

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA MATERI STRUKTUR DAN KAIDAH KEBAHASAAN TEKS ANEKDOT
UNTUK KELAS X DI SMA NEGERI 19 SURABAYA**

Mariana Setiawati

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,
marianasetiawati16010024046@mhs.unesa.ac.id

Alim Sumarno, S.Pd.,M.Pd.

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SMA Negeri 19 Surabaya, peserta didik kesulitan dalam menganalisis teks anekdot dengan baik dan tepat dikarenakan kurangnya media pembelajaran, guru hanya menggunakan buku ajar kurikulum 2013 dan buku pendamping. Dikarenakan keterbatasan media pembelajaran yang tersedia di SMA Negeri 19 Surabaya mengakibatkan peserta didik kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga belum mendapat hasil yang maksimal dalam pembelajaran. Berdasarkan analisis kebutuhan mengenai masalah dan potensi yang dilakukan oleh peneliti, maka dibutuhkannya produk multimedia interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Struktur Dan Kaidah Kebahasaan Teks Anekdot dan hasil analisa pengembangan ini sekaligus mengetahui kelayakan serta keefektifan dari multimedia interaktif terhadap hasil belajar peserta didik. Model pengembangan yang digunakan ialah model pengembangan RnD oleh Borg&Gall (1989) dengan subjek penelitian kelas X SMA Negeri 19 Surabaya. Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik wawancara, angket, dan tes.

Hasil analisa data Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Anekdot kelas X didukung data Hasil analisis kelayakan RPP dari ahli desain pembelajaran (82,94%) dan Ahli Materi I dan II (92,5 %) dengan rerata dalam kategori sangat layak. Hasil analisis kelayakan media dari ahli materi I (86,84%) dan II (96,05%), Ahli Media I (96,25%) dan II (93, 75%). dengan rerata dalam kategori sangat layak. Hasil analisis kelayakan bahan penyerta dari guru (90,65%) dan ahli media I dan II (100%) dengan rerata semua dalam kategori sangat layak. Serta analisis dari peserta didik dengan Uji coba perseorangan sebanyak 3 orang (90%), uji coba kelompok kecil sebanyak 9 orang (92%) dan uji kelompok besar sebanyak 35 orang (91%), dengan rerata semua kategori sangat layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Diperkuat dengan hasil uji keefektifitasan multimedia Interaktif yaitu data pre test – post test kelas kontrol dan kelas eksperimen ($t_{hitung} = 5,84$) dengan taraf signifikan 5% ($db = 68$, $t_{tabel} = 1,99547$). Sehingga nilai thitung lebih besar dari t tabel maka multimedia Interaktif mata pelajaran Bahasa Indonesia Materi Struktur Dan Kaidah Kebahasaan Teks Anekdot dinyatakan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata kunci : Pengembangan, Multimedia interaktif, Teks anekdot

Abstract

Based on the problems that occur in SMA Negeri 19 Surabaya students have difficulty in analyzing anecdotal texts properly and precisely due to lack of learning media, teachers only use 2013 curriculum textbooks and companion books. Due to the limitations of the learning media available at SMA Negeri 19 Surabaya, it causes students to be less interested in participating in the learning process so that they do not get maximum results in learning. Based on the analysis of the needs of the problems and potentials conducted by researchers, the need for interactive multimedia products in Indonesian Subjects Structure Material and Language Rules Anekdot Text and the results of this development analysis as well as knowing the feasibility and effectiveness of interactive multimedia on student learning outcomes. The development model used is the RnD development model by Borg & Gall (1989) with research subjects in class X of SMA Negeri 19 Surabaya. Data were collected using interview techniques, questionnaires, and tests..

The results of data analysis on interactive multimedia Development Of Indonesian Subjects Material Structure and Language Rules of Class X Anecdotal Text supported by data The results of the analysis of the RPP feasibility of learning design experts (82.94%) and Expert Material I and II (92.5%) with an average in very decent category. The results of the media feasibility analysis from material experts I (86.84%) and II (96.05%), Media Specialists I (96.25%) and II (93, 75%). with a very decent category. The results of the feasibility analysis of the accompanying materials from teachers (90.65%) and media experts I and II (100%) with an average of all in the category are very feasible. As well as analysis of students with 3 individual trials (90%), small group trials of 9 people (92%) and large group tests of 35 people (91%), with an average of all categories very suitable for use in activities learning. Strengthened by the results of the Interactive multimedia effectiveness test that is the pre-test and post-test data of the control class and the experimental class ($t = 5.84$) with a significant level of 5% ($db = 68$, $t \text{ table} = 1.99547$). So that the value of tcount is greater than ttable, Interactive Multimedia Of Indonesian Subjects Subject To Structure and Language Rules of Anecdotal Texts is declared to be effectively used in learning activities.

Keywords: Development, interactive multimedia, anecdotal texts

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi saat ini sangat pesat terjadi dan tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Dunia pendidikan dituntut untuk selalu bisa menyesuaikan dengan perkembangan teknologi khususnya dalam perkembangan teknologi dan informasi guna meningkatkan mutu pendidikan dalam proses pembelajaran. Dalam buku Rusman dkk (2013:01) Kecenderungan perubahan dan inovasi dalam dunia pendidikan tersebut memiliki dampak yang luas. Perubahan yang terjadi antara lain : peserta didik lebih mudah mendapatkan sumber belajar, lebih banyak pilihan untuk menggunakan dan memanfaatkan Teknologi Informasi dan komunikasi, waktu belajar yang terjadi lebih fleksibel. Pembelajaran berbasis pada pemanfaatan TIK yang dilaksanakan pada saat proses pembelajaran saat ini berpengaruh terhadap perkembangan pendidikan yang sedang berlangsung. Kurikulum sebelumnya yakni KTSP 2006 telah berkembang menjadi kurikulum 2013. Kurikulum 2013 mulai digunakan di beberapa sekolah di Indonesia tahun 2013, yang berbeda dari kurikulum 2013 ini adalah materi pembelajarannya. Berbagai macam jenis teks dengan tujuan sosial, struktur, dan ciri bahasa dipelajari pada Kurikulum 2013 ini. Salah satunya Teks Anekdote. Teks Anekdote ialah teks cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan (Depdikbud 2013: 99).

Dalam pembelajaran di kelas X bertujuan untuk melatih peserta didik menganalisis struktur dan kaidah kebahasaan teks anekdot. Menganalisis teks membutuhkan kemampuan membaca yang bagus dari siswa. Siswa memiliki kompetensi membaca baik bila siswa mampu menuangkan, menceritakan atau memahami struktur dan kaidah teks tersebut. Untuk dapat menemukan struktur dan kaidah teks yang dibaca, peserta didik biasanya membaca secara berulang-ulang. Karena struktur dan kaidah suatu teks tidak disajikan secara tersurat, sehingga terkadang peserta didik bingung memahami dan sulit untuk menemukan struktur teks. Selain itu, teks yang disajikan sangat banyak membuat peserta didik malas untuk membaca. Padahal dengan membaca semua informasi dapat diperoleh termasuk struktur dan kaidah teks. Melihat pentingnya membaca

sebuah teks, maka peserta didik dituntut untuk dapat menemukan struktur dan kaidah teks dengan memahami teks yang disajikan. Karakteristik materi teks anekdot sendiri adalah materi yang memerlukan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan pikiran (kognitif) dari peserta didik karena materi ini bersifat konseptual. didalam teks anekdot terdapat dua ciri, yaitu ciri struktur dan ciri kaidah kebahasaan (Depdikbud, 2017:109). Menganalisis berkaitan dengan usaha peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan dan pikiran (kognitif) dan pendalaman bahan ajar. Dalam hal ini selain dari segi materi, peserta didik pula dituntut untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Setelah mempelajari materi ini diharapkan peserta didik dapat mengingat struktur dan kebahasaan teks anekdot dengan tepat. Sebagai seorang guru dituntut untuk kreatif dan inovatif sehingga dapat menciptakan pembelajar yang efektif dan efisien. Pendekatan saintifik juga dituntut untuk diterapkan dalam Kurikulum 2013 Ini. Oleh karena itu, guru pula diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Berbeda dengan kondisi dilapangan berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri 19 Surabaya menyatakan peserta didik masih kesulitan dalam menganalisis teks anekdot dengan baik dan tepat. Peserta didik mendapatkan penjelasan materi hanya dari buku ajar kurikulum 2013 pinjaman dari perpustakaan dan hanya ada buku pendamping. Ini berlaku untuk seluruh peserta didik Kelas X. Fasilitas buku paket yang ada dan isi materi yang terbatas, hal ini dirasa kurang lengkap untuk tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik. Masalah ini sangat berpengaruh pada pemahaman struktur dan kaidah kebahasaan teks anekdot peserta didik. Beberapa dari peserta didik tidak dapat maksimal dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain dikarenakan oleh terbatasnya waktu, guru dalam menyampaikan materi hanya menggunakan metode ceramah dan tugas berupa proyek. Hal ini menyebabkan peserta didik harus mencari sumber lain untuk menuntaskan tugas yang diberikan oleh guru.

Dalam proses pembelajaran guru dituntut untuk tidak hanya dapat menggunakan media

pembelajaran yang ada namun juga harus dapat mengembangkan media sesuai dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sedang berkembang. Hal ini memiliki tujuan agar guru dapat menciptakan proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien. Saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik juga dengan mudah menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Kristanto (2016:5) menyatakan media pembelajaran untuk menyampaikan segala sesuatu untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), guna merangsang minat, perhatian, atau perasaan serta pikiran peserta didik demi tercapainya tujuan belajar. Seiring dengan kemajuan teknologi, munculah berbagai peralatan elektronik yang dapat membantu kegiatan belajar. Dalam buku Rusman dkk (2013 : 172) menurut Hamalik (2008) menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran adalah : 1) Terciptanya suasana pembelajaran yang efektif, 2) penggunaan media merupakan satu-kesatuan bagian dalam sistem pembelajaran, 3) sebagai sarana dalam mencapai tujuan pembelajaran, 4) proses pembelajaran terjadi lebih cepat dan efektif, membantu peserta didik dalam upaya memahami materi yang disajikan guru, 5) Mempertinggi mutu pendidikan.

Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan dalam proses pembelajaran, maka usaha yang dapat dilakukan adalah dengan meningkatkan daya tarik proses pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan media pembelajaran yang sesuai dengan teknologi informasi dan komunikasi yang sedang berkembang. Proses pemilihan media menjadi penting dilakukan agar dapat sesuai dengan kebutuhan. Menurut Anderson (1976), mengelompokkan media menjadi sepuluh golongan diantaranya : (1) Kelompok Audio, (2) Kelompok Cetak, (3) Kelompok Audio Cetak, (4) Kelompok Proyek visual diam , (5) Kelompok Proyek audio visual diam, (6) Kelompok visual gerak, (7) Kelompok Audio visual gerak, (8) Kelompok Obyek fisik, (9) Kelompok Sumber- sumber bermanusia dan lingkungan, (10) Kelompok Komputer.

Pada proses pemilihan media dengan mengikuti alur menurut Anderson (1976), didapatkan hasil sebagai berikut, 1) Media menghasilkan perubahan perilaku yang dapat diukur. 2)Pelajaran reproduksi secara tepat

(berupa media instruksional. 3) Isi pembelajaran untuk belajar mandiri 4) Bersifat pada kognitif. 4) Pelajaran tidak melibatkan objek atau benda asing bagi peserta didik. 5) Pelajaran melibatkan ketrampilan antar personal. 6). Peragaan perlu menampilkan atau mendapatkan umpan balik. 7) Peragaan tidak perlu suara dalam peragaan.

Dari hasil prosedur proses pemilihan media menurut Anderson(1976), peneliti menemukan bahwa media yang disarankan adalah menggunakan media bahan Cetak dan Komputer, mengacu terhadap masalah dan kesesuaian kebutuhan yang ada pemilihan media yang tepat untuk dikembangkan dan digunakan adalah Multimedia Interaktif yang masuk dalam golongan media CAI (*Computer Assisted Instruction*.) Peneliti mengembangkan multimedia interaktif dikarenakan dengan menggunakan bahan ajar yang bersifat elektronik dan optimal , sebagian peserta didik akan lebih tertarik. Sanaky (2011: 180) (*Computer-assisted Instruction-CAI*, atau *Computer-assisted Learning-CAL*) adalah penemuan yang dapat menghadirkan beberapa atau semua bentuk stimulus sehingga pencapaian tujuan hasil pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

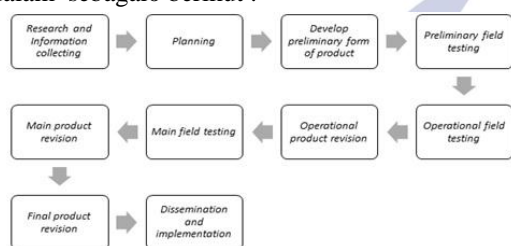
Mengingat karakteristik materi yang akan dipelajari termasuk dalam ranah kognitif, sehingga dirasa cocok untuk dikembangkan multimedia interaktif ini untuk menguatkan pemahaman peserta didik terkait dengan ranah materi struktur dan kaidah kebahasaan teks anekdot. Sesuai dengan penelitian sebelumnya Inung (2018) juga membuktikan bahwa dengan pembelajaran menggunakan Multimedia Interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari Teks Anekdot. Selain itu, didukung pula dengan hasil penelitian Nadia (2016) yang memanfaatkan multimedia pada pembelajaran juga mampu memotivasi siswa. Dimana dalam penelitian tersebut dengan penyampaian pesan menggunakan multimedia interaktif yang menarik peserta didik lebih termotivasi mengikuti proses pembelajaran. Penelitian lain juga menunjukkan jika pengembangan pembelajaran multimedia interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep (Gunawan, dkk, 2014).

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka diperlukan pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran

bahasa Indonesia materi struktur dan kaidah kebahasaan teks anekdot untuk kelas X di SMA Negeri 19 Surabaya.

METODE

Metode pengembangan media ini menggunakan jenis R&D (*research and development*) dari Borg and Gall (1989) yang bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Struktur Dan Kaidah Kebahasaan Teks Anekdot dan mengetahui kelayakan serta keefektifan dari multimedia interaktif. Prosedur Pengembangan produk multimedia interaktif ini dapat dilihat dalam sebagai berikut :



Gambar 1 : Model Pengembangan R&D Borg and Gall (1989)

Tahap ini bertujuan untuk menguji sejauh mana produk yang dikembangkan. Namun pada penerapannya tidak sampai pada langkah proses kesepuluh karena pengembang hanya bersifat terbatas dan dilakukan dalam lingkungan sekolah guna keperluan tugas akhir/skripsi saja.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah 1) ahli desain pembelajaran yang berkompeten dalam bidang desain pembelajaran sebanyak 1 Orang. 2) ahli materi dari dosen/guru berkompeten dalam bidang Bahasa Indonesia sebanyak 2 orang minimal S2. 3) ahli media yang berkompeten dalam bidang pengembangan media sebanyak 2 orang dari Dosen media Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya 4) peserta didik kelas X SMA Negeri 19 Surabaya. Subjek uji coba peserta didik berjumlah tiga pada uji coba perorangan, Sembilan orang pada uji coba kelompok kecil dan sebanyak 35 orang pada uji coba kelompok besar (uji coba lapangan skala luas) untuk kelas eksperimen . dan sebanyak 36 peserta didik untuk kelas kontrol. Kelas kontrol yakni kelas yang tidak diberi perlakuan (tanpa media) dan kelas eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan (dengan media). Desain penelitian menggunakan *Two Group Pre-test dan Post-test*. Data dikumpulkan selama proses

pengembangan produk dengan menggunakan teknik wawancara, angket, dan tes.

Teknis Analisis Data

Analisis data diperoleh dari hasil penilaian angket wawancara dan angket terstruktur dari ahli media, ahli materi dan ahli desain pembelajaran ketika validasi multimedia interaktif serta saat uji coba pada peserta didik. Menurut sugiyono (2014) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial.

Rentang gradasi yang digunakan pada skala likert yaitu:

- 1) “Sangat setuju”, “sangat banyak”, “sangat sering”, diberi dengan nilai 4.
- 2) “Setuju”, “banyak”, “sering”, diberi dengan nilai 3.
- 3) “Tidak setuju”, “sedikit”, “jarang”, diberi dengan nilai 2.
- 4) “Sangat tidak setuju”, “sedikit sekali”, “sangat jarang”, diberi dengan nilai 1.

Data selanjutnya di analisis ke dalam data kualitatif dengan menggunakan criteria penilaian, berikut :

Rentangan Prosentase	Kriteria
76%-100%	Sangat layak
51%-75%	Layak
26%-50%	Kurang layak
0%-25%	Tidak layak

(Arikunto,2014)

Tabel 1 : Kriteria Penilaian Skala Linkert
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Materi Struktur Dan Kaidah Kebahasaan Teks Anekdot Untuk Kelas X Di SMA Negeri 19 Surabaya yang telah dikembangkan dalam kegiatan penelitian ini menggunakan menggunakan jenis R&D (*research and development*) atau penelitian dan pengembangan. Dalam pengembangan ini, menggunakan model pengembangan Borg&Gall(1989 dimana rincian langkah – langkah yang ada dalam pengembangan R&D adalah :

1. Penelitian Dan Pengumpulan Data (*Research and Informan*). Dari informasi yang telah didapatkan saat wawancara timbul beberapa penemuan dimana akan digunakan sebagai acuan dalam pengembangan multimedia interaktif yang akan dikembangkan oleh peneliti.

a. Kondisi Nyata
 Didapatkan bahwa peserta didik kesulitan dalam memahami materi khususnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia materi struktur dan kaidah kebahasaan teks anekdot pada kelas X dan dalam pemanfaatan selama proses pembelajaran media yang digunakan kurang, padahal fasilitas yang ada sudah memadai. Peserta didik kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran.

b. Kondisi ideal
 Kondisi yang seharusnya atau idealnya dalam proses pembelajaran peserta didik mampu memahami materi khususnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia materi struktur dan kaidah kebahasaan teks anekdot pada kelas X dan pemanfaatan media sebagai sarana untuk fasilitas selama proses pembelajaran digunakan sebaik mungkin. Dengan penggunaan multimedia interaktif peserta didik dapat terangsang dan berminat mengikuti proses pembelajaran.

c. Analisis kebutuhan
 Berdasarkan dengan analisis kebutuhan dan proses pemilihan media yang tepat terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia materi struktur dan kaidah kebahasaan teks anekdot membutuhkan multimedia interaktif yang dapat digunakan oleh peserta didik selama proses pembelajaran. Pada proses pemilihan media dengan mengikuti alur menurut Anderson (1976) dan didapatkan hasil sebagai berikut, 1) Media menghasilkan perubahan perilaku yang dapat diukur. 2) Pelajaran reproduksi secara tepat (berupa media instruksional. 3) Bersifat pada kognitif. 4) Pelajaran tidak melibatkan objek atau benda asing bagi peserta didik. 5) Pelajaran melibatkan ketrampilan antar personal. 6). Peragaan tidak perlu menampilkan atau mendapatkan umpan balik. 7) Peragaan perlu suara dalam peragaan.

Dari hasil prosedur proses pemilihan media menurut Anderson(1976), peneliti menemukan bahwa media yang disarankan adalah menggunakan media bahan Cetak dan Komputer, mengacu terhadap masalah dan kesesuaian kebutuhan yang ada pemilihan media yang tepat untuk dikembangkan dan digunakan adalah Multimedia Interaktif yang masuk dalam golongan media CAI (*Computer Assisted Instruction*.)

2. Perencanaan (*Planning*). Tahap ini peneliti mengolah informasi dari data yang telah didapat pada saat proses pengumpulan data, data yang diperoleh adalah daftar nama siswa kelas X, daftar sarana-prasarana yang ada didalam sekolah, silabus materi teks anekdot, dan RPP materi teks anekdot di SMA Negeri 19 Surabaya. Dan peneliti memutuskan membuat multimedia interaktif untuk mata pelajaran bahasa Indonesia dengan kompetensi dasar dan indicator sebagai berikut :

Kompetensi Dasar	Indikator Kompetensi	Pencapaian
3.3 Mengenal isis struktur dan kebahasaan teks anekdot.	3.3.1 Memahami anekdot 3.3.2 Mengidentifikasi struktur teks anekdot 3.3.3 Mengidentifikasi kaidah kebahasaan teks anekdot	teks

Tabel 2. KD dan Indikator Pencapaian

3. Pengembangan Draf Produk (*Develop Preliminary Form of Product*).

Pengembangan produk format awal, pada tahap ini sebelum pengembangan melakukan proses produksi pengembang akan membuat draf awal/ prototype 1 dengan melakukan tiga tahap yaitu :

a. Merancang RPP

Peneliti akan merumuskan rencana pembelajaran yang akan disesuaikan dan memperhatikan silabus yang ada di SMA Negeri 19 Surabaya dan kurikulum SMA Nasional. Peneliti akan menyiapkan dua jenis rencana pembelajaran yaitu untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dikarenakan hal ini untuk masing-masing kelas dimana nanti akan memiliki perbedaan dalam sumber belajarnya serta perlakuan selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung.

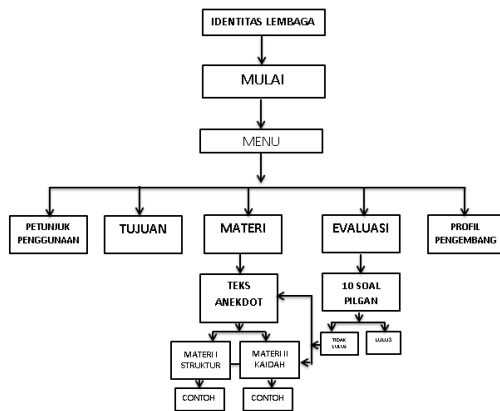
b. Merumuskan Materi

Peneliti merumuskan materi diambil dari beberapa sumber belajar seperti jurnal ilmiah , buku cetak, serta sumber internet lainnya. Sajian materi yang akan dipelajari peserta didik haruslah mudah dipahami,. Sehingga penggunaan kata harus diperhatikan dan bentuk penyajian materi haruslah menarik dan dapat meningkatkan minat belajar. Adapun analisis materi/ peta konsep dari Materi Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Anekdot sebagai berikut:



Gambar 2. Peta Konsep Materi

c. Pembuatan Media dan Bahan Penyerta Pada flowchart akan memuat konten materi yang disediakan pada setiap pintasan. Adapun flowchart dari multimedia interaktif Materi Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Anekdot sebagai berikut



Gambar 3. Flowchart Multimedia Interaktif

Proses produksi multimedia interaktif ini memanfaatkan bantuan dari *software Photoshop CS6* untuk desain layout multimedia interaktif serta penyusunan html menggunakan bantuan *software Microsoft office power point 2017* dengan tambahan lagi add-in *iSpring 8*, dan untuk *convert* html dirubah menjadi format extension .exe sehingga *software* bisa diakses di laptop atau komputer. Sedangkan untuk bahan penyerta dibuat oleh pengembang, di cetak dengan format ukuran kertas A5 sebagai petunjuk penggunaan multimedia interaktif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Anekdot Untuk Kelas X.

4. Uji Coba Lapangan Awal (*Preliminary Field Testing*). Uji coba lapangan awal dilakukan dengan menguji prototype 1 pada para ahli dalam bidang masing-masing. Uji coba pada para ahli desain produk ini nantinya berisi masukan-masukan atau pendapat yang harus diperbaiki sehingga akan digunakan sebagai

penanda bahwa multimedia interaktif ini akan layak untuk digunakan.

Tabel 3. Daftar Ahli Desain Produk

UJI KELAYAKAN	PENILAIAN	RESPONDEN	NAMA
RPP	Kualitas desain pembelajaran	Ahli desain pembelajaran	Dosen Teknologi Pendidikan,UNESA Lamijan Hadi Susarno, S.Pd., M.Pd
	Kualitas materi	Ahli materi I	Dosen Bahasa Indonesia,UNESA Dadang Rhubido, M.Hum
Ahli materi II		Guru Bahasa Indonesia SMA Negeri 19 Surabaya Numuk Idayati, M.Pd.	
Media	Kualitas isi materi	Ahli materi I	Dosen Bahasa Indonesia,UNESA Dadang Rhubido, M.Hum
		Ahli materi II	Guru Bahasa Indonesia SMA Negeri 19 Surabaya Numuk Idayati, M.Pd.
	Kualitas teknis	Ahli Media	Dosen Teknologi Pendidikan,UNESA Utari Dewi, S.Sn., M.Pd.
		Ahli media II	Dosen Teknologi Pendidikan,UNESA Alim Sumarno, S.Pd., M.Pd
Kualitas daya/kemampuan	Siswa	Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Surabaya	
Bahan Penyerta	Kualitas isi	Guru	Guru Bahasa Indonesia SMA Negeri 19 Surabaya Numuk Idayati, M.Pd.
	Kualitas Desain	Ahli media I	Dosen Teknologi Pendidikan,UNESA Utari Dewi, S.Sn., M.Pd.
Ahli media II		Dosen Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan,UNESA Alim Sumarno, S.Pd., M.Pd	

5. Revisi Hasil Uji Coba (*Main Product Revision*). Tahap selanjutnya adalah tahap penyempurnaan dari produk yang telah dikembangkan oleh pengembang. Adapun terdapat revisi atau masukan dari beberapa ahli yang perlu diperbaiki untuk menghasilkan program atau produk yang layak. Berikut ini beberapa masukan dari para ahli terkait :

a. Kelayakan RPP

1). Ahli desain pembelajaran

Tabel 4. Revisi RPP Ahli Desain Pembelajaran

Sebelum revisi	Setelah revisi
<p>Instrumen Penilaian RPP diganti dengan yang terbaru</p>	<p>Instrumen penilaian RPP menggunakan dari PPGJ Tahun 2018/2019</p>
<p>Perlunya dicantumkan sumber belajar</p>	<p>Sumber sudah dicantumkan</p>
<p>Rumusan pada tujuan pembelajaran perlu diperbaiki</p>	<p>Tujuan pembelajaran sudah direvisi</p>

2) Ahli Materi

Tabel 5. Revisi RPP Ahli materi I dan II

Sebelum revisi	Setelah revisi
----------------	----------------

Perlu dicantumkan rubrik penilaian	<p>2. Rubrik Penilaian</p> <p>Pedoman penskoran penilaian pengetahuan</p> <p>Teknik penskoran, 1 soal bernilai 1</p> <p>Skor yang Diperoleh Siswa</p> $Nilai = \frac{\text{Skor yang Diperoleh Siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 =$ <p>Skor maksimal (10)</p>
	Sudah dicantumkan rubrik penilaian

Warna merah pada tulisan diganti	Warna sudah diganti dengan warna putih

b. Kelayakan Media
1) Ahli Materi Idan I

Tabel 6. Revisi Desain Media Ahli materi I dan II

Sebelum revisi	Setelah revisi
Diberi contoh teks anekdot sebelum masuk kedalam materi	 Pemberian contoh teks anekdot sebelum masuk materi
 Materi perlu ditambah	 Materi sudah ditambahkan
 Perlu diberikan petunjuk sebelum dimulai evaluasi	 Petunjuk sudah ditambahkan

2). Ahli Media I dan II

Tabel 7. Revisi Media Ahli Media I dan II

Sebelum revisi	Setelah revisi
 Warna background pada logo TP diganti karena warna hampir sama dengan logo	 Sudah di revisi dengan background diganti warna
 Ilustrasi anak kecil diganti karena dirasa kurang cocok	 Sudah direvisi dengan ilustrasi anak kecil bercelana panjang

c. Kelayakan Bahan Penyerta

1) Ahli materi I dan II

Tabel 8. Revisi Bahan Penyerta Ahli Materi I dan II

Sebelum revisi	Setelah revisi
 Penggunaan kosakata diganti menggunakan bahasa indonesia	 Kosakata telah diganti menggunakan kosakata berbahasa indonesia
Materi belum ada	 Penambahan materi dalam bahan penyerta
Latihan soal belum ada	 Penambahan latihan soal dalam bahan penyerta

2) Ahli Media I dan II

Tabel 9. Revisi Bahan Penyerta Ahli Media I dan II

Sebelum revisi	Setelah revisi
 Perlu ditambahkan ilustrasi agar sesuai dengan media	 Ilustrasi sudah ditambahkan agar sesuai dengan media
 Kotak pada daftar dihilangkan	 Kotak pada daftar isi telah dihilangkan

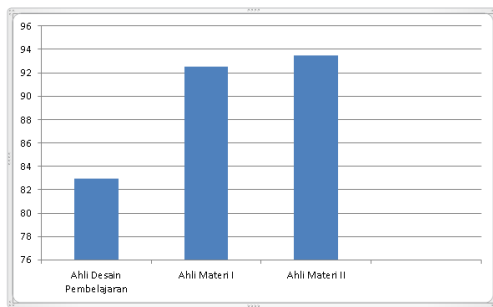
6. Uji Coba Lapangan Utama (*Main Field Testing*). Produk yang telah direvisi, kemudian di uji coba kepada unit atau subyek uji coba perseorangan dan kelompok kecil. Uji coba menggunakan instrument angket. Uji coba lapangan utama, melibatkan 3 dan 9 peserta didik kelas X SMA Negeri 19 Surabaya. Pada tahap ini juga peneliti melakukan validitas butir soal yang akan digunakan untuk melihat tolak ukur penentu kelayakan dari produk multimedia interkatif yang dikembangkan. Data diperoleh dari peserta didik di SMA Negeri 19 Surabaya dengan jumlah 20 peserta dengan mengerjakan 20 butir soal kemudian dihitung menggunakan rumus korelasi point biserial, maka berdasarkan 20 soal valid sehingga dapat digunakan untuk menjadi soal pre test dan post test. Item yang valid berdasarkan pada kriteria dari r_{tabel} dengan taraf signifikan sebesar $5\% = 0,444$. Jika item soal di hitung lebih besar dari r_{tabel} , maka validitas butir soal memiliki kevalidan yang dipercaya. Sedangkan dari hasil perhitungan reliabilitas dengan menggunakan belah ganjil genap menghasilkan 1,236 yang kemudian disesuaikan dengan $r_{tabel} = 0,444$, maka $r_{hitung} = 1,236$ lebih besar dari $r_{tabel} = 0,444$ sehingga data instrument soal pretest maupun *posttest* yang diujikan pada peserta didik di SMA Negeri 19 Surabaya dapat dikatakan *reliable*.
7. Revisi Product (*Operational Product Revision*). Hasil uji lapangan utama dengan melibatkan 3 dan 9 peserta didik ini dimaksudkan untuk menentukan keberhasilan produk dalam mencapai tujuan pembelajaran dan mengumpulkan informasi yang dapat dipakai untuk meningkatkan program atau produk untuk keperluan perbaikan pada tahap berikutnya. Peneliti tidak menemukan kendala apapun dalam penerapan multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Artinya produk telah dinyatakan siap untuk digunakan pada tahap selanjutnya, yakni uji coba lapangan skala luas.
8. Uji Coba Lapangan Skala Luas (*Operational Field Testing*). Uji lapangan operasional atau uji coba kelompok besar. Uji lapangan operasional ini melibatkan dua kelas, yakni kelas kontrol sejumlah 36 peserta didik dan kelas eksperimen sejumlah 35 peserta didik, dan disertai pemberian test dan angket, kemudian dianalisis. Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti pada tahap ini, yakni sebagai berikut,
- Pertama, untuk pendahuluan, guru memberikan apresiasi, terkait materi yang akan disampaikan dan peserta didik menerima informasi tentang tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar materi struktur dan kaidah kebahasaan teks anekdot
 - Kedua, peneliti memberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal dari masing-masing peserta didik.
 - Ketiga, pada tahap ini akan diberlakukannya perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. kelas eksperimen belajar secara mandiri menggunakan multimedia interaktif, sedangkan kelas kontrol akan tetap melakukan proses pembelajaran dengan metode lama.
 - Keempat, peneliti memberikan posttest untuk mengetahui kemampuan akhir dari masing-masing peserta didik setelah diberlakukannya perlakuan yang berbeda dari kedua kelas, yakni kelas kontrol dan eksperimen.
 - Kelima, setelah peserta didik mengisi post test, untuk kelas eksperimen peserta didik akan diminta untuk mengisi angket tentang kualitas daya tarik/kemenarikan multimedia interaktif yang dikembangkan peneliti.
9. Revisi Produk Final (*Final Product Revision*). Revisi produk di akhir, yaitu revisi yang dikerjakan mengacu pada hasil uji coba lapangan skala luas. Revisi produk akhir inilah menjadi ukuran produk benar-benar dikatakan telah teruji dari segi kelayakan dan keefektifan produk. Pada tahap ini peneliti tidak menemukan kendala apapun dalam penerapan multimedia interaktif mata pelajaran bahasa Indonesia materi struktur dan kaidah kebahasaan teks anekdot yang telah diterapkan pada peserta kelas X di SMA Negeri 19 Surabaya.

KELAYAKAN PENGEMBANGAN

Pengembangan multimedia interaktif dinilai kelayakannya setelah dianalisis hasil wawancara kepada para ahli desain produk serta analisis hasil angket uji coba produk kepada peserta didik. Hasil rekapitulasinya adalah :

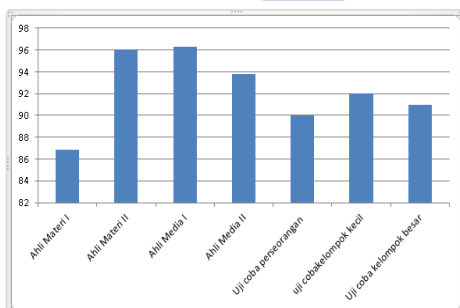
1. Kelayakan RPP

Hasil analisis kelayakan RPP dari ahli desain pembelajaran adalah mendapatkan persentase sebesar 82,94% dan Ahli Materi I dan II mendapatkan persentase sebesar masing-masing 92,5 % dengan rerata dalam kategori sangat layak.



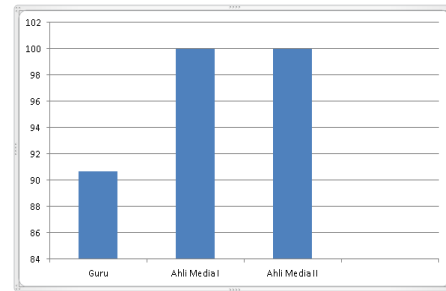
2. Kelayakan Media

Hasil analisis kelayakan media dari ahli materi I dan II adalah 86,84% dan 96,05%, Ahli Media I dan II adalah 96,25% dan 93,75% dan dari peserta didik dengan Uji coba perseorangan sebanyak 3 orang mendapatkan persentase sebesar 90%, uji coba kelompok kecil sebanyak 9 orang mendapatkan persentase sebesar 92% dan uji kelompok besar sebanyak 35 oarang mendapatkan persentase sebesar sebesar 91%, dengan rerata semua kategori sangat layak.



3. Kelayakan Bahan Penyerta

Hasil analisis kelayakan bahan penyerta dari guru mendapatkan persentase sebesar 90,65% dan ahli media I dan II adalah sebesar masing-masing mendapatkan persentase sebesar 100% dengan rerata semua dalam kategori sangat layak.



KEEFEKTIFAN PENGEMBANGAN

Untuk melihat keefektifan multimedia interaktif dalam pembelajaran perlu dilakukan dengan menggunakan uji-T dimana nantinya akan membandingkan nilai yang didapat saat *pre-test* dan *post-test* dari kelas kontrol dan eksperimen. Sebelum melakukan uji-T terlebih dahulu mengetahui hasil uji normalitas dan homogenitas. Uji homogenitas dilakukan guna mengetahui kemampuan awal dari peserta didik yang diambil dari nilai hasil *pre-test*. Uji normalitas guna menornalkan kemampuan akhir peserta didik dengan menggunakan nilai hasil *post-test*.

Berdasarkan perhitungan homogenitas ditemukan $F_{hitung} = 1,11$. Selanjutnya hasil perhitungan ini dibandingkan dengan F_{tabel} dengan $dk_{n-1} = dk_{penyebut} - 1 = dk_{pembilang} - 1 = 34$ dan $dk_{penyebut} - 1 = 35$ dengan taraf kesalahan 5% yaitu 1,76. Perolehan diketahui F_{hitung} lebih kecil daripada F_{tabel} dengan perbandingan angka $1,11 < 1,76$. Maka dapat disimpulkan *post-test* kelas kontrol dan eksperimen dinyatakan berdistribusi homogen.

Untuk nilai normalitas yang telah dilakukan pada hasil perhitungan *post-test* kelas kontrol. Berdasarkan hasil hitung yang telah dicari, bahwa $\chi^2_{hitung} = 7,15$. Selanjutnya dibandingkan dengan nilai χ^2_{tabel} dengan dk (drajat kebebasan) $6-1 = 5$ dan taraf kesalahan 5% = 11,07. Perolehan χ^2_{hitung} lebih kecil daripada χ^2_{tabel} ($7,15 < 11,07$), maka distribusi nilai statistic post test kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal.

Uji-T dilakukan untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif yang dikembangkan melalui hasil perhitungan nilai pretest dan posttest. Perolehan perhitungan dapat diketahui bahwa t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($5,84 > 1,99$) dengan demikian H_0 ditolak dan H_a di terima. Maka pengembangan Multimedia interaktif mata pelajaran bahasa Indonesia materi struktur dan kaidah kebahasaan teks anekdot kelas untuk kelas X di SMA Negeri 19 Surabaya efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Struktur Dan Kaidah Kebahasaan Teks Anekdote untuk Kelas X di SMA Negeri 19 Surabaya yang sesuai dengan model pengembangan jenis R&D (*research and development*) dari Borg and Gall (1989) dapat disimpulkan :

1. Hasil Uji Kelayakan Media

Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Anekdote untuk Kelas X di SMA Negeri 19 Surabaya sangat layak diterapkan untuk proses pembelajaran setelah melalui hasil analisis angket dengan para ahli desain produk serta analisis hasil uji produk pada peserta didik.

2. Hasil Uji Keefektifan Media

Setelah dilakukan pre-test dan post-test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, didapatkan bahwa Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Anekdote untuk Kelas X di SMA Negeri 19 Surabaya efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dengan dibuktikan hasil perhitungan bahwa t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($5,84 > 1,99$) dengan demikian H_0 ditolak dan H_a di terima.

Saran

1. Saran pemanfaatan

Adanya pengembangan multimedia interaktif mata pelajaran bahasa Indonesia materi struktur dan kaidah kebahasaan teks anekdot untuk kelas X di SMA Negeri 19 Surabaya, diharapkan dapat dimanfaatkan dalam kegiatan proses pembelajaran.

2. Saran desiminasi produk

Pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa multimedia interaktif mata pelajaran bahasa Indonesia materi struktur dan kaidah kebahasaan teks anekdot untuk kelas X di SMA Negeri Surabaya, apabila multimedia interaktif ini digunakan disekolah lain maka perlulah ditinjau atau identifikasi kembali, khususnya dalam hal karakteristik peserta didik, karakteristik guru atau pengajar, fasilitas yang ada sekolah, dan lain sebagainya.

3. Saran pengembangan lanjutan

Dengan adanya pengembangan multimedia interaktif mata pelajaran bahasa Indonesia materi struktur dan kaidah kebahasaan teks anekdot untuk kelas X ini diharapkan akan dapat memuat materi pokok lainnya yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga

proses pembelajaran menjadi lebih inovatif dan kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan. et al. 2003. Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka
- Arief ,Sadiman ,dkk, 2010. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Depok : Rajawali pers
- Arikunto. Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, 2013. *Media pembelajaran*. Jakarta : PT Grafindo Persada
- Anderson , R.H . 1994. *Selecting And Developing Media For Instruction. In Setijadi, Pemilihan Dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Jakarta:CV Rajawali
- Daryanto , 2016. *Media Pembelajaran : Perannya Sangat Penting Slam Mencapai Tujuan Pembelajaran Edisike-2 Revisi*, Yogyakarta : Penerbit Gava MediaPeraturan Menteri
- Dalman 2016. *Keterampilan Menulis*. Jakarta : Raja Persada
- Departemen Penddikan Nasional Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas Tahun 2008 *Tentang Panduan Pengembangan Bahan Ajar Bahan Ajar*
- Gall, meredih D. Gall Joyce P. & Borg, Walter R. *Education Research An Instroduction, Seven Edition*. Boston ; pearson education inc.2003
- Hackbarth, Steven. 1996. *The Educational Technology Handbook*. New Jersey : Englewood Cliffs
- Hamalik Oemar, 2008. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta : Sinar Grafika
- Hyland, Ken 2002. *Teaching And Research Writing*. London : Pearson Education
- Inung, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep*. Diakses Jurnal Journal of Computer and Information Technology. Vol.1, No. 2, Febuary 2018, Pages 68-76
- Januzewki, Alan Dan Molenda,Michael ,2008. *Education Technology A Definition With Commentary*. New York : Lawrence Erlbaum Associates Taylor & Francis Group
- Mahsun , M.S 2014. *Teks Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Musfiqon ,2012.*Pengembangan Media Dan Sumber Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Prestasi Pustakarya
- Mustaji, 2016 : *Media Pembelajaran*. Surabaya : Unesa University Pres
- Nadia, 2018. *Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Memahami Struktur Teks Anekdote Kelas X Animasi SMK Negeri 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016*. Jurnal FKIP Bandar Lampung

- Nursalim, Muhammad 2007. *Psikologi Pendidikan*
Surabaya : Unesa University Pres
- Kristanto , 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya :
Penerbit Bintang Surabaya
- Panduan *Program Pengelolaan Pembelajaran (PPP)*
Univeristas Negeri Surabaya tahun 2018
- Rusijono Dan Mustaji, 2008. *Penelitian Teknologi
Pembelajaran*. Surabaya : Unesa University Pres
- Rusman, Deni Kurniawan, Cipi Riyana,2013.
*Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi
Dan Komunikasi: Mengembangkan
Profesionalitas Guru*. Jakarta : Rajawali Pers
- Sanaky H.A., 2011. *Media pembelajaran*.
Yogyakarta : Kaubaka Dipantara
- Seels, Barbara B. Richey, Rita C. 1994.
Instructional Technology: Definition and
Domains of the Field. diterjemahkan oleh Praw.
Rahardjo, Raphael. Miarso, Yus. Jakarta: Unit
Percetakan Universitas Negeri Jakarta
- Smaldino, Sharon E, Deborah L. Lowther, James D.
Russel. 2011. *Instructional Technology & Media
For Learning: Teknologi Pembelajaran dan
Media Untuk Belajar Edisi Kesembilan*. Jakarta:
KencanaHarbarth (1996)
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif,
Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif,
Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suherli,dkk. 2017. *Buku siswa bahasa Indonesia
SMA/ MA/ SMK/MAK/Kelas X*. Jakarta :
Kemendikbud

