

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

TESIS

**Oleh
NOVI NIARTI**



**PROGRAM STUDI MAGISTER KEGURUAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

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

Oleh

NOVI NIARTI

Tesis

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Magister Pendidikan



**PROGRAM STUDI MAGISTER KEGURUAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

Judul Tesis : **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
PADA MATERI MENYIMAK UNTUK
SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa : **Novi Niarti**

No. Pokok Mahasiswa : 1423053009

Program Studi : Magister Keguruan Guru SD

Jurusan : Ilmu Pendidikan

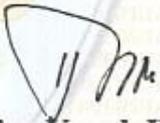
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Pembimbing I

Pembimbing II

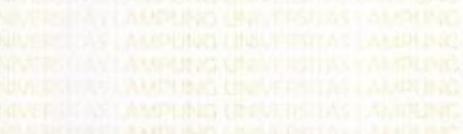

Dr. Nurlaktana Eko R., M.Pd.
NIP 19640106 198803 1 001

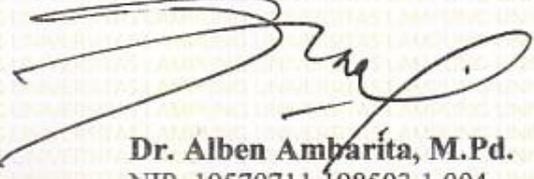

Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.
NIP 19620330 198603 2 001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan
Ilmu Pendidikan FKIP

Ketua Program Studi
Magister Keguruan Guru SD


Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002


Dr. Alben Ambarita, M.Pd.
NIP 19570711 198503 1 004

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Nurlaksana Eko R., M.Pd.**

Sekretaris : **Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.**

Penguji Anggota : I. **Dr. Darsono, M.Pd.**

II. **Dr. Alben Ambarita, M.Pd.**

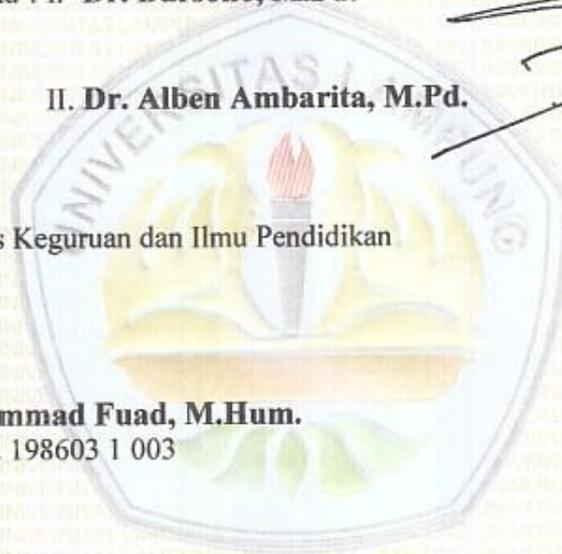
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP 19590722 198603 1 003

3. Direktur Program Pascasarjana

Prof. Dr. Sudjarwo, M.S.
NIP 19530528 198103 1 002

4. Tanggal Lulus Ujian : 17 Januari 2017



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Novi Niarti
NPM : 1423053009
Program Studi : Magister Pendidikan Guru SD
Program : S2

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis ini adalah benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya yang sama yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali pendapat yang tertulis sebagai acuan dan tercantum dalam daftar pustaka. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat ilmiah. Atas pernyataan ini, saya siap menerima sanksi jika ternyata ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan dalam tesis ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandar Lampung, Januari 2017

Yang Membuat Pernyataan,



Novi Niarti

ABSTRAK

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

Oleh

NOVI NIARTI

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

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF TEACHING MATERIALS BASED ON INTERACTIVE MULTIMEDIA TO LISTENING MATERIALS TOWARD SIXTH GRADE OF ELEMENTARY SCHOOL

By

NOVI NIARTI

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

SANWACANA

Alhamdulillahirobbil'aalamiin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Menyimak untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar".

Penulisan tesis ini untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi pada Program Studi Magister Keguruan Guru SD, guna memperoleh gelar Magister Pendidikan di Universitas Lampung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyelesaian tesis ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang tulus ikhlas kepada

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P. selaku Rektor Universitas Lampung beserta jajarannya yang telah memberikan kesempatan kepada penulis menempuh studi di Magister Keguruan Guru SD Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung, yang telah memberikan pengarahan dan petunjuk kepada penulis dalam menyelesaikan tesis ini.
3. Bapak Prof. Dr. Sudjarwo, M.S., selaku Direktur Pasca Sarjana Universitas Lampung yang telah memberikan pengarahan dan petunjuk yang bermanfaat bagi penulis untuk menyelesaikan tesis ini.
4. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan pengarahan dan petunjuk yang bermanfaat bagi penulis untuk menyelesaikan tesis ini.

5. Bapak Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik dan selaku Dosen Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan perhatian, motivasi, semangat, serta kritik dan saran yang membangun kepada penulis selama penulis menempuh pendidikan di perguruan tinggi dan dalam penyusunan tesis sehingga tesis ini selesai dan menjadi lebih baik.
6. Ibu Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II, yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan sumbangan pemikiran, perhatian, motivasi, semangat, serta kritik dan saran yang membangun kepada penulis selama penyusunan tesis sehingga tesis ini selesai dan menjadi lebih baik.
7. Bapak Dr. Darsono, M.Pd., selaku Dosen Pembahas, yang telah memberikan masukan, kritik, dan saran yang membangun kepada penulis sehingga tesis ini selesai dan menjadi lebih baik.
8. Bapak Dr. Alben Ambarita, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Keguruan Guru SD dan sekaligus Dosen pembahas II, yang telah memberikan masukan, kritik, dan saran yang membangun kepada penulis sehingga tesis ini selesai dan menjadi lebih baik.
9. Ibu Dr. Dwi Yulianti, M.Pd, selaku Dosen Ahli Media yang telah meluangkan waktu untuk melihat, mempelajari dan memvalidasi media interaktif yang dikembangkan oleh penulis
10. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Magister Keguruan Guru SD di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan studi pada Magister Keguruan Guru SD Universitas Lampung.
11. Suamiku Herry Irawan, M.H, anakku Fanny Zalica Yovitri dan Hairunnisa herlinda, yang telah dengan tulus ikhlas diambil sebagian perhatian dan kebahagiaannya karena kesibukan penulis selama menyelesaikan studi, terima kasih atas doa yang selalu dipanjatkan untuk penulis.
12. Ibu Dra. Amnah Tarmizi, selaku Kepala SDN 1 Surabaya beserta guru dan staff tata usaha yang telah memfasilitasi, memberikan data dan informasi serta masukan-masukan selama pelaksanaan penelitian.

13. Ibu Sri Kanti, S.Pd., selaku Kepala SDN 1 Sukamenanti beserta guru dan staff tata usaha yang telah memfasilitasi, memberikan data dan informasi serta masukan-masukan selama pelaksanaan penelitian.
14. Randi Catono, selaku desainer grafis dan pemrograman yang telah rela mengorbankan waktu, pikiran, dan tenaga demi terselesainya multimedia interaktif ini.
15. Bapakku Slamet Riyadi (Alm) dan Ibuku Surmianah yang telah memberikan kasih sayang tiada akhir, selalu mendidik dan membimbing penulis agar menjadi manusia yang berguna. Sembah sungkem ananda sampaikan, semoga selalu mendapat ridho dan barokah dari-Nya.
16. Kakak-kakaku tercinta yang senantiasa selalu mendukungu lewat kasih sayang, perhatian dan doa tulusnya dalam menyelesaikan studi ini.
17. Sahabat-sahabatku tercinta Siskalia, Rina Anggraini dan Mistin Kusuma Hastuti terimakasih atas kebersamaan dan semangatnya selama masa-masa kuliah dan selalu menemani saat suka dan duka.
18. Teman-teman seperjuangan, seluruh angkatan 2014 Program Studi Magister Keguruan Guru SD, Ning, Ela, Linar, Yuni, Kusbarini, Gunawan, Danang, Rudi, Suripto, Rosidin, Ruwaida, Nurmalena, Safaria, Suryana, Amsiah, Ririn, Kiki, Rosalia, Lisna, dan Solihin (alm), terima kasih untuk semuanya dan kebersamaannya.
19. Pak Hermanto, selaku Kepala Tata Usaha MKGSD terima kasih atas bantuan dan perhatiannya selama ini.
20. Siswa-siswi SDN 1 Surabaya dan SDN 1 Sukamenanti Kecamatan Kedaton Bandar Lampung sebagai objek dalam penulisan tesis ini

21. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per-satu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tesis ini.

Semoga dengan kebaikan, bantuan, dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan pahala dari Allah SWT, dan semoga tesis ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. *Amiin ya Robbal 'Alamiin.*

Bandar Lampung, Januari 2017

Penulis

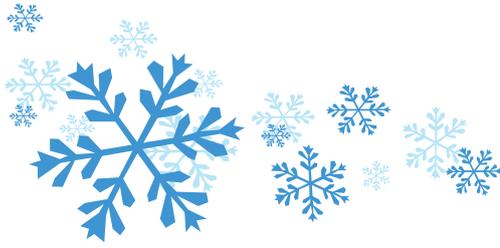
Novi Niarti

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 11 November 1982 dan diberi nama Novi Niarti. Anak kelima dari lima bersaudara dari pasangan Bapak Slamet Riyadi (Alm) dan Ibu Surmianah. Pada tahun 1995 lulus dari SD Negeri 1 Surabaya Kedaton Bandar Lampung, tahun 1998 lulus dari SMP Negeri 22 Bandar Lampung, tahun 2001 lulus dari SMA Negeri 12 Bandar Lampung, pada tahun 2002 melanjutkan Pendidikan PGSD di Universitas Lampung dan selesai pada tahun 2004, kemudian melanjutkan pendidikan S1 tahun 2009 Program Studi Pendidikan PGSD di Universitas Terbuka Bandar Lampung dan selesai pada tahun 2011.

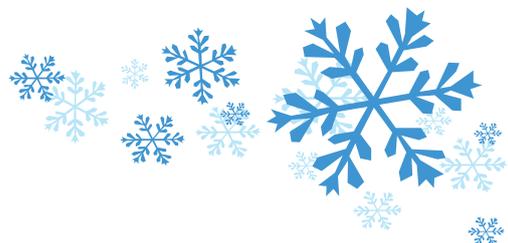
Pengalaman bekerja penulis dimulai ketika selesai Pendidikan PGSD penulis menjadi Guru Honor di SDS Tunas Harapan dan SDN 3 Rajabasa Bandar Lampung dan kemudian pada tahun 2006 penulis mendapat SK PNS sebagai guru dan di tempatkan di SD Negeri 1 Surabaya Bandar Lampung sampai dengan sekarang.



MOTTO

“Kesulitan dan perjuangan hari ini tak lain adalah harga yang harus kita bayar untuk pencapaian prestasi dan kejayaan masa depan”

(William Boetcker)



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
LEMBAR PERNYATAAN	vi
SANWACANA.....	viii
RIWAYAT HIDUP	xi
MOTTO	xii
HALAMAN PERSEMBAHAN	xiii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
DAFTAR BAGAN	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	14
1.3 Tujuan Penelitian.....	14
1.4 Manfaat Penelitian	14
1.5 Spesifikasi Produk Pengembangan	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	16
2.1 Pengertian Belajar	16
2.2 Pembelajaran	17
2.3 Efektivitas Pembelajaran.....	18

2.4 Daya Tarik Pembelajaran	21
2.5 Kemandirian Belajar	23
2.6 Pengertian Bahan Ajar	25
2.6.1 Klasifikasi Bahan Ajar	26
2.6.2 Fungsi dan Manfaat Penyusunan Bahan Ajar	30
2.7 Multimedia Interaktif	33
2.7.1 Pengertian Multimedia Interaktif	33
2.7.2 Jenis Multimedia Interaktif	35
2.7.3 Fungsi Multimedia Interaktif	40
2.7.4 Manfaat Multimedia interaktif	42
2.8 Pembelajaran Bahasa Indonesia	44
2.8.1 Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD	44
2.8.2 Aspek-Aspek Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD	45
2.9 Keterampilan Menyimak Siswa SD	47
2.9.1 Pengertian Menyimak	47
2.9.2 Tujuan Menyimak	49
2.9.3 Manfaat Menyimak	50
2.9.4 Jenis-Jenis Menyimak	51
2.9.5 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Kemampuan Murid Menyimak di Sekolah Dasar	52
2.10. Teori Belajar dan Pembelajaran dalam Multimedia Interaktif	56
2.10.1 Teori Belajar Behaviorisme	56
2.10.2 Teori Belajar Sibernetik	57
2.10.3 Teori Belajar Konstruktivisme	59
2.10.4 Teori Belajar Kognitif Multimedia	60
2.11 Kajian Penelitian yang Relevan	61
2.12 Kerangka Berpikir	64
2.13 Produk yang Akan Dihasilkan	66
2.14 Hipotesis	67
BAB III METODE PENELITIAN	68
3.1 Jenis Penelitian	68
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	71

3.3 Langkah-Langkah Penelitian.....	71
3.4 Subjek Penelitian.....	77
3.4.1 Subjek Analisis Kebutuhan.....	77
3.4.2 Subjek Ujicoba Lapangan	77
3.4.3 Subjek Validasi Ahli	77
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	78
3.6 Definisi Konseptual dan Operasional.....	80
3.6.1 Defenisi Konseptual.....	80
3.6.2 Definisi Operasional.....	81
3.7 Intrument Penelitian	82
3.7.1 Intrument Analisis Kebutuhan	82
3.7.2 Instrument Uji Ahli dan Ujicoba Lapangan	83
3.7.3 Instrumen untuk Mengukur Efektivitas Pembelajaran (Hasil Belajar Siswa)	84
3.7.4 Instrumen untuk Mengukur Kemenarikan Produk.....	85
3.7.5 Pedoman Wawancara	85
3.8 Keampuhan Instrument	86
3.8.1 Validitas	86
3.8.2 Reliabilitas	88
3.8.3 Tingkat Kesukaran	89
3.8.4 Daya Pembeda.....	91
3.9 Teknik Analisis Data dan Uji Hipotesis.....	92
3.9.1 Analisis Data Kelayakan dan Kemenarikan Produk	92
3.9.2 Analisis Data Efektifitas	95
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	99
4.1 Hasil Penelitian	99
4.1.1 Studi Pendahuluan.....	99
4.2 Pengembangan Bahan Ajar	105
4.2.1 Planning (Perencanaan).....	105
4.2.2 Develop Preliminary Form of Product (Pengembangan Produk)	109
4.3 Efektivitas Bahan Ajar	118

4.3.1 Validasi Ahli Media dan Ahli Materi.....	118
4.3.2 Preliminary Field Testing (Uji Coba Lapangan Awal)...	123
4.3.3 Main Field Testing (Uji Coba Lapangan Utama)	124
4.3.4 Operational Field Testing (Uji Lapangan Operasional)..	126
4.4 Pembahasan	132
4.4.1 Potensi Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Menyimak Bagi Siswa Kelas VI SD	132
4.4.2 Kemenarikan Bahan Ajar Multimedia Interaktif	135
4.4.3 Efektivitas Multimedia Interaktif	137
4.5 Kelebihan Pengembangan Multimedia Interaktif	141
4.6 Keterbatasan Pengembangan Multimedia Interaktif	142
4.7 Keterbatasan Penelitian	142
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	144
5.1 Simpulan.....	144
5.2 Implikasi	145
5.2.1 Implikasi Teoritis	145
5.2.2 Implikasi Praktis	146
5.3 Saran.....	146

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerucut Pengalaman Dale (Daryanto, 2012:15)	42
3.1 Desain Pengembangan Diadaptasi dari Borg and Gall.....	76
4.1. Membuka Lembar Kerja Baru dengan Adobe Flash CS 3	109
4.2. Berbagai Menu dalam Aplikasi Adobe Flash CS 3	110
4.3. Mempublikasikan Pengembangan Media.....	111
4.4. Tampilan Proses Loading	112
4.5. Tampilan halaman judul	112
4.6. Tampilan frame Menu Utama.....	113
4.8. Tampilan Frame Menu Materi.....	115
4.9. Tampilan Frame Materi	115
4.10. Tampilan Frame Evaluasi	116
4.11. Tampilan Soal Evaluasi.....	117
4.12. Tampilan Feedback Nilai Siswa.....	117
4.13. Tampilan Frame Tentang Penulis	118
4.14 Tampilan Buku Panduan Sebelum Perbaikan	120
4.15 Tampilan Buku Panduan Setelah Perbaikan	121
4.16 Tampilan Soal Quiz Sebelum Perbaikan.....	122
4.17 Tampilan Soal Quiz Setelah Perbaikan.....	122
4.18 Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif.....	129

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kisi-Kisi Instrument Angket Kebutuhan Siswa	82
3.2 Kisi-Kisi Instrument Angket Kebutuhan Guru.....	83
3.3 Kisi-Kisi Instrument Uji Ahli dan Uji Coba Lapangan.....	83
3.4 Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar Menyimak.....	84
3.5 Kisi-Kisi Uji Kemenarikan.....	85
3.6 Rekapitulasi Uji Validitas Hasil Uji Coba.....	87
3.7 Interpretasi Nilai Tingkat Kesukaran	90
3.8 Rekapitulasi Taraf Kesukaran Hasil Uji Coba	90
3.9 Interpretasi Daya Pembeda Intrumen Tes	91
3.10 Rekapitulasi Daya Beda Hasil Uji Coba	91
3.11 Penilaian Kualitas Pengembanagan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif	93
3.12 Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban	94
3.13 Klasifikasi Daya Tarik	95
4.1 Analisis Kebutuhan Siswa.....	101
4.2 Hasil Analisis Uji Daya Tarik Produk	126
4.3 Hasil Belajar Siswa Pada Uji Coba Lapangan Operasional	128
4.4 Hasil Gain Pretest-Posttest	129
4.5 Hasil Uji Normalitas.....	130
4.6 Hasil Uji Efektivitas Menggunakan Uji t Paired.....	131

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Siswa.....	157
2. Instrument Analisis Kebutuhan Siswa.....	158
3. Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru.....	160
4. Instrument Angket Kebutuhan Guru.....	161
5. Kisi-kisi Instrument Uji Ahli Materi.....	163
6. Instrument Uji Ahli Materi.....	164
7. Kisi-kisi Instrument Uji Ahli Media.....	166
8. Instrument Uji Ahli Media.....	167
9. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Lapangan.....	169
10. Instrumen Uji Coba Lapangan.....	171
11. Panduan Wawancara Guru.....	175
12. Garis Besar Isi Program Media (GBIPM).....	176
13. Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	178
14. Hasil Angket Kebutuhan Guru.....	180
15. Hasil Uji Ahli Materi.....	182
16. Hasil Uji Ahli Media.....	184
17. Hasil Analisis Uji Coba Lapangan Awal.....	185
18. Hasil Analisis Uji Coba Lapangan Utama.....	186
19. Hasil Uji Kemanarikan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Menyimak di Kelas VI SDN 1 Surabaya.....	187
20. Hasil Uji Kemanarikan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif di Kelas VI SDN 1 Sukamenanti.....	188
21. Hasil Pretest SDN 1 Surabaya.....	189
22. Hasil Pretest SDN 1 Sukamenanti.....	190
23. Hasil Post Test SDN 1 Surabaya.....	191
24. Hasil Post Test SDN 1 Sukamenanti.....	192

25. Data Gain SDN 1 Surabayaa.....	193
26. Data Gain SDN 1 Surabaya.....	194
27. Uji Validitas dan Reabilitas	195
28. Tingkat Kesukaran Soal	197
29. Daya Beda Soal	198
30. Uji Normalitas, Homogenitas dan Uji t-paired	199
31. Flow Chart Program Menu Utama	201
32. Flow Chart Program Sub Menu Kompetensi	202
33. Flow Chart Program Sub Menu Materi Menyimak	203
34. Flow Chart Program Sub Menu Materi Pengertian Menyimak	204
35. Flow Chart Program Sub Menu Materi Pengertian Menyimak Teks Bacaan	205
36. Flow Chart Program Sub Menu Materi Pengertian Menyimak Teks Cerita Anak	206
37. Flow Chart Program Sub Menu Materi Latihan	207
38. Story Board	208
39. RPP Bahasa Indonesia.....	211
40. Soal Quiz dan Evaluasi	217

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Berfikir	66

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 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.

PP Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 20, mengisyaratkan bahwa guru diharapkan mengembangkan materi pembelajaran sendiri, yang kemudian dipertegas melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses, yang antara lain mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan bagi pendidik pada satuan pendidikan untuk

mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Salah satu elemen dalam RPP adalah media dan sumber belajar. Guru diharapkan untuk mengembangkan bahan pembelajaran dan media yang mendukung proses pembelajaran, sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan serta dapat mengembangkan minat belajar dan ketrampilan siswa.

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 tertulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesusastraan 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.

Penguasaan keterampilan menyimak merupakan kegiatan yang pertama dikuasai setiap manusia dalam kehidupannya. Pertama kali manusia bisa berbahasa, melalui menyimak tuturan orang lain. Dengan menyimak itulah, seorang belajar bunyi bahasa, belajar struktur kata, belajar kosakata, dan juga kalimat. Bunyi bahasa yang sering dan berulang-ulang disimak itu akhirnya dapat ditiru, diucapkan, dan dipraktikkan dalam kegiatan berbicara. Selain itu dengan proses menyimak, orang dapat menguasai pengucapan fonem dan kosakata dalam kalimat. Penguasaan ini sangat membantu manusia dalam kegiatan berbicara, membaca, ataupun menulis. Petunjuk-petunjuk dalam belajar berbicara, membaca, ataupun menulis selalu disampaikan melalui bahasa lisan yang memerlukan keterampilan menyimak untuk memahaminya.

Proporsi kegiatan menyimak dalam proses pembelajaran bahasa lebih besar jika dibandingkan dengan kegiatan berbahasa lainnya. Seorang ahli Amerika Serikat, Donal E. Bird dalam 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 dalam Tarigan (2008:139) yang melakukan survei mengenai penggunaan waktu dalam keempat keterampilan berbahasa. Hasil dari survei tersebut menyatakan bahwa 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 sebagai berikut. 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).

Namun, seperti keterampilan berbahasa yang lain ternyata keterampilan menyimak masih mengalami beberapa kendala dalam pelaksanaannya di sekolah. Beberapa alasan yang menyebabkan pembelajaran menyimak belum terlaksana dengan baik yaitu, 1) teori, prinsip, dan generalisasi mengenai menyimak belum banyak diungkapkan, 2) pemahaman terhadap apa dan bagaimana menyimak itu masih minim, 3) buku teks dan buku pegangan guru dalam masyarakat masih langka, (4) bahan pengajaran menyimak masih kurang, (5) jumlah murid per kelas terlalu besar (Bashiroh, 2016:2).

Tidak jauh berbeda dengan yang diungkapkan oleh Bashiroh, hasil observasi yang dilakukan penulis Tanggal 24 Januari 2015, pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VI A SDN 1 Surabaya, pembelajaran menyimak masih mengalami beberapa kendala yaitu: 1) motivasi belajar siswa yang masih rendah. Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa yang rendah adalah penyajian materi dan pembelajaran yang masih terpusat pada guru sehingga menyebabkan pembelajaran yang searah dan menjadikan siswa kurang mampu mengeksplorasi dirinya, 2) guru belum bisa mengelola pembelajaran dengan baik. Dalam pembelajaran menyimak, guru masih menggunakan materi yang disampaikan dengan dibacakan kepada siswa tanpa adanya media pembelajaran yang dapat digunakan siswa untuk membantu pemahaman, 3) bahan ajar yang digunakan di sekolah kurang memadai. Materi yang ada juga kurang menyajikan muatan yang menarik siswa untuk turut serta aktif dalam pembelajaran. Untuk mengatasi kendala ini, salah satunya dapat dilakukan dengan mengembangkan bahan ajar berupa media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga siswa

memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran menyimak dan mudah memahami pembelajaran tersebut, 4) hanya 10 orang (38%) dari 26 siswa yang mencapai ketuntasan belajar (nilai ≥ 65).

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.

Kesulitan terhadap materi belajar abstrak dan verbalistik dapat diatasi salah satunya melalui multimedia pembelajaran yang materinya dikaitkan dengan kondisi nyata dalam kehidupan sehari-hari siswa. Penggunaan multimedia pembelajaran, diharapkan dapat memberikan kemudahan dan keefektifan belajar sehingga berdampak positif pada pencapaian kompetensi pembelajaran bahasa Indonesia serta dapat meningkatkan kualitas belajar siswa. Dengan demikian, dalam proses pengembangan multimedia tersebut digunakan pula prinsip-prinsip dan pendekatan pembelajaran untuk melayani kebutuhan belajar siswa. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam

pengelolaan pesan multimedia pembelajaran adalah pendekatan kontekstual. Pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning Approach*) merupakan pendekatan dalam pembelajaran, yang berakar pada filosofi *konstruktivisme*. Dalam filosofi ini, belajar tidak hanya terkait urusan menghafal materi pelajaran saja, tetapi belajar juga merupakan pengalaman bermakna bagi siswa. Jonassen (Newby et al, 2000: 34) mengatakan bahwa *"the constructivist perspective describes learning as a change in meaning constructed from experience."* Hal ini berarti belajar itu ialah mengalami apa yang dipelajari, bukan hanya mengetahui saja, dan ini merupakan pandangan konstruktivisme yang menekankan pada proses belajar siswa. Dalam pembelajaran, guru membantu siswa untuk dapat mengkonstruksi sendiri pengetahuan mereka.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mulai merambah dunia pendidikan. Hal ini memungkinkan pengembangan pembelajaran menyimak dengan berbasis multimedia interaktif. Media pembelajaran ini akan menjadi sarana atau alat bantu pembelajaran yang lebih efektif dalam penyampaian materi dan efisien dalam penggunaan waktu dan tenaga. Beberapa alasan penggunaan media komputer dapat 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. Siswa memiliki kebebasan menggunakan media untuk belajar dan mengembangkan

kemampuan yang dimiliki secara mandiri. Selain itu, keuntungan yang diperoleh melalui pemanfaatan komputer sebagai media dalam pembelajaran adalah kelebihan dalam mempresentasikan gambar sebagai bentuk visual yang dapat diamati dan dipelajari. Pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran menyimak semakin relevan mengingat objek kajian menyimak yang bersifat abstrak.

Penggunaan komputer dalam proses pengajaran dan pembelajaran bertujuan meningkatkan mutu pengajaran dan pembelajaran. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen disebutkan bahwa setiap guru dan dosen harus dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik. Senada dengan hal tersebut, pada lampiran Permendiknas No 16 Tahun 2007 juga dinyatakan bahwa standar kompetensi yang harus dimiliki guru sekolah dasar salah satunya yaitu dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. Guru perlu mempunyai kemahiran dan keyakinan diri dalam menggunakan teknologi komputer dan menciptakan suasana pengajaran dan pembelajaran yang interaktif, Zang (2005:149), dalam "*The American Journal of Distance Education*" menyatakan ada tiga macam interaksi dalam pembelajaran yaitu: siswa-guru, siswa-siswa, dan siswa-materi pelajaran. interaksi antara siswa dengan guru merupakan faktor penting dalam pembelajaran kognitif. Interaksi siswa dengan siswa dapat membantu perkembangan kolaboratif. Sedangkan interaksi siswa dengan materi pelajaran mengacu pada aktivitas yang interaktif yaitu hubungan timbal balik antara siswa dengan materi pelajaran.

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 akan berdampak pada perolehan hasil belajar siswa dalam menguasai kompetensi dasar yang ada.

Mengenai potensi, SDN 1 Surabaya Kecamatan Kedaton setiap gurunya telah memiliki laptop dan tersedia *LCD proyektor*, *tape recorder*, dan *speaker aktif* yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran menyimak. Sedangkan potensi

dari segi siswa kelas VI, berdasarkan hasil angket 92,31% (48 siswa) menyatakan dapat menjalankan komputer (membuat tugas, main *game*, atau internet) dan 73,08 % siswa memiliki komputer atau laptop di rumah. Adanya potensi-potensi ini, maka memungkinkan untuk mengintegrasikan TIK dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Refleksi dengan guru kelas VI SDN 1 Surabaya, tentang proses kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia pada materi menyimak, didapatkan hasil bahwa guru merasa kewalahan ketika harus mengulang peragaan dan penjelasan bila siswa belum memahami materi menyimak. Pada materi mendengarkan cerita anak misalnya, penjelasan selama ini menggunakan alat peraga buku cetak atau buku dongeng. Mengulangi penjelasan dengan bantuan alat peraga ini tentu kurang efisien baik dari segi tenaga maupun waktu, oleh karena itu guru perlu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mengatasi masalah tersebut. Hasil wawancara dengan seluruh guru kelas VI yang terdiri dari 3 orang, keseluruhannya menyatakan membutuhkan media dalam hal ini multimedia interaktif dalam pembelajaran menyimak.

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. Media pembelajaran yang dapat diulang-ulang dan dapat digunakan secara mandiri baik di sekolah maupun di rumah. Oleh karena itu, akan dikembangkan bahan ajar interaktif berbantuan komputer.

Beberapa multimedia interaktif memang sudah ada yang diperjualbelikan, bahkan yang gratis pun tersedia misalnya yang ada pada <http://www.edukasi.net>, yang dapat diakses secara *online* melalui jaringan internet. Namun demikian, media ini sulit untuk diakses karena terbatasnya jaringan internet yang ada di sekolah, selain itu media yang ada tersebut belum tentu sesuai dengan karakteristik pebelajar yang ada di sekolah dan tercapaian kompetensi yang harus dimiliki siswa sesuai dengan Permendiknas 22 tahun 2006.

Salah satu ciri guru yang inovatif adalah mampu mengembangkan pembelajaran. Pengembangan ini bertujuan untuk memecahkan masalah belajar pebelajar sehingga pembelajaran itu menjadi lebih efektif, efisien, dan tercapainya kompetensi yang diharapkan. Dalam hal ini akan dikembangkan bahan ajar berbasis multimedia interaktif materi menyimak dalam bentuk *compact disk* kemudian digunakan sebagai media pembelajaran dengan memanfaatkan komputer/laptop yang terhubung dengan *LCD proyektor*. Selain itu, paket program pembelajaran ini diberikan kepada siswa baik dalam bentuk CD pembelajaran maupun *file* yang dicopy ke *flashdisk* yang dapat mereka gunakan untuk belajar secara mandiri. Materi menyimak yang dikembangkan ini sesuai dengan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi.

Pertimbangan peneliti memilih materi menyimak ini yaitu: *pertama*, menyimak bersifat abstrak dan pembelajarannya sangat memerlukan visualisasi sehingga keabstrakan materi itu dapat menjadi konkret. *Kedua*,

keterbatasan sumber belajarnya. *Ketiga*, memfasilitasi kebutuhan belajar siswa baik secara belajar tatap muka maupun belajar secara mandiri.

Selain alasan-alasan yang diungkapkan di atas, pengembangan ini juga diperkuat oleh hasil penelitian mengenai pengintegrasian TIK dalam pembelajaran, diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Neo, Neo and Gillian (2007:476), yaitu tentang “*A constructivist approach to learning an interactive multimedia course: Malaysian students perspectives.*” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang positif berupa kegiatan siswa untuk berfikir kritis, memiliki kemampuan memecahkan masalah, kreatif, aktif, mampu mempresentasikan tugas, menerima kritikan orang lain, meningkatkan motivasi belajar, dan refleksi diri terhadap kemajuan belajar. Kemudian penelitian Saptanti (2008:137), dengan Judul “Pengembangan Model Pembelajaran Menyimak Fabel dengan Pembelajaran Produktif dan Multimedia Komputer.” Hasil penelitian ini sesuai dengan hipotesis yang dibuat, yakni terjadi peningkatan yang signifikan pada keterampilan menyimak setelah diberi perlakuan pengajaran dengan multimedia komputer.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, yaitu ketercapaian kompetensi dasar rendah, media yang digunakan dalam pembelajaran sebagai sumber belajar kurang variatif, adanya hasil signifikan dari beberapa penelitian tentang pengintegrasian TIK dalam pembelajaran (multimedia interaktif), serta 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.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah spesifikasi produk Multimedia Interaktif materi menyimak yang dapat digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VI Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah daya tarik multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi menyimak pada siswa kelas VI Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah efektivitas multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia materi menyimak pada siswa kelas VI Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, tujuan dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan spesifikasi produk multimedia interaktif materi menyimak yang dapat digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VI Sekolah Dasar.
2. Menganalisis daya tarik multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi menyimak pada siswa kelas VI Sekolah Dasar.

3. Menganalisis efektivitas multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia materi menyimak pada siswa kelas VI Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Kegiatan penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut.

1. 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.

2. Manfaat Praktis

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

1.5 Spesifikasi Produk Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa terdapat keterbatasan sebagai berikut.

1. Pengembangan dalam penelitian ini adalah pembuatan bahan ajar menyimak berbasis media interaktif.
2. Multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video dan animasi dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pengguna melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi yang mempunyai sifat komunikasi dua arah sehingga pengguna dapat terlibat dalam penguasaan materi.
3. Multimedia interaktif yang digunakan adalah program dan fasilitas yang ada pada aplikasi *Adobe Flash CS 3* yang memungkinkan kita untuk menambah, memodifikasi keterangan teks, memberi audio, video, animasi, dan *hyperlink* ke dalam *movie* yang kita buat.
4. Bahan ajar ini memenuhi aspek kriteria kualitas materi pembelajaran dan aspek media interaktif yang divalidasi oleh dosen ahli.
5. Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar berbentuk media interaktif dalam CD dengan mengacu pada:
 - a. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Tahun 2006.
 - b. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar menurut BNSP Tahun 2006 untuk pelajaran bahasa Indonesia kelas VI semester ganjil.
 - c. Internet, dalam mengakses gambar dan video yang menarik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Belajar

Secara psikologis belajar merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dan interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Slameto (2010:2), mengungkapkan bahwa “belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.”

Senada dengan pendapat di atas, Durton dalam Mutadi (2007:12), mengartikan belajar adalah suatu perubahan dalam diri individu sebagai hasil interaksi lingkungannya untuk memenuhi kebutuhan dan menjadikannya lebih mampu melestarikan lingkungan secara memadai. *“Learning is a change the individual due to interaction of that individual and his environments which fills a need and makes him capable of dealing adequality with his environment.”*

Menurut Hilgrad dan Bower dalam Baharudin (2010:13), belajar (*to learn*) memiliki arti: *”to gain knowledge, comprehension, or mastery of trough*

experience or study, to fix in the mind or memory; memorize; to acquire through experience, to become in forme of to find out.” Menurut definisi tersebut, belajar memiliki pengertian memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapatkan informasi atau menemukan. Dengan demikian, belajar memiliki arti dasar adanya aktivitas atau kegiatan dan penguasaan tentang sesuatu. Sedangkan James O. Wittaker dalam Ainurrahman (2009:35), mengemukakan bahwa belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.

Dari pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa 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.

2.2 Pembelajaran

Sukiman (2012:30), mengemukakan pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan suatu upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar. Dalam hal ini pembelajaran

diartikan juga sebagai usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik.

Menurut Warsita dalam Trianto (2009:85), “pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik.” Senada dengan pendapat tersebut, Corey dalam Sagala (2009:61), mengungkapkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

Berdasarkan definisi pembelajaran secara umum di atas, maka dapat dikatakan bahwa 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.

2.3 Efektivitas Pembelajaran

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:584), mendefinisikan efektif dengan “ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya)” atau “dapat membawa hasil, berhasil guna (usaha, tindakan)” dan efektivitas diartikan “keadaan berpengaruh; hal berkesan” atau “keberhasilan (usaha, tindakan).” Sedangkan efektivitas merupakan derivasi dari kata efektif yang dalam bahasa Inggris

effective didefinisikan “*producing a desired or intended result*” atau “*producing the result that is wanted or intended.*” (*Concise Oxford Dictionary*, 2001).

Siagian (2001:24), menyatakan bahwa efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah barang atas jasa kegiatan yang dijalankannya. Efektivitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkan. Jika hasil kegiatan semakin mendekati sasaran, berarti makin tinggi efektivitasnya.

Dilihat dari perspektif sistem, efektivitas berkaitan dengan *output*. Dengan kata lain, anda tidak bisa yakin tentang efektivitas kecuali jika anda mengukur secara akurat apa *output* yang dihasilkan. “Efektivitas mengacu pada kesesuaian dan kompatibilitas sumber daya yang diberikan berkaitan dengan kemungkinan pencapaian tujuan instruksional tertentu dan menghasilkan yang hasil positif dan keberlanjutan.” (Januszewski & Molenda, 2008:59). Sedangkan dalam konteks pendidikan, efektivitas berkaitan dengan sejauh mana siswa mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan yaitu, sekolah, perguruan tinggi, atau pusat pelatihan mempersiapkan siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diinginkan oleh para *stakeholder* (Januszewski & Molenda, 2008:57). Pendapat senada dikemukakan Reigeluth (2009:77), yang menyatakan bahwa “efektivitas mengacu pada indikator belajar yang tepat (seperti tingkat prestasi dan kefasihan tertentu) untuk mengukur hasil pembelajaran.”

Rae (2001:3), mengemukakan: “*Learning effectiveness can be measured by adapting the measurement of training effectiveness is through the validation and evaluation.*” efektivitas pembelajaran dapat diukur dengan mengadaptasi pengukuran efektivitas pelatihan yaitu melalui validasi dan evaluasi. Untuk mengukur keberhasilan pembelajaran harus ditetapkan sejumlah fakta tertentu, antara lain dengan menjawab pertanyaan - pertanyaan berikut ini.

- a) Apakah pembelajaran mencapai tujuannya?
- b) Apakah pembelajaran memenuhi kebutuhan siswa dan dunia usaha?
- c) Apakah siswa memiliki keterampilan yang diperlukan di dunia kerja?
- d) Apakah keterampilan tersebut diperoleh siswa sebagai hasil dari pembelajaran?
- e) Apakah pelajaran yang diperoleh diterapkan dalam situasi pekerjaan yang sebenarnya?
- f) Apakah pembelajaran menghasilkan lulusan yang mampu berkerja dengan efektif dan efisien? (diadaptasi dari Rae, 2001:5).

Mengukur efektivitas umumnya dilakukan dengan prosedur statistik untuk menentukan kekuatan suatu hubungan. Sebagai contoh, jika kita ingin mengetahui apakah penggunaan pendekatan konstruktivisme lebih efektif dalam meningkatkan prestasi matematika siswa dibandingkan dengan alternatif yang lebih tradisional (pendekatan pengajaran langsung), maka percobaan dapat dirancang dimana dampak dari setiap pendekatan pengajaran dibandingkan dengan menggunakan beberapa langkah belajar yang tepat bagi siswa. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai matematika yang lebih tinggi merupakan hasil dari penggunaan satu pendekatan pengajaran yang lebih efektif daripada yang lain (Creemers & Sammons, 2010:39).

Arsyad (2014:217), menyatakan bahwa keefektivan pelaksanaan proses instruksional diukur dari dua aspek yaitu, 1) bukti-bukti empiris mengenai hasil belajar siswa yang dihasilkan oleh sistem instruksional, dan 2) bukti-bukti yang menunjukkan berapa banyak kontribusi media atau media program terhadap keberhasilan dan keefektivan proses instruksional.

Mengacu pada pendapat-pendapat di atas, efektivitas pembelajaran adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu untuk mempersiapkan siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diinginkan. Dengan kata lain, efektivitas adalah pencapaian prestasi siswa dalam pembelajaran mengacu pada indikator belajar yang tepat (seperti tingkat prestasi dan kefasihan tertentu).

2.4 Daya Tarik Pembelajaran

Daya tarik dalam bahasa Inggris "*appeal*" didefinisikan "*make a serious or heartfelt request*" atau *the quality of being attractive or interesting.*" (*Concise Oxford Dictionary*, 2001). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:18), daya tarik didefinisikan sebagai "kemampuan menarik atau memikat perhatian."

Menurut Reigeluth (2009:77), "*Appeal is the degree to which learners enjoy the instruction.*" Lebih lanjut Reigeluth menyatakan, di samping efektivitas dan efisiensi, aspek daya tarik adalah salah satu kriteria utama pembelajaran yang baik dengan harapan siswa cenderung ingin terus belajar ketika mendapatkan pengalaman yang menarik. Efektivitas daya tarik dalam

meningkatkan motivasi dan retensi siswa untuk tetap dalam tugas belajar menyebabkan beberapa pendidik, terutama mereka yang mendukung pendekatan yang berpusat pada siswa (*student centered learning*), menunjukkan kriteria ini harus didahulukan atas dua lainnya (efektivitas dan efisiensi).

Menurut Januszewski & Molenda (2008:56), pembelajaran yang memiliki daya tarik yang baik memiliki satu atau lebih dari kualitas yaitu: a) menyediakan tantangan, membangkitkan harapan yang tinggi, b) memiliki relevansi dan keaslian dalam hal pengalaman masa lalu siswa dan kebutuhan masa depan, c) memiliki aspek humor atau elemen menyenangkan, d) menarik perhatian melalui hal-hal yang bersifat baru, e) melibatkan intelektual dan emosional, f) menghubungkan dengan kepentingan dan tujuan siswa, dan g) menggunakan berbagai bentuk representasi.

Untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar, Arend dan Kilcher (2010:164), menyarankan model motivasi ARCS Keller yaitu guru harus melakukan hal-hal berikut ini: a) membangkitkan minat atau rasa ingin tahu dengan menyajikan materi yang menantang atau menarik, b) mempresentasikan materi lebih dari satu bentuk ke bentuk yang menarik sesuai dengan gaya belajar siswa yang berbeda, c) membuat pembelajaran lebih variatif dan merangsang siswa tetap terlibat pada tugas belajar, d) menghubungkan materi yang baru dengan materi pembelajaran sebelumnya, e) menautkan pembelajaran untuk pencapaian

tujuan eksternal jangka panjang seperti mendapatkan pekerjaan, dan f) mengidentifikasi dan memenuhi kebutuhan pribadi siswa.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, aspek daya tarik merupakan kriteria pembelajaran penting mengingat kemampuannya memotivasi siswa agar tetap terlibat dalam tugas belajar. Untuk itu guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, diantaranya dengan menyajikan materi yang menantang atau menarik, mempresentasikan materi sesuai dengan gaya belajar siswa yang berbeda, membuat pembelajaran lebih variatif menghubungkan materi yang baru dengan materi pembelajaran sebelumnya, menautkan pembelajaran untuk pencapaian tujuan eksternal jangka panjang seperti mendapatkan pekerjaan, memenuhi kebutuhan pribadi siswa, memiliki aspek humor, serta melibatkan intelektual dan emosional siswa.

2.5 Kemandirian Belajar

Kirkman (2007:180), mengemukakan bahwa 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.

Candy dalam Chaeruman (2007:49), menjelaskan ada 3 istilah tentang belajar mandiri yaitu: 1) *independent learning*, 2) *self-directed learning*, 3) *autonomous learning*. Candy menggambarkan bahwa belajar mandiri sebagai suatu proses dimana individu mengambil inisiatif dengan atau tanpa bantuan orang lain untuk mendiagnosa kebutuhan belajarnya sendiri, merumuskan/ menentukan tujuan belajarnya sendiri, mengidentifikasi sumber-sumber belajar, memilih dan melaksanakan strategi belajarnya dan mengevaluasi hasil belajarnya.

Pendidikan dengan sistem belajar mandiri menurut Institut for Distance Education of Maryland University seperti dikutip oleh Chaeruman (2007:49), merupakan startegi pembelajaran yang memiliki karakteristik tertentu yaitu sebagai berikut.

- 1) membebaskan pebelajar untuk tidak harus berada pada suatu tempat dalam satu waktu.
- 2) disediakan sebagai bahan (material) termasuk panduan belajar dan silabus rinci serta akses ke semua penyelenggara pendidikan yang memberi layanan bimbingan, menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan pebelajar dan mengevaluasi karya-karya pebelajar.
- 3) komunikasi antara pebelajar dengan instruktur atau tutor dicapai melalui satu kombinasi dari beberapa teknologi komunikasi seperti telepon, *voice-mail*, konfrensi melalui komputer, surat elektronik dan surat menyurat secara regukar.

Miarso (2004:251), mengungkapkan paling sedikit ada dua hal untuk dapat melaksanakan belajar mandiri yaitu sebagai berikut; 1) digunakannya program belajar yang mengandung petunjuk untuk belajar sendiri oleh peserta didik dengan bantuan guru yang minimal, dan 2) melibatkan siswa dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa belajar mandiri adalah belajar yang terencana dengan matang yang pada prinsipnya berdasarkan kebutuhan si pembelajar yang harus terpenuhi dengan motivasi instrinsik yang tinggi pada diri siswa dan meminimalisasi keterlibatan guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Salah satu bantuan untuk bahan ajar mandiri adalah program pembelajaran yang dikembangkan dengan media komputer. Walaupun belajar mandiri bersifat individual namun pelaksanaannya dapat saja terjadi secara berkolaborasi dengan siswa lainnya untuk mendiskusikan masalah yang terdapat pada program.

2.6 Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis. Dengan bahan ajar, memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu kompetensi atau kompetensi dasar secara runtut dan sistematis sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu (Majid, 2012:173).

Prastowo (2013: 297), mengungkapkan bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar. Ada pula yang berpendapat bahwa bahan ajar adalah informasi, alat dan teks yang diperlukan guru atau instruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Sejalan dengan pengertian tersebut, Pannen

(dalam Prastowo, 2013: 298), mendefenisikan bahan ajar sebagai bahan-bahan atau materi pembelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian bahan ajar tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi pelajaran atau seperangkat alat dan bahan yang disusun secara sistematis oleh guru dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar dan dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan.

2.6.1 Klasifikasi Bahan Ajar

Bahan ajar meliputi berbagai jenis, seperti buku ajar, modul, LKS, audio pembelajaran dan lain sebagainya. Para ahli telah membuat beberapa klasifikasi untuk berbagai macam bahan ajar yang selama ini digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun demikian, tetap saja tidak ada yang mampu membuat klasifikasi yang benar-benar shahih dan final, sehingga tanpa menyisakan kelemahan di sana sini.

Prastowo (2013:306), mengklasifikasikan bahan ajar menjadi empat bagian yang dapat diuraikan sebagai berikut.

- a. Menurut Bentuk Bahan Ajar, terdiri atas: 1) bahan cetak (*printed*); 2) bahan ajar dengar (*audio*) atau program *audio*; 3) bahan ajar pandang dengar (*audio visual*); 4) Bahan ajar interaktif (*interactive teaching materials*).

- b. Menurut Cara Kerja Bahan Ajar, terdiri atas: 1) bahan ajar yang tidak diproyeksikan; 2) bahan ajar yang diproyeksikan; 3) bahan ajar audio; 4) bahan ajar video; 5) bahan (media) komputer.
- c. Menurut Sifat Bahan Ajar, terdiri atas: 1) bahan ajar berbasis cetak; 2) bahan ajar berbasis teknologi; 3) bahan ajar yang digunakan untuk praktik atau proyek; 4) bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaksi manusia.
- d. Menurut substansi materi ajar, terdiri atas: 1) materi aspek kognitif; 2) materi afektif dan 3) materi psikomotorik.

Sedangkan Majid (2012:174) mengklasifikasikan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran sebagai berikut.

1. Bahan Ajar Cetak. Bahan cetak dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk.

- a. *Handout*

Handout biasanya diambil dari beberapa pustaka yang memiliki relevansi dengan materi yang akan disampaikan. *Handout* dapat diperoleh dengan berbagai cara, antara lain dengan cara mengunduh dari internet atau terilhami dari beberapa buku dan sumber.

- b. Buku Pelajaran

Buku adalah bahan tertulis yang menyajikan ilmu pengetahuan/ buah pikiran dari pengarangnya. Oleh pengarangnya isi buku didapat dari berbagai cara misalnya: hasil penelitian, hasil pengamatan, aktualisasi pengalaman, otobiografi, atau hasil

karya fiksi. Buku yang baik adalah buku yang ditulis dengan menggunakan bahasa yang baik dan mudah dimengerti, disajikan secara menarik dilengkapi dengan gambar dan keterangan-keterangan, isi buku juga menggambarkan sesuatu yang sesuai dengan ide penulisannya. Buku guru dan buku siswa adalah salah satu bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran tematik di Sekolah Dasar.

c. Modul

Modul adalah sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru. Satu modul biasanya digunakan dalam waktu penyelesaian belajar antara 1-3 minggu. Umumnya satu modul menyajikan satu topik materi bahasan yang merupakan satu unit program pembelajaran tertentu.

d. Foto/Gambar

Gambar sebagai ilustrasi cerita sangat mendukung pemahaman peserta didik dalam mengapresiasi cerita dan mengembangkan imajinasi peserta didik dalam memahami isi cerita yang dibaca. Selain itu, adanya gambar dalam pembelajaran mengapresiasi cerita dapat digunakan sebagai ilustrasi peserta didik dalam memahami cerita. Gambar yang dapat digunakan sebagai ilustrasi tersebut dapat berupa gambar peserta didik yang sedang berkomunikasi mengenai materi yang sedang dipaparkan dalam bahan ajar.

2. Bahan Ajar Dengar (*Audio*)

a. Kaset atau piringan hitam atau *compact disk*

Sebuah kaset yang direncanakan sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah program yang dapat dipergunakan sebagai bahan ajar. Biasanya digunakan untuk pembelajaran bahasa atau musik.

b. Radio

Media dengar yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar, dengan radio siswa dapat belajar sesuatu.

3. Bahan Ajar Pandang Dengar (*Audio Visual*)

a. Video atau Film

Umumnya program video dibuat dalam rancangan lengkap sehingga setiap akhir dari penayangan video siswa dapat menguasai satu atau lebih kompetensi dasar.

b. Orang atau Narasumber

Dengan orang, seseorang dapat belajar misalnya karena orang tersebut memiliki keterampilan khusus tertentu. Agar orang dapat dijadikan bahan ajar secara baik, maka rancangan tertulis diturunkan dari kompetensi dasar harus dibuat kemudian dikombinasikan dengan bahan tertulis tersebut.

4. Bahan Ajar Interaktif

Bahan ajar interaktif dalam menyiapkannya diperlukan pengetahuan dan keterampilan pendukung yang memadai, terutama

dalam peralatan seperti komputer, kamera video dan kamera foto. Biasanya disajikan dalam bentuk CD.

Berdasarkan beberapa jenis bahan ajar dapat dinyatakan bahwa, bahan ajar yang ingin dikembangkan dalam penelitian ini untuk pembelajaran menyimak di sekolah dasar adalah bahan ajar interaktif, yaitu bahan ajar yang disusun dengan cara memadukan pemakaian beberapa bentuk menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, audio, dan interaktivitas yang dikendalikan oleh komputer dan disusun secara menarik sehingga membuat pembelajaran tidak membosankan.

2.6.2 Fungsi dan Manfaat Penyusunan Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki fungsi strategis bagi proses pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga guru tidak terlalu banyak menyajikan materi. Di samping itu, bahan ajar dapat menggantikan sebagian peran guru dan mendukung pembelajaran individual. Hal ini akan memberi dampak positif bagi guru, karena sebagian waktunya dapat dicurahkan untuk membimbing belajar siswa. Dampak positifnya bagi siswa, dapat mengurangi ketergantungan pada guru dan membiasakan belajar mandiri. Hal ini juga mendukung prinsip belajar sepanjang hayat (*long life education*). Ada dua klasifikasi fungsi dari bahan ajar menurut Ditjen Dikdasmenum (Prastowo, 2013: 299-301) seperti dijelaskan dibawah ini.

1. Fungsi Bahan Ajar Menurut Pihak yang Memanfaatkan Bahan Ajar.

Dibedakan menjadi dua macam yaitu sebagai berikut.

a. Fungsi Bahan Ajar Bagi Guru yaitu sebagai berikut.

- 1) Menghemat waktu guru dalam mengajar.
- 2) Mengubah peran guru dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator.
- 3) Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif.
- 4) Sebagai pedoman bagi pendidik dalam proses pembelajaran.
- 5) Sebagai alat evaluasi terhadap hasil pembelajaran.

b. Fungsi Bahan Ajar bagi Siswa adalah sebagai berikut.

- 1) Agar siswa dapat belajar tanpa harus ada guru atau teman siswa lain.
- 2) Agar siswa dapat belajar kapan dan dimana saja ia kehendaki.
- 3) Agar siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing.
- 4) Agar siswa dapat belajar berdasarkan urutan yang dipilihnya sendiri.
- 5) Membantu potensi siswa untuk menjadi pelajar/mahasiswa yang mandiri.
- 6) Sebagai pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran.

2. Fungsi Bahan Ajar Menurut Strategi Pembelajaran yang Dilakukan.

Dibedakan menjadi tiga macam dan dapat diuraikan sebagai berikut.

a. Fungsi Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Klasikal, antara lain sebagai berikut.

- 1) Sebagai satu-satunya sumber informasi serta pengawas dan pengendali proses pembelajaran bagi peserta didik.
- 2) Sebagai bahan pendukung proses pembelajaran.

b. Fungsi Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Individual, antara lain sebagai berikut.

- 1) Sebagai media utama dalam proses pembelajaran.
- 2) Sebagai alat yang digunakan untuk menyusun dan mengawasi proses peserta didik dalam memperoleh informasi.
- 3) Sebagai penunjang media pembelajaran individual lainnya.

c. Fungsi Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Kelompok, antara lain sebagai berikut.

- 1) Sebagai bahan yang terintegrasi dengan proses belajar kelompok, dengan cara memberikan informasi tentang latar belakang materi, informasi tentang peran orang-orang yang terlibat dalam belajar kelompok, serta petunjuk tentang proses pembelajaran kelompoknya sendiri.

- 2) Sebagai bahan pendukung bahan belajar utama untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dinyatakan bahwa, fungsi bahan ajar dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu fungsi bahan ajar dalam pembelajaran klasikal, pembelajaran individual, dan pembelajaran kelompok. Dapat dinyatakan bahwa fungsi pembelajaran klasikal yang tepat dalam pembelajaran menyimak di SD, yaitu sebagai bahan ajar yang terintergrasi dengan strategi pembelajaran yang digunakan, dengan cara memberikan informasi tentang latar belakang materi, informasi tentang pembelajaran, sehingga digunakan sebagai bahan pendukung proses pembelajaran yang diselenggarakan.

2.7 Multimedia Interaktif

2.7.1 Pengertian Multimedia Interaktif

Secara sederhana, multimedia berarti *“Multiple media or a combination of media. The media can be still graphics and photographs, sound, motion video, animation, and/or text items combined in a product whose purpose is to communicate information in multiple ways.”* (Roblyer & Doering 2010:170). Definisi senada dinyatakan Tay dalam Pramono (2007:8), bahwa *“Multimedia adalah kombinasi teks, grafik, suara, animasi dan video.”* Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol maka disebut multimedia interaktif. Sedangkan menurut Riyana (2007:5), *“Multimedia interaktif*

merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi/subkompetensi mata pelajaran yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya.”

Multimedia interaktif menurut *Guidelines for Bibliographic Description of Interactive Multimedia, p.1* dalam Majid (2012:181), adalah kombinasi dari dua atau lebih media (*audio*, teks, grafik, gambar, animasi dan video) yang oleh penggunanya dimanipulasi untuk mengendalikan perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi.

Pendapat lain mengatakan, multimedia interaktif adalah suatu media yang sangat kompleks dengan penggabungan dari beberapa unsur media seperti teks, grafik, gambar, foto, video, dan animasi secara berkala sehingga menjadi suatu kumpulan yang menarik dan dapat mengalihkan perhatian masyarakat untuk melihatnya (Anjani, 2013:12).

Hofstetter dalam Rusman, dkk (2012:296), menyebutkan bahwa 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.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diambil kesimpulan 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.

2.7.2 Jenis Multimedia Interaktif

Model-model multimedia pembelajaran menurut Roblyer dan Doering (2010:175-176), yaitu *tutorial*, *drill and practice*, simulasi, *instructional games*, *hybrid*, *socratic*, *inquiry* dan *informational*. Penjabaran dari masing-masing model tersebut adalah sebagai berikut.

a. Tutorial

Model tutorial adalah salah satu jenis model pembelajaran yang memuat penjelasan, rumus, prinsip, bagan, tabel, definisi istilah, latihan dan *branching* yang sesuai. Disebut *branching* karena terdapat berbagai cara untuk berpindah atau bergerak melalui pembelajaran berdasarkan jawaban atau respon mahasiswa terhadap bahan-bahan, soal-soal atau pertanyaan-pertanyaan.

Model tutorial yang didesain secara baik dapat memberikan berbagai keuntungan bagi siswa dan guru. Dalam berinteraksi dengan siswa, model tutorial komputer tidak sefleksibel guru berhadapan dengan siswa, karena komputer memiliki keterbatasan dibandingkan dengan manusia. Namun, model tutorial komputer menawarkan keuntungan yang melebihi kemampuan seorang guru dalam upayanya berinteraksi dengan banyak siswa sekaligus dalam waktu yang sama secara individual. Dalam interaksi tutorial ini, informasi dan pengetahuan yang disajikan sangat komunikatif seakan-akan ada tutor yang mendampingi siswa dan memberikan arahan secara langsung kepada siswa.

Jenis ini melibatkan presentasi informasi. Tutorial secara khusus terdiri dari diskusi mengenai konsep atau prosedur dengan pertanyaan bagian demi bagian atau kuis pada akhir presentasi. Instruksi tutorial biasanya disajikan dalam istilah "*Frames*" yang berhubungan dengan sekumpulan tampilan. Bergantung kepada kemampuan perangkat keras, tampilan layar memikat, teks, citra warna atau suara. Model tutorial bertujuan untuk menyampaikan atau menjelaskan materi tertentu, komputer menyampaikan materi, mengajukan pertanyaan dan memberikan umpan balik sesuai dengan jawaban siswa.

b. *Drill and Practice*

Model *drill and practice* menganggap bahwa konsep dasar telah dikuasai oleh siswa dan mereka sekarang siap untuk menerapkan

rumus-rumus, bekerja dengan kasus-kasus konkret, dan menjelajahi daya tangkap mereka terhadap materi. Fungsi utama latihan dan praktik dalam program pembelajaran berbantuan komputer memberikan praktik sebanyak mungkin terhadap kemampuan siswa.

Cara kerja *Drill and practice* ini terdiri dari tampilan dari sebuah pertanyaan atau masalah, penerimaan respon dari peserta pelatihan, periksa jawaban, dan dilanjutkan dengan pertanyaan lainnya berdasarkan kebenaran jawaban. Jenis ini tidak menampilkan suatu instruksi, tetapi hanya mempraktekkan konsep yang sudah ada. Jadi jenis ini merupakan bagian dari *testing*.

Model ini dapat diterapkan pada siswa yang sudah mempelajari konsep (kemampuan dasar) dengan tujuan untuk memantapkan konsep yang telah dipelajari, dimana siswa sudah siap mengingat kembali atau mengaplikasikan pengetahuan yang telah dimiliki.

c. *Hybrid*

Model hybrid adalah gabungan dari dua atau lebih model multimedia pembelajaran. Contoh model *hybrid* adalah penggabungan model tutorial dengan model *drill and practice* dengan tujuan untuk memperkaya kegiatan siswa, menjamin ketuntasan belajar, dan menemukan metode-metode yang berbeda untuk meningkatkan pembelajaran. Meskipun model *hybrid* bukanlah model yang unik, tetapi model ini menyajikan metode yang berbeda dalam kegiatan pembelajaran. Model *hybrid*

memungkinkan pengembangan pembelajaran secara komprehensif yaitu menyediakan seperangkat kegiatan belajar yang lengkap.

d. *Socratic*

Model ini berisi percakapan atau dialog antara pengguna pelatihan dengan komputer dalam *natural language*. Bila pengguna pelatihan dapat menjawab sebuah pertanyaan disebut *Mixed-Initiative CAI*. *Socratic* berasal dari penelitian dalam bidang intelegensia semua (*Artificial Intelligence*) dibandingkan dengan dunia pendidikan atau bidang CAI itu sendiri.

e. *Problem Solving*

Model *problem solving* adalah latihan yang sifatnya lebih tinggi daripada *drill and practice*. Tugas yang meliputi beberapa langkah dan proses disajikan kepada siswa yang menggunakan komputer sebagai alat atau sumber untuk mencari pemecahan. Dalam program *problem solving* yang baik, komputer sejalan dengan pendekatan mahasiswa terhadap masalah, dan menganalisis kesalahan-kesalahan mereka. Pemecahan masalah mirip dengan *drill and practice*, namun dengan tingkat kesulitan lebih tinggi, karena siswa tidak sekedar mengingat konsep-konsep atau materi dasar, melainkan dituntut untuk mampu menganalisis dan sekaligus memecahkan masalah.

f. *Simulations*

Simulasi dengan situasi kehidupan nyata yang dihadapi siswa, dengan maksud untuk memperoleh pengertian global tentang

proses. Simulasi digunakan untuk memperagakan sesuatu (keterampilan) sehingga siswa merasa seperti berada dalam keadaan yang sebenarnya. Simulasi banyak digunakan pada pembelajaran materi yang membahayakan, sulit, atau memerlukan biaya tinggi, misalnya untuk melatih pilot pesawat terbang atau pesawat tempur.

g. *Instructional Games*

Model ini jika didesain dengan baik dapat memanfaatkan sifat kompetitif siswa untuk memotivasi dan meningkatkan belajar. Seperti halnya simulasi, *game* pembelajaran yang baik sukar dirancang dan perancang harus yakin bahwa dalam upaya memberikan suasana permainan, integritas tujuan pembelajaran tidak hilang. Jenis permainan ini tepat jika diterapkan pada siswa yang senang bermain. Bahkan, jika didesain dengan baik sebagai sarana bermain sekaligus belajar, maka akan lebih meningkatkan motivasi belajar siswa.

h. *Inquiry*

Model *Inquiry* adalah suatu sistem pangkalan data yang dapat dikonsultasikan oleh siswa, dimana pangkalan data tersebut berisi data yang dapat memperkaya pengetahuan siswa.

i. *Informational*

Informasional biasanya menyajikan informasi dalam bentuk daftar atau tabel. Informasional menuntut interaksi yang sedikit dari pemakai.

2.7.3 Fungsi Multimedia Interaktif

Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, multimedia dapat berfungsi sebagai suplemen yang sifatnya opsional, pelengkap (*komplemen*), atau bahkan pengganti guru (*substitusi*), (Robblyer & Doering, 2010:85).

a. *Suplemen* (Tambahan)

Multimedia dikatakan sebagai tambahan, apabila guru atau siswa mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan multimedia atau tidak untuk materi pelajaran tertentu. Dalam hal ini, tidak ada keharusan bagi guru atau siswa untuk memanfaatkan multimedia. Meski bersifat opsional, guru yang memanfaatkan multimedia secara tepat dalam membelajarkan siswa atau para siswa sendiri yang berupaya mencari dan kemudian memanfaatkan multimedia tersebut tentulah akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

b. *Komplemen* (Pelengkap)

Multimedia dikatakan sebagai pelengkap, apabila multimedia tersebut diprogramkan untuk melengkapi atau menunjang materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas. Sebagai pelengkap, multimedia diprogramkan sebagai materi *reinforcement* (pengayaan) atau *remedial* bagi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Multimedia dikatakan sebagai *enrichment* apabila kepada siswa yang dapat dengan cepat menguasai materi yang disampaikan guru secara tatap muka diberikan kesempatan untuk memanfaatkan multimedia tertentu yang memang dikembangkan

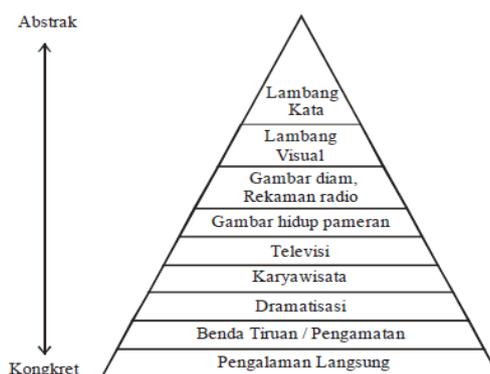
secara khusus. Tujuannya adalah untuk lebih memantapkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang disajikan guru di dalam kelas. Multimedia dikatakan sebagai program pengayaan apabila kepada para siswa yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran yang disajikan guru secara tatap muka di kelas diberikan kesempatan untuk memanfaatkan multimedia yang memang dirancang secara khusus dengan tujuan agar para siswa semakin mudah memahami materi pelajaran yang disajikan guru di kelas.

c. *Substitusi* (Pengganti)

Multimedia dikatakan sebagai pengganti, apabila multimedia dapat menggantikan sebagian besar peran guru. Ini dapat menjadi alternatif sebagai sebuah model pembelajaran. Tujuannya adalah agar para siswa dapat secara luwes mengelola kegiatan pembelajarannya sesuai dengan waktu, gaya belajar, dan kecepatan belajar masing-masing siswa. Ada 3 (tiga) alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih guru dan siswa, yaitu sebagai berikut; 1) sepenuhnya secara tatap muka yang pembelajarannya disertai dengan pemanfaatan multimedia, 2) sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui multimedia 3) pembelajaran sepenuhnya melalui multimedia.

2.7.4 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, 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. Jenjang konkrit-abstrak ini ditunjukkan dengan bagan dalam bentuk kerucut pengalaman (*cone of experience*), seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut ini.



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Dale (Daryanto, 2012:15)

Perolehan pengetahuan siswa dalam kerucut pengalaman Edgar Dale di atas, 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 di dalamnya 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.

Berdasarkan hasil penelitian Mayer & Mc Carthy dan Walton dalam Sidhu (2010:24), pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar 56% lebih besar, konsistensi dalam belajar 50- 60% lebih baik dan ketahanan dalam memori 25-50% lebih tinggi.

Menurut Munir (2012: 113), multimedia interaktif memiliki beberapa keunggulan yaitu sebagai berikut.

1. Sistem pembelajaran lebih interaktif dan komunikatif.
2. Pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.
3. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, *audio*, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
4. Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.
5. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.
6. Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Selanjutnya Munir juga mengatakan pembelajaran harus didukung oleh multimedia interaktif dengan beberapa alasan yang menjadi penguat yaitu sebagai berikut.

1. Pesan yang disampaikan dalam materi lebih terasa nyata karena memang tersaji secara kasat mata.
2. Merangsang berbagai indera sehingga terjadi interaksi antar indera.
3. Visualisasi dalam bentuk teks, gambar, audio, video maupun animasi akan lebih dapat diingat dan ditangkap oleh peserta didik.
4. Proses pembelajaran lebih mobile jadi lebih praktis dan terkendali.
5. Menghemat waktu, biaya dan energi.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan adanya multimedia interaktif dapat membantu guru untuk mendesain pembelajaran secara kreatif. Dengan desain pembelajaran yang kreatif maka diharapkan proses pembelajaran menjadi inovatif, menarik, lebih interaktif, lebih efektif, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, sikap dan minat belajar siswa dapat ditingkatkan.

2.8 Pembelajaran Bahasa Indonesia

2.8.1 Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional peserta didik, serta merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi.

Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, partisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analisis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun secara tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia (Depdiknas, 2006 : 124).

Mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien, sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
3. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
4. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial.
5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
6. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia (Depdiknas, 2006 : 125).

2.8.2 Aspek-Aspek Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Aspek-aspek pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar terdiri dari empat aspek sebagai berikut.

- 1) Menyimak, seperti menyimak berita, petunjuk, pengumuman, perintah, dan bunyi atau suara, bunyi bahasa lagu, kaset, pesan, penjelasan, laporan, ceramah, khotbah, pidato, pembicaraan narasumber, dialog atau percakapan, pengumuman serta perintah yang didengar dengan memberikan respon secara tepat serta mengapresiasi sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita

rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun dan menonton drama anak.

- 2) Berbicara, seperti mengungkapkan gagasan dan perasaan, menyampaikan sambutan, dialog, pesan, pengalaman, suatu proses, menceritakan diri sendiri, teman, keluarga, masyarakat, benda, tanaman, binatang, gambar tunggal, gambar seri, kegiatan sehari-hari, peristiwa, tokoh, kesukaan/ketidaksukaan, kegemaran, peraturan, tata petunjuk, dan laporan, serta mengapresiasi dan berekspresi melalui kegiatan menuliskan hasil sastra berupa dongeng cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan drama anak.
- 3) Membaca, seperti membaca huruf, suku kata, kata, kalimat, paragraf, berbagai teks bacaan, denah, petunjuk, tata tertib, pengumuman, kamus, ensiklopedi, serta mengapresiasi dan berekspresi sastra, melalui kegiatan membaca hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan drama anak.
- 4) Menulis, seperti menulis karangan naratif dan normatif dengan tulisan rapi dan jelas dengan memperhatikan tujuan dan ragam pembaca, pemakaian ejaan dan tanda baca, dan kosakata yang tepat dengan menggunakan kalimat tunggal dan kalimat majemuk, serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan menulis hasil sastra berupa cerita dan puisi.

2.9 Keterampilan Menyimak Siswa SD

2.9.1 Pengertian Menyimak

Dalam kegiatan pembelajaran bahasa, kita menjumpai istilah menyimak dan mendengarkan. Mendengar dan menyimak bukanlah hal yang sama, meskipun saling berkaitan. Sederhananya, kita bisa katakan mendengar adalah proses fisiologis sementara menyimak adalah proses psikologis.

Secara fisiologis, mendengar adalah proses dimana gelombang suara yang memasuki telinga bagian luar dipancarkan ke gendang telinga, diubah menjadi getaran mekanis di telinga bagian tengah dan diubah di telinga bagian dalam menjadi sinyal (*impulse*) yang bergerak menuju otak. Proses psikologis dari menyimak dimulai dari kesadaran dan perhatian seseorang tentang suara atau pola pembicaraan (menerima), yang dilanjutkan dengan identifikasi dan pengenalan sinyal *auditori spesifik* (penguraian makna), dan berakhir dengan pemahaman (mengerti). Mendengar dan menyimak juga merupakan proses komunikasi dan belajar (Smaldino dkk, 2011:381).

Mendengar adalah kegiatan menangkap bunyi secara tidak sengaja (secara kebetulan saja), sedangkan menyimak adalah proses menangkap bunyi bahasa dengan disengaja tetapi belum memahami (Mulyana dkk, 2009:4). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia terbitan Pusat Bahasa (2008:1307), menyimak bermakna menyimak (memperhatikan) baik-baik apa yang diucapkan atau dibaca orang dan meninjau (memeriksa, mempelajari) dengan teliti.

Anderson (dalam Tarigan, 2008: 30), mengungkapkan menyimak adalah mendengarkan dengan penuh perhatian setiap apresiasi. Sedangkan Menurut Tarigan (2008:31), menyimak adalah suatu proses kegiatan menyimak lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian,

pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat *reseptif* dan *apresiatif*. *Reseptif* berarti bahwa dalam menyimak pelibat harus mampu memahami apa yang terkandung dalam bahan simakan. Bersifat *apresiatif* artinya bahwa menyimak menuntut pelibat untuk tidak hanya mampu memahami pesan apa yang terkandung dalam bahan simakan tetapi lebih jauh memberikan *respons* atas bahan simak tersebut. Bertemali dengan kedua sifat ini, menyimak dapat diartikan sebagai kegiatan aktif yang dilakukan secara sungguh-sungguh untuk memahami pesan yang terkandung dalam bahan simakan yang diperdengarkan secara lisan (Abidin, 2012:93).

Dari uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa menyimak adalah mendengarkan dan memahami bahan yang disimak dengan penuh perhatian atau pemahaman yang bertujuan menangkap, memahami, atau menghayati pesan, ide, dan gagasan yang terkandung dalam bahan simakan. Namun, pada kurikulum KTSP digunakan istilah mendengarkan. Oleh karena itu, selanjutnya peneliti akan menggunakan istilah menyimak dengan tetap merujuk kepada kompetensi mendengarkan.

2.9.2 Tujuan Menyimak

Keterampilan mendengarkan atau menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang telah dimiliki sejak manusia itu lahir. Meskipun demikian seringkali kita sulit memahami informasi lisan yang disampaikan seseorang. Padahal, sebagian besar waktu kita adalah untuk mendengarkan/menyimak. Entah mendengarkan/menyimak cerita, musik, berita, atau informasi-informasi lain.

Hunt dalam Tarigan (2008:59), menyatakan fungsi menyimak ada empat yaitu: 1) memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran pembicara profesi, 2) meningkatkan keefektifan berkomunikasi, 3) mengumpulkan data untuk membuat keputusan, 4) memberikan respon yang tepat terhadap yang didengar. Selain itu, Shrope dan Logan dalam Tarigan (2008:60-61), menyatakan delapan tujuan menyimak yaitu: 1) memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran pembicara, 2) penikmatan terhadap sesuatu dari materi yang diujarkan, 3) menilai sesuatu yang disimak, 4) menikmati serta menghargai sesuatu yang disimaknya (5) agar dapat mengkomunikasikan ide-ide kepada orang lain, 6) membedakan bunyi-bunyi dengan tepat, 7) menyimak untuk memecahkan masalah secara kreatif dan analisis, 8) menyimak untuk menyakinkan diri terhadap suatu masalah.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa menyimak dapat dipandang dari berbagai segi yaitu sebagai sarana, sebagai suatu keterampilan berkomunikasi, sebagai seni, sebagai proses, sebagai suatu

respons dan sebagai pengalaman kreatif tergantung tujuan dari orang yang menyimak tersebut.

2.9.3 Manfaat Menyimak

Kegiatan menyimak besar manfaatnya dalam kehidupan apalagi dalam proses pembelajaran. Manfaat kegiatan ini menurut Setiawan (dalam Darmawan 2001:11-12), dapat diperinci sebagai berikut.

- 1) Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup yang berharga bagi kemanusiaan sebab menyimak memiliki nilai informatif, yakni memberikan masukan-masukan tertentu yang menjadikan kita lebih berpengalaman.
- 2) Meningkatkan intelektualitas serta memperdalam penghayatan keilmuan dan khasanah ilmu kita.
- 3) Memperkaya kosakata kita, menambah perbendaharaan ungkapan yang tepat dan bermutu. Orang yang banyak menyimak komunikasinya akan menjadi lebih lancar dan kata-katanya lebih variatif.
- 4) Memperluas wawasan, meningkatkan penghayatan hidup serta membina sifat terbuka dan objektif.
- 5) Meningkatkan kepekaan dan kepedulian sosial.
- 6) Meningkatkan citra artistik jika yang disimak merupakan bahan simakan yang bahasa dan isinya halus. Menyimak dapat menumbuhkan sikap apresiatif, menghargai karya dan pendapat orang lain serta meningkatkan selera estetis kita.
- 7) Menggugah kreativitas dan semangat untuk menghasilkan ujaran-ujaran dan tulisan yang berjati diri, jika banyak menyimak, kita akan mendapatkan ide-ide cemerlang dan segar, pengalaman hidup yang berharga. Hal itu akan mendorong untuk berkarya dan berkreasi.

Melihat manfaat yang diuraikan di atas, kegiatan menyimak memiliki manfaat utama yakni memperoleh pengetahuan dan pengalaman hidup yang berharga serta meningkatkan dan menumbuhkan sikap apresiatif, karena kegiatan penelitian ini melibatkan dongeng sebagai salah satu sumber pembelajarannya maka kegiatan yang akan diteliti adalah

mengapresiasi dan mengambil nilai positif dalam dongeng yang bisa diterapkan dalam kegiatan sehari-hari.

2.9.4 Jenis-Jenis Menyimak

Ada banyak jenis-jenis menyimak. Namun, dalam hal ini peneliti hanya menyebutkan jenis-jenis menyimak yang berkaitan dengan penelitian peneliti. Jenis menyimak yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu menyimak intensif. Menyimak intensif lebih diarahkan pada suatu kegiatan yang jauh lebih diawasi, dikontrol terhadap satu hal tertentu. Menyimak intensif harus dilakukan dengan sungguh-sungguh dan konsentrasi yang tinggi untuk menangkap makna yang dikehendaki. Ada beberapa jenis dalam menyimak intensif (Tarigan, 2008:46), yaitu sebagai berikut.

a. Menyimak Kritis

Menyimak kritis adalah sejenis kegiatan menyimak yang berupa untuk mencari kesalahan atau kekeliruan bahkan juga butir-butir yang baik dan benar dari ujaran seorang pembicara dengan alasan-alasan yang kuat yang dapat diterima oleh akal sehat.

b. Menyimak Konsentratif

Menyimak konsentratif sering juga disebut *a study-type listening* atau menyimak yang merupakan sejenis telaah.

c. Menyimak Kreatif

Menyimak kreatif adalah sejenis kegiatan dalam menyimak yang dapat mengakibatkan kesenangan rekonstruksi imajinatif para

pendengar terhadap bunyi, penglihatan, gerakan serta perasaan-perasaan kinestetik yang disarankan atau dirangsang oleh apa-apa yang disimaknya.

d. Menyimak Eksplorasif

Menyimak eksplorasif, menyimak yang bersifat menyelidik atau *exploratory listening* adalah sejenis kegiatan menyimak intensif dengan maksud dan tujuan menyelidiki sesuatu lebih terarah dan lebih sempit.

e. Menyimak Introgatif

Menyimak interogatif adalah sejenis kegiatan menyimak intensif yang menuntut lebih banyak konsentrasi dan seleksi, pemusatan perhatian dan pemilihan butir-butir dari ujaran sang pembicara, karena sang pendengar akan mengajukan banyak pertanyaan.

2.9.5 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Kemampuan Murid Menyimak di Sekolah Dasar

Menurut Tarigan (2008: 48), ada beberapa faktor yang mempengaruhi keefektifan kemampuan menyimak yaitu sebagai berikut.

a. Keterbatasan Sarana

Keterbatasan sarana yang dimaksudkan di sini adalah belum tersedianya buku-buku dan alat-alat lainnya yang memadai, kondisi ruangan belajar yang belum kondusif turut pula mempengaruhi pengajaran menyimak dan jumlah murid yang terlalu banyak di kelas serta masih kurangnya sekolah yang memiliki laboratorium bahasa.

b. Kebahasaan

Kendala utama di dalam pengajaran menyimak adalah faktor yang bersifat kebahasaan yaitu mulai dari mengenal bunyi di tingkat fonologis, kata, kalimat dan ujaran, wacana sampai kepada menangkap, menyimpan isi ujaran serta kemampuan menyimpan hasil simakan. Di samping faktor-faktor ini masih ada faktor lain misalnya, tanda baca serta tanda-tanda suprasegmental (tekanan, aksen, jeda, dan intonasi) yang juga merupakan masalah bagi murid, terutama di dalam mempelajari bahasa asing.

c. Biologis

Murid yang pendengarannya kurang baik, karena mungkin ada organ-organ pendengarannya tidak berfungsi dengan baik, sudah pasti akan mengalami kesulitan dalam menyimak. Dengan demikian, dalam pengelolaan kelas seorang guru harus jeli memperhatikan keadaan muridnya. Murid yang kurang tajam pendengarannya, sebaiknya didudukkan di bangku paling depan atau murid yang kurang baik pendengarannya di sebelah kiri jangan ditempatkan paling kanan ruangan kelas, demikian pula sebaliknya.

d. Lingkungan

Lingkungan yang dimaksud di sini adalah di mana sekolah itu berada. Kalau lingkungan sekolah atau kelas itu penuh dengan suara kegaduhan, kebisingan, kehiruh-pikukan bunyi kendaraan lalu lintas di sekelilingnya, maka sudah pasti hasilnya tidak akan sebaik

apabila pengajaran menyimak itu dilaksanakan di dalam suasana kondusif atau lingkungan yang tenang.

e. Guru

Guru yang penampilannya simpatik, terampil menyajikan materi pengajaran dan menguasai bahan pengajaran akan lebih berhasil di dalam mengajar menyimak daripada guru yang mempunyai sifat-sifat yang berlawanan dari sifat-sifat yang dikemukakan di atas. Jelasnya kemampuan professional berupa penguasaan bidang pengajaran yang disajikan, kemampuan personal berupa sikap mental atau akhlak pribadi yang terpuji, misalnya suka membantu murid, membimbing murid, memuji keberhasilan murid, menghargai hasil karya murid, bersifat bersahabat dengan murid serta mempunyai kemampuan sosial berupa pendekatan secara kemasyarakatan baik kepada murid-murid, maupun terhadap guru-guru lain dan juga orangtua murid. Kesemuanya ini akan turut menentukan keberhasilan pengajaran menyimak khususnya dan pengajaran-pengajaran lainnya di sekolah.

f. Metodologi yang Digunakan

Guru yang kurang menguasai sesuatu metode yang digunakannya pasti kurang berhasil di dalam mengajar, demikian pula guru yang hanya mengetahui dan menggunakan hanya satu metode, sudah barang tentu hasilnya akan kurang dibandingkan dengan guru yang menguasai dan menggunakan banyak metode mengajar menyimak yang lebih baik.

g. Kurikulum

Kurikulum yang disusun dengan baik dan jelas, akan sangat membantu guru-guru dalam mengajar menyimak. Materi menyimak di dalam kurikulum yang tidak terlalu padat atau berbelit-belit dan diorganisasikan dengan baik akan memudahkan guru mengajar menyimak. Begitu pula tingkat kesulitan bahan pengajaran menyimak dalam kurikulum hendaknya disesuaikan dengan perkembangan murid, baik perkembangan kebahasaan maupun perkembangan kematangan psikologis. Bahan pengajaran yang terlalu sukar dapat memprustasikan murid dan sebaliknya bahan pengajaran yang terlalu mudah dapat membosankan murid. Tingkat kesukaran materi penyajian sebaiknya berada pada tingkat yang biasa, disebut *teacheable* (tingkat dapat diajarkan), artinya tingkat kesukaran dan kemudahannya sesuai dengan perkembangan kebahasaan dan psikologis murid. Dengan demikian pengajaran menyimak akan berhasil dengan baik.

h. Faktor-Faktor Tambahan

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi variabel-variabel yang dapat berpengaruh terhadap pemahaman dari hasil pendengaran (*listening comprehension*). faktor-faktor tersebut menurut Ghazali (2010:179), adalah faktor kurang seringnya diadakan penelitian-penelitian yang terkontrol secara ilmiah, tak banyak mengenal validitas dan reliabilitas tes mendengar yang diterapkan dalam

penelitian, dan karena sebagian besar penelitian belum terkoordinir dengan baik.

2.10. Teori Belajar dan Pembelajaran dalam Multimedia Interaktif

2.10.1 Teori Belajar Behaviorisme

Menurut Thobroni dan Mustofa (2011: 64), teori belajar behaviorisme merupakan akibat adanya interaksi antara *stimulus* dan *respon*. *Respon* yang terjadi dapat disebabkan oleh adanya *stimulus* yang dikondisikan (*conditioned stimulus*) atau yang tidak dikondisikan (*unconditioned stimulus*). Teori behaviorisme memandang bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati dan dapat diukur, diprediksi dan dikontrol, tidak menjelaskan perubahan internal pada diri siswa. Proses belajar dapat terjadi dengan bantuan media (alat). Salah satu tokoh behaviorisme, Thorndike dalam Herpratiwi (2009:8), mengatakan bahwa untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku harus mengikuti hukum-hukum berikut ini: 1) hukum kesiapan (*law of readiness*) yaitu semakin siap suatu organisme memperoleh suatu perubahan tingkah laku, maka pelaksanaan tingkah laku tersebut akan menimbulkan kepuasan individu sehingga asosiasi cenderung diperkuat, 2) hukum latihan (*law of exercise*) yaitu semakin sering suatu tingkah laku diulang/dilatih atau digunakan maka asosiasi tersebut akan semakin kuat, dan 3) hukum akibat (*law of effect*) yaitu hubungan stimulus respon cenderung diperkuat bila akibatnya menyenangkan dan cenderung diperlemah jika tidak memuaskan.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, multimedia interaktif muncul sebagai akibat perkembangan teknologi yang begitu pesat dan upaya pengintegrasian TIK dalam pembelajaran. Di dalam multimedia interaktif, *stimulus* muncul dengan disajikannya latihan-latihan berkaitan dengan materi sedemikian rupa 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. Adanya tampilan program yang menarik dapat menimbulkan motivasi siswa sehingga aspek kesiapan belajar juga akan muncul.

Beberapa prinsip belajar menurut Skinner dalam Herpratiwi (2009:10), yaitu: 1) hasil belajar harus segera diberitahukan pada siswa, jika salah dibetulkan, jika benar diberi penguat, 2) proses belajar harus mengikuti irama dari yang belajar, 3) materi belajar digunakan sistem modul, 4) pembelajaran lebih mementingkan aktivitas mandiri, 5) pembelajaran menggunakan *shapping*. Prinsip-prinsip ini sesuai dengan pembelajaran dengan multimedia interaktif yang programnya memfasilitasi perbedaan pebelajar, adanya respon benar-salah, adanya penskoran dan unsur belajar mandiri.

2.10.2 Teori Belajar Sibernetik

Menurut Landa dalam Herpratiwi (2009:67), ada dua macam proses berpikir yaitu *algoritmik* dan *heuristik*. Proses berpikir *algoritmik* adalah

proses berpikir *linier, konvergen*, lurus menuju ke satu target tertentu. Proses belajar ini akan berhasil dengan baik jika apa yang hendak dipelajari telah diketahui ciri-cirinya. Sedangkan proses berpikir *heuristik* adalah cara berpikir *divergen* (menyebar), menuju ke beberapa target sekaligus. Sedangkan Pask dan Scott dalam Herpratiwi (2009:68), membedakan proses berpikir itu dalam dua cara berpikir yaitu cara berpikir *Wholist* (menyeluruh) dan cara berpikir *serialist* (bagian).

Teori belajar Sibernetik menekankan pada pemrosesan dan pengolahan informasi. Asumsi teori ini adalah tidak satupun jenis cara belajar yang ideal untuk segala situasi, sebab cara belajar sangat ditentukan oleh sistem informasi. Hal ini sejalan dengan perkembangan teknologi dan informasi saat ini. Pengembangan multimedia atau media berbantuan komputer yang menyajikan informasi secara integral (teks, gambar, audio, animasi dan video) merupakan upaya untuk mengoptimalkan pemrosesan informasi secara verbal (*auditory*) dan visual.

Menurut Herpratiwi (2009:70), aplikasi teori belajar sibernetik dalam pembelajaran mencakup beberapa tahapan yaitu: 1) menentukan tujuan instruksional, 2) menentukan materi pelajaran, 3) mengkaji sistem informasi yang terkandung dalam materi tersebut, 4) melakukan pendekatan belajar sesuai dengan sistem informasi, 5) menyusun materi pelajaran dalam urutan yang sesuai dengan sistem informasi, 6) menyajikan materi dan membimbing siswa belajar.

2.10.3 Teori Belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivisme didefinisikan sebagai pembelajaran yang bersifat generatif, yaitu tindakan mencipta sesuatu makna dari apa yang sudah dipelajari. Siswa menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak sesuai. Filsafat konstruktivisme menjadi landasan strategi pembelajaran yang dikenal dengan *student-centered learning*, pembelajaran ini mengutamakan keaktifan siswa sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan memberi arahan (*scaffolding*).

Tasker (dalam Thobroni dan Mustofa, 2011: 113), mengemukakan tiga penekanan dalam teori belajar konstruktivisme yaitu: 1) peran aktif siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan secara bermakna, 2) pentingnya membuat kaitan antara gagasan dalam pengkonstruksian secara bermakna, 3) mengaitkan antara gagasan dengan informasi baru yang diterima.

Pembelajaran dengan multimedia interaktif memungkinkan siswa lebih aktif dalam menggali informasi, memecahkan masalah dan menarik kesimpulan dari yang mereka pelajari. Multimedia interaktif dalam fungsinya sebagai pendamping belajar menjadi pijakan bagi siswa untuk mengeksplorasi dan mengelaborasi informasi-informasi yang sedang dipelajari.

2.10.4 Teori Belajar Kognitif Multimedia

Mayer dalam Handoyo (2011:52), menggali tiga asumsi yang mendasari teori kognitif tentang pembelajaran multimedia yaitu; *dual-channel* (saluran-ganda) asumsi ini menganggap bahwa manusia memiliki saluran terpisah dalam memproses informasi *visual* dan informasi *auditori*; *limited-capacity* (kapasitas-terbatas) asumsi ini menganggap bahwa manusia punya keterbatasan dalam jumlah informasi yang bisa mereka proses dalam masing-masing saluran pada waktu yang sama; *active-processing* (pemrosesan aktif) asumsi ini berpandangan bahwa manusia melakukan pembelajaran aktif dengan memilih informasi masuk yang relevan, mengorganisasikan informasi-informasi itu ke dalam representasi mental dan koheren, dan memadukan representasi mental itu dengan pengetahuan lain.

Berdasarkan tiga asumsi di atas, dalam pengembangan multimedia interaktif agar terjadi pembelajaran penuh makna dalam lingkungan multimedia, ada beberapa hal yang dapat dipedomani dalam menentukan material multimedia yaitu: 1) memilih kata-kata yang relevan untuk pemrosesan dalam memori kerja verbal, 2) memilih gambar-gambar yang relevan untuk pemrosesan dalam memori kerja visual, 3) menata kata-kata yang terpilih ke dalam model mental verbal, 4) menata gambar-gambar yang terpilih ke dalam model mental visual, dan 5) memadukan presentasi verbal dan visual. Dalam multimedia interaktif yang dikembangkan kata-kata yang terpilih itu disajikan dalam

bentuk teks pada layar dan kata-kata yang diucapkan (dinarasikan) sedangkan gambar yang terpilih dimodifikasi dengan animasi-animasi yang diselaraskan dengan narasi (kata-kata yang diucapkan).

2.11 Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian sejenis yang relevan dengan penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti, antara lain:

1. *American Journal of Distance Education* Vol. 19, No. 3 Tahun 2005, yang ditulis oleh Zang, menyatakan ada tiga macam interaksi dalam pembelajaran: siswa-guru, siswa-siswa, dan siswa-materi pelajaran. interaksi antara siswa dengan guru merupakan faktor penting dalam pembelajaran kognitif. Interaksi siswa dengan siswa dapat membantu perkembangan kolaboratif. Sedangkan interaksi siswa dengan materi pelajaran mengacu pada aktivitas yang interaktif yaitu hubungan timbal balik antara siswa dengan materi pelajaran.
2. *International Journal of Self-Directed Learning* Vol.4, No.1 Tahun 2007, yang di tulis oleh Kirkman, S., Coughin., & Kromrey, J. Dalam jurnal ini kemandirian belajar dinyatakan sebagai 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.

3. *Merlot Journal of Online Learning and Teaching* Vol. 6 No.2 Tahun 2010, yang ditulis oleh Barbara A. Frey dan Jann Marie Sutton. Dalam jurnal ini dijelaskan panduan ringkas pengembangan multimedia berdasarkan penelaahan literatur dan teknik Delphi dengan pendidik ahli, desainer, dan pemrograman.
4. *Australasian Journal of Educational Technology* Vol. 23 No. 4 Tahun 2007, yang ditulis oleh Mai Neo, Tse-Kian Neo and Gillian Tan Xiao-Lian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang positif berupa kegiatan siswa untuk berfikir kritis, memiliki kemampuan memecahkan masalah, kreatif, aktif, mampu mempresentasikan tugas, menerima kritikan orang lain, meningkatkan motivasi belajar, dan refleksi diri, terhadap kemajuan belajar.
5. *Journal of Educational Technology & Society* Vol. 3 No. 2 Tahun 2000, yang ditulis oleh Newby, T., Stepich, D., Lehman, J. & Russell, J. Dalam jurnal ini peneliti berpendapat bahwa belajar adalah mengalami apa yang dipelajari, bukan hanya mengetahui saja, dan ini merupakan pandangan konstruktivisme yang menekankan pada proses belajar siswa. Dalam pembelajaran, guru membantu siswa untuk dapat mengkonstruksi sendiri pengetahuan mereka.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Saptanti, tentang peningkatan pembelajaran menyimak fabel dengan pembelajaran produktif dan multimedia Komputer Tahun 2008. Hasil penelitian ini sesuai dengan hipotesis yang dibuat, yakni terjadi peningkatan yang signifikan pada keterampilan menyimak setelah keterampilan menyimak setelah diberi perlakuan pengajaran dengan multimedia komputer.
7. Penelitian yang dilakukan Handoyo pada Tahun 2011, tentang pengembangan multimedia interaktif pada Mata Pelajaran Biologi dengan menggunakan *Adobe Flash*, menyatakan dalam hasil penelitiannya bahwa media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dibandingkan dengan menggunakan media lain, dilihat dari rata-rata nilai tes formatif 78,12 dibandingkan dengan menggunakan media lain yaitu 72,80. Selain itu media interaktif yang dibuat memiliki nilai kemenarikan yang baik.
8. Penelitian Parmin pada tahun 2007, tentang pengembangan paket pembelajaran menyimak berbasis pendekatan kontekstual. Penelitian ini didasari oleh belum tersedianya bahan ajar pada kegiatan pembelajaran menyimak. Kebutuhan bahan ajar yang belum tersedia inilah, diindikasikan sebagai salah satu sebab rendahnya keterampilan menyimak siswa. Mengingat keadaan di atas, penelitian Parmin ini menghasilkan produk pengembangan berupa bahan ajar berbasis kontekstual untuk meningkatkan keterampilan

menyimak. Produk yang dihasilkan berupa paket pembelajaran yang terdiri dari buku untuk siswa, panduan guru, dan cakram padat pembelajaran menyimak.

9. Arman, dalam penelitiannya tentang pengembangan multimedia interaktif mata diklat keterampilan komputer dan pengelolaan informasi di Sekolah Menengah Kejuruan Karya Bhakti Pringsewu Tahun 2012, memperoleh kesimpulan bahwa multimedia interaktif mampu meningkatkan prestasi belajar siswa dengan rata-rata 2,83.

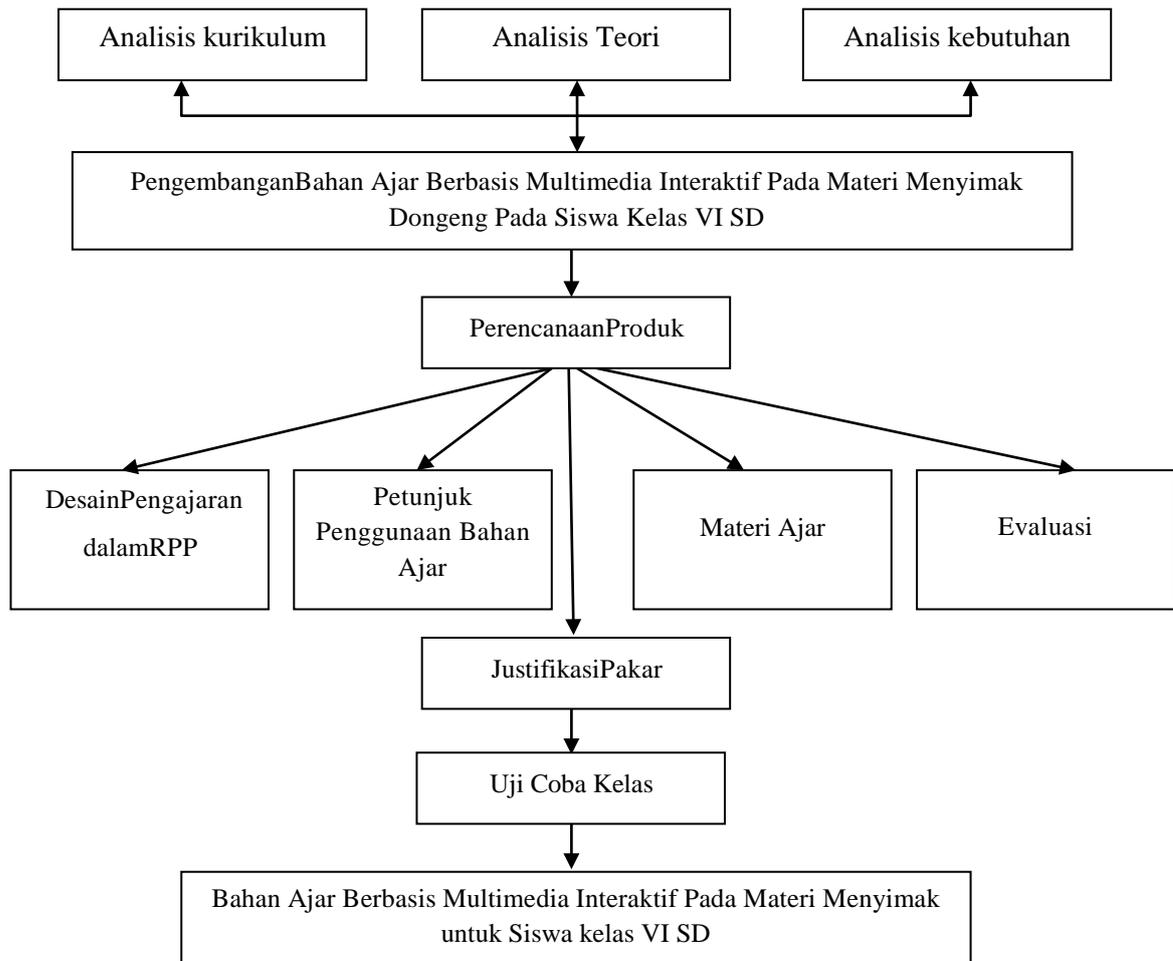
Penelitian yang akan dilakukan penulis adalah pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran menyimak, penggunaan multimedia dalam pembelajaran menyimak bertujuan agar penyampaian pembelajaran menyimak tidak membosankan dan mampu dikomunikasikan dengan siswa.

2.12 Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian-kajian teori di atas peneliti merasa penting untuk mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada materi menyimak pada siswa kelas VI SD. Pengembangan bahan ajar ini melalui beberapa tahapan mulai dari menganalisis kurikulum, menganalisis teori yang mendukung kemudian menganalisis kebutuhan baik dari siswa maupun guru. Dari hasil analisis tersebut dapat diketahui bahan ajar yang dibutuhkan pada materi menyimak dan mulai direncanakan pembuatan prototipenya.

Pembuatan produk dimulai dengan membuat desain RPP, membuat petunjuk penggunaan bahan ajar, menganalisis materi ajar yang relevan, dan membuat soal evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Setelah produk dibuat dibutuhkan justifikasi pakar baik dari segi materi maupun dari desain media pembelajaran agar bahan ajar yang dibuat memiliki kelayakan untuk digunakan pada pembelajaran. Kemudian langkah selanjutnya yaitu menguji cobakannya pada siswa, untuk mendapatkan respon dan penilaian dari siswa sebagai pengguna. Respon berupa saran dan kritikan sangat diperlukan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan. Setelah semua tahap dilalui maka bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada materi menyimak untuk siswa kelas VI SD layak digunakan. Kerangka fikir digambarkan dengan bagan di bawah ini.



Bagan 1. Kerangka Berfikir

2.13 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 pengguna akan dapat bernavigasi dari *frame* ke *frame* secara leluasa.

2.14 Hipotesis

Berdasarkan tujuan penelitian mengenai perbedaan hasil belajar siswa materi menyimak pada pembelajaran bahasa Indonesia yang menggunakan multimedia interaktif, maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut.

Hipotesis 1

H_0 = Tidak terdapat perbedaan kemenarikan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dengan bahan ajar selain multimedia interaktif.

H_1 = Terdapat perbedaan kemenarikan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dengan bahan ajar selain multimedia interaktif.

Hipotesis 2

H_0 = Tidak terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada materi menyimak.

H_1 = Terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada materi menyimak.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 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.

Berdasarkan dua definisi tersebut, 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 *flashdisk*. 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 ujicoba terbatas, sehingga diperoleh draft produk (model) utama yang siap di uji 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 menyebar luaskan produk/model yang dikembangkan.

Dalam Penelitian tesis ini, menyesuaikan dengan tujuan penelitian yakni mengembangkan multimedia interaktif yang layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi menyimak untuk kelas VI SD, maka

peneliti hanya menggunakan sembilan dari sepuluh langkah yang ada, kegiatan diseminasi dan implementasi tidak dilakukan karena keterbatasan dana dan waktu.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilaksanakan di SDN 1 Surabaya dan SDN 1 Sukamenanti Kecamatan Kedaton Bandar Lampung. Penelitian ini telah dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2015/2016.

3.3 Langkah-Langkah Penelitian

Langkah-langkah utama dalam melaksanakan penelitian pengembangan ini mengacu pada *research and development* yang dikembangkan oleh Borg and Gall yaitu sebagai berikut.

1. Research And Information Collecting (Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal)

Langkah ini dilakukan dengan melakukan observasi dan studi pustaka. Observasi dilakukan pada tanggal 24 Januari, 26 Januari, dan 2 Februari 2015 di kelas VI SD Negeri 1 Surabaya. Kegiatan yang dilakukan adalah studi literatur dan observasi lapangan yang mengidentifikasi potensi atau permasalahan. Literatur dapat berupa teori-teori, konsep, kajian yang berisi tentang model pengembangan yang baik, sedangkan observasi merupakan kegiatan penelitian pendahuluan untuk mengumpulkan data awal yang dijadikan dasar pengembangan. Data yang didapatkan berupa gambaran kondisi pembelajaran yang berlangsung (meliputi kelengkapan

administrasi, media pembelajaran, dan sarana prasarana), serta hasil belajar siswa.

Dalam pengumpulan data awal, penulis melakukan analisis kebutuhan dengan melakukan survey menggunakan angket yang disebarakan kepada siswa kelas VI. Selain angket penulis juga melakukan observasi di kelas uji coba, penelitian pendahuluan dilakukan agar diketahui produk multimedia yang akan dibuat memang benar-benar penting dan dibutuhkan serta dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Kisi-kisi Instrumen yang digunakan dalam analisis kebutuhan siswa dan guru dapat dilihat pada lampiran 1- 4.

2. *Planning* (Perencanaan)

Perencanaan pengembangan produk multimedia interaktif meliputi; pembuatan GBIPM, pembuatan *flowchart*, pembuatan *storyboard*, penentuan peralatan dan bahan yang diperlukan.

GBIPM berisi identifikasi program, yang merupakan petunjuk yang dijadikan pedoman bagi penulis naskah dalam pembuatan naskah program media. GBIPM mengacu pada tujuan dan materi yang akan dikembangkan. Rencana GBIPM dapat dilihat pada lampiran 12.

Flowchart adalah diagram yang memberikan gambaran alir dari suatu *scene* (tampilan) ke *scene* lainnya. Dibuat mulai dari pembuka (*start*), isi sampai keluar program (*exit/quit*), skenario media yang akan

dikembangkan secara jelas tergambar pada *flowchart*. Rencana *flowchart* dapat dilihat pada lampiran 31-37.

Story Board merupakan rangkaian gambar manual yang dibuat secara keseluruhan sehingga menggambarkan suatu cerita dan deskripsi dari setiap *scene* dibuat secara jelas untuk menggambarkan obyek multimedia serta perilakunya.

Storyboard ini akan memuat; 1) sketsa atau gambaran layar, halaman atau *frame*, 2) warna, penempatan dan ukuran grafik, 3) teks asli pada halaman atau layar, 4) warna, ukuran dan tipe font, 5) narasi, 6) animasi, 7) video, dan 8) audio. Rincian rencana *storyboard* dapat dilihat pada lampiran 38.

3. *Develop Preliminary Form Of Product* (Pengembangan Format Produk Awal)

Pada langkah ini peneliti lakukan dengan memperhatikan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Pengembangan multimedia interaktif dilakukan sesuai dengan GBIPM, *flowchart* dan *storyboard*. Dalam langkah ini juga terdapat dua kegiatan yang dilakukan yakni melakukan pengembangan produk dan validasi ahli (*expert judgement*) baik dari segi media maupun materi. Langkah ini dilakukan agar produk multimedia interaktif yang dikembangkan peneliti siap diuji cobakan dalam uji lapangan.

Uji ahli dilakukan oleh beberapa ahli yang berkualifikasi akademik minimal S3, yaitu 1) ahli materi bidang bahasa Indonesia (*material*

review), dan 2) ahli multimedia untuk menilai kriteria penampilan (*presentation criteria*).

Uji ahli dilakukan menggunakan instrumen observasi, data hasil observasi dapat berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan produk yang dituangkan dalam lembar observasi, maupun diskusi bersama. Kisi-kisi dan instrument dapat dilihat pada lampiran 5-8.

4. *Preliminary Field Testing* (Uji Coba Lapangan Awal)

Produk awal yang telah diuji ahli diujikan lagi melalui uji perorangan. Uji perorangan bertujuan untuk mengetahui kemenarikan bahan ajar secara perorangan atau individu. Uji kemenarikan dilakukan dengan pengisian angket. Adapun aspek pada angket adalah kemenarikan, kemudahan dan kemanfaatan bahan ajar. Selain itu, pada angket ini pula responden diberi ruang untuk memberikan saran dan kritik bagi pengembangan bahan ajar agar apa yang dikembangkan memenuhi kriteria produk yang baik. Subjek tindakan uji lapangan awal adalah satu kelas VI di SDN 1 Surabaya, dan SDN 1 Sukamenanti Bandar Lampung. Sampel ujinya adalah 3 siswa untuk masing-masing kelas yang ditetapkan dengan teknik *simple random sampling* (Sugiyono, 2011: 82).

5. *Main Product Revision* (Revisi Produk Utama)

Revisi produk awal dilakukan setelah mengetahui respon dari tahap sebelumnya. Kegiatan ini dilakukan sebagai langkah penyempurnaan produk multimedia interaktif. Dalam penelitian ini tidak ada revisi produk

yang dilakukan, namun pelaksanaan uji coba selanjutnya perlu pengkondisian awal tentang media agar siswa mengetahui apa yang harus dilakukan tidak sekedar membaca materi saja.

6. *Main Field Testing* (Uji Coba Lapangan Utama)

Tahap uji coba lapangan utama dilakukan setelah produk disempurnakan. Pada tahap ini, peneliti kembali menguji cobakan produk dengan sasaran yang lebih luas, dilakukan di dua sekolah yaitu SDN 1 Surabaya dan SDN 1 Sukamenanti Bandar Lampung yang berjumlah 12 orang.

7. *Operational Product Revision* (Revisi Produk Operasional)

Tahap revisi produk ini dilakukan berdasarkan pengamatan dan respon siswa yang diperoleh dari angket. Tidak ada revisi produk yang dilakukan dalam penelitian ini karena respon siswa sudah baik. Namun pengkondisian dari guru perlu dilakukan untuk lebih memotivasi semangat belajar siswa.

8. *Operational Field Testing* (Uji Coba Lapangan Operasional)

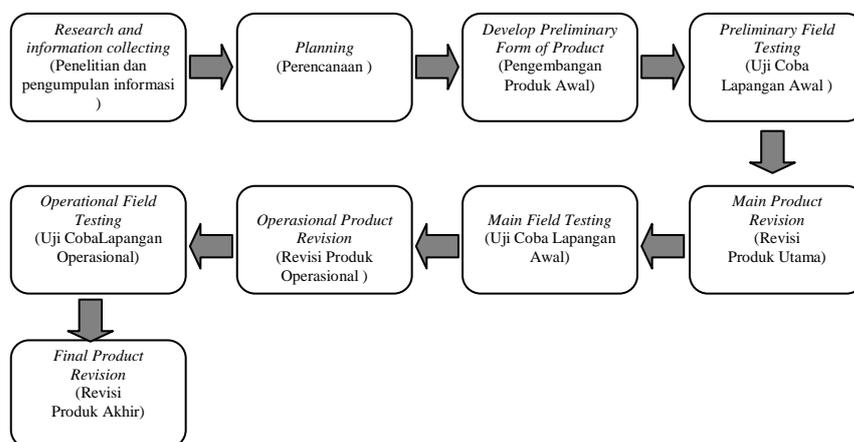
Pada langkah ini, bahan ajar hasil revisi sebelumnya diujikan kembali dengan subjek uji yang lebih luas dari sebelumnya. Subjek pada uji ini, adalah seluruh siswa kelas VI SDN 1 Surabaya dan SDN 1 Sukamenanti Bandar Lampung. Sampel ujinya adalah kelas VI C SDN 1 Surabaya yang berjumlah 25 orang dan kelas VI B SDN 1 Sukamenanti yang berjumlah 27 orang. Desain eksperimen yang digunakan pada uji lapangan operasional adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*, yang terdiri dari

satu kelompok eksperimen tanpa ada kelompok kontrol (Sugiyono, 2011:74). Desain ini membandingkan nilai *pretest* (tes sebelum menggunakan bahan ajar) dengan nilai *posttest* (tes sesudah menggunakan bahan ajar).

9. *Final Product Revision* (Revisi Produk Akhir)

Hasil uji coba lapangan selanjutnya ditindak lanjuti apabila masih terdapat kekurangan, kemudian diperbaiki. Apabila telah dikatakan layak maka multimedia interaktif dalam pembelajaran menyimak yang dikembangkan peneliti telah berhasil.

Desain pengembangan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada Gambar 3.1 berikut ini.



Gambar 3.1 Desain Pengembangan Diadaptasi dari *Borg and Gall*

3.4 Subjek Penelitian

3.4.1 Subjek Analisis Kebutuhan

Pada analisis kebutuhan sampel yang digunakan adalah siswa kelas VI SDN 1 Surabaya tahun pelajaran 2014/2015. Berdasarkan homogenitas siswa yang ada disekolah tersebut maka peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*.

3.4.2 Subjek Ujicoba Lapangan

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui respon pengguna yaitu siswa tentang produk multimedia interaktif. Penilaian dari siswa digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan multimedia interaktif. Penilaian dilakukan melalui angket instrumen uji pengguna. Uji coba produk di lapangan dilakukan dalam tiga tahap, yaitu 1) *Preliminary field testing* (uji coba awal) yang melibatkan 6 orang siswa, 2) *Main field testing* (uji coba lapangan utama) yang melibatkan 12 orang siswa, dan 3) *Operational field testing* (uji coba lapangan operasional) yang melibatkan siswa kelas VI di dua sekolah yaitu SDN 1 Surabaya yang berjumlah 25 orang dan SDN 1 Sukamenanti yang berjumlah 27 orang.

3.4.3 Subjek Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan untuk memperoleh data kelayakan dan tanggapan atas media yang dikembangkan. Data yang diperoleh

digunakan sebagai masukan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk yang dikembangkan.

1. Validasi Ahli (*Expert Judgement*)

- a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kelayakan produk dari segi penyajian media untuk diuji cobakan di lapangan. Penilaian, kritik, dan saran dari validator akan digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan multimedia interaktif. Penilaian dilakukan melalui angket uji kelayakan ahli media.

- b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kelayakan produk dari segi penyajian materi untuk diuji cobakan di lapangan. Penilaian, kritik, dan saran dari validator akan digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan multimedia interaktif. Penilaian dilakukan melalui angket instrumen uji kelayakan ahli materi.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan 4 cara yaitu.

1. Metode Observasi

Observasi pada penelitian ini dilakukan untuk menginventaris sumber belajar dan sumber daya sekolah, seperti ketersediaan buku, dan perpustakaan.

2. Angket

Pada penelitian ini menggunakan angket tertutup dimana menurut Arikunto (2010: 151), angket tertutup adalah angket yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih pada kolom yang sudah disediakan dengan memberikan tanda centang (✓). Angket diberikan kepada siswa pada akhir pembelajaran untuk mengetahui kemenarikan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada materi menyimak yang dikembangkan. Skala yang digunakan pada angket tersebut dengan ketentuan Skala Likert yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan Skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif.

3. Metode Tes Khusus

Metode tes khusus dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektipan suatu produk yang dikembangkan. Pada desain ini subjek diberikan perlakuan tertentu, kemudian dilakukan pengukuran terhadap variabel tanpa adanya kelompok pembanding. Tes khusus ini dilakukan oleh dua kelas sampel, yaitu siswa kelas VI SDN 1 Surabaya dan SDN 1 Sukamenanti, siswa diberikan *pre-test* sebelum memulai pembelajaran. Peneliti melaksanakan *pretest* sebagai gambaran untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan siswa dari materi yang akan disampaikan. Soal yang diberikan kepada siswa berjumlah 20 butir soal dengan tipe soal pilihan ganda.

Setelah siswa melakukan *pretest*, selanjutnya siswa melakukan proses pembelajaran menggunakan bahan ajar multimedia interaktif. Pada tahap ini peneliti menjelaskan materi sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan melaksanakan pembelajaran dengan media interaktif. Di akhir pembelajaran, dilakukan kegiatan evaluasi sebagai tindak lanjut dari penggunaan media interaktif tersebut dan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa setelah membaca materi yang terdapat pada media interaktif tersebut. Hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis dan dibandingkan dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran bahasa Indonesia disekolah.

4. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara. Digunakan sebagai panduan wawancara dengan guru kelas VI untuk mendapatkan masukan terhadap bahan ajar multimedia interaktif.

3.6 Definisi Konseptual dan Operasional

3.6.1 Defenisi Konseptual

1) Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu untuk mempersiapkan siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diinginkan. Dengan kata lain, efektivitas adalah pencapaian prestasi siswa dalam

pembelajaran mengacu pada indikator belajar yang tepat (seperti tingkat prestasi dan kefasihan tertentu).

2) Daya Tarik Pembelajaran

Daya tarik pembelajaran terkait kemampuan sebuah bahan ajar memotivasi siswa agar tetap terlibat dalam tugas belajar. Untuk itu guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, diantaranya dengan menyajikan materi yang menantang atau menarik, mempresentasikan materi sesuai dengan gaya belajar siswa yang berbeda, membuat pembelajaran lebih variatif menghubungkan materi yang baru dengan materi pembelajaran sebelumnya, menautkan pembelajaran untuk pencapaian tujuan eksternal jangka panjang seperti mendapatkan pekerjaan, memenuhi kebutuhan pribadi siswa, memiliki aspek humor, serta melibatkan intelektual dan emosional siswa.

3.6.2 Definisi Operasional

1) Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran pada penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif pada standar kompetensi memahami teks dan cerita anak yang dibacakan.

2) Daya Tarik Pembelajaran

Daya tarik pembelajaran pada penelitian ini di lihat dari aspek

kemenarikan kemudahan dan kemanfaatan penggunaan yang ditetapkan dengan rentang sebagai berikut:

- 5 = Sangat Menarik
- 4 = Menarik
- 3 = Cukup Menarik
- 2 = Tidak Menarik
- 1 = Sangat Tidak Menarik

3.7 Intrument Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah.

3.7.1 Intrument Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan (*need assessment*) dalam penelitian ini berguna untuk mendapatkan data-data sebagai dasar untuk pengambilan keputusan dalam pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif materi menyimak pada siswa kelas VI SD. Kisi-kisi instrumen analisis kebutuhan ini dapat dilihat pada tabel 3.1 dan 3.2 dibawah ini.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrument Angket Kebutuhan Siswa

No	Kisi-kisi	Jumlah Item	No Item
1	Persepsi siswa terhadap pembelajaran menyimak cerita	1	1
2	Cara guru dalam mengajarkan materi menyimak cerita	3	2,3,4
3	Bahan ajar yang digunakan guru dalam pembelajaran menyimak cerita berbasis multimedia	2	5,6
4	Ketersediaan fasilitas computer	1	7
5	Persepsi siswa tentang bahan ajar menyimak cerita berbasis multimedia	3	8,9,10

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrument Angket Kebutuhan Guru

No	Kisi-kisi	Jumlah Item	No Item
1	Persepsi guru terhadap pembelajaran menyimak cerita	1	1
2	Keterlibatan guru dalam penggunaan bahan ajar menyimak cerita	2	2,3,5
3	Hambatan guru dalam penggunaan bahan ajar menyimak cerita berbasis multimedia	1	4
4	Ketersediaan fasilitas di sekolah	3	6,7
5	Kesediaan sekolah untuk uji coba penggunaan bahan ajar menyimak cerita berbasis multimedia	1	8
6	Motivasi guru untuk memanfaatkan bahan ajar menyimak cerita berbasis multimedia	1	9
7	Persepsi guru tentang bahan ajar menyimak cerita berbasis multimedia	1	10

3.7.2 Instrument Uji Ahli dan Ujicoba Lapangan

Instrument juga disediakan untuk menilai kelayakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi bahasa Indonesia. Selain itu, bahan ajar juga akan diujicobakan untuk mendapatkan respon pengguna bahan ajar tersebut yaitu siswa. Kisi-kisi instrument untuk uji ahli, dan uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut ini.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrument Uji Ahli dan Uji Coba Lapangan

Instrument	Aspek yang Dinilai	Subjek
Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kesederhanaan berisi tentang kesederhanaan dan kemudahan animasi dalam bahan ajar tersebut. ▪ Keterpaduan berisi tentang kesesuaian urutan halaman dan petunjuk yang ada pada bahan ajar multimedia interaktif. 	Ahli Media

Instrument	Aspek yang Dinilai	Subjek
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Keseimbangan berisi tentang keseimbangan ukuran animasi, tulisan dan ukuran gambar. ▪ Bentuk berisi tentang kemenarikan animasi dan gambar yang ada pada bahan ajar. ▪ Warna berisi tentang kesesuaian gradasi warna. 	
Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kesesuaian uraian materi dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar ▪ kesesuaian isi materi dengan konsep menyimak ▪ Bahasa 	Ahli Materi
Kisi-kisi Instrumen uji coba lapangan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kemenarikan Program Pembelajaran ▪ Kemudahan Penggunaan ▪ Kemanfaatan Program dalam Proses Pembelajaran 	siswa

Kisi-kisi dan indikator yang digunakan dalam angket pengembangan multimedia interaktif materi menyimak selengkapnya ditampilkan pada lampiran 5-10.

3.7.3 Instrumen untuk Mengukur Efektivitas Pembelajaran (Hasil Belajar Siswa)

Pada ujicoba lapangan operasional, uji coba meliputi uji efektivitas dan daya tarik menggunakan instrumen-instrumen yang disesuaikan dengan kebutuhan uji coba. Untuk menguji efektivitas produk baik pada

pretest maupun *posttest* digunakan instrumen berupa tes tertulis. Kisi-kisi instrumen uji coba dapat dilihat pada table 3.4 berikut ini.

Tabel 3.4. Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar Menyimak

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	No Butir	Jml
				Sesudah uji coba	
1	Hasil Belajar	teks dan cerita anak yang dibacakan	1. Memahami hal-hal penting dalam sebuah teks bacaan	1, 2, 3,	3
			2. Memahami unsur-unsur intrinsik pada cerita anak	5,6,7,8,9,11, 12, 13,14	9
			3. Memahami unsur-unsur ekstrinsik pada cerita anak	16, 17,18,19,20, 24,27,28	8
Jumlah					20

3.7.4 Instrumen untuk Mengukur Kemenarikan Produk

Pada uji coba lapangan operasional, untuk mengukur daya tarik siswa digunakan beberapa pertanyaan yang telah ditentukan. Kisi-kisi uji kemenarikan disajikan seperti tabel 3.5 berikut ini.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Uji Kemenarikan

No	Indikator	Aspek	Kriteria	No Soal
1	Kemenarikan	Tampilan	Kemenarikan tulisan (jenis <i>font</i> dan ukuran)	1
			Pemilihan ilustrasi gambar	2
			Desain <i>lay out</i>	3
			Penggunaan warna	4
			Penggunaan gambar	5
		Isi	Kesesuaian permasalahan	6
			Kesesuaian contoh	7
			Kesesuain gambar	8
			Format evaluasi/tes formatif	9
			Format alur penyusunan masing-masing bagian	10

No	Indikator	Aspek	Kriteria	No Soal
2	Kemudahan	Isi	Cakupan isi yang ada	11
			Kejelasan isi	12
			Alur penyajian/format keseluruhan media	13
		Kebahasan	Kejelasan penggunaan bahasa	14
			Kejelasan pemaparan materi	15
			Kejelasan petunjuk/perintah/panduan	16
			Kejelasan pertanyaan	17
3	Kemanfaatan	Fungsi	Membantu meningkatkan minat mempelajari materi	18
			Membantu mempelajari materi secara lebih mudah	19
			Evaluasi (uji kompetensi) dalam media dapat digunakan untuk membantu menilai penguasaan kompetensi	20

3.7.5 Pedoman Wawancara

Masing-masing instrumen disusun berpedoman pada dimensi dan kisi-kisi yang diturunkan dari definisi konseptual dan operasional dengan memperhatikan indikator-indikator dan arahan-arahan dari pembimbing.

Pedoman wawancara selengkapnya terdapat pada lampiran 11.

3.8 Keampuhan Instrument

3.8.1 Validitas

Terdiri dari dua jenis instrument yang akan diukur validitasnya yaitu.

a. Validitas Instrument Tes

Instrumen yang akan digunakan sebagai alat ukur bahan ajar, terlebih dahulu diuji validitasnya kepada responden di luar subjek uji coba. Instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat dengan tepat mengukur apa yang hendak diukur. Dengan kata lain, validitas

berkaitan dengan ketepatan dengan alat ukur. Instrumen yang valid akan menghasilkan data yang valid. Pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas isi. Validitas isi adalah sejauh mana kelayakan suatu tes sebagai sampel dari domain item yang hendak diukur. Dalam pengujian validitas digunakan validitas logis. Penilaian ini bersifat kualitatif dan *judgement* serta dilakukan oleh panel *expert*, bukan oleh penulis atau perancang tes itu sendiri. Inilah prosedur yang menghasilkan validitas logis. Seberapa tinggi kesepakatan antara *experts* yang dilakukan penilaian kelayakan suatu item akan dapat diestimasi dan dikuantifikasikan, kemudian statistiknya dijadikan indikator validitas isi item dan validitas isi tes. Hasil pengujian validitas soal *pretest dan posttest* sebagai berikut:

Tabel 3.6. Rekapitulasi Uji Validitas Hasil Uji Coba

No	Uji Validitas	Frekuensi	Persentase (%)
1	Jumlah Soal Valid	20	66,67
2	Jumlah Soal Tidak Valid	10	33,33
Jumlah		30	100,00

Sumber: Data Hasil Penelitian

Dalam uji validitas ini menggunakan taraf signifikan 0,05 dengan $n = 30$. Berdasarkan hasil perhitungan, dari 30 butir pertanyaan yang diuji cobakan, ternyata ada 10 butir yang tidak valid karena nilai r hitung $<$ r tabel yaitu butir no 4,10,12,15,21,22,23,25,29,30 sehingga terdapat 20 butir pertanyaan yang valid digunakan untuk

mendapat data penelitian. Hasil perhitungan validitas butir pertanyaan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 27.

b. Validitas Instrumen Nontes

Tes pengujian validitas dilakukan oleh dosen pembimbing, yaitu Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd dan Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd. Pada penelitian ini validitas isi pada umumnya melalui pertimbangan para ahli. Tidak ada formula matematis dalam uji validitas serta tidak ada cara untuk menunjukkan secara pasti. Untuk memberikan gambaran bagaimana suatu tes divalidasi dengan menggunakan validitas isi, pertimbangan ahli tersebut dilakukan dengan meminta para ahli untuk mengamati secara cermat semua item dalam tes yang hendak divalidasi. Kemudian mereka diminta untuk mengoreksi semua item yang telah dibuat. Pada akhir perbaikan, mereka juga memberikan pertimbangan tentang bagaimana tes tersebut menggambarkan cakupan isi yang hendak diukur. Pertimbangan ahli tersebut juga menyangkut semua aspek yang hendak diukur, apakah sudah terpenuhi atau belum di dalam tes.

3.8.2 Reliabilitas

Instrumen tes dikatakan *reliable* (dapat dipercaya) jika memberikan hasil yang tetap atau konsisten apabila diteskan berkali-kali. Jika kepada responden diberikan tes yang sama pada waktu yang berlainan, maka setiap responden akan tetap berada dalam urutan yang sama

dalam kelompoknya. Uji reliabilitas yang dilakukan menggunakan program komputer dengan melihat pada nilai *Cronbach's Alpha* berarti *item* soal tersebut reliabel. Pada program ini digunakan metode *Cronbach's Alpha* yang diukur berdasarkan skala *Cronbach's Alpha* 0 sampai 1. Suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,60.

Setelah dilakukan perhitungan reliabilitas bahan ajar menyimak berbasis multimedia interaktif, diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,915. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tes yang digunakan memiliki kriteria reliabilitas yang sangat tinggi. Dengan demikian, bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada materi menyimak dapat digunakan dalam pembelajaran. Hasil perhitungan selengkapnya terdapat pada lampiran 27.

3.8.3 Tingkat Kesukaran

Analisis tingkat kesukaran dimaksudkan untuk mengetahui apakah soal tersebut tergolong mudah atau sukar. Untuk menghitung tingkat kesukaran tiap butir soal digunakan persamaan:

$$P = \frac{B}{Jx}$$

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

Jx = Jumlah seluruh siswa peserta tes.

Untuk menginterpretasi tingkat kesukaran suatu butir soal digunakan kriteria indeks kesukaran menurut Sudijono (2008: 372), seperti terdapat pada Tabel 3.7 berikut.

Tabel 3.7. Interpretasi Nilai Tingkat Kesukaran

Nilai	Interpretasi
$0.00 \leq TK \leq 0.15$	Sangat Sukar
$0.16 < TK \leq 0.30$	Sukar
$0.31 < TK \leq 0.70$	Sedang
$0.71 < TK \leq 0.85$	Mudah
$0.86 < TK \leq 1.00$	Sangat Mudah

Hasil analisis taraf kesukaran butir soal instrumen pada uji coba soal adalah sebagai berikut.

Tabel 3.8. Rekapitulasi Taraf Kesukaran Hasil Uji Coba

No	Taraf Kesukaran	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat Mudah	2	6,67
2	Mudah	13	43,33
3	Sedang	13	43,33
4	Sukar	2	6,67
5	Sangat Sukar	0	0,00
Jumlah		30	100

Sumber: Data Hasil Penelitian

Data tersebut di atas diijelaskan bahwa dari 30 butir soal instrumen uji coba, 2 soal (6,67%) mempunyai tingkat kesukaran sangat mudah, 13 soal (43,33%) mempunyai tingkat kesukaran mudah, 13 soal (43,33%) mempunyai tingkat kesukaran sedang, dan 2 soal (6,67%) mempunyai tingkat kesukaran sukar, dan tidak ada soal mempunyai tingkat kesukaran sangat sukar. Hasil perhitungan tingkat kesukaran instrumen uji coba selengkapnya terdapat pada lampiran 28.

3.8.4 Daya Pembeda

Daya pembeda butir soal berhubungan dengan kemampuan membedakan antara kelompok atas dan kelompok bawah (berdasarkan skor yang diperoleh dalam tes secara keseluruhan). Peserta didik yang mendapat skor tinggi dinamakan kelompok atas dan yang mendapat skor rendah dinamakan kelompok bawah (Thoha, 1995: 150).

Untuk mencari indeks Daya Pembeda digunakan rumus

$$DP = \frac{JBka}{n ka} - \frac{JBkb}{n kb} \times 100\%$$

DP = Daya Pembeda

JBKa = Jumlah jawaban benar kelompok atas

JBKb = Jumlah jawaban benar kelompok bawah

n = Jumlah siswa masing-masing kelompok

Tabel 3.9. Interpretasi Daya Pembeda Instrumen Tes

Indeks Daya Pembeda	Kriteria Daya Pembeda
Negatif – 9%	Sangat buruk, harus dibuang
10 % – 19 %	Buruk, sebaiknya dibuang
20 % – 29 %	Agak baik atau cukup
30 % - 49 %	Baik
50 % ke atas	Sangat baik

Hasil analisis daya beda instrumen hasil belajar menyimak diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 3.10. Rekapitulasi Daya Beda Hasil Uji Coba

No	Daya Beda	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat buruk	2	6,67
2	Buruk	4	13,33
3	Agak baik atau cukup	4	13,33
4	Baik	7	23,33
5	Sangat baik	13	43,34
Jumlah		30	100,00

Sumber: Data Hasil Penelitian

3.9 Teknik Analisis Data dan Uji Hipotesis

3.9.1 Analisis Data Kelayakan dan Kemenarikan Produk

Analisis data yang dilakukan berdasarkan instrumen uji validasi ahli dan uji coba lapangan yang bertujuan untuk menilai sesuai atau tidak produk yang dihasilkan sebagai salah satu bahan ajar. Data kelayakan produk didapat dari uji ahli materi dan ahli media sedangkan data kemenarikan produk diperoleh dari siswa pada tahap uji coba lapangan.

a. Kelayakan Produk

Instrumen angket terhadap penggunaan produk memiliki 5 pilihan jawaban yang sesuai dengan konten pertanyaan. Skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus:

$$\text{Skor Penilaian} = \frac{\text{Skor Perolehan pada instrument}}{\text{Jumlah Skor Tertinggi}} \times 5$$

Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah sampel uji coba dan dikonversikan ke pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan, kemudahan, kemenarikan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna. Pengonversian skor menjadi pernyataan penilaian ini dapat dilihat dalam Tabel 3.11.

Tabel 3.11. Penilaian Kualitas Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif

Skor Penilaian	Rerata Skor	Klasifikasi
5	4,2– 5,0	Sangat Baik
4	3,4 – 4,1	Baik
3	2,6 – 3,3	Kurang Baik
2	1,8 – 2,5	Tidak Baik
1	1,0–1,7	Sangat Tidak Baik

b. **Kemenarikan Produk**

Kemenarikan produk didapat dari hasil angket yang diberikan kepada siswa. Instrumen angket terhadap penggunaan produk memiliki 5 pilihan jawaban yang sesuai dengan konten pertanyaan. Skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus:

$$\text{Skor Penilaian} = \frac{\text{Skor Perolehan pada instrument}}{\text{Jumlah Skor Tertinggi}} \times 5$$

Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah sampel uji coba dan dikonversikan ke pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan, kemudahan, kemenarikan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna. Pengonversian skor menjadi pernyataan penilaian ini dapat dilihat dalam Tabel 3.12.

Tabel 3.12 Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban

Pilihan Jawaban			Skor
Uji Kemenarikan	Uji Kemudahan	Uji Kemanfaatan	
Sangat Menarik	Sangat Mempermudah	Sangat Bermanfaat	5
Menarik	Mempermudah	Bermanfaat	4
Cukup Merik	Cukup Mempermudah	Cukup Bermanfaat	3
Tidak Menarik	Tidak Mempermudah	Tidak Bermanfaat	2
Sangat Tidak Menarik	Sangat Tidak Mempermudah	Sangat Tidak Bermanfaat	1

Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek uji coba dan dikonversikan dalam bentuk pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna. Interval klasifikasi diperoleh dengan menggunakan rumus berikut ini.

$$\text{Nilai Interval} = \frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}}{\text{Banyaknya pilihan jawaban}}$$

Jika skor tertinggi yang menurut pilihan jawaban adalah 5, skor terendahnya adalah 1, dan jumlah pilihan jawaban adalah 5, maka didapatkan nilai intervalnya adalah sebagai berikut.

$$\text{Nilai Interval} = \frac{5 - 1}{45} = 0,8$$

Sehingga klasifikasi kemenarikan, kemudahan dan kemanfaatan media didapatkan seperti pada Tabel 3.13. Klasifikasi dilakukan dengan cara menghitung rata-rata skor penilaian angket daya tarik, dan kemudian dilakukan generalisasi. Pengelompokkan berdasarkan rerata skor ini juga berlaku pada komponen kemudahan dan kemanfaatan.

Tabel 3.13. Klasifikasi Daya Tarik

Skor Penilaian	Rerata Skor	Klasifikasi
5	4,2– 5,0	Sangat Menarik
4	3,4 – 4,1	Menarik
3	2,6 – 3,3	Kurang Menarik
2	1,8 – 2,5	Tidak Menarik
1	1,0–1,7	Sangat Tidak Menarik

Hipotesis yang diajukan untuk uji kemenarikan ini yaitu:

H_0 = Tidak terdapat perbedaan kemenarikan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dengan bahan ajar selain multimedia interaktif.

H_1 = Terdapat perbedaan kemenarikan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dengan bahan ajar selain multimedia interaktif.

Dengan kriteria uji:

- 1) Jika nilai uji kemenarikan $> 3,3$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima
- 2) Jika nilai uji kemenarikan $< 3,3$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

3.9.2 Analisis Data Efektifitas

Dalam menilai efektifitas pengukuran dilakukan pada aspek kognitif siswa melalui uji tertulis dalam pembelajaran menyimak dengan multimedia interaktif. Bentuk desain eksperimen yang digunakan dalam

penelitian ini adalah desain *eksperimen before-after* (Sugiyono, 2011:75). Uji dilakukan dengan desain *Pretest-Posttest Group Desain*.

$$O_1 \text{ X } O_2$$

Keterangan :

O_1 = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan

O_2 = Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

Data kuantitatif yang didapat dari hasil *pretest* dan *posttest* akan dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui ada tidaknya hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif. Uji yang digunakan yaitu uji-t sampel berpasangan (*paired sample t-test*).

Hipotesis yang diajukan yaitu :

H_0 = Tidak terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada materi menyimak.

H_1 = Terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada materi menyimak.

Selanjutnya uji signifikan terhadap hipotesis menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif menggunakan program SPSS 22, dengan kriteria uji:

- 1) Jika nilai probabilitas ($p \leq 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima
- 2) Jika nilai probabilitas ($p > 0,05$), maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

Sebelum dilakukan analisis uji-t, dilakukan uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas data. Uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Tes* sedangkan uji homogenitas menggunakan uji *Livene's Tes*, dengan kriteria uji:

- 1) Jika nilai probabilitas ($p > 0,05$), maka data berdistribusi normal atau kedua data homogen.
- 2) Jika nilai probabilitas ($p < 0,05$) maka data tidak berdistribusi normal atau kedua data tidak homogen.

Dari data nilai pretest-posttest yang diperoleh juga dapat dilihat peningkatan hasil belajar (*N-Gain*). Menurut Hake (1999: 1), besarnya peningkatan dihitung dengan rumus *gain* ternormalisasi (*normalized gain*) yaitu:

$$g = \frac{\text{post test score} - \text{pretest score}}{\text{maximum possible score} - \text{pretest score}}$$

Hasil perhitungan diinterpretasikan dengan menggunakan indeks gain (g), menurut klasifikasi Hake, ditunjukkan pada Tabel 3.14 berikut ini.

Tabel 3.14 Nilai Indeks Gain Ternormalisasi

Indeks gain ternormalisasi	Klasifikasi
$(g) \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq (g) < 0,70$	Sedang
$(g) < 0,30$	Rendah

Berdasarkan klasifikasi tersebut, dapat dijelaskan:

- a. Apabila nilai gain ternormalisasi berada dalam klasifikasi tinggi, maka tingkat efektifitasnya adalah sangat efektif.
- b. Apabila nilai gain ternormalisasi berada dalam klasifikasi sedang, maka tingkat efektifitasnya adalah efektif.
- c. Apabila nilai gain ternormalisasi berada dalam klasifikasi rendah, maka tingkat efektifitasnya adalah kurang efektif.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti menyimpulkan bahwa.

1. 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.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

5.2.1 Implikasi Teoritis

- a. Bahan ajar berbasis multimedia interaktif dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus memberikan stimulus pada siswa untuk belajar secara mandiri.
- b. Bahan ajar berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dapat digunakan sebagai acuan atau referensi dalam penelitian lain yang sejenis sesuai dengan kurikulum KTSP.

5.2.2. Implikasi Praktis

- a. Bahan ajar berbasis multimedia interaktif yang telah dikembangkan dapat digunakan oleh siswa kelas VI SD dan sederajat sebagai salah satu sumber belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi menyimak di semester ganjil.
- b. Bahan ajar berbasis multimedia interaktif dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu alternatif bahan ajar di sekolah khususnya dalam mengembangkan kemandirian belajar siswa.

5.3 Saran

Saran pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Kepada guru, diharapkan dapat mengelaborasi siswa dengan menambah materi pendukung, serta membuat soal latihan/*quiz* dari sumber belajar lain. Selain itu, guru juga harus menyesuaikan karakteristik (kebutuhan, ciri khas dan potensi) siswa sebelum menggunakan bahan ajar ini karena jika potensi siswa, guru maupun sekolah tidak memadai maka kemungkinan hasil yang diharapkan juga tidak dapat dicapai dengan baik.
- 2) Kepada siswa, hendaknya memiliki kemampuan mengoperasikan komputer dengan baik dan memiliki fasilitas komputer secara mandiri agar dapat digunakan diluar pembelajaran di kelas, sehingga mempercepat siswa dalam mencapai kompetensi yang diharapkan. Selain itu, dalam menjawab soal-soal latihan dalam produk ini tidak dilakukan dengan coba-coba atau hanya mengklik pilihan yang ada tetapi harus dipahami dengan seksama dahulu dan jika perlu gunakan sumber belajar lainnya, kemudian barulah mengklik jawaban yang sesuai.

- 3) Kepada pihak sekolah, agar menyediakan komputer dan fasilitas pendukung lainnya, agar penggunaan bahan ajar berbasis multimedia interaktif efisien dan efektif. Selain itu, pihak sekolah juga diharapkan memberikan pelatihan pembuatan bahan ajar berbasis TIK secara berkala untuk meningkatkan kompetensi guru. Sehingga guru memiliki kecakapan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia interaktif yang berkualitas.
- 4) Kepada peneliti selanjutnya, penelitian hendaknya tidak hanya menggunakan *Pretest-Posttest Group Desain* tetapi ditambah dengan kelompok kontrol. Tujuannya agar perlakuan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dapat lebih terlihat. Selain itu, hendaknya disesuaikan dengan kurikulum 2013 yang berlaku saat ini sehingga membuat bahan ajar yang dapat digunakan pada pembelajaran tematik terpadu.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2012. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Refika Aditama. Bandung.
- Ainurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabeta. Bandung.
- Anjani, Kharisa. 2013. <http://kharisaanjani.blogspot.com/2013/09/pengertian-multimedia-dan-multimedia.html>. diakses pada tanggal 12 Maret 2015.
- Arend, R. And Ann Kilcher. 2010. *Teaching for Student Learning: Becoming an Accomplished Teacher*. Routledge. New York.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur penelitian : Suatu Pendekatan Praktik. (Edisi Revisi)*. Rineka Cipta. Jakarta
- Arman. 2012. Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Diklat Keterampilan Komputer dan pengelolaan Informasi di Sekolah Menengah Kejuruan Karya Bhakti Pringsewu. (Tesis). Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. PT.Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. BSNP. Depdiknas. Jakarta.
- Baharuddin. 2010. *Pendidikan & Psikologi Perkembangan*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.
- Barbara, A.Frey & Jann Marie Sutton. 2010. A Model for Developing Multimedia Learning Project. *Merlot Journal of Online Learning and Teaching*. Vol. 6 (2) 491-507.
- Bashiroh, Ummi. 2016. *Hakikat Pembelajaran Menyimak*. Tersedia pada: <http://ummibashiroh.blogspot.co.id/2016/06/hakikat-pembelajaran-menyimak.html>. diakses pada tanggal 4 Agustus 2016.
- Borg, Walter R. & Gall, Meredith D. 1983. *Educational Research. An introduction* (4th ed.). Longman Inc. New York.

- Chaeruman, Uwes Anis. 2007. *Prinsip Pembelajaran dengan Sistem Belajar Mandiri*. Tersedia pada: <http://fakultasluarkampus.net/teknologi-pendidikan-instructional-tecnology/prinsip-belajar-mandiri/>. Diakses tanggal 29 Agustus 2015.
- Creemers & Sammons. 2010. *Methodological Advances in Educational Effectiveness Research*. Taylor & Francis. NewYork.
- Darmawan, Deni., Halimah, dkk. 2006. *Dasar Teknologi Informasi dan Komunikasi Bahan Belajar Mandiri*.UPI Press. Bandung.
- Daryanto. 2012. *Media pembelajaran*. PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera. Bandung.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. CV. Timur Putra Mandiri. Jakarta.Diakses pada tanggal 20 Agustus 2015.
- 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.
- Ghazali, H.A.Syukur. 2010. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa*. Refika Aditama. Bandung.
- Hake, Richard R. 1999. *Analyzing Change/Gain Scores*. [online]. Tersedia pada: <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/ajpv3i.pdf>.
- Handoyo, Triwahyu. 2011. *Pengembangan Media Interaktif Mata Pelajaran Biologi Sekolah Menengah Atas Kelas XI Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Animasi Menggunakan Adobe Flash*. (Tesis) Pascasarjana Teknologi Pendidikan Universitas Lampung. Lampung.
- Herpratiwi. 2009. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Januszewski & Molenda. 2008. *Educational Technology A Definition with Commentary*. Taylor & Francis Group, LLC. USA.
- 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
- Majid, Abdul. 2012. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. PT.Remaja Rosdakarya. Bandung.

- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Kencana Predana Media Group. Jakarta.
- Mulyana, dkk. 2009. *Komunikasi Antar Budaya, Panduan Berkomunikasi dengan Orang-Orang Berbeda Budaya*. Rosdakarya. Bandung.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Mutadi. (2007). *Pendekatan Efektif dalam Pembelajaran Matematika*. Balai Diklat Keagamaan Semarang. Semarang.
- Neo, M., Neo, T.K., & Gillian Tai Xiao-Lian, G.T.X. 2007. A Constructivist Approach to Learning an Interactive Multimedia Course: Malaysian Students' Perspectives. *Australasian Journal of Educational Technology* Vol. 23, (4) 19-30
- Newby, T., Stepich, D., Lehman, J. & Russell, J. 2000. Constructivism, Instructional Design, and Technology: Implications for Transforming Distance Learning. *Journal of Educational Technology & Society*. Vol 3(2) 16-22.
- Oxford University. 2001. *Concise Oxford Dictionary, Tenth Edition* .[CD- ROM]. Oxford: Oxford University Press.
- Parmin. 2007. Pengembangan Pengembangan Paket Pembelajaran Mendengarkan Berbasis Pendekatan Kontekstual bagi siswa kelas VIII SMP. (Tesis). UNNES Pascasarjana. Semarang.
- Pemerintah Republik Indonesia. 2003. Undang-Undang No.20 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Pemerintah Republik Indonesia. 2005. Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta.
- Pemerintah Republik Indonesia. 2005. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Jakarta.
- Pemerintah Republik Indonesia. 2006. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi. Jakarta.
- Pemerintah Republik Indonesia. 2006. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi. Jakarta.
- Pemerintah Republik Indonesia. 2007. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru . Jakarta.

- Pemerintah Republik Indonesia. 2007. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta.
- Pramono, Gatot. 2007. *Aplikasi Component Display Theory*. Pustekkom. Jakarta.
- Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Diva Press. Jogjakarta.
- Rae, Leslie. 2001. *Develop Your Training Skills*. Kogan Page Publishers. USA.
- Reigeluth, C.M & Chellman, A.C. 2009. *Instructional-Design Theories and Models Volume III, Building a Common Knowledge Base*. Taylor & Francis. New York.
- Riyana, Cepi. 2007. *Pedoman Pengembangan Multimedia Interaktif*. Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Roblyer, M & Doering, A.H. 2010. *Integrating Educational Technology Into Teaching*. Pearson. Boston.
- Rusman, dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas guru*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sagala. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabeta. Bandung.
- Saptanti, Nur Sari. 2008. *Pengembangan Model Pembelajaran Menyimak Fabel dengan Pembelajaran Produktif dan Multimedia Komputer*. (Tesis) Pascasarjana Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Siagian, Sondang P. 2001. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Sidhu, Manjit Singh. 2010. *Technology Assisted Problem Solving for Engineering Education: Interactive Multimedia Applications*. IGI Global. New York.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Smaldino, E Sharon, dkk, 2011. *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar, diterjemahkan oleh arif rahman dari Istruktural Technology And Media For Learning*. Kencana Prenada Media Grup. Jakarta.
- Sudijono, Anas. 2008. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.

- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Pedajogja. Yogyakarta.
- Sukmadinata, Nana S. 2007. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Tarigan, Guntur H. 2008. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa. Bandung.
- Thobroni, Muhammad & Mustofa, Arif. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media. Jogjakarta.
- Thoha B Sampurna Jaya. Husin Sayuti. 1995. *Metode Penelitian Sosial dan Humaniora*; Suntingan tulisan berbentuk makalah maupun resensi yang telah dipublikasikan melalui seminar, diskusi, pelatihan, ruang kuliah.
- Tim Penyusun. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka. Jakarta.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Zhang, Dongsong. 2005. Interactive multimedia-Based E-Learning: A study of Effectiveness. *The American Journal of Distance Education*. London and New York: Lawrence Erlbaum Association, Inc. Vol. 19 (3) 149-162