

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF  
PADA MATERI MENYIMAK UNTUK  
SISWA KELAS VI SD**

Oleh :

Novi Niarti  
Nurlaksana Eko Rusminto  
Een Yayah Haenilah  
Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar  
[novi\\_niarti@yahoo.com](mailto:novi_niarti@yahoo.com)

**ABSTRACT**

The aims of this research was to describe the spesification of teaching material, analyze the attractiveness, and the efectiveness multimedia interactive which used in learning materials language at sixth grade elementary school in SDN 1 Surabaya and SDN 1 Sukamenanti. This research was Research and Development method which adapted by Borg and Gall. Collected data used observation, questionnaires, test, and interview, then were analyzed by quatitatively and qualitatively. The result of this research was multimedia interactive of teaching material that used an aplication *Adobe Flash CS 3*, data analysed results was showed that multimedia interactive teaching material in learning were effective and attracted to increase the student's score.

*Keywords: interactive multimedia, listening, teaching materials*

**ABSTRAK**

*Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan spesifikasi bahan ajar, menganalisis daya tarik dan efektivitas multimedia interaktif dalam pembelajaran materi menyimak pada siswa kelas VI di SDN 1 Surabaya dan SDN 1 Sukamenanti. Penelitian ini termasuk dalam penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang di adaptasi dari model Borg and Gall. Pengumpulan data menggunakan observasi, angket, tes tertulis dan wawancara, kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini menghasilkan sebuah bahan ajar berbasis multimedia interaktif berupa software dengan aplikasi Adobe Flash CS 3, analisis data menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada materi menyimak efektif dan menarik dalam meningkatkan hasil belajar siswa.*

*Kata Kunci : multimedia interaktif, menyimak, bahan ajar*

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang Masalah

Kurikulum pendidikan di Indonesia telah mengalami beberapa kali perubahan yang disebabkan berbagai alasan, diantaranya adalah tuntutan perkembangan zaman dan kebijakan pemerintah untuk memperbaharui dan memodifikasi kurikulum pendidikan secara berkala dalam suatu periode tertentu. Kurikulum tersebut disikapi secara positif oleh para pengajar atau guru, karena guru merupakan ujung tombak keberhasilan pendidikan yang terlibat langsung dalam mengembangkan, memantau, dan melaksanakan kurikulum sehingga pembelajaran dapat berjalan lancar dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Guru sebagai pelaku utama pendidikan diwajibkan memenuhi kewajibannya sebagai pendidik profesional, dan tentu saja sebagai pengembang kurikulum.

Bahasa memiliki peran penting dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Selain sebagai alat komunikasi dalam masyarakat baik secara lisan maupun tulisan. Pembelajaran bahasa Indonesia menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006:317), diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Keterampilan berbahasa terdiri atas empat hal yang dikenal dengan istilah catur tunggal. Keempat keterampilan tersebut, yaitu menyimak atau mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Tarigan 2008:2). Catur tunggal artinya empat hal tadi

merupakan satu kesatuan sehingga harus dikembangkan secara terpadu. Akan tetapi, dari keempat keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan menyimak atau mendengarkanlah yang seharusnya dikuasai terlebih dahulu karena apabila seseorang tidak mempunyai atau memiliki keterampilan mendengarkan yang baik maka seseorang tersebut dapat salah memahami suatu pesan yang disampaikan melalui ujaran orang lain. Tarigan (2008:31), mengungkapkan bahwa menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Proporsi kegiatan menyimak dalam proses pembelajaran bahasa lebih besar jika dibandingkan dengan kegiatan berbahasa lainnya. Seorang ahli Amerika Serikat, Donal E. Bird (Tarigan, 2008:137), pernah melakukan penelitian tentang kegiatan menyimak mahasiswa Stephen College Girls. Hasil yang diperoleh adalah 42% untuk kegiatan menyimak, 25% kegiatan berbicara, 15% kegiatan membaca, dan 18% untuk kegiatan menulis. Hasil penelitian Bird ini didukung oleh Paul T. Rankin (Tarigan, 2008:139) yang melakukan survei mengenai penggunaan waktu dalam keempat keterampilan berbahasa. Hasil dari survei tersebut menyatakan bahwa dalam manusia mempergunakan 45% waktunya untuk menyimak, 30% untuk berbicara, 16% untuk membaca, dan hanya 9% untuk menulis. Pada tahun 1950, Mariam E. Wilt juga melaporkan bahwa jumlah waktu yang

dipergunakan oleh siswa sekolah dasar untuk menyimak kira-kira 2 jam sehari. Hasil-hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa dalam kegiatan pembelajaran bahasa serta dalam kehidupan sehari-hari menyimak memegang peran yang dominan sehingga perlu diajarkan dan dilatih dengan baik dan kontinu.

Pembelajaran keterampilan menyimak saat ini telah diajarkan dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pembelajaran menyimak akan berhasil dengan baik, jika seorang guru dapat merancang pembelajaran menyimak yang memenuhi kriteria berikut ini, 1) materi yang disusun relevan dengan tujuan pembelajaran; 2) kegiatan pembelajaran menantang dan merangsang siswa untuk belajar; 3) mengembangkan kreativitas siswa secara individual ataupun kelompok; 4) memudahkan siswa memahami materi pelajaran; 5) mengarahkan aktivitas belajar siswa kepada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan; 6) mudah diterapkan dan tidak menuntut disediakannya peralatan yang rumit; 7) menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan (Fatoni, 2009:1).

Karakteristik anak usia sekolah dasar adalah senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, serta senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Menurut Piaget perkembangan anak sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret dimana anak telah memiliki kecakapan berpikir logis, akan tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat konkret. Bagi mereka meski mulai dapat berpikir logis, materi belajar akan mudah dimengerti manakala wujudnya nyata atau konkret. Dalam pembelajaran menyimak di sekolah dasar, materi pembelajarannya bersifat verbalistik

sehingga cenderung disampaikan dengan metode ceramah, bercerita, atau dengan tidak menggunakan media dan peragaan sehingga keterampilan ini dianggap sulit dan membosankan oleh siswa.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mulai merambah dunia pendidikan. Hal ini memungkinkan pengembangan pembelajaran menyimak dengan berbasis multimedia, dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang menyenangkan dan efektif. Media pembelajaran ini akan menjadi sarana atau alat bantu pembelajaran yang lebih efektif dalam penyampaian materi dan efisien dalam penggunaan waktu dan tenaga. Salah satunya potensi media komputer dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektifitas proses pembelajaran yaitu: (1) memungkinkan terjadi interaksi langsung antara peserta didik dan materi pelajaran, (2) proses belajar dapat berlangsung secara individual sesuai dengan kemampuan belajar peserta didik, (3) mampu menampilkan unsur *audio visual* untuk meningkatkan minat belajar, (4) mampu menciptakan proses belajar secara berkesinambungan. (5) Siswa memiliki kebebasan menggunakan media untuk belajar dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki secara mandiri.

Berdasarkan uraian di atas, maka pengintegrasian TIK dalam pembelajaran bahasa Indonesia merupakan suatu keharusan. Perlu adanya reformasi pembelajaran keterampilan menyimak dari yang konvensional menjadi pembelajaran konstruktivis dengan memanfaatkan teknologi seluas-luasnya untuk memfasilitasi belajar siswa sekaligus mempermudah siswa dalam belajar. Integrasi teknologi yang efektif dalam

pembelajaran memungkinkan guru dan siswa untuk mengakses konsep lebih mudah, dan dapat mewakili konsep-konsep abstrak. Selain itu hasil angket pada penelitian pendahuluan yang dilakukan di SDN 1 Surabaya tanggal 26 Januari 2015, menunjukkan bahwa 45 dari 52 siswa (86,54%), yang diberikan angket, menyatakan mereka mengalami kesulitan dalam memahami kompetensi-kompetensi yang ada pada keterampilan menyimak, dan 40 dari 52 orang (76,92%) menyatakan bahwa sumber belajar dan media yang digunakan selama ini kurang memadai. Pembelajaran pada umumnya menggunakan buku cetak atau buku dogeng (*media printed*) yang dibacakan oleh guru atau siswa secara bergiliran. Kecenderungan motivasi belajar siswa menurun, berdasarkan angket pada penelitian pendahuluan hanya 25 % (13 siswa) yang menyatakan termotivasi dalam pembelajaran menyimak yang hanya menggunakan buku teks atau buku dongeng saja. Tentunya hal ini berdampak pada perolehan hasil belajar siswa dalam menguasai kompetensi dasar yang ada. Hasil lain yang terungkap dalam angket, 94,23% siswa menyatakan membutuhkan suatu paket program pembelajaran berbantuan komputer multimedia interaktif sebagai alternatif pendukung dalam belajar menyimak.

Pertimbangan peneliti memilih materi menyimak ini karena beberapa alasan yaitu: *pertama*, menyimak bersifat abstrak dan pembelajarannya sangat memerlukan visualisasi sehingga keabstrakan materi itu dapat menjadi kongkret. *Kedua*, keterbatasan sumber belajarnya. *Ketiga*, memfasilitasi kebutuhan belajar siswa baik secara belajar tatap muka maupun belajar secara mandiri.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, yaitu ketercapaian kompetensi dasar rendah, media yang digunakan dalam pembelajaran sebagai sumber belajar kurang variatif dan upaya pengoptimalan potensi (sumber daya) yang ada, maka pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran menyimak yang kemudian digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat meminimalkan masalah-masalah belajar tersebut dan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

### **Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah: Bagaimanakah spesifikasi, daya tarik, dan efektivitas bahan ajar berbasis multimedia interaktif materi menyimak dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas VI sekolah dasar?

### **Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan spesifikasi produk multimedia interaktif materi menyimak yang dapat digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia, menganalisis daya tarik dan efektivitas multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia materi menyimak pada siswa kelas VI sekolah dasar.

### **Manfaat Penelitian**

Ada dua manfaat dari penelitian ini yaitu : Manfaat Teoritis. Secara teoritis, penelitian ini memiliki manfaat untuk pengembangan keilmuan dibidang pembelajaran bahasa Indonesia materi menyimak dan menambah khasanah kajian ilmiah dalam pengembangan bahan ajar, sedangkan manfaat praktis bagi siswa, sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran menyimak menggunakan bahan ajar berbasis

multimedia interaktif sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi dalam pembelajaran. Bagi guru, sebagai masukan untuk lebih inovatif dan kreatif dalam menggunakan dan mengembangkan bahan ajar, sehingga dapat membuat pembelajaran bahasa Indonesia menjadi menyenangkan. Bagi peneliti lain agar menjadi motivasi untuk melakukan penelitian mendalam tentang pembuatan sumber belajar khususnya bahan ajar. Bagi institusi pendidikan, penelitian ini berfungsi sebagai referensi bagi peningkatan dan kualitas pendidikan yang dilaksanakan.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Belajar dan Pembelajaran**

belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman sikap, tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain pada individu yang belajar. Proses terjadinya belajar sangat sulit diamati, sehingga orang cenderung melihat tingkah laku manusia untuk disusun menjadi pola tingkah laku yang akhirnya tersusunlah suatu model yang menjadi prinsip-prinsip belajar yang bermanfaat sebagai bekal untuk memahami, mendorong dan memberi arah kegiatan belajar. Sedang pembelajaran adalah proses yang komponen-komponennya terdiri dari pembelajar (siswa), pembelajar (guru), metode, dan strategi yang di dalamnya mencakup media atau bahan ajar. Agar proses belajar dapat efektif dan retensi siswa yang cenderung permanen hal ini dipengaruhi oleh pula oleh desain pesan pembelajaran.

### **Multimedia Interaktif**

Hofstetter dalam Rusman (2012:296), multimedia interaktif adalah

pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan *link* dan *tool* yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Menurut Reddi dan Mishra dalam Munir (2012:110), multimedia interaktif adalah suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi, dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang sinergis dan simbolis yang menghasilkan manfaat lebih bagi pengguna.

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

### **Manfaat Multimedia interaktif**

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa, karena penggunaan media dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit. Edgar Dale dalam Daryanto (2012:15), mengklasifikasi pengalaman belajar anak mulai dari hal-hal yang paling konkrit sampai kepada hal-hal yang dianggap paling abstrak, dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju siswa sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan ke siswa sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol. Jengjang

konkret-abstrak ini ditunjukkan dengan bagan dalam bentuk kerucut pengalaman (*cone of experience*),

Perolehan pengetahuan siswa dalam kerucut pengalaman Edgar Dale, menggambarkan bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan melalui kata verbal. Hal ini memungkinkan terjadinya *verbalisme*. Artinya siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung didalamnya sehingga dapat menimbulkan kesalahan persepsi siswa. Oleh sebab itu, sebaiknya siswa diberikan pengalaman yang lebih konkrit sehingga pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan.

### **Produk yang Akan Dihasilkan**

Berdasarkan pada analisis kebutuhan, penelitian ini diharapkan akan menghasilkan produk berupa aplikasi program terkemas dalam keping *compact disk* (CD) Multimedia interaktif dengan spesifikasi:

- a. Materi dalam multimedia interaktif adalah materi menyimak pada pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas VI sekolah dasar .
- b. Bentuk multimedia interaktif ini adalah tutorial dan tes yang meliputi pengantar, penyajian informasi, pertanyaan/latihan dan jawaban, dan umpan balik yang dilengkapi dengan fitur menu/tombol-tombol interaktif sehingga penggunaan dapat bernavigasi dari *frame* ke *frame* secara leluasa.

### **METODE PENELITIAN**

#### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan atau *educational research and development (R and D)*. Borg and Gall (1983: 772), menyatakan

bahwa "*educational research and development (R and D) is a process used to develop and validate educational products.*" Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Selanjutnya, Sukmadinata (2006: 164), mengemukakan bahwa "Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan." Pengertian tersebut menunjukkan adanya langkah-langkah yang sistematis dalam proses pengerjaan produk. Setiap langkah yang dilaksanakan sesuai dengan kaidah penelitian sehingga dapat dipertanggungjawabkan.

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang berorientasi pada produk. Produk yang dikembangkan dapat berupa media, bahan ajar, strategi atau metode pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan produk media pembelajaran interaktif berupa perangkat lunak (*software*) berbasis *Adobe Flash CS 3* yang dikemas dalam bentuk CD dan dapat pula disimpan dalam *flash disk*. Dalam penelitian ini uji efektivitas dan daya tarik ditentukan dengan konversi data kuantitatif yang diperoleh dari angket.

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengadaptasi prosedur pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Prosedur ini dipilih karena memiliki langkah yang terperinci namun sederhana. Prosedur terdiri atas sepuluh langkah. Penjelasan dari tiap-tiap langkah pengembangan Borg and Gall, adalah sebagai berikut.

1. *Research and Information Collecting*, termasuk dalam langkah ini antara lain studi literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji, dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian.
2. *Planning*, termasuk dalam langkah ini merumuskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang akan dicapai pada setiap tahapan, dan jika mungkin/diperlukan melaksanakan studi kelayakan secara terbatas.
3. *Develop Preliminary Form of Product*, yaitu mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan. Termasuk dalam langkah ini adalah persiapan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk, dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung.
4. *Preliminary Field Testing*, yaitu melakukan uji coba lapangan awal dalam skala terbatas, dengan melibatkan subjek sebanyak 6-12 subjek. Pada langkah ini pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi atau angket.
5. *Main Product Revision*, yaitu melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil uji coba awal. Perbaikan ini sangat mungkin dilakukan lebih dari satu kali, sesuai dengan hasil yang ditunjukkan dalam uji coba terbatas, sehingga diperoleh draft produk (model) utama yang siap diuji coba lebih luas.
6. *Main Field Testing*, uji coba utama yang digunakan untuk mendapatkan evaluasi atas produk.
7. *Operational Product Revision*, yaitu melakukan perbaikan/

penyempurnaan terhadap hasil uji coba lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi.

8. *Operational Field Testing*, yaitu langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan.
9. *Final Product Revision*, yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (final).
10. *Dissemination and Implementation*, yaitu langkah menyebarluaskan produk/model yang dikembangkan.

Dalam hal ini, peneliti menyesuaikan dengan tujuan penelitian yakni mengembangkan multimedia interaktif yang layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi menyimak untuk kelas VI, peneliti hanya menggunakan sembilan dari sepuluh langkah yang ada, kegiatan diseminasi dan implementasi tidak dilakukan karena keterbatasan waktu dan biaya.

### **Intrument Penelitian**

Instrument angket untuk mengungkap analisis kebutuhan terhadap bahan ajar dan penilaian oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi bahasa Indonesia. Selain itu, bahan ajar juga akan diuji cobakan untuk mendapatkan respon pengguna bahan ajar tersebut yaitu siswa. Instrument untuk uji ahli, dan uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel Instrument Uji Ahli dan Uji Coba Lapangan

<b>Instrument</b>	<b>Aspek yang Dinilai</b>	<b>Subjek</b>
Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	▪ Kesederhanaan berisi tentang kesederhanaan dan	Ahli Media

Instrument	Aspek yang Dinilai	Subjek
	<p>kemudahan animasi dalam bahan ajar tersebut.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Keterpaduan berisi tentang kesesuaian urutan halaman dan petunjuk yang ada pada bahan ajar multimedia interaktif.</li> <li>▪ Keseimbangan berisi tentang keseimbangan ukuran animasi, tulisan dan ukuran gambar.</li> <li>▪ Bentuk berisi tentang kemenarikan animasi dan gambar yang ada pada bahan ajar.</li> <li>▪ Warna berisi tentang kesesuaian gradasi warna.</li> </ul>	
Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kesesuaian uraian materi dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar</li> <li>▪ kesesuaian isi materi dengan konsep menyimak konsep menyimak</li> <li>▪ Bahasa</li> </ul>	Ahli Materi

Instrument	Aspek yang Dinilai	Subjek
Kisi-kisi Instrumen uji coba lapangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kemenarikan Program Pembelajaran</li> <li>▪ Kemudahan Penggunaan</li> <li>▪ Kemanfaatan Program dalam Proses Pembelajaran</li> </ul>	siswa

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Studi Pendahuluan

Pada studi pendahuluan hal yang dilakukan yaitu mengumpulkan informasi melalui observasi dan penyebaran angket.

Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia dikembangkan dengan memperhatikan potensi dan kondisi pembelajaran bahasa pada tingkat sekolah dasar di Kota Bandar Lampung. Potensi tersebut dianalisis melalui studi pendahuluan yang meliputi observasi dan angket. Observasi dilakukan untuk melihat pembelajaran yang dilakukan di kelas, sedangkan angket digunakan untuk mendapatkan data terkait dengan ada tidaknya media yang digunakan, tingkat kebutuhan siswa terhadap produk yang akan dikembangkan. Observasi kelas dilakukan di SDN 1 Surabaya. Dan hasil pengamatan yang tertuang pada catatan observer di kelas diketahui bahwa kualitas pembelajaran belum optimal, guru masih menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswa, karena ketidak beradaan sumber yang lain. Bahan ajar yang digunakan terdiri dari buku paket dan buku dongeng cerita anak yang hanya dipegang oleh

guru. Metode yang digunakan adalah metode ceramah dan penugasan. Metode ini tidak dapat diulang-ulang, sehingga siswa harus benar-benar memperhatikan ketika guru sedang memberikan bahan simakan. Karena kurang menariknya bahan ajar sehingga siswa merasa bosan dan pada akhirnya tidak berkonsentrasi pada saat guru meminta siswa untuk menyimak cerita.

Penyebaran angket yang dilakukan pada siswa dan Guru kelas VI yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana pembelajaran bahasa Indonesia pada materi menyimak yang dilakukan selama ini oleh guru dan diterapkan atau tidaknya bahan ajar serta berapa besar kebutuhan siswa dan guru terhadap bahan ajar.

Berdasarkan angket yang disebarakan yang dilakukan kepada siswa menyatakan bahwa siswa membutuhkan produk media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber belajar tambahan bagi siswa yang dapat digunakan secara mandiri baik di sekolah maupun di rumah. Sebagian besar siswa (93,21%), juga telah memiliki laptop/komputer sendiri di rumah dan dapat mengoperasikannya. Selain hasil analisis siswa peneliti juga melakukan analisis kebutuhan guru dengan hasil 100% guru berkeinginan untuk menggunakan bahan ajar berbasis multimedia pada materi menyimak dalam pembelajaran sebagai bahan belajar siswa. Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut peneliti berinisiatif mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia interaktif agar meningkatkan kualitas pembelajaran serta dapat mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Sedangkan potensi yang dimiliki oleh sekolah dalam proses mengembangkan multimedia interaktif ini antara lain

adalah adanya sarana dan prasarana berupa komputer, laptop, LCD, dan speaker aktif.

## **Pengembangan Bahan Ajar**

### ***Planning (Perencanaan)***

Kegiatan perencanaan dilakukan dengan membuat, GBIPM, *flowchart*, *storyboard*, dan persiapan *software* yang diperlukan untuk membuat multimedia interaktif.

#### a. Garis Besar Isi Program Media (GBIPM)

GBIPM berisi garis besar materi pembelajaran yang akan disajikan pada media pembelajaran, berfungsi sebagai pedoman bagi penulis naskah dalam pembuatan naskah program media.

#### b. Pengembangan *Flowchart*

*Flowchart* adalah alur program yang dibuat mulai dari pembuka (*start*), isi sampai keluar program (*exit/quit*), skenario media yang akan dikembangkan secara jelas tergambar pada *flowchart* ini.

#### c. Pengembangan *Storyboard*

Berdasarkan perencanaan *flowchart* yang telah dilakukan, selanjutnya adalah menerjemahkan dalam bentuk *storyboard*. *Storyboard* merupakan rangkaian gambar manual yang dibuat secara keseluruhan sehingga menggambarkan suatu cerita.

#### d. Mengumpulkan Bahan

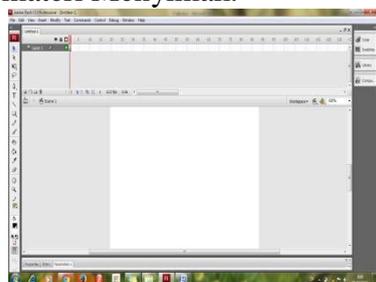
Pada tahap pengumpulan bahan merujuk pada literatur-literatur yang berkaitan dengan kompetensi dasar yang telah dirancang. Terdiri dari bahan untuk substansi materi dan bahan untuk multimedia berupa teks dan video pembelajaran.

### ***Develop Preliminary Form of Product (Pengembangan Produk)***

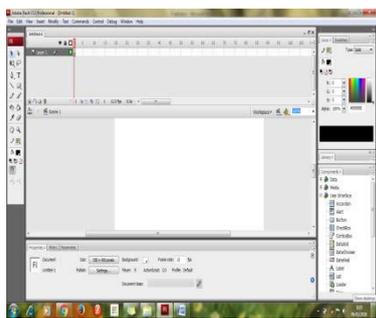
Langkah pengembangan multimedia Interaktif materi menyimak dilakukan dengan tahapan sebagai berikut.

### 1) Langkah Penggunaan Program Aplikasi

Langkah awal adalah dengan membuka lembar kerja baru atau *Blank Title*, lalu beri nama *file* dengan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia materi Menyimak.

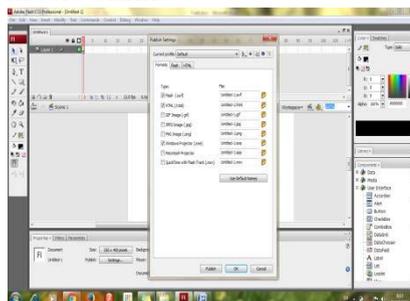


Selanjutnya pembuatan *frame*, pengambilan gambar untuk latar, animasi, suara maupun video, audio serta membuat evaluasi dilakukan dengan penggunaan *tools* yang tersedia pada menu *Adobe Flash CS 3*



Setelah media dibuat sesuai dengan perencanaan, langkah terakhir adalah pencetakan media atau *publish*. Untuk *publish* akhir dari pembuatan media dapat menggunakan *publish type SWF file, Exe file* serta *html file*. Proses *publish* akan menentukan hasil akhir dari media. *SWF file* adalah file asli dari aplikasi *Adobe Flash CS 3*.

*Exe file* akan membuat media menjadi satu file aplikasi berekstensi *exe*. *Publish to html* diperuntukkan untuk *publish* ke media online.



Proses *publishing* ditunjukkan seperti pada Gambar 4.3. Pada pengembangan multimedia penelitian ini menggunakan *publish to exe file* dan *swf file*. Selanjutnya dilakukan proses *burning* dalam bentuk keping CD/DVD.

### 2) Tampilan Frame Media Pembelajaran Bahasa Indonesia

a) Tampilan Awal (proses *loading*)

Merupakan tampilan awal pembuka media pembelajaran, terdapat animasi proses *loading* dengan angka yang terus bertambah sampai 100 persen yang menandakan proses *loading* selesai, kemudian masuk ke halaman judul



Setelah proses *loading* selesai, selanjutnya secara otomatis berlanjut ke halaman judul. Di halaman judul terdapat judul program, *background*, serta

animasi ilustrasi. Selain itu juga ada tombol “Masuk” untuk menuju ke menu utama media pembelajaran



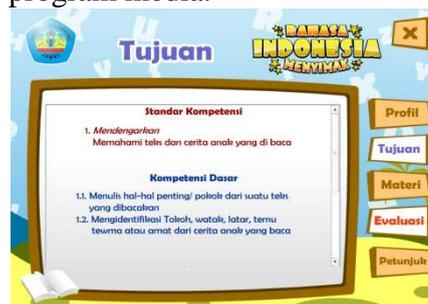
b) Menu Utama

Terdapat beberapa komponen yang terdapat pada *frame* menu utama, yaitu 1) Pengantar media pembelajaran dengan tulisan “Apersepsi” yang berisi gambar-gambar yang mengarah ke pembelajaran menyimak; 2) Judul program “ Bahasa Indonesia Menyimak” kemudian terdapat tombol “Belajar” yang harus di klik jika ingin melanjutkan; 3) Petunjuk penggunaan; 4) *Controller* musik pengiring untuk mengatur musik yang sedang berjalan; 5) Menu pilihan yang bisa dipilih terdiri dari profil, tujuan, materi, evaluasi dan petunjuk. Semua menu dilengkapi dengan *hyperlink* menuju ke halaman sesuai yang dipilih pengguna; 7) *Button* “close” untuk menutup program media.



c) Tujuan

Pada *frame* tujuan terdiri dari teks yang memberi informasi tentang standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai oleh pengguna, *Controller* musik pengiring untuk mengatur musik yang sedang berjalan, *button* pilihan lain yaitu, profil, materi, evaluasi dan petunjuk untuk ke menu yang diinginkan, dan *button* “close” untuk menutup program media.



d) Materi

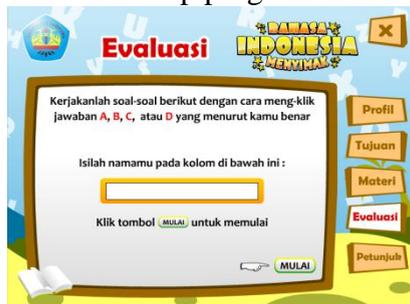
Pada menu materi terdapat sebuah bagan, pilihan materi yang akan dipelajari, yaitu pengertian menyimak, menyimak teks bacaan dan menyimak teks cerita anak. Serta dilengkapi *Controller musik*, *button* pilihan lain dan *close*.



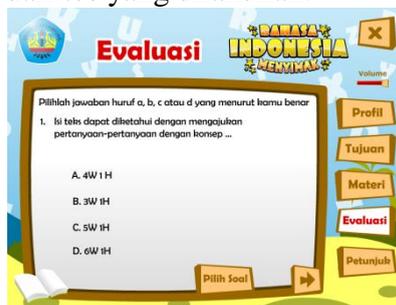
Jika pengguna memilih salah satu materi yang akan dipelajari, maka akan tampil *frame* seperti berikut.



e) Evaluasi  
Tampilan awal menu evaluasi terdiri dari informasi petunjuk tes formatif, *button* mulai untuk memulai tes, dan *button* “close” untuk menutup program media.



Pada tampilan soal-soal terdiri dari soal pertanyaan, empat pilihan jawaban yang dapat dipilih dengan cara klik *button* berwarna hijau, *button next* untuk menuju ke soal selanjutnya atau pilih soal jika ingin mengerjakan soal lainnya dan *close* untuk melihat hasil dari tes yang dilakukan.



Jika telah selesai menjawab 20 (dua puluh) pertanyaan yang ada, dengan menekan *button close* maka pengguna akan diberikan informasi jumlah skor

yang didapatkan, dan informasi tentang nilai yang diperoleh siswa.



f) Tentang Penulis  
*Frame* tentang penulis terdapat biodata dan foto pembuat multimedia interaktif,



### Efektifitas Bahan Ajar

Efektivitas bahan ajar ini dinyatakan dalam beberapa langkah uji coba yang melibatkan validasi ahli, uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional.

### Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Uji ahli berfungsi untuk menilai kesesuaian media yang dikembangkan dengan kebutuhan pembelajaran. Validasi dilakukan oleh dua (2) orang ahli yaitu Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd sebagai ahli materi bahasa Indonesia dan Dr. Dwi Yulianti, M.Pd. sebagai ahli media pembelajaran. Validasi dilakukan dengan angket, menggunakan skala likert, selain itu terdapat kolom saran yang berisi saran perbaikan terhadap multimedia pembelajaran, juga terdapat catatan uraian bagi komentar ahli terhadap multimedia pembelajaran. Hasil uji

materi adalah 4,08 dan uji ahli media 4,71 dengan kategori sangat baik.

### ***Preliminary Field Testing (Uji Coba Lapangan Awal)***

Penilaian untuk kelayakan media dilakukan dengan meminta siswa mengisi angket uji kelayakan pengguna. Angket ini terbagi dalam 3 aspek yaitu kemenarikan program, kemudahan penggunaan dan kemanfaatan media pembelajaran. Hasil penilaian kemudian dikelompokkan dalam 5 kategori penilaian dan didapat kesimpulan bahwa *draft* awal media pembelajaran berkualitas baik dan layak dikembangkan. Hasil dari uji coba lapangan awal menunjukkan nilai rata-rata sebesar 3,42. Dengan nilai rata-rata tersebut maka termasuk pada kriteria menarik.

Peneliti juga melakukan wawancara tentang penggunaan media kepada siswa. Ternyata siswa belum mengetahui fungsi menu petunjuk dan tidak membacanya. Hal ini menunjukkan perlu adanya pengkondisian dan penjelasan sebelum siswa mencoba media pada uji coba tahap berikutnya.

Berdasarkan data hasil uji coba lapangan awal, peneliti tidak menemukan hal yang perlu direvisi dari segi media. Namun, perlu adanya pengkondisian dan penjelasan tentang menu-menu yang perlu di buka pada uji coba tahap berikutnya. Uji coba tahap berikutnya adalah uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional.

### ***Main Field Testing (Uji Coba Lapangan Utama)***

Kegiatan uji coba lapangan utama dilakukan pada Hari Senin, Tanggal

23 Nopember 2015 dengan melibatkan dua belas orang siswa yang memiliki kemampuan tinggi sedang, dan rendah. Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan enam buah laptop secara bergantian.

Penilaian kelayakan media dilakukan dengan meminta siswa mengisi angket uji kelayakan pengguna yang terdiri atas tiga aspek kemenarikan program, kemudahan penggunaan dan kemanfaatan media pembelajaran. Nilai rata-rata yang dihasilkan pada uji coba tahap ini adalah 3,76 yang termasuk pada klasifikasi menarik.

Pada saat uji coba siswa terlihat antusias dan ingin tahu. Siswa juga bersemangat untuk belajar meskipun uji coba dilaksanakan setelah jam pelajaran berakhir. Namun, arahan guru untuk memperhatikan materi yang tersaji baik-baik, dan tidak menyerah untuk memperoleh KKM masih diperlukan karena beberapa siswa kesulitan untuk menyelesaikan latihan soal dengan baik.

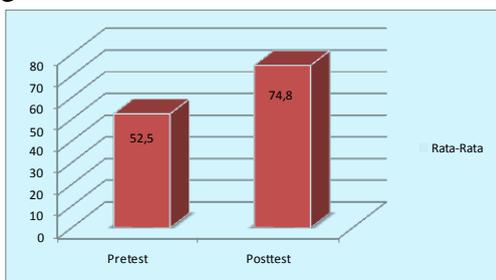
Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas VI D SDN 1 Surabaya yaitu Ibu Dewi Yuliasari, S.Pd. Menurut beliau tampilan multimedia interaktif ini bagus dan menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran, sehingga siswa antusias dan mudah dalam memahami materi pelajaran. Langkah-langkah petunjuk penggunaan multimedia interaktif ini sudah jelas. Isi materi sesuai dengan pembelajaran bahasa Indonesia materi menyimak, yang dilengkapi video untuk memperjelas pemahaman siswa. Multimedia interaktif ini efektif diterapkan khususnya bagi sekolah yang telah memiliki fasilitas komputer yang memadai. Multimedia interaktif ini kedepannya akan sangat bermanfaat bagi guru dan siswa untuk melakukan

pembaruan dan inovasi dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun untuk belajar mandiri.

Berdasarkan hasil uji coba lapangan utama, peneliti tidak menemukan hal yang perlu direvisi baik media maupun pelaksanaan. Namun, perlu ditekankan bahwa pengarahannya untuk membuka menu petunjuk dan meminta siswa untuk memperhatikan baik-baik setiap petunjuk maupun materi yang disajikan sangat diperlukan. Hal ini menjadi catatan untuk uji coba tahap berikutnya yaitu uji lapangan operasional.

### **Operational Field Testing (Uji Lapangan Operasional)**

Secara umum terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada materi menyimak. Rata-rata hasil belajar siswa sebelum diberikan pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif adalah 52,5 meningkat menjadi 74,8 setelah diberi pembelajaran menggunakan bahan ajar multimedia interaktif atau rata-rata peningkatan 41,5%. Selanjutnya hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif

### **Potensi Bahan Ajar berbasis Multimedia Interaktif Pada**

### **Materi Menyimak Bagi Siswa Kelas VI SD**

Tujuan utama dalam pengembangan produk ini yaitu siswa diharapkan dapat belajar mandiri dimanapun, selain pembelajaran yang umum dilakukan yaitu di kelas. Pembelajaran secara mandiri diharapkan dapat berdampak adanya tambahan dan peningkatan pengetahuan bagi siswa. Hal lain yang ingin dicapai adalah meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang lebih dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif ini.

Belajar mandiri merupakan kegiatan belajar aktif yang didorong oleh niat atau motif untuk menguasai suatu kompetensi guna untuk menyelesaikan suatu masalah, hal tersebut dibangun dengan bekal pengetahuan atau kompetensi yang telah dimiliki. Pembelajaran Mandiri adalah proses dimana siswa dilibatkan dalam mengidentifikasi apa yang perlu untuk dipelajari dan menjadi pemegang kendali dalam menemukan dan mengorganisir jawaban. Hal ini berbeda dengan belajar sendiri (Kirkman, 2007:180). Produk yang dikembangkan ini ternyata dapat menumbuhkan inisiatif belajar secara mandiri. Hal ini terlihat pada saat pembelajaran, siswa secara umum aktif belajar tanpa harus diberi instruksi oleh guru.

### **Kemenarikan Bahan Ajar Multimedia Interaktif**

Hasil pengolahan data pada uji kemenarikan multimedia interaktif menunjukkan skor rata-rata 4,38. Skor ini masuk pada kriteria sangat menarik, sehingga layak untuk dipergunakan sebagai suplemen pembelajaran bagi siswa. Demikian pula hasil dari uji ahli media, yang memberikan penilaian yang baik pada semua tampilan

program, seperti animasi, warna, gambar, ukuran huruf, video, tata letak (*layout*). Dengan fitur-fitur yang dimiliki multimedia interaktif memberikan aplikasi berulang, memberikan rangkaian peristiwa pembelajaran yang memberikan urutan kegiatan yang konsisten untuk memenuhi kegiatan pembelajaran, memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri serta memberikan kesempatan untuk bereksplorasi, sehingga siswa dapat memotivasi siswa untuk terus belajar baik di dalam kelas maupun sedang tidak di kelas.

#### **Efektifitas Multimedia Interaktif**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan termasuk kriteria efektif, ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa yang diajar menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif adalah 74,8 lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif yaitu 52,5. Besar nilai *gain* pada kelas VI SDN 1 Surabaya yaitu 0,48 dan pada kelas VI SDN 1 Sukamenanti *gain* ternormalisasi adalah 0,47.

#### **Kelebihan Pengembangan Multimedia Interaktif**

Produk berupa multimedia interaktif hasil penelitian pengembangan ini memiliki beberapa keunggulan yaitu, 1) isi program sesuai dengan kurikulum sesuai dengan yang dibutuhkan siswa, 2) program ini diperkaya animasi teks, iringan musik dan video dengan materi yang terstruktur yang dapat meningkatkan motivasi belajar, dan memperkaya wawasan siswa, 3) multimedia interaktif ini memungkinkan siswa untuk melakukan pengulangan (*retrieval*), sehingga informasi yang diberikan mudah

dicerna dan dapat bertahan lama dalam memori siswa, 4) umpan balik dan skor langsung pada bagian evaluasi berfungsi agar siswa segera mengetahui tingkat penguasaan materi, 5) multimedia interaktif dapat dipergunakan secara individu sesuai perbedaan kecepatan belajar siswa, dan 6) multimedia interaktif memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dalam arti siswa dapat belajar di mana saja dalam arti tidak tergantung pada kehadiran guru pada tatap muka.

#### **Keterbatasan Pengembangan Multimedia Interaktif**

Beberapa keterbatasan dalam pengembangan multimedia interaktif ini adalah sebagai berikut. 1) Materi, latihan/*quiz* dan evaluasi hanya terbatas pada apa yang diprogramkan sesuai SK dan KD yang telah ditentukan sehingga siswa tidak dapat mengelaborasinya melalui program ini, namun dapat dilakukan kegiatan pembelajaran lain selain menggunakan bahan ajar ini.

2) Soal *quiz* dan evaluasi yang ada pada bahan ajar ini hanya di validasi menggunakan validasi konten. 3) Tidak semua siswa memiliki komputer di rumah yang memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri di luar tatap muka.

#### **Keterbatasan Penelitian**

Beberapa keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Kurikulum yang digunakan pada pengembangan bahan ajar ini adalah KTSP, standar kompetensi dan kompetensi dasar bahasa Indonesia yang digunakan adalah yang terdapat pada standar isi KTSP, sehingga perlu pengembangan lebih lanjut agar dapat dipergunakan pada Kurikulum 2013 yang saat ini diterapkan di Sekolah Dasar. 2) Instrumen penelitian diujicobakan hanya satu kali sehingga

dimungkinkan masih terdapat kesalahan responden ada yang tidak serius merespon instrumen sehingga dimungkinkan uji coba tidak sesuai harapan.3) Produk diujicobakan hanya satu kali pertemuan untuk masing-masing sampel, sehingga dimungkinkan hasil belajar siswa tidak maksimal.4) Pengembangan produk ini didasarkan pada analisis karakteristik (kebutuhan, ciri khas, dan potensi) siswa di tempat pengembangan, sehingga jika ingin digunakan di tempat lain, maka dibutuhkan penyesuaian berdasarkan karakteristik tempat tersebut.

## KESIMPULAN

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti menyimpulkan bahwa. Bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada materi menyimak untuk siswa kelas VI SD yang dikembangkan berupa perangkat lunak (*software*) berbasis *Adobe Flash CS 3*. Pengolahan video menggunakan aplikasi *Sony Vegas 7*. Video yang sudah diedit kemudian dirender dalam format MP4. Pengolahan audio atau suara menggunakan aplikasi *Audacity*. Evaluasi, baik tes formatif maupun evaluasi disusun menggunakan program aplikasi *Adobe Flash CS 3* dengan pemrograman *Actionscript 2*. Tiap pertanyaan memungkinkan siswa memilih salah satu jawaban yang benar dan komputer dapat langsung memberikan tanggapan. Semua bahan disatukan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS 3*. Yang dikemas dalam bentuk CD dan dapat pula disimpan dalam *flashdisk*.
2. Daya tarik bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada materi menyimak untuk siswa kelas VI

dimulai dari *stimulus* yang diberikan melalui adanya latihan-latihan yang berkaitan dengan materi sehingga siswa dapat merespon dengan cara mengetik atau menekan tombol lalu difasilitasi dengan umpan balik. Dengan demikian siswa cenderung mengulang jika skor yang diinginkan belum tercapai. Selain itu, perpaduan antara teks, gambar, suara dan video yang disajikan secara menarik dapat menimbulkan motivasi siswa dan aspek kesiapan belajar juga akan meningkat.

3. Penggunaan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada materi menyimak efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas VI sekolah dasar. Hal ini dapat dilihat dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa dan jumlah siswa yang berhasil mencapai KKM.

## DAFTAR PUSTAKA

- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. BSNP. Depdiknas. Jakarta.
- Borg, Walter R. & Gall, Meredith D. 1983. *Educational Research. An introduction* (4<sup>th</sup> ed.). Longman Inc. New York.
- Daryanto. 2012. *Media pembelajaran*. PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera. Bandung.
- Fatoni. 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Menyimak Berbicara*. Tersedia dari: <https://fatonipgsd071644221.wordpress.com/2009/12/27/strategi-pembelajaran-bahasa-indonesia-sd-menyimak->

- [berbicara/](#). Diakses tanggal 30 Agustus 2015.
- Kirkman, S., Coughin., & Kromrey, J. 2007. Correlates of satisfaction and success in self-directed learning:relationship with school experience, course format, and internet use. *International Journal of Self-Directed Learning*. Vol. 4(1).39-52
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Rusman, dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas guru*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sukmadinata, Nana S. 2007. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Tarigan, Guntur H. 2008. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa. Bandung.