baik dan mengembangkan ide-ide, potensi yang berkualitas, namun saat ini fenomena yang di rasakan oleh siswa dalam mengikuti proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas adalah terlalu seringnya pelaksanaan proses pembelajaran dengan metode ceramah dan tanya jawab sehingga terkadang siswa kurang bisa memahami pembelajaran yang di berikan oleh guru karena tidak adanya media pembelajaran yang di gunakan. Hal tersebut berdampak pada pengaruh terhadap minat dan motivasi siswa untuk belajar. Siswa sangat mengharapkan agar guru merancang suatu bentuk media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga siswa dapat lebih mudah menyerap materi dalam pembelajaran khususnya pelajaran Bahasa Indonesia, serta dapat digunakan di luar jam pelajaran mengingat keterbatasan jam pelajaran yang diberikan.

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan juga hasil wawancara kepada guru pengajar Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 sawan bapak Made Sujana S.Pd, nilai rata-rata pada pelajaran Bahasa Indonesia khususnya kelas VIII masih belum memuaskan yaitu 60,5 (daftar nilai kelas VIII semester genap tahun 2011/2012), bahkan kurang

dari standar nilai ketuntasan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP 1 Sawan yaitu 75. Rendahnya nilai rata-rata siswa disebabkan karena proses pembelajaran yang dilaksanakan kurang maksimal. Jika dilihat dari sarana dan prasarana, SMP Negeri 1 Sawan memiliki sarana dan prasarana yang memadai, ini terbukti tersedianya fasilitas berupa *LCD (Liquid Crystal Display Proyektor)*, papan tulis, serta fasilitas penunjang lainnya, begitupun dengan SDM (Sumber daya manusia) yang tersedia di SMP Negeri 1 sawan sangat cukup memenuhi sesuai dengan SDM (Sumber daya manusia) yang di butuhkan, namun media pembelajaran terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih kurang. Oleh karena itu, maka para siswa dan guru sangat membutuhkan media dan bahan pembelajaran yang relevan serta mampu memanfaatkan komunitas belajar yang sudah ada. Dengan tersedianya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa maka diharapkan pembelajaran akan berlangsung secara efektif. Oleh karena itu, Media Pembelajaran berbasis Multimedia adalah media yang perlu dikembangkan di SMP Negeri 1 Sawan. Media ini menggabungkan semua media yang terdiri dari teks, grafis, foto, video, animasi, musik, narasi, dan interaktivitas yang diprogram berdasarkan teori pembelajaran.

Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran. Dalam pembelajaran guru harus memahami materi pelajaran yang diajarkan sebagai

suatu pelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru. Oleh sebab itu diperlukan adanya teori pembelajaran yang akan menjelaskan asas-asas untuk merancang pembelajaran yang efektif dikelas. Dalam hal ini pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan sudah melalui tahapan perancangan pembelajaran. Proses pembelajaran aktivitasnya dalam bentuk interaksi belajar mengajar dalam suasana interaksi edukatif, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan, artinya interaksi yang telah dicanangkan untuk suatu tujuan tertentu setidaknya adalah pencapaian tujuan instruksional atau tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan pada satuan pelajaran. Kegiatan pembelajaran yang diprogramkan guru merupakan kegiatan integralistik antara pendidikan dengan peserta didik. Kegiatan pembelajaran secara metodologis berakar dari pihak pendidik yaitu guru, dan kegiatan belajar secara pedagogis berakar dari pihak peserta didik. Pembelajaran adalah setiap kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar. Dalam proses, pembelajaran dikembangkan melalui pola pembelajaran yang menggambarkan kedudukan serta peran pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Secara implisit dalam pengajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan. Pemilihan, penetapan dan pengembangan metode ini didasarkan pada kondisi pengajaran yang ada. Dalam hal ini istilah pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Oleh karena itu pembelajaran memusatkan perhatian pada "bagaimana membelajarkan siswa" bukan pada "apa

yang dipelajari siswa". Pembelajaran yang akan direncanakan memerlukan berbagai teori untuk merancang agar rencana pembelajaran yang disusun benar-benar dapat memenuhi harapan dan tujuan pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu disiplin ilmu yang menaruh perhatian pada perbaikan kualitas pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan efisiensi, meningkatkan motivasi, memfasilitasi belajar aktif, memfasilitasi belajar eksperimental, konsisten dengan belajar yang berpusat pada siswa dan memandu untuk belajar lebih baik. Disamping dengan bantuan media tersebut, Motivasi belajar siswa juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di mana siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung prestasi yang diperoleh lebih tinggi dari pada siswa yang memiliki minat belajar rendah.

Berdasarkan paparan tersebut, maka penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas VIII semester genap SMP Negeri 1 Sawan tahun pelajaran 2013. Model pengembangan yang di gunakan dalam penelitian ini adalah model produk pembelajaran berbantuan komputer (PBK) yang di kembangkan oleh Luther (dalam Sutopo 2003:32). Model Luther terdiri dari enam tahapan yaitu Concept, Design, Collecting, Materials, Assembly, Testing, dan Distribution. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui rancang Bangun dan kualitas dari media pembelajaran Berbasis Multimedia pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VIII semester genap SMP Negeri 1 Sawan tahun pelajaran 2013.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, Penelitian

pengembangan adalah kegiatan untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk yang di gunakan untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. Soenarto (dalam Tegeh dan Kirna, 2010:19) "penelitian pengembangan yaitu suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi masalah di kelas/laboratorium, dan bukan untuk menguji teori". Untuk mengatasi suatu masalah dalam pembelajaran, perlu dikembangkannya sebuah produk-produk, baik berupa Media atau alat.

Penelitian ini, mengembangkan media pembelajaran berbasis *Multimedia* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII Semester Genap SMP Negeri 1 Sawan Tahun Pelajaran 2013. Dalam penelitian pengembangan ini, Metode penelitian yang digunakan adalah model produk pembelajaran berbantuan komputer (PBK) yang di kembangkan oleh Luther (dalam Sutopo 2003:32). Sutopo (dalam Suartama & Sudarma, 2007) menyatakan, Model Pengembangan Produk Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) merupakan model yang disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Model ini terdiri dari enam tahap kegiatan, yakni: a) *Concept*, b) *Design*, c) *Collecting materials*, d) *Assembly*, e) *Tes drive*, dan f) *Distribution*. Pemilihan model pengembangan ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis. Model ini disusun secara sederhana dengan urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Model ini dikembangkan melibatkan 6 tahap, yakni

a) *Concept*, pengembangan konsep dilakukan dengan identifikasi mata pelajaran, merumuskan kompetensi dasar, analisis karakteristik siswa, menetapkan indikator b) *Design*, mendesain produk dilakukan melalui dua tahap: (1) memilih dan menetapkan *software* yang digunakan, (2) mengembangkan *flow chart* dan *Storyboard*, untuk memvisualisasikan alur kerja produk mulai awal hingga akhir, c) *Collecting materials*, kegiatan berupa pengumpulan bahan atau materi kuliah yang diperlukan untuk pembuatan produk seperti: materi pokok (subtansi mata pelajaran), aspek pendukung seerti gambar animasi, audio, vidio sebagai ilustrasi, *clip-art image*, dan grafik, d) *Assembly*, adalah menyusun naskah materi kuliah yang dimasukkan pada setiap *frame* yang disebut *screen mapping*, e) *Tes Drive*, untuk melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan. Produk yang baik memenuhi dua kriteria yakni: kriteria pembelajaran dan kriteria penampilan, f) *Distribution*, adalah kegiatan berupa penyebaran produk pembelajaran kepada pemakai produk. Sasaran pemakai produk meliputi guru dan siswa.

validitas media pembelajaran diketahui melalui hasil analisis kegiatan validasi yang dilaksanakan melalui dua tahap, yakni: a) review oleh ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran, b) uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Subyek coba produk hasil penelitian pengembangan ini adalah satu orang ahli isi mata pelajaran, satu orang ahli desain pembelajaran, satu orang ahli media pembelajaran, tiga orang siswa untuk uji coba perorangan, dua belas orang siswa untuk uji coba kelompok kecil, dan tiga puluh orang siswa untuk uji coba lapangan.

Data-data yang dikumpulkan melalui pelaksanaan evaluasi formatif dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu: (1) data dari evaluasi tahap pertama berupa data hasil review ahli isi bidang studi, data hasil review ahli desain

pembelajaran, dan data hasil review ahli media pembelajaran, (2) data dari hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan berupa hasil review siswa, dan data hasil review guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang bertugas membina dan mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia. Seluruh data yang diperoleh dikelompokkan menurut sifatnya menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dan kuantitatif diperoleh dari hasil review ahli isi bidang studi atau mata pelajaran melalui angket tanggapan dan wawancara, hasil review ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran melalui angket tanggapan dan wawancara, dan hasil review siswa diperoleh melalui angket tanggapan dan wawancara.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah instrumen lembar angket yang telah berisi item-item instrumen terkait dengan Media Pembelajaran berbasis *Multimedia*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif kuantitatif dan analisis statistik deskriptif kualitatif. (1) Teknik analisis statistik deskriptif

kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui instrumen dalam bentuk deskriptif persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subyek coba menurut Tegeh dan Kirna (2010: 100) adalah sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan: \sum = jumlah
n = jumlah seluruh item angket

Selanjutnya, untuk menghitung presentase keseluruhan subyek digunakan rumus:

$$\text{Presentase} = (F : N)$$

Keterangan:

F = jumlah presentase keseluruhan subyek
N = banyak subjek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan terhadap hasil *review* dan uji coba produk sebagai berikut.

Tabel 1. Konversi PAP Tingkat Pencapaian dengan skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90 – 100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75 – 89	Baik	Sedikit direvisi
65 – 74	Cukup	Direvisi secukupnya
55 - 64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0 - 54	Sangat kurang	Diulangi membuat produk

(Adaptasi dari Tegeh dan Kirna , 2010:101)

Data dalam penelitian kualitatif bersifat deskriptif bukan angka. Data dapat berupa gejala-gejala, kejadian dan peristiwa yang kemudian dianalisis dalam bentuk kategori-kategori.. Agung, (2012:67) “analisis deskriptif kualitatif yaitu suatu cara analisis/pengolahan data dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk kalimat/kata-kata, kategori-kategori

mengenai suatu objek (benda, gejala, variabel tertentu), sehingga akhirnya diperoleh simpulan umum”. Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil *review* ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan uji coba siswa. Teknik analisis data ini dilakukan dengan

mengelompokan informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat pada angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dan pembahasan penelitian ini adalah pemaparan mengenai rancang bangun dari model pengembangan multimedia pembelajaran Luther yang terdiri dari (1) *Concept*, merupakan pemilihan mata pelajaran. Mata pelajaran yang dipilih dalam pengembangan ini adalah bahasa Indonesia Kelas VIII semester Genap. Pemilihan ini didasari atas kurangnya pengembangan produk media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia, oleh karena itu perlu di buatkannya Media Pembelajaran agar pembelajaran dikelas menjadi lebih asik dan menyenangkan dan Guru di SMP Negeri 1 Sawan pun belum sepenuhnya menggunakan Media

pembelajaran. Oleh sebab itu media tersebut dibuat untuk membatu Guru dalam proses Pembelajaran. Selain itu pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang lebih banyak menggunakan cara mengajar ceramah sehingga para siswa terkadang merasa jenuh dengan pembelajaran di kelas. Mata Pelajaran bahasa indonesia pun lebih fokus pada Teori-teori dan sedikit terdapat gambaran visual mengenai apa yang di ajarkan. Media pembelajaran ini berbasis Multimedia Pembelajaran dimana media ini mengacu pada buku ajar yang di gunakan oleh para guru di SMP Negeri 1 Sawan. Buku Bahasa Indonesia yang di gunakan berupa BSE (Buku Sekolah Elektronik) pada Bab 9 yang terdiri dari 3 sub materi. Berikut Tabel 2 Analisis Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sawan semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013.

Tabel 2. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII Semester Genap di SMP Negeri 1 Sawan

No	Materi	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1	Membaca Teks Berita	9. Memahami isi berita dari radio/ televisi 11. Memahami ragam wacana tulis dengan membaca eksentif, intensif dan membaca nyaring	9.1 Menemukan pokok-pokok berita yang di dengar dan atau di toton melalui radio/televise 11.3 Membaca teks berita dengan intonasi yang tepat serta artikulasi dan volume suara yang jelas.
2	Membuat Slogan dan Poster	12. Mengungkapkan informasi dalam bentuk rangkuman, teks berita, slogan/ Poster	12.3 Menulis sloagan/poster untuk berbagi keperluan dengan pilihan kata dan kaliaamt yang bervariasi,serta persuatif
3	Membaca kutipan novel	13. Memahami unsurintristik novel remaja asli atau	13.1 Mendefinisikan karakter tokoh novel remaja (asli atau

		terjemahan yang di bacakan	terjemahan) yang di bacakan. 13.2 Menjelaskan tema dan latar novel remaja (asli atau terjemahan yang di bacakan) 13.3 Mendeskripsikan alur novel remaja (asli atau terjemahan) yang di bacakan)
--	--	----------------------------	---

Sumber : (Silabus KTSP SMP Negeri 1 Sawan Tahun Pelajaran 2012/2013)

(2) *Design*, Maksud dari tahap perancangan (*design*) adalah membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur proyek, gaya, dan kebutuhan materi untuk proyek. *Authoring system* bermanfaat pada tahap ini dan dengan mudah menempatkan parameter ke dalam sistem seperti yang telah ditentukan. Perlu diketahui *Authoring system* merupakan satu perangkat *software* untuk membuat aplikasi multimedia. Bentuk *authoring* yang sering digunakan dalam pengembangan multimedia adalah *autlining*, *storyboarding*, *flowcharting*, *modeling*, dan *scripting*. mendesain produk dilakukan melalui beberapa tahap antara lain, memilih dan menetapkan *software* yang digunakan, Tahap ini merupakan tahap dimana memulainya merancang bangun Media Pembelajaran. *Software* utama yang digunakan dalam merancang bangun media pembelajaran ini adalah *Macromedia Authoware*. Pemilihan *software Macromedia Authoware* didasari atas beberapa pertimbangan seperti (1) *software* ini sangat tepat untuk membuat berbagai bentuk sajian visual yang dapat menggabungkan berbagai media, seperti video, animasi, gambar dan suara, (2) *Authorware* sungguh produktif karena dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang mendukung sehingga kita dapat bekerja dengan nyaman dan mudah, (3) Program ini menyediakan *Knowledge Objects*, *Knowledge Objects Authoring*, *Multi Icon Editing* dan juga *Export Internal Media*.

Software Pendukungnya seperti (1) *Adobe Photoshop CS3* yang di gunakan untuk merancang Tombol-tombol pada Multimedia pembelajaran, merancang *Baground*, mengedit gambar, Membuat tampilan (*Unterface awal*) dari multimedia pembelajaran dan merancang Cover CD (*Compact Disk*). (2) *Photoscape* digunakan untuk membuat Cover luar dari CD (*Compact Disk*) Multimedia Pembelajaran. (3) *Convert Video Flv To Mpeg* digunakan untuk merubah format Video dari *Flv* ke *Mpeg*. (4) *Vegas* digunakan untuk Mengedit Video yang telah di convert. (5) *Microsoft word* digunakan untuk merancang *story board*, *flowcharting*, dan *modeling*.

Tahap selanjutnya membuat *Flowchart view*. *Flowchart* ini digunakan untuk memberikan gambaran secara umum mengenai alur Multimedia pembelajaran yang telah di rancang. *Story board* dibuat setelah pembuatan *Flowchart* selesai di lakukan. *Story board* ini berfungsi untuk memberi gambaran kasar mengenai rancang bangun Multimedia pembelajaran. (3) *collecting materials* Tahap ini merupakan tahapan dimana Semua bahan yang di butuhkan sebagai penunjang Multimedia pembelajaran di kumpulkan seperti, 1) Materi pokok (subtansi mata pelajaran) Materi Pokok Multimedia Pembelajaran ini diadopsi dari Buku BSE (Buku Sekolah Elektronik) Bahasa Indonesia untuk SMP kelas VIII semester Genap. Materi yang dipakai di ambil dari bab 9 dengan Materi

Pokok antara lain, Membaca teks berita, Membuat Slogan dan poster, Membaca Kutipan Novel. 2) Gambar Pengumpulan gambar didasari atas kebutuhan dari multimedia Pembelajaran. Gambar ini nantinya digunakan untuk memberikan gambaran secara visual terhadap materi pokok yang telah di tentukan, Memberikan keselarasan dan keindahan pada multimedia pembelajaran. Gambar-gambar yang di butuhkan seperti *Background*, Ilustrasi, *clip-art image*, grafik serta gambar tombol yang di buat dengan software pendukung. 3) Audio dan Video Audio dan video ini digukan untuk meberikan ilustrasi dan contoh dalam Multimedia Pembelajaran. Audio Video ini dikumpulkan dan di pilih sesuai dengan kebutuhan dari Masteri yang ada. (4) *Assembly* Tahap ini merupakan tahap dimana perakitan dari multimedia pembelajaran. Semua bahan yang telah di kumpulkan di olah dan di gabungkan melalui *software* utama yaitu *Macromedia Authoware*. Hingga menjadi sebuah multimedia Pembelajaran. (5) *Testing* Uji coba produk dalam pengembangan meliputi tanggapan ahli isi dimana ahli isi tersebut adalah guru mata pelajaran bahasa Indonesia, Ahli desain pembelajaran dosen Teknologi Pendidikan S2, Ahli media dosen Teknologi Pendidikan S2, uji coba perorangan siswa, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan siswa dari SMP Negeri 1 Sawan Kelas VIII. (6) *Distribution* Distribusi merupakan kegiatan berupa penyebarluasan produk pembelajaran kepada pemakai produk. Sasaran pemakai produk meliputi guru Bahasa indonesia kelas VIII SMP Negeri 1 Sawan dan siswa Kelas VIII Smp Negeri 1 Sawan. Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli dan beberapa uji coba, dapat diketahui kualitas media pembelajaran yang dikembangkan termasuk sangat baik. Hasil pengembangan dapat dipaparkan sebagai berikut. (1) Berdasarkan hasil penilaian dari ahli isi, yaitu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 sawan, Kualitas media ini jika ditinjau dari isi materi pembelajaran termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat

pencapaian 92,3 % . Maka dapat dikatakan bahwa Multimedia yang dikembangkan layak sebagai fasilitas belajar di kelas. (2) Berdasarkan hasil penelitian dari ahli desain pembelajaran,. dosen Jurusan Teknologi Pendidikan, bahwa Kualitas media ditinjau dari desain pembelajaran termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 90%. Atas dasar penilaian dari ahli desain pembelajaran ini, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak dipakai sebagai fasilitas belajar.(3) Berdasarkan hasil penelitian dari ahli media pembelajaran, dalam kesempatan kali ini dosen Jurusan Teknologi Pendidikan, bahwa Kualitas media pembelajaran termasuk kriteria baik dengan persentase tingkat pencapaian 81%. Atas dasar penilaian dari ahli media pembelajaran ini, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak dipakai sebagai fasilitas belajar di kelas. (4) Berdasarkan hasil penilaian uji coba produk tahap uji perorangan, terungkap bahwa penilaian responden (3 orang siswa) bahwa Kualitas media ditinjau dari uji perorangan termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 98,5%. Penilaian siswa terhadap komponen-komponen media pada uji kelompok kecil sebanyak 12 orang siswa dan hasilnya menunjukkan bahwa Kualitas media ditinjau dari uji kelompok kecil termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 96%. Sedangkan Penilaian siswa terhadap komponen-komponen media pada uji lapangan dengan responden sebanyak 30 orang siswa tersebar pada skor 5 (sangat baik), 4 (baik) dan 3 (cukup). Kualitas media ditinjau dari uji lapangan termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 92,56% Media pembelajaran ini dikatakan sangat baik dari hasil uji coba karena media pembelajaran yang dibuat mempunyai struktur Multimedia Pembelajaran (pengguna bisa memilih menu ataupun materi yang dikehendaki). Selain itu media pembelajaran ini dilengkapi juga dengan narasi teks berita

radio, video berita TV, contoh slogan dan poster serta narasi mengenai kutipan novel, yang dapat menuntun siswa untuk belajar dan membantu guru dalam pembelajaran kelas.

PENUTUP

Simpulan dari penelitian ini dipaparkan sebagai berikut.

Berdasarkan hasil pembahasan dan analisis data, Penelitian ini dalam rancang bangunnya menggunakan acuan model Produk Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) yang dikembangkan oleh Luther. Adapun tahapannya seperti konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*collecting materials*), pembuatan (*assembly*), ujicoba (*testing*), distribusi (*distribution*). Multimedia pembelajaran yang telah melalui tahap analisis kebutuhan, desain pembelajaran, produksi multimedia, validasi ahli, revisi, dan uji coba produk, telah memperoleh kualitas tingkat pencapaian dengan kualifikasi **sangat baik** ditinjau dari isi materi, aspek media pembelajaran, desain produk, dan saat uji coba produk yang meliputi uji coba perorangan, kelompok kecil, dan lapangan hingga akhirnya nanti bisa digunakan oleh para guru dalam membantu menjelaskan Pembelajaran Bahasa Indonesia.

Selain itu disampaikan saran berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia ini dikelompokkan menjadi tiga, yaitu sebagai berikut.

Saran Pemanfaatan Berdasarkan dengan beberapa keterbatasan yang dimiliki oleh media pembelajaran ini, maka dalam pemanfaatan media ini hendaknya didukung oleh sumber belajar lain yang relevan, sehingga tidak dijadikan satu-satunya sumber belajar oleh siswa dan dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang memadai guna terciptanya pembelajaran yang menyenangkan.

Saran Desiminasi Media pembelajaran ini yang berupa multimedia pembelajaran dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa SMP Negeri 1 Sawan, dan juga kebutuhan para guru sehingga bila digunakan pada siswa lain

Atas dasar penilaian dari uji coba ini, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak dipakai sebagai fasilitas belajar di kelas.

atau bila ditemukan kesalahan atau kekurangsempurnaan yang perlu diperbaiki, maka direvisi seperlunya.

Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut Perlu digaris bawahi bahwa pengembangan ini tidak dimaksudkan untuk mengatasi seluruh permasalahan dalam proses pembelajaran siswa. Masalah lain seperti minimnya sumber bacaan yang relevan dengan materi pelajaran, jam pelajaran yang tidak seimbang dengan materi pelajaran, tenaga pengajar yang tidak perkompeten, jumlah siswa yang terlalu banyak, dan masih kurangnya sarana elektronik pendukung lainnya perlu juga dicarikan solusi pemecahan dengan melakukan berbagai upaya yang representative. Produk pengembangan ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut pada materi-materi lain, sehingga proses pembelajaran yang diinginkan dapat terwujud.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A.A. Gede. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suartama, Kd & Km. Sudarma. 2007. Laporan Penelitian *Pengembangan Compact Disc (CD) Multimedia Interaktif Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran*. Laporan Penelitian (tidak diterbitkan). Singaraja: Universitas Pendidikan ganesa
- Sudjana, nana. 2005. *"Media Pengajaran"*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Tarigan, Henry Guntur. 1989. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Tegeh, I Made & I Made Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan. Buku Ajar* (tidak diterbitkan). Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.