

PENGEMBANGAN *MULTIMEDIA* PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERNILAI PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK SISWA KELAS V SD

Hasnul Fikri, Ade Sri Madona

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta
email: hasnul_ubh@yahoo.com

Abstract

This article is aimed to describe the results of validation test and limited trials of interactive multimedia-based learning media in Indonesia language teaching with value of character education for grade V elementary school students in order to support the implementation of Curriculum 2013. This research is a research and development research with 4-D model. The data are sourced from three validators, namely the lecturer in Indonesian language education, information technology and communication, and character building, five students and one teacher of grade V SD. The results showed that the well-designed media used in the learning activities as evidenced by the average validation value is in the valid category, the average of practicality test from the student's responses is in very appropriate category, and the average from teacher responses is in the practical category.

Keywords: *development, learning media, interactive multimedia, character values.*

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil uji validasi dan uji coba terbatas terhadap media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *multimedia* interaktif yang bernilai pendidikan karakter untuk siswa kelas V Sekolah Dasar dalam rangka menyongsong implementasi Kurikulum 2013. Penelitian ini merupakan penelitian *research and development* dengan model 4-D. Data bersumber dari tiga orang validator, yakni dosen bidang pendidikan bahasa Indonesia, bidang teknologi informasi dan komputer, serta bidang pembinaan karakter, lima orang murid dan satu orang guru kelas V SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dirancang baik digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang dibuktikan dengan rerata nilai validasi berada pada kategori valid, rerata uji coba praktikalitas dari respon murid berada pada kategori sangat sesuai, dan rerata respon guru berada pada kategori praktis.

Keywords: *pengembangan, media pembelajaran, multimedia interaktif, nilai karakter.*

Pendahuluan

Pembelajaran bahasa merupakan sebuah proses yang berjalan linear/lurus, diawali dengan penguasaan bahasa lisan (menyimak dan berbicara) dan dilanjutkan bahasa tulis (membaca dan menulis) (Ghazali, 2010). Dalam praktik pembelajaran pelajaran bahasa, sering kali guru menemui berbagai kendala, di antaranya siswa tidak bersemangat atau tidak berminat dalam mengikuti pelajaran. Hal ini antara lain disebabkan oleh kegiatan pembelajaran masih cenderung dilakukan secara klasikal dan pembelajaran lebih ditekankan

pada model yang banyak diwarnai dengan membaca dan mendengarkan. Faktor lain ialah guru masih sering terfokus pada penggunaan buku teks. Kalaupun menggunakan media, media yang digunakan ialah media yang telah ada seperti gambar. Di samping karena pembelajaran membosankan, guru tidak menunjukkan apalagi menonjolkan manfaat keterampilan berbahasa bagi mereka, baik untuk kegiatan pembelajaran, maupun untuk kehidupan mereka sehari-hari sekarang dan masa yang akan datang. Hal ini berdampak pada rendahnya rata-rata hasil belajar siswa. Banyak dijumpai pembelajaran bahasa Indonesia dengan rata-rata nilai standar KKM saja.

Melihat kondisi demikian, dirasa perlu menyediakan alternatif pembelajaran yang berorientasi pada bagaimana siswa belajar menemukan sendiri informasi yang disajikan dengan semenarik mungkin agar peserta didik dapat memahami seluruh bahan kajian yang terdapat pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan mudah. Salah satu alternatif dimaksud ialah media pembelajaran yang interaktif. Media yang dimaksud ialah media yang bersifat multimedia yang menggabung penggunaan gambar, suara, animasi, dan video secara bersamaan, sesuai dengan kebutuhannya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Misalnya, dalam pembelajaran menentukan topik paragraf, siswa langsung mendapat umpan balik karena dalam paragraf sudah dirancang terdapat gambar dan pilihan jawaban untuk topik paragraf yang mereka baca. Jawaban tersebut akan terakumulasi nilainya secara otomatis pada akhir proses pembelajaran sehingga siswa langsung mengetahui jumlah jawaban yang benar dan salah dari pembelajaran yang telah dilakukannya. Media juga memiliki beberapa muatan nilai karakter yang disesuaikan dengan teks yang digunakan. Selain itu, media yang digunakan guru di kelas juga dapat digunakan lagi oleh siswa di rumah, baik menggunakan komputer (*PC*), *laptop*, maupun perangkat *android*. Hal ini sejalan dengan pendapat Ramansyah (2014) yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran bahasa Indonesia, agar tercapai kondisi ideal, perlu dikembangkan media berbasis multimedia interaktif yang dapat memberikan informasi yang jelas bagi murid.

Pengembangan media interaktif dilandasi oleh persepsi bahwa aktivitas belajar akan berlangsung dengan baik, efektif, dan menyenangkan jika didukung oleh media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian anak, serta dapat dioperasikan sendiri oleh murid. Metode pembelajaran dengan menggunakan perangkat komputer atau *android* cenderung lebih digemari oleh anak-anak.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui pelacakan kecenderungan guru dan murid dalam menggunakan perangkat komputer dan *smartphone*, diketahui bahwa *pertama*, guru memiliki aksesibilitas yang cukup tinggi dalam menggunakan komputer dan *smartphone* yang dioperasikan dengan program android. Guru pun sudah menyadari pentingnya penggunaan media pembelajaran. *Kedua*, pemakaian media pembelajaran amat dimungkinkan karena murid relatif bisa mengakses pemakaian piranti yang dioperasikan dengan program android, baik milik sendiri maupun keluarga inti, walaupun sekolah belum menyediakan piranti semacam ini. Murid juga merasakan pentingnya pemakaian media pembelajaran, namun merasa bahwa pemakaian media pembelajaran selama ini kurang maksimal dan bentuknya pun masih generasi pertama, yaitu media cetak.

Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan tujuan dalam penelitian ini, jenis penelitian yang akan dilakukan ialah penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D), yaitu penelitian yang berorientasi untuk mengembangkan produk (BorgWalter R. & Gall, Meredith D, 1983). Penelitian dan pengembangan ialah suatu proses yang digunakan untuk

mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian ini termasuk pada penelitian yang mengembangkan dan menghasilkan produk baru dalam suatu sistem pembelajaran yang akan diterapkan kepada peserta didik sebagai pengguna (*users*).

Prosedur Pengembangan Penelitian

Adapun prosedur dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif ialah sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

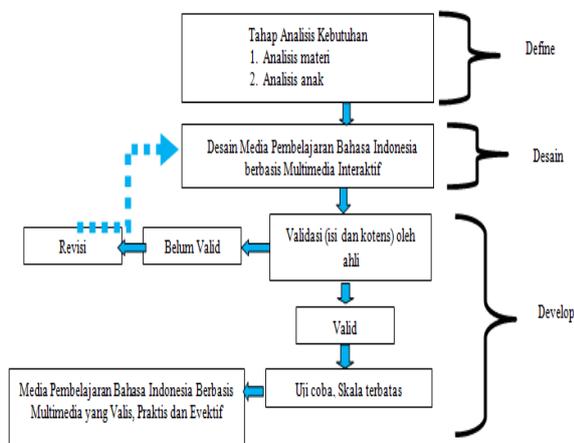
Analisis ini mencakup analisis sarana dan prasarana pembelajaran, kebutuhan anak, karakteristik anak, dan kemampuan pendidik dalam kendala yang dihadapi selama pembelajaran.

b. Desain

Pada tahap ini, hal pertama yang dilakukan ialah menetapkan konsep-konsep utama dari karakteristik siswa sekolah dasar yang akan diintegrasikan pada media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif.

c. Evaluasi

Pengembangan pada tahap evaluasi akan dilakukan uji coba yang akan dilakukan oleh pakar dan pembelajar dengan mengisi lembar observasi. Dari lembar observasi tersebut, akan diperoleh saran dari pakar maupun dari anak. Validitas uji coba akan dilakukan oleh pakar, sedangkan pelaksanaan uji coba untuk anak akan dilakukan tiga tahap, yaitu uji kelompok kecil, uji terbatas untuk melihat kepraktisan, dan keefektifan produk yang dibuat dan dikembangkan. Tanggapan mengenai kesesuaian produk akan diperoleh setelah anak memberikan tanggapannya masing-masing pada lembar kertas yang diberikan, berdasarkan saran dan tanggapan itulah produk akan diperbaiki



Gambar 1. Diagram Rancangan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Multimedia Interaktif (Dimodifikasi dari Trianto, 2009)

Dalam artikel ini, akan dipaparkan hasil langkah ketiga, khususnya validasi dan uji coba terbatas terhadap produk yang sudah dirancang berdasarkan analisis kebutuhan.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ialah (a) 3 (tiga) orang validator yang terdiri atas pakar dalam bidang pendidikan bahasa Indonesia ke-SD-an, bidang teknologi informasi dan komunikasi, dan bidang pendidikan karakter; (b) 5 (lima) orang siswa dan 1 (satu) orang guru kelas V Sekolah Dasar SD 13 Simpang Haru pada semester Juli—Desember 2017.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data ialah sebagai berikut:

- a. Lembar validasi pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif.
- b. Lembar observasi pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif oleh pembelajar dan pebelajar.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah teknik analisis data deskriptif, yaitu dengan mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan, dan keefektivitasan menggunakan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif

Analisis Validitas Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Multimedia Interaktif*

Data hasil validasi perangkat pembelajaran yang diperoleh dianalisis terhadap seluruh aspek yang disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan Skala Likert, selanjutnya dicari rerata nilai dengan menggunakan rumus antara lain sebagai berikut:

$$R = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ij}}{nm}$$

(Mulyardi, 2006)

Dengan:

- R = rerata hasil penilaian dari para ahli/praktisi
- V_{ij} = skor hasil penilaian para ahli/praktisi ke-j criteria i
- n = banyaknya para ahli/praktisi yang menilai
- m = banyaknya criteria

Rata-rata yang didapatkan dikonfirmasi dengan kriteria yang ditetapkan. Cara mendapatkan kriteria berpedoman kepada Mulyardi (2006) dengan menggunakan langkah-langkah antara lain sebagai berikut:

- a. Rentangan skor mulai dari 1—5
- b. Kriteria dibagi atas lima tingkat, yaitu sangat valid, valid, cukup valid, kurang valid, dan tidak valid
- c. Rentangan skor dibagi menjadi lima kelas interval

Prosedur penetapan tingkat kevalidan didapatkan dengan kriteria seperti tabel 1 berikut.

Tabel 1: Kriteria Penetapan Tingkat Kevalidan

Rentang	Kategori
1,00 - 1,99	Tidak Valid
2,00 - 2,99	Kurang Valid
3,00 - 3,99	Cukup Valid
4,00 - 4,59	Valid
4,60 - 5,00	Sangat Valid

(Widjajanti, 2008)

Jadi, perangkat pembelajaran dikatakan valid jika rata-rata yang diperoleh mencapai 3,00.

Analisis Angket Kepraktisan dan Lembar Pengamatan Media Pembelajaran bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif

Data tentang respons peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran dianalisis dengan menggunakan ketentuan yang dikonversikan dalam rubrik seperti tabel 2 berikut (Arikunto, 2009).

Tabel 2: Skala Penilaian Angket Respon Peserta Didik

Alternatif Tingkat Kepraktisan	Keterangan
1	Tidak sesuai
2	Kurang sesuai
3	Cukup sesuai
4	Baik
5	Sangat Baik

Rentangan skor mulai dari 1—5, angket praktikalitas terhadap perangkat pembelajaran dideskripsikan dengan teknik analisis frekuensi data dengan menggunakan rumus (Riduan, 2009):

$$P = \frac{\text{skor item yang diperoleh}}{\text{skor}_{maksimum}} \times 100\%$$

Data hasil pengamatan keterlaksanaan angket respon peserta didik dianalisis menggunakan statistik deskriptif kualitatif dengan ketentuan seperti Tabel 3.

Tabel 3: Kriteria Penetapan Respon Peserta didik.

Rentang	Kategori
1,00 - 1,99	Tidak Praktis
2,00 - 2,99	Kurang Praktis
3,00 - 3,99	Cukup Praktis
4,00 - 4,59	Praktis
4,60 - 5,00	Sangat Praktis

Jadi, perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika pencapaian nilai praktikalitasnya 3,00.

Hasil dan Pembahasan

Validitas Perangkat Pembelajaran

Berdasarkan hasil diskusi dan saran-saran dari validator, media bahasa Indonesia interaktif kemudian direvisi. Revisi yang dilakukan sebanyak dua kali, terutama yang berkaitan dengan konten dan isi perangkat media yang dikembangkan. Hasil revisi ini digunakan untuk perbaikan media pembelajaran yang telah dibuat dengan memasukkan segala saran yang diberikan oleh validator atau memberikan pertimbangan dari hasil diskusi yang sudah dilaksanakan perlu atau tidaknya untuk direvisi. Dari hasil revisi, terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki dan dipertimbangkan sehingga menghasilkan media multimedia yang valid.

Berikut ini dipaparkan beberapa revisi perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan sebelum dan setelah revisi.

Tabel 4: Saran-saran Validator terhadap Perangkat Multimedia Interaktif

Perangkat Pembelajaran yang Dikembangkan	
Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Bahan Ajar Modul Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Aspek kebahasaan yang digunakan harus sesuai dengan kaidah pemakaian bahasa yang baik dan benar sesuai EYD. 2) Terdapat beberapa penggunaan kalimat yang kurang efektif. 3) Terdapat beberapa perintah tugas-tugas yang kurang jelas. 4) Susunan gambar dan animasi yang belum rapi sehingga kurang menarik. 5) Pemilihan gambar Iklan yang kurang tepat 6) Nilai karakter terlalu banyak dan kurang sesuai dengan karakteristik anak. 7) Kalimat petunjuk harus jelas dan diusahakan sesederhana mungkin. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Aspek kebahasaan yang digunakan disesuaikan dengan kaidah pemakaian bahasa yang baik dan benar sesuai EYD sesuai saran validator. 2) Penggunaan kalimat lebih diefektifkan sesuai saran validator. 3) Perintah tugas lebih diperjelas sesuai dengan tugas yang diberikan dan merujuk pada ikon. 4) Gambar dan animasi yang digunakan lebih disusun dengan baik sehingga lebih menarik. 5) Gambar iklan disesuaikan dengan peserta didik. 6) Nilai karakter dicocokkan dengan karakteristik siswa SD. 7) Kalimat petunjuk diperjelas dan diusahakan sesederhana mungkin.

Gambaran umum hasil setelah dilakukan validasi pada setiap perangkat pembelajaran yang dikembangkan, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada jabaran berikut:

Validasi media bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif dilakukan oleh tiga orang pakar, yaitu 1 orang dosen pendidikan bahasa Indonesia, 1 orang dosen pendidikan Bahasa Indonesia PGSD, dan 1 orang dosen IT. Aspek yang diamati ialah aspek konten dan isi. Berikut merupakan hasil validasi untuk aspek syarat konten yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5: Hasil Validasi Modul Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Syarat Teknis/ISI

No	Aspek yang dinilai	Skor	Kategori
Dr. Yetti Morelent, M.Pd			
1. Syarat Teknis/ISI			
	Multimedia mengacu pada kurikulum 2013	4	Valid
	Sesuai dengan KI, KD dan indikator yang akan dicapai	4	Valid
	Mencantumkan satuan pendidikan, mata pelajaran, kelas, jurusan, dan semester	4	Valid
	Mencantumkan KI, KD, indikator	4	Valid
	Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator	3	Cukup Valid
	Materi sesuai dengan KI, KD dan indikator yang akan dicapai	3	Cukup Valid
	Kesesuaian kompetensi dasar yang dicapai terhadap multimedia interaktif	5	Sangat Valid

	Kemudahan memahami materi berdasarkan bahan ajar multimedia	4	Valid
	Keluasan dan kedalaman materi pada multimedia	4	Valid
	Ketepatan urutan penyajian	5	Sangat Valid
	Muatan pendidikan karakter tepat	4	Valid
	Interaktivitas	5	Sangat Valid
Rata-rata		4,08	Valid

Berdasarkan tabel 5, dapat diketahui hasil validasi media bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif yang dinilai oleh validator secara umum ialah 4,08 dengan kategori valid. Melihat penilaian di atas, diperoleh simpulan bahwa media bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif sudah valid dari segi teknis digunakan sebagai alat bantu dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Tabel 6: Hasil Validasi Modul Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif Aspek Syarat Konten

No	Aspek yang dinilai	Skor	Kategori
Ashabul Khairi, S.T, M. Kom			
2. Syarat Kontens			
	Tampilan CD Multimedia Interaktif	5	Sangat Valid
	Kejelasan petunjuk penggunaan program	4	Valid
	Kualitas tampilan gambar	4	Valid
	Penggunaan gambar animasi yang menarik	5	Sangat Valid
	Komposisi warna	5	Sangat Valid
	Kesuaian antara teks dan animasi	3	Cukup Valid
	Jenis dan ukuran huruf sesuai	4	Valid
	Pengaturan ruang/tata letak	5	Sangat Valid
Rata-rata		4,37	Valid

Berdasarkan tabel 6, dapat diketahui hasil validasi media bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif yang dinilai oleh validator secara umum adalah 4,37 dengan kategori sangat valid. Melihat paparan penilaian di atas, diperoleh bahwa bahan ajar media bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif sudah valid dari segi kontens digunakan sebagai panduan pelaksanaan proses pembelajaran.

Aspek lain yang dilihat ialah aspek isi. Berikut merupakan hasil validasi media bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif untuk aspek isi.

Tabel 7: Hasil Validasi Modul Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif untuk Aspek Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Nilai Validator		Rerata	Kategori
		V1	V2		
Dr. Wirnita Eska, M.Pd					
3. Syarat ISI					
	Kebenaran tata bahasa	3	4	4	Sangat Valid
	Menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	3	3	4	Valid

	Menggunakan ejaan yang disempurnakan	2	3	4	Valid
	Bahasa yang digunakan sederhana, lugas, mudah dipahami, dan komunikatif	4	4	3	Cukup Valid
	Kesederhanaan struktur kalimat	3	4	4	Valid
	Kejelasan petunjuk dan arahan	3	4	5	Sangat Valid
Rata-rata				4,00	Valid

Berdasarkan tabel 7, diketahui hasil validasi media bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif yang dinilai oleh validator secara umum ialah 4,00 dengan kategori valid. Melihat paparan penilaian di atas, diperoleh bahwa bahan ajar media bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif sudah valid digunakan dari segi bahasa sebagai media pembelajaran dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Uji Coba Perangkat

Pelaksanaan ujicoba telah dilaksanakan skala kecil pada sebagian peserta didik kelas V SDN 13 Simpang Haru Padang. Pada pelaksanaan ujicoba, peneliti mendapatkan data dari pengamatan keterlaksanaan media bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif, respon peserta didik, respon guru, aktivitas peserta didik data observasi, dan hasil belajar siswa. Hal ini dilakukan untuk melihat hasil praktikalitas dan efektivitas media bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan sehingga diharapkan hasilnya dapat digeneralisasikan.

Uji Praktikalitas

Setelah dilakukan revisi selanjutnya, diujicoba untuk melihat kepraktisannya. Ujicoba dilakukan melalui *small group* (uji coba kelompok kecil). Uji kelompok kecil dengan mencobakan penggunaan media bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif pada 5 orang siswa kelas V SDN 13 Simpang Haru Padang, yaitu Tiara Fransiska, Nana Nazwa, Yuda, Siti Noer Diana, dan Ibra. Kelima siswa yang dipilih memiliki kemampuan yang beragam, 2 orang siswa pintar, 2 orang siswa yang kemampuannya menengah, dan 1 orang siswa lagi yang kemampuannya rendah. Kelima orang siswa diminta untuk mencoba menjalankan multimedia, yaitu dengan disediakan *laptop* masing-masingnya. Ujicoba kelompok kecil ini berlangsung sebanyak satu kali pertemuan, yaitu pada hari Senin tanggal 24 Juli 2017.

Berikut ini adalah rincian hasil ujicoba kelompok kecil untuk setiap pertemuannya.

- Guru dibagikan buku penuntun yang berisi urutan media multimedia yang akan diajarkan.
- Meminta guru mempelajari buku penuntun.
- Guru diminta menguasai cara penggunaan media multimedia.
- Guru diminta menguasai semua tombol yang terdapat dalam multimedia.
- Guru diminta tidak menerangkan pelajaran, tapi meminta siswa yang membaca dan mencari informasi yang terdapat dalam media bahasa Indonesia multimedia.

Respon Peserta Didik

Data uji respon peserta didik terhadap praktikalitas media bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif yang telah dikembangkan diperoleh dengan instrumen respon peserta didik. Data respon peserta didik secara ringkas dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8: Respon Peserta Didik terhadap Praktikalitas Media Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif

No.	Aspek yang dinilai	Skor Rata-rata	Kategori
1.	Apakah tampilan media bahasa ini menarik untuk dipelajari?	5	Sangat Praktis
2.	Apakah kamu senang belajar menggunakan tampilan media bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif ini dalam pembelajaran?	4,2	Praktis
3.	Apakah tampilan media bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif ini dapat kamu gunakan dengan mudah?	3,8	Cukup Praktis
4.	Apakah tampilan gambar pada media mudah dipahami dan membantu memperjelas materi?	4,2	Praktis
5.	Apakah kamu dapat memahami materi yang ada pada tampilan media bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif?	4,6	Sangat Praktis
6.	Apakah kamu tertarik dengan tampilan (tulisan, ilustrasi/gambar, dan animasi) yang terdapat dalam media bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif?	4,8	Sangat Praktis
7.	Apakah kamu merasakan manfaat dari media bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif yang digunakan dalam pembelajaran ini?	4,8	Sangat Praktis
8.	Apakah kamu dapat memahami dengan jelas bahasa yang digunakan dalam media bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif ini?	5	Sangat Praktis
9.	Apakah kamu berminat atau tidak untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya, seperti yang baru saja kamu ikuti?	4,8	Sangat Praktis
10.	Penggunaan media bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan sesuai dengan waktu yang tersedia?	4,6	Sangat Praktis
Rata - rata		4,58	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 8 di atas, diketahui hasil respon dari lima orang peserta didik kelas V SDN 13 Simpang Haru Padang terhadap media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran menunjukkan rata-rata 3,58 atau termasuk kategori sangat praktis. Hal ini berarti bahwa (a) tampilan media bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif yang digunakan peserta didik menarik, (b) materi yang disajikan memiliki keterkaitan dengan kehidupan nyata peserta didik, (c) penjelasan konsep dibantu oleh gambar-gambar dan video yang mendukung, (d) alat evaluasi pada media bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif melatih peserta didik dalam proses berfikir kritis.

Respon Guru terhadap Praktikalitas Media Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif

Respon guru terhadap praktikalitas perangkat pembelajaran multimedia interaktif yang telah dikembangkan diperoleh dengan instrumen. Hasil respon guru secara ringkas dapat dilihat pada tabel 9 berikut.

Tabel 9: Respon Guru terhadap Praktikalitas Media Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif

No	Aspek yang dinilai	Skor Rata-rata	Kategori
1.	Kepraktisan penggunaan	5	Sangat Praktis
2.	Kesesuaian waktu	4,5	Praktis
3.	Kesesuaian ilustrasi	4	Praktis
4.	Bahasa	4	Praktis
Rata - rata		4,37	Praktis

Berdasarkan tabel 9, diketahui bahwa rata-rata respon guru terhadap praktikalitas perangkat pembelajaran multimedia interaktif ialah 4,47 atau termasuk kategori praktis, dengan rincian sebagai berikut. *Pertama*, kepraktisan penggunaan berada pada kategori sangat praktis. *Kedua*, kesesuaian waktu berada pada kategori praktis. *Ketiga*, kesesuaian ilustrasi berada pada kategori praktis. *Keempat*, bahasa berada pada kategori praktis. Hal ini berarti bahwa perangkat pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran.

Produk Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif Mengandung Nilai Karakter Setelah Uji Coba

Hasil implementasi dari rancang bangun aplikasi pembelajaran stenografi berbasis multimedia ini menghasilkan tampilan antarmuka aplikasi multimedia yang interaktif. Detailnya dapat dilihat pada penjabaran berikut. *Pertama*, tampilan halaman pembuka (*cover media*) yang memiliki satu tombol, yaitu tombol masuk. Tombol masuk berguna untuk masuk ke dalam aplikasi dan menuju ke menu utama, seperti pada tampilan berikut:



Kedua, tampilan menu utama yang terdiri atas tombol *cover*, petunjuk materi, latihan, biodata, dan tombol keluar, seperti pada tampilan berikut:



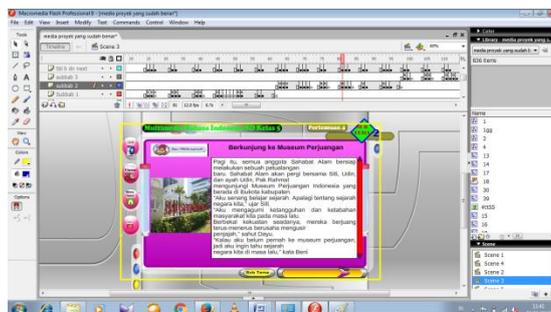
Ketiga, tampilan menu tema pembelajaran yang berisi peta materi secara keseluruhan, seperti pada tampilan berikut:



Keempat, tampilan menu pilihan subtema yang terdiri atas 3 subtema dan masing-masing subtema terdiri atas 6 kali pertemuan seperti pada tampilan berikut:



Kelima, tampilan materi berupa gambar dan teks. Teks yang tersedia mengandung informasi penting terkait nilai karakter yang terdapat pada teks yang telah tersedia. Dari teks yang telah dibaca, siswa diminta mencari nilai karakter yang terdapat dalam teks, dan pada akhir pembelajaran siswa akan diarahkan pada kuis dengan menjawab soal pertanyaan untuk mencari nilai karakter yang terdapat dalam teks. Adapun nilai karakter yang terdapat pada teks, yakni nilai semangat kebangsaan dan cinta tanah air.



Keenam, tampilan materi berupa gambar-gambar pada tampilan tersebut, siswa diminta untuk memperhatikan gambar yang ada pada tampilan. Dari gambar tersebut, siswa diminta mencari informasi penting yang terdapat pada gambar dan pada akhir materi siswa digiring untuk mencari nilai karakter yang terdapat pada gambar, di antaranya nilai karakter peduli lingkungan, toleransi, dan peduli sosial. Adapun bentuk medianya tergambar pada tampilan berikut:



Pada subbab ini, akan dijelaskan hasil pengembangan media bahasa Indonesia interaktif dan pelaksanaan validasi dan pelaksanaan praktikalitas serta efektivitas penelitian. Pada bab ini, telah dilaksanakan uji coba skala terbatas.

Dalam pelaksanaan penelitian, banyak hal-hal dan rintangan yang menyebabkan terhambatnya proses pelaksanaan penelitian di antaranya: (1) dalam proses pembuatan media bahasa Indonesia multimedia memakan waktu yang cukup lama dalam pengumpulan data dan pembuatan media bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif; (2) dalam analisis materi antara buku siswa dan buku guru tidak sesuai karena ada ketimpangan antara buku guru dan buku siswa; (3) dalam mengumpulkan gambar pun banyak mengalami kendala apalagi gambar yang didapat tidak sesuai dengan materi; (4) tenaga teknis pembuatan bahan media multimedia terbatas; (5) sering kali terjadi eror sistem pada aplikasi multimedia (macromedia flash 8) sehingga pengerjaan media sering diulang-ulang; (6) peneliti mengalami kesulitan dalam menentukan materi bahasa Indonesia dikarenakan pada materi bahasa Indonesia di kurikulum 2013 telah diintegrasikan dengan mata pelajaran lain; (7) dalam pembuatan media pun juga menghadapi kendala dalam menyesuaikan warna, tampilan, dan materi sehingga sering kali gambar, warna, dan materinya ditukar.

Bagian kedua yang akan dibahas ialah pelaksanaan validasi tentang kevalidan produk yang telah dibuat. Media Interaktif yang sudah dirancang, dilanjutkan dengan kegiatan validasi oleh ahli pendidikan sesuai dengan bidang kajiannya yang terdiri atas tiga orang validator ahli, yaitu vidasi konten, vidasi konstruk, dan vidasi bahasa.

Pembahasan Validasi

Validitas diperlukan untuk menguji suatu penelitian. Kata “valid” sering diartikan dengan tepat, benar, sah, absah; jadi kata validitas dapat diartikan dengan ketepatan, kebenaran, keshahihan, atau keabsahan (Sugiyono, 2011). Produk penelitian yang telah dikembangkan dikatakan valid apabila memenuhi kriteria tertentu. Menurut Plomp (2010), karakteristik dari produk yang dikatakan valid apabila produk tersebut dapat merefleksikan jiwa pengetahuan (*state of the art knowledge*).

Secara keseluruhan, validitas dari media bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif dapat dilihat pada tabel 10 berikut.

Tabel 10: Hasil Validasi Media Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif secara Keseluruhan

No	Aspek	Rata-rata	Kategori
1.	Teknis/ISI	4,08	Valid
2.	Konten	4,37	Valid
3.	Bahasa	4,00	Valid
Rata-rata		4,15	Valid

Hasil pada tabel 10 menggambarkan bahwa rata-rata uji validasi media bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif secara keseluruhan ialah 4,15 dengan kategori valid. Jadi, dapat disimpulkan bahwa perangkat media bahasa Indonesia multimedia interaktif telah valid, artinya dapat dipakai dalam menyajikan materi kepada murid kelas V SD.

Paktikalitas

Istilah praktikalitas dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990) berarti sesuatu yang bersifat praktis dengan maksud mudah dan senang memakainya. Semua perangkat yang telah divalidasi dan diberi komentar oleh ahli kemudian direvisi. Hasil revisi kemudian diuji dengan uji praktikalitas yang bertujuan untuk mengetahui kemudahan atau kepraktisan dan efisiensi waktu penggunaan perangkat. Uji praktikalitas ini dilakukan dengan uji praktikalitas *small group* (uji kelompok kecil).

Data uji respon peserta didik terhadap praktikalitas media bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif yang telah dikembangkan diperoleh dengan instrumen respon peserta didik. Adapun jumlah siswa yang dipilih sebanyak lima orang. Berdasarkan hasil uji coba, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran sangat praktis dengan rata-rata 3,58 atau berada pada kategori sangat praktis. Hal ini berarti tampilan media bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif relatif mudah digunakan oleh peserta didik, materi yang disajikan memiliki keterkaitan dengan kehidupan nyata peserta didik, penjelasan konsep dibantu oleh gambar-gambar dan video yang mendukung, dan alat evaluasi pada media bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif melatih peserta didik dalam proses berpikir kritis dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Rowntree (dalam Setyosari dan Sihkabuden, 2005) yang menyatakan bahwa fungsi media ialah membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, menyediakan stimulus belajar, mengaktifkan respon murid, memberikan umpan balik dengan segera, dan menggalakkan latihan yang serasi.

Berdasarkan hasil respon guru, diketahui bahwa hasil respon guru terhadap praktikalitas perangkat pembelajaran multimedia interaktif dengan kategori praktis dengan rincian sebagai berikut. *Pertama*, kepraktisan penggunaan berada pada kategori sangat praktis. *Kedua*, kesesuaian waktu berada pada kategori praktis. *Ketiga*, kesesuaian ilustrasi berada pada kategori praktis. *Keempat*, bahasa berada pada kategori praktis. Hal ini berarti bahwa perangkat pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran, kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru lebih menarik dan menyenangkan, dan kegiatan pembelajaran lebih interaktif lebih. Hal ini sejalan dengan pendapat Kemp, dkk. (dalam Uno, 2016), media pembelajaran memiliki kontribusi yang sangat penting terhadap proses pembelajaran, antara lain (1) penyajian materi ajar menjadi lebih standar, (2) kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, (3) kegiatan belajar dapat menjadi lebih interaktif, (4) waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran dapat dikurangi, (5) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, (6) pembelajaran dapat disajikan di mana dan kapan saja sesuai dengan yang diinginkan, (7) meningkatkan sifat positif peserta didik dan proses belajar menjadi lebih kuat atau baik, dan (8) memberikan nilai positif bagi pengajar.

Media Pembelajaran Setelah Uji Coba

Media yang sudah dirancang dan diujicobakan kemudian direvisi. Perevisian dilakukan pada aspek petunjuk yang semula masih menggunakan bahasa Inggris kemudian diubah menjadi bahasa Indonesia, nilai-nilai pendidikan karakter yang cukup rumit disesuaikan dengan tingkat perkembangan murid, contoh-contoh teks disesuaikan dengan kondisi murid. Dengan revisi semacam ini, validitas dan praktikabilitas media yang dirancang akan meningkat.

Penutup

Media bahasa Indonesia dengan menggunakan multimedia interaktif di Kelas V Sekolah Dasar berada pada kategori sangat valid. Hal ini dapat dilihat dari hasil validasi perangkat pembelajaran oleh validator sebagai berikut: skor validasi perangkat multimedia dari aspek syarat teknis berada pada kategori valid, konten berada pada kategori sangat valid, dan bahasa yang dipakai berada pada kategori valid. Rata-rata ketiga aspek multimedia 4,15 kategori valid. Dari hasil uji coba praktikalitas, diperoleh hasil bahwa media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran sangat praktis dengan rata-rata 4,58. Secara keseluruhan, respon peserta didik terhadap media pembelajaran berada dalam kategori sangat sesuai. Hasil respon guru terhadap praktikalitas media bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif dengan menunjukkan (1) kepraktisan penggunaan berada pada kategori sangat praktis, (2) kesesuaian waktu berada pada kategori cukup praktis, (3) kesesuaian ilustrasi berada pada kategori sangat praktis, dan (4) bahasa berada pada kategori praktis. Hal ini berarti bahwa media bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran. Karena menyadari bahwa uji coba terbatas ini masih memiliki keterbatasan, pada tahap selanjutnya, perlu dilakukan uji coba secara luas. Direncanakan uji coba secara luas akan dilaksanakan pada tahun kedua penelitian

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada Dirjen Dikti yang telah mendanai penelitian ini. Ucapan terima kasih kepada Rektor Universitas Bung Hatta dan Ketua LPPM Universitas Bung Hatta yang telah memfasilitasi penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Borg, Walter R. & Gall, Meredith D. 1983. *Educational Research an Instructional*. Fourth Edition. New Cork: Logran Inc.
- Ghazali, Syukur. 2010. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dengan Pendekatan Komunikatif Interaktif*. Bandung: Refika Aditama.
- Muliyardi. 2006. "Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Menggunakan Komik di Kelas I Sekolah Dasar". Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Uno, Hamzah B. 2016. *Teori Motivasi dan Pengukuran Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Plomp, Tjeerd. 2010. *An Introduction to Educational Design Research*. Netherlands: SLO Netherlands Institute for Curriculum Development.
- Riduan. 2009. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta
- Setyosari, Punaji & Sihakbuden. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Mas.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Trianto. 2009. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Widjajanti, E. 2008. "Pelatihan Penyusunan LKS Mata Pelajaran Kimia Berdasarkan KTSP Bagi Guru SMK/MAK". Makalah Disajikan dalam *Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat*. Jurusan Pendidikan Kimia FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta.