

TESIS

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK SISWA KELAS V
MADRASAH IBTIDAIYAH KHADIJAH MALANG**

OLEH
M. Dwi Cahyono
NIM. 10760028



**PROGRAM MAGISTER
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCA SARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG 2016**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK SISWA KELAS V
MADRASAH IBTIDAIYAH KHADIJAH MALANG**

TESIS

Diajukan kepada Pascasarjana
Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Strata Dua Magister Pendidikan Islam (M.Pd.I)

OLEH
M. Dwi Cahyono
NIM. 10760028

**PROGRAM MAGISTER
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCA SARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tesis dengan judul **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK SISWA KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH KHADIJAH MALANG** ini telah diperiksa dan diperiksa dan disetujui untuk diuji,

Malang, Januari 2016

Pembimbing I



Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag
NIP.195712311986031028

Malang, Januari 2016

Pembimbing II



Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si
NIP. 197008132002051001

Malang, Januari 2016

Mengesahkan,

Ketua Jurusan Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag
NIP.195712311986031028

LEMBAR PENGESAHAN

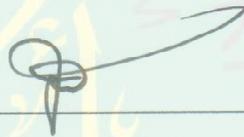
Tesis dengan judul **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK SISWA KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH KHADIJAH MALANG** ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada tanggal 22 Januari 2016.

Dewan Penguji:

Ketua Sidang
Dr. Sri Harini, M.Si
NIP. 197310142001122002



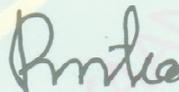
Penguji Utama
Prof. Dr. H. Mulyadi, M.Pd.I
NIP. 195507171982031005



Anggota
Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag.
NIP.195712311986031028



Anggota
Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si.
NIP. 197008132002051001



Mengesahkan,

Direktur



Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I
NIP. 195612311983031032

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : M. DwiCahyono

NIM : 10760028

Judul Tesis : **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK SISWA
KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH
KHADIJAH MALANG**

Dengan ini saya menyatakan, bahwa dalam tesis ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar strata dua di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, Januari 2016

Yang menyatakan



M. Dwi Cahyono

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT atas terselesaikannya tesis ini:

Ku persembahkan karya ini kepada kedua bapak ibu tercintaku *H.Masturi, Munawan, Hj.Kariyani, dan Tunggal Sri Kasniti* yang selalu membimbing dan tak henti-hentinya memunajatkan do'a teruntukku.

Spesial untuk istri tercinta *Nofi Sri Utami* yang selalu ada mendampingiku dalam suka dan duka, terima kasih atas segala limpahan cinta dan kasih sayang dan kesabarannya. Kepada buah cintaku *Fithratun Nabila Dicynta Jasmine* dan *Adzkia Putri Dicynta Ramadhani* semoga selalu menjadi yang terbaik buat agama, bangsa, ibu, dan ayah. Aamin.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Puji syukur alhamdulillah, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis ini dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Untuk Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Khadijah Malang”. Sholawat serta salam, terlimpahkan kepada pemberi syafaat, penerang kegelapan, Rosulullah SAW, dan semoga kita menjadi umat yang selalu mencintai dan dicintainya, Aamiin.

Penulisan tesis ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pasca Sarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, dan sebagai wujud serta partisipasi penulis dalam mengembangkan dan mengaktualisasikan ilmu-ilmu yang telah penulis terima selama kuliah. Penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan tesis ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu perkenankan penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

2. Dr. H. Suaib H. Muhammad selaku Ketua Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang juga sekaligus sebagai Dosen Pembimbing tesis, yang selalu meluangkan waktunya membimbing dan mengarahkan dengan penuh kesabaran sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Dr. Rahmad Aziz, M.Si selaku Dosen Pembimbing yang telah sabar dan sangat membantu dalam menyelesaikan tiap problem dalam penulisan tesis ini.
4. Bapak Drs. H. Khusnul Fathoni, M.Ag. selaku Kepala MI Khadijah Malang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di lembaga yang beliau pimpin.
5. Bapak Dian Asmanudi, S.Pd selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V MI Khadijah Malang yang banyak membantu peneliti.
6. Bapak Mujani, M.Pd. selaku responden dari ahli isi dan Ibu Aulia Fikriarini, M.,MT. selaku responden dari ahli desain atau media.
7. Kak Rof, Mbak Pur yang menjadi inspirasiku. Dek Edi, Dek Yud, Dek Galuh, Dek Windhu yang selalu membangkitkan semangatku. Keponakanku Aal, Rodhi, Aghif, Iib, dan Wawa senyum kalian mengurai penatku.
8. Keluarga besar MI Khadijah Malang dan MIN Malang I yang telah banyak membantu dan memberikan suport terselesaikannya tesis ini.

9. Siswa-siswi kelas V MI Khadijah Malang yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini.

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa di dunia ini tidak ada yang sempurna, begitu juga dalam penulisan tesis ini yang tidak luput dari kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, dengan ketulusan hati penulis sangat mengharapkan saran, maupun kritikan guna perbaikan penulisan tesis ini.

Akhirnya penulis berharap semoga dengan izin Allah SWT mudah-mudahan tesis ini bermanfaat bagi penulis khususnya, bagi pihak-pihak yang bersangkutan serta bagi pembaca pada umumnya.

Malang, Januari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Judul	ii
Lembar Persetujuan	iii
Lembar Pengesahan	iv
Lembar Pernyataan	v
Persembahan	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	x
Daftar Tabel	xiv
Daftar Gambar	xv
Daftar Lampiran	xvii
Motto	xviii
Abstrak	xix
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian dan Pengembangan	8
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	9
D. Spesifikasi Produk	9
E. Manfaat Penelitian	10
F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	12
G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	12
1. Asumsi	12
2. Keterbatasan/Ruang Lingkup Pengembangan	13
H. Originalitas Penelitian	14
I. Definisi Operasional	18

BAB II : KAJIAN PUSTAKA	21
A. Landasan Teoritik	21
1. Bahasa Indonesia	21
a. Hakikat Bahasa Indonesia di SD.....	21
b. Kedudukan Bahasa Indonesia	23
c. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	24
d. Ruang Lingkup Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	25
e. Keterampilan Menyimak	28
1) Pengertian Menyimak	28
2) Tujuan Menyimak	29
3) Media dan Bahan Pembelajaran Menyimak	30
2. Bahan Ajar	31
a) Pengertian Bahan Ajar	31
b) Tujuan Bahan Ajar	31
c) Jenis-jenis Bahan Ajar.	31
d) Buku Ajar Sebagai Produk Pengembangan	32
3. Multimedia Pembelajaran	33
a) Pengertian Multimedia Pembelajaran	33
b) Manfaat Multimedia Pembelajaran	34
c) Karakteristik Multimedia Pembelajaran	35
d) Format Multimedia Pembelajaran	36
1) Tutorial	36
2) <i>Drill dan Practise</i>	37
3) Simulasi	38
4) Percobaan atau Eksperimen	38
5) Permainan	39
4. Bahan Ajar bahasa Indonesia berbasis Multimedia	39
B. Kajian Teori dalam Prespektif Islam	40
1. Pentingnya keterampilan menyimak dalam Islam	40
2. Media Pembelajaran Masa Rasulullah	41

BAB III : METODE PENELITIAN	44
A. Model Penelitian dan Pengembangan	44
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	46
C. Uji Coba Produk	50
1. Desain Uji Coba	50
a) Uji Coba Perseorangan	50
b) Uji Coba Kelompok Kecil	52
c) Uji Coba Lapangan	53
2. Subyek Coba	55
3. Jenis Data	58
4. Instrumen Pengumpulan Data	59
5. Teknik Analisa Data	60
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Pengembangan Bahan Ajar	64
1. Menentukan Tujuan dan Kebutuhan	64
2. Mengumpulkan Bahan Acuan	67
3. Mempelajari Isi	69
4. Mengembangkan Ide	69
5. Mendesain Pembelajaran	70
6. Membuat <i>Flowchart</i>	71
7. Membuat <i>Storyboard</i>	72
8. Memrogram Materi	75
9. Membuat Materi Pendukung	84
10. Melaksanakan Evaluasi dan Revisi	85
B. Hasil Pengujian Ketepatan Bahan Ajar	85
1. Hasil Review Ahli Isi Mata Pelajaran	85
2. Hasil Review Ahli Perancang dan Media Pembelajaran	89
3. Hasil Uji Coba Perorangan	90
4. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	92
5. Hasil Uji Coba Lapangan	94

6. Revisi Produk.....	96
7. Respon Siswa terhadap Bahan Ajar Multimedia	100
8. Efektifitas Penggunaan Bahan Ajar Multimedia	102
C. Pembahasan.....	103
1. Pembahasan Hasil Pengembangan Bahan Ajar	103
2. Pembahasan Hasil Uji Validasi Bahan Ajar	104
3. Pembahasan Hasil Respon Siswa	107
4. Hasil Efektifitas Penggunaan Bahan Ajar Multimedia.....	110
BAB V : PENUTUP.....	114
A. Kajian Produk	114
B. Saran Pemanfaatan	116
DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN-LAMPIRAN	121



DAFTAR TABEL

Tabel 1.2 Perbedaan, Persamaan, dan Orisinalitas Penelitian	16
Tabel 3.1 Instumen Uji Coba untuk Perorangan	51
Tabel 3.2 Instumen Uji Coba untuk Kelompok Kecil.....	52
Tabel 3.3 Instumen Uji Coba Lapangan	54
Tabel 3.4 Instrument Validasi ahli isi.	55
Tabel 3.5 Instrument Validasi ahli Desain.	56
Tabel 3.7 Instrument Validasi Guru Bidang Studi	57
Tabel 3.8 Instrument Respon Siswa	58
Tabel 3.9 Jenis dan sumber data	69
Tabel 3.10 Kriteria Penskoran yang Digunakan Pengembang dalam Memberikan Penilaian pada Bahan Ajar.	62
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia Kelas V Semester I di MI Khadijah Malang	66
Tabel 4.2 Hasil validasi oleh ahli isi Mata Pelajaran	86
Tabel 4.3 Hasil Validasi oleh guru mata pelajaran	87
Tabel 4.4. Hasil Validasi oleh Ahli Perancang dan Media Pembelajaran (Ahli desain)	89
Tabel 4.5 Rekapitulasi hasil uji coba perorangan	91
Tabel 4.6 Hasil uji coba kelompok kecil	93
Tabel 4.7. Hasil uji coba lapangan	95
Tabel 4.8 Rekapitulasi Respon Siswa	100
Tabel 4.9. Nilai Mengidentifikasi Unsur Cerita Rakyat	101
Tabel 4.10 Hasil <i>Paired Two Sample t-test</i>	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Bagan langkah-langkah penelitian dan pengembangan	44
Gambar 3.2. Rumus penghitungan prosentasi data kuantitatif	61
Gambar 4.1. Desain <i>flowchart</i> Media Pembelajaran	72
Gambar 4.2. Desain tampilan pembuka (<i>home</i>)	73
Gambar 4.3. Desain tampilan materi	74
Gambar 4.4. Desain tampilan latihan	75
Gambar 4.5 Tampilan Awal (<i>home</i>)	77
Gambar 4.6. Tampilan <i>slide</i> Petunjuk Pemanfaatan	80
Gambar 4.7. Tampilan <i>slide flowchart</i>	78
Gambar 4.8. Tampilan <i>slide</i> identitas dan Tujuan Pembelajaran	79
Gambar 4.9. Tampilan <i>slide</i> Maeri Pembelajaran	80
Gambar 4.10. Tampilan <i>slide</i> Maeri Pembelajaran Unsur instrinsik cerita	80
Gambar 4.11. Tampilan <i>slide</i> Video Latihan Materi	81
Gambar 4.12. Tampilan <i>slide</i> Latihan Soal	82
Gambar 4.13. Tampilan <i>slide</i> Pembuka Quiz / Uji Kemampuan	83
Gambar 4.14. Tampilan <i>slide</i> Video dalam Uji Kemampuan	84
Gambar 4.15. Tampilan <i>slide</i> Soal Quiz / Uji Kemampuan	84
Gambar 4.16 Hasil Validasi Ahli Isi Mata Pelajaran	87
Gambar 4.17 Hasil Validasi Ahli Isi Mata Pelajaran	88
Gambar 4.18 Hasil Validasi Ahli Desain	90
Gambar 4.19 Hasil Uji Coba Perorangan	92
Gambar 4.20 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	94

Gambar 4.21 Uji coba lapangan	96
Gambar 4.22 Grafik rata-rata nilai mengidentifikasi unsur instruksik cerita	102
Gambar 4.23. Skala pencapaian Validasi Ahli Isi Mata Pelajaran	104
Gambar 4.24. Skala pencapaian Validasi Guru Pelajaran Bahasa Indonesia	105
Gambar 4.25. Skala pencapaian Validasi Ahli Isi Mata Pelajaran	105
Gambar 4.26. Skala Pencapaian Uji Coba Perorangan oleh Siswa	106
Gambar 4.27. Skala Pencapaian Uji Coba Kelompok Kecil oleh Siswa	107
Gambar 4.28. Skala Pencapaian Uji Coba Lapangan oleh Siswa	107
Gambar 4.29. Skala Pencapaian Respon Siswa	119

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	122
2. Cover CD Case	124
3. Cover Buku Panduan	125
4. Design Kepingan CD	126
5. Rekapitulasi Uji Coba Siswa Perorangan	127
6. Rekapitulasi Uji Coba Siswa (Kelompok Kecil)	128
7. Rekapitulasi Uji Coba Lapangan Kepada Siswa	129
8. Rekapitulasi Sikap Siswa Terhadap Bahan Ajar Multimedia	130
9. Evaluasi Media Pembelajaran Oleh Ahli Desain/Media	131
10. Evaluasi Media Pembelajaran Oleh Ahli Isi Pelajaran	133
11. Evaluasi Media Pembelajaran Oleh Guru Mata Pelajaran	135
12. Evaluasi Media Pembelajaran Oleh Siswa	137
13. Foto Dokumentasi Saat Uji Produk	147
14. Daftar Riwayat Hidup Penulis	150

MOTTO

.....وَاتَّقُوا اللَّهَ وَيُعَلِّمُكُمُ اللَّهُ وَاللَّهُ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ

“... bertakwalah pada Allah; Allah mengajarmu dan Allah Maha Mengetahui segala sesuatu.”

(Surat Al-Baqarah ayat 282)¹

وَإِذَا قُرِئَ الْقُرْآنُ فَاسْتَمِعُوا لَهُ وَأَنْصِتُوا لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ

“Dan apabila dibacakan Al Qur’an, maka dengarkanlah baik-baik, dan perhatikanlah dengan tenang agar kamu mendapat rahmat.”

(Surat Al-A’raf: 204)²

¹*AlQur’an terjemah*, Yayasan Penyelenggara Penterjemah/Pentafsir Al-Qur’an Revisi Terjemah oleh Lajnah Pentashih Mushaf Al-Qur’an Departemen Agama Republik Indonesia. (Bandung, CV.Penerbit J-Art Bandung, 2005) hlm.48

²*Al-Qur’an dan Terjemahnya*, Percetakan Al-Qur’an Raja Fahad, kementerian urusan keislaman. Arab Saudi. 1431H. hlm.256

ABSTRAK

Cahyono, M. Dwi 2016. ***Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia untuk Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Khadijah Malang.*** Tesis, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Pasca Sarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, pembimbing (1) Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag., (2) Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si.

Kata Kunci: Pengembangan, Bahan Ajar, Multimedia, Bahasa Indonesia

Keterampilan menyimak adalah keterampilan reseptif yang memberikan kontribusi besar terhadap keterampilan produktif (berbicara dan menulis). Menyimak sangat berpengaruh terhadap mata pelajaran yang lain. Selain itu, dalam kehidupan sehari-hari kemampuan menyimak memegang peranan penting dalam pengembangan diri, perilaku, dan hubungan sosial, yakni berkomunikasi secara efektif. Namun saat ini kurang tersedianya bahan ajar menyimak yang dapat digunakan guru untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam keterampilan menyimak menjadi sebuah problem yang perlu dipecahkan.

Tujuan penelitian ini. *Pertama*, menghasilkan produk berupa bahan ajar bahasa Indonesia berbasis multimedia. *Kedua*, Menghasilkan produk bahan ajar bahasa Indonesia berbasis multimedia yang memiliki efektifitas dan efisiensi tinggi. *Ketiga*, menghasilkan produk bahan ajar bahasa Indonesia berbasis multimedia yang memiliki daya tarik tinggi.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development*, sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan adalah model dari Alessi dan Trollip secara umum memiliki tahapan 4 tahapan umum: (1) Potensi dan Masalah (2) Pengumpulan Data, (3) Desain dan Produksi Produk (4) Validasi produk, Revisi produk, Revisi Produk, Uji coba Produk, Uji coba Pemakaian, Revisi Produk, Produksi Masal.

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif mendengar cerita rakyat dikemas dalam CD atau file. Validasi ahli isi mata pelajaran dan guru mata pelajaran menghasilkan persentase 85% kategori baik. Validasi ahli perancang dan media pembelajaran menghasilkan persentase 94,4% kategori sangat baik. Uji coba siswa perorangan menghasilkan persentase 91,4% kategori sangat baik, kelompok kecil menghasilkan persentase 85,2% kategori baik, dan uji coba lapangan menghasilkan persentase 90,1% kategori sangat baik. Respon siswa terhadap bahan ajar sangat baik dengan presentase 95,5%. Efektivitas penggunaan bahan ajar ini meningkat signifikan ini dapat dilihat dari perkembangan sebelum dan sesudah *post tes* mengalami peningkatan sebesar 9,7%.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan bahwasanya; bahan ajar bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif materi mengidentifikasi unsur cerita rakyat yang didengar layak digunakan. Saran dari pengembang yaitu: jadikan bahan ajar ini sebagai suplemen belajar yang bisa digunakan sebagai sarana penunjang pembelajaran bagi guru maupun belajar mandiri bagi siswa. Pengembangan lebih lanjut dapat difokuskan pada sisi proses belajar yang nantinya ada penambahan materi, kemudian file dapat diakses secara *online*, berbasis *android*, serta terdapat laporan hasil akhir pembelajaran.



مستخلص البحث

جاهيونو. محمد دوي. 2016. تطوير المادة الدراسية لتعليم اللغة الاندونيسية على أساس متعدد الوسائل لطلاب الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الحكومية مالانج 1، رسالة الماجستير، قسم تعليم معلم المدرسة الابتدائية، كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، المشرف (1) الدكتور الحاج شعيب محمد الماجستير ، (2) الدكتور الحاج رحمة عزيز الماجستير.

الكلمة الأساسية: التطوير، المادة الدراسية، متعدد الوسائل ، اللغة الاندونيسية

إن مهارة الاستماع مهارة متقبلة تساهم مساهمة عظيمة على المهارة المنتجة (الكلام والكتابة). وهي تؤثر كبيرا إلى المواد التعليمية الأخرى. وعلاوة على ذلك أن للاستماع دورا كبيرا في ترقية النفس والسلوك والعلاقة الاجتماعية تعني الاتصال الفعال. ولكنه من المشاكل التي لا بد من حلها هي أن المواد التعليمية للاستماع التي يستخدمها المعلم لإنشاء رغبة تعلم الطلاب وحافزيتهم في مهارة الاستماع لا تتوافر إلا قليلا

والاهداف لهذا البحث منها: الأول، انتاج النتاج على شكل المادة الدراسية للغة الاندونيسية على أساس متعدد الوسائل والثاني انتاج النتاج على شكل المادة الدراسية للغة الاندونيسية على أساس متعدد الوسائل الذي له فعالية كبيرة. انتاج النتاج على شكل المادة الدراسية للغة الاندونيسية على أساس متعدد الوسائل الذي له جذابية عظيمة.

ويستخدم هذا البحث بحثا تطوريا (research and development) وهو منهج في البحث العلمي يستخدم لانتاج نتاج معين واختبار فعاليته. ونموذج التطوير المستخدم في هذا البحث هو نموذج Alessi و Trollip وله بشكل عام أربع خطوات عامة: (1) الامكانية والمسألة (2) جمع البيانات (3) المخطط ونتاج النتاج (4) تصديق النتاج ومراجعتة وتجريبه وتجريب استخدامه ومراجعتة والانتاج الجماهيري.

ينتج هذا البحث الوسيلة التعليمية التفاعلية لاستماع الحكاية الخرافية التي تضمن في CD أو ملف. وتصديق الخبر عن مضمون المادة التعليمية ومعلمها يحصل على النسبة 85% وتدخل إلى الصنف الجيد. وتصديق الخبر عن المخطط وخبير

الوسيلة التعليمية يحصل على النسبة 94,4% و صنفها جيد جدًا. وتجربة لكل طالب تحصل على النسبة 91,4% و صنفها جيد جدًا، وتجربة الفئة الصغيرة تحصل على النسبة 85,2% و صنفها جيد، وتجربة الميدان تحصل على النسبة 90,1% و صنفها جيد جدًا. واستجابة الطلاب على المادة الدراسية جيدة جدًا مع النسبة 95,5%. وفعالية استخدام المادة التعليمية ترتقي كثيرا كما يدلّ عليه الارتقاء قبل الاختبار وبعده الذي تبلغ نسبته إلى 9,7%.

بناء على نتيجة البحث فالاستنتاج هو أنّ المادة الدراسية للغة الاندونيسية على أساس متعدد الوسائل التفاعلية في درس تعرّف عنصر الحكاية الخرافية من خلال الاستماع لائحة لاستخدامها وتطبيقها. ويعطى المطور الاقتراح أن يستخدم الطلاب والمعلمون هذه المادة الدراسية ملحقه و اضافية تعليمية. وأن تطوّر هذه المادة الدراسية في البحوث التالية وتركز إلى جانب العملية التعليمية التي فيها زيادة المادة الدراسية وتدخل إلى ملفّ ثمّ يمكن تنزيلها عبر الانترنت على أساس android مع زيادة التقرير الاخير لنتيجة التعلّم.

ABSTRACT

Cahyono. M. Dwi. 2016. *The Development of Indonesian Teaching Learning Material Based on Multimedia at V Grade Students Madrasah Ibtidaiyah Khadijah Malang*. Thesis, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Magister of Islamic State University Maulana Malik Ibrahim Malang, Supervisor (1) Dr. H. Suaib H. Muhammad, M. Ag, (2) Dr. H. Rahmat Aziz, M. Si.

Keywords: Development, Material, Multimedia, Indonesian Language

Listening is receptive skill that give big contribution to productive skill (speaking and writing). Listening is very influence to another lesson. The importance of listening in daily live is effective communication that can be influence self-development, behavior, and social relationships. Nowadays, there is limited teaching materials that can used by the teacher to encourage the students' interest and motivation, especially in listening.

The purposes of this research are, *First*, to produce the Indonesian teaching material based on multimedia. *Second*, to produce the Indonesian teaching material based on multimedia that have high effectiveness and efficiency. *Third*, to produce the Indonesian teaching material based on multimedia that have high attraction.

This research is research and development that the research methods used to produce certain product and test the effectiveness of the product. The development method that used Alessi and Trollip method that have four stages: (1) the potential and problem, (2) data collection, (3) design and product, (4) product validation, product revision, product trial, utility testing, product revision, massive production.

The results from this research is interactive listening teaching media about folklore packed in CD or file. The result of expert validation on lesson and teacher is 85% (good category). The result of planner expert validation and teaching media is 94,4% (very good category). The result of individual students trial is 91,4% (very good category), small groups' result is 85,2% (very good category), and field trials' result is 90,1% (very good category). The students' response is very good with percentage 95,5%. The effectiveness of teaching material increased showed by the development before and after posttest, and the percentage is 9,7%.

Based on the research, the conclusion is Indonesian teaching material based on interactive multimedia identify that the element of folklore is suitable to use. The advice is make this teaching material for learning stimulus that can used to learning supporting for the teacher or the students. The next development can focus on students' process with adding the material, then they can access the file by online based android and there is the report about the learning.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik. Bahasa 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, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut.

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.¹ Salah satu aspek keterampilan berbahasa yang sangat penting perannya dalam upaya melahirkan generasi yang cerdas, kritis, kreatif, dan berbudaya adalah keterampilan menyimak. Menyimak merupakan faktor penting bagi keberhasilan siswa dalam belajar. Siswa yang tidak memiliki kemampuan menyimak dengan baik akan mengalami kesulitan dalam belajar bahasa.

Menyimak merupakan keterampilan reseptif yang memberikan kontribusi besar terhadap keterampilan produktif (berbicara dan menulis).

Menyimak juga sangat berpengaruh terhadap mata pelajaran yang lain, yaitu

¹ Depag, *Kurikulum 2004; Standar Kompetensi Madrasah Ibtidaiyah*. (Jakarta: Dirjen Kelembagaan Islam, 2004). hlm.103

siswa mendapat bahan simakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, dalam kehidupan sehari-hari kemampuan menyimak memegang peranan penting dalam pengembangan diri, perilaku, dan hubungan sosial, yakni berkomunikasi secara efektif. Inilah yang menjadi alasan keterampilan menyimak ini harus dipelajari terlebih dahulu sebelum mempelajari keterampilan berbicara, membaca, dan menulis, meskipun keempat keterampilan tersebut tidaklah dapat dipisahkan.

Pembelajaran menyimak pada anak usia madrasah ibtidaiyah idealnya menyesuaikan dengan karakteristik perkembangan mereka. Misalnya menerapkan pembelajaran yang mampu menimbulkan kesan menyenangkan bagi peserta didik, pembelajaran yang mampu menumbuhkan kreativitas yang ada dalam diri peserta didik, dan mampu menggali potensi yang dimiliki peserta didik.

Namun sering jumpai pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan menyimak masih sering dianggap oleh peserta didik sulit dan membosankan. Hal tersebut terjadi dikarenakan oleh beberapa faktor, yakni faktor internal dan eksternal siswa. Faktor internal siswa adalah rendahnya motivasi belajar yang disebabkan banyak hal pula, sementara faktor eksternalnya berasal dari kurang tersedianya bahan ajar menyimak yang dapat digunakan guru untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam keterampilan menyimak.

Kondisi riil yang dihadapi pada bahan ajar menyimak yang tersedia saat ini kurang efektif. Sehingga cenderung mengakibatkan metode

pembelajaran yang digunakan adalah metode yang kurang pas dengan keterampilan menyimak dan tidak berkesan bagi peserta didik, sehingga merasa bosan bahkan mengantuk.

Pembelajaran keterampilan menyimak biasanya hanya sebatas guru membacakan materi dan siswa mendengarkan. Masalah lain timbul dalam kelas paralel yang mana tiap guru memiliki kemampuan berbeda dalam menyampaikan bahan simakan, akhirnya mengakibatkan evaluasi yang dilaksanakan tidak bisa terstandar.

Masalah lain ditemukan bahwa bahan ajar yang ada saat ini kurang sesuai dengan keterampilan menyimak, halini seperti yang diungkapkan oleh guru bahasa Indonesia Madrasah Ibtidaiyah Khadijah Dian Asmanudi:

“Bahan ajar yang selama ini kurang pas dalam mengembangkan keterampilan menyimak anak, dalam buku hanya teks dan pertanyaan. Padahal yang harus diajarkan kepada siswa adalah keterampilan menyimaknya. Dulu pernah ada buku ajar dilengkapi dengan CD untuk keterampilan menyimaknya, namun setelah kami beli, CDnya tidak diberikan.”²

Dalam dunia pendidikan bahan ajar memiliki peranan penting. Peraturan menteri pendidikan nasional nomor 11 Tahun 2005 menjelaskan bahwa buku teks (buku pelajaran) adalah buku acuan wajib untuk digunakan di sekolah yang memuat materi pembelajaran dalam rangka peningkatan keimanan dan ketakwaan, budi pekerti dan kepribadian, kemampuan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, kepekaan dan kemampuan

² Wawancara dengan Dian Asmanudi, guru bahasa Indonesia Madarasah Ibtidaiyah Khadijah. Tanggal 27 Juli 2015

estetis, potensi fisik dan kesehatan yang disusun berdasarkan standar nasional pendidikan.

Bagi peserta didik sebagai sasaran, bahan ajar akan berpengaruh terhadap kepribadiannya. Dengan bahan ajar, peserta didik akan dapat terdorong untuk berpikir dan berbuat yang positif, misalnya memecahkan masalah yang dilontarkan dalam bahan ajar, mengadakan pengamatan yang disarankan dalam bahan ajar, atau melakukan pelatihan yang diinstruksikan dalam bahan ajar.

Sebagai salah satu komponen dalam pendidikan, bahan ajar dalam berbagai bentuk dan jenisnya³ merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap mutu pendidikan. Dalam sudut pandang teknologi pendidikan, bahan ajar dalam berbagai bentuknya dikategorikan sebagai bagian dari media pembelajaran⁴.

Bahan ajar sebagai salah satu media pembelajaran, mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran yaitu sebagai acuan bagi siswa dan guru untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran. Bagi siswa, bahan ajar menjadi bahan acuan yang diserap isinya dalam proses belajar sehingga dapat menjadi pengetahuan. Sedangkan bagi guru, bahan ajar menjadi salah satu acuan penyampaian ilmu kepada siswa⁵.

³ Bahan ajar jika dikelompokkan menurut jenisnya, terdapat empat jenis yaitu bahan cetak (*mterial printed*) seperti antar lain handout, buku, model, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wallchart, foto/gambar, model. Bahan ajar dengar seperti kaset, radio, piringan hitam dan *compact disk* audio. Bahan ajar pandang dengar seperti *video compct disk*, film. Bahan ajar interaktif seperti *compct disk* interaktif.

⁴ Arif S. Sadiman, dkk. *Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No.6, Media pendidikan; Pengertian, Pengembangan dan pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), hlm.6

⁵ Tian Belawati dalam *Materi Pokok Pengembangan Bahan Ajar Edisi ke Satu* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2003), hlm.22

Berdasarkan hal tersebut di atas, adalah tepat menurut peneliti keberadaan bahan ajar menyimak berbasis multimedia yang sesuai dengan karakteristik siswa dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sangatlah diperlukan. Pemilihan topik pengembangan dalam penelitian ini, ditujukan pada bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis multimedia khususnya untuk mengembangkan keterampilan menyimak. Sebagai langkah awal peneliti mencari penelitian terdahulu tentang pengembangan bahan ajar bahasa. Di antara yang penulis temukan yaitu tesis yang ditulis oleh Musthafa Ali dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V A MIN Malang 2*"⁶ Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Hasil analisis data dari penelitian tersebut membuktikan bahwa : (1) Uji hipotesis secara simultan, yaitu menguji pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat digunakan uji F. Dengan hasil F hitung $38.215 \geq F$ tabel 4,15. Sehingga H_a yang berbunyi ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar bahasa Arab siswa VA MIN Malang 2 diterima. (2) Untuk menguji hipotesis secara parsial digunakan uji t yaitu dapat dilihat bahwa t hitung Multimedia interaktif (X) dengan nilai, t Tabel = $6.182 \geq t$ hitung $\geq t$ tabel = 2,04. maka H_a diterima dan H_o ditolak, itu berarti terdapat pengaruh yang signifikan oleh variabel X terhadap motivasi belajar siswa (Y).

⁶ Mustafa Ali, *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V A MIN Malang 2*. Tesis (Malang: S2 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. UIN Maliki Malang, 2011).

Inayah dengan judul "*Pengembangan Materi Ajar Berbasis Computer Guna Peningkatan Kemahiran Mendengar dan Berbicara Bahasa Arab (Studi Pengembangan Pada Madrasah Aliyah Raudlatul Ulum Guyangan Trangkil Pati Jawa Tengah)*"⁷ Penelitiannya berangkat dari banyaknya buku ajar yang diaplikasikan dalam pembelajaran bahasa Arab kurang memperhatikan pembelajaran kemahiran mendengar dan berbicara bahasa Arab. Hal ini tampak dari materi yang disajikan, di mana mayoritas materi lebih cenderung pada teks bacaan (kemahiran membaca). Selain itu, latihan yang diberikan untuk kemahiran mendengar dan berbicara bahasa Arab juga tergolong sedikit. Hal lain yang perlu ditambahkan di sini adalah tidak adanya permainan bahasa yang mampu mendukung kemahiran mendengar dan berbicara bahasa Arab untuk siswa. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif berbasis riset dan pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa materi ajar yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan kemahiran mendengar dan berbicara bahasa Arab siswa kelas XI Madrasah Raudlatul Ulum Guyangan Trangkil Pati Jawa Tengah. Hal ini terbukti dari hasil perhitungan statistik menggunakan uji T-Test Independent dengan hasil 3,782 dan hipotesis yang diajukan diterima.

Dijumpai juga penelitian "*Pengembangan Paket pembelajaran Bahan Ajar Bahasa Inggris dengan Model R2D2 untuk kelas IV SD di SDN Sukun 1*

⁷ Inayah, *Pengembangan Materi Ajar Berbasis Computer Guna Peningkatan Kemahiran Mendengar dan Berbicara Bahasa Arab (Studi Pengembangan Pada Madrasah Aliyah Raudlatul Ulum Guyangan Trangkil Pati Jawa Tengah)*. Tesis (Malang: S2 Pendidikan Bahasa Arab. UIN Maliki Malang, 2011).

*Kota Malang*⁸ yang dilakukan oleh Abdul Hamid ini menemukan rendahnya perolehan belajar siswa yang disebabkan terbatasnya sumber belajar, serta strategi penyampaian pembelajaran yang kurang variatif khususnya menurut peneliti terkait dengan lemahnya kualitas buku ajar Bahasa Inggris yang digunakan guru.

Ditemukan juga penelitian yang dilakukan oleh Lalu Ahmad F. Dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Program Delphi 7.0 untuk Kemahiran Mendengarkan Bahasa Arab (Studi Eksperimen di Madrasah Aliyah 2 Unggulan Mataram)*⁹ penelitian ini berangkat dari pengamatan peneliti tentang pengajaran bahasa Arab di MAN 2 Unggulan Mataram yang belum berjalan dengan efektif karena masih dijumpainya beberapa persoalan penting, di antaranya, minimnya media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum. Sejalan dengan itu para siswa juga merasa bosan, malas dan kurang antusias dalam menerima pelajaran. Oleh karena itu, menghadapi permasalahan-permasalahan serupa, maka menjadi suatu keniscayaan bagi guru untuk dapat menuangkan inovasi dan kreativitasnya guna menciptakan dan mendesain strategi pengajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan sehingga dapat menciptakan proses belajar mengajar yang lebih efektif dan menyenangkan, salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran dengan dengan

⁸ Abdul Hamid, *Pengembangan Paket Pembelajaran Bahan Ajar Bahasa Inggris dengan Model R2D2 untuk Kelas IV SD di SDN Sukun 1 Kota Malang*. Tesis (Program Studi Teknologi Pembelajaran. Universitas Negeri Malang, . 2001.)

⁹ Lalu Ahmad F. *“Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Program Delphi 7.0 untuk Kemahiran Mendengarkan Bahasa Arab (Studi Eksperimen di Madrasah Aliyah 2 Unggulan Mataram)”*. Tesis (Malang. S2 Pendidikan Bahasa Arab. UIN Maliki, 2001)

menggunakan program komputer seperti Borland Delphi 7.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan program komputer (Delphi 7.0) terbukti efektif meningkatkan kecakapan mendengarkan siswa kelas sepuluh MAN 2 Unggulan Mataram dengan melihat kenyataan meningkatnya motivasi belajar para siswa yang pada akhirnya berefek pada meningkatnya kemampuan mendengarkan. Hal ini terlihat dari nilai pre test dan post test kelas yang meningkat 5%.

Dari beberapa hasil penelitian di atas diketahui bahwa pengembangan bahan ajar berbasis multimedia dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada keterampilan menyimak. Pemilihan multimedia karena bahan ajar multimedia merupakan gabungan konsep pembelajaran dengan teknologi audio visual yang mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan. Pembelajaran berbasis multimedia tentu dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian. Peserta didik dapat mempelajari materi pelajaran tertentu secara mandiri dengan komputer yang dilengkapi program multimedia. Demikian realita di lapangan, pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis multimedia untuk meningkatkan keterampilan menyimak diasumsikan sangat perlu disusun.

B. Fokus Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, fokus Penelitian dan Pengembangan ini yaitu Mengembangkan Bahan Ajar Pembelajaran Bahasa

Indonesia Berbasis Multimedia Untuk Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Khadijah.

Sub fokus Penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana spesifikasi bahan ajar bahasa Indonesia berbasis multimedia?
2. Bagaimana tingkat efektifitas dan efisiensi bahan ajar bahasa Indonesia berbasis multimedia?
3. Bagaimana tingkat daya tarik bahan ajar bahasa Indonesia berbasis multimedia?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menghasilkan produk berupa bahan ajar bahasa Indonesia berbasis multimedia.
2. Menganalisis produk bahan ajar bahasa Indonesia berbasis multimedia yang memiliki efektifitas dan efisiensi tinggi.
3. Menganalisis produk bahan ajar bahasa Indonesia berbasis multimedia yang memiliki daya tarik tinggi.

D. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah seperangkat paket bahan ajar bahasa Indonesia yang terdiri dari, *compact disk* program multimedia dan buku panduan bahan ajar.

Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Bahan Ajar berupa disk program multimedia dengan file ekstensi **.swf* yang dapat dijalankan pada komputer dengan spesifikasi:
 - a. *Intel Pentium III 800MHz/AMD Duron 800MHz*. Memori 256 MB RAM. Sistem operasi berbasis *windows*.
 - b. Terinstal Program Adhope Flash Player / Goom Player/Windows Player Clasik.
2. Panduan bahan ajar dilengkapi dengan komponen-komponen:
 - a. Petunjuk bahan ajar
 - b. Kompetensi Dasar
 - c. Kerangka isi
 - d. Uraian materi pembelajaran
 - e. Rangkuman
 - f. Sumber buku acuan

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian pengembangan ini diharapkan berguna :

1. Secara praktis
 - a. Guru Bahasa Indonesia

Bagi guru bahasa Indonesia dapat memberikan hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar materi mengidentifikasi unsur

instrinsik cerita yang didengar. Sekaligus memberikan contoh bahan ajar bahasa Indonesia berbasis multimedia.

b. Lembaga

Bagi lembaga madrasah yang diteliti, untuk bahan pertimbangan dalam menentukan bahan ajar dan juga pembelajaran yang berkualitas dan dapat membentuk peserta didiknya memiliki karakteristik yang unggul, juga memotivasi guru untuk selalu memperkaya bahan ajarnya dengan membuat dan mengembangkan sendiri bahan ajarnya, seperti modul, *hand out*, dan lain sebagainya sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didiknya.

c. Siswa

Bagi siswa sebagai sarana belajar yang dapat menimbulkan motivasi tinggi dalam belajar khususnya pada bidang studi bahasa Indonesia materi mengidentifikasi unsur cerita rakyat yang didengarnya.

2. Secara teoritis

Untuk pengembangan ilmu pendidikan guru sekolah dasar- ilmu kependidikan dasar secara umum, dan secara khusus memberikan contoh langkah-langkah praktis yang sistemik dan sitematik bagi pengembangan bahan ajar lembar kerja siswa berbasis multimedia untuk meningkatkan efektivitas belajar peserta didik pada keterampilan mendengarkan.

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis multimedia ini dapat mengatasi kesenjangan antara kondisi ideal dengan kondisi riil yang ada. Kondisi ideal yang dimaksud adalah tersedianya model bahan ajar bahasa Indonesia berbasis multimedia yang efektif, efisien, dan memiliki daya tarik belajar siswa pada keterampilan menyimak.

Dengan adanya bahan ajar dari hasil penelitian ini akan menjadikan siswa lebih termotivasi dalam belajar khususnya pada keterampilan menyimak. Pendidik juga akan sangat terbantu dengan adanya bahan ajar ini, khususnya di lokasi penelitian.

G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis multimedia ini adalah: (1) Tujuan pembelajaran menyimak, melatih siswa memahami bahasa lisan. Oleh sebab itu, pemilihan bahan pembelajaran menyimak harus kita sesuaikan dengan karakteristik anak sekolah dasar (SD). Salah satu karakteristik pembelajar usia sekolah dasar adalah menyenangkan dan tahap operasional kongkrit. Hal ini dapat dicapai dengan proses pembelajaran yang memadukan audio dan visual yang terdapat dalam bahan ajar yang akan dihasilkan dalam penelitian ini, (2) Penyimak yang baik apabila individu mampu menggunakan waktu ekstra untuk

mengaktifkan pikiran pada saat menyimak. Ketika para siswa menyimak, perhatiannya tertuju pada objek bahan simakan. Pada saat itulah akan didapatkan proses menyimak yang efektif, menyimak yang lemah, dan menyimak yang kuat, sebagaimana dikemukakan oleh Campbell, dkk.¹⁰ Dengan bahan ajar berbasis multimedia akan sangat membantu menghasilkan penyimak yang efektif karena rasa tertariknya pada bahan ajar yang disajikan, (3) Dengan adanya bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis multimedia untuk keterampilan menyimak, maka akan membuat penilaian yang standar pada kelas paralel, hal ini disebabkan dapat menghindari keberagaman kemampuan guru dalam menyajikan bahan simakan, (4) Belum tersedianya ajar Bahasa Indonesia berbasis multimedia khususnya untuk keterampilan menyimak.

2. Keterbatasan/Ruang Lingkup Pengembangan

a. Pengembangan bahan Bahasa Indonesia berbasis multimedia ini hanya terbatas pada :

- 1) Mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V semester 1. Kurikulum 2006.
- 2) Standar kompetensi: Memahami penjelasan narasumber dan cerita rakyat secara lisan.

¹⁰“Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Menyimak Berbicara”
<https://fatoniipgsd071644221.wordpress.com/2009/12/27/strategi-pembelajaran-bahasa-indonesia-sd-menyimak-berbicara/> diakses tanggal 23 Agustus 2015.

- 3) Kompetensi Dasar : 1.2 Mengidentifikasi unsur cerita tentang cerita rakyat yang didengarnya.
- b. Objek penelitian terbatas pada penggunaan bahan ajar di kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Khadijah Malang.

H. Originalitas Penelitian

Penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti dimulai dari pelacakan bahan ajar bahasa Indonesia pada keterampilan mendengarkan untuk sekolah dasar. Peneliti menemukan bahan ajar yang digunakan dari beberapa penerbit di antaranya yang dipakai oleh siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Khadijah dan MINU Putri, yakni karangan H. Suyanto, dkk; *Indahnya Bahasa dan Sastra Indonesia*¹¹, Demikian juga penelusuran dilakukan pada buku sekolah elektronik (BSE) lainnya, *Bahasa Indonesia 5. Untuk Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah Kelas V*¹², dan *Bahasa Indonesia Membuatku Cerdas 5 untuk Kelas V Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*¹³. Semua bahan ajar di atas berbasis buku teks, belum ada yang berbasis multimedia.

Terkait dengan penelitian, kajian dilakukan pada beberapa tesis terdahulu di PPS UIN Malang dan PPS UM Malang. Sebuah tesis ditemukan pada prodi Pendidikan bahasa Arab yang ditulis Inayah pada tahun 2011

¹¹ H. Suyanto, dkk; *Indahnya Bahasa dan Sastra Indonesia*, (Jakarta: Pusat Perbukuan Nasional, 2008)

¹² Sri Murni, Ambar, *Bahasa Indonesia 5. Untuk Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah Kelas V*, (Jakarta : Pusat Perbukuan Nasional, 2008)

¹³ Edi Warsidi dan Farika, *Bahasa Indonesia Membuatku Cerdas 5 untuk Kelas V Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*, (Jakarta : Pusat Perbukuan Nasional, 2008)

dengan judul "*Pengembangan Materi Ajar Berbasis Computer Guna Peningkatan Kemahiran Mendengar dan Berbicara Bahasa Arab (Studi Pengembangan Pada Madrasah Aliyah Raudlatul Ulum Guyangan Trangkil Pati Jawa Tengah)*"¹⁴ Penelitiannya komputer untuk meningkatkan kemahiran mendengar dan berbicara pada pelajaran bahasa Arab, sedangkan objek penelitiannya siswa pada madrasah aliyah.

Dijumpai juga penelitan tesis di PPs UM Negeri Malang prodi Teknologi Pendidikan dengan judul "*Pengembangan Paket pembelajaran Bahan Ajar Bahasa Inggris dengan Model R2D2 untuk kelas IV SD di SDN Sukun 1 Kota Malang*"¹⁵ yang dilakukan oleh Abdul Hamid tahun 2001. Penelitian ini berangkat dari rendahnya perolehan belajar siswa yang disebabkan terbatasnya sumber belajar, serta strategi penyampaian pembelajaran yang kurang variatif. Bahan ajar yang dihasilkan dalam bentuk buku ajar dan pada pelajaran bahasa Inggris, sedangkan objeknya kelas IV Sekolah Dasar.

Ditemukan juga penelitian yang dilakukan oleh Lalu Ahmad F tahun 2011 dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Program Delphi 7.0 untuk Kemahiran Mendengarkan Bahasa Arab (Studi Eksperimen di Madrasah Aliyah 2 Unggulan Mataram)*"¹⁶ peneliti bertujuan agar dengan menggunakan bahan ajar hasil penelitiannya

¹⁴ Inayah, *Pengembangan Materi Ajar*

¹⁵ Abdul Hamid, *Pengembangan Paket*

¹⁶ Lalu Ahmad F. *Pengembangan Media*

dapat membantu guru dalam menggunakan strategi pengajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan sehingga dapat menciptakan proses belajar mengajar yang lebih efektif dan menyenangkan, salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan program komputer seperti Borland Delphi 7.0. Objek penelitiannya pada madrasah aliyah untuk pelajaran Bahasa Arab.

Tabel 1.1 Perbedaan, Persamaan, dan Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Judul, jenis penelitian, Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1	Musthafa Ali, <i>Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V A MIN Malang 2</i> . Tesis-PGMI UIN Malaiki, 2011.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Multimedia Interaktif ✓ Madrasah Ibtidaiyah. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pelajaran bahasa Arab. ✓ Kelas V MIN Malang 2. 	Produk yang dihasilkan yaitu bahan ajar Bahasa Indonesia kelas V SD/MI. berbentuk disk interaktif .
2	Inayah, <i>Pengembangan Materi Ajar Berbasis Computer Guna Peningkatan Kemahiran Mendengar dan Berbicara Bahasa Arab (Studi Pengembangan Pada Madrasah Aliyah Raudlatul Ulum Guyangan Trangkil Pati Jawa Tengah)</i> , Tesis, PBA UIN Maliki, 2011	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pelajaran bahasa Indonesia ✓ Keterampilan yang dikembangkan yaitu mendengarkan. ✓ Berbasis multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pelajaran bahasa Arab. ✓ Untuk madrasah Aliyah. 	
3	Abdul Hamid, <i>Pengembangan Paket</i>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pengguna produk sama- 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Produk penelitiannya 	

	<i>Pembelajaran Bahan Ajar Bahasa Inggris dengan Model R2D2 untuk Kelas IV SD di SDN Sukun 1 Kota Malang. Tesis Program Studi Teknologi Pembelajaran. Universitas Negeri Malang. 2001</i>	sama tingkat sekolah dasar	adalah buku paket. ✓ Pelajaran bahasa Inggris	
4	<i>Lalu Ahmad F., Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Program Delphi 7.0 untuk Kemahiran Mendengarkan Bahasa Arab (Studi Eksperimen di Madrasah Aliyah 2 Unggulan Mataram). Tesis, PBA UIN Maliki. 2011</i>	✓ Bahan ajar multimedia ✓ Mengembang akan keterampilan mendengar.	✓ Pelajaran bahasa Arab ✓ Untuk siswa Madrasah Aliyah.	

Bertolak dari kajian terdahulu yang telah dilacak oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tesis yang ditulis oleh peneliti terdahulu di atas, sama-sama memberi porsi untuk melakukan pengembangan terhadap bahan ajar yang sudah digunakan oleh sekolah lokasi penelitian termaksud masing-masing dengan kelemahan-kelemahan yang sudah terdeteksi serta analisis kebutuhan yang diinginkan oleh masing-masing sekolah. Perbedaannya adalah pada wilayah kajian yang menjadi tempat penelitian bagi masing-masing peneliti dan obyek bahan ajar yang dijadikan penelitian serta produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian masing-masing.

Penelitian pengembangan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah berobyek pada pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis multimedia dengan spesifikasi keterampilan mendengarkan untuk siswa sekolah dasar. Penelitian terdahulu yang memiliki kedekatan dalam persamaan yaitu penelitiannya Lalu Ahmad F. dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Program Delphi 7.0 untuk Kemahiran Mendengarkan Bahasa Arab (Studi Eksperimen di Madrasah Aliyah 2 Unggulan Mataram)”* yaitu untuk keterampilan mendengarkan dengan bahan ajar multimedia, letak perbedaan dari penelitian tersebut pada *scope* yaitu penelitian di atas mengambil *scope* Madrasah Aliyah sedangkan penelitian ini mengambil latar Sekolah Dasar (SD). Bidang studi yang dijadikan objek juga berbeda yaitu bahasa Arab, sedangkan yang akan diteliti adalah bahasa Indonesia.

I. Definisi Operasional

Definisi istilah memberikan penjelasan atas konsep atau variabel penelitian yang ada agar memberikan penafsiran dan pemahaman yang sama, yaitu:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penerjemahan spesifikasi tersebut meliputi identifikasi masalah perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi atau metode pembelajaran dan evaluasi keefektifan dan kemenarikan pembelajaran.

2. Bahan Ajar

Bahan ajar didefinisikan sebagai materi belajar yang mempunyai sifat fisik yang dapat diobservasi yang digunakan untuk memudahkan proses belajar. Menurut Pannen¹⁷, bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Bahan ajar dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu *disk* program atau *software* multimedia interaktif.

3. Bahasa Indonesia

Mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam penelitian ini adalah salah satu mata pelajaran sekolah dasar kelas lima sekolah dasar yang diberikan dalam kurikulum nasional berdasarkan Permendiknas No. Tahun 2006, yang substansial memiliki tujuan, yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis
- b. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara
- c. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan
- d. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial

¹⁷ Tian, Belawati, *Materi Pokok* hlm.13.

- e. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa
- f. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

4. Multimedia

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Dalam penelitian dan pengembangan ini multimedia berupa file berekstensi **.swf*.

Sehingga penelitian ini adalah mengembangkan bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia kelas lima sekolah dasar. Bahan ajar dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu *disk* program atau *software* multimedia interaktif yang mana menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, dan video dengan bantuan (*tool*) dan koneksi (*link*).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teoritik

1. Bahasa Indonesia

a. Hakikat Bahasa Indonesia di SD

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang membelajarkan siswa untuk berkomunikasi dengan baik dan benar. Komunikasi ini dapat dilakukan baik secara lisan maupun tulisan. Dengan kesimpulan tersebut, maka standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal siswa yang menggambarkan penugasan, pengetahuan, ketrampilan berbahasa, sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar kompetensi ini merupakan dasar bagi siswa untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional, dan global.

Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia dirumuskan karena, diharapkan mampu menjadikan: (1) siswa dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya, serta dapat menumbuhkan penghargaan terhadap hasil karya kesusastraan dan hasil intelektual bangsa sendiri, (2) guru dapat memusatkan perhatian kepada pengembangan kompetensi bahasa siswa dengan menyediakan berbagai kegiatan berbahasa, (3)

guru lebih mandiri dan leluasa dalam menentukan bahan ajar kebahasaan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan siswanya, (4) orang tua dan masyarakat dapat secara aktif terlibat dalam pelaksanaan program kebahasaan di sekolah, (5) sekolah dapat menyusun program pendidikan kebahasaan sesuai dengan keadaan siswa dengan sumber belajar yang tersedia, dan (6) daerah dapat menentukan bahan dan sumber belajar kebahasaan dengan kondisi kekhasan daerah dengan tetap memperhatikan kepentingan nasional.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di sekolah dasar. Bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang dihasilkan dari alat ucap (artikulasi) yang bersifat sewenang-wenang dan konvensional (melalui kesepakatan) yang dipakai sebagai alat komunikasi untuk melahirkan perasaan dan pikiran. Selain itu, bahasa juga merupakan percakapan atau alat komunikasi dengan sesama manusia. Sedangkan bahasa Indonesia merupakan alat komunikasi yang menjadi salah satu ciri khas bangsa Indonesia dan digunakan sebagai bahasa nasional. Hal ini yang merupakan salah satu sebab mengapa bahasa Indonesia harus diajarkan pada semua jenjang pendidikan, terutama di Sekolah Dasar karena merupakan dasar dari semua pembelajaran.¹⁸

¹⁸ Hakikat dan Kedudukan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, <http://www.sekolahdasar.net/2012/04/hakikat-dan-kedudukan-pembelajaran.html> diakses pada 8 Oktober 2015

Bahasa Indonesia berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tertuju pada pengembangan aspek fungsional bahasa, yaitu peningkatan kompetensi berbahasa Indonesia. Ketika kompetensi berbahasa yang menjadi sasaran, para guru lebih berfokus pada empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Dalam Kurikulum 2004 Depdiknas dinyatakan bahwa:

“Standar kompetensi Bahasa dan Sastra Indonesia berorientasi pada hakikat pembelajaran bahasa, yaitu berbahasa adalah belajar berkomunikasi dan belajar sastra adalah belajar menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiaan. Oleh karena itu pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi, baik secara lisan maupun secara tertulis.”¹⁹

Mengacu pada penjelasan di atas penulis menyimpulkan bahwa Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun secara tertulis.

b. Kedudukan Bahasa Indonesia

Telah dikemukakan pada bagian terdahulu bahwa pembelajaran bahasa Indonesia wajib diberikan di semua lembaga pendidikan formal. Dalam pelajaran ini siswa tidak boleh mendapat nilai kurang dari 6, artinya semua peserta didik sekurang-kurangnya

¹⁹ Depdiknas, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, 2004 hlm 3.

harus mempunyai kemampuan sedang dalam penggunaan bahasa Indonesia. Ini tentu saja menuntut upaya guru dan siswa serta perhatian orang tua di rumah dalam hal belajar siswa.

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk kebiasaan, sikap, serta kemampuan siswa untuk tahap perkembangan selanjutnya. Selain itu, pembelajaran harus dapat membantu siswa dalam pengembangan kemampuan berbahasa di lingkungannya, bukan hanya untuk berkomunikasi, namun juga untuk menyerap berbagai nilai serta pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui bahasa, siswa mampu mempelajari nilai-nilai moral atau agama, serta nilai-nilai sosial yang berlaku di masyarakat, melalui bahasa, siswa juga mampu mempelajari berbagai cabang ilmu.²⁰

c. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Secara umum tujuan pembelajaran bahasa Indonesia dinyatakan dalam kurikulum 2004 adalah sebagai berikut :

- a. Siswa menghargai dan membanggakan bahasa dan sastra Indonesia sebagai bahasa persatuan (nasional) dan bahasa negara.
- b. Siswa memahami bahasa dan sastra Indonesia dari segi bentuk, makna, dan fungsi, serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk macam-macam tujuan, keperluan, dan keadaan.

²⁰Hakikat dan Kedudukan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, <http://www.sekolahdasar.net/2012/04/hakikat-dan-kedudukan-pembelajaran.html> diakses pada 8 Oktober 2015

- c. Siswa memiliki kemampuan menggunakan bahasa dan sastra Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional dan kematangan sosial.
- d. Siswa memiliki disiplin dalam berfikir dan berbahasa (berbicara dan menulis).
- e. Siswa dapat menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- f. Siswa menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual Indonesia.²¹

Fungsi bahasa sebagai alat komunikasi. Komunikasi yang dimaksud adalah suatu proses menyampaikan maksud kepada orang lain. Komunikasi bisa berupa pengungkapan pikiran, gagasan, ide, pendapat, persetujuan, keinginan, penyampaian informasi suatu peristiwa. Hal itu disampaikan dalam aspek kebahasaan berupa kata, kalimat, paragraf, ejaan, dan tanda baca dalam bahasa tulis, serta unsur-unsur prosodi (intonasi, nada, irama, tekanan, dan tempo) dalam bahasa lisan.²²

d. Ruang Lingkup Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Dengan standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia ini diharapkan:

- 1) Peserta didik dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya, serta dapat menumbuhkan

²¹ Depdiknas, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, 2004 hlm 6.

²² Emalia, *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*, <http://sdn4mangunjaya.blogspot.co.id/2013/09/pembelajaran-bahasa-indonesia-d.html> diakses 8 Oktober 2015

penghargaan terhadap hasil karya kesastraan dan hasil intelektual bangsa sendiri;

- 2) Guru dapat memusatkan perhatian kepada pengembangan kompetensi bahasa peserta didik dengan menyediakan berbagai kegiatan berbahasa dan sumber belajar;
- 3) Guru lebih mandiri dan leluasa dalam menentukan bahan ajar kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan peserta didiknya;
- 4) Orang tua dan masyarakat dapat secara aktif terlibat dalam pelaksanaan program kebahasaan dan kesastraan di sekolah;
- 5) Sekolah dapat menyusun program pendidikan tentang kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan keadaan peserta didik dan sumber belajar yang tersedia;
- 6) Daerah dapat menentukan bahan dan sumber belajar kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan kondisi dan kekhasan daerah dengan tetap memperhatikan kepentingan nasional.

Adapun ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD/ MI dapat dikategorisasi sebagai berikut :

- 1) Aspek Mendengarkan Mencakup Dua Sub Aspek Yaitu:
 - o Mendengarkan aktif

Mendengarkan Aktif dapat dicontohkan pada kompetensi dasar seperti; Membedakan berbagai bunyi bahasa perintah, dan dongeng yang dilisankan,

- o Mendengar dan aktif produktif.

Mendengarkan Aktif Produktif dapat dicontohkan pada kompetensi dasar seperti; Menyebutkan tokoh-tokoh dalam cerita, Mengulang deskripsi tentang benda-benda di sekitar dan dongeng, Menyebutkan isi dongeng, Mendeskripsikan isi puisi.

- 2) Aspek Berbicara Mencakup Dua Sub Aspek Yaitu mendengarkan aktif dan aktif produktif.

- a) Berbicara Aktif dapat dicontohkan pada kompetensi dasar seperti; Mendeskripsikan benda-benda di sekitar dan fungsi anggota tubuh dengan kalimat sederhana, Mendeklamasikan puisi anak dengan lafal dan intonasi yang sesuai,
- b) Berbicara Aktif Produktif dapat dicontohkan pada kompetensi dasar seperti; Bertanya kepada orang lain dengan pikiran, perasaan, dan menggunakan pilihan kata yang tepat dan santun, Menceritakan kembali cerita anak yang didengarkan dengan menggunakan kata-kata sendiri.

- 3) Aspek Membaca Mencakup Dua Sub Aspek Yaitu Mendengarkan Aktif dan Aktif Produktif.

- a) Membaca Aktif dapat dicontohkan pada kompetensi dasar seperti; Membaca nyaring teks (15-20 kalimat) dengan wacana tulis dengan memerhatikan lafal dan intonasi yang tepat, membaca nyaring dan membaca dalam hati.
 - b) Membaca Aktif Produktif dapat dicontohkan pada kompetensi dasar seperti; Menyebutkan isi teks agak panjang (20-25 kalimat) yang dibaca dalam hati, Menjawab dan atau mengajukan pertanyaan.
- 4) Aspek Menulis mencakup dua sub aspek yaitu Sastra dan Non sastra.
- a) Sub aspek Sastra dapat dicontohkan pada kompetensi dasar seperti; Menulis karangan sederhana, Menulis berbagai karya sastra untuk anak berbentuk cerita, puisi, dan pantun.
 - b) Sub aspek Non sastra dapat dicontohkan pada kompetensi dasar seperti; Menulis petunjuk, surat, pengumuman, formulir, teks pidato, laporan dan ringkasan.²³

e. Keterampilan Menyimak

a) Pengertian Menyimak

Menyimak adalah proses mendengarkan dengan penuh pemahaman, apresiasi dan evaluasi. Dalam proses menyimak, diawali dengan kegiatan mendengarkan bahan simakan oleh siswa (penyimak), selanjutnya bahan simakan dipahami berdasarkan tingkat pemahaman siswa yang dimaksud, kemudian dalam

²³ *Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI*
<http://sdnegeri12simpangteriip.blogspot.co.id/2012/03/karakteristik-mata-pelajaran-bahasa.html>
 diakses 8 Oktober 2015.

proses pemahaman tersebut terjadi proses evaluasi – menghubungkan antara topik yang disimak dengan pengalaman dan/atau pengetahuan yang dimiliki siswa. Setelah proses tersebut selesai, barulah siswa memberikan respon terhadap isi bahan yang disimaknya. Jadi dapat dikatakan bahwa menyimak merupakan kegiatan yang disengaja melalui proses mendengar untuk memahami bunyi-bunyi bahasa, sedangkan mendengar adalah kegiatan yang dilakukan hanya sekedar tahu tetapi tidak memahami bunyi-bunyi bahasa yang disimak.

b) Tujuan Menyimak

Secara umum tujuan menyimak ada dua macam, yaitu tujuan bersifat khusus dan tujuan bersifat umum. Adapun tujuan yang bersifat khusus adalah untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang hendak disampaikan oleh si pembicara melalui ujaran. Namun tujuan yang bersifat umum tersebut dapat dipecah-pecah menjadi beberapa bagian sesuai dengan aspek tertentu yang ditekankan. Adapun tujuan menyimak menurut klasifikasinya adalah sebagai berikut. (1) Mendapatkan fakta, 2) Menganalisis fakta, (3) Mendapatkan inspirasi, (4) Menghibur diri.²⁴

²⁴ I Wayan Jatiyasa, *Pengajaran Keterampilan Menyimak di Sekolah Dasar*, <http://iwayanjatiasatumingal.blogspot.com/2012/05/v-behaviorurldefaultvmlo.html> diakses tanggal 27 Agustus 2015

c) Media dan Bahan Pembelajaran Menyimak

Media memegang peran penting dalam proses pembelajaran. Ada dua fungsi utama media dalam pembelajaran. Pertama, media berfungsi untuk memudahkan penyampaian konsep atau materi. Terutama bagi siswa kelas awal yang dari segi perkembangan kognitif menurut Piaget masih berada pada tahap pra operasional konkret sangat memerlukan media dalam pembelajaran. Dengan media, siswa dapat memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret. Kedua, dengan penggunaan media proses pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Apalagi kalau siswa diberi kesempatan memanipulasi atau mengeksplorasi media. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena kemampuan berpikir dan kreativitas siswa berkembang. Dengan demikian dominasi guru dalam proses pembelajaran dapat diminimalisasi, sehingga pembelajaran yang berpusat pada anak dapat diwujudkan. Jenis media atau alat peraga yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa termasuk menyimak beraneka ragam. Alat peraga atau media untuk mata pelajaran lain dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa. Olehkarena kegiatan menyimak melibatkan alat auditori siswa, alat yang dipilih harus disesuaikan.²⁵

²⁵ Setya Yuli, *Kemampuan Menyimak di Sekolah Dasar*.
http://yurishandcraft.blogspot.com/2013/12/kemampuan-menyimak-di-sd_15.html
tanggal 27 Agustus Pukul.15.20WIB. diakses

2. Bahan Ajar

a) Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar menurut Pannen adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.²⁶ Muhaimin dalam modul “*Wawasan Pengembangan Bahan Ajar*” mengungkapkan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk kegiatan pembelajaran. Dalam *website* Dikmenjur dikemukakan pengertian bahan ajar sebagai seperangkat materi atau substansi pelajaran (*teaching material*) yang disusun secara sistematis menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran.

b) Tujuan Bahan Ajar

Bahan ajar disusun dengan tujuan: (a) membantu siswa dalam mempelajari sesuatu, (b) menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar, (c) memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran, (d) agar kegiatan pembelajaran menjadi menarik.

c) Jenis-jenis Bahan Ajar.

Bahan ajar jika dikelompokkan menurut jenisnya, ada 4 jenis yakni bahan cetak (*material printed*) seperti antara lain handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wallchart, foto/gambar, model. Bahan ajar dengar seperti kaset, radio, piringan hitam dan

²⁶Sebagaimana dikutip oleh Tian Belawati. *Materi Pokok Pengembangan Bahan Ajar*. (Jakarta: Universitas Terbuka. 2003.) Edisi satu.

compact disk audio. Bahan ajar pandang dengar seperti *video compact disk*, film. Bahan ajar interaktif seperti *compact disk* interaktif.²⁷

d) Buku Ajar Sebagai Produk Pengembangan

Buku ajar 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 imajinasi seseorang yang disebut sebagai fiksi.

Buku sebagai bahan ajar merupakan buku yang berisi suatu ilmu pengetahuan hasil analisis terhadap kurikulum dalam bentuk tertulis. Guna dikuasai oleh peserta didik diperlukan analisis terhadap kurikulum, analisis sumber belajar dan penentuan jenis serta judul bahan ajar.

Di samping komponen tersebut di atas, terdapat beberapa faktor yang harus dipertimbangkan dalam melakukan pengembangan bahan ajar. Faktor-faktor tersebut adalah kecermatan isi, ketepatan cakupan, ketercernaan, penggunaan bahasa, ilustrasi, perwajahan atau pengemasan, serta kelengkapan komponen bahan ajar.²⁸

²⁷Sebagaimana dikutip oleh Muhaimin. *Modul Wawasan tentang Pengembangan Bahan ajar*. Bahan perkuliahan Pengembangan Bahan Ajar. (Malang: PPs PGMI UIN Malang, 2008)

²⁸Sebagaimana dikutip oleh Muhaimin. 2008. *Modul Wawasan*.

3. Multimedia Pembelajaran

a) Pengertian Multimedia Pembelajaran

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dll.

Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan. Dengan demikian aspek yang menjadi penting dalam aktifitas belajar adalah lingkungan.

Bagaimana lingkungan ini diciptakan dengan menata unsur-unsurnya sehingga dapat mengubah perilaku siswa. Dari uraian di

atas, apabila kedua konsep tersebut kita gabungkan maka multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

b) Manfaat Multimedia Pembelajaran

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Manfaat di atas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu:

- 1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dll.
- 2) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dll.
- 3) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dll.

- 4) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dll.
 - 5) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dll.
 - 6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.
- c) Karakteristik Multimedia Pembelajaran

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran.

Karakteristik multimedia pembelajaran adalah:

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- 2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut:

- 1) Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.

- 2) Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- 3) Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.
- 4) Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*[tool]*) dan koneksi (*[link]*) sehingga pengguna dapat ber- (*[navigasi]*), berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi.²⁹

d) Format Multimedia Pembelajaran

Format sajian multimedia pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam lima kelompok sebagai berikut:

1) Tutorial

Format sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik. Pada saat yang tepat, yaitu ketika dianggap bahwa pengguna telah membaca,

²⁹ Marlina, *Pengertian Multimedia Pembelajaran*.
<http://nengmarlina.blogspot.com/2011/02/pengertian-multimedia-pembelajaran.html> diakses tanggal 27 Agustus 2015.

menginterpretasikan dan menyerap konsep itu, diajukan serangkaian pertanyaan atau tugas. Jika jawaban atau respon pengguna benar, kemudian dilanjutkan dengan materi berikutnya. Jika jawaban atau respon pengguna salah, maka pengguna harus mengulang memahami konsep tersebut secara keseluruhan ataupun pada bagian-bagian tertentu saja (remedial). Kemudian pada bagian akhir biasanya akan diberikan serangkaian pertanyaan yang merupakan tes untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna atas konsep atau materi yang disampaikan.

2) *Drill dan Practise*

Format ini dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga memiliki kemahiran dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan suatu konsep. Program menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan maka soal atau pertanyaan yang tampil selalu berbeda, atau paling tidak dalam kombinasi yang berbeda.

Program ini dilengkapi dengan jawaban yang benar, lengkap dengan penjelasannya sehingga diharapkan pengguna akan bisa pula memahami suatu konsep tertentu. Pada bagian akhir, pengguna bisa melihat skor akhir yang dia capai, sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam memecahkan soal-soal yang diajukan.

3) Simulasi

Multimedia pembelajaran dengan format ini mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya untuk mensimulasikan pesawat terbang, di mana pengguna seolah-olah melakukan aktifitas menerbangkan pesawat terbang, menjalankan usaha kecil, atau pengendalian pembangkit listrik tenaga nuklir dan lain-lain. Pada dasarnya format ini mencoba memberikan pengalaman masalah dunia nyata yang biasanya berhubungan dengan suatu resiko, seperti pesawat yang akan jatuh atau menabrak, perusahaan akan bangkrut, atau terjadi malapetaka nuklir.

4) Percobaan atau Eksperimen

Format ini mirip dengan format simulasi, namun lebih ditujukan pada kegiatan-kegiatan yang bersifat eksperimen, seperti kegiatan praktikum di laboratorium IPA, biologi atau kimia. Program menyediakan serangkaian peralatan dan bahan, kemudian pengguna bisa melakukan percobaan atau eksperimen sesuai petunjuk dan kemudian mengembangkan eksperimen-eksperimen lain berdasarkan petunjuk tersebut. Diharapkan pada akhirnya pengguna dapat menjelaskan suatu konsep atau fenomena tertentu berdasarkan eksperimen yang mereka lakukan secara maya tersebut.

5) Permainan

Tentu saja bentuk permainan yang disajikan di sini tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia berformat ini diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain. Dengan demikian pengguna tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar.³⁰

4. Bahan Ajar bahasa Indonesia Berbasis Multimedia

Bahan ajar bahasa Indonesia berbasis multimedia adalah media pembelajaran yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Bahan ajar ini disusun dengan mempertimbangkan faktor-faktor dalam melakukan pengembangannya. Faktor-faktor tersebut adalah kecermatan isi, ketepatan cakupan, ketercernaan, penggunaan bahasa, ilustrasi, perwajahan atau pengemasan, serta kelengkapan komponen bahan ajar

Sehingga bahan ajar bahasa Indonesia berbasis multimedia dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

³⁰ Rahmah Fauziah, *Pengertian Multimedia Pembelajaran*.
<http://rahmahfauziah.blog.upi.edu/2013/10/31/multimedia-dalam-pembelajaran/> diakses tanggal 27 Agustus 2015.

B. Kajian Teori dalam Prespektif Islam

1. Pentingnya keterampilan menyimak dalam Islam

Bahan ajar dalam Islam di antaranya berupa alat yang dapat diperagakan maupun teknik/metode yang secara efektif dapat digunakan oleh guru dalam rangka mencapai tujuan tertentu dan tidak bertentangan dengan ajaran Islam.

Dalam keterampilan menyimak Allah Ta'ala memerintahkan secara umum kepada orang mukmin untuk mendengarkan Al-Qur'an dan memperhatikan dengan tenang. Allah subhanahu berfirman:

(وَإِذَا قُرِئَ الْقُرْآنُ فَاسْتَمِعُوا لَهُ وَأَنْصِتُوا لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ:)

Artinya: “Dan apabila dibacakan Al Qur'an, maka dengarkanlah baik-baik, dan perhatikanlah dengan tenang agar kamu mendapat rahmat.”

SQ. Al-A'raf: 204.³¹

Syekh As-Sa'dy rahimahullah berkata: “Perintah ini umum bagi semua orang yang mendengarkan Kitabullah ketika dibaca. Maka dia diperintahkan untuk mendengarkan dan memperhatikan dengan tenang. Perbedaan antara mendengarkan dan memperhatikan dengan tenang adalah sisi penampilan dengan tidak berbicara atau meninggalkan kesibukan yang dapat mengganggu dari mendengarkan.

³¹Al-Qur'an dan Terjemahnya, Percetakan Al-Qur'an Raja Fahad, kementerian urusan keislaman. Arab Saudi. 1431H. QS.Al-Arraf (7): 204. hlm.256

Sementara ‘Al-Istima’ adalah memasang telinga dan menghadirkan hati untuk mentadaburi dari apa yang didengarkan. Karena kelaziman dari dua hal ini, ketika Kitabullah dibaca, maka dia akan mendapatkan banyak kebaikan dan ilmu nan luas, terus memperbaharui keimanan, petunjuk yang terus bertambah, pengetahuan agamanya. Oleh karena itu Allah menyambungkan agar mendapatkan rahmat darinya. Dari situ menunjukkan, bahwa ketika dibacakan Kitabullah kepada seseorang sementara tidak mendengarkan dan memperhatikan dengan tenang, maka dia tidak mendapatkan bagian rahmat, maka dia terlepas banyak kebaikan.³²

Jika ditarik garis antara keterampilan menyimak yang diajarkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan kemampuan menyimak al-Qur’an maka dapat diasumsikan bahwa keterampilan menyimak yang dimiliki siswa akan membantu dalam menyimak al-Qur’an.

2. Media Pembelajaran Masa Rasulullah

Rasulullah adalah pendidik sejati, dalam mengajarkan kepada para sahabat beliau menggunakan berbagai media satu di antaranya beliau menggunakan gambar, seperti dalam hadits di bawah ini:

³² *Apakah orang yang mendengarkan Al-qur’an tanpa memahami (artinya) diberi pahala?*
<http://islamqa.info/id/150633> diakses 27 Agustus Pukul 15.25 WIB.

حَدَّثَنَا صَدَقَةُ بْنُ الْفَضْلِ: أَخْبَرَنَا يَحْيَى بْنُ سَعِيدٍ، عَنْ سُفْيَانَ قَالَ: حَدَّثَنِي أَبِي، عَنْ مُنْذِرٍ، عَنْ رَبِيعِ بْنِ خُنَيْمٍ، عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا، وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسَطِ خَارِجًا مِنْهُ، وَخَطَّ خُطُطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسَطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسَطِ، وَقَالَ: (هَذَا الْإِنْسَانُ، وَهَذَا أَجَلُهُ مُحِيطٌ بِهِ - أَوْ: قَدْ أَحَاطَ بِهِ - وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمْلُهُ، وَهَذِهِ الْخُطُطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ، فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا، وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا). (رواه البخاري)

Artinya:

“Telah menceritakan pada kami Sodaqoh bin Fadhil, telah memberikan kabar kepadaku Yahya bin Sa’id dari Sofyan, beliau bersabda: Telah menceritakan kepadaku bapak ku dari Mundzir dari Robi’ bin Khusein dan Abdullah R.A, Beliau bersabda: Nabi SAW pernah membuat garis (gambar) persegi empat dan membuat suatu garis lagi di tengah-tengah sampai keluar dari batas(persegi empat), kemudian beliau membuat banyak garis kecil yang mengarah ke garis tengah dari sisi-sisi garis tepi, lalu beliau bersabda: Beginilah gambaran manusia. Garis persegi empat ini adalah ajal yang pasti bakal menyimpannya, sedang garis yang keluar ini adalah angan-angannya, dan garis-garis kecil ini adalah berbagai cobaan dan musibah yang siap menghadangnya. Jika ia terbebas dari cobaan yang satu, pasti akan tertimpa cobaan lainnya, jika ia terbebas dari cobaan yang satunya lagi, pasti akan tertimpa cobaan lainnya lagi. (HR.Imam Bukhori)³³

Nabi SAW menjelaskan garis lurus yang terdapat di dalam gambar adalah *manusia*, gambar empat persegi yang melingkarinya adalah *ajalnya*, satu garis lurus yang keluar melewati gambar merupakan *harapan dan angan-angannya* sementara garis-garis kecil

³³ Al-Imam Bukhari dan Abu Hasan As-Sindy, *Shahih Bukhari*, (Libanon: Dar al-Kutub alIlmiyah, 2008), hlm. 224

yang ada disekitar garis lurus dalam gambar adalah *musibah* yang selalu menghadang manusia dalam kehidupannya di dunia.

Dalam gambar ini Nabi SAW menjelaskan tentang hakikat kehidupan manusia yang memiliki harapan, angan-angan dan cita-cita yang jauh ke depan untuk menggapai segala yang ia inginkan di dalam kehidupan yang fana ini, dan ajal yang mengelilinginya yang selalu mengintainya setiap saat sehingga membuat manusia tidak mampu menghindar dari lingkaran ajalnya, sementara itu dalam kehidupannya, manusia selalu menghadapi berbagai musibah yang mengancam eksistensinya, jika ia dapat terhindar dari satu musibah, musibah lainnya siap menghadang dan membinasakannya, artinya setiap manusia tidak mampu menduga atau menebak kapan ajal akan menjemputnya.³⁴

Secara tidak langsung Nabi SAW memberikan nasehat pada mereka untuk tidak (sekedar melamun) berangan-angan panjang saja (tanpa realisasi), dan mengajarkan pada mereka untuk mempersiapkan diri menghadapi kematian. Hadits ini menunjukkan kepada kita betapa Rasulullah SAW seorang pendidik yang sangat memahami metode yang baik dalam menyampaikan pengetahuan kepada manusia, beliau menjelaskan suatu informasi melalui gambar agar lebih mudah dipahami dan diserap oleh akal dan jiwa.

³⁴ Abdul Fattah Abu Ghuddah, *40 Metode Pendidikan dan Pengajaran Rasulullah*, (Bandung: Irsyad Baitus Salam, 2009), hal. 131-132

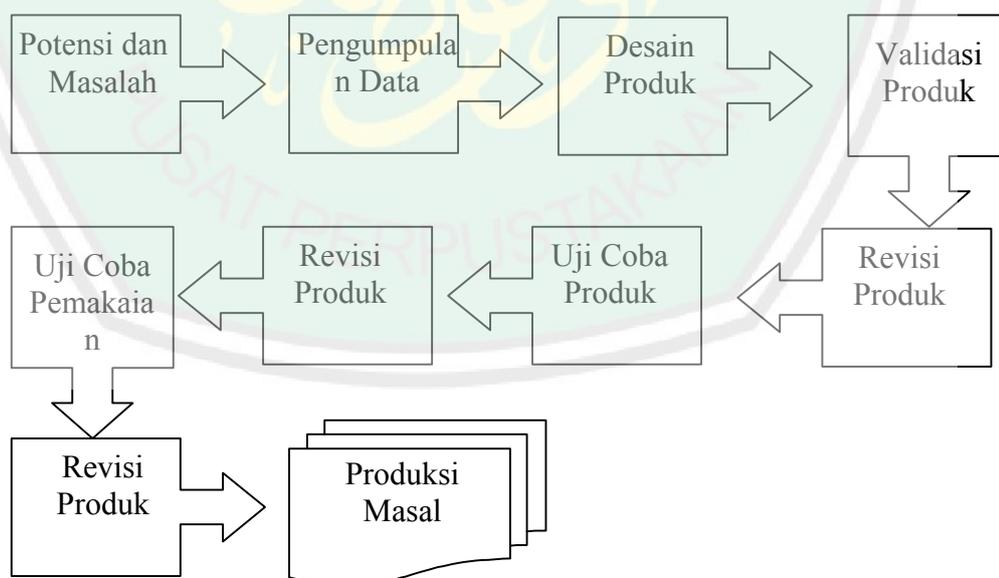
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini pada dasarnya dimaksudkan untuk mengkaji pengembangan bahan ajar berbasis multimedia pelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat kelas lima sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.³⁵

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1. Bagan langkah-langkah penelitian dan pengembangan

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & N*. Bandung: Alfabeta, CB.2011. hlm.297

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan model pengembangan adaptasi model yang dikembangkan oleh Alessi dan Trollip yang meliputi 10 tahapan yaitu: (1) Menentukan tujuan dan kebutuhan, (2) Mengumpulkan bahan acuan, (3) Mempelajari isi, (4) Mengembangkan ide (*Brainstorming*), (5) Mendesain pembelajaran, (6) Membuat *flowchart* materi, (7) Membuat *storyboard* tampilan pada kertas, (8) Memprogram materi, (9) Membuat materi pendukung, (10) Melakukan evaluasi dan revisi.³⁶

Model pengembangan yang dibuat Alessi dan Trollip adalah model pengembangan *courseware* oleh tim. Untuk pengembangan secara individu, pengembangan dapat dilakukan dengan melakukan adaptasi pada model tersebut. Pengembang yang telah beberapa kali melakukan pengembangan *courseware* merasakan bahwa dengan model tersebut pengembangan lebih terarah, lebih menghemat waktu, dan dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih baik.

Langkah-langkah penelitian menurut Sugiono memiliki keterpaduan dengan model pengembangan Alessi dan Trollip yang digunakan dalam penelitian ini, di antaranya (1) Potensi dan Masalah, model penelitian yang dirancang adalah menentukan tujuan dan kebutuhan, (2) Pengumpulan Data, model penelitian yang dirancang adalah mengumpulkan bahan acuan dan mempelajari isi, (3) Desain Produk, model penelitian yang dirancang adalah mengembangkan ide (*Brainstorming*), mendesain pembelajaran, membuat *flowchart* materi, membuat *storyboard* tampilan pada kertas, memprogram

³⁶ Alessi, S.M. dan Trollip, S.R. 1991. *Computer Based Instruction: Methods and Development*. New Jersey: Prantice Hall. Hlm.245-248.

materi, membuat materi pendukung, (4) Validasi produk, Revisi produk, Revisi Produk, Uji coba Produk, Uji coba Pemakaian, Revisi Produk, Produksi Masal, model penelitian yang dirancang adalah melakukan evaluasi dan revisi. Sedangkan model teoritik pengembangan ini secara umum dapat dijelaskan sebagai berikut. Pertama program menampilkan logo kemudian muncul pilihan menu. Selanjutnya siswa disarankan untuk memilih materi yang diinginkan.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Mendesain atau mengembangkan program pembelajaran (*Courseware*) adalah proses yang membutuhkan rencana dan berbagai keahlian. *Courseware* biasanya dikembangkan oleh tim yang terdiri dari berbagai profesi, ahli seni, ahli evaluasi dan pihak lain yang berhubungan. Meskipun demikian, ada juga *courseware* yang dikembangkan secara individu.

Pengembangan yang baik memerlukan tiga tahap, yaitu perencanaan, pengembangan dan evaluasi.³⁷ Sedangkan Alessi dan Trollip merinci ketiga tahap tersebut menjadi 10 tahap berikut (1) Menentukan tujuan dan kebutuhan, (2) Mengumpulkan bahan acuan, (3) Mempelajari isi, (4) Mengembangkan ide (*Brainstorming*), (5) Mendesain pembelajaran, (6) Membuat *flowchart* materi, (7) Membuat *storyboard* tampilan pada kertas, (8)

³⁷ Oulier, J.S.. *The Design and Development of Computer Based Instruction*. 1998. Massachusetts: Ally and Bacon, Ins.hlm.1

Memprogram materi (9) Membuat materi pendukung, (10) Melakukan evaluasi dan revisi.³⁸

Model pengembangan yang dikemukakan Alessi dan Trollip inilah yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini. Pemilihan model ini didasarkan pada pertimbangan bahwa model ini adalah model yang lengkap dan rinci, selain itu, model ini memudahkan pelaksanaan pengembangan.

Berdasarkan model pendekatan sistem desain pengembangan sebagaimana disebutkan di atas, maka prosedur pengembangan dalam penelitian pengembangan ini mengikuti langkah-langkah yang diinstruksikan dalam model desain tersebut sebagaimana berikut:

1. Menentukan tujuan dan kebutuhan.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menentukan materi, tujuan pembelajaran materi dan analisis kebutuhan.

2. Mengumpulkan Bahan Acuan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengumpulkan bahan acuan yang diperlukan dalam pengembangan. Bahan-bahan acuan yang dikumpulkan meliputi bahan-bahan atau buku-buku yang berhubungan dengan materi pembelajaran bahasa Indonesia.

3. Mempelajari Isi.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mempelajari bahan-bahan acuan yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya.

³⁸ Alessi, S.M. dan Trollip, S.R. 1991. *Computer Based*..... hlm.245-248.

4. Mengembangkan Ide.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengumpulkan ide-ide dari berbagai pihak sehubungan dengan pengembangan media yang akan dilakukan. Ide yang dibuat berdasarkan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan metodologi pembelajaran. Selain itu, ide-ide yang dikumpulkan berkaitan dengan desain dan bentuk program yang akan dikembangkan. Ide-ide yang terkumpul kemudian diseleksi berdasarkan kemudahan pelaksanaannya dan kesesuaiannya dengan materi.

5. Mendesain Pembelajaran.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- a) Menganalisis tugas belajar dan konsep pembelajaran.
- b) Membuat deskripsi pembelajaran.
- c) Mengevaluasi serta merevisi rencana pembelajaran.

6. Membuat *Flowchart*.

Flowchart tidak hanya memuat urutan penyajian materi mulai awal sampai akhir, tetapi juga memuat semua kemungkinan yang akan terjadi, misalnya pengambilan keputusan dan ketika siswa melakukan kesalahan. *Flowchart* berguna sebagai penunjuk arah pemrograman, sehingga dapat mempermudah penyusunan program.

7. Membuat *Storyboard*.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah membuat *storyboard*. Membuat *storyboard* adalah proses membuat bentuk

tampilan pada kertas yang akan “dipindah” ke layar komputer. *Storyboard* memuat isi pembelajaran yang meliputi materi yang akan dipresentasikan, pertanyaan, umpan balik, petunjuk, gambar, dan animasi. *Storyboard* sering disebut dengan *Worksheet* atau desain tampilan.

8. Memprogram Materi.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah proses “pemindahan” tampilan dari *storyboard* ke layar komputer. Tahap ini disebut dengan pemrograman.

9. Membuat Materi Pendukung.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menyusun materi pendukung yang diperlukan dalam proses pengoperasian program. Materi pendukung berupa buku petunjuk pengoperasian paket, spesifikasi komputer yang diperlukan, dan isi paket.

10. Melakukan Evaluasi dan Revisi.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengevaluasi dan merevisi program yang telah dikembangkan. Evaluasi dan revisi dilakukan berdasarkan masukan, komentar, dan saran beberapa ahli meliputi ahli materi, ahli desain, guru bidang studi, siswa, dan pihak lain yang berhubungan dengan pengembangan media. Evaluasi dan revisi juga dilakukan berdasarkan hasil uji coba.

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan bahan ajar ini yaitu dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu:

a) Uji Coba Perseorangan

Tahap uji coba pertama atau perseorangan diwakili oleh 3 siswa yang mana terdiri dari siswa berkemampuan baik, sedang atau menengah, dan rendah. Uji ini bermaksud untuk mendapatkan komentar siswa tentang kemenarikan isi media pembelajaran. Langkah-langkah yang dilakukan pengembang dalam uji coba perorangan ini adalah:

- 1) Pengembang menjelaskan maksud evaluasi
- 2) Pengembang menyampaikan bahan ajar yang telah dikembangkan dan instrumen penilaiannya.
- 3) Pengembang mengajak perwakilan siswa dari uji perorangan memberikan komentar dengan leluasa pada produk bahan ajar melalui instrument yang telah disediakan.

Instrumen uji coba untuk perorangan dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut ini.

Tabel 3.1: Instrumen Uji Coba untuk Perorangan

No.	Kriteria	Skore		Persentase (%)
		Observasi	Maksimal	
A.	Efek Strategi Pembelajaran			
1	Apakah dalam program ini dapat menambah pengetahuan?			
2	Apakah kamu bisa menggunakannya sendiri tanpa bantuan orang lain?			
Rata-rata				
B.	Komunikasi			
1	Apakah mudah menjalankan program sendiri?			
2	Apakah dalam program ini petunjuk penggunaannya jelas?			
3	Apakah kata-kata di dalam program ini mudah dimengerti?			
Rata-rata				
C.	Format Tampilan			
1	Apakah dalam program hurufnya jelas?			
2	Apakah dalam program warna-warninya menarik?			
3	Apakah suara di dalam program ini jelas?			
4	Apakah di dalam program ini videonya jelas?			
5	Apakah tampilan di dalam program ini membuatmu senang belajar?			
Rata-rata				
Rata-rata total				

Keterangan:

Skor 5 : Sangat Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)

Skor 4 : Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)

Skor 3 : Cukup Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)

Skor 2 : Kurang Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)

Skor 1 : Tidak Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)

b) Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahap kedua uji coba produk kelompok kecil diwakili oleh 6 orang siswa yang mewakili siswa berkemampuan baik, sedang, dan rendah. Langkah yang dilakukan pengembang dalam uji coba kelompok kecil ini adalah:

- 1) Mengumpulkan siswa yang menjadi sampel dan menjelaskan maksud uji coba kelompok kecil.
- 2) Pengembang menyampaikan bahan ajar yang telah dikembangkan dan instrumen penilaiannya.
- 3) Pengembang mendorong siswa dari uji coba kelompok kecil ini untuk memberikan komentar pada bahan ajar melalui instrumen yang telah disediakan.
- 4) Mencatat komentar siswa pengguna dan menggali informasi lebih dalam melalui instrumen angket.

Instrumen uji coba untuk kelompok kecil dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut ini.

Tabel 3.2: Instumen Uji Coba untuk Kelompok Kecil

No.	Kriteria	Skore		Persentase (%)
		Observasi	Maksimal	
A.	Efek Strategi Pembelajaran			
1	Apakah dalam program ini dapat menambah pengetahuan?			
2	Apakah kamu bisa menggunakannya sendiri tanpa bantuan orang lain?			
Rata-rata				
B.	Komunikasi			

1	Apakah mudah menjalankan program sendiri?			
2	Apakah dalam program ini petunjuk penggunaannya jelas?			
3	Apakah kata-kata di dalam program ini mudah dimengerti?			
Rata-rata				
C	Format Tampilan			
1	Apakah dalam program hurufnya jelas?			
2	Apakah dalam program warna-warninya menarik?			
3	Apakah suara di dalam program ini jelas?			
4	Apakah di dalam program ini videonya jelas?			
5	Apakah tampilan di dalam program ini membuatmu senang belajar?			
Rata-rata				
Rata-rata total				

Keterangan:

- Skor 5 : Sangat Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)
 Skor 4 : Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)
 Skor 3 : Cukup Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)
 Skor 2 : Kurang Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)
 Skor 1 : Tidak Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)

c) Uji Coba Lapangan

Tahap ketiga uji coba dilaksanakan untuk seluruh siswa kelas V MI Khadijah Malang. Setelah selesai pengembang memberikan angket terkait dengan proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang telah dikembangkan.

Instrumen uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut ini.

Tabel 3.3: Instrumen Uji Coba Lapangan

No.	Kriteria	Skore		Persentase (%)
		Observasi	Maksimal	
A.	Efek Strategi Pembelajaran			
1	Apakah dalam program ini dapat menambah pengetahuan?			
2	Apakah kamu bisa menggunakannya sendiri tanpa bantuan orang lain?			
Rata-rata				
B.	Komunikasi			
1	Apakah mudah menjalankan program sendiri?			
2	Apakah dalam program ini petunjuk penggunaannya jelas?			
3	Apakah kata-kata di dalam program ini mudah dimengerti?			
Rata-rata				
C.	Format Tampilan			
1	Apakah dalam program hurufnya jelas?			
2	Apakah dalam program warna-warninya menarik?			
3	Apakah suara di dalam program ini jelas?			
4	Apakah di dalam program ini videonya jelas?			
5	Apakah tampilan di dalam program ini membuatmu senang belajar?			
Rata-rata				
Rata-rata total				

Keterangan:

- Skor 5 : Sangat Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)
 Skor 4 : Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)
 Skor 3 : Cukup Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)
 Skor 2 : Kurang Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)
 Skor 1 : Tidak Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)

2. Subyek Coba

Subjek coba penelitian dan pengembangan bahan ajar ini adalah :

- a) Ahli isi yaitu guru atau dosen bahasa Indonesia yang memiliki kualifikasi pendidikan minimal magister pendidikan bahasa Indonesia. Instrumen validasi ahli isi dapat dilihat dalam tabel 3.4 .

Tabel 3.4. Instrument Validasi ahli isi.

No.	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
A. Isi Materi						
1	Kesesuaian dengan kurikulum					
2	Relevansi dengan kemampuan siswa					
3	Kejelasan topik pembelajaran					
4	Keruntutan materi					
5	Cakupan materi					
6	Ketuntasan materi					
7	Keseuaian evaluasi dengan materi					
8	Kesesuaian tayangan visual dan audio dengan materi					
B. Strategi Pembelajaran						
1	Kemudahan memahami materi					
2	Kemudahan penggunaan					

Keterangan:

- Skor 5 : Sangat Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)
 Skor 4 : Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)
 Skor 3 : Cukup Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)
 Skor 2 : Kurang Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)
 Skor 1 : Tidak Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)

- b) Ahli design yaitu seorang yang ahli dalam bidang desain media pembelajaran, teknologi pembelajaran, dan lain sebagainya. Memahami betul karakteristik pembelajaran di MI/SD dan bersedia menjadi validator produk bahan ajar. Instrumen validasi ahli design dapat dilihat dalam tabel 3.5 .

Tabel 35. Instrument Validasi ahli isi.

No.	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
A. Komunikasi						
1	Kemudahan memulai aplikasi					
2	Logiak berpikir					
3	Kejelasan petunjuk aplikasi					
4	Penggunaan bahasa					
B. Desain Teknis						
1	Format teks					
2	Penggunaan warna					
3	Kualitas gambar					
4	Kualitas video dan ilustrasi					
5	Penggunaan animasi					
6	Penggunaan tombol eksekusi					
C. Format Tampilan						
1	Urutan penyajian					
2	Penggunaan <i>back sound</i>					
3	Transisi antar <i>slide</i>					
4	Tampilan aplikasi					

Keterangan:

Skor 5 : Sangat Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)

Skor 4 : Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)

Skor 3 : Cukup Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)

Skor 2 : Kurang Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)

Skor 1 : Tidak Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)

- c) Praktisi atau guru bidang studi Bahasa Indonesia dalam penelitian pengembangan ini adalah seseorang yang mempunyai latar belakang pendidikan minimal strata satu (S1) pendidikan bahasa Indonesia yang sekaligus menjadi validator dalam penelitian ini. Instrumen validasi guru bidang studi dapat dilihat dalam tabel 3.7

Tabel 3.7. Instrument Validasi Guru Bidang Studi

No.	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
A. Isi Materi						
1	Kesesuaian dengan kurikulum					
2	Relevansi dengan kemampuan siswa					
3	Kejelasan topik pembelajaran					
4	Keruntutan materi					
5	Cakupan materi					
6	Ketuntasan materi					
7	Keseuaian evaluasi dengan materi					
8	Kesesuaian tayangan visual dan audio dengan materi					
B. Strategi Pembelajaran						
1	Kemudahan memahami materi					
2	Kemudahan penggunaan					

Keterangan:

Skor 5 : Sangat Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)

Skor 4 : Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)

Skor 3 : Cukup Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)

Skor 2 : Kurang Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)

Skor 1 : Tidak Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)

- d) Peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Khadijah Malang sebagai subyek utama dalam penelitian dan pengembangan bahan ajar ini. Peserta didik mengisi angket respon terhadap penggunaan bahan ajar multimedia dengan instrument.

Tabel 3.8. Instrument Respon Siswa

No.	PERTANYAAN	SKOR			TOTAL
		ST	S	TS	
1	Aku lebih suka belajar mendengarkan cerita dengan program multimedia				
2	Aku memiliki semangat belajar mendengar cerita dengan menggunakan program multimedia				
3	Aku mudah menerima penjelasan tentang unsur cerita ketika menggunakan program multimedia				
4	Aku merasa belajar mencari unsur cerita lebih mudah setelah diberi materi unsur cerita dengan program multimedia				
5	Aku senang mengerjakan setiap soal dalam program multimedia mendengarkan cerita				
6	Aku merasa memiliki tambahan ilmu tentang unsur instrinsik cerita setelah pembelajarn menggunakan program multimedia				
7	Aku merasa mencari unsur cerita itu mudah dan menyenangkan				

Keterangan :

ST : Sangat setuju

S : Setuju

TS : Tidak setuju

3. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Ketepatan, validitas atau kesahihan isi bahan ajar yang diperoleh dari ahli isi mata pelajaran bahasa Indonesia.
- b. Ketepatan desain pembelajaran yang diperoleh dari ahli desain pembelajaran.
- c. Kecocokan atau kesesuaian atau kemenarikan penggunaan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis multimedia diperoleh dari guru atau pengajar bahasa Indonesia di MI Khadijah Malang.
- d. Keefektifan penggunaan buku ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran diperoleh dari sasaran siswa uji coba.

Tabel. 3.9 Jenis dan Sumber Data

No.	Data	Sumber Data
1	Ketepatan, validitas isi	Ahli isi (Guru / dosen)
2	Desain Pembelajaran	Ahli design
3	Kecocokan/kesesuaian	Guru pengajar
4	Keefektifan	Siswa uji coba

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk menangkap data penelitian³⁹. Dalam penelitian ini untuk memperoleh data menggunakan teknik sebagai berikut: (1) untuk data isi pembelajaran diperoleh dari pendapat ahli isi, melalui angket. (2) untuk data desain pembelajaran, diperoleh dari ahli desain pembelajaran melalui angket, (3) untuk data kecocokan dan kesesuaian bahan ajar dari guru pengajar melalui angket, (4) untuk

³⁹ Program Pasca Sarjana UIN Maliki Malang. *Pedoman Penulisan Tesis dan Disertasi*. (Malang: PPs UIN Malang. cetakan 1. 2009.) Hal. 8

data keefektifan diperoleh dari siswa subjek melalui angket. Serta perangkat penunjang lainnya berupa dokumen-dokumen sekolah dan guru mata pelajaran.

Adapun angket yang digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) Angket penilaian atau tanggapan ahli isi bahan ajar.
- 2) Angket penilaian atau tanggapan ahli desain pembelajaran
- 3) Angket penilaian atau tanggapan siswa uji coba perorangan.
- 4) Angket penilaian atau tanggapan siswa uji coba kelompok kecil.
- 5) Angket penilaian atau tanggapan siswa uji coba lapangan.
- 6) Angket penilaian atau tanggapan guru bahasa Indonesia kelas 5 MI Khadijah.

Sedangkan tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil *post test* yang menunjukkan keefektifan belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar hasil penelitian ini.

5. Teknik Analisa Data

Teknik analisa yang digunakan untuk mengolah data dari hasil uji coba produk adalah analisa deskriptif dan analisa isi. Kedua teknik ini dipergunakan sesuai dengan karakteristik data yang diperoleh dari proses pengumpulan data yang diinginkan sebagaimana terurai di atas.

- 1) Data Kualitatif berupa: masukan, tanggapan, dan saran perbaikan dari ahli isi, ahli desain pebelajaran, praktitisi pendidikan yang diperoleh dari wawancara, kemudian

diidentifikasi dan diklasifikasikan berdasarkan karakteristik data, kemudian dianalisis dengan teknik analisa isi.

Hasil analisis data mengenai informasi pembelajaran menyimak di MI Khadijah yang telah dilakukan siswa kelas 5 dipergunakan sebagai dasar untuk mengembangkan bahan ajar pembelajaran menyimak berbasis multimedia. Sedangkan hasil analisis data berupa penilaian, tanggapan dari para ahli dipergunakan sebagai bahan untuk merevisi produk pengembangan.

- 2) Data Kuantitatif yang diperoleh dari angket penilaian dan tanggapan produk pengembangan yang ditujukan kepada ahli isi, ahli desain pembelajaran, siswa dan kelompok siswa subjek penelitian, dideskripsikan dengan menggunakan teknik deskriptif persentase. Sementara hasil uji coba produk selanjutnya diinterpretasikan, kemudian dijelaskan secara kualitatif

Data kuantitatif yang berbentuk kata atau simbol akan dianalisis secara logis dan bermakna. Sedangkan data yang berbentuk angka akan dianalisis dengan deskriptif prosentasi, dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Skor Hasil Penilaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Gambar 3.2. Rumus penghitungan prosentase data kuantitatif

Keterangan:

Skor Hasil Penilaian = Jumlah penilaian

Skor Maksimal = Jumlah nilai tertinggi

Selanjutnya untuk menghitung prosentase keseluruhan subjek digunakan rumus:

$$\text{Prosentase} = F : N$$

Keterangan:

F = Jumlah prosentase keseluruhan

N = Banyaknya subjek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan pada tingkat ketepatan keseluruhan subjek media digunakan konversi skala tingkat pencapaian sebagai berikut:

Tabel 3.10 Kriteria Penskoran yang Digunakan Pengembang dalam Memberikan Penilaian pada Bahan Ajar.

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90 – 100 %	Sangat layak	Tidak perlu revisi
75 – 89 %	Layak	Tidak perlu revisi
65 – 74 %	Cukup layak	Direvisi
55 – 64 %	Kurang layak	Direvisi
0 – 54 %	Sangat kurang layak	Direvisi

Keterangan:

1. Tingkat pencapaian dalam tabel diambil berdasarkan prosentase hasil dari jumlah rumus.

2. Kualifikasi diambil berdasarkan hasil tanggapan dari validasi ahli dan kondisi subjek seperti, ahli pembelajaran, ahli materi, ahli media, ahli bahasa, praktisi atau guru dan siswa.

Selanjutnya, analisis yang digunakan adalah hipotesis uji-t beda dua sampel berpasangan untuk mengetahui adanya signifikansi perbedaan atau tidak antara hasil tes mengidentifikasi unsur cerita rakyat yang didengar pada kelas sebelum dan sesudah perlakuan. Perhitungan *paired sample t-test* (uji beda dua sampel berpasangan) dihitung menggunakan *software excel* dengan hipotesis sebagai berikut ini.

H₀ : $\mu = 0$, Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai mengidentifikasi unsur cerita rakyat yang didengar sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini.

H₁ : $\mu \neq 0$ Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai mengidentifikasi unsur cerita rakyat yang didengar sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini diuraikan secara berurutan sesuai dengan tujuan penelitian dan pengembangan yang telah dijabarkan pada Bab I, yaitu (1) Bagaimana spesifikasi bahan ajar bahasa Indonesia berbasis multimedia? (2) Bagaimana tingkat efektifitas dan efisiensi bahan ajar bahasa Indonesia berbasis multimedia? (3) Bagaimana tingkat daya tarik bahan ajar bahasa Indonesia berbasis multimedia di Madrasah Ibtidaiyah Khadijah Malang?

A. Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan ini dirancang dengan menggunakan adaptasi model pengembangan yang dikembangkan oleh Alessi dan Trollip yang meliputi 10 tahapan yaitu: (1) Menentukan tujuan dan kebutuhan, (2) Mengumpulkan bahan acuan, (3) Mempelajari isi, (4) Mengembangkan ide (*Brainstorming*), (5) Mendesain pembelajaran, (6) Membuat *flowchart* materi, (7) Membuat *storyboard* tampilan pada kertas, (8) Memprogram materi, (9) Membuat materi pendukung, (10) Melakukan evaluasi dan revisi.⁴⁰

1. Menentukan Tujuan dan Kebutuhan.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menentukan materi, tujuan pembelajaran materi dan analisis kebutuhan. Pelajaran yang ditetapkan adalah bahasa Indonesia kelas V. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran menyimak cerita rakyat berbasis multimedia. Pembuatan aplikasi multimedia dengan hasil file

⁴⁰ Alessi, S.M. dan Trollip, S.R. 1991. *Computer ...*Hlm.245-248.

berekstensi *.swf* ini adalah sebuah produk pengembangan dari media pembelajaran yang telah ada, yaitu media pembelajaran menggunakan *powerpoint*.

Pada tahap ini juga dilakukan indentifikasi tujuan dan identifikasi pengguna aplikasi (*audience identification*). Adapun identifikasi tujuan dan identifikasi pengguna aplikasi adalah sebagai berikut:

a. Hasil identifikasi tujuan

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pada pelajaran bahasa Indonesia ini dengan pokok bahasan Mengidentifikasi Unsur Cerita Rakyat yang didengar bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran dan meningkatkan kompetensi yang hendak dicapai.

b. Hasil identifikasi pengguna

Pembuatan media pembelajaran multimedia bahasa Indonesia ini ditujukan untuk siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Khadijah Malang. Pembelajaran menyimak cerita rakyat di Madrasah Ibtidaiyah Khadijah seperti yang diuraikan pada latar belakang, yaitu belum memiliki bahan ajar yang sesuai untuk mengembangkan keterampilan menyimak anak, sehingga cenderung mengakibatkan metode pembelajaran yang digunakan adalah metode yang kurang pas dengan keterampilan menyimak

dan tidak berkesan bagi peserta didik, sehingga merasa bosan bahkan mengantuk.

c. Hasil analisis kurikulum

Kurikulum yang digunakan di Madrasah Ibtidaiyah Khadijah pada tahun ajaran 2015/2016 ini menggunakan kurikulum 2006. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat diidentifikasi salah satu kompetensi dasarnya yaitu: Mengidentifikasi unsur cerita tentang cerita rakyat yang didengarnya. Rumusan tujuan pembelajaran yang dihasilkan seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.1.

Tabel 4.1. Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia Kelas V Semester I di MI Khadijah Malang

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Tujuan Pembelajaran
Memahami penjelasan narasumber dan cerita rakyat secara lisan.	Mengidentifikasi unsur cerita tentang cerita rakyat yang didengarnya	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menyebutkan tokoh dalam cerita • Siswa dapat menyebutkan latar dalam cerita • Siswa dapat menyebutkan watak dari tokoh dalam cerita • Siswa dapat menentukan amanat yang tepat dari cerita

d. Identifikasi kebutuhan

Analisis kebutuhan dari pengembangan bahan ajar ini yaitu, ketersediaan *hardwere* dan *software*. (1) bahan ajar multimedia dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat ini dapat

digunakan di kelas atau di laboratorium komputer (2) *hardware* yang dibutuhkan untuk pembelajaran di kelas adalah: satu set perangkat komputer atau *laptop*, *LCD projector*, dan satu *audio system*, sementara kalau di laboratorium komputer perlu *audio* pada tiap unitnya (3) tidak membutuhkan *software* khusus untuk pembelajaran karena disajikan dalam bentuk file yang dapat dieksekusi langsung (*executable file*) yang dikemas dalam bentuk CD (*compact disk*).

2. Mengumpulkan Bahan Acuan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan acuan yang diperlukan dalam pengembangan. Bahan-bahan acuan yang telah dikumpulkan meliputi bahan-bahan atau buku-buku yang berhubungan dengan materi pembelajaran bahasa Indonesia yaitu:

a. Materi dari buku

- 1) Bahasa Indonesia 5 Untuk Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah Kelas V Penulis : Sri Murni, Ambar Widianingtyas. Diterbitkan oleh Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2008
- 2) Bahasa Indonesia Membuatku Cerdas 5 untuk Kelas V Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah Penulis : Edi Warsidi dan Farika. Diterbitkan oleh Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2008

3) *Indahnya Bahasa dan Sastra Indonesia Untuk SD/MI Kelas V*
 Penulis : H. Suyatno, Ekarini Saraswati, T. Wibowo, Sawali,
 Sujimat. Diterbitkan oleh Pusat Perbukuan Departemen
 Pendidikan Nasional Tahun 2008

b. Materi dari internet

1) Contoh-contoh soal mengidentifikasi unsur cerita rakyat
www.mastugino.blogspot.com

2) Model bahan ajar mengidentifikasi unsur cerita
[file:///C:/Users/User/Downloads/merge Mengidentifikasi Unsur
 Cerita_Final.pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/merge%20Mengidentifikasi%20Unsur%20Cerita_Final.pdf)

3) Pengertian cerita rakyat
[http://www.artikelsiana.com/2014/10/pengertian-cerita-rakyat-
 jenis-cerita-rakyat.html](http://www.artikelsiana.com/2014/10/pengertian-cerita-rakyat-jenis-cerita-rakyat.html)

c. Bahan berupa audio/video

1) Video cerita rakyat “Malin Kundang” Kastari

2) Video cerita rakyat “Bawang Merah-Bawang Putih (bagian 1)”
 Kastari

3) Video cerita rakyat “Bawang Merah-Bawang Putih (bagian 2)”
 Kastari

4) Video cerita rakyat “Keong Mas” Kastari.

5) Audio satu-satu.mp3

d. Bahan berupa gambar (*images*)

Tombol *button*. Background dll.

3. Mempelajari Isi.

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah mempelajari bahan-bahan acuan yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya. Bahan-bahan dari buku, internet, video audio, gambar dipelajari dan dipilih bagian-bagian yang diperlukan.

4. Mengembangkan Ide.

Yang dilakukan oleh pengembang pada tahap ini yaitu mengumpulkan ide-ide berdasarkan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan metodologi pembelajaran. Ide-ide yang dikumpulkan berkaitan dengan desain dan bentuk program yang akan dikembangkan kemudian diseleksi berdasarkan kemudahan pelaksanaannya dan kesesuaiannya dengan materi. Ide-ide tersebut adalah:

- a. Tampilan pembuka program dibuat menarik agar memunculkan motivasi siswa untuk belajar
- b. Diberi *soundtrek* pada tampilan awal dan bagian-bagian tertentu untuk kenyamanan belajar. *Soundtrek* dicarikan yang sesuai dengan materi yang ada pada slidanya.
- c. Petunjuk pemakaian selain dalam bentuk tulisan juga diberi petunjuk dalam bentuk *sound*.
- d. Untuk bagian materi diberi *sound* yang menjelaskannya dengan tujuan mewadahi siswa yang memiliki gaya belajar audio.

- e. Cerita rakyat yang diperdengarkan agar lebih menarik tidak hanya *audio* saja tapi juga dilengkapi dengan *video*.
- f. Disediakan bagian latihan, kemudian ada bagian tersendiri soal untuk mengukur kemampuan siswa.

5. Mendesain Pembelajaran.

Kegiatan yang dilakukan pengembang pada tahap ini adalah:

- a. Menganalisis tugas belajar dan konsep pembelajaran.

Pembelajaran materi mengidentifikasi unsur instrinsik cerita ini secara garis besar didesain dengan urutan konsep (1) Penjelasan materi (2) Latihan mengidentifikasi unsur cerita yang didengar (3) Mengukur kemampuan mengidentifikasi unsur cerita yang didengar melalui kuis atau soal.

- b. Membuat deskripsi pembelajaran.

Dalam bagian materi dijelaskan pengertian cerita rakyat, contoh cerita rakyat, tips mendengarkan cerita rakyat, dan mendengarkan cerita rakyat yang berjudul “Bawang Merah-Bawang Putih (bagian 1)”, kemudian terdapat lima soal unsur instrinsik cerita “Bawang Merah-Bawang Putih” yang baru didengar siswa.

Pada bagian mengukur kemampuan siswa disajikan cerita rakyat yang berjudul “Bawang Putih-Bawang Merah (bagian 2)”, “Keong

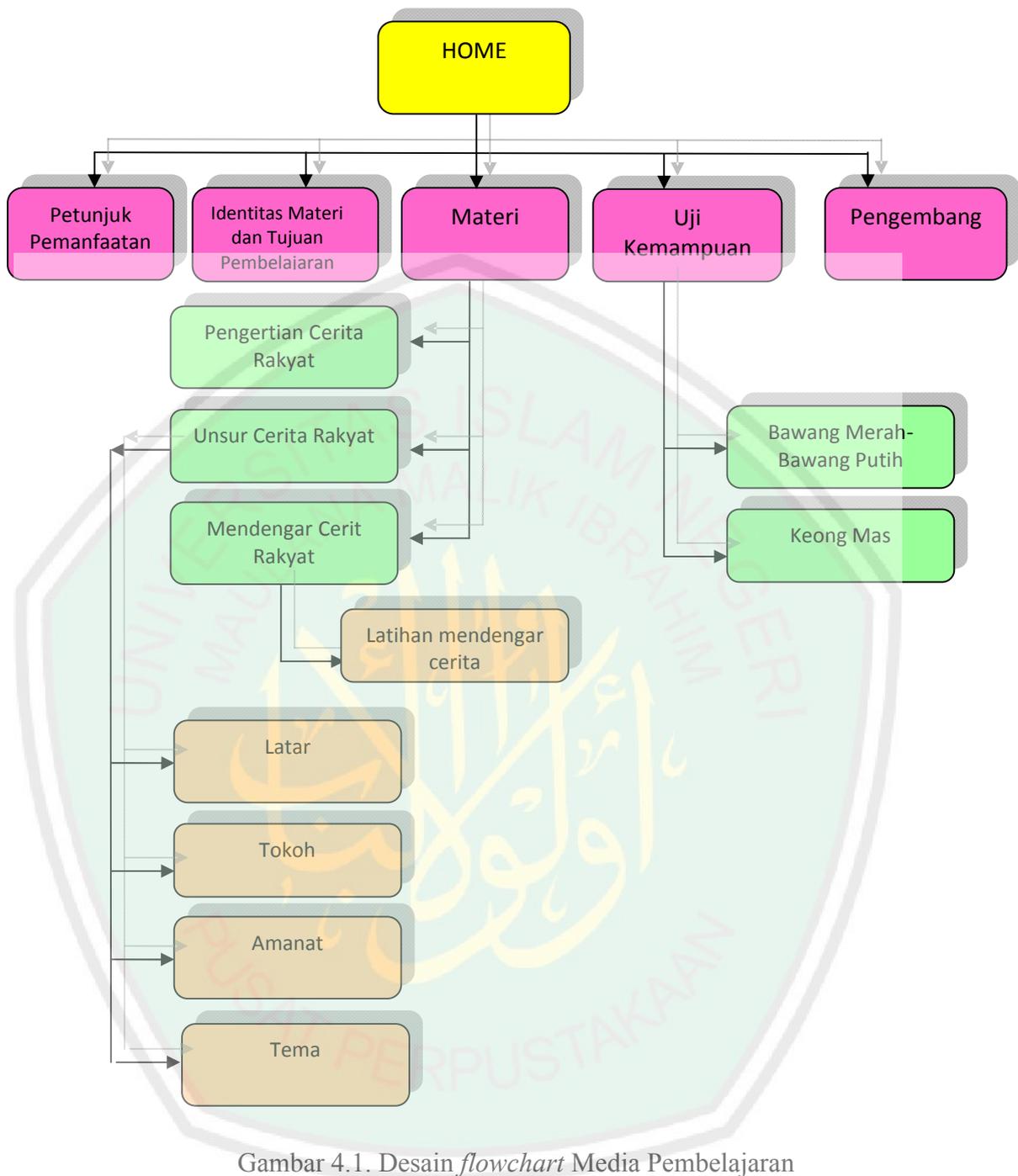
Mas². Setiap cerita yang didengar siswa terdapat sepuluh soal yang menanyakan unsur instrinsik ceritanya.

c. Mengevaluasi serta merevisi rencana pembelajaran.

Pada langkah ini menyusun rencana pembelajaran untuk diterapkan ketika pembelajaran di kelas.

6. Membuat *Flowchart*.

Flowchart tidak hanya memuat urutan penyajian materi mulai awal sampai akhir, tetapi juga memuat semua kemungkinan yang akan terjadi, misalnya pengambilan keputusan dan ketika siswa melakukan kesalahan. *Flowchart* berguna sebagai penunjuk arah pemrograman, sehingga dapat mempermudah penyusunan program. *Flowchart* seperti yang digambarkan dalam Gambar.4.1 berikut.



Gambar 4.1. Desain *flowchart* Media Pembelajaran

7. Membuat *Storyboard*.

Kegiatan yang dilakukan pengembang pada tahap ini adalah membuat *storyboard*. Membuat *storyboard* adalah proses membuat bentuk tampilan pada kertas yang akan “dipindah” ke layar komputer.

Storyboard memuat isi pembelajaran yang meliputi materi yang akan dipresentasikan, pertanyaan, umpan balik, petunjuk, gambar, dan animasi. *Storyboard* sering disebut dengan *Worksheet* atau desain tampilan.

a. Desain tampilan pembuka (*Home*)

Desain tampilan pembuka dari bahan ajar ini terdiri dari (1) Judul, tertulis Mendengarkan Cerita Rakyat Kelas V, (2) Tulisan menu utama; Petunjuk, Identitas Materi, Materi, Uji Kemampuan, Pengembang, (3) dalam slide ini diisi intro lagu dan sound selamat datang. Di bagian samping kanan atas terdapat tombol keluar (*exit*). Visualisasi desain tampilan pembuka (*home*) seperti yang ditunjukkan gambar 4.1 berikut ini.



Gambar 4.2. Desain tampilan pembuka (*home*)

b. Desain tampilan materi

Desain tampilan materi ini terdapat tiga materi utama yaitu (1) Pengertian cerita rakyat, (2) Unsur Instrinsik Cerita, (3) Mendengarkan Cerita Rakyat. Terdapat tombol *home* yang mengarah pada menu utama. Pada tampilan materi ini terdapat musik intro dan sound petunjuk. Visualisasi desain tampilan materi seperti yang ditunjukkan gambar 4.3 berikut ini.

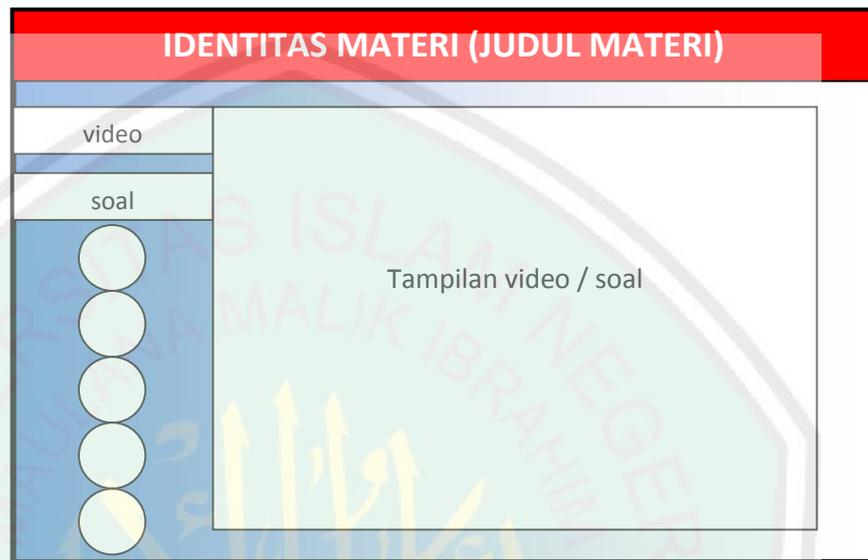


Gambar 4.3. Desain tampilan materi

c. Desain tampilan latihan

Desain tampilan latihan ini terdapat dua materi utama yaitu (1) Video cerita rakyat (2) Lima buah soal unsur instrinsik cerita rakyat yang ada dalam video. Jenis soal pilihan ganda, jika diklik pilihan jawaban benar maka akan mendapat apresiasi gambar dan suara tepuk tangan, jika pilihan jawaban salah maka yang akan

tampil adalah suara dan gambar “bom”. Visualisasi desain tampilan pada bagian latihan seperti yang ditunjukkan gambar 4.4 berikut ini.



Gambar 4.4. Desain tampilan latihan

8. Memrogram Materi.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah proses ”pemindahan” tampilan dari *storyboard* ke layar komputer. Tahap ini disebut dengan pemrograman dengan menggunakan program powerpoint yang kemudian *diconvert* menggunakan program *i-spring*. Program *ispring* berfungsi mengubah file *ppt* menjadi file *swf* (*flash*).

a. Tampilan awal (*home*)

Pada saat pemakai *user* menjalankan aplikasi pembelajaran multimedia interaktif ini, langsung mengarah pada tampilan awal (*home*). *User* disambut dengan intro musik dan suara

yang menjelaskan kepada pengguna dalam menggunakan aplikasi ini.

Pada tampilan awal (*home*) ini terdapat lima buah tombol menu. Tombol tersebut akan mengantarkan pemakai (*user*) menjelajahi isi media pembelajaran multimedia interaktif ini. Tombol pertama adalah tombol petunjuk, tombol ini akan memberikan gambaran tentang isi dan cara pemanfaatan media. Tombol kedua adalah tombol identitas materi, tombol ini berisi tentang kompetensi dasar dan indikator yang hendak dicapai setelah menggunakan bahan ajar multimedia ini. Tombol yang ketiga adalah materi, tombol ini mengarahkan *user* menuju *slide* materi mengidentifikasi unsur instrinsik cerita rakyat. Tombol yang keempat Uji Kemampuan, tombol ini mengarahkan *user* untuk mengukur kemampuan mengidentifikasi cerita yang didengar. Yang terakhir atau tombol kelima adalah pengembang, tombol ini menunjukkan pengembang bahan ajar dalam penelitian ini.

Selain itu terdapat tombol “X” pada pojok kanan atas yang berfungsi sebagai tombol untuk keluar dari aplikasi bahan ajar ini. Bentuk tampilan awal seperti yang ditunjukkan Gambar 4.5 Berikut ini.



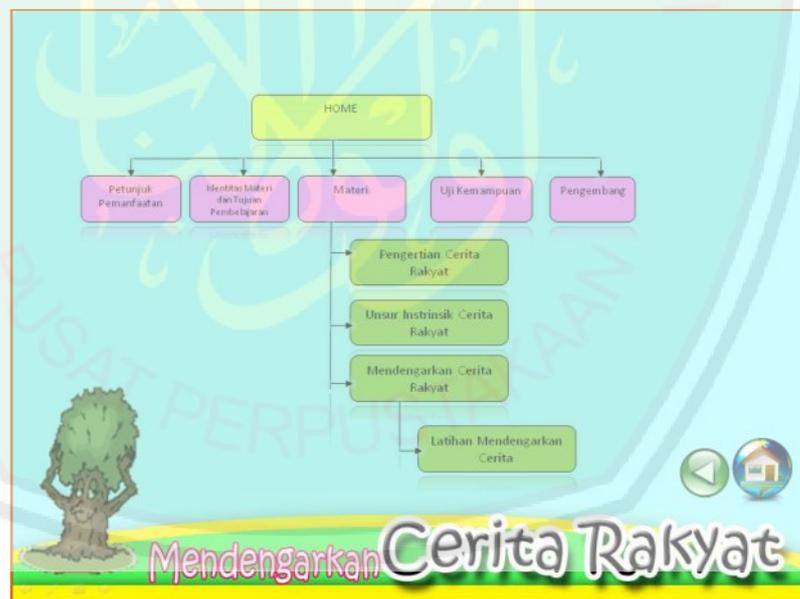
Gambar 4.5. Tampilan Awal (*home*)

b. Tampilan Petunjuk Pemanfaatan

Slide petunjuk pemanfaat berisi tentang cara menggunakan bahan ajar multimedia interaktif ini. Bentuk tampilan petunjuk pemanfaatan seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.6. Dalam slide ini terdapat tombol eksekusi *next* yang mengarah pada struktur media/*flowchart* seperti tampak pada gambar 4.7. Selain itu pasang pula tombol navigasi untuk kembali ke menu utama. Untuk memberikan kesan lebih familier dan tidak membosankan *user* maka dipasang juga gambar kartun pohon.



Gambar 4.6. Tampilan *slide* Petunjuk Pemanfaatan



Gambar 4.7. Tampilan *slide* flowchart

c. Tampilan Identitas Materi dan Tujuan Pembelajaran

Pada *slide* ini memuat identitas materi di antaranya kelas dan semester, standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pembelajaran. Tampilan identitas materi tampak seperti Gambar 4.8 berikut ini.

IDENTITAS MATERI & TUJUAN PEMBELAJARAN

Kls. 5
MI/SD

Mendengar CERITA

Kelas/Semester : Kelas V/1
Standar Kompetensi : Memahami penjelasan narasumber dan cerita rakyat secara lisan.
Kompetensi Dasar : 1.2 Mengidentifikasi unsur cerita tentang cerita rakyat yang didengarnya.

Indikator siswa dapat :

- Mengidentifikasi latar (waktu, tempat, suasana) cerita yang diperdengarkan
- Mengidentifikasi tokoh cerita yang diperdengarkan
- Mengidentifikasi amanat cerita yang diperdengarkan
- Mengidentifikasi watak tokoh cerita yang diperdengarkan

Gambar 4.8. Tampilan *slide* identitas dan Tujuan Pembelajaran

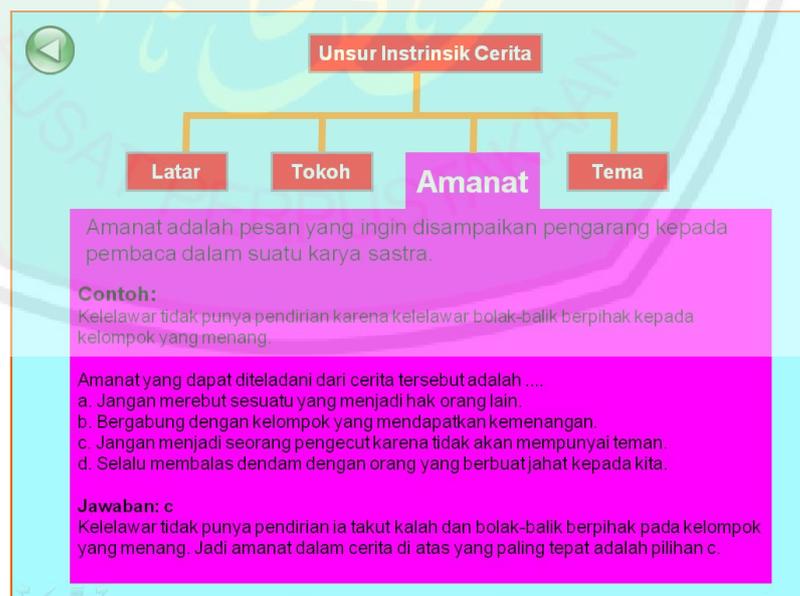
d. Tampilan materi

Pada *slide* ini berisi tiga materi utama yaitu yang pertama, pengertian rakyat dengan tujuan *user* harus memahami dulu pengertian rakyat sebelum masuk kepada materi unsur instrinsik cerita rakyat. Materi yang kedua yaitu, unsur instrinsik cerita. Materi yang ketiga adalah, mendengarkan cerita rakyat. Tampilan *slide* materi seperti tampak pada Gambar 4.9 berikut ini.



Gambar 4.9. Tampilan *slide* Materi Pembelajaran

Ketika *user* memilih tombol navigasi unsur instrinsik cerita maka mengarah kepada bagian-bagian dari unsur instrinsik cerita di antaranya latar, tokoh, amanat, dan tema. Tampilannya tampak seperti gambar 4.9 berikut ini.



Gambar 4.10. Tampilan *slide* Materi Pembelajaran Unsur instrinsik cerita

e. Tampilan Latihan

Latihan mengidentifikasi unsur cerita dilihat dari *flowchart* terdapat dalam materi. Pada latihan ini disediakan sebuah video cerita rakyat berjudul “Bawang Merah Bawang Putih 1” dengan durasi 6 menit. Tampilan video tampak seperti dalam Gambar 4.11.



Gambar 4.11. Tampilan *slide* Video Latihan Materi

Setelah selesai mendengarkan cerita rakyat Bawang Merah Bawang Putih 1 *user* dapat berlatih lima soal tentang mengidentifikasi unsur instrinsik cerita Bawang Merah Bawang Putih 1. Setiap soal diseakan empat pilihan jawaban. Jika *user* menjawab dengan benar maka akan ada *reward* dengan muncul

tampilan



dengan diiringi suara *aplause* tepuk tangan

namun jika salah muncul tampilan  dengan diikuti suara bom meledak. Tampilan latihan soal mengidentifikasi unsur cerita rakyat seperti pada gambar 4.12 berikut ini.



Gambar 4.12. Tampilan *slide* Latihan Soal

f. Tampilan Uji Kompetensi

Setelah *user* mempelajari materi maka selanjutnya disediakan bagian untuk menguji kemampuan atau quiz. Dalam uji kemampuan ini disediakan dua latihan. Tampilan pembuka quiz tampak pada Gambar 4.13. Pada bagian ini dilengkapi suara musik into dan suara panduan atau petunjuk quiz.



Gambar 4.13. Tampilan *slide* Pembuka Quiz / Uji Kemampuan

Uji kemampuan yang pertama *user* diajak mendengarkan cerita rakyat yang berjudul “Bawang Merah Bawang Putih 2” dengan durasi 6 menit, kemudian terdapat sepuluh soal tentang unsur intrinsik cerita Bawang Merah Bawang Putih 2.

Sementara pada uji kemampuan yang kedua *user* diajak mendengarkan cerita rakyat yang berjudul “Keong Mas” dengan durasi 7 menit. Tampilan video pada uji kemampuan tampak seperti Gambar 4.14. Setelah itu *user* mendengar video cerita rakyat selanjutnya mengerjakan sepuluh soal tentang unsur cerita rakyat dalam tayan video. Tampilan soal tampak seperti Gambar 4.15.



Gambar 4.14. Tampilan *slide* Video dalam Uji Kemampuan



Gambar 4.15. Tampilan *slide* Soal Quiz / Uji Kemampuan

9. Membuat Materi Pendukung.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menyusun materi pendukung yang diperlukan dalam proses pengoperasian program.

Materi pendukung berupa buku petunjuk pengoperasian paket, spesifikasi komputer yang diperlukan, dan isi paket.

10. Melakukan Evaluasi dan Revisi.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengevaluasi dan merevisi program yang telah dikembangkan. Evaluasi dan revisi dilakukan berdasarkan masukan, komentar, dan saran beberapa ahli meliputi ahli materi, ahli desain, guru bidang studi, siswa, dan pihak lain yang berhubungan dengan pengembangan media. Evaluasi dan revisi juga dilakukan berdasarkan hasil uji coba. Langkah kesepuluh ini dibahas pada bagian tersendiri di bawah ini.

B. Hasil Pengujian Ketepatan Bahan Ajar

Pada tahap ini produk media pembelajaran berupa Media Pembelajaran Interaktif sebagai hasil dari penelitian dan pengembangan ini diuji tingkat validitasnya. Tingkat validitas media pembelajaran diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui dua tahap, yakni; (a) review oleh ahli isi mata pelajaran dan ahli perancang media pembelajaran, (b) uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

1. Hasil Review Ahli Isi Mata Pelajaran

Review ahli isi mata pelajaran dilakukan oleh Bapak Mujani, S.Pd., M.Pd. yang merupakan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di MIN Malang 1 yang memiliki kualifikasi pendidikan S2 Bahasa

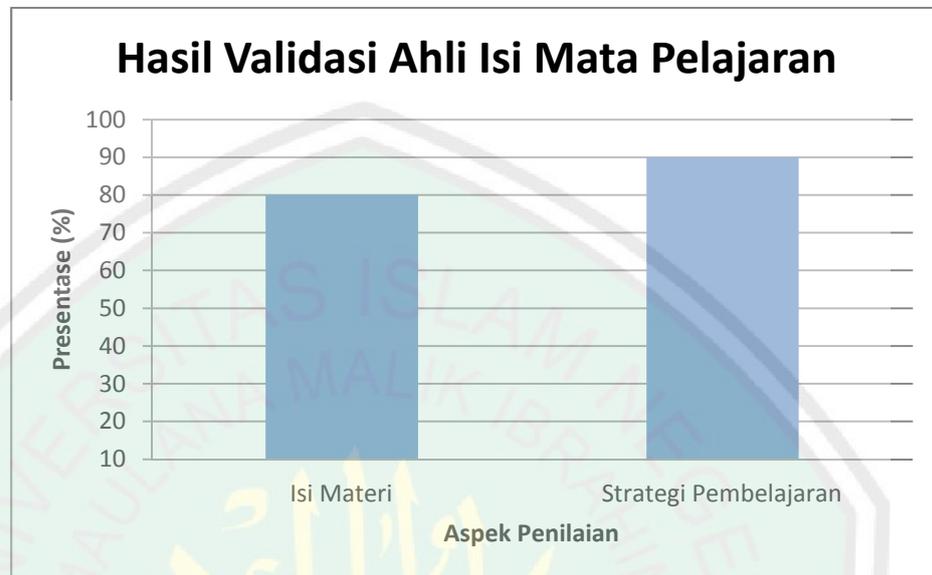
Indonesia. Hasil review ahli ini mata pelajaran merupakan proses validasi dari media pembelajaran interaktif mendengarkan cerita rakyat. Aspek yang dinilai adalah aspek isi, materi dan aspek strategi pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli isi mata pelajaran selengkapnya ditunjukkan pada tabel 4.2 berikut ini.

Tabel 4.2 Hasil validasi oleh ahli isi Mata Pelajaran

No.	Kriteria	Skore		Persentase (%)
		Observasi	Maksimal	
A.	Isi Materi			
1	Kesesuaian dengan kurikulum	4	5	80
2	Relevansi dengan kemampuan siswa	4	5	80
3	Kejelasan topik pembelajaran	4	5	80
4	Keruntutan materi	4	5	80
5	Cakupan materi	4	5	80
6	Ketuntasan materi	4	5	80
7	Kesesuaian evaluasi dengan materi	4	5	80
8	Kesesuaian tayangan visual dan audio dengan materi	4	5	80
Rata-rata				80
B.	Strategi Pembelajaran			
1	Kemudahan memahami materi	5	5	100
2	Kemudahan penggunaan	4	5	80
Rata-rata				90
Rata-rata total				85

Berdasarkan tabel 4.2 rata-rata persentase pada aspek isi materi sebesar 80% dan aspek strategi pembelajaran 90%. Rata-rata persentase pada kedua aspek tersebut adalah 85% masuk dalam kategori layak.

Rata-rata persentase kedua aspek tersebut dapat diilustrasikan oleh grafik yang ditunjukkan pada gambar 4.16 berikut ini.



Gambar 4.16 Hasil Validasi Ahli Isi Mata Pelajaran

Ahli isi yang kedua adalah Bapak Dian Asmanudi, S.Pd. guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Khadijah Malang dengan kualifikasi sarjana Pendidikan Bahasa Indonesia. Aspek yang dinilai adalah aspek isi materi dan aspek strategi pembelajaran untuk mengukur kecocokan media pembelajaran yang digunakan dalam mengajar di MI Khadijah. Hasil validasi oleh guru mata pelajaran selengkapnya ditunjukkan pada tabel 4.3 berikut ini.

Tabel 4.3 Hasil Validasi oleh guru mata pelajaran

No.	Kriteria	Skore		Persentase (%)
		Observasi	Maksimal	
A.	Isi Materi			
1	Kesesuaian dengan kurikulum	5	5	100
2	Relevansi dengan kemampuan siswa	5	5	100

3	Kejelasan topik pembelajaran	5	5	100
4	Keruntutan materi	5	5	100
5	Cakupan materi	5	5	100
6	Ketuntasan materi	4	5	80
7	Keseuaian evaluasi dengan materi	5	5	100
8	Kesesuaian tayangan visual dan audio dengan materi	5	5	100
Rata-rata				97,5
B.	Strategi Pembelajaran	5	5	100
1	Kemudahan memahami materi	5	5	100
2	Kemudahan penggunaan	5	5	100
Rata-rata				100
Rata-rata total				98,8

Berdasarkan tabel 4.3 rata-rata persentase pada aspek isi materi sebesar 97% dan aspek strategi pembelajaran 100%. Rata-rata persentase pada kedua aspek tersebut adalah 98,8% masuk dalam kategori sangat layak. Rata-rata persentase kedua aspek tersebut dapat diilustrasikan oleh grafik yang ditunjukkan pada gambar 4.17 berikut ini.



Gambar 4.17 Hasil Validasi Ahli Isi Mata Pelajaran

2. Hasil Review Ahli Perancang dan Media Pembelajaran

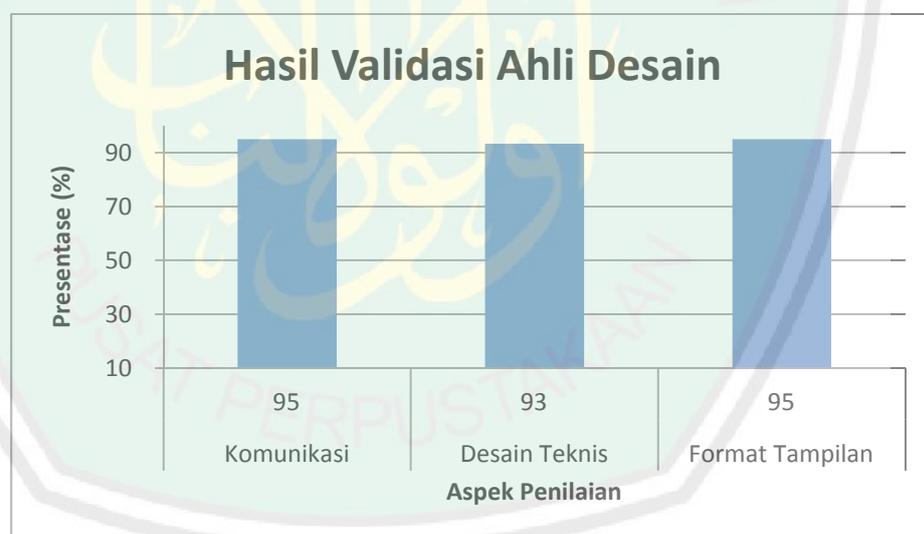
Review ahli perancang dan media pembelajaran dilakukan oleh Ibu Aulia Fikriarini M., M.T yang merupakan Dosen jurusan Media Pembelajaran dan Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Hasil review ahli perancang dan media pembelajaran merupakan proses validasi dari media pembelajaran interaktif mendengarkan cerita rakyat. Aspek yang dinilai adalah aspek komunikasi, strategi pembelajaran, dan aspek format tampilan. Hasil validasi oleh ahli media pembelajaran selengkapnya ditunjukkan pada tabel 4.4 berikut ini.

Tabel 4.4. Hasil Validasi oleh Ahli Perancang dan Media Pembelajaran (Ahli desain)

No.	Kriteria	Skore		Persentase (%)
		Observasi	Maksimal	
A.	Komunikasi			
1	Kemudahan memulai aplikasi	5	5	100
2	Logiak berpikir	5	5	100
3	Kejelasan petunjuk aplikasi	4	5	80
4	Penggunaan bahasa	5	5	100
Rata-rata				95
B.	Desain Teknis			
1	Format teks	5	5	100
2	Penggunaan warna	4	5	80
3	Kualitas gambar	5	5	100
4	Kualitas video dan ilustrasi	5	5	100
5	Penggunaan animasi	5	5	100
6	Penggunaan tombol eksekusi	4	5	80
Rata-rata				93
C	Format Tampilan			

1	Urutan penyajian	5	5	100
2	Penggunaan <i>back sound</i>	5	5	100
3	Transisi antar <i>slide</i>	5	5	100
4	Tampilan aplikasi	4	5	80
Rata-rata				95
Rata-rata total				94,4

Berdasarkan tabel 4.4 rata-rata persentase pada aspek komunikasi sebesar 95%, aspek strategi pembelajaran sebesar 93%, dan aspek format tampilan sebesar 95%. Rata-rata persentase pada ketiga aspek tersebut adalah 94,4% masuk dalam kategori sangat layak. Rata-rata persentase ketiga aspek tersebut ditunjukkan pada gambar 4.7 berikut.



Gambar 4.18 Hasil Validasi Ahli Desain

3. Hasil Uji Coba Perorangan

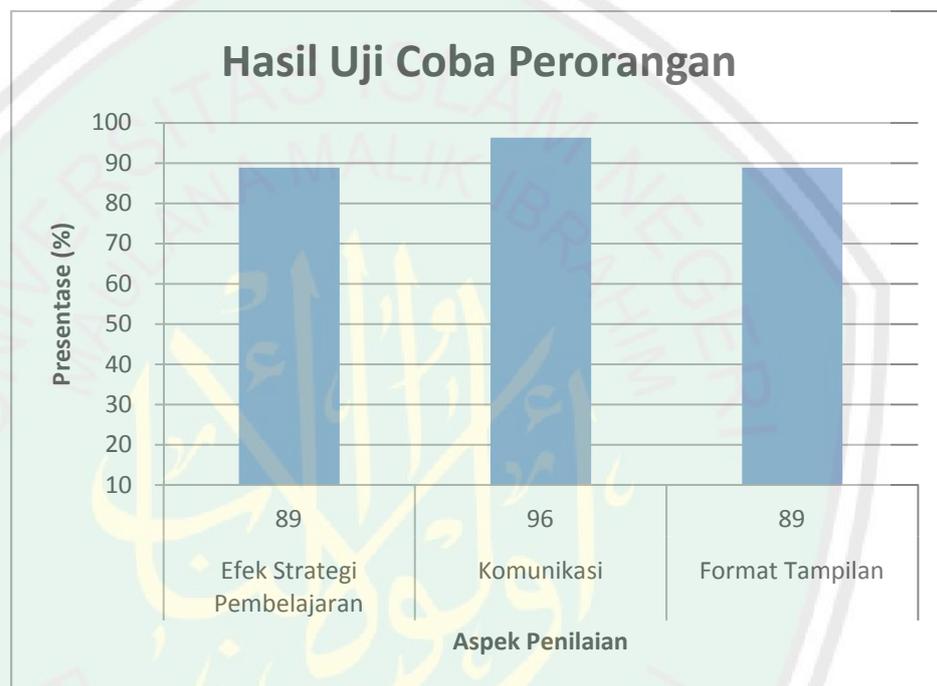
Subjek uji coba adalah tiga orang siswa kelas V di MI Khadijah Malang. Ketiga orang siswa tersebut terdiri atas masing-masing satu orang siswa dengan prestasi belajar Bahasa Indonesia tinggi, sedang,

dan rendah. Prestasi belajar siswa dilihat dari nilai akhir siswa dari daftar nilai yang dimiliki oleh Guru Bahasa Indonesia. Rekapitulasi hasil uji coba perorangan ditunjukkan dalam tabel 4.5 berikut.

Tabel 4.5 Rekapitulasi hasil uji coba perorangan

No.	Kriteria	Skore		Persentase (%)
		Observasi	Maksimal	
A.	Efek Strategi Pembelajaran			
1	Apakah dalam program ini dapat menambah pengetahuan?	9	9	100
2	Apakah kamu bisa menggunakannya sendiri tanpa bantuan orang lain?	7	9	78
Rata-rata				89
B.	Komunikasi			
1	Apakah mudah menjalankan program sendiri?	8	9	89
2	Apakah dalam program ini petunjuk penggunaannya jelas?	9	9	100
3	Apakah kata-kata di dalam program ini mudah dimengerti?	9	9	100
Rata-rata				96
C.	Format Tampilan			
1	Apakah dalam program hurufnya jelas?	9	9	100
2	Apakah dalam program warna-warninya menarik?	7	9	78
3	Apakah suara di dalam program ini jelas?	9	9	100
4	Apakah di dalam program ini videonya jelas?	7	9	78
5	Apakah tampilan di dalam program ini membuatmu senang belajar?	9	9	100
Rata-rata				89
Rata-rata total				91,4

Berdasarkan tabel 4.5 rata-rata persentase pada kriteria efek strategi pembelajaran sebesar 89% masuk kategori layak, kriteria komunikasi 96% kategori sangat layak, dan kriteria format tampilan sebesar 89%. Kategori layak. Rata-rata persentase ketiga kriteria tersebut dapat dilihat pada gambar 4.19 berikut.



Gambar 4.19 Hasil Uji Coba Perorangan

4. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

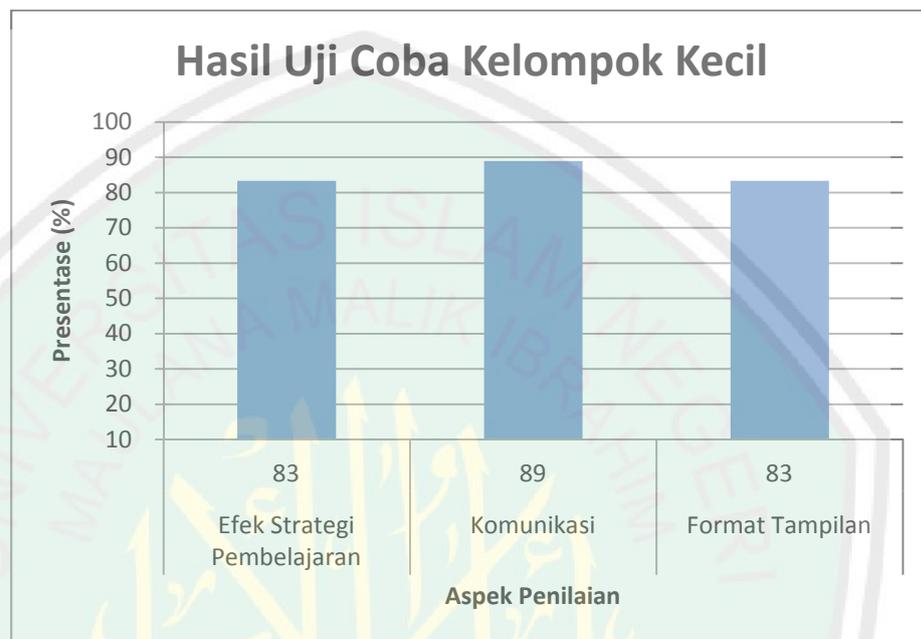
Subjek uji coba kelompok kecil adalah sembilan orang siswa kelas V di MI Khadijah Malang. Kesembilan orang siswa tersebut terdiri atas masing-masing tiga orang siswa berprestasi belajar Bahasa Indonesia tinggi, sedang, dan rendah. Prestasi belajar siswa dilihat dari nilai akhir siswa dari daftar nilai yang dimiliki oleh guru Bahasa Indonesia. Hasil uji coba kelompok kecil dapat dilihat dalam tabel 4.6 berikut.

Tabel 4.6 Hasil uji coba kelompok kecil

No.	Kriteria	Skore		Persentase (%)
		Observasi	Maksimal	
A.	Efek Strategi Pembelajaran			
1	Apakah dalam program ini dapat menambah pengetahuan?	3	3	100
2	Apakah kamu bisa menggunakannya sendiri tanpa bantuan orang lain?	2	3	67
Rata-rata				83
B.	Komunikasi			
1	Apakah mudah menjalankan program sendiri?	2	3	67
2	Apakah dalam program ini petunjuk penggunaannya jelas?	3	3	100
3	Apakah kata-kata di dalam program ini mudah dimengerti?	3	3	100
Rata-rata				89
C.	Format Tampilan			
1	Apakah dalam program hurufnya jelas?	3	3	100
2	Apakah dalam program warnawarninya menarik?	2	3	67
3	Apakah suara di dalam program ini jelas?	3	3	100
4	Apakah di dalam program ini videonya jelas?	2	3	67
5	Apakah tampilan di dalam program ini membuatmu senang belajar?	3	3	100
Rata-rata				83
Rata-rata total				85,2

Berdasarkan tabel 4.6 rata-rata persentase pada kriteria efek strategi pembelajaran sebesar 83% masuk kategori layak atau baik, kriteria komunikasi 89% kategori layak atau baik, dan kriteri format

tampilan sebesar 83%. Kategori layak atau baik. Rata-rata persentase ketiga kriteria tersebut dapat dilihat pada gambar 4.20 berikut.



Gambar 4.20 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

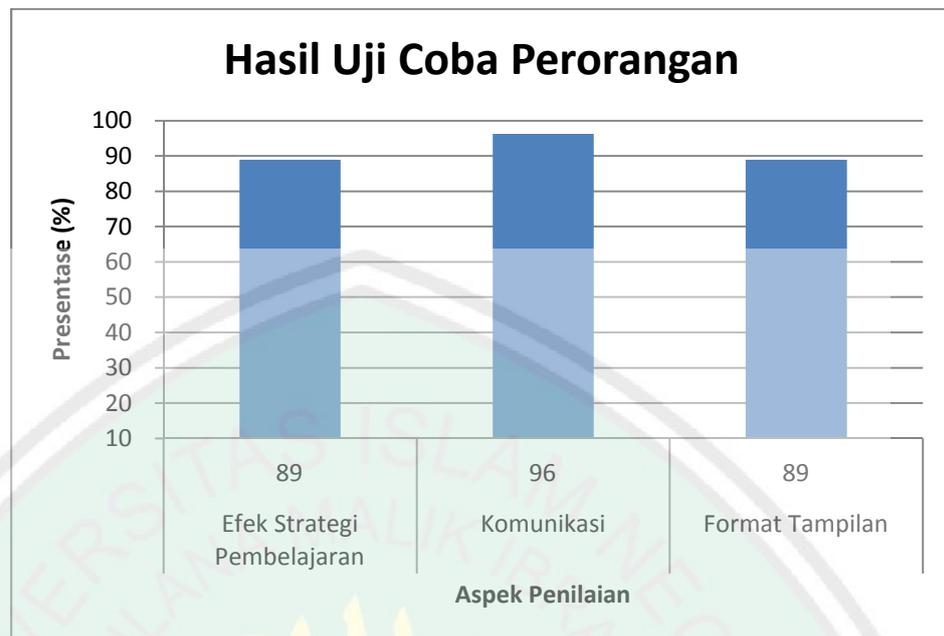
5. Hasil Uji Coba Lapangan

Pada tahap uji coba lapangan subjek uji coba terdiri atas dua puluh satu siswa kelas V di MI Khadijah Malang. Rekapitulasi hasil uji coba lapangan seperti ditunjukkan pada tabel 4.7.

Berdasarkan tabel 4.7 rata-rata persentase pada kriteria efek strategi pembelajaran sebesar 90% masuk kategori sangat baik, kriteria komunikasi 90% kategori sangat baik, dan kriteria format tampilan sebesar 89%. Kategori baik. Rata-rata persentase ketiga kriteria tersebut dapat dilihat pada gambar 4.21 berikut.

Tabel 4.7. Hasil uji coba lapangan

No.	Kriteria	Skore		Persentase (%)
		Observasi	Maksimal	
A.	Efek Strategi Pembelajaran			
1	Apakah dalam program ini dapat menambah pengetahuan?	21	21	100
2	Apakah kamu bisa menggunakannya sendiri tanpa bantuan orang lain?	17	21	81
Rata-rata				90
B.	Komunikasi			
1	Apakah mudah menjalankan program sendiri?	16	21	76
2	Apakah dalam program ini petunjuk penggunaanya jelas?	21	21	100
3	Apakah kata-kata di dalam program ini mudah dimengerti?	20	21	95
Rata-rata				90
C.	Format Tampilan			
1	Apakah dalam program hurufnya jelas?	20	21	95
2	Apakah dalam program warna-warninya menarik?	18	21	86
3	Apakah suara di dalam program ini jelas?	18	21	86
4	Apakah di dalam program ini videonya jelas?	19	21	90
5	Apakah tampilan di dalam program ini membuatmu senang belajar?	21	21	100
Rata-rata				89
Rata-rata total				90,1



Gambar 4.21 Uji coba lapangan

6. Revisi Produk

Dari hasil review dan uji coba, didapat berbagai masukan dan saran untuk keperluan perbaikan media pembelajaran interaktif. Adapun masukan dan saran yang didapatkan adalah sebagai berikut.

a. Revisi dari ahli isi mata pelajaran

No.	Saran Perbaikan (sebelum-sesudah)
1	Dalam pilihan jawaban amanat cerita sebaiknya dikaitkan dengan yang Islami.
	Amanat yang dapat diteladani dari cerita tersebut adalah a. Jangan merebut sesuatu yang menjadi hak orang lain. b. Bergabung dengan kelompok yang mendapatkan kemenangan. c. Jangan menjadi seorang pengecut karena tidak akan mempunyai teman. d. Selalu membalas dendam dengan orang yang berbuat jahat kepada kita
	Amanat yang dapat diteladani dari cerita tersebut adalah

	<p>a. Jangan merebut sesuatu yang menjadi hak orang lain.</p> <p>b. Bergabung dengan kelompok yang mendapatkan kemenangan.</p> <p>c. Jangan menjadi seorang pengecut karena tidak akan mempunyai teman dan dilarang agama.</p> <p>d. Selalu membalas dendam dengan orang yang berbuat jahat kepada kita</p>
	<p>Amanat cerita tersebut adalah....</p> <p>a. Kita boleh berlaku semena-mena</p> <p>b. Kita harus sabar menghadapi bencana alam</p> <p>c. Kita harus hati-hati mencuci di sungai</p> <p>d. Kesabaran akan berakhir membahagiakan</p>
	<p>Amanat cerita tersebut adalah....</p> <p>a. Kita boleh berlaku semena-mena</p> <p>b. Kita harus sabar menghadapi bencana alam</p> <p>c. Kita harus hati-hati mencuci di sungai</p> <p>d. Kesabaran akan berakhir membahagiakan dan <u>dicintai tuhan.</u></p>
2	<p>Unsur instrinsik penokohan sebaiknya dibahas sendiri meskipun telah ada unsur instrinsik tokoh.</p>
	 <p>Unsur Instrinsik Cerita</p> <p>Latar Tokoh Amanat Tema</p> <p>tokoh cerita ada yang berupa manusia, ada pula yang berupa binatang. Tokoh cerita memiliki sifat yang berbeda-beda. Misalnya, baik, jahat, pemalas, rajin, dan sebagainya.</p> <p>Contoh: Candra Kiranalah yang paling disayang rakyatnya. Selain parasnya yang cantik hatinya juga jelek. Sementara Dewi Galuh selalu ri dengan kakaknya. Lama-lama rasa ri itu menjadi rasa benci.</p> <p>Bagaimana watak Dewi Galuh? a. Ri hati b. Penyayang c. Baik hati dan patuh d. Sombong</p> <p>Jawaban: a Terbukti dari teks "Sementara Dewi Galuh selalu ri dengan kakaknya"</p>
	 <p>Unsur Instrinsik Cerita</p> <p>Latar Tokoh Amanat Tema</p> <p>tokoh cerita ada yang berupa manusia, ada pula yang berupa binatang. Tokoh cerita memiliki sifat yang berbeda-beda itu disebut penokohan. Misalnya, baik, jahat, pemalas, rajin, dan sebagainya.</p> <p>Contoh: Candra Kiranalah yang paling disayang rakyatnya. Selain parasnya yang cantik hatinya juga jelek. Sementara Dewi Galuh selalu ri dengan kakaknya. Lama-lama rasa ri itu menjadi rasa benci.</p> <p>Bagaimana watak Dewi Galuh? a. Ri hati b. Penyayang c. Baik hati dan patuh d. Sombong</p> <p>Jawaban: a Terbukti dari teks "Sementara Dewi Galuh selalu ri dengan kakaknya"</p>

b. Revisi dari ahli perancang dan media pembelajaran (ahli design)

No.	Saran Perbaikan (sebelum-sesudah)
1	Instruksi suara diperjelas dan icon suara jangan ditampilkan dalam <i>slide</i> .
	
	
2	Judul “Mendengarkan Cerita Rakyat” pada latihan soal dihilangkan.
	

	
3	Runtutan;tahapan jangan sampai lompat-urutan diperhatikan
	
	

7. Respon Siswa terhadap Pembelajaran Mendengarkan Cerita

Respon siswa terhadap pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita menggunakan bahan ajar multimedia interaktif diperoleh berdasarkan instrumen 3.8. Angket penilaian sikap siswa terhadap proses pembelajaran diisi oleh siswa kelas V-A di MI Khadijah Malang setelah kegiatan pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita rakyat menggunakan bahan ajar multimedia. Data hasil angket siswa tersebut kemudian dihitung persentasenya menggunakan persamaan gambar 3.2. Rekapitulasi hasilnya ditunjukkan pada Tabel 4.8

Tabel 4.8. Rekapitulasi Respon Siswa

No.	PERTANYAAN	SKOR		PERSEN- TASE (%)
		Obser- -vasi	Mak- simal	
1	Aku lebih suka belajar mendengarkan cerita dengan program multimedia	61	63	96,8
2	Aku memiliki semangat belajar mendengar cerita dengan menggunakan program multimedia	61	63	96,8
3	Aku mudah menerima penjelasan tentang unsur cerita ketika menggunakan program multimedia	59	63	93,7
4	Aku merasa belajar mencari unsur cerita lebih mudah setelah diberi materi unsur cerita dengan program multimedia	60	63	95,2
5	Aku senang mengerjakan setiap soal dalam program multimedia mendengarkan cerita	59	63	93,7
6	Aku merasa memiliki tambahan ilmu tentang unsur instrinsik cerit setelah pembelajarn menggunakan program multimedia	61	63	96,8
7	Aku meras mencari unsur cerita itu mudah dan menyenangkan	60	63	95,2

8. Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

Efektifitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kompetensi mengidentifikasi unsur instrinsik cerita rakyat yang didengar siswa diukur menggunakan signifikansi perbedaan nilai sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif mendengarkan cerita.

Kelas sebelum perlakuan yaitu kelas Va di MI Khadijah Malang pada pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita rakyat yang didengar belum menggunakan media interaktif. Kelas sesudah perlakuan yaitu kelas Va di MI Khadijah pada pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita rakyat yang didengar menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif.

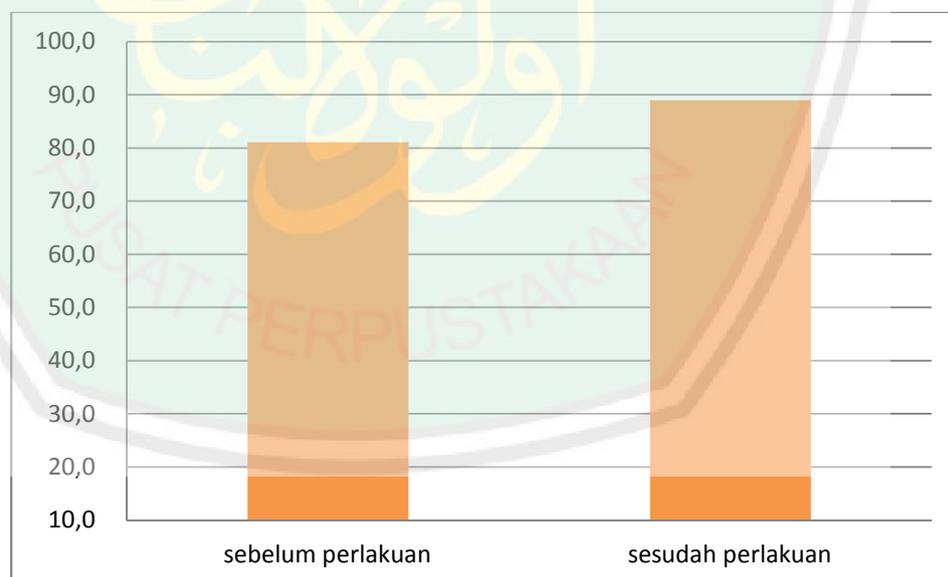
Hasil penilaian tes mengidentifikasi unsur instrinsik cerita dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut.

Tabel 4.9. Nilai Mengidentifikasi Unsur Cerita Rakyat

No.	Nama	Nilai	
		Sebelum perlakuan	sesudah perlakuan
1	ALFIANSYAH GALIH TRIATMANTO	75	80
2	ARROYAN AZKA ZHOFIROH	90	100
3	CITA NISRINA DHIA AMELIA	85	95
4	DIAH AYUDHYA AUFA RAHMA	80	90
5	ELVINA HERA RUSLITA	80	80
6	FAATIH MUHAMMAD WAHYU S.	85	90
7	HADIAN ANDITYA FANDI AHMAD S.	80	95
8	HIMMA FAIZAH SAKINAH	85	100
9	IANDETY NORAHMAD GERYLIN	80	90
10	JANIAR AL FIRDAUSY	80	80
11	MARISA PASYA CANTIKA	86	95

12	MUHAMMAD FARHAN RAFIDAN A.	70	85
13	MUHAMMAD NUKHBAH AL HAFIZH	75	80
14	MUHAMMAD NAUVAL DYRATAMA	80	90
15	MUHAMMAD SYAH JEHAN	75	90
16	NADHYFA FAYRUZ ZAHYRA	80	90
17	QUEEN NAJILA TALULA LUKMAN	80	90
18	RAFAEL MAULANA KHADAFI	75	80
19	RASHIFA KHANSA AURELLYA	80	85
20	REVALINA THALITA RASENDRIYA S.	85	80
21	RIZKYANI AZIZATUNNISA RAHARJO	90	100
22	TAMARA TSABITAH BALQIS	90	95
23	VANIA NUR WIDYADHARI	80	85
24	WAHYU ANGGA ARIFIANSYAH	80	90
	Rata-rata	81,1	89,0

Perbedaan rata-rata nilai sebelum dan sesudah tindakan dapat diilustrasikan dengan grafik seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.9 berikut.



Gambar 4.22 Grafik rata-rata nilai mengidentifikasi unsur instruksik cerita

C. Pembahasan

1. Pembahasan Hasil Pengembangan Bahan Ajar

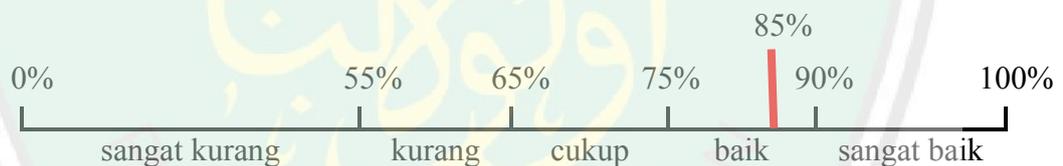
Penelitian pengembangan ini menghasilkan bahan ajar multimedia interaktif mengidentifikasi unsur instrinsik cerita rakyat yang didengar. Fitur materi berisi materi unsur instrinsik cerita hingga latihan menjawab soal-soal unsur instrinsik cerita yang diperdengarkan dari bahan ajar multimedia interaktif hasil pengembangan. Aplikasi media pembelajaran multimedia interaktif mengidentifikasi unsur instrinsik cerita rakyat yang didengar dikemas dalam CD dan berupa file yang dapat diesksekusi langsung tanpa bantuan *software* yang lain (*executable file*).

Proses pengembangan produk berdasarkan beberapa tahapan yang secara terprogram, dengan urutan kegiatan yang sistematis yang terdiri dari sepuluh tahapan kegiatan yaitu: (1) Menentukan tujuan dan kebutuhan, (2) Mengumpulkan bahan acuan, (3) Mempelajari isi, (4) Mengembangkan ide (*Brainstorming*), (5) Mendesain pembelajaran, (6) Membuat *flowchart* materi, (7) Membuat *storyboard* tampilan pada kertas, (8) Memprogram materi, (9) Membuat materi pendukung, (10) Melakukan evaluasi dan revisi, seperti yang model dikembangkan oleh Alessi dan Trollip. Produk yang telah jadi dilakukan validasi oleh ahli isi, ahli desain serta diujicoba perorangan, kelompok kecil, dan uji coba lapangan, sehingga produk yang dihasilkan bermanfaat untuk peningkatan kualitas pembelajaran.

2. Pembahasan Hasil Uji Validitas Bahan Ajar

a. Hasil review ahli isi mata pelajaran

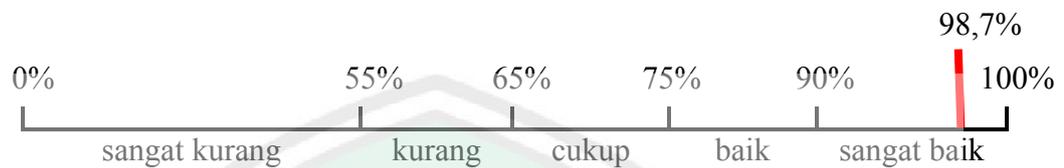
Berdasarkan tabel 4.2 hasil validasi oleh ahli isi mata pelajaran terhadap bahan ajar multimedia mengidentifikasi unsur instrinsik cerita sebesar 85%. Sesuai dengan konversi tingkat pencapaian dengan skala 5 seperti yang ditunjukkan pada tabel 3.9, perentase tersebut masuk dalam kategori layak digunakan dan tidak memerlukan revisi. Persentase hasil validasi oleh ahli isi mata pelajaran tersebut dapat diilustrasikan pada skala konversi tingkat pencapaian dengan skala 5 seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.23 berikut ini.



Gambar 4.23. Skala pencapaian Validasi Ahli Isi Mata Pelajaran

Ahli isi yang kedua yang merupakan guru bidang studi pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan tabel 4.2 hasil validasi oleh ahli isi dari guru bidang studi sebesar 98,7%. Termasuk dalam kategori sangat layak dan tidak perlu direvisi. Persentase hasil validasi oleh ahli isi mata pelajaran tersebut dapat diilustrasikan pada skala

konversi tingkat pencapaian dengan skala 5 seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.24 berikut ini.

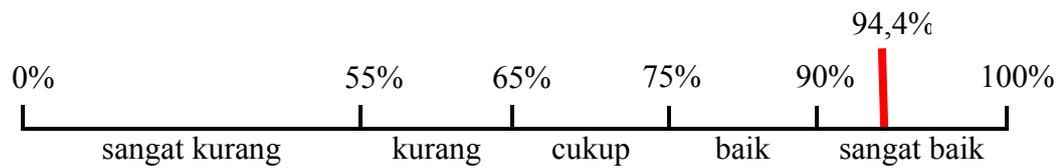


Gambar 4.24. Skala pencapaian Validasi Guru Pelajaran Bahasa Indonesia

Berdasarkan validasi dari dua ahli isi tersebut di atas terdapat selisih angka sebesar 13,7 namun demikian meskipun terdapat selisih jika dirata-rata diperoleh nilai 85% masuk kategori layak digunakan dan tidak perlu revisi.

b. Hasil review ahli perancang dan media pembelajaran (desain)

Berdasarkan tabel 4.4 hasil validasi oleh ahli perancang dan media pembelajaran terhadap bahan ajar multimedia mengidentifikasi unsur instrinsik cerita sebesar 94,4%. Sesuai dengan konversi tingkat pencapaian dengan skala 5 seperti yang ditunjukkan pada tabel 3.9, perentase tersebut masuk dalam kategori baik, meskipun terdapat catatan perbaikan pada beberapa bagian. Persentase hasil validasi oleh ahli desain media pembelajaran tersebut dapat diilustrasikan pada skala konversi tingkat pencapaian dengan skala 5 seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.25 berikut ini.



Gambar 4.25. Skala pencapaian Validasi Ahli Desain

c. Hasil uji coba perorangan

Berdasarkan tabel 4.5 hasil uji coba perorangan oleh siswa terhadap bahan ajar multimedia mengidentifikasi unsur instrinsik cerita sebesar 91,4%. Sesuai dengan konversi tingkat pencapaian dengan skala 5 seperti yang ditunjukkan pada tabel 3.9, perentase tersebut masuk dalam kategori sangat baik. Persentase hasil validasi uji coba perorangan terhadap desain media pembelajaran tersebut dapat diilustrasikan pada skala konversi tingkat pencapaian dengan skala 5 seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.26 berikut ini.

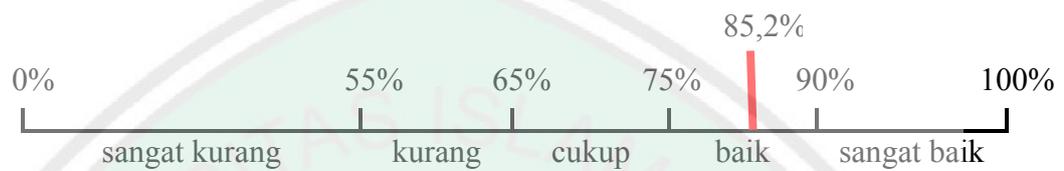


Gambar 4.26. Skala Pencapaian Uji Coba Perorangan oleh Siswa

d. Hasil uji coba kelompok kecil

Berdasarkan tabel 4.6 hasil uji coba kelompok kecil oleh siswa terhadap bahan ajar multimedia mengidentifikasi unsur instrinsik cerita sebesar 85,2%. Sesuai dengan konversi tingkat pencapaian dengan skala 5 seperti yang ditunjukkan pada tabel 3.9,

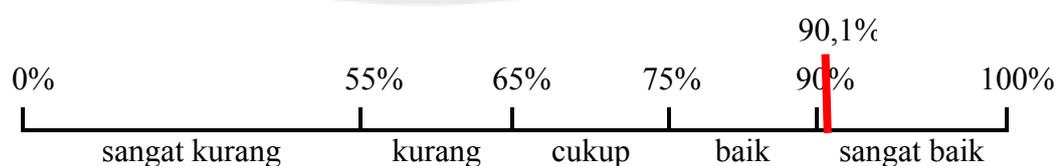
perentase tersebut masuk dalam kategori baik. Persentase hasil validasi uji coba kelompok kecil terhadap media pembelajaran tersebut dapat diilustrasikan pada skala konversi tingkat pencapaian dengan skala 5 seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.27 berikut ini.



Gambar 4.27. Skala Pencapaian Uji Coba Kelompok Kecil oleh Siswa

e. Hasil uji coba lapangan

Berdasarkan tabel 4.7 hasil uji coba lapangan oleh siswa terhadap bahan ajar multimedia mengidentifikasi unsur instrinsik cerita sebesar 90,1%. Sesuai dengan konversi tingkat pencapaian dengan skala 5 seperti yang ditunjukkan pada tabel 3.9, persentase tersebut masuk dalam kategori sangat baik. Persentase hasil validasi uji coba lapangan terhadap media pembelajaran tersebut dapat diilustrasikan pada skala konversi tingkat pencapaian dengan skala 5 seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.28 berikut ini.



Gambar 4.28. Skala Pencapaian Uji Coba Lapangan oleh Siswa

3. Pembahasan Hasil Respon Siswa

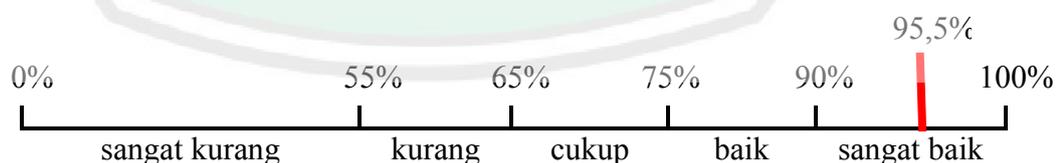
Berdasarkan tabel 4.8 kemudian diambil keputusan berdasarkan ketepatan sebagai berikut (1) 90%-100% terkualifikasi sangat baik, (2) 75%-89% terkualifikasi baik, (3) 65%-74% terkualifikasi cukup, (4) 0%-64% terkualifikasi kurang. Berdasarkan ketepatan tersebut dapat diambil keputusan sebagai berikut:

- a) Persentasi respon siswa bahwa mereka lebih suka belajar mendengarkan cerita dengan program multimedia sebesar 96,8% termasuk dalam kategori sangat baik.
- b) Persentase respon siswa bahwa mereka memiliki semangat belajar mendengar cerita dengan menggunakan program multimedia sebesar 96,8% termasuk dalam kategori sangat baik.
- c) Persentase respon siswa mudah menerima penjelasan tentang unsur cerita ketika menggunakan program multimedia sebesar 93.7 % termasuk dalam kategori sangat baik.
- d) Persentase respon siswa bahwa mereka merasa belajar mencari unsur cerita lebih mudah setelah diberi materi unsur cerita dengan program multimedia sebesar 95,2 termasuk dalam kategori sangat baik.
- e) Persentase respon siswa bahwa mereka senang mengerjakan setiap soal dalam program multimedia

mendengarkan cerita sebesar 95,2 termasuk dalam kategori sangat baik.

- f) Persentase respon siswa bahwa mereka merasa memiliki tambahan ilmu tentang unsur instrinsik cerita setelah pembelajaran menggunakan program multimedia sebesar 96,8%
- g) Persentase respon siswa bahwa mereka merasa mencari unsur cerita itu mudah dan menyenangkan menggunakan program multimedia ini.

Sikap siswa secara keseluruhan dapat diketahui dengan menghitung persentase keseluruhan menggunakan diperoleh hasil 95,5%. Berdasarkan ketetapan yang ditunjukkan pada Tabel 3.9, maka dapat diambil keputusan bahwa sikap siswa terhadap pembelajaran mendengarkan cerita menggunakan bahan ajar multimedia secara keseluruhan adalah sangat baik. Sikap siswa tersebut dapat diilustrasikan pada skala sikap yang ditunjukkan pada Gambar 4.29 berikut.



Gambar 4.29. Skala Pencapaian Respon Siswa

4. Hasil Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

Berdasarkan Tabel 4.9 nilai mengidentifikasi unsur cerita rakyat yang didengar mengalami kenaikan dari sebelum menggunakan bahan ajar multimedia dengan hasil rata-rata 81 dengan rata-rata sesudah menggunakan bahan ajar multimedia mengidentifikasi unsur cerita rakyat dengan nilai 89. Maka dapat dihitung bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 9,7 %.

Selanjutnya, uji beda dua sampel berpasangan digunakan untuk mengetahui adanya signifikansi perbedaan atau tidak antara hasil tes mengidentifikasi unsur cerita rakyat yang didengar pada kelas sebelum dan sesudah perlakuan. Perhitungan *paired sample t-test* (uji beda dua sampel berpasangan) dihitung menggunakan *software excel* dengan hipotesis sebagai berikut ini.

$H_0 : \mu = 0$, Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai mengidentifikasi unsur cerita rakyat yang didengar sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini.

$H_1 : \mu \neq 0$ Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai mengidentifikasi unsur cerita rakyat yang didengar sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar media pembelajaran

multimedia interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Dalam penelitian ini digunakan tingkat signifikan 95% atau $\alpha = 0,05$ dengan derajat bebas atau ($df = n-1$) di mana n jumlah data yang diamati. Penerimaan dan penolahan H_0 diambil berdasarkan nilai *sig*. Hasil *paired sample t-test* seperti yang ditunjukkan pada Tabel.4.10 berikut ini.

Tabel 4.10 Hasil *Paired Two Sample t-test*

t-Test: Paired Two Sample for Means

	Variable 1	Variable 2
Mean	81,08333333	88,95833
Variance	26,42753623	45,60688
Observations	24	24
Pearson Correlation	0,666359019	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	23	
t Stat	-7,600289185	
P(T<=t) one-tail	5,10818E-08	
t Critical one-tail	1,713871517	
P(T<=t) two-tail	1,02164E-07	
t Critical two-tail	2,068657599	

Rata-rata ketika sebelum menggunakan bahan ajar multimedia mendengarkan cerita yaitu 81,0 nilai statistik II. setelah menggunakan bahan ajar multimedia mendengarkan cerita menjadi 88,9. sehingga ada peningkatan secara deskriptif.

Hasil Varians variabel 1 sebesar 26,42 dan variabel 2 45,60. Jumlah observasi sampel yang digunakan yaitu 24. dengan *degree of*

freedom(df) yaitu 24-1 adalah 23. Selain itu ada deskriptif berupa korelasi pearson yaitu 0.66 sehingga bisa dikatakan hubungan sangat erat.

Berdasarkan hasil tersebut diketahui t stat -7.600. Nilai yang diperoleh ini sama dengan pada Materi uji t berpasangan. Hipotesis yang digunakan yaitu hipotesis dua arah sehingga menggunakan *two tail*. hasilnya t tabel yaitu 2.068 dengan p value sebesar 1.021. Oleh karena p value lebih kecil dari alfa 5% atau dengan melihat $|t \text{ hitung}| > t \text{ tabel}$, maka keputusannya Tolak H_0 . H_0 ditolak, sehingga disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil unsur instrinsik cerita sebelum menggunakan bahan ajar multimedia dengan sesudah menggunakan bahan ajar multimedia.

Jadi, dapat diambil kesimpulan bahwa dengan bahan ajar multimedia interaktif mengidentifikasi unsur cerita rakyat sangat berpengaruh dan efektif dalam meningkatkan kompetensi mengidentifikasi unsur cerita rakyat. Hasil tersebut di atas sejalan dengan beberapa hasil penelitian, di antaranya adalah (1) tesis yang ditulis oleh Musthafa Ali dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V A MIN Malang 2*"⁴¹ Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Hasil analisis data dari penelitian tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan multimedia

⁴¹ Mustafa Ali, *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V A MIN Malang 2*. Tesis (Malang: S2 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. UIN Maliki Malang, 2011).

interaktif. (2) Tesis yang ditulis Inayah dengan judul "*Pengembangan Materi Ajar Berbasis Computer Guna Peningkatan Kemahiran Mendengar dan Berbicara Bahasa Arab (Studi Pengembangan Pada Madrasah Aliyah Raudlatul Ulum Guyangan Trangkil Pati Jawa Tengah.*

Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa materi ajar yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan kemahiran mendengar dan berbicara bahasa Arab siswa. Hal ini terbukti dari hasil perhitungan statistik menggunakan uji T-Test Independent dengan hasil 3,782 dan hipotesis yang diajukan diterima.



BAB V

PENUTUP

A. KAJIAN PRODUK

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis multimedia. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan tampilan menarik yang disajikan secara interaktif dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita rakyat yang didengar. Bahan ajar ini dapat digunakan guru dalam mengajar di kelas. Selain itu, siswa juga dapat memanfaatkannya untuk belajar mandiri di rumah.

Spesifikasi minimum perangkat keras untuk menjalankan media pembelajaran interaktif ini adalah prosesor *intel pentium III* 800MHz/*AMD Duron* 800MHz, memori 256 MB RAM dengan sistem operasi berbasis *windows*.

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia pada materi mengidentifikasi unsur cerita rakyat yang didengar pada siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Khadijah Malang diperoleh beberapa simpulan, yaitu:

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran interaktif mengidentifikasi unsur cerita rakyat yang didengar. Fitur materi berisi materi pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita rakyat. Di samping itu juga ada fitur tes mengidentifikasi unsur cerita rakyat yang terdiri dari tiga judul cerita rakyat. Aplikasi bahan ajar

multimedia ini dikemas dalam CD dan berupa file yang dapat dieksekusi langsung tanpa bantuan *software* yang lain (*executable file*).

2. Bahan ajar multimedia yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid setelah diadakan validasi dan uji coba, hasilnya adalah sebagai berikut ini:

- a) Validasi oleh ahli isi mata pelajaran dan guru mata pelajaran menghasilkan rata-rata persentase sebesar 85% termasuk dalam kategori baik. Hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif materi mengidentifikasi unsur cerita rakyat yang didengar layak digunakan.
- b) Validasi oleh ahli perancang dan media pembelajaran menghasilkan persentase sebesar 94,4% termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif materi mengidentifikasi unsur cerita rakyat yang didengar sangat layak digunakan.
- c) Uji coba oleh siswa perorangan menghasilkan persentase sebesar 91,4% kategori sangat baik, kelompok kecil menghasilkan persentase sebesar 85,2% kategori baik, dan uji coba lapangan menghasilkan persentase sebesar 90,1% kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan

bahan ajar berbasis multimedia interaktif materi mengidentifikasi unsur cerita rakyat yang didengar layak digunakan.

3. Respon siswa terhadap bahan ajar multimedia yang dikembangkan sangat baik dengan presentase 95,5%
4. Efektivitas penggunaan bahan ajar pembelajaran multimedia yang dikembangkan meningkat signifikan ini dapat dilihat dari perkembangan sebelum dan sesudah *post tes* mengalami peningkatan sebesar 9,7%.

B. SARAN PEMANFAATAN

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan bahan ajar multimedia interaktif ini disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bahan ajar ini sebaiknya dijalankan pada resolusi monitor 1280x800 *pixel*, karena resolusi tersebut merupakan resolusi terbaik dari bahan ajar multimedia interaktif yang dikembangkan ini.
2. Bahan ajar ini hanya sebagai suplemen belajar yang bisa digunakan sebagai sarana belajar mandiri bagi siswa dan sarana penunjang bagi guru. Dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, siswa tetap memerlukan bimbingan dan pengarahan dari guru untuk mempermudah memahami materi yang diajarkan.

3. Pengembangan lebih lanjut dapat difokuskan pada sisi proses belajar yang nantinya ada penambahan materi, dapat diakses secara *online*, berbasis *android*, serta laporan hasil akhir pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, Lalu F. *“Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Program Delphi 7.0 untuk Kemahiran Mendengarkan Bahasa Arab (Studi Eksperimen di Madrasah Aliyah 2 Unggulan Mataram)”*. Tesis, Malang. S2 Pendidikan Bahasa Arab. UIN Maliki, 2001

Al-Qur’an dan Terjemahnya, Percetakan Al-Qur’an Raja Fahad, kementerian urusan keislaman. Arab Saudi. 1431H. QS.Al-Arraf (7):

Ali, Mustafa, *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V A MIN Malang 2*. Tesis. Malang: S2 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. UIN Maliki Malang, 2011

Ambar, Sri Murni, *Bahasa Indonesia 5. Untuk Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah Kelas V*, Jakarta : Pusat Perbukuan Nasional, 2008

Belawati, Tian dalam *Materi Pokok Pengembangan Bahan Ajar Edisi ke Satu* Jakarta: Universitas Terbuka, 2003

Depag, *Kurikulum 2004; Standar Kompetensi Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Dirjen Kelembagaan Islam, 2004

Depdiknas, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta, 2004.

Ghuddah, Abdul Fattah Abu, *40 Metode Pendidikan dan Pengajaran Rasulullah*, Bandung: Irsyad Baitus Salam, 2009.

Hamid, Abdul, *Pengembangan Paket Pembelajaran Bahan Ajar Bahasa Inggris dengan Model R2D2 untuk Kelas IV SD di SDN Sukun 1 Kota Malang*. Tesis, Program Studi Teknologi Pembelajaran. Universitas Negeri Malang, 2001

<http://www.artikelsiana.com/2014/10/pengertian-cerita-rakyat-jenis-cerita-rakyat.html>

Inayah, *Pengembangan Materi Ajar Berbasis Computer Guna Peningkatan Kemahiran Mendengar dan Berbicara Bahasa Arab (Studi Pengembangan Pada Madrasah Aliyah Raudlatul Ulum Guyangan Trangkil Pati Jawa Tengah)*. Tesis, Malang: S2 Pendidikan Bahasa Arab. UIN Maliki Malang, 2011

- Oulier, J.S.. *The Design and Development of Computer Based Instruction*. Massachusetts: Allyn and Bacon, Inc. 1998
- Program Pasca Sarjana UIN Maliki Malang. *Pedoman Penulisan Tesis dan Disertasi*. (Malang: PPs UIN Malang. cetakan 1. 2009.)
- S. Arif & Sadiman, dkk. *Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No.6, Media pendidikan; Pengertian, Pengembangan dan pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003
- S.M. Alessi dan Trollip, S.R. *Computer Based Instruction: Methods and Development*. New Jersey: Prantice Hal, 1991.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung, Alfabeta, CV.2011
- Sunarmi dan Imam, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta. Rineka Cipta, 2003
- Suyanto, H., dkk; *Indahnya Bahasa dan Sastra Indonesia*, Jakarta: Pusat Perbukuan Nasional, 2008
- Warsidi, Edi dan Farika, *Bahasa Indonesia Membuatku Cerdas 5 untuk Kelas V Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*, Jakarta : Pusat Perbukuan Nasional, 2008
- Emalia, *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*, <http://sdn4mangunjaya.blogspot.co.id/2013/09/pembelajaran-bahasa-indonesia-d.html>, 2015
- Fatoni, “Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Menyimak Berbicara” <https://fatonipgsd071644221.wordpress.com/2009/12/27/strategi-pembelajaran-bahasa-indonesia-sd-menyimak-berbicara/> diakses tanggal 23 Agustus 2015.
- Fauziah, Rahmah, *Pengertian Multimedia Pembelajaran*. <http://rahmahfauziah.blog.upi.edu/2013/10/31/multimedia-dalam-pembelajaran/> diakses tanggal 27 Agustus 2015.
- file:///C:/Users/User/Downloads/merge_Mengidentifikasi_Unsur_Cerita_Final.pdf

Jatiyasa, Wayan, *Pengajaran Keterampilan Menyimak di Sekolah Dasar*,
<http://iwayanjatiyasatumingal.blogspot.com/2012/05/v-behaviorurldefaultvmlo.html> diakses tanggal.27 Agustus 2015

Marlina, *Pengertian Multimedia Pembelajaran*.
<http://nengmarlina.blogspot.com/2011/02/pengertian-multimedia-pembelajaran.html> diakses tanggal 27 Agustus 2015.

Yuni, Setya, *Kemampuan Menyimak di SD*.
http://yurishandcraft.blogspot.com/2013/12/kemampuan-menyimak-di-sd_15.html diakses tanggal 27 Agustus Pukul.15.20WIB.

www.mastugino.blogspot.com





RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/ Semester : V / I

Alokasi Waktu : 4 x 35 menit (2 kali pertemuan)

A. Standar Kompetensi

Memahami penjelasan nara sumber dan cerita rakyat secara lisan

B. Kompetensi Dasar

Mengidentifikasi unsur cerita tentang cerita rakyat yang didengarnya.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah proses pembelajaran diharapkan siswa dapat:

Pertemuan 1

1. mengidentifikasi tokoh cerita yang didengarnya
2. menjelaskan watak dari tokoh cerita yang didengarnya
3. menyebutkan latar cerita (tempat, waktu, dan suasana) yang didengarnya
4. menjelaskan amanat atau pesan cerita yang didengarnya.

D. Materi Pokok : Cerita rakyat

E. Metode : ceramah, tanya jawab, pelatihan, penugasan

F. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan : 1

1. Kegiatan Awal

- a. Guru mengucapkan salam dan selanjutnya guru mengecek kehadiran siswa
- b. Guru mengadakan apersepsi untuk menarik minat siswa dengan cara bertanya jawab, misalnya, di sekolahmu ada perpustakaan? Buku apa saja yang terdapat di sana? Adakah buku-buku cerita? Buku cerita apa yang pernah kamu baca? Apa isinya?
- c. Guru bercerita tentang kekayaan cerita yang dimiliki rakyat kita, baik cerita lisan ataupun cerita yang tertulis.
- d. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran

2. Kegiatan Inti

- a. Guru menjelaskan hal-hal yang harus dikerjakan oleh siswa
- b. Siswa mendengarkan cerita rakyat dari bahan ajar multimedia mendengarkan cerita rakyat.
- c. Siswa mengidentifikasi unsur cerita yang terdiri dari tokoh, watak, latar, dan amanat cerita dengan bimbingan guru.
- b. Guru dan siswa membahas mengenai unsur-unsur cerita yang telah didengarnya.

3. Kegiatan Akhir

- a. Siswa dan guru mengadakan refleksi tentang proses dan hasil belajar.
- b. Guru menyimpulkan materi pelajaran dan memberikan tugas untuk membaca sebuah cerita rakyat di rumah.

Pertemuan: 2

1. Kegiatan Awal

- a. Guru mengucapkan salam kemudian mengecek kehadiran siswa
- b. Guru mengingatkan siswa pada pembahasan yang lalu, yaitu tentang unsur cerita dengan cara bertanya jawab.
- c. Guru memotivasi siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran

2. Kegiatan Inti

- a. Guru menjelaskan tujuan pelajaran yang akan dibahas.
- b. Siswa mendengarkan cerita rakyat dari bahan ajar multimedia interaktif mendengarkan cerita.
- b. Siswa mengidentifikasi unsur cerita rakyat melalui soal-soal yang ada di bahan ajar multimedia interaktif.

3. Kegiatan Akhir

- a. Guru menyimpulkan pelajaran bersama siswa.
- b. Guru mengevaluasi secara lisan berkenaan dengan materi. Misalnya, menurutmu, apa manfaat kita mendengarkan cerita?

G. Alat Dan Sumber

1. Alat : Bahan Ajar Multimedia interaktif mendengarkan cerita rakyat. LCD
Proyektor, Speaker.
2. Sumber : Buku Paket, cerita rakyat di CD multimedia interaktif, Kurikulum.

Cover CD Case



Cover Buku Panduan



Design kepingan CD



REKAPITULASI UJI COBA SISWA PERORANGAN

NO.	NAMA	Efek Strategi pembelajaran	Komunikasi			Format Tampilan			KET.			
			1	2	3	1	2	3		4	5	
1	ALIFIANSYAH GALIH TRIATMANTO	1	2	1	2	3	1	2	3	4	5	
2	DIAH AYUDHYA AUFARA RAHMA	1	0	-	1	1	1	1	1	1	1	R
3	TAMARA TSABITAH BALQIS	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	S
perbutir	Observasi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	T
	Maksimal	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	
	Observasi	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
	Maksimal	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
per aspek penilaian	Perentase (%)	100,0	66,7	66,7	100,0	100,0	100,0	65,7	100,0	66,7	100,0	
	Rata-rata		83,3	83,3	89					86,7	86,7	
	Observasi		5		8			13				
	Maksimal		6		9			15				
	Perentase (%)		83,3		88,9					86,7		

REKAPITULASI UJI COBA SISWA (KELOMPOK KECIL)

NO.	NAMA	Efek Strategi Pembelajaran		Komunikasi			Format Tampilan					KET.
		1	2	1	2	3	1	2	3	4	5	
1	ALIRANSYAH GALIH TRIATMANTO	1	0	-	1	1	1	1	1	1	1	R
2	ARROYAN AZKA ZHOFIROH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	T
3	DIAH AYUDHYA AUFARAHMA	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	S
4	HADIAN ANDITYA FANDI AHMAD SYAIFULLAH	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	S
5	MUHAMMAD NUHBAH AL HAFIZH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	R
6	MUHAMMAD SYAH JEHAN	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	R
7	REVALINA THALITA RASENDRIYA SUJIBYO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	S
8	RIZKYANI AZIZATUNNISA RAHARJO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	T
9	TAMARA TSABITAH BALQIS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	T
Per butir	Observasi	9	7	8	9	9	9	7	9	7	9	
	Maksimal	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	
Per aspek	Persentase (%)	100,0	77,8	88,9	100,0	100,0	100,0	77,8	100,0	77,8	100,0	
	Rata-rata	88,9		96			91,1					
Per aspek penilaian	Observasi	16		26			41					
	Maksimal	18		27			45					
	Persentase (%)	88,9		96,3			91,1					

REKAPITULASI UJI COBA LAPANGAN KEPADA SISWA

NO.	NAMA	Efek Strategi Pembelajaran		Komunikasi			Format Tampilan						
		1	2	1	2	3	1	2	3	4	5		
1	ALIFIAN SYAH GALIH TRIATMANTO	1	0	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	ARROYAN AZKA ZHOFIROH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	CITA NISRINA DHIA AMELIA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	DIAH AYUDHYA AUFARAHMA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	ELVINA HERA RUSLITA												
6	FAATH MUHAMMAD WAHYU SADEWO	1	1	-	1	0	0	0	0	1	1	1	1
7	HADIAN ANDITYA FANDI AHMAD SYAIRULLAH	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1
8	HIMMA FAIZAH SAKINAH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	JANDETY NORAHMAD GERYLIN	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
10	JANIAR AL FIRDAUSY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	MARISA PASYA CANTIKA												
12	MUHAMMAD FARHAN RAFIDAN ADITYA	1	0	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	MUHAMMAD NUKHBAH AL HAFIZH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	MUHAMMAD NAUVAL DYRATAMA	1	1	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	MUHAMMAD SYAH JEHAN	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	NADHYFA FAYRUZZAHYRA	1	0	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	QUEEN NAJILA TALULA LUKMAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	RAFAEL MAULANA KHADAFI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	RASHIFA KHANSA AURELLYA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1
20	REVALINA THALITA RASENDRIYA SUDIBYO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	RIZKYANI AZZATUN NISA RAHARJO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	TAMARA TSABITAH BALQIS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
23	VANIA NUR WIDYADHARI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	WAHYU ANGGA ARIANSYAH												
Rata-rata	Observasi	21	17	16	21	20	18	18	18	19	21		
	Maksimal	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21		
	Persentase (%)	100,0	81,0	76,2	100,0	95,2	95,2	85,2	85,7	90,5	100,0		
	Rata-rata		90,5			90					91,4		
Rata-rata	Observasi		38			57				96			
	Maksimal		42			63				105			
	Persentase (%)		90,5			90,5				91,4			

REKAPITULASI SIKAP SISWA TERHADAP BAHAN AJAR MULTIMEDIA

NO.	NAMA	Soal						
		1	2	3	4	5	6	7
1	ALFIANSYAH GALIH TRIATMANTO	3	3	1	3	3	3	3
2	ARROYAN AZKA ZHOFIROH	3	3	3	3	2	3	3
3	CITA NISRINA DHIA AMELIA	3	3	3	2	3	3	3
4	DIAH AYUDHYA AUFA RAHMA	3	3	3	3	3	3	2
5	ELVINA HERA RUSLITA							
6	FAATIH MUHAMMAD WAHYU SADEWO	3	3	3	3	3	3	3
7	HADIAN ANDITYA FANDI AHMAD SYAIFULLAH	3	3	3	3	3	3	3
8	HIMMA FAIZAH SAKINAH	3	3	3	2	3	3	3
9	IANDETY NORAHMAD GERYLIN	3	3	3	3	3	3	3
10	JANIAR AL FIRDAUSY	3	3	2	3	2	3	3
11	MARISA PASYA CANTIKA							
12	MUHAMMAD FARHAN RAFIDAN ADITYA	3	3	3	3	3	3	3
13	MUHAMMAD NUKHBAH AL HAFIZH	3	3	3	3	3	3	2
14	MUHAMMAD NAUVAL DYRATAMA	3	3	2	3	2	3	3
15	MUHAMMAD SYAH JEHAN	3	3	3	3	3	3	3
16	NADHYFA FAYRUZ ZAHYRA	3	3	3	3	3	3	3
17	QUEEN NAJILA TALULA LUKMAN	3	2	3	3	3	2	3
18	RAFAEL MAULANA KHADAFI	3	3	3	3	3	3	3
19	RASHIFA KHANSA AURELLYA	3	2	3	3	3	3	3
20	REVALINA THALITA RASENDRIYA SUDIBYO	2	3	3	3	3	3	2
21	RIZKYANI AZIZATUNNISA RAHARJO	3	3	3	3	2	3	3
22	TAMARA TSABITAH BALQIS	3	3	3	2	3	2	3
23	VANIA NUR WIDYADHARI	2	3	3	3	3	3	3
24	WAHYU ANGGA ARIFIANSYAH							
	Observasi	61	61	59	60	59	61	60
	Maksimal	63	63	63	63	63	63	63
	Persentase (%)	96,8	96,8	93,7	95,2	93,7	96,8	95,2

Evaluasi Media Pembelajaran
Oleh Ahli Desain/Media

Materi : Mendengarkan Cerita Rakyat
 Sasaran Program : Siswa Kelas V MI Khadijah Malang
 Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Untuk Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Khadijah Malang

Pengembang : M. Dwi Cahyono
 Evaluator : AULIA FIKRIARINI M.Pd

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai Ahli Media Pembelajaran tentang mendengarkan cerita rakyat.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran mendengarkan cerita.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberikan tanda "✓" pada kolom yang disediakan.

Contoh:

No.	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kemudahan memulai aplikasi		✓			
2	Logika berpikir	✓				

Keterangan:

- Skor 5 : Sangat Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)
 Skor 4 : Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)
 Skor 3 : Cukup Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)
 Skor 2 : Kurang Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)
 Skor 1 : Tidak Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)

3. Komentar atau saran siswa mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, diucapkan terima kasih.

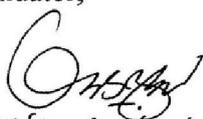
A. ASPEK MATERI

No.	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
A. Komunikasi						
1	Kemudahan memulai aplikasi	✓				
2	Logiik berpikir	✓				
3	Kejelasan petunjuk aplikasi		✓			
4	Penggunaan bahasa	✓				
B. Desain Teknis						
1	Format teks	✓				
2	Penggunaan warna		✓			
3	Kualitas gambar	✓				
4	Kualitas video dan ilustrasi	✓				
5	Penggunaan animasi	✓				
6	Penggunaan tombol eksekusi		✓			
C. Format Tampilan						
1	Urutan penyajian	✓				
2	Penggunaan <i>back sound</i>	✓				
3	Transisi antar <i>slide</i>	✓				
4	Tampilan aplikasi		✓			

B. KOMENTAR DAN SARAN

- PERBAIKI POLA TATANAN LAYOUT, SUDU SERAGAM
- RUNTUTAN / TAHAPAN JEN SAMPAI LOMPAT - URUTAN DIPERHATIKAN..
- INSTRUKSI SUARA DIPERJELAS.

Malang, Desember 2015
Evaluatur,


AULIA FIKRIARINI M., MT

Evaluasi Isi Mata Pelajaran
Oleh Ahli Isi Mata Pelajaran

Materi : Mendengarkan Cerita Rakyat
Sasaran Program : Siswa Kelas V MI Khadijah Malang
Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Untuk Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Khadijah Malang
Pengembang : M. Dwi Cahyono
Evaluator : Mujani ,S.Pd., M.Pd.
Tanda tangan : 

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak sebagai Ahli Isi Mata Pelajaran tentang mendengarkan cerita rakyat.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran mendengarkan cerita.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak memberikan pendapat pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberikan tanda “✓” pada kolom yang disediakan.

Contoh:

No.	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kejelasan tujuan		✓			
2	Kesesuaian tujuan dan materi	✓				

Keterangan:

Skor 5 : Sangat Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)

Skor 4 : Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)

Skor 3 : Cukup Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)

Skor 2 : Kurang Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)

Skor 1 : Tidak Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)

3. Komentar atau saran siswa mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
Atas kesedian Bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, diucapkan terima kasih.

A. ASPEK MATERI

No.	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
A. Isi Materi						
1	Kesesuaian dengan kurikulum		✓			
2	Relevansi dengan kemampuan siswa		✓			
3	Kejelasan topik pembelajaran		✓			
4	Keruntutan materi		✓			
5	Cakupan materi		✓			
6	Ketuntasan materi		✓			
7	Keseuaian evaluasi dengan materi		✓			
8	Kesesuaian tayangan visual dan audio dengan materi		✓			
B. Strategi Pembelajaran						
1	Kemudahan memahami materi		✓			
2	Kemudahan penggunaan		✓			

B. KOMENTAR DAN SARAN

Bagus. Akan lebih bermanfaat bila bisa disebarluaskan.

.....

.....

.....

.....

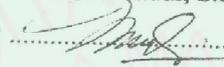
Malang, Desember 2015
Evaluator,


Mujani, S.Pd., M.Pd.

Evaluasi Isi Mata Pelajaran
Oleh Guru Mata Pelajaran

Materi : Mendengarkan Cerita Rakyat
 Sasaran Program : Siswa Kelas V MI Khadijah Malang
 Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Untuk Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Khadijah Malang

Pengembang : M. Dwi Cahyono
 Evaluator : Dian Asmanudi, S.Pd.

Tanda tangan : 

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak sebagai Guru Pengajar Pelajaran Bahasa Indonesia tentang mendengarkan cerita rakyat.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran mendengarkan cerita.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak memberikan pendapat pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberikan tanda "✓" pada kolom yang disediakan.

Contoh:

No.	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kejelasan tujuan		✓			
2	Kesesuaian tujuan dan materi	✓				

Keterangan:

Skor 5 : Sangat Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)

Skor 4 : Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)

Skor 3 : Cukup Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)

Skor 2 : Kurang Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)

Skor 1 : Tidak Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)

3. Komentar atau saran siswa mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
Atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, diucapkan terima kasih.

A. ASPEK MATERI

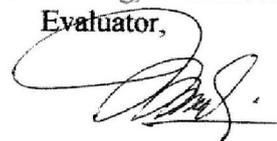
No.	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
A. Isi Materi						
1	Kesesuaian dengan kurikulum	✓				
2	Relevansi dengan kemampuan siswa	✓				
3	Kejelasan topik pembelajaran	✓				
4	Keruntutan materi	✓				
5	Cakupan materi	✓				
6	Ketuntasan materi		✓			
7	Keseuaian evaluasi dengan materi	✓				
8	Kesesuaian tayangan visual dan audio dengan materi	✓				
B. Strategi Pembelajaran						
1	Kemudahan memahami materi	✓				
2	Kemudahan penggunaan	✓				

B. KOMENTAR DAN SARAN

- Media pembelajaran yang bagus digunakan/ disukai anak-anak
- Media ditambah dengan unsur gambar

Malang, Desember 2015

Evaluatur,


Dian Asmanudi, S.Pd.

Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran oleh Siswa

Identitas Siswa :

Nama : Revalina Thalita Rasendriya Sudibyo
 Kelas : 5A
 No.Presensi : 20
 Tanda tangan : 

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa sebagai pengguna media pembelajaran tentang pembelajaran mendengarkan cerita.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar siswa akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran mendengarkan cerita.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon siswa memberikan pendapat pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberikan tanda "✓" pada kolom yang disediakan.

Contoh:

No.	Kriteria	Skor	
		Ya	Tidak
1	Apakah dalam program ini dapat menambah pengetahuan?	✓	
2	Apakah kamu bisa menggunakan ya sendiri tanpa bantuan orang lain?	✓	

Keterangan:

Skor 2 : Ya (Jelas/Setuju/Baik)

Skor 1 : Tidak (Tidak Jelas/ Tidak Sesuai/Tidak Baik)

3. Komentar atau saran siswa mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
Atas kesediaan siswa untuk mengisi lembar evaluasi ini, diucapkan terima kasih.

C. ASPEK MATERI

No.	Kriteria	Skor	
		Ya	Tidak
A. Efek Strategi Pembelajaran		✓	
1	Apakah dalam program ini dapat menambah pengetahuan?	✓	
2	Apakah kamu bisa menggunakannya sendiri tanpa bantuan orang lain?		
B. Komunikasi			
1	Apakah mudah menjalankan program sendiri?	✓	
2	Apakah dalam program ini petunjuk penggunaannya jelas?	✓	
3	Apakah kata-kata di dalam program ini mudah dimengerti?	✓	
C. Format Tampilan			
1	Apakah dalam program hurufnya jelas?	✓	
2	Apakah dalam program warna-warninya menarik?	✓	
3	Apakah suara di dalam program ini jelas?	✓	
4	Apakah di dalam program ini videonya jelas?	✓	
5	Apakah tampilan di dalam program ini membuatmu senang belajar?	✓	

D. KOMENTAR SISWA

Saya senang sekali dengan program ini, karena membantu siswa-siswi belajar dengan glat. Program ini sangat seru sekali karena warnanya yang menarik tidak membuat kita bosan dalam belajar dengan program ini.

Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran oleh Siswa

Identitas Siswa :

Nama : Arroyyan Azka Zhafiroh
 Kelas : SA
 No.Presensi : 02
 Tanda tangan : *Amjya*

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa sebagai pengguna media pembelajaran tentang pembelajaran mendengarkan cerita.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar siswa akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran mendengarkan cerita.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon siswa memberikan pendapat pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberikan tanda "✓" pada kolom yang disediakan.

Contoh:

No.	Kriteria	Skor	
		Ya	Tidak
1	Apakah dalam program ini dapat menambah pengetahuan?	✓	
2	Apakah kamu bisa menggunakannya sendiri tanpa bantuan orang lain?	✓	

Keterangan:

Skor 2 : Ya (Jelas/Setuju/Baik)

Skor 1 : Tidak (Tidak Jelas/ Tidak Sesuai/Tidak Baik)

3. Komentar atau saran siswa mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
 Atas kesediaan siswa untuk mengisi lembar evaluasi ini, diucapkan terima kasih.

C. ASPEK MATERI

No.	Kriteria	Skor	
		Ya	Tidak
A. Efek Strategi Pembelajaran			
1	Apakah dalam program ini dapat menambah pengetahuan?	✓	
2	Apakah kamu bisa menggunakannya sendiri tanpa bantuan orang lain?	✓	
B. Komunikasi			
1	Apakah mudah menjalankan program sendiri?	✓	
2	Apakah dalam program ini petunjuk penggunaannya jelas?	✓	
3	Apakah kata-kata di dalam program ini mudah dimengerti?	✓	
C. Format Tampilan			
1	Apakah dalam program hurufnya jelas?	✓	
2	Apakah dalam program warna-warninya menarik?	✓	
3	Apakah suara di dalam program ini jelas?	✓	
4	Apakah di dalam program ini videonya jelas?	✓	
5	Apakah tampilan di dalam program ini membuatmu senang belajar?	✓	

D. KOMENTAR SISWA

Program ini sangat membuatku senang belajar karena warna-warninya menarik, hurufnya jelas, program ini jelas. Aku senang dengan program ini... Terima kasih Pak Dwi!!!

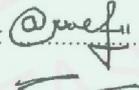
.....

.....

.....

Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran oleh Siswa

Identitas Siswa :

Nama : Cita Nisrina Dha Amelia
 Kelas : 5A
 No. Presensi : 03
 Tanda tangan : 

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa sebagai pengguna media pembelajaran tentang pembelajaran mendengarkan cerita.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar siswa akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran mendengarkan cerita.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon siswa memberikan pendapat pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberikan tanda "✓" pada kolom yang disediakan.

Contoh:

No.	Kriteria	Skor	
		Ya	Tidak
1	Apakah dalam program ini dapat menambah pengetahuan?	✓	
2	Apakah kamu bisa menggunakannya sendiri tanpa bantuan orang lain?	✓	

Keterangan:

Skor 2 : Ya (Jelas/Setuju/Baik)

Skor 1 : Tidak (Tidak Jelas/Tidak Sesuai/Tidak Baik)

3. Komentar atau saran siswa mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
 Atas kesediaan siswa untuk mengisi lembar evaluasi ini, diucapkan terima kasih.

C. ASPEK MATERI

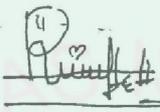
No.	Kriteria	Skor	
		Ya	Tidak
A. Efek Strategi Pembelajaran			
1	Apakah dalam program ini dapat menambah pengetahuan?	✓	
2	Apakah kamu bisa menggunakannya sendiri tanpa bantuan orang lain?	✓	
B. Komunikasi			
1	Apakah mudah menjalankan program sendiri?	✓	
2	Apakah dalam program ini petunjuk penggunaanya jelas?	✓	
3	Apakah kata-kata di dalam program ini mudah dimengerti?	✓	
C. Format Tampilan			
1	Apakah dalam program hurufnya jelas?	✓	
2	Apakah dalam program warna-warninya menarik?	✓	
3	Apakah suara di dalam program ini jelas?	✓	
4	Apakah di dalam program ini videonya jelas?	✓	
5	Apakah tampilan di dalam program ini membuatmu senang belajar?	✓	

D. KOMENTAR SISWA

Saya berharap program ini untuk K-13 karena programnya tidak membosankan & seru. Apabila pelajaran kita membosankan kita tidak semangat untuk belajar & akhirnya menjadi bodoh. Bila kita pelajarannya seru pasti lebih semangat & akan menjadi pintar.

Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran oleh Siswa

Identitas Siswa :

Nama : Diah Ayadhya Aupa R.
 Kelas : 5 A
 No.Presensi : 4
 Tanda tangan : 

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa sebagai pengguna media pembelajaran tentang pembelajaran mendengarkan cerita.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar siswa akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran mendengarkan cerita.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon siswa memberikan pendapat pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberikan tanda "✓" pada kolom yang disediakan.

Contoh:

No.	Kriteria	Skor	
		Ya	Tidak
1	Apakah dalam program ini dapat menambah pengetahuan?	✓	
2	Apakah kamu bisa menggunakannya sendiri tanpa bantuan orang lain?	✓	

Keterangan:

Skor 2 : Ya (Jelas/Setuju/Baik)

Skor 1 : Tidak (Tidak Jelas/ Tidak Sesuai/Tidak Baik)

3. Komentar atau saran siswa mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
 Atas kesediaan siswa untuk mengisi lembar evaluasi ini, diucapkan terima kasih.

C. ASPEK MATERI

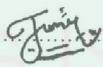
No.	Kriteria	Skor	
		Ya	Tidak
A. Efek Strategi Pembelajaran			
1	Apakah dalam program ini dapat menambah pengetahuan?	✓	
2	Apakah kami bisa menggunakannya sendiri tanpa bantuan orang lain?	✓	
B. Komunikasi			
1	Apakah mudah menjalankan program sendiri?	✓	
2	Apakah dalam program ini petunjuk penggunaannya jelas?	✓	
3	Apakah kata-kata di dalam program ini mudah dimengerti?	✓	
C. Format Tampilan			
1	Apakah dalam program hurufnya jelas?	✓	
2	Apakah dalam program warna-warninya menarik?	✓	
3	Apakah suara di dalam program ini jelas?	✓	
4	Apakah di dalam program ini videonya jelas?	✓	
5	Apakah tampilan di dalam program ini membuatmu senang belajar?	✓	

D. KOMENTAR SISWA

Saya berharap supaya kita bisa menggunakan program ini dalam pembelajaran supaya kita tidak bertambah bosan. Karena dengan menggunakan program ini saya sangat bersemangat belajar. Dan juga dengan warna-warna yg menarik. Alhamdulillah 🙏

Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran oleh Siswa

Identitas Siswa :

Nama : Tamara Tsabitah Balqis
 Kelas : VA
 No.Presensi : 22
 Tanda tangan : 

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa sebagai pengguna media pembelajaran tentang pembelajaran mendengarkan cerita.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar siswa akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran mendengarkan cerita.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon siswa memberikan pendapat pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberikan tanda "✓" pada kolom yang disediakan.

Contoh:

No.	Kriteria	Skor	
		Ya	Tidak
1	Apakah dalam program ini dapat menambah pengetahuan?	✓	
2	Apakah kamu bisa menggunakannya sendiri tanpa bantuan orang lain?	✓	

Keterangan:

Skor 2 : Ya (Jelas/Setuju/Baik)

Skor 1 : Tidak (Tidak Jelas/ Tidak Sesuai/Tidak Baik)

3. Komentar atau saran siswa mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
 Atas kesediaan siswa untuk mengisi lembar evaluasi ini, diucapkan terima kasih.

C. ASPEK MATERI

No.	Kriteria	Skor	
		Ya	Tidak
A. Efek Strategi Pembelajaran			
1	Apakah dalam program ini dapat menambah pengetahuan?	✓	
2	Apakah kamu bisa menggunakannya sendiri tanpa bantuan orang lain?	✓	
B. Komunikasi			
1	Apakah mudah menjalankan program sendiri?	✓	
2	Apakah dalam program ini petunjuk penggunaannya jelas?	✓	
3	Apakah kata-kata di dalam program ini mudah dimengerti?	✓	
C. Format Tampilan			
1	Apakah dalam program hurufnya jelas?	✓	
2	Apakah dalam program warna-warninya menarik?	✓	
3	Apakah suara di dalam program ini jelas?	✓	
4	Apakah di dalam program ini videonya jelas?	✓	
5	Apakah tampilan di dalam program ini membuatmu senang belajar?	✓	

D. KOMENTAR SISWA

Dengan program ini saya berharap bisa bertambah semangat belajarnya karna dengan adanya Materi yang tidak membosankan, menyenangkan, dan warna-warna yang menarik, membuat saya tidak bosan belajar. Apa lagi ditambah dengan film Cerita Rakyat. Semoga dengan program ini saya menjadi anak yang bertambah pintar. Amiin

Foto Dokumentasi Saat Uji Produk









DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

M. Dwi Cahyono lahir di Bojonegoro 3 Juli 1982 tepatnya Desa Gedongarum, Kecamatan Kanor. Lahir dari seorang ayah bernama H.Masturi, ibunya Hj.Kariyani. Istri Nofi Sri Utami, anak Fithratun Nabila Dicynta Jasmine, Adzkia Putri Dicynta Ramadhani.

Pendidikan :

- | | |
|------------------------------------|------|
| 1. SDN Bojonegoro | 1994 |
| 2. MTs Attanwir Bojonegoro | 1997 |
| 3. MAI Attanwir Bojonegoro | 2000 |
| 4. D2 PGMI UIN Maliki Malang | 2004 |
| 5. S1 PAI UIN Maliki Malang | 2009 |
| 6. D3 TKJ Politeknik Negeri Malang | 2010 |
| 7. S1 PGMI UIN Maliki Malang | 2015 |
| 8. S2 PGMI UIN Maliki Malang | 2016 |

Guru PNS di Kemenag Kota Malang sejak 2005.

Pengalaman Mengajar :

1. MI Khadijah Malang 2005-2015
2. Taman Pendidikan Al-Qur'an At-Taufiq Malang 2004-2014
3. MIN Malang 1 mulai 2015.

Saat ini tinggal di Jalan Cucak Rawun VI 8F 11 Sawojajar 2, Pakis, Malang.

Dapat dihubungi di FB.dwicy sukses / email: dwicy2@gmail.com/
www.dwicy.blogspot.com/ Hp.08883323881