

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MENYIMAK
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
DI KELAS VA SEKOLAH DASAR**

ARTIKEL PENELITIAN

OLEH

**EKO SETIAWAN
F37009043**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2014**

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MENYIMAK
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
DI KELAS VA SEKOLAH DASAR**

Eko Setiawan, Marzuki dan Siti Halidjah
PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak
email:ekosetiawan.untan@yahoo.co.id

Abstrak: Penelitian ini adalah pengembangan pembelajaran menyimak berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Microsoft Office PowerPoint* di kelas VA Sekolah Dasar Negeri 29 Pontianak Kota. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk pembelajaran menyimak berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Microsoft Office PowerPoint* di kelas VA yang layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran menyimak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Hasil penilaian dari ahli materi pembelajaran adalah 100% dengan kategori layak, hasil penilaian dari ahli media pembelajaran adalah 91,67% dengan kategori layak, nilai rata-rata *pretest* peserta didik meningkat dari 69 menjadi 85 pada nilai rata-rata *posttest* peserta didik. Maka dapat disimpulkan produk pengembangan pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Microsoft Office PowerPoint* layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran menyimak di kelas VA Sekolah Dasar Negeri 29 Pontianak Kota.

Kata Kunci: pengembangan, pembelajaran menyimak, multimedia interaktif

Abstract: This research is development of learning to listen based interactive multimedia by using Microsoft Office PowerPoint in fifth grade A of elementary school 29 in Pontianak City. The aims of this research is to produce a learning to listen interactive multimedia based by using Microsoft Office PowerPoint in fifth grade A eligible to apply as a medium of learning to listen. The method used in this research is research and development. The results of expert assessment of learning materials is 100% with a decent category, the results of expert assessment of learning media expert is 91.67% with a decent category, the average pretest score of students increased from 69 to 85 on the average value of the posttest learners. It can be concluded product development of learning to listen based interactive multimedia by using Microsoft Office PowerPoint eligible to be applied as a medium of learning in fifth grade A of elementary school 29 in Pontianak City.

Keyword: development, learning to listen, interactive multimedia

Dunia pendidikan saat ini sudah mulai berkembang. Berbagai macam pembaharuan telah dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baru, baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Untuk dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik, maka guru dituntut untuk menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih inovatif sehingga dapat mendorong peserta didik untuk dapat belajar secara optimal.

Banyak perangkat lunak (*software*) yang tersedia di dalam komputer yang dapat menunjang untuk dijadikan media pembelajaran, satu diantaranya adalah *Microsoft Office PowerPoint*. Dengan memanfaatkan *Microsoft Office PowerPoint*, bahkan guru dapat menjadikannya sebuah multimedia interaktif dengan cara menggabungkan dengan beberapa perangkat lunak (*software*) serta memanfaatkan perangkat keras (*hardware*) seperti *speaker*, *headphone* dan lainnya sehingga dapat menampilkan audio, video, animasi, teks, grafik dan interaktif. Dengan adanya penyampaian materi pembelajaran yang mengandung aspek audio, video, animasi, teks, grafik dan interaktif akan memudahkan peserta didik dikarenakan peserta didik dapat langsung melihat dan menyimak apa yang dipelajarinya. *Lessons must include visual examples of the concept that the student can view to see what he or she is to conceptualize* (William and Diana, 2004).

Pembelajaran bahasa Indonesia mencakup empat aspek yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menyimak merupakan satu di antara empat aspek berbahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan menyimak adalah agar peserta didik memahami pesan-pesan yang disampaikan secara lisan. Pesan tersebut diharapkan dapat dikuasai dengan cermat. Kecermatan dimaksudkan agar pemahaman terhadap pesan dalam proses komunikasi dapat tercapai. Dalam menyimak, peserta didik tidak hanya sekedar mendengarkannya, tetapi juga memahami isi yang disampaikan secara lisan. Menyimak merupakan suatu kegiatan berbahasa yang sangat penting, dengan menyimak kita dapat memperoleh informasi untuk menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang kehidupan. Begitu pula di sekolah, menyimak mempunyai peranan penting karena dengan menyimak peserta didik dapat memperoleh informasi serta dapat menambah wawasan dari apa yang disimak pada saat berada di sekolah.

Berdasarkan pengamatan terhadap pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VA Sekolah Dasar Negeri 29 Pontianak Kota, beberapa masalah yang muncul dalam proses pembelajaran menyimak, antara lain: guru kurang memanfaatkan media, cerita pendek yang disampaikan hanya terpaku pada buku paket peserta didik, dengan begitu kemungkinan bahwa peserta didik sebelumnya sudah pernah membaca cerita pendek tersebut sehingga esensi menyimak tidak seutuhnya dilakukan, pada saat pembelajaran menyimak peserta didik hanya mendengarkan temannya membacakan cerita sehingga pembelajaran masih bersifat konvensional, terlebih lagi dengan adanya faktor penghambat dalam menyimak yang terjadi di dalam kelas, baik suara gangguan dari dalam kelas maupun suara gangguan dari luar kelas yang dapat mempengaruhi menyimak itu sendiri.

Berdasarkan kenyataan tersebut, diperlukan suatu upaya untuk mengatasi masalah-masalah yang muncul khususnya dalam pembelajaran menyimak. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti menggunakan multimedia interaktif dengan

menggunakan *Microsoft Office PowerPoint* dengan tujuan peserta didik lebih efektif dan efisien dalam pembelajaran menyimak. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai Pengembangan Pembelajaran Menyimak berbasis Multimedia Interaktif dengan Menggunakan *Microsoft Office PowerPoint* di kelas VA Sekolah Dasar Negeri 29 Pontianak Kota dengan harapan dapat mengatasi masalah yang terjadi pada saat pengamatan serta dapat menjadi suatu inovasi dalam penggunaan media dalam pembelajaran menyimak.

Kata pembelajaran berasal dari kata ajar yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui atau diturut, sedangkan pembelajaran berarti proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar (Departemen Pendidikan Nasional, 2008). Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran (Oemar Hamalik, 1994).

Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (Henry Guntur Tarigan, 2008). Proses menyimak merupakan proses interaktif yang mengubah bahasa lisan menjadi makna dalam pikiran. Dengan demikian, menyimak tidak sekedar mendengarkan (Yeti Mulyati, dkk, 2007).

Hunt (dalam Henry Guntur Tarigan, 2008), berpendapat bahwa tujuan menyimak ada delapan, diantaranya: menyimak untuk belajar, menyimak untuk menikmati, menyimak untuk mengevaluasi, menyimak untuk mengapresiasi, menyimak untuk mengkomunikasikan ide-ide, menyimak untuk membedakan bunyi-bunyi, menyimak untuk memecahkan masalah dan menyimak untuk meyakinkan.

Multimedia is called an interactive system when user has the ability to control what element are delivered and when (Gaurau Bhatnager and Sikha Mehta, 1999). Elsom-Cook (dalam Munir, 2012) mendefinisikan multimedia interaktif adalah kombinasi dari berbagai komunikasi saluran menjadi pengalaman komunikatif terkoordinasi yang bahasa lintas-channel yang terintegrasi. Kelebihan Multimedia Interaktif dalam pembelajaran adalah: *fleksibel, self-packing, content-rich* interaktif dan individual (Bambang Warsita, 2008). Karakteristik multimedia interaktif dalam pembelajaran sebagai berikut: (1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen misalnya menggabungkan unsur audio dan visual; (2) Bersifat interaktif, memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna; dan (3) Bersifat mandiri, memberi kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan dari orang lain (Munir, 2012).

PowerPoint merupakan perangkat lunak aplikasi yang mengolah suatu gagasan/pemikiran ke dalam sebuah presentasi. Presentasi tersebut akan disimpan dalam file yang terdiri dari sejumlah *slide*. Masing-masing *slide* menampilkan teks, grafik, gambar, tabel, bagan organisasi dll (Wahana Komputer, 2005).

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*). *Research is a process that acquire new knowledge. Development is a process that applies knowledge to create new devices on effects* (Peter Bock,

2001). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2008). Adapun prosedur dalam penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; dan (10) produksi massal (Sugiyono, 2008).

Dari sepuluh langkah prosedur penelitian dan pengembangan, maka peneliti mengambil enam langkah. Adapun langkah-langkah yang diambil adalah sebagai berikut: (1) potensi dan masalah yaitu dengan melakukan pengamatan pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VA Sekolah Dasar Negeri 29 Pontianak Kota; (2) pengumpulan data mengenai ketersediaan unit komputer; (3) mengembangkan bentuk produk awal; (4) produk yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli materi pembelajaran dan ahli media pembelajaran; (5) setelah produk awal divalidasi melalui diskusi dengan ahli materi pembelajaran dan ahli media pembelajaran, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dikurangi dengan cara melakukan revisi; (6) uji coba produk dilakukan dengan tiga tahapan yaitu: uji coba kelompok kecil dengan 7 subjek, dengan tujuan untuk memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan, uji coba kelompok besar dengan 14 subjek dengan tujuan untuk memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan, dan uji coba kelas penerapan dengan 28 subjek. Setelah menerapkan pada kelas penerapan selanjutnya adalah melakukan revisi produk akhir sesuai dengan saran-saran dari hasil uji coba kelas kecil, uji coba kelas besar dan uji coba kelas penerapan. Validator dalam penilaian produk yang dikembangkan adalah Dr. H. Martono sebagai ahli materi pembelajaran, Drs. Hery Kresnadi, M.Pd sebagai ahli media pembelajaran.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VA Sekolah Dasar Negeri 29 Pontianak Kota yang berjumlah 28 orang peserta didik yang dibagi menjadi : (1) Uji coba kelompok kecil sebanyak 7 orang, (2) Uji coba kelompok besar sebanyak 14 orang, (3) Uji coba kelas penerapan sejumlah 28 orang.

Jenis data yang didapat merupakan data kualitatif dan kuantitatif, data yang diperoleh dari angket. Data kualitatif didapatkan dari hasil penilaian, masukan, tanggapan, kritikan dan saran perbaikan melalui instrumen yang telah disediakan. Untuk data kuantitatif data yang diperoleh dari perolehan belajar setelah pembelajaran menyimak berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Microsoft Office PowerPoint*. Data yang dikumpulkan meliputi: (1) penilaian dari ahli materi pembelajaran mengenai kualitas produk yang dikembangkan. kualitas produk ini meliputi segi: pembelajaran, kurikulum, isi materi, interaksi, bahasa dan soal evaluasi; (2) penilaian dari ahli media pembelajaran mengenai kualitas produk yang dikembangkan. kualitas produk ini meliputi segi: pewarnaan, tampilan layar, suara, perintah menu dan keamanan program; (3) penilaian peserta didik mengenai kualitas produk yang dikembangkan. Kualitas produk ini meliputi segi: pengoperasian program dan reaksi pengguna; (4) hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik.

Teknik pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi tidak langsung dan teknik pengukuran. Teknik observasi tidak langsung adalah cara mengumpulkan data yang dilakukan dengan mengadakan hubungan tidak langsung atau dengan perantara alat, baik berupa alat yang sudah tersedia

maupun alat khusus yang dibuat untuk keperluan itu (Hadari Nawawi, 2012). Teknik observasi digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari ahli materi pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Teknik pengukuran adalah cara mengumpulkan data yang bersifat kuantitatif untuk mengetahui tingkat atau derajat aspek tertentu dibandingkan dengan norma tertentu pula sebagai satuan ukur yang relevan (Hadari Nawawi, 2012). Pengukuran data dalam penelitian ini menggunakan *pretest* dan *posttest* pada pembelajaran menyimak di kelas VA Sekolah Dasar Negeri 29 Pontianak Kota. Teknik pengukuran ini digunakan untuk memperoleh data berupa hasil *pretest* dan hasil *posttest* peserta didik. Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner/angket dan tes. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2008). Kuesioner pada penelitian ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli materi pembelajaran, ahli media pembelajaran dan peserta didik sebagai bahan mengevaluasi program multimedia yang dikembangkan. Adapun kuesioner/angket yang digunakan adalah sebagai berikut: (1) Angket penilaian atau tanggapan ahli materi pembelajaran mengenai multimedia interaktif untuk pembelajaran menyimak; (2) Angket penilaian atau tanggapan ahli media pembelajaran mengenai multimedia interaktif untuk pembelajaran menyimak; (3) Angket penilaian atau tanggapan peserta didik mengenai multimedia interaktif untuk pembelajaran menyimak. Tes merupakan seperangkat tugas yang harus dikerjakan atau sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaannya terhadap cakupan materi yang dipersyaratkan dan sesuai dengan tujuan pengajaran tertentu (Endang Poerwanti, dkk, 2008). Tes yang digunakan dalam penelitian ini dengan bentuk tes berupa pilihan ganda, dengan jumlah 10 butir soal di setiap *pretest* dan *posttest*. Sebelum digunakan soal tersebut telah dilakukan validasi dengan menggunakan validitas isi dan divalidasi oleh guru kelas VA Sekolah Dasar Negeri 29 Pontianak Kota, dan dilakukan uji reliabilitas soal. Untuk keperluan reliabilitas tes, telah dilakukan uji coba soal di kelas VB Sekolah Dasar Negeri 29 Pontianak Kota. Setelah uji coba dilaksanakan. Langkah selanjutnya yang dilakukan adalah mencari hasil reliabilitas tes. Setelah dilakukan perhitungan diperoleh hasil reliabilitas tes sebesar 0,75 untuk pilihan ganda dengan klasifikasi tinggi yang berarti tingkat ketetapan alat instrumen tersebut tinggi.

Untuk menjawab masalah apakah produk pembelajaran menyimak berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Microsoft Office PowerPoint* yang dikembangkan layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran diperoleh dari kelayakan berdasarkan isi materi dan kelayakan berdasarkan isi media berdasarkan penilaian dari validator dan peserta didik. Penilaian dari validator yang telah terkumpul kemudian diproses dengan rumus persentase menurut Suharsimi Arikunto, 2010 adalah sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Tabel 1 digunakan untuk mengetahui kelayakan berdasarkan penilaian dari ahli materi pembelajaran, ahli media pembelajaran dan peserta didik.

Tabel 1
Skala Persentase

Persentase Pencapaian	Interpretasi
76 – 100%	Layak
56 – 75%	Cukup Layak
40 – 55%	Kurang Layak
0 – 39%	Tidak Layak

Untuk menjawab masalah bagaimakah peningkatan perolehan belajar peserta didik dengan pembelajaran menyimak berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Microsoft Office PowerPoint* dapat diperoleh dengan cara membandingkan rata-rata hasil *pretest* dan rata-rata hasil *posttest*. Untuk menentukan rata-rata perolehan belajar peserta didik dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i X_i}{\sum f_i}$$

keterangan:

\bar{X} = Mean (rata-rata) skor

X_i = Titik tengah

f_i = frekuensi

(Sugiyono, 2010)

Dan rumus Standar Deviasi sebagai berikut.

$$S = \sqrt{\frac{\sum f_i (x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$$

Keterangan:

S^2 = standar deviasi

f_i = frekuensi

\bar{X} = nilai rata-rata

n = jumlah peserta didik

(Sugiyono, 2010)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran menyimak berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Microsoft Office PowerPoint* di kelas VA Sekolah Dasar Negeri 29 Pontianak Kota yang layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran menyimak. Penelitian ini dilakukan di kelas VA Sekolah Dasar Negeri 29 Pontianak Kota,

dengan jumlah peserta didik sebanyak 28 orang. Data yang diperoleh dari penelitian ini berupa:

Validasi ahli materi pembelajaran, produk awal yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh Dr. H. Martono sebagai ahli materi pembelajaran. Validasi dilaksanakan pada hari Senin, 10 Februari 2014 pukul 15.45 WIB di ruang Pembantu Dekan I FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak. Hasil validasi dan penilaian ahli materi pembelajaran dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2
Penilaian Ahli Materi Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Skor yang diobservasi	Skor yang diharapkan	Kelayakan (%)
1	Pembelajaran	4	4	100%
2	Kurikulum	8	8	100%
3	Isi Materi	16	16	100%
4	Interaksi	4	4	100%
5	Bahasa	8	8	100%
6	Evaluasi	12	12	100%
	Jumlah	52	52	100%

Validasi ahli media pembelajaran, produk awal yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh Drs. Hery Kresnadi, M.Pd sebagai ahli media pembelajaran. Validasi dilaksanakan pada hari Jum'at, 7 Februari 2014 pukul 13.00 WIB di ruang ICT PGSD FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak. Hasil validasi dan penilaian ahli media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3
Penilaian Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Skor yang diobservasi	Skor yang diharapkan	Kelayakan (%)
1	Komunikasi	15	16	93,75%
2	Tampilan	23	24	95,83%
3	Suara	3	4	75%
4	Evaluasi	11	12	91,67%
5	Keamanan Program	3	4	75%
	Jumlah	55	60	91,67%

Pelaksanaan uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada Jumat, 14 Februari pada pukul 09.00 – 09.35. Tujuan diadakannya uji coba kelompok kecil adalah untuk mendapatkan kritik, saran dan penilaian kelayakan dari calon pengguna sehingga dengan adanya kekurangan yang terjadi dapat diperbaiki. Responden uji coba kelompok kecil diambil sebanyak 7 orang. Langkah-langkah pelaksanaan pada uji coba kelompok kecil adalah: (1) membagikan CD media pembelajaran; (2) memberi penjelasan mengenai isi media (3) meminta peserta didik untuk mengisi angket penilaian. Persentase data penilaian uji coba kelompok kecil disajikan pada tabel 4.

Tabel 4
Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek Penilaian	Skor yang diobservasi	Skor yang diharapkan	Kelayakan (%)
1	Efek Pembelajaran	49	56	87,5%
2	Komunikasi	47	56	83,93%
3	Desain Teknis	115	140	82,14%
	Jumlah	211	252	83,73%

Pelaksanaan uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada hari Sabtu, 15 Februari pada pukul 07.00 – 09.35. Tujuan diadakannya uji coba kelompok kecil adalah untuk mendapatkan kritik, saran dan penilaian kelayakan dari calon pengguna sehingga dengan adanya kekurangan yang terjadi dapat diperbaiki. Responden uji coba kelompok kecil diambil sebanyak 14 orang. Langkah-langkah pelaksanaan pada uji coba kelompok kecil adalah: (1) membagikan CD media pembelajaran; (2) memberi penjelasan mengenai isi media (3) meminta peserta didik untuk mengisi angket penilaian. Persentase data penilaian uji coba kelompok besar disajikan pada tabel 5.

Tabel 5
Uji Coba Kelompok Besar

No.	Aspek Penilaian	Skor yang diobservasi	Skor yang diharapkan	Kelayakan (%)
1	Efek Pembelajaran	103	112	91,96%
2	Komunikasi	98	112	87,5%
3	Desain Teknis	247	280	88,21%
	Jumlah	448	504	88,89%

Uji coba kelas penerapan, data hasil *pretest* sebelum diajar dengan produk pembelajaran menyimak berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Microsoft Office PowerPoint* dapat dilihat pada tabel 6

Tabel 6
Rata-Rata Hasil *Pretest* Peserta Didik

No	Rentang Nilai	Fi	Xi	fi.Xi
1	40-48	2	44	88
2	49-51	4	53	212
3	58-66	5	62	310
4	67-75	8	71	568
5	76-84	5	80	400
6	85-93	4	89	356
	Jumlah	28	399	1934
	Rata-rata		69	
	Standar deviasi		13,27	

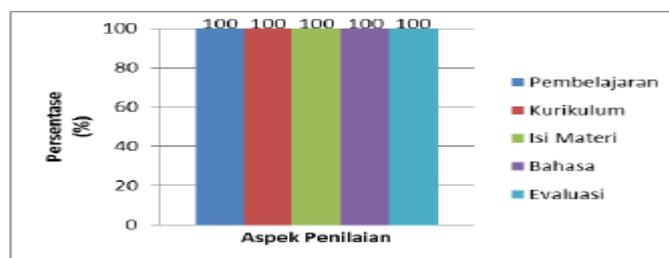
Data hasil *posttest* setelah diajar dengan produk pembelajaran menyimak berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Microsoft Office PowerPoint* dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7
Rata-Rata Hasil *Posttest* Peserta Didik

No	Rentang Nilai	Fi	Xi	fi.Xi
1	50-58	1	54	54
2	59-67	1	63	63
3	68-76	5	72	360
4	77-85	6	81	486
5	86-94	9	90	810
6	95-103	6	99	594
Jumlah		28	459	2367
Rata-rata		85		
Standar deviasi		11,83		

Pembahasan

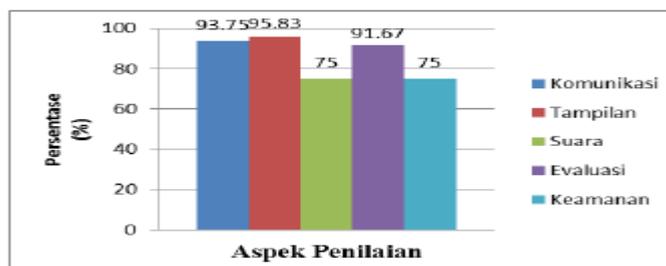
Berdasarkan tabel 2 apabila digambarkan dalam bentuk grafik adalah sebagai berikut.



Grafik 1 Penilaian Ahli Materi Pembelajaran

Berdasarkan grafik 1, rata-rata total penilaian dari ahli materi pembelajaran mengenai produk pembelajaran menyimak berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Microsoft Office PowerPoint* sebesar 100%. Sesuai dengan skala persentase, maka hasil tersebut masuk dalam kategori layak untuk digunakan.

Berdasarkan tabel 3 apabila digambarkan dalam bentuk grafik adalah sebagai berikut.



Grafik 2 Penilaian Ahli Media Pembelajaran

Berdasarkan grafik2, rata-rata total penilaian dari ahli materi pembelajaran mengenai produk pembelajaran menyimak berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Microsoft Office PowerPoint* sebesar 91,67%. Sesuai dengan skala persentase, maka hasil tersebut masuk dalam kategori layak untuk digunakan.

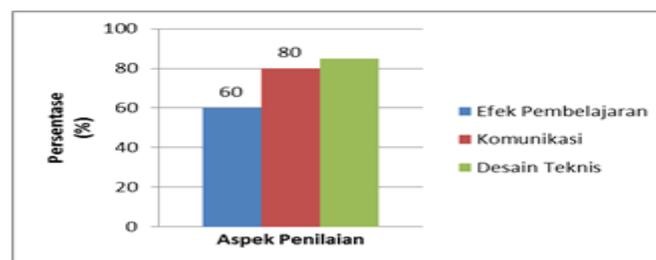
Berdasarkan tabel4 apabila digambarkan dalam bentuk grafik adalah sebagai berikut.



Grafik 3 Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan grafik 3, rata-rata total penilaian dari pengguna mengenai produk pembelajaran menyimak berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Microsoft Office PowerPoint* sebesar 83,73%. Sesuai dengan skala persentase, maka hasil tersebut masuk dalam kategori layak untuk digunakan.

Berdasarkan tabel5 apabila digambarkan dalam bentuk grafik adalah sebagai berikut.



Grafik 4 Penilaian Uji Coba Kelompok Besar

Berdasarkan grafik 4, rata-rata total penilaian dari pengguna mengenai produk pembelajaran menyimak berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Microsoft Office PowerPoint* sebesar 88,89%. Sesuai dengan skala persentase, maka hasil tersebut masuk dalam kategori layak untuk digunakan.

Berdasarkan tabel 6 dan 7, diperoleh rata-rata *pretest* sebesar 69 dan rata-rata *posttest* sebesar 85, maka dengan menggunakan produk pembelajaran menyimak berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Microsoft Office PowerPoint*, perolehan belajar peserta didik mengalami peningkatan.

Produk yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli materi pembelajaran. Menurut evaluasi, saran dan masukan dari ahli materi pembelajaran, produk yang dikembangkan sudah bagus dan disarankan jika memang bisa ditambahkan gambar atau video yang menceritakan secara visual dari cerita yang disimak maka akan lebih menarik.

Produk yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli media pembelajaran. Menurut evaluasi, saran dan masukan dari ahli media pembelajaran, produk yang dikembangkan masih terdapat beberapa kekurangan dan harus diperbaiki yaitu: (1) Pemutaran *audio* lebih baik diputar secara otomatis, jangan menunggu klik lagi; (2) Gunakan *font* yang mudah terbaca,

jangan yang terlalu berlebihan; (3) Gunakan ukuran font yang sedang saja jangan terlalu besar ataupun terlalu kecil; (4) Ada tombol *link* yang tidak dapat digunakan; dan (5) Penggunaan bahasa dalam *slide* petunjuk agar disederhanakan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Prosedur pengembangan media pembelajaran menyimak berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Microsoft Office PowerPoint* di kelas V Sekolah Dasar Negeri 29 Pontianak Kota adalah sebagai berikut: (1) melakukan penelitian pendahuluan; (2) menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar; (3) pembuatan desain produk; (4) validasi ahli materi pembelajaran dan ahli media pembelajaran; (5) perbaikan desain (6) uji coba kelompok kecil; (7) analisis hasil uji coba kelompok kecil; (8) uji coba kelompok besar; (9) analisis hasil uji coba kelompok besar; (10) uji coba penerapan; dan (11) produk akhir.

Produk ini telah dinyatakan layak untuk digunakan, hal ini dibuktikan dengan persentase penilaian dari ahli materi pembelajaran sebesar 100% dengan kriteria layak untuk digunakan, sedangkan persentase penilaian dari ahli media pembelajaran sebesar 91,67% dengan kriteria layak untuk digunakan. Produk ini juga telah dinilai oleh calon pengguna pada saat uji coba kelompok kecil dengan persentase penilaian sebesar 83,73% dengan kriteria layak untuk digunakan, sedangkan pada saat uji coba kelompok besar dengan persentase penilaian sebesar 88,89% dengan kriteria layak untuk digunakan. Pada saat penerapan di kelas, berdasarkan perolehan nilai *pretest* dan *posttest*, rata-rata perolehan belajar peserta didik meningkat dari 69 menjadi 85. Hal ini menunjukkan bahwa produk ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran menyimak.

Saran

Penelitian dan pengembangan pembelajaran menyimak berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Microsoft Office PowerPoint* yang diintegrasikan ke dalam CD (*Compact Disk*) ini tentunya masih dapat dikembangkan lagi agar produk yang dihasilkan semakin lebih baik. Adapun saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Produk CD (*Compact Disk*) pembelajaran menyimak berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Microsoft Office PowerPoint* ini baik digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada pembelajaran menyimak dengan pokok bahasan menyimak cerita pendek anak; (2) Agar menghemat biaya dan penggunaan CD (*Compact Disk*), produk pembelajaran ini dapat langsung digandakan pada laptop atau komputer di laboratorium sekolah; (3) Kepada pengembang lain yang akan membuat topik pengembangan yang sama dengan pembelajaran menyimak berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Microsoft Office PowerPoint* ini disarankan untuk mengkaji materi yang akan digunakan untuk pengembangan serta mengobservasi terlebih dahulu tempat yang akan dijadikan tempat pengembangan untuk mengetahui kebutuhan di sekolah tersebut dan tujuan apa yang akan dicapai; (4) Dalam penggunaan soal evaluasi sebaiknya menggunakan VBA (*Visual Basic for Applications*) yang telah tersedia pada *Microsoft Office PowerPoint* yang sudah difasilitasi dengan nilai yang akan diperoleh pengguna setelah menjawab soal evaluasi, sehingga tidak perlu lagi menggunakan *Microsoft Office Excel*.

DAFTAR RUJUKAN

- Bambang Warsita. (2008). **Teknologi Pembelajaran**. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional.(2008). **Kamus Besar Bahasa Indonesia**. Jakarta: Balai Pustaka
- Endang Poerwanti, dkk. (2008). **Asesmen Pembelajaran SD**. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Gaurau Bhatnager, Sikha Mehta and Sugata Mitra.(1999). *Introduction to Multimedia Systems*.New Delhi: Academic Press.
- Hadari Nawawi. (2012). **Metode Penelitian Bidang Sosial**. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Henry Guntur Tarigan.(2008). **Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa**. Bandung: Angkasa Bandung.
- Munir. (2012). **Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan**. Bandung: Alfabeta
- Oemar Hamalik. (1994). **Belajar dan Pembelajaran**. Bandung: Bumi Aksara.
- Peter Bock. (2001). *Getting It Right: R & D Method in Science and Engineering*. San Diego: Academic Press.
- Sugiyono.(2008). **Metode Penelitian Pendidikan**.Bandung : Alfabeta
- _____ (2010). **Statistika untuk Penelitian**. Bandung: Alfa Beta.
- Suharsimi Arikunto. (2008). **Prosedur Penelitian**. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____ (2010).**Manajemen Penelitian**. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wahana Komputer. (2005). **Kamus Lengkap Dunia Komputer**.Semarang: Penerbit Andi.
- William and Diana. (2004). *Multimedia-based instructional design: computer-based training, web-based training, distance broadcast training, performance-based sollutions*. (2th). San Fransisco: Preiffer.