

# PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA KELAS IV SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2012/2013 DI SD NEGERI 2 PEJARAKAN

Ni Putu Desi Lestari<sup>1</sup>, I W. Suwatra<sup>2</sup>, I K. Suartama<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: <sup>1</sup>desi24des@yahoo.co.id, <sup>2</sup>suatra-pgsd@yahoo.co.id, <sup>3</sup>tamat\_tp@yahoo.com

## Abstrak

Masalah dalam penelitian ini adalah nilai KKM bahasa Indonesia tergolong rendah dan media presentasi pembelajaran Bahasa Indonesia belum ada, sehingga perlu dikembangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) proses rancang bangun pengembangan media presentasi pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV dan (2) kualitas hasil pengembangan media presentasi pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV menurut validasi ahli, uji perorangan, dan uji kelompok kecil. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan model pengembangan Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK). Model ini dikembangkan oleh Luther yang melibatkan 6 tahap yakni; 1) *Concept*, 2) *Design*, 3) *material collecting*, 4) *Assembly*, 5) *testing*, dan 6) *Distribution*. Proses rancang bangun pengembangan media presentasi pembelajaran ini terdiri dari melakukan analisis kebutuhan, menentukan *software*, dan dilanjutkan dengan mengembangkan *Flowchart* dan *Storyboard*. Data dikumpulkan dengan metode kuesioner, selanjutnya dianalisis dengan teknik analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji ahli isi mata pelajaran Bahasa Indonesia berada pada kualifikasi sangat baik (persentase = 94,6%), uji ahli desain berada pada kualifikasi sangat baik (persentase = 92%), uji ahli media pembelajaran berada pada kualifikasi baik (persentase = 89,2 %), uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat baik (persentase = 92.3%), dan uji kelompok kecil berada pada kualifikasi sangat baik (persentase = 93.43 %).

**Kata kunci :** pengembangan, model (PBK), media presentasi pembelajaran

## Abstract

The problem in this study is the KKM Indonesian media presentation is low and there is no media learning Indonesian, so it needs to be developed. This study aimed to find out (1) the process of design development learning Indonesian media presentation in class IV, and (2) the quality of the development of learning Indonesian media presentation in grade IV according to the expert validation, individual test, and small group test. The model used in this study is to use the model of the development of Computer Assisted Learning. This model was developed by Luther involving six stages, namely: 1) *Concept*, 2) *Design*, 3) *collecting material*, 4) *Assembly*, 5) *testing*, and 6) *Distribution*. Engineering process is the development of instructional media presentation consisting of conduct needs analysis, determine the software, and proceed with developing *Flowchart* and *Storyboard*. Data were collected by questionnaire then analyzed with qualitative analysis techniques and quantitative analysis. Results of the data analysis showed that the test content expert Indonesian subjects are in very good qualification (percentage = 94.6%), test design experts are in very good qualification (percentage = 92%), test of learning media is expert in good qualification (percentage = 89.2%), individual trials are in very good qualification (percentage = 92.3%), and a small group test is in very good qualification (percentage = 93.43%).

**Keywords:** development, PBK models, media presentation of learning

## PENDAHULUAN

Dengan diberlakukannya Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Permendiknas RI No. 41 Tahun 2007 maka dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di sekolah diupayakan dengan meningkatkan kualitas pembelajaran sebab pembelajaran yang berkualitas sangat menentukan tercapainya sasaran dan tujuan pendidikan secara produktif, efektif, kreatif, efisien, dan bermutu. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, dituntut untuk mampu dan mau melakukan inovasi pembelajaran. Inovasi pembelajaran yang dimaksud adalah usaha pembaharuan yang dilakukan untuk mengatasi berbagai hambatan, kendala, dan kelemahan yang ditemukan dalam pembelajaran yang dilaksanakan selama ini. Sebuah pembelajaran dapat dikatakan berkualitas apabila pembelajaran tersebut dapat bermakna bagi peserta didik, terintegrasi, berbasis nilai-nilai, membuat siswa aktif, dan menantang atau siswa termotivasi untuk belajar. Supaya pembelajaran memungkinkan dapat membangun suatu proses belajar siswa, maka perlu dipahami komponen-komponen penting dalam pembelajaran yaitu tujuan pembelajaran, pengembangan materi ajar, penentuan sumber belajar, pemilihan metode dan pemanfaatan media pembelajaran, pelaksanaan kegiatan atau proses belajar beserta evaluasinya. Hal lain yang juga perlu diperhatikan yakni interaksi yang terjadi antar siswa, interaksi antara siswa dengan materi ajar atau media atau sumber lainnya maupun interaksi antara siswa dengan guru. Dengan memahami hal-hal di atas, akan mampu membelajarkan siswa secara benar yaitu dapat terjadi proses belajar yang efektif dan tercapai hasil belajar yang maksimal.

Pembelajaran yang berkualitas dewasa ini dapat dikonsepsikan sebagai pembelajaran berorientasi produk, aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. (pembelajaran berorientasi PAKEM) Pembelajaran berorientasi PAKEM pada dasarnya adalah pembelajaran kontekstual berbasis konstruktivisme. Menurut Johnson dalam Nurhadi mengungkapkan sistem

kontekstual adalah proses pendidikan yang bertujuan membantu peserta didik dengan melihat makna dalam bahan yang dipelajari dengan cara menghubungkannya dengan konteks kehidupannya sehari-hari. *The Washington State Consorsrtium Contextual Teaching and Learning* (dalam Nurhadi) merumuskan pengajaran kontekstual adalah pengajaran yang memungkinkan peserta didik memperkuat, memperluas, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan akademisnya dalam berbagai latar di sekolah dan di luar sekolah untuk memecahkan persoalan yang ada dalam dunia nyata (dalam Hairuddin, 2007). Pembelajaran kontekstual melibatkan tujuh komponen untuk pembelajaran yaitu salah satu diantaranya adalah konstruktivisme, dalam teori konstruktivisme dijelaskan bahwa struktur pengetahuan dikembangkan oleh otak manusia melalui dua cara yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi maksudnya struktur pengetahuan baru dibangun atas dasar pengetahuan yang sudah ada. Sementara akomodasi maksudnya struktur pengetahuan yang sudah ada dimodifikasi untuk menampung dan menyesuaikan hadirnya pengalaman baru.

Atas dasar uraian di atas pembelajaran yang berorientasi produk, aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan ini sangat membutuhkan dukungan penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu proses belajar sehingga siswa bisa belajar lebih konkrit karena pengetahuan yang abstrak bisa dimodelkan melalui media, informasi yang banyak dan abstrak bisa disusun lebih sistematis, sistemik, terstruktur dan lebih bermakna karena media pembelajaran membantu meningkatkan pemahaman belajar siswa, serta dengan media dapat menghindarkan siswa dari miskonsepsi terhadap konsep-konsep yang abstrak dan kompleks karena dengan media multimedia mampu memodelkan melalui gambar tiga dimensi dan lewat audio visual. Jika penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa otomatis akan memberikan hasil

belajar yang lebih baik. Jadi dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang inovatif harus pula disertai adanya inovasi media pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memecahkan permasalahan dalam kehidupan nyata.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar merupakan salah satu program untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap positif terhadap Bahasa Indonesia, Selain merupakan wadah untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa sesuai dengan fungsi bahasa sebagai alat komunikasi, pembelajaran Bahasa Indonesia juga untuk membentuk sikap berbahasa yang positif serta memberikan dasar untuk menikmati dan menghargai sastra Indonesia. Pada pembelajaran bahasa Indonesia tentang materi apresiasi sastra Indonesia dikemas dalam suatu tema untuk mengembangkan aspek-aspek keterampilan berbahasa seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang antara ke empat aspek itu disajikan secara terpadu dan tidak terpisah-pisah. Untuk mengembangkan potensi siswa dalam berbahasa lisan maka hubungan kedua aspek menyimak dan berbicara tidak dapat dipisahkan dan selalu berlangsung dalam waktu bersamaan.

Dengan memahami tujuan pembelajaran dan karakteristik materi Bahasa Indonesia di SD maka media presentasi pembelajaran sangat diperlukan dalam apresiasi sastra Indonesia untuk mengembangkan keterampilan berbahasa, menyimak, dan berbicara yang penerapannya melalui kegiatan berdeklamasi atau baca puisi, berbalas pantun, bercerita dan dramatisasi kreatif.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komputer telah berkembang dengan pesat dalam semua aspek kehidupan kita, tidak terkecuali terhadap dunia pendidikan. Pembelajaran yang menggunakan media berbantuan komputer merupakan terobosan yang baru. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan seperangkat komputer atau laptop, LCD, dan perangkat audio. Arah inovasi ini adalah agar pembelajaran

menjadi lebih menarik dan efektif. Perkembangan teknologi komputer dan informasi juga semakin mengembangkan bentuk dan variasi media pembelajaran. Komputer yang digunakan dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat, yakni saat digunakan komputer meningkatkan motivasi pembelajaran. Para siswa akan menikmati kerja komputer ini dan komputer memberikan tantangan disamping komputer menampilkan perpaduan antar teks, gambar, animasi gerak, dan suara secara bersamaan maupun bergantian. Komputer bermanfaat besar dibandingkan dengan teknologi pendidikan lainnya karena mampu memberikan presentasi materi yang sangat fleksibel bagi pembelajar dan dapat mengikuti kemajuan sejumlah pembelajar dalam waktu yang sama.

Salah satu jurusan di Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA) yang khusus memberikan pemahaman tentang perekayasa pembelajaran yaitu Jurusan Teknologi Pendidikan. Tujuan utama pembelajaran yang dirancang di Jurusan Teknologi Pendidikan adalah menghasilkan tenaga ahli yang mampu mendesain, mengembangkan, memanfaatkan, mengelola, dan mengevaluasi. Jadi Jurusan Teknologi Pendidikan diarahkan untuk membantu dan memfasilitasi berkembangnya kemampuan potensial yang dimiliki siswa menjadi kemampuan nyata yang digunakan khususnya memecahkan masalah-masalah pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak I Komang Arsana, S.Pd pada tanggal 12 Desember 2012 selaku guru kelas IV (Empat) di SD Negeri 2 Pejajaran dapat dikemukakan bahwa nilai rata-rata hasil belajar yang dicapai siswa kelas IV untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia pada daftar nilai Ulangan Tes Akhir Semester I tahun ajaran 2012/2013 tergolong rendah yaitu rata-rata 67. Dari jumlah siswa 40 orang, hanya 30 % (12 orang) memperoleh nilai hasil belajar di atas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan sekolah (65). Selama ini dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah ini, guru belum pernah menggunakan

media berbantuan komputer. Meskipun sudah ada fasilitas yang mendukung media tersebut seperti komputer dan proyektor, disamping itu tidak semua guru dapat mengadopsi inovasi ini, para guru khususnya guru senior kurang akrab dengan komputer. Dimana para guru tersebut tetap menggunakan pendekatan konvensional dalam proses pembelajaran. Sementara itu, beberapa guru junior memang memiliki kemauan menerima dan melakukan inovasi karena sudah mampu mengoperasikan komputer. Dalam membuat media presentasi tersebut guru banyak menghadapi kendala antara lain: kemampuan yang belum memadai, adanya sistem guru kelas di SD dengan beban mengajar yang tinggi, jumlah tenaga pendidik di sekolah yang kurang, dan guru sering diberi lagi tugas lainnya yang harus segera selesai.

Menurut penuturan guru, pembelajaran bahasa Indonesia di dalam kelas cenderung bersifat konvensional. Pembelajaran konvensional yang dimaksud adalah pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered instruction*), berorientasi pada penguasaan materi hafalan fakta-fakta dan konsep yang padat, berupaya memenuhi target kurikulum, belajar menggunakan kemampuan berpikir tingkat rendah, siswa belajar dengan mendengarkan dan mencatat, menekankan tujuan belajar untuk menjawab tes obyektif pilihan ganda. Pembelajaran seperti ini tentu saja proses dan hasilnya tidak bermakna dan membosankan, tidak relevan dengan kebutuhan siswa, tidak memberdayakan seluruh potensi siswa, dan tidak berkarakter. Hal ini terjadi karena minimnya media pembelajaran tersedia untuk mata pelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia, maka para siswa dan guru sangat membutuhkan media dan bahan pembelajaran yang relevan. Dengan tersedianya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, maka diharapkan pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan efisien. Media presentasi pembelajaran yang berupa CD (*Compac Disk*) adalah media

yang belum ada dan perlu dikembangkan di SD Negeri 2 Pejarakan. Media ini nantinya digunakan dalam penelitian ini adalah media presentasi pembelajaran sebagai media yang diproyeksikan. Media presentasi pembelajaran ini menggabungkan semua media yang terdiri atas teks, image, animasi, audio, dan *Interactive Link*. Media-media tersebut digunakan karena karakteristik siswa yang berbeda-beda dalam mengikuti kegiatan belajar. Jadi dengan penggabungan teks, image, animasi, audio, dan *Interactive Link* tentu memungkinkan memotivasi minat untuk mengikuti pelajaran dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

“Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat, dan strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas/laboratorium, dan bukan untuk menguji teori” (Tegeh dan Kirna, 2010: 26).

Menurut Luther (dalam Sutopo, 2003) Model Pengembangan Produk Pengembangan Berbantuan Komputer (PBK) merupakan model yang disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Model ini terdiri dari 6 tahap kegiatan, yakni: 1) *Concept*, 2) *Design*, 3) *material collecting*, 4) *Assembly*, 5) *testing*, dan 6) *Distribution*.

Menurut Briggs (dalam Sadiman, 2005: 6) berpendapat bahwa “media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar”. Menurut Gagne, Briggs, dan Wager (dalam Suwatra, 2007: 5), “pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa”.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan sedemikian rupa sehingga terjadinya proses belajar pada siswa.

Media Presentasi Pembelajaran adalah alat bantu guru dalam menunjang proses pembelajaran di kelas (Irfanda, 2010). Menurut Chee & Wong (dalam Suartama, 2011) mengatakan bahwa untuk mengetahui kualitas media presentasi pembelajaran dapat ditinjau dari tiga hal, yaitu: (1) *Appropriateness* (kelayakan): materinya harus sesuai dengan karakteristik siswa, sekolah, dan kurikulum setempat, (2) *Accuracy, Currency, and Clarity* (akurat, *up-to-date*, dan kejelasan): materinya akurat, *up-to-date*, jelas dalam menjelaskan konsep, valid dan tidak membias dan sesuai dengan tingkat kesulitan siswa, (3) *Screen presentation and Design* (layar presentasi dan desain): *Text, Color, Animation, Audio, Video clip*.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD mulai dari kelas 1 hingga kelas VI dalam Kurikulum Pendidikan Dasar GBPP (Depdikbud, 1994) dikemukakan bahwa Bahasa adalah salah satu alat komunikasi, melalui Bahasa, manusia dapat saling berhubungan (berkomunikasi) saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain dan meningkatkan kemampuan intelektual. Mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia adalah program untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dan sikap positif terhadap Bahasa Indonesia.

Secara spesifik, permasalahan dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana proses rancang bangun pengembangan media presentasi pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV semester genap tahun pelajaran 2012/2013 di SD Negeri 2 Pejarakan Kecamatan Gerokgak Kabupaten Buleleng, 2) Bagaimanakah kualitas hasil pengembangan media presentasi pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV semester genap tahun pelajaran 2012/2013 di SD Negeri 2 Pejarakan Kecamatan Gerokgak Kabupaten Buleleng menurut validasi ahli, uji perorangan, dan uji kelompok kecil.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian adalah 1) proses rancang bangun pengembangan media presentasi pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV semester

genap tahun pelajaran 2012/2013 di SD Negeri 2 Pejarakan Kecamatan Gerokgak Kabupaten Buleleng. 2) Kualitas hasil pengembangan media presentasi pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV semester genap tahun pelajaran 2012/2013 di SD Negeri 2 Pejarakan Kecamatan Gerokgak Kabupaten Buleleng menurut validasi ahli, uji perorangan, uji kelompok, kecil, dan uji lapangan.

## METODE

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan. Dalam pengembangan media presentasi pembelajaran dalam bentuk CD mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model pengembangan Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK). Model ini dikembangkan oleh Luther (dalam Sutopo, 2003) yang melibatkan 6 tahap yakni; 1) *Concept*, 2) *Design*, 3) *material collecting*, 4) *Assembly*, 5) *testing*, dan 6) *Distribution*.

Pemilihan model pengembangan ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis. Model Pembelajaran Berbantuan Komputer ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Tahapan dari model ini 1) *Concept* (konsep), Pengembangan konsep dilakukan identifikasi *audiens*, macam aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan, dan lain-lain), dan spesifikasi umum. 2) *Design* (perancangan) yaitu membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program. 3) *Material collecting* (pengumpulan bahan) merupakan kegiatan berupa pengumpulan bahan atau materi yang diperlukan untuk pembuatan produk seperti: materi pokok, aspek pendukung seperti: gambar animasi, audio, video, dan visual. 4) *Assembly* (pembuatan) adalah menyusun naskah materi Bahasa Indonesia yang akan dimasukkan pada setiap *frame*. 5) *Testing* (uji coba), yaitu dilakukan setelah proses pembuatan dan seluruh data telah

dimasukkan. Pertama-tama dilakukan *testing* secara modular untuk memastikan apakah hasilnya seperti yang diinginkan. (6) *Distribution* (distribusi) Pada tahap ini merupakan tahap evaluasi dengan melakukan validasi terhadap suatu produk media presentasi pembelajaran. Validasi meliputi tanggapan ahli isi, ahli desain pembelajaran, ahli media, validasi perorangan dan validasi kelompok kecil. Selanjutnya jika ada kesalahan, program tersebut diperbaiki. Jika sudah sesuai, sudah dapat dikatakan selesai.

Uji coba produk dalam penelitian pengembangan ini terdiri atas :rancangan uji coba, subyek coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Tingkat validitas media presentasi pembelajaran diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui beberapa tahap. Tahap pertama yakni *review* oleh ahli isi mata pelajaran Bahasa Indonesia, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran, tahap kedua uji coba perorangan, dan tahap ketiga uji coba kelompok kecil. Subyek coba produk hasil pengembangan ini adalah satu orang ahli isi mata pelajaran, satu orang ahli desain pembelajaran, satu orang ahli media pembelajaran, enam orang siswa untuk uji coba perorangan, dan dua belas orang siswa untuk uji kelompok kecil. Data-data yang dikumpulkan melalui pelaksanaan evaluasi formatif dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu: (1) data dari evaluasi tahap pertama berupa data hasil *review* ahli isi mata pelajaran Bahasa Indonesia, data hasil *review* ahli desain pembelajaran, dan data hasil *review* ahli media pembelajaran, (2) data dari evaluasi tahap kedua berupa

data hasil *review* uji coba perorangan, dan data hasil *review* uji coba kelompok kecil. Seluruh data yang diperoleh dikelompokkan menurut sifatnya menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dan kuantitatif diperoleh dari hasil *review* ahli isi mata pelajaran Bahasa Indonesia, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil, melalui kuesiner/angket.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah instrumen lembar angket. angket digunakan untuk mengumpulkan data hasil *review* dari ahli mata pelajaran, ahli desain dan ahli media pembelajaran, siswa saat uji coba perorangan, dan kelompok kecil.

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif (Agung, 2010). Adapun yang dimaksud dengan analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil *review* ahli mata pelajaran, ahli desain dan ahli media pembelajaran, siswa saat uji coba perorangan, dan kelompok kecil. Teknik analisis data dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, saran, dan komentar perbaikan yang terdapat pada kuesioner/angket. Analisis Deskriptif Kuantitatif yaitu teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui kuesioner/angket dalam bentuk deskriptif prosentase. Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan sebagai berikut.

Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian(%)	Kualifikasi
90-100	Sangat Baik
75-89	Baik
5-74	Cukup
55- 64	Kurang
0-54	Sangat Kurang

(Agung, 2010)

## HASIL PENELITIAN

Rancang bangun media dapat dikatakan sebagai alur kerja program media yang dikembangkan. Adapun rancang bangun dari media presentasi pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

### a) Analisis kebutuhan

Mata pelajaran yang dikembangkan adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia. Mata pelajaran ini dipilih karena di SD Negeri 2 Pejarakan masih kekurangan media presentasi pembelajaran, padahal mata pelajaran ini sangat membutuhkan media presentasi pembelajaran, agar siswa bisa belajar lebih konkrit karena pengetahuan yang abstrak bisa dimodelkan melalui media dan dapat menghindari miskonsepsi siswa terhadap materi yang dipelajari. Selain itu setelah melakukan observasi ke SD Negeri 2 Pejarakan ternyata nilai rata-rata hasil belajar yang dicapai siswa kelas IV untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia pada daftar nilai Ulangan Tes Akhir Semester I tahun ajaran 2012/2013 tergolong rendah yaitu rata-rata 67. Dari jumlah siswa 40 orang, hanya 30 % (12 orang) memperoleh nilai hasil belajar di atas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan sekolah (65), sehingga perlu dibuatkan media presentasi pembelajaran. Dalam ini selain menganalisis kebutuhan juga terdapat beberapa kegiatan yang harus dilakukan yaitu menentukan tujuan, indentifikasi audien, macam aplikasi, tujuan aplikasi, dan spesifikasi umum.

### b) Menentukan Software

Memilih dan menentukan *software* yang digunakan untuk membuat media presentasi pembelajaran merupakan hal yang penting dilakukan sebelum mengembangkan *flowchart* dan *storyboard*. Adapun *software* yang digunakan antara lain *software Adobe Photoshop Portable, Macromedia Flash 8, Audacity, dan Corel video Studio*.

### c) Mengembangkan *flowchart* dan *storyboard*.

*Flowchart* fungsinya untuk memvisualisasikan alur kerja produk mulai awal hingga akhir. Dalam tahap ini juga membuat *storyboard* yang merupakan gambaran suatu media presentasi pembelajaran yang diproduksi. Sehingga peneliti memiliki pemikiran untuk dikembangkan ke dalam sebuah produk pengembangan media presentasi pembelajaran.

Kualitas media presentasi pembelajaran ini akan dipaparkan lima hal pokok, yaitu (1) *Review Ahli Isi Mata Pelajaran*, (2), *Review Ahli Desain Pembelajaran*, (3) *Review Ahli Media Pembelajaran*, (4) Uji Coba Perorangan, dan (5) Uji Coba Kelompok Kecil. Produk akhir dari pengembangan ini berupa media presentasi pembelajaran yang berbentuk CD (*Compact Disc*). Produk ini di *review* oleh seorang ahli isi sekaligus sebagai guru mata pelajaran Bahasa Indonesia atas nama I Komang Arsana, S.Pd. Instrumen yang digunakan untuk *review* ahli isi mata pelajaran ini adalah angket. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data

adalah metode angket/kuesioner, setelah dikonversikan dengan tabel konversi, presentase tingkat pencapaian 94,6% berada pada kualifikasi **sangat baik** dan dilakukan revisi menurut saran dan masukan dari Ahli Isi Mata Pelajaran. Berikutnya media diujicobakan kepada seorang ahli desain pembelajaran atas nama Dra. Desak Putu Parmiti, MS. yang merupakan seorang teknolog pembelajaran. Pada uji coba desain pembelajaran setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 92% berada pada kualifikasi **sangat baik** dan dilakukan beberapa revisi berdasarkan saran dan masukan dari ahli desain pembelajaran. Selanjutnya media diujicobakan kepada kepada seorang ahli media pembelajaran atas nama Dr. I Made Tegeh, M.Pd yang merupakan dosen di Jurusan Teknologi Pendidikan. Pada uji ahli media pembelajaran setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 89,2% berada pada kualifikasi **baik** dan dilakukan beberapa revisi sesuai dengan saran dan masukan dari ahli media pembelajaran, baru kemudian dilanjutkan pada tahap uji coba perorangan. Uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil dilakukan di SD Negeri 2 pejarakan. Pada tahap uji coba perorangan, dipilih enam orang siswa sebagai subjek uji coba yaitu siswa kelas IV SD Negeri 2 Pejarakan yang terdiri dari dua orang siswa dengan prestasi belajar tinggi, dua orang siswa dengan prestasi belajar sedang, dan dua orang siswa dengan prestasi belajar rendah. Prestasi belajar siswa dilihat dari nilai akhir mata pelajaran yang dimiliki oleh guru Bahasa Indonesia kelas IV. Pada uji coba perorangan diperoleh rerata persentase sebesar 92.3% berada pada kualifikasi **sangat baik** dan tidak ada revisi berdasarkan saran dan masukan dari siswa dan terakhir dilakukan uji coba kelompok kecil, subyek coba dalam penelitian ini adalah siswa SD Negeri 2 Pejarakan sebanyak dua belas orang. Kedua belas orang siswa tersebut terdiri dari empat orang siswa berprestasi belajar tinggi, empat orang siswa berprestasi belajar sedang, dan empat orang siswa berprestasi belajar rendah. Prestasi belajar siswa dilihat dari nilai akhir mata pelajaran yang dimiliki

oleh guru Bahasa Indonesia kelas IV. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh rerata persentase 93.43 % berada pada kualifikasi **Sangat Baik** dan tidak ada revisi berdasarkan saran dan masukan dari siswa.

## PEMBAHASAN

Rancang bangun media presentasi pembelajaran ini telah dikembangkan terdiri dari melakukan analisis kebutuhan, menentukan *software*, dan dilanjutkan dengan mengembangkan *Flowchart* dan *Storyboard*. Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil dapat diketahui kualitas media pembelajaran yang dikembangkan termasuk **sangat baik**. Hasil pengembangan dapat dipaparkan sebagai berikut. 1. Berdasarkan hasil penilaian dan ahli isi, terungkap bahwa sebagian besar penilaian guru mata pelajaran Bahasa Indonesia terhadap komponen-komponen media presentasi pembelajaran tersebar pada skor 5 (sangat baik) dan 4 (baik). Kualitas media ditinjau dari isi materi pembelajaran termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 94,6%. Media pembelajaran ini termasuk kriteria sangat baik karena dilihat dari: (1) Kebenaran, (2) Keakuratan Materi, (3) Kesesuaian dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, (4) Kedalaman materi, (5) Kesesuaian judul materi, (6) Kesesuaian contoh, (7) Waktu penyajian, (8) Ketepatan apersepsi, (9) Ketepatan penyampaian tujuan pembelajaran, (10) Urutan penyajian materi, (11) Kejelasan penyajian materi, (12) Kesesuaian visual (tayangan) dan audio (suara) dengan materi, (13) Kemudahan pemahaman bahasa, (14) Ketepatan penyampaian pengulangan atau kesimpulan materi, dan (15) Ketepatan penyampaian latihan/evaluasi materi. Media presentasi pembelajaran ini termasuk kriteria sangat baik karena dapat memotivasi siswa dalam belajar bahasa Indonesia. Atas dasar penilaian dari ahli isi, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat dipakai sebagai fasilitas belajar di kelas.

2. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli desain pembelajaran, terungkap bahwa sebagian besar penilaian ahli desain pembelajaran terhadap komponen-komponen media presentasi pembelajaran tersebar pada skor 5 (sangat baik) dan 4 (baik). Kualitas media ditinjau dari desain pembelajaran termasuk kriteria **sangat baik** dengan persentase tingkat pencapaian 92%. Media pembelajaran ini dikatakan sangat baik karena dilihat dari: (1) Ketepatan penggunaan desain/rancangan penyajian materi, (2) Kesesuaian durasi waktu dengan karakteristik sasaran, (3) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, (4) Kedalaman materi, (5) Kemudahan untuk dipahami, (6) Kejelasan uraian materi, pembahasan, dan contoh, (7) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran, (8) Kemenarikan media, (9) Penggunaan bahasa yang komunikatif, dan (10) Dapat digunakan dengan mudah. Media pembelajaran ini dikatakan sangat baik karena media pembelajaran memiliki topik yang jelas, yaitu pantun dan etika bertelepon. Media pembelajaran juga dilengkapi dengan Garis Besar Isi Media (GBIM), Silabus dan RPP, Materi, Evaluasi, Identitas pengembang dan keluar. Atas dasar penilaian dari ahli desain pelajaran ini, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat dipakai sebagai fasilitas belajar di kelas.

3. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, terungkap bahwa sebagian besar penilaian ahli media terhadap komponen-komponen media presentasi pembelajaran tersebar pada skor 4 (baik) dan 5 (sangat baik). Kualitas media ditinjau dari media pembelajaran termasuk kriteria **baik** dengan persentase tingkat pencapaian 89.2%. Media pembelajaran ini dikatakan baik karena dilihat dari: (1) Keterbacaan teks jelas, (2) Ketepatan jenis huruf, (3) Spasi tulisan sudah sesuai dengan layar yang ada, (4) Besar huruf yang digunakan sudah sesuai, (5) Kejelasan gambar, grafik, symbol, ikon, (6) Kesesuaian gambar, grafik, symbol, ikon yang digunakan, (7) penggunaan gambar, grafik, symbol, ikon mempermudah pemahaman materi / memberi tambahan keterangan, (8)

penggunaan gambar, grafik, symbol, ikon yang ditampilkan kualitasnya sesuai dan dapat memotivasi siswa, (9) Penggunaan komposisi, kombinasi dan resolusi warna yang tepat dan serasi, (10) Penggunaan warna menarik siswa, (11) Warna huruf sudah sesuai dengan latar belakang yang digunakan pada media, (12) Ketepatan animasi yang digunakan, (13) Animasi mempermudah pemahaman materi, (14) Kualitas animasi yang digunakan bagus dan jelas, (15) Animasi dapat menarik motivasi siswa, (16) Unsur audio sudah jelas, (17) Penggunaan musik dan sound effect sesuai, (18) Setiap audio, sound effect yang digunakan kualitasnya bagus dan jelas, (19) Suara narasi sinkron dengan teks yang dijelaskan, (20) Penggunaan video sesuai dengan materi, (21) Kualitas video yang digunakan bagus dan jelas, (22) Penggunaan Video dapat memberikan ilustrasi konsep dalam kehidupan nyata, (23) Unsur grafis pada kemasan mencerminkan isi CD Media Presentasi Pembelajaran, (24) Judul, sasaran, dan petunjuk ditampilkan telah sesuai, (25) Kualitas cetakan cover CD, dan (26) Kemenarikan desain cover CD. Atas dasar penilaian dari ahli media pelajaran ini, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat dipakai sebagai fasilitas belajar di kelas.

4. Berdasarkan hasil penilaian uji coba produk dari uji perorangan, terungkap bahwa untuk uji perorangan sebagian besar penilaian siswa sebanyak 6 orang siswa terhadap komponen-komponen media presentasi pembelajaran tersebar pada skor 5 (sangat baik), 4 (baik), dan 3 (cukup). Kualitas media ditinjau dari uji perorangan termasuk kriteria **sangat baik** dengan persentase tingkat pencapaian 92,3%. Penilaian siswa terhadap komponen-komponen media presentasi pembelajaran pada uji kelompok kecil sebanyak 12 orang siswa tersebar pada skor 5 (sangat baik), 4 (baik) dan 3 (cukup). Kualitas media ditinjau dari uji kelompok kecil termasuk kriteria **sangat baik** dengan persentase tingkat pencapaian 93.43%. Media presentasi pembelajaran ini dikatakan sangat baik dari hasil uji coba karena dapat dilihat dari: (1) Dapat

memotivasi untuk belajar, (2) Kejelasan penyajian materi pelajaran, (3) Kemudahan memahami materi/isi yang disajikan, (4) Kejelasan contoh yang diberikan, (5) Kemenarikan media presentasi pembelajaran, (6) Kejelasan dan kemenarikan ilustrasi gambar, (7) Kejelasan dan kemenarikan animasi, (8) Ketepatan penggunaan warna, (9) Kualitas teks yang digunakan, (10) Kejelasan suara, (11) Kejelasan bahasa yang digunakan, (12) Kesesuaian musik latar yang digunakan, (13) Kualitas musik latar yang digunakan, (14) Soal-soal sesuai dengan tujuan, (15) Kecukupan soal-soal/latihan, dan (16) Mendukung proses pembelajaran di dalam kelas. media ini dapat membantu guru dalam mengajar dan proses belajar yang menyenangkan untuk siswa. Dalam media ini juga terdapat contoh nyata yang sesuai dengan materi sehingga siswa mudah memahami materi yang diajarkan dengan menyimak contoh yang terdapat dalam media presentasi pembelajaran. Selain itu media pembelajaran ini dilengkapi juga dengan narasi, yang dapat menuntun siswa untuk belajar. Atas dasar penilaian dari uji coba ini, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat dipakai sebagai fasilitas belajar di kelas.

Memperhatikan aspek-aspek tersebut dapat disimpulkan bahwa media presentasi pembelajaran yang dikembangkan termasuk kriteria **sangat baik**. Hal itu dapat ditentukan dari kegiatan uji coba yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa media presentasi pembelajaran dapat memotivasi siswa sehingga siswa sangat antusias mengikuti kegiatan pembelajaran dan materi pelajaran yang disajikan mudah dipahami, karena media ini dapat menyajikan materi secara jelas dengan disertai contoh nyata.

## PENUTUP

Penelitian ini menghasilkan produk pengembangan berupa CD media presentasi pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas IV semester II yang layak pakai, sesuai dengan kebutuhan di SD Negeri 2 Pejajaran serta mampu memberikan daya tarik agar siswa mampu menyerap isi

materi pembelajaran lebih maksimal. Adapun kesimpulan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut. (1) Rancang bangun media dapat dikatakan sebagai alur kerja program media yang dikembangkan. Adapun rancang bangun dari media presentasi pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari melakukan analisis kebutuhan, menentukan *software*, dan dilanjutkan dengan mengembangkan *Flowchart* dan *Storyboard*. (2) Kualitas hasil pengembangan media presentasi pembelajaran ini adalah: (1) *review* ahli isi materi pelajaran termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 94,6%, (2) *review* ahli desain pembelajaran termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 92%, (3) *review* ahli media pembelajaran termasuk kriteria baik dengan persentase tingkat pencapaian 89.2%, (4) uji coba perorangan dengan kriteria sangat baik dengan rincian persentase 92.3%, dan (5) kelompok kecil dengan kriteria sangat baik dengan rincian persentase 93.43%.

Saran-saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan media presentasi pembelajaran ini dibagi menjadi empat, yaitu sebagai berikut. Kepada Siswa, Media presentasi pembelajaran ini dikembangkan untuk membantu siswa dalam mempermudah pemahaman materi yang diajarkan oleh guru, namun demikian siswa diharapkan tidak hanya menghadalkan media presentasi pembelajaran ini dalam belajar. Akan tetapi, siswa diharapkan dapat menggali ilmu sebanyak mungkin pada sumber-sumber belajar lainnya.

Kepada Guru, media presentasi pembelajaran ini dikembangkan untuk membantu guru dalam mengajar dikelas tanpa selalu menggunakan media papan tulis. Selain menggunakan media presentasi pembelajaran dalam proses pembelajaran, guru disarankan menggunakan sumber belajar lain dan menerapkan multi metode. Sehingga aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa dapat berkembang secara seimbang.

Kepada Kepala Sekolah, perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat, sekolah sebagai salah satu

pusat pendidikan, idealnya mampu mengakomodasi perkembangan tersebut. Media presentasi pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat digunakan dengan sarana yang lebih praktis seperti laptop dan LCD. Kepraktisan akan membuat guru tidak merasa enggan menggunakan media presentasi pembelajaran.

Kepada Teknolog Pembelajaran, penelitian ini, hanya menguji sampai batas validitas sebuah media presentasi pembelajarab, untuk kedepannya diharapkan pengembangan media khususnya media presentasi pembelajaran dilakukan uji keefektifan media dan pengaruh penggunaan media ini terhadap hasil belajar siswa, sehingga media yang dikembangkan lebih berdayaguna dan dapat dimanfaatkan secara berkesinambungan.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada : kepada Drs. I Dewa Kade Tastra, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan, Drs. Ign. Wayan Suwatra, M.Pd., selaku pembimbing I, I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd., selaku Sekertaris Jurusan Teknologi Pendidikan dan sekaligus pembimbing II, Dra. Desak Putu Parmiti, MS., selaku ahli desain pembelajaran, Dr. I Made Tegeh, M.Pd., selaku ahli media pembelajaran, Bapak serta Ibu dosen di lingkungan Jurusan Teknologi Pendidikan, Ketut Alit, S.Pd., selaku kepala SD Negeri 2 Pejarakan, I Komang Arsana, S.Pd., selaku guru kelas IV dan sebagai ahli isi mata bahasa Indonesia di SD Negeri 2 Pejarakan.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

Agung, A. A. Gede. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Depdikbud, 1994. *Kurikulum Pendidikan Dasar GBPP Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.

Hairuddin, dkk. 2007. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

Suartama, I Kadek. 2011. *Pengembangan Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran*. Pdf (tidak diterbitkan). Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta.

Sadiman, Arief S., dkk. 2006. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sutopo, Aristio H. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Suwatra, dkk. 2007. *Modul Belajar dan Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Tegeh, I Made dan I Made Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.