

EFEKTIVITAS BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PESERTA DIDIK KELAS IV

Fitri Wahyuni ^{a*)}, Munirah ^{a)}, Sulfasyah ^{a)}

^{a)}Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

^{*)}e-mail korespondensi : fitriwahyuni544@gmail.com

Riwayat Artikel : diterima: 04 Juni 2021; direvisi: 6 Juni 2021; disetujui: 15 Juni 2021

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas bahan ajar bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif pada peserta didik kelas IV SD Inpres Pallangga Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Dalam penelitian eksperimen ini, peneliti menggunakan Desain Pre-Experimental Desing (Nondesings) dengan menggunakan bentuk desain One-Group Pretest-Posttest Desing. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV. Instrumen Pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi, lembar tes berupa pretest dan posttest dan instrument hasil belajar peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar bahasa Indonesia berbasis multimedia Interaktif berupa bahan ajar bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif dari hasil penelitian dinyatakan efektif karena tercapainya rata-rata hasil belajar peserta didik mencapai ketuntasan 88% dengan kategori sangat baik, peserta didik sangat aktif dan menyukai bahan ajar yang disajikan serta memberikan kemudahan kepada guru dalam menyampaikan materi.

Kata Kunci: bahan ajar; bahasa Indonesia; multimedia interaktif

THE EFFECTIVENESS OF INTERACTIVE MULTIMEDIA-BASED INDONESIAN TEACHING MATERIALS FOR CLASS IV STUDENTS

Abstract. This study aims to determine the effectiveness of interactive multimedia-based Indonesian language teaching materials for fourth grade students of SD Inpres Pallangga, Tinggimoncong District, Gowa Regency. This type of research used in this research is experimental research. In this experimental study, researchers used a Pre-Experimental Desing (Nondesings) design using the One-Group Pretest-Posttest design. The subjects in this study were students in grade IV. Instruments Data collection was carried out through observation sheets, test sheets in the form of pretest and posttest, and instruments for student learning outcomes. The data analysis technique used was descriptive data analysis. The results showed that the interactive multimedia-based Indonesian language teaching materials in the form of interactive multimedia-based Indonesian language teaching materials from the results of the research were declared effective because the average learning outcomes of students reached 88% completeness in the very good category, students were very active and liked teaching materials. which is presented and makes it easy for the teacher to deliver the material.

Keywords: teaching materials; Indonesian language; interactive multimedia.

I. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tentunya pendidikan juga mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Saat ini, dunia pendidikan pada abad ke-21 lebih terlihat mengedepankan atau berorientasi kepada pengembangan potensi yang dimiliki setiap manusia. Sistem pendidikan nasional pada abad ke 21 menghadapi berbagai tantangan dalam mempersiapkan generasi penerus bangsa yang memiliki kreativitas, kualitas, dan berdaya saing. Pembelajaran abad ke-21 merupakan suatu peralihan pembelajaran di mana kurikulum yang dikembangkan saat ini menuntut untuk merubah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada pendidik menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, sebagai seorang guru dituntut untuk mengikuti setiap perkembangan zaman karena pendidikan merupakan aspek yang sangat penting untuk membentuk masyarakat yang lebih maju dan menjadi

pendorong terkuat untuk mencetak generasi-generasi masa depan yang berkualitas. Sebagaimana yang diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bahwa penyelenggaraan pendidikan diharapkan dapat membentuk dan mewujudkan kualitas pribadi Peserta didik sebagai generasi di masa yang akan datang (Depdiknas [1]).

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Menyadari akan hal tersebut, maka pemerintah sangat serius dalam menangani kemajuan dan meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Karena dengan adanya pendidikan merupakan agen perubahan (*agent of change*) dalam membangun karakter bangsa, yang ditandai dengan terbentuknya karakter bangsa yang tangguh, berakhlak mulia, kompetitif, mempunyai moral yang bagus, toleran dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa. Itulah sebabnya dibutuhkan guru yang berpendidikan bagus sesuai

dengan bidang keahlian masing-masing sehingga mampu menjadi guru yang professional. Hal tersebut dapat terwujud dengan adanya guru yang menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), dan mampu mengembangkan bahan ajar yang menarik, kreatif, dan inovatif.

Bahan ajar merupakan alat penunjang keberhasilan pembelajaran, dari awal proses hingga akhir pembelajaran. Dengan adanya bahan ajar bahasa Indonesia yang baru, akan lebih memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaksi manusia (terutama untuk keperluan pendidikan jarak jauh, misalnya: *handphone, video conferencing, aplikasi multimedia interaktif seperti aplikasi Zoom meeting, Google meet, Google Classroom, dan Google Form*. Bahan ajar merupakan salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran. Sebagaimana Mulyasa [2] mengemukakan bahwa bahan ajar merupakan salah satu bagian dari sumber ajar yang dapat diartikan sesuatu yang mengandung pesan pembelajaran, baik yang bersifat khusus maupun yang bersifat umum yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran. Media Pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah [3].

Sebagaimana ditegaskan dalam undang-undang pasal 1 ayat 19 Nomor 20 tahun 2003 bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran yang digunakan sebagai pedoman penyelenggara dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan Pendidikan, agar pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia kedepannya semakin menarik, kreatif dan inovatif. Keefektifan bahan ajar bahasa Indonesia harus didasarkan pada analisis kebutuhan peserta didik, artinya bahan ajar yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sebagai sasaran. Karakteristik tersebut meliputi lingkungan sosial, budaya, geografis maupun tahapan perkembangan peserta didik serta pengembangan bahan ajar harus dapat menjawab atau memecahkan masalah atau kesulitan dalam belajar, sehingga hasil belajar dapat tercapai dengan baik.

Hasil belajar merupakan hal terpenting dalam pembelajaran, karena belajar adalah suatu proses perubahan pola pikir dari seseorang dan akan melekat dalam diri yang diperoleh dengan adanya pengalaman yang telah dilakukannya selama dalam proses pembelajaran. Hasil belajar dapat dilihat dari perubahan tingkah laku seseorang. Menurut Mulyasa [2] prestasi belajar peserta didik secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai peserta didik perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar peserta didik yang mengacu pada pengalaman langsung. Menurut Ratih [4] mendefinisikan hasil belajar ialah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik

sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu. Penilaian hasil belajar ini harus memenuhi prinsip yaitu (1)bermakna (*meaningfulness*), (2) transparansi atau keterbukaan (*expicitness*), (3) adil (*fairness*) [5].

Kenyataan di lapangan bahan ajar bahasa Indonesia belum mencukupi baik dari segi keluasan ataupun kedalaman materi, baik secara kognitif, afektif serta psikomotorik. Secara umum masih banyak di kalangan guru yang belum mampu menyusun bahan ajar sesuai dengan standar kurikulum yang berlaku. Tujuan mempelajari Bahasa Indonesia di Sekolah adalah keterampilan berbahasa yang baik lisan maupun tertulis [6]. Oleh karena itu, pengembangan dan penerapan bahan ajar bahasa Indonesia diharapkan dapat menjawab dan memecahkan masalah ataupun kesulitan dalam memahami materi dengan baik. Adapun tujuan diadakannya pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif ini ialah untuk menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk/bahan ajar yang sudah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Selain itu, dengan adanya pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis interaktif ini akan mampu memecahkan masalah di kelas, dan mampu mengembangkan literasi anak serta pemahaman kepada peserta didik betapa pentingnya bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional.

Bahasa adalah alat komunikasi antar anggota masyarakat berupa lambang bunyi ujaran yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Bahasa yang digunakan sebagai alat komunikasi. Pembelajaran bahasa, selain untuk meningkatkan keterampilan berbahasa dan sastra, juga untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan bernalar serta kemampuan memperluas wawasan. Selain itu diarahkan untuk mempertajam perasaan peserta didik. Bahasa memungkinkan manusia untuk saling berkomunikasi, saling berbagi, saling belajar dari yang lain, dan untuk meningkatkan kemampuan intelektual dan kesusastraan merupakan salah satu sarana belajar untuk menuju pemahaman tersebut.

Bahasa Indonesia adalah alat komunikasi yang dipergunakan oleh masyarakat Indonesia untuk keperluan sehari-hari, misalnya belajar, bekerja sama, dan berinteraksi. Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional dan bahasa resmi di Indonesia. Bahasa nasional adalah bahasa yang menjadi standar di Negara Indonesia. Sehingga dengan adanya bahan ajar modul bahasa Indonesia dengan berbasis multimedia interaktif ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dimana pun dan kapan pun guru berada. Jadi, bahan ajar ini dapat diterapkan dengan dua rana yaitu dengan belajar melalui media internet atau *online*, serta bahan ajar modul bahasa Indonesia ini dapat diterapkan secara *offline*. Dita Destiana [5] menyatakan bahwa Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) akan memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran di sekolah dan supaya efektif diperlukan usaha sadar untuk saling bekerja sama antara kepala sekolah, guru, orang tua, siswa serta seluruh komponen pendukungnya termasuk infrastruktur sarana dan prasarana yang memadai. Seorang Guru tidak hanya

menguasai atau memahami konsep IPTEK, tetapi harus mampu menerapkan konsep IPTEK dalam memecahkan masalah [7].

Suchyadi menyatakan bahwa multimedia adalah kombinasi dari berbagai media (format file) berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, suara, animasi, video, interaksi, dll yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat [8]. Multimedia interaktif [9] adalah suatu bentuk produk media yang mengkombinasikan unsur teks, video, gambar, grafik, hingga suara untuk menghasilkan informasi yang menarik perhatian pengguna. Agar dapat berjalan lancar, multimedia interaktif memerlukan bantuan kelengkapan perangkat-perangkat seperti komputer. Multimedia interaktif juga merupakan produk dari era digital yang memberikan dampak positif dalam pendidikan hingga bisnis [10]. Multimedia interaktif di masa sekarang lebih relevan dan efektif karena pihak yang terlibat akan lebih tertarik dibandingkan hal-hal konvensional. Multimedia interaktif juga terbagi menjadi dua bentuk, yakni multimedia interaktif yang berbasis *offline* dan multimedia interaktif *online*.

Bahan ajar modul adalah sebuah bahan ajar cetak (sebuah buku tulis) yang tujuannya adalah agar peserta didik dapat belajar dengan mandiri dan juga bimbingan dari guru [11]. Dengan mengembangkan bahan ajar modul berbasis multimedia interaktif yaitu dengan mengkombinasikan dua atau lebih media audio, audio visual, garafik, gambar, animasi dan video.

Adapun contoh bahan ajar multimedia interaktif yang dapat digunakan guru dalam menunjang proses pembelajaran seperti aplikasi *Microsoft power point*, *Flip PDF Professional*, *kvisoft Flipbook Maker*, *I-Spring*, serta aplikasi media pembelajaran lainnya seperti *Zoom Meeting*, *Google Meet*, *Google Classroom*, *Google Form* dan banyak jenis aplikasi lainnya yang dapat kita gunakan dalam membuar bahan ajar yang interaktif, sehingga menghasilkan bahan ajar yang menarik, kreatif dan inovatif [12].

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Dalam penelitian eksperimen ini, peneliti menggunakan Desain *Pre-Experimental Desing (Nondesings)* dengan menggunakan bentuk desain "*One-Group Pretest-Posttes Design*", dalam penelitian ini terdapat *pretest* dan *posttest*, sehingga pengaruh *treatment* dapat dihitung dengan cara membandingkan nilai *pretes* dan *postes*. Adapun desain penelitian *One Group Pretest-posttest Design* dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1, Desain Penelitian

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Sumber: (Sugiyono [13])

Keterangan:

O₁ : *Pretest*, nilai hasil belajar awal peserta didik.

X : *Treatment*, penerapan bahan ajar modul bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif.
 O₂ : *Posttest*, untuk mengukur efektivitas dan nilai hasil belajar peserta didik.

Selanjutnya, populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan peserta didik SD Inpres Pallangga Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa dan sampel dalam penelitian ini dalah peserta didik kelas IV SD Inpres Pallangga Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa dengan mempergunakan *purposive sampling*, yaitu suatu teknik penarikan sampel yang dilakukan dengan cara sengaja atau merujuk langsung kepada peserta didik yang dianggap dapat mewakili karakteristik populasi.

Adapun instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi guru dan peserta didik, dan instrument penilaian hasil belajar dirancang untuk mengetahui keefektivan bahan ajar bahasa Indonesia. Instrument yang digunakan adalah soal *pretest* dan *posttest* yang terdiri atas 5 soal esai tujuannya adalah untuk mengukur kemampuan dan efektivitas hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektivan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif pada peserta didik kelas IV SD Inpres Pallangga Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif. Analisis keefektifan bahan ajar didasarkan pada pencapaian peserta didik dalam menyelesaikan tes hasil belajar. Nilai maksimal pada tes hasil belajar adalah 80% dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan. Adapun Persentase ketuntasan dengan interval kriteria ketuntasan hasil tes hasil belajar siswa sebagai berikut:

1. Menghitung skor peserta didik dari hasil tes belajar,
2. Menghitung banyaknya peserta didik yang tuntas atau mendapatkan skor minimal sesuai KKM
3. Menghitung persentase ketuntasan belajar (p) sebagai berikut:

$$P = \frac{nt}{n} \times 100\%$$

keterangan:

p = persentase ketuntasan belajar

nt = banyaknya peserta didik yang tuntas

n = banyaknya peserta didik yang mengikuti tes

Selanjutnya, adapun Persentase ketuntasan dengan interval kriteria ketuntasan hasil tes hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria ketuntasan hasil tes belajar Peserta didik

Presentase skor (%)	Kategori
$x \geq 80\%$	Sangat Baik
$60\% \leq x < 80\%$	Baik
$40\% \leq x < 60\%$	Cukup
$20\% \leq x < 40\%$	Kurang
$x \leq 20\%$	Sangat Kurang

Sumber: (Eko Putro Widoyoko [14])

Berdasarkan analisis keefektifan di atas, bahan ajar yang dihasilkan dikatakan efektif apabila ketuntasan tes hasil belajar peserta didik memenuhi kriteria minimal baik.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa di SD Inpres Pallangga Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, belum menggunakan bahan ajar yang menarik, kreatif dan inovatif dengan berbasis multimedia interaktif. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia interaktif, agar lebih memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif pada peserta didik kelas IV SD Inpres Pallangga Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa. Bahan ajar tersebut dapat diaplikasikan secara *online* dan *offline* dengan bantuan beberapa media seperti komputer, Proyektor (LCD), dan menggunakan aplikasi *Flip PDF Professional*. Adapun gambaran bahan ajar bahasa Indonesia yang peneliti terapkan, dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1: Bahan ajar modul bahasa Indonesia berbasis Multimedia Interaktif

Bahan ajar bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif dapat dinyatakan efektif apabila dilihat berdasarkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Inpres Pallangga, rata-rata nilai klasikal mencapai 88% dengan kategori sangat efektif. Pengembangan bahan ajar modul bahasa Indonesia ini dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan melalui bahan ajar yang digunakan, serta memberikan kemudahan kepada guru dalam menggunakan bahan ajar tersebut

IV. SIMPULAN

Bahan ajar bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif dapat dinyatakan efektif apabila dilihat berdasarkan hasil belajar peserta didik, dan memberikan kemudahan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan melalui bahan ajar yang digunakan, serta memberikan kemudahan kepada guru dalam menggunakan bahan ajar tersebut. Penelitian ini mengembangkan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif pada peserta didik kelas IV SD Inpres Pallangga Kecamatan

Tinggimoncong Kabupaten Gowa. Bahan ajar bahasa Indonesia ini sangat efektif digunakan oleh guru dan peserta didik karena pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia ini dapat diaplikasikan secara *online* dan *offline*, sehingga lebih memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

REFERENSI

- [1] Depdiknas. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- [2] Mulyasa. 2006. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya.
- [3] Nurjanah and Y. Suchyadi, "Media Audio Visual Sebagai Media Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Di SMP Negeri 3 Kota Bogor," *Pedago. J. Ilm. Pendidik.*, vol. 4, no. 1, pp. 40–44, 2020.
- [4] R. Purnamasari *et al.*, "Student Center Based Class Management Assistance Through The Implementation Of Digital Learning Models," *J. Community Engagem.*, vol. 02, no. 02, pp. 41–44, 2020.
- [5] D. Destiana, Y. Suchyadi, and F. Anjaswuri, "Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Produktif Di Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Pengajaran Guru Sekol. Dasar (JPPGuseda)*, vol. 03, no. September, pp. 119–123, 2020.
- [6] Y. Suchyadi and . Nurjanah, "Hubungan Antara Kebiasaan Membaca Dengan Keterampilan Berbicara Siswa SMP Negeri 3 Kota Bogor," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2018, vol. 01, pp. 177–180.
- [7] O. Sunardi and Y. Suchyadi, "Praktikum Sebagai Media Kompetensi Pedagogik Guru Sekolah Dasar," *J. Pendidik. dan Pengajaran Guru Sekol. Dasar*, vol. 03, no. September, pp. 124–127, 2020.
- [8] Y. Suchyadi, N. Safitri, and O. Sunardi, "The Use Of Multimedia As An Effort To Improve Elementary Teacher Education Study Program College Students' Comprehension Ability And Creative Thinking Skills In Following Science Study Courses," *JHSS (Journal Humanit. Soc. Stud.)*, vol. 04, no. 02, pp. 201–205, 2020.
- [9] Armando, A. K. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Kuliah Diagnosis Kendaraan*. Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Fkip Unsri.
- [10] Arsa, I. P. S., Ratnaya, I. G., & Wahyuni, N. M. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Multipleintelligences Di Sekolah Menengah Pertama*.

- [11] Nuritno,Rizqi dkk. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajarmatematika Siswa*.Tadris Matematika Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon. ITEJ (*Information Technology Engineering Journals*).
- [12] Fanny, M & Suardiman, P, S. 2013. *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V*. Jurnal Prima Edukasia, Volume I - Nomor 1
- [13] Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- [14] Eko Putro Widoyoko. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.