



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ADOBE FLASH*
UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN EYD
PADA SISWA SMA**

SKRIPSI
disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama : Istiqomah

NIM : 2101407120

Prodi : Pend. Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2011

SARI

Istiqomah. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash untuk Meningkatkan Penguasaan EYD pada Siswa SMA*. Skripsi. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dr. Subyantoro, M.Hum., Pembimbing II: Debby Luriawati, S.Pd.,M.Pd.

Kata kunci: media pembelajaran interaktif, *Adobe Flash*, dan EYD

Penguasaan EYD sangat diperlukan oleh siswa untuk menunjang keterampilan menulis yang dipelajari di sekolah. Sebagian besar siswa, khususnya siswa SMA masih memiliki penguasaan EYD yang rendah. Rendahnya penguasaan EYD siswa salah satunya disebabkan oleh kurangnya media untuk mempelajari EYD. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media untuk mempelajari EYD yang baru dan sesuai dengan kebutuhan siswa maupun guru, yaitu berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash*.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini mencakup tiga hal, yaitu (1) bagaimana kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk meningkatkan penguasaan EYD pada siswa SMA? (2) bagaimana prototipe media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru SMA? (3) bagaimana hasil penilaian dan perbaikan prototipe media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* yang sesuai kebutuhan siswa dan guru SMA?. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran interaktif EYD berbasis *Adobe Flash*, (2) menyusun prototipe media pembelajaran interaktif EYD berbasis *Adobe Flash* yang sesuai kebutuhan siswa dan guru, (3) memperoleh hasil penilaian dan perbaikan prototipe media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development* (R&D) yang kemudian disesuaikan dengan kebutuhan peneliti yang meliputi enam tahapan, yaitu (1) *survey* pendahuluan, (2) awal pengembangan prototipe media, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain, dan (6) deskripsi hasil penelitian. Sumber data penelitian ini adalah siswa dan guru. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket kebutuhan siswa dan guru serta angket validasi guru dan ahli. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif, yaitu pemaparan data dan simpulan data.

Setelah melakukan penelitian, diperoleh data kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran interaktif EYD. Hasil analisis kebutuhan siswa dan guru tersebut selanjutnya dirumuskan ke dalam prinsip-prinsip penyusunan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash*. Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut didapatkan prinsip-prinsip penyusunan media pembelajaran interaktif EYD, yaitu (1) warna *cover* CD didominasi warna biru dan hijau yang dipadukan dengan warna lain secara proporsional, menyertakan gambar seperlunya, sebagian besar tulisan menggunakan jenis huruf *Comic Sans MS* (2) isi media atau materi

disesuaikan dengan kebutuhan siswa dengan cara penyampaian yang mudah dipahami, disertai contoh-contoh dan soal evaluasi, (3) tampilan keseluruhan media menggunakan warna-warna cerah dan disertai dengan gambar dan musik pengiring.

Penilaian yang didapatkan dari guru dan ahli antara lain: (1) aspek isi atau materi 79,51 (baik); (2) aspek tampilan 80,05 (baik); (3) aspek kemasan atau *cover* CD media 81,25 (sangat baik); dan (4) aspek keseluruhan media 72,91 (baik). Perbaikan-perbaikan yang dilakukan yaitu (1) perubahan warna, ukuran, dan bentuk tulisan pada *cover*, perubahan judul, serta menambahkan petunjuk penggunaan media; (2) perubahan tampilan pada halaman menu utama, menu biografi, dan materi yaitu dengan menambahkan gambar; (3) perubahan penyusunan pilihan jawaban, (4) penambahan kalimat-kalimat interaktif, (5) penambahan materi tanda baca, (6) perubahan penempatan musik pengiring, dan (7) perubahan susunan menu pada tampilan menu utama.

Simpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian ini, yaitu pertama, siswa dan guru membutuhkan media pembelajaran EYD yang dikemas dalam bentuk CD pembelajaran interaktif dengan karakteristik (1) menarik, yaitu disertai dengan gambar dan musik pengiring; (2) materi yang disajikan di dalam media disesuaikan dengan kebutuhan dan kompetensi dasar yang dipelajari siswa dengan penyajian yang singkat dan jelas; dan (3) adanya contoh penerapan dan soal evaluasi. Kedua, media pembelajaran interaktif EYD yang dihasilkan sudah baik, meskipun masih ada beberapa perbaikan.

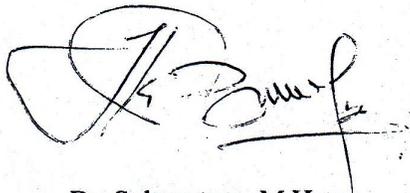
Saran yang peneliti rekomendasikan, yaitu (1) guru dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* ini sebagai sarana untuk membantu siswa mempelajari EYD dan memotivasi siswa agar lebih tertarik untuk mempelajari EYD; (2) para pemerhati pendidikan dan bahasa hendaknya dapat mengadakan pengembangan terhadap media pembelajaran bahasa, khususnya EYD untuk melengkapi kekurangan pada media pembelajaran EYD yang sudah ada; (3) perlu diadakan penelitian lebih lanjut untuk menguji efektivitas media pembelajaran interaktif EYD yang berbasis *Adobe Flash* untuk SMA sehingga menghasilkan saran dan perbaikan yang dapat dimanfaatkan untuk memperbaiki kualitas produk agar lebih sempurna.

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang
Panitia Ujian Skripsi.

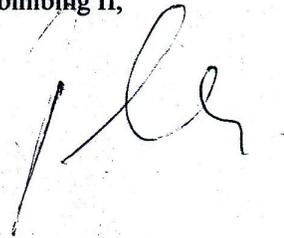
Semarang, Juli 2011

Pembimbing I,



Dr. Subyantoro, M.Hum.
NIP 196802131992031002

Pembimbing II,



Deby Luriawati N, S.Pd., M.Pd.
NIP 197608072005012001

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada

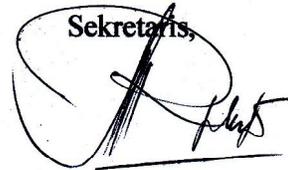
hari : Jumat

tanggal : 15 Juli 2011

Panitia Ujian Skripsi



Prof. Dr. Rustono, M.Hum.
NIP. 195801271983031003

Sekretaris,


Dra. Suprapti, M.Pd.
NIP 195007291979032001

Penguji I,



Drs. Wagiran, M.Hum
NIP 196703131993031002

Penguji II,



Deby Luriawati N, S.Pd.,M.Pd.
NIP 197608072005012001

Penguji III,



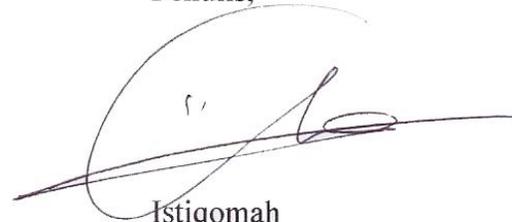
Dr. Subyantoro, M.Hum.
NIP 196802131992031002

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip dan dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 15 Juli 2011

Penulis,



Istiqomah
NIM 2101407120



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Raihlah ridlo kedua orang tuamu karena dengan memperoleh ridlo keduanya kamu akan memperoleh ridlo Allah.
2. Banggalah dengan mimpi-mimpimu karena salah satu orang yang berhasil adalah orang yang mempunyai mimpi dan mempercayainya.
3. Kejarlah cita-cita sebelum cinta, apabila tercapainya cita-cita maka dengan sendirinya cinta itu akan hadir.
4. Masa depan adalah milik mereka yang percaya tentang mimpi-mimpi mereka. (Elanor Roosevelt)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

- ❖ Ibu dan Bapak serta seluruh keluarga tercinta dan saudara-saudaraku
- ❖ Ibu/Bapak Guru dan dosen yang telah membimbingku
- ❖ Sahabat-sahabatku yang selalu memberikan dukungan dan doa, teman-teman PBSI 2007, dan alمامaterku tercinta

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt., yang telah memberikan limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash untuk Meningkatkan Penguasaan EYD pada Siswa SMA* ini dengan baik.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari peran serta berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, sudah sepatutnya penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada pihak-pihak berikut.

1. Rektor Universitas Negeri Semarang, Prof. Dr. H. Sudijono Sastroatmojo, M.Si., yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang;
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian;
3. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas, administratif, dan arahan dalam penyelesaian penulisan skripsi ini;
4. Dr. Subyantoro, M.Hum. sebagai pembimbing I dan Deby Luriawati, S.Pd.,M.Pd. sebagai pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta banyak ilmu kepada penulis;

5. Bapak/Ibu dosen beserta seluruh karyawan di Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang;
 6. Drs. Wagiran, M.Hum. dan Prof. Haryono, M.Psi. sebagai dosen ahli bidang media pembelajaran dan bidang EYD yang telah mengoreksi, menilai, dan memberikan saran perbaikan media yang penulis susun;
 7. Kepala dan guru di SMA N 1 Ungaran, SMA N 12 Semarang, dan MA Al Asror yang telah memberikan izin penelitian;
 8. teman-teman satu angkatan (PBSI 2007), yang selalu memberikan motivasi kepada penulis dan adik-adikku di Racana Wijaya yang telah membukakan pintu kesempatan untuk berkarya;
 9. semua pihak yang telah memberikan bantuan, arahan, dan doa dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.
- Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Amin.

PERPUSTAKAAN UNNES Semarang, Juli 2011

Istiqomah

DAFTAR ISI

SARI	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR BAGAN í	xvii
DAFTAR LAMPIRAN í	xviii
BAB I PENDAHULUAN í	1
1.1 Latar Belakang Masalah í	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Pembatasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS.....	11
2.1 Kajian Pustaka	11
2.2 Landasan Teoretis	19

.2.2.1 Media Pembelajaran	19
2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	20
2.2.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	21
2.2.2 Multimedia.....	23
2.2.2.1 Pengertian Multimedia	23
2.2.2.2 Objek Multimedia	25
2.2.3 Multimedia Pembelajaran.....	27
2.2.3.1 Pengertian Multimedia Pembelajaran	27
2.2.3.2 Jenis-Jenis Multimedia Pembelajaran	29
2.2.3.3 Aspek Penilaian Multimedia Pembelajaran.....	31
2.2.4 Media Pembelajaran Interaktif.....	32
2.2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran Interaktif	33
2.2.4.2 Model-Model Media Pembelajaran Interaktif	35
2.2.4.3 Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif.....	37
2.2.5 Program <i>Adobe Flash</i>	38
2.2.6 Ejaan yang Disempurnakan	45
2.2.6.1 Pengertian Ejaan.....	45
2.2.6.2 Metode Pengajaran Ejaan	46
2.2.6.3 Aspek-Aspek dalam Ejaan yang Disempurnakan.....	48
2.2.7 Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif EYD	
Berbasis <i>Adobe Flash</i> untuk Siswa SMA	50
2.3 Spesifikasi Produk.....	51
2.4 Implementasi Media Pembelajaran Interaktif EYD Berbasis <i>Adobe</i>	

Flash dalam Pembelajaran	52
2.5 Kerangka Berpikir	53
BAB III METODE PENELITIAN	56
3.1 Desain Penelitian	56
3.2 Subjek Penelitian	59
3.3 Data dan Sumber Data.....	59
3.3.1 Sumber Data Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif EYD.....	60
3.3.2 Sumber Data Penilaian Prototipe Media Pembelajaran Interaktif EYD.....	61
3.4 Instrumen Penelitian.....	62
3.4.1 Angket Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif EYD Berbasis <i>Adobe Flash</i> untuk Siswa SMA	64
3.4.1.1 Angket Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran Interaktif EYD Berbasis <i>Adobe Flash</i> untuk Siswa SMA	64
3.4.1.2 Angket Kebutuhan Guru Media Pembelajaran Interaktif EYD Berbasis <i>Adobe Flash</i> untuk Siswa SMA	66
3.4.2 Angket Validasi Prototipe Media Pembelajaran Interaktif EYD Berbasis <i>Adobe Flash</i> untuk Siswa SMA	67
3.5 Teknik Pengumpulan Data	68
3.5.1 Angket Kebutuhan	69
3.5.2 Angket Uji Validasi.....	70
3.6 Teknik Analisis Data.....	70
3.6.1 Analisis Data Kebutuhan	71

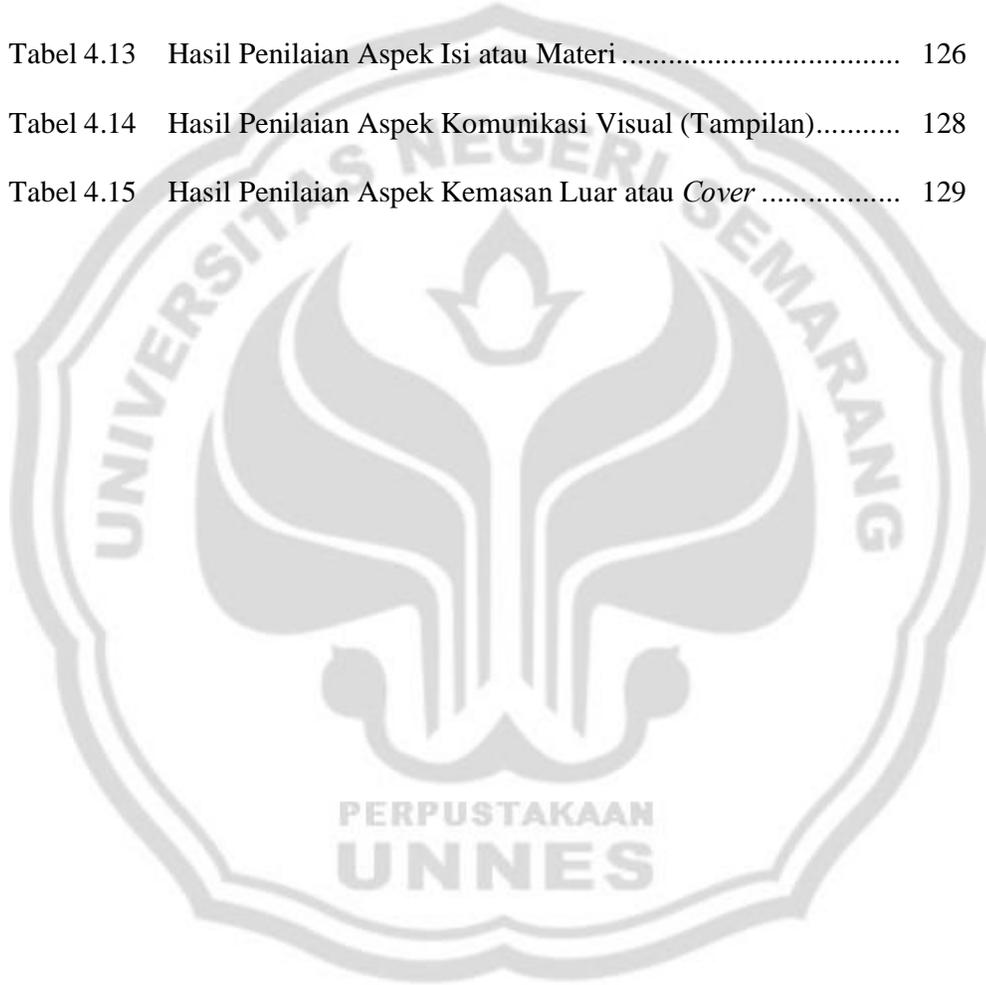
3.6.2 Analisis Data Uji Validasi Guru dan Ahli	71
3.7 Perencanaan Penyusunan Prototipe Media Pembelajaran Interaktif EYD	
Berbasis <i>Adobe Flash</i> untuk Siswa SMA	72
3.7.1 Konsep.....	72
3.7.2 Rancangan Media Pembelajaran.....	72
3.8 Pengujian Prototipe Media Pembelajaran Interaktif EYD Berbasis <i>Adobe</i>	
<i>Flash</i> untuk Siswa SMA	74
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASANNYA	76
4.1 Hasil Penelitian.....	76
4.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif EYD Berbasis	
<i>Adobe Flash</i> untuk Siswa SMA	76
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran Interaktif EYD	
Berbasis <i>Adobe Flash</i> untuk Siswa SMA	77
4.1.1.2 Analisis Kebutuhan Guru terhadap Media Pembelajaran Interaktif EYD	
Berbasis <i>Adobe Flash</i> untuk Siswa SMA	96
4.1.1.3 Prinsip-Prinsip Penyusunan Media Pembelajaran Interaktif EYD Berbasis	
<i>Adobe Flash</i> untuk Siswa SMA	114
4.1.2 Prototipe Media Pembelajaran Interaktif EYD Berbasis <i>Adobe Flash</i> untuk	
Siswa SMA.....	119
4.1.3 Penilaian dan Perbaikan terhadap Media Pembelajaran Interaktif EYD	
Berbasis <i>Adobe Flash</i> untuk Siswa SMA	124
4.1.3.1 Penilaian dan Saran Perbaikan terhadap Media Pembelajaran Interaktif	
EYD Berbasis <i>Adobe Flash</i> untuk Siswa SMA	125

4.1.3.2 Hasil Perbaikan terhadap Media Pembelajaran Interaktif EYD Berbasis <i>Adobe Flash</i> untuk Siswa SMA	130
4.2 Pembahasan	138
4.2.1 Keunggulan Media Pembelajaran Interaktif EYD Berbasis <i>Adobe Flash</i> untuk Siswa SMA	138
4.2.2 Kelemahan Media Pembelajaran Interaktif EYD Berbasis <i>Adobe Flash</i> untuk Siswa SMA	139
4.2.3 Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash</i> untuk Meningkatkan Penguasaan EYD Siswa SMA.....	140
4.3 Keterbatasan Peneliti.....	141
BAB V PENUTUP	144
5.1 Simpulan.....	144
5.2 Saran.....	145
DAFTAR PUSTAKA	147
LAMPIRAN	150

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-Kisi Umum Instrumen Penelitian	63
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Siswa terhadap Prototipe Media Pembelajaran Interaktif EYD Berbasis <i>Adobe Flash</i> untuk Siswa SMA.....	65
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru terhadap Prototipe Media Pembelajaran Interaktif EYD Berbasis <i>Adobe Flash</i> untuk Siswa SMA.....	66
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Angket Validasi Prototipe Media Pembelajaran Interaktif EYD Berbasis <i>Adobe Flash</i> untuk Siswa SMA.....	68
Tabel 4.1	Pentingnya Penguasaan EYD dan Tanggapan terhadap EYD.....	78
Tabel 4.2	Kebutuhan Adanya Media Pembelajaran Interaktif EYD	79
Tabel 4.3	Kebutuhan Isi atau Materi Media Pembelajaran Interaktif EYD.....	83
Tabel 4.4	Aspek Komunikasi Visual (Tampilan) Media Pembelajaran Interaktif EYD.....	89
Tabel 4.5	Kebutuhan Fisik Media Pembelajaran Interaktif EYD	94
Tabel 4.6	Pentingnya Penguasaan EYD bagi Siswa.....	97
Tabel 4.7	Kebutuhan Adanya Media Pembelajaran Interaktif EYD	99
Tabel 4.8	Kebutuhan Isi atau Materi Media Pembelajaran Interaktif EYD.....	103

Tabel 4.9	Aspek Komunikasi Visual (Tampilan) Media Pembelajaran Interaktif EYD.....	108
Tabel 4.10	Kebutuhan Fisik Media Pembelajaran Interaktif EYD	112
Tabel 4.11	Rentang Skor Penilaian	125
Tabel 4.12	Kriteria Penilaian.....	126
Tabel 4.13	Hasil Penilaian Aspek Isi atau Materi	126
Tabel 4.14	Hasil Penilaian Aspek Komunikasi Visual (Tampilan).....	128
Tabel 4.15	Hasil Penilaian Aspek Kemasan Luar atau <i>Cover</i>	129



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan Jendela <i>Flash</i>	39
Gambar 2.2	<i>Toolbox</i>	40
Gambar 2.3	<i>Timeline</i>	41
Gambar 2.4	Panel <i>Propertises</i> untuk <i>Pencil Tool</i>	41
Gambar 2.5	Panel <i>Color</i>	42
Gambar 2.6	Panel <i>Swatches</i>	43
Gambar 2.7	Panel <i>Filters</i>	43
Gambar 2.8	Panel <i>Library</i>	44
Gambar 2.9	Jendela <i>Action Scripts</i>	44
Gambar 4.1	<i>Cover</i> CD Interaktif EYD	120
Gambar 4.2	Tampilan Menu Utama	122
Gambar 4.3	Tampilan <i>Cover</i> Sebelum Perbaikan	132
Gambar 4.4	Tampilan <i>Cover</i> Setelah Perbaikan	132
Gambar 4.5	Susunan Pilihan Jawaban Sebelum Perbaikan	133
Gambar 4.6	Susunan Pilihan Jawaban Setelah Perbaikan	134
Gambar 4.7	Tampilan Materi Contoh Aplikasi Sebelum Perbaikan	134
Gambar 4.8	Tampilan Materi Contoh Aplikasi Setelah Perbaikan	135
Gambar 4.9	Tampilan Menu Utama Sebelum Perbaikan.....	136
Gambar 4.10	Tampilan Menu Utama Setelah Perbaikan.....	136
Gambar 4.11	Tampilan Menu Materi Sebelum Perbaikan.....	137
Gambar 4.12	Tampilan Menu Materi Setelah Perbaikan.....	138

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1	Tahap Penelitian.....	58
-----------	-----------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Angket Kebutuhan Siswa SMA terhadap Prototipe Media Pembelajaran Interaktif EYD untuk Siswa SMA.....	150
Lampiran 2	Angket Kebutuhan Guru SMA terhadap Prototipe Media Pembelajaran Interaktif EYD untuk Siswa SMA.....	155
Lampiran 3	Angket Penilaian Uji Validasi Prototipe Media Pembelajaran Interaktif EYD untuk Siswa SMA.....	160
Lampiran 4	Surat Keterangan	174



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa menjadi ciri khas suatu bangsa. Melalui bahasa orang dapat mengidentifikasi kelompok masyarakat, bahkan dapat mengenali perilaku dan kepribadian masyarakat penuturnya. Bahasa merupakan kebutuhan pokok bagi setiap manusia untuk bersosialisasi dengan anggota masyarakat yang lain.

Era globalisasi yang identik dengan kebebasan, perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat, dan perkembangan teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penggunaan bahasa Indonesia. Era tersebut telah menempatkan bahasa asing pada posisi yang strategis dan memungkinkan bahasa tersebut memasuki berbagai sendi kehidupan bangsa dan mempengaruhi perkembangan bahasa Indonesia. Masuknya bahasa asing tentunya telah mempengaruhi cara pikir masyarakat Indonesia dalam berbahasa Indonesia resmi. Kondisi itulah yang merupakan salah satu sebab terjadinya kesalahan dalam berbahasa Indonesia.

Banyak orang mengatakan bahwa belajar bahasa Indonesia itu mudah karena bahasa Indonesia adalah bahasa kita sendiri. Selain itu, sarana berupa buku-buku untuk mempelajari bahasa Indonesia juga sudah tersedia, tetapi pada kenyataannya sampai sekarang masih banyak di antara kita yang belum dapat menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar dalam komunikasi lisan dan tulis, terutama dalam hal penggunaan ejaan (EYD). Kesalahan penggunaan

bahasa Indonesia secara lisan memang sulit untuk diketahui karena berkaitan dengan tuturan, tetapi kesalahan dalam bahasa tulis akan dengan mudah dapat diketahui dan dapat menimbulkan kesalahpahaman bagi pembaca. Kesalahan yang sering terjadi dalam bahasa tulis antara lain seputar penggunaan tanda baca dan huruf kapital (kaitannya dengan pemahaman EYD), tata bahasa serta pemilihan kata atau diksi.

Sementara itu, dalam pembelajaran keterampilan berbahasa, keberadaan EYD sangat diperlukan. Penguasaan EYD yang baik dapat menunjang tercapainya kompetensi menulis yang dipelajari siswa. Tulisan yang baik dari segi isi (substansi) akan menjadi tulisan yang sempurna jika didukung dengan penggunaan EYD yang tepat. Sebaliknya, Penggunaan EYD yang baik jika tidak didukung dengan isi (substansi) yang baik juga tidak akan menghasilkan tulisan yang baik. Oleh karena itu, keberadaan EYD dalam pembelajaran berbahasa, khususnya menulis tidak boleh dipandang sebelah mata.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru di tiga sekolah, yaitu SMAN 2 Rembang, MA Walisongo Rembang, dan SMAN 1 Rembang menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap pemakaian EYD masih rendah. Rendahnya penguasaan EYD siswa diketahui dari hasil siswa dalam pembelajaran keterampilan menulis yang dilaksanakan oleh guru di sekolah. Kesalahan-kesalahan yang sering dilakukan siswa dalam penggunaan EYD terlihat ketika mereka diminta untuk menulis surat resmi atau surat dinas, karya ilmiah sederhana, proposal, cerpen, dan berbagai jenis paragraf. Kesalahan-kesalahan yang terjadi antara lain dalam hal penggunaan tanda baca dan penggunaan huruf

kapital atau huruf nonkapital. Akan tetapi, ketika siswa diminta untuk menulis daftar pustaka, catatan kaki, dan nama beserta gelar, rata-rata siswa sudah bisa menggunakan tanda baca dengan benar. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan EYD siswa masih bersifat hafalan yang setiap saat bisa hilang jika tidak digunakan lagi.

Selain tanda baca dan penggunaan huruf, siswa juga mengalami kebingungan dalam menulis kata serapan, misalnya *wudu*, *wudlu*, atau *wudhu* kemudian kata *salat*, *shalat*, atau *sholat*, dan lain-lain. Siswa juga mengalami kesulitan dalam membedakan penulisan kata depan *di*, *ke* yang dikacaukan dengan penulisan prefiks *di* dan *ke*.

Kondisi penguasaan bahasa Indonesia (khususnya EYD) yang masih rendah ini menurut Koenjtoroningrat (dalam Chaer 1993:16-17) dikarenakan sebagian besar dari kita memiliki sikap suka menyepelekan bahasa Indonesia. Sikap ini sebenarnya merupakan cerminan dari sifat-sifat negatif bangsa Indonesia. Sifat-sifat negatif tersebut diantaranya pertama meremehkan mutu. Sifat tersebut tercermin dalam perilaku kebahasaan pokoknya mengertiö yang menyebabkan bahasa yang digunakan asal saja tanpa mempedulikan bahasa yang digunakan benar atau salah. Kedua, mentalitas menerabas, yaitu adanya keinginan berbahasa Indonesia dengan baik tanpa harus melalui proses belajar. Ketiga, tuna harga diri, berarti tidak mau menghargai diri sendiri tetapi sangat memerlukan diri orang lain. Sikap ini tercermin dalam perilaku selalu mengagungkan bahasa asing, dan memomorduakan bahasa sendiri. Keempat, menjauhi disiplin, tercermin dalam perilaku malas mengikuti aturan atau kaidah bahasa. Kelima, enggan bertanggung

jawab, tercermin dalam perilaku berbahasa yang tidak memperhentikan penalaran bahasa yang benar. Keenam, latah atau ikut-ikutan, yaitu berkenaan dengan meniru ucapan orang lain atau tindakan orang lain tanpa pikir dahulu benar atau tidak ucapan atau tindakan tersebut.

Kondisi pembelajaran bahasa Indonesia saat ini juga belum bisa memperbaiki mutu atau kualitas penggunaan bahasa Indonesia. Pada saat melaksanakan pembelajaran guru jarang menyisipkan materi tentang EYD, misalnya melalui kegiatan menyunting hasil belajar siswa dalam keterampilan menulis. Guru lebih fokus pada pencapaian ketuntasan kompetensi dasar. Kondisi tersebut menuntut siswa untuk belajar EYD tanpa bimbingan guru. Hal ini menyebabkan siswa malas untuk belajar karena mereka harus membaca buku-buku tentang ejaan yang bagi siswa tidak menarik dan membosankan. Selain itu, di dalam buku EYD tidak dilengkapi dengan soal latihan, padahal metode pengajaran bahasa yang baik adalah adanya evaluasi. Berdasarkan kenyataan tersebut, maka dibutuhkan media yang tepat dan menarik yang bisa digunakan sebagai sarana untuk mempelajari EYD, khususnya bagi siswa sekolah menengah atas. Salah satu alternatif yang dapat ditempuh adalah melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* sebagai sarana mempelajari EYD.

Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* merupakan media yang disusun dengan bantuan teknologi komputer. Komputer menjadi populer sebagai media pengajaran karena memiliki keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media pengajaran lain sebelum adanya komputer. Pada dasarnya penggunaan komputer

dalam menyampaikan bahan pengajaran memungkinkan untuk melibatkan siswa secara aktif serta dapat memperoleh umpan balik secara cepat dan akurat.

Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* ini memiliki beberapa elemen di dalamnya, yaitu teks, suara, grafik, animasi, dan aspek interaktif. Perpaduan elemen tersebut menghasilkan sebuah media yang menarik dan dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar EYD. Media pembelajaran interaktif EYD yang berbasis *Adobe Flash* ini berisi tentang materi-materi EYD yang ditampilkan secara terpisah-pisah dalam berbagai menu. Siswa memiliki kebebasan untuk memilih menu atau materi apa yang diinginkan. Bagian akhir media juga dilengkapi dengan evaluasi yang bertujuan memberikan penguatan dan apresiasi bagi siswa.

Selain itu, media ini juga memiliki beberapa kelebihan atau keunggulan dibandingkan dengan media lain. Kelebihan yang pertama adalah adanya unsur hubungan interaktif. Komputer menyebabkan terwujudnya hubungan antara stimulus dan respon, menumbuhkan inspirasi dan meningkatkan minat. Melalui media ini siswa dapat menumbuhkan minat dan semangatnya untuk belajar EYD karena media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* ini melahirkan interaksi bagi siswa.

Kedua, pengulangan. Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* sebagai sarana mempelajari EYD ini memberikan fasilitas bagi pengguna untuk mengulang materi yang diperlukan, memperkuat proses pembelajaran dan memperbaiki ingatan, serta memiliki kebebasan dalam memilih materi atau bahan yang ingin dipelajari. Melalui media ini siswa akan memperoleh kemudahan

ketika ingin mengulang materi. Siswa hanya perlu mengklik bagian materi yang ingin diulang, maka materi yang diinginkan akan muncul. Inilah salah satu yang membedakan apabila siswa belajar EYD dengan buku dan dengan media pembelajaran interaktif.

Ketiga, umpan balik dan penguatan. Media ini membantu siswa memperoleh umpan balik terhadap pembelajaran secara leluasa dan dapat memacu motivasi siswa dengan penguatan positif yang diberikan apabila siswa memberikan jawaban. Hal ini akan diperoleh siswa ketika siswa masuk pada menu evaluasi. Pada menu ini siswa akan diberi beberapa soal untuk dijawab kemudian di bagian akhir akan ada penguatan dengan cara pemberian nilai berdasarkan jumlah soal yang berhasil dijawab. Pada bagian inilah umpan balik dan penguatan terjadi.

Keempat, belajar mandiri. Kemandirian belajar itu merupakan keharusan dalam pembelajaran dewasa. Media pembelajaran interaktif EYD yang berbasis *Adobe Flash* ini dapat membimbing siswa untuk belajar mandiri. Artinya, pelaksanaannya dapat disesuaikan dengan kemampuan yang dimiliki oleh masing-masing siswa dengan materi yang mereka inginkan. Selain itu, media ini juga dapat digunakan siswa setiap saat tanpa bergantung pada keberadaan guru.

Berdasarkan uraian di atas, pengembangan media pembelajaran interaktif EYD yang berbasis *Adobe Flash* diharapkan dapat mengatasi berbagai permasalahan tentang rendahnya penguasaan EYD siswa serta dapat menggantikan dan melengkapi tujuan, materi, dan alat penilaian yang ada dalam sistem pendidikan konvensional yang sudah biasa dilakukan. Dengan demikian,

media ini diharapkan juga dapat membantu siswa untuk belajar ejaan bahasa Indonesia sebagai modal untuk mencapai setiap kompetensi dasar yang diajarkan di sekolah dan dalam rangka meningkatkan mutu penggunaan bahasa Indonesia.

1.2 Identifikasi Masalah

Sampai saat ini pemahaman EYD siswa, khususnya siswa sekolah menengah atas masih rendah. Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi berbagai masalah yang berkaitan dengan masih rendahnya pemahaman dan penguasaan siswa terhadap EYD. Ada dua faktor yang mengakibatkan rendahnya tingkat pemahaman dan penguasaan EYD siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri siswa itu sendiri, sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa, misalnya adalah lingkungan dan sarana belajar.

Faktor internal yang dapat memperngaruhi tingkat pemahaman dan penguasaan EYD siswa antara lain adalah (1) adanya sikap meremehkan atau menyepelkan bahasa Indonesia sehingga muncul anggapan bahwa bahasa Indonesia itu mudah, tanpa belajar pun sudah bisa berbahasa Indonesia, (2) mengagungkan bahasa asing dan memomorduakan bahasa sendiri. Masyarakat Indonesia berlomba-lomba untuk belajar bahasa asing, tetapi mereka lupa terhadap bahasanya sendiri, dan (3) sifat malas yang dimiliki siswa.

Sementara itu, faktor eksternal yang memperngaruhi tingkat pemahaman dan penguasaan EYD siswa antara lain adalah (1) tidak adanya jam pelajaran khusus di sekolah yang mengajarkan materi EYD, (2) belum adanya media atau

sarana yang menarik untuk mengajarkan EYD kepada siswa, dan (3) adanya pengaruh bahasa gaul dan bahasa asing yang berkembang di masyarakat dan berpengaruh terhadap penggunaan bahasa Indonesia.

Berdasarkan beberapa faktor penyebab rendahnya tingkat pemahaman dan penguasaan EYD siswa di atas, maka perlu suatu upaya untuk mengatasi masalah-masalah tersebut. Salah satu upaya yang dapat ditempuh adalah dengan mengembangkan sarana atau media yang menarik sebagai alat untuk belajar EYD yang berbentuk media pembelajaran interaktif.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya tingkat pemahaman dan penguasaan EYD siswa, penelitian ini membatasi masalah pada faktor belum tersedianya media atau sarana yang menarik bagi siswa untuk belajar EYD. Fokus penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif sebagai media atau sarana mempelajari EYD pada siswa sekolah menengah atas.

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah sarana yang menarik bagi siswa untuk mempelajari EYD. Harapannya, dengan memiliki pemahaman dan penguasaan EYD yang baik, siswa dapat berkomunikasi dengan baik secara lisan maupun tulis.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk meningkatkan penguasaan EYD pada siswa SMA?
- 2) Bagaiamanakah prototipe media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk meningkatkan penguasaan EYD pada siswa SMA?
- 3) Bagaimana hasil penilaian guru dan ahli terhadap prototipe media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk meningkatkan penguasaan EYD pada siswa SMA?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

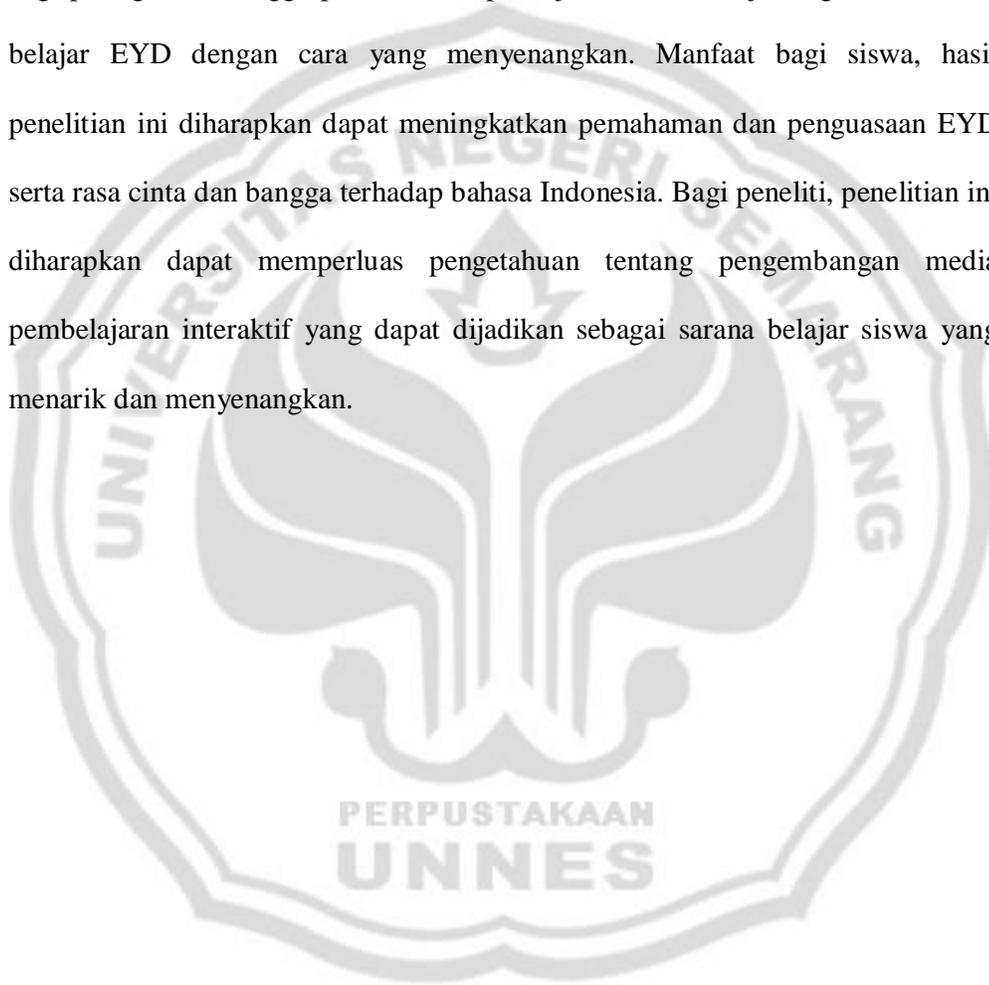
- 1) Untuk mengetahui kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk meningkatkan penguasaan EYD pada siswa SMA.
- 2) Untuk mengetahui prototipe media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk meningkatkan penguasaan EYD pada siswa SMA.
- 3) Untuk mengetahui hasil penilaian guru dan ahli terhadap profil atau prototipe media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk meningkatkan penguasaan EYD pada siswa SMA.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun secara praktis. Secara teoretis, penelitian ini dapat digunakan sebagai

referensi alternatif dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan sebagai sarana belajar bahasa.

Manfaat secara praktis, hasil penelitian ini berupa produk CD pembelajaran interaktif yang diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi para guru, sehingga produk ini dapat dijadikan bahan ajar bagi siswa untuk belajar EYD dengan cara yang menyenangkan. Manfaat bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan EYD serta rasa cinta dan bangga terhadap bahasa Indonesia. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat dijadikan sebagai sarana belajar siswa yang menarik dan menyenangkan.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya. Keberhasilan suatu pembelajaran tentunya tidak hanya semata-mata karena guru, tetapi terdapat faktor lain yang juga mendukung keberhasilan tersebut. Salah satu faktor pendukung keberhasilan tersebut adalah kehadiran media dalam pembelajaran. Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana menyampaikan pesan, informasi, dan memotivasi seseorang untuk melakukan sesuatu. Media pembelajaran adalah alat atau segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam pembelajaran, sedangkan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu media yang dikembangkan melalui teknologi komputer dengan menggabungkan teks, grafik, suara, video, dan animasi.

Penelitian yang berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif (Multimedia Interaktif) dalam pembelajaran sudah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Sa'adah (2005) dalam skripsinya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Perangkat Lunak Borland Delphi 7.0 dan Macromedia Flash dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Kimia Materi Pokok Keseimbangan Kimia Siswa Kelas XI Semester 1 SMA Negeri 9 Semarang". Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil pembelajaran siswa pada kelompok eksperimen sebesar 7,8 dengan peningkatan hasil sebesar 3,65 setelah

mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif, sedangkan hasil belajar pada kelompok kontrol sebesar 6,79 dengan peningkatan sebesar 2,62 setelah mengikuti pembelajaran konvensional. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Penelitian yang dilakukan Sa'adah memiliki kesamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Persamaannya adalah keduanya sama-sama meneliti tentang media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran. Perbedaannya adalah Sa'adah meneliti tentang kemampuan siswa dalam pelajaran kimia materi pokok keseimbangan sedangkan penulis di sini meneliti tentang kemampuan atau penguasaan EYD siswa.

Penelitian Sa'adah kemudian diikuti oleh Samsudin (2005) yang melakukan penelitian tentang pembelajaran Fisika dengan menggunakan media interaktif program *Java Applet* pada konsep Optika Geometri untuk siswa kelas 2 SMA 1 Cepiring Kendal. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil pembelajaran siswa pada kelompok eksperimen sebesar 73,80 dengan peningkatan hasil belajar sebesar 17,45 setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif, sedangkan hasil belajar pada kelompok kontrol sebesar 67,15 dengan peningkatan sebesar 13,2 setelah mengikuti pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan media interaktif lebih baik dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional.

Penelitian yang dilakukan Sa'adah (2005) dan Samsudin (2005) kemudian diikuti dengan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif yang dilakukan oleh Surtikanti (2005) dengan penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Komputer (PBK) untuk Memfasilitasi Active Learning dalam Mata Kuliah Landasan Kependidikan". Bahan pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan program *Macromedia Authorware 7*. Hasil uji coba dari produk yang dikembangkan menunjukkan bahwa (1) bahan pembelajaran berbantu komputer efektif digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran; (2) bahan pembelajaran berbantu komputer memiliki efisiensi waktu yang tinggi dalam penyampaian isi pembelajaran; (3) bahan pembelajaran berbantu komputer yang digunakan memiliki daya tarik yang tinggi; (4) isi program pembelajaran berbantu komputer sesuai dengan prinsip desain pembelajaran; dan (5) program pembelajaran berbantu komputer ini dapat memfasilitasi strategi *Active Learning*. Keberhasilan media ini juga ditunjukkan dengan hasil atau nilai post-test yang meningkat 40,2% dari hasil pre-test.

Relevansi dari penelitian yang dilakukan oleh Surtikanti dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu keduanya sama-sama mengembangkan media atau bahan pembelajaran yang berbantu komputer untuk menghasilkan media pembelajaran baru yang dapat membantu proses pembelajaran.

Wurdiyanti (2006) juga telah melakukan penelitian pengembangan program pembelajaran berbantu komputer yang berjudul "Pengembangan Program Pembelajaran Fisika SMA Berbantuan Komputer". Penelitian ini fokus

untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa terhadap program yang dihasilkan dan mempelajari perbedaan antara prestasi hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan program tersebut. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dari aspek pembelajaran dan media, program pembelajaran Fisika sekolah menengah atas berbantuan komputer secara keseluruhan menarik dan bisa meningkatkan motivasi belajar. Bahkan hasil penelitian menunjukkan bahwa program yang dihasilkan dapat meningkatkan nilai rata-rata siswa sebesar 18%.

Relevansi penelitian Wurdianti dengan penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu keduanya sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbantu komputer untuk menghasilkan media baru yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Selain itu, kedua penelitian ini juga memiliki objek penelitian yang sama, yaitu siswa SMA.

Tistiani (2006) dalam penelitiannya yang berjudul "Penggunaan Macromedia Flash MX Profesional 2004 dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bidang Studi Fisika pada Siswa Kelas XI SMA Kolese Loyola Semarang". Penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar dengan media interaktif pada kelompok eksperimen sebesar 71,2 dengan peningkatan hasil belajar 26,6, sedangkan pada kelompok control, hasil belajarnya sebesar 64,8 dengan peningkatan hasil belajar 17,6. Hal tersebut berarti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif lebih menarik minat siswa untuk belajar.

Penelitian yang dilakukan Tistiani memiliki kesamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaannya terletak pada

media yang dikembangkan, yaitu media pembelajaran interaktif yang berbasis multimedia, sedangkan perbedaannya terletak pada materi yang akan dikembangkan. Tistiani mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan materi Fisika, sedangkan penulis mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan materi EYD bahasa Indonesia.

Beberapa penelitian pengembangan yang telah dilakukan ahli ditindaklanjuti oleh Sukarja (2006) dengan melakukan penelitian yang berjudul "Peningkatan Mutu Pembelajaran Kimia SMA dengan Menggunakan Teaching Guide Berbantuan Komputer". Penelitian yang dilakukan Sukarja ini lebih fokus pada melakukan uji coba keefektifan media pembelajaran berbantu komputer dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam Mata Pelajaran Kimia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media tersebut sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran pada siklus 1, 2, dan 3. Pada siklus 1 aktivitas siswa sebesar 51,11%; siklus 2 sebesar 76,66; dan pada siklus 3 sebesar 89,90%. Penelitian tersebut juga menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar siswa pada siklus 1, 2, dan 3. Hasil prestasi siswa pada siklus 1 sebesar 76,47%; siklus 2 sebesar 82,35%; dan siklus 3 meningkat menjadi 91,18%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Teaching Guide* berbantuan komputer sangat efektif membantu meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan pembelajaran dengan bantuan komputer dirasakan lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa SMA yang cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan selalu ingin mencoba hal baru yang baru mereka temui.

Penelitian lain yang memanfaatkan media pembelajaran interaktif adalah penelitian yang dilakukan oleh Nandi (2006) dengan penelitiannya yang berjudul "Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Geografi di Persekolahan". Penelitian ini mencoba untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pelajaran Geografi untuk siswa SD, SMP, dan SMA. Penelitian yang dilakukan Nandi dapat dijadikan sebagai acuan peneliti untuk melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada aspek EYD. Perbedaan kedua penelitian tersebut terletak pada objek penelitiannya. Objek penelitian Nandi lebih luas, sedangkan objek penelitian ini dibatasi pada siswa SMA.

Waris (2007) dalam penelitiannya yang berjudul "Efektifitas Pembelajaran dengan Memanfaatkan Multimedia dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Pembelajaran Bahasa Perancis Kelas XI Bahasa SMA N 1 Comal Pemalang Tahun Pelajaran 2005/2006". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengajaran dengan menggunakan perangkat multimedia pada pembelajaran menyimak lebih efektif dan dapat meningkatkan kemampuan menyimak siswa. Hal tersebut dapat diketahui berdasarkan hasil belajar menyimak bahasa Perancis yang menunjukkan peningkatan, yaitu dari 5,50 menjadi 7,92. Penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu mengetahui besarnya efek atau pengaruh yang diberikan oleh media pembelajaran yang berbasis multimedia dibandingkan dengan media lain.

Penelitian tentang media pembelajaran interaktif juga dilakukan oleh Cahyani (2008) dalam skripsi yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Menulis

Poster dengan Media Interaktif Berbasis Komputer pada Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 2 ADIPALA Cilacap. Hasil penelitian yang dilakukan Cahyani menunjukkan bahwa keterampilan siswa dalam menulis poster mengalami peningkatan dari 69,00 menjadi 78,54. Dari hasil ini, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif (multimedia interaktif) memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap minat siswa untuk belajar yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan kemampuan siswa.

Ediristiano (2009) dalam skripsinya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan CD Pembelajaran Interaktif Program Macromedia Flash MX 2004 sebagai Media Chemo-Edutainment (CET) terhadap Hasil Belajar Kimia Materi Pokok Struktur Atom" dapat diketahui bahwa hasil belajar kognitif kelas eksperimen yang diberi pembelajaran dengan media CD pembelajaran interaktif *Macromedia Flas MX 2004* lebih baik daripada kelas kontrol yang pembelajarannya dilakukan secara konvensional. Besarnya pengaruh penggunaan CD interaktif dengan program *Macromedia Flas MX 2004* terhadap hasil belajar adalah 19,57% dengan kriteria sedang. Selain itu, berdasarkan angket refleksi, pembelajaran dengan menggunakan CD interaktif program *Macromedia Flas MX 2004* lebih menyenangkan dan menarik.

Elliott (2009) melalui penelitiannya yang berjudul *Using Multiple Interactive Media and "Distributed Learning" Techniques to Improve the Mathematics Preparation of Prospective Elementary School Teachers* memanfaatkan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan guru sekolah dasar dalam mempersiapkan pembelajaran dan melakukan inovasi

dalam pembelajaran matematika. Relevansi penelitian Elliott dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media interaktif, sedangkan perbedaannya terletak pada objek penelitiannya. Objek penelitian Elliott adalah guru sekolah dasar, sedangkan objek penelitian ini adalah siswa SMA.

Penelitian lain yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Mercer (2010) yang berjudul *Can the Interactive Whiteboard Help to Provide 'Dialogic Space' for Children's Collaborative Activity?*. Penelitian ini fokus pada pembelajaran berbasis kelompok pada anak sekolah dasar. Peneliti mencoba menggunakan papan interaktif untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengakses informasi dan berdiskusi. Relevansi penelitian Mercer (2010) dengan penelitian ini adalah keduanya menggunakan media interaktif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak atau siswa, sedangkan perbedaannya terletak pada objek penelitian. Objek penelitian Mercer adalah siswa sekolah dasar, sedangkan objek penelitian ini adalah siswa SMA.

Penelitian pengembangan lain yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Amiyati (2010) dengan judul penelitiannya *Pengembangan Media Komputer Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Daerah Pokok Bahasan Aksara Jawa Kelas VII di SMP Negeri 2 Sidoarjo*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil analisis data yang diperoleh dari tahapan uji coba pada media komputer pembelajaran (CAI) yang dikembangkan, menunjukkan bahwa secara umum media CAI tersebut dinilai sangat baik dengan rincian rerata sebesar 88,2 % pada uji coba ahli materi; 87,6% uji coba ahli media; 86% uji coba perorangan, 88,3%; dan 87,5% uji coba kelompok besar. Relevansi

penelitian Amiyati dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran yang berbantuan komputer, sedangkan perbedaannya terletak pada objek penelitiannya. Objek penelitian Amiyati adalah siswa kelas VII SMP, sedangkan objek penelitian ini adalah siswa SMA.

Berdasarkan beberapa penelitian tentang media pembelajaran interaktif yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti tersebut, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran interaktif EYD berbasis *Adobe Flash* untuk meningkatkan penguasaan EYD siswa SMA. Diharapkan hasil penelitian ini benar-benar dapat membantu siswa untuk mempelajari dan menguasai EYD secara baik.

2.2 Landasan Teoretis

Landasan teoretis dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai sumber yang sesuai dengan topik penelitian. Landasan teoretis yang digunakan dalam membantu terlaksananya penelitian ini antara lain tentang, media pembelajaran, multimedia pembelajaran, media pembelajaran interaktif, program *Adobe Flash*, Ejaan Yang Disempurnakan, dan langkah pengembangan media pembelajaran.

2.2.1 Media Pembelajaran

Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar. Media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerimanya. Dalam dunia pengajaran, pada umumnya pesan atau informasi tersebut bersumber dari guru dan penerimanya adalah siswa (Soeparno 1988:1). Media pembelajaran merupakan

salah satu komponen penting yang dapat mempengaruhi ketercapaian kompetensi dan hasil belajar siswa.

2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi verbal atau visual. Wagiran (2009:3) mengartikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Sementara itu, Sudjana dan Rivai (2009:1-2) mengatakan bahwa kedudukan media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar. Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai siswa. Pendapat yang dikemukakan Sudjana dan Rivai mengarah pada pengertian bahwa media hanya sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Jadi terjadinya proses pembelajaran tidak bergantung pada ada atau tidaknya media dan dalam proses pembelajaran tidak harus selalu ada media.

Sadiman (2010:7) berpendapat bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga

dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Menurut Ena, penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pembelajar. Selain itu, media juga harus merangsang pembelajar mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktek-praktek dengan benar

Berdasarkan beberapa definisi tentang media dan media pembelajaran yang sudah dikemukakan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu fisik yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran untuk menyampaikan informasi dan pesan serta dapat memberikan motivasi bagi siswa untuk belajar dan menikmati pembelajaran yang berlangsung demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dengan demikian, selain sebagai alat bantu dalam pembelajaran, media juga dapat digunakan sebagai motivator siswa dalam belajar dan membantu mereka mengingat materi yang telah dipelajari.

2.2.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam suatu proses pembelajaran. Seels dan Richey (dalam Wagiran, dkk. 2009:10) mengklasifikasikan jenis media berdasarkan teknologi yang digunakan. Berdasarkan kategori ini terdapat dua kategori media, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir. Media tradisional meliputi: (1) media visual dan yang

diproyeksikan, (2) media visual yang tak diproyeksikan, (3) audio, (4) multimedia, (5) visual yang diproyeksikan, (6) media cetak, (7) permainan, dan (8) realita, Sementara itu, media dengan teknologi mutakhir meliputi dua jenis. Pertama media yang berbasis telekomunikasi, contohnya: komputer dan VCD.

Menurut Heinich, Molenda, Russel (dalam Angkowo dan Kosasih 2007:12) jenis media yang lazim dipergunakan dalam pembelajaran antara lain: media nonproyeksi, media proyeksi, media audio, media gerak, media komputer, komputer multimedia, hipermedia, dan media jarak jauh.

Angkowo dan Kosasih (2007:12) mengemukakan beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, diantaranya adalah (1) media grafis (media dua dimensi) yang berupa gambar, foto, grafik, bagan, diagram, poster, kartun, dan komik; (2) media tiga dimensi yaitu media dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja, dan diorama; (3) media proyeksi, misalnya slide, film strips, film, dan OHP; (4) lingkungan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pengklasifikasian yang telah dikemukakan oleh ahli, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media diantaranya adalah (1) media visual berupa grafis dan proyeksi, (2) media audio, (3) media audio-visual yang berupa film, komputer multimedia, dan (4) lingkungan. Berbagai media tersebut diharapkan dapat dimanfaatkan dengan baik oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2.2.2 Multimedia

Multimedia merupakan salah satu terobosan baru dalam media pembelajaran. Media ini dipercaya dapat memaksimalkan daya serap anak didik dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Berikut penjelasan mengenai hakikat multimedia.

2.2.2.1 Pengertian Multimedia

Secara etimologis multimedia berasal dari kata *multi* (Bahasa Latin, nouns) yang berarti banyak, bermacam-macam, dan *medium* (Bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Pramono (2006) berpendapat bahwa multimedia merupakan medium berbasis komputer yang menyediakan komunikasi bagi pengguna untuk menjawab pertanyaan, menentukan materi yang diinginkan, mengikuti instruksi yang ditampilkan, serta bentuk komunikasi lain yang akhirnya menimbulkan interaksi.

Anitah (2010:56-57) berpendapat bahwa multimedia diartikan sebagai penggunaan berbagai jenis media secara berurutan maupun simultan untuk menyajikan suatu informasi. Multimedia saat ini bersinonim dengan format *computer based* yang mengkombinasikan teks, grafis, audio, bahkan video ke dalam satu penyajian digital tunggal dan koheren. Di sisi lain, tujuan penggunaan multimedia dalam pendidikan menurut Anitah adalah melibatkan siswa dalam pengalaman multisensoris untuk meningkatkan hasil belajar. Pendapat yang dikemukakan Anitah memperjelas konsep multimedia yang dikemukakan

Pramono. Anitah menjelaskan konsep multimedia dengan lebih konkret dengan menyebutkan komponen-komponen yang ada dalam multimedia.

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (*vector* atau *bitmap*), grafik, suara, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas dalam file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik (Wahono dalam Ariani 2010:11). Berdasarkan pendapat tersebut maka yang disebut multimedia tidak lagi hanya sebatas pada penggabungan beberapa media saja, tetapi yang dimaksud multimedia di sini lebih mengarah pada penggabungan berbagai unsur, seperti teks, gambar, dan yang lain yang sudah diolah dengan program tertentu dengan bantuan komputer.

Sementara itu Wijaya (2010) mengartikan multimedia sebagai perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (vektor atau *bitmap*), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dll. yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi) dan digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Berdasarkan beberapa pengertian multimedia tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah perpaduan antara teks, gambar, suara, dan animasi yang yang dirancang dengan bantuan komputer dan digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi tertentu kepada orang lain. Di zaman yang serba modern ini pemanfaatan multimedia sangatlah banyak, diantaranya untuk media pembelajaran, *game*, film, medis, militer, bisnis, desain, arsitektur, olahraga, hobi, iklan/promosi, dll.

2.2.2.2 Objek Multimedia

Multimedia memiliki beberapa objek di dalamnya. Menurut Sutopo (2003: 8-14) objek-objek yang terdapat di dalam multimedia antara lain: teks, grafik, animasi, video, dan interaktivitas.

1) Teks

Teks adalah simbol berupa medium visual yang digunakan untuk menjelaskan bahasa lisan. Teks memiliki berbagai macam jenis bentuk atau tipe (sebagai contoh: *Time New Roman*, *Arial*, *Comic San MS*), ukuran, dan warna. Satuan dari ukuran suatu teks terdiri dari *length* dan *size*. *Length* biasanya menyatakan banyaknya teks dalam sebuah kata atau halaman. *Size* menyatakan ukuran besar atau kecil suatu huruf. Standar teks memiliki size 10 atau 12 poin. Semakin besar *size* suatu huruf maka semakin tampak besar ukuran huruf tersebut.

2) Grafik

Grafik adalah suatu medium berbasis visual. Seluruh gambar dua dimensi adalah grafik. Apabila gambar di *render* dalam bentuk tiga dimensi (3D), maka tetap disajikan melalui medium dua dimensi. Hal ini termasuk gambar yang disajikan lewat kertas, televisi ataupun layar monitor. Grafik bisa saja menyajikan kenyataan (*reality*) atau hanya berbentuk *iconic*. Contoh grafik yang menyajikan kenyataan adalah foto dan contoh grafik yang berbentuk *iconic* adalah kartun seperti gambar yang biasa dipasang dipintu toilet untuk membedakan toilet laki-laki dan perempuan.

Grafik terdiri dari gambar diam dan gambar bergerak. Contoh dari gambar diam yaitu foto, gambar digital, lukisan, dan poster. Gambar diam biasa diukur berdasarkan *size* (sering disebut juga *canvas size*) dan resolusi. Contoh dari gambar bergerak adalah animasi, video dan film. Selain bisa diukur dengan menggunakan *size* dan resolusi, gambar bergerak juga memiliki durasi.

3) Audio

Audio atau medium berbasis suara adalah segala sesuatu yang bisa didengar dengan menggunakan indera pendengaran. Contoh: narasi, lagu, *sound effect*, dan *back sound*.

4) Animasi

Animasi berarti gerakan *image* atau video, seperti gerakan orang yang sedang melakukan suatu kegiatan, dan lain-lain.

5) Interaktivitas

Interaktivitas bukanlah medium, interaktivitas adalah rancangan dibalik suatu program multimedia. Interaktivitas mengizinkan seseorang untuk mengakses berbagai macam bentuk media atau jalur di dalam suatu program multimedia sehingga program tersebut dapat lebih berarti dan lebih memberikan kepuasan bagi pengguna. Interaktivitas dapat disebut juga sebagai *interface design* atau *human factor design*.

Interaktivitas dapat dibagi menjadi dua macam struktur, yakni struktur linear dan struktur nonlinear. Struktur linear menyediakan satu pilihan situasi

saja kepada pengguna sedangkan struktur nonlinear terdiri dari berbagai macam pilihan kepada pengguna.

2.2.3 Multimedia Pembelajaran

Sebelum teknologi berkembang pesat seperti sekarang ini, sarana berupa buku pegangan dan alat tulis dirasakan sudah memenuhi perlengkapan belajar-mengajar. Namun, sekarang siswa sudah mulai mengenal komputer dan multimedia mulai dari yang paling sederhana sampai ke multimedia yang lebih variatif. Komputer dapat membuat siswa merasa lebih nyaman dan aman sebab ia tidak akan dimarahi atau dikritik. Komputer membuat siswa merasa memiliki guru baru yang sangat mengerti keinginannya. Oleh karena itu, sekarang banyak dikembangkan media-media yang berbasis multimedia berbantu komputer untuk membantu proses pembelajaran di kelas sehingga lahirlah istilah multimedia pembelajaran. Berikut ini penjelasan mengenai hakikat multimedia pembelajaran.

2.2.3.1 Pengertian Multimedia Pembelajaran

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa multimedia merupakan media yang menggabungkan dua unsur atau lebih yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linear dan multimedia interaktif. Multimedia linear adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apa pun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Contohnya adalah TV dan film. Sementara itu, 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. Contohnya antara lain adalah media pembelajaran interaktif, aplikasi *game*, dan lain-lain (Ariani dan Haryanto 2010: 25).

Pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktivitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat konstan. Berdasarkan kedua pengertian tersebut, maka secara sederhana multimedia pembelajaran dapat diartikan dengan pemanfaatan multimedia untuk membantu menciptakan suatu proses pembelajaran.

Pendapat lain tentang multimedia pembelajaran disampaikan oleh Ariani dan Haryanto. Ariani dan Haryanto (2010:26) berpendapat bahwa multimedia pembelajaran 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 belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin agar dalam penggunaannya tidak hanya dapat menyalurkan pesan dan pengetahuan, tetapi juga dapat membuat siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar. Dengan demikian, apabila multimedia

pembelajaran dipilih, dikembangkan, dan digunakan secara tepat pembelajaran akan lebih menarik dan kualitas belajar siswa pun dapat ditingkatkan.

2.2.3.2 Jenis-Jenis Multimedia Pembelajaran

Smaldino (dalam Anita 2010) mengklasifikasikan multimedia sebagai berikut.

(1) Multimedia Kits

Multimedia kits merupakan kumpulan bahan-bahan yang berisi lebih dari satu jenis media yang diorganisasikan untuk satu topik. Jenis ini termasuk CD-ROM, *slides*, *audiotape*, *videotape*, gambar diam, model, media cetak, OHT, lembar kerja, gambar, grafis, dan objek. Beberapa multimedia kits didesain untuk digunakan pembelajar secara individual atau kelompok kecil.

(2) Hypermedia

Hypermedia merupakan media yang memiliki komposisi materi-materi yang tidak berurutan. *Hypermedia* mengacu pada *software* komputer yang menggunakan unsur-unsur teks, grafis, video, dan audio yang dihubungkan dengan cara yang dapat mempermudah pemakai untuk beralih ke suatu informasi. *Hypermedia* didasarkan pada teori kognitif tentang bagaimana seseorang menstruktur pengetahuannya dan bagaimana ia belajar.

(3) Media Interaktif

Media interaktif adalah media yang meminta pembelajar mempraktikkan suatu keterampilan dan menerima balikan. Media interaktif berbasis komputer menciptakan lingkungan belajar multimedia dengan ciri-ciri baik video

maupun pembelajaran berbasis komputer. Ini merupakan suatu sistem penyajian pelajaran dengan visual, suara, dan materi video, disajikan dengan kontrol komputer, sehingga pebelajar tidak hanya dapat mendengar dan melihat gambar dan suara, tetapi juga memberi respon aktif.

(4) *Virtual Reality*

Media ini melibatkan pengalaman multisensoris dan berinteraksi dengan fenomena sebagaimana yang ada di dunia nyata. *Virtual reality* merupakan suatu aplikasi teknologi komputer yang relatif baru.

(5) *Expert System*

Expert system merupakan paket *software* yang mengajarkan pada pebelajar bagaimana memecahkan masalah yang kompleks dengan menerapkan kebijakan para ahli secara kolektif di lapangan. Setelah komputer menjadi kenyataan, para ahli terganggu oleh apa yang dilihat sebagai paralel bagaimana otak manusia bekerja dan bagaimana komputer dapat belajar sebaik mengulang dan menyusun informasi. Eksperimen para ahli tersebut membawa ke permainan komputer, sampai akhirnya pada apa yang disebut *expert system*.

Berbagai jenis multimedia yang dikemukakan oleh Smaldino tersebut dapat dimanfaatkan sebagai alternatif pengembangan media pembelajaran yang modern dan menarik bagi siswa. Di sisi lain, penggunaan media juga harus disesuaikan dengan lingkungan dan kemampuan pebelajar. Selain itu perlu diingat bahwa untuk menciptakan media pembelajaran yang berbasis multimedia tidak

harus menggunakan alat-alat yang canggih, tetapi bisa berupa kombinasi antara media tradisional dengan komputer.

2.2.3.3 Aspek Penilaian Multimedia Pembelajaran

Menurut Wahono (dalam Ariani 2010:17-18) penilaian multimedia pembelajaran didasarkan pada beberapa aspek, yaitu pertama aspek rekayasa perangkat lunak yang meliputi: (1) efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran; (2) *reliable* atau handal; (3) *maintainable*, yaitu dapat dikelola atau dipelihara dengan mudah; (4) usabilitas, artinya mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya; (5) ketepatan pemilihan jenis aplikasi untuk pengembangan; (6) kompatibilitas, yaitu media pembelajaran dapat dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada; (7) pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi; (8) dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap, meliputi: petunjuk instalasi, desain program (menggambarkan alur kerja program); dan (9) *reusable*, artinya sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain.

Kedua adalah aspek desain pembelajaran yang meliputi: (1) kejelasan tujuan pembelajaran, (2) relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum, (3) cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran, (4) ketepatan penggunaan strategi pembelajaran, (5) interaktivitas, (6) pemberian motivasi belajar, (7) kontekstualitas dan aktualitas, (8) kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar, (9) kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, (10)

kedalaman materi, (11) kemudahan untuk dipahami, (12) sistematis, runut, alur logika jelas; (13) kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan; (14) konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran, (15) ketepatan alat evaluasi, dan (15) pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi.

Aspek yang ketiga adalah komunikasi visual. Aspek ini meliputi: (1) komunikatif, yaitu sesuai dengan pesan dan dapat diterima atau sejalan dengan keinginan sasaran; (2) kreatif dalam ide dan penuangan gagasan; (3) sederhana dan memikat; (4) audio (narasi, *sound effect*, *backsound*, musik); (5) visual (*layout design*, *typography*, warna); (6) media gerak (animasi, *movie*); dan (7) *layout interactive* (ikon navigasi).

Ketiga aspek penilaian yang dikemukakan oleh Wahono tersebut dalam penggunaannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan jenis media yang akan dinilai sehingga tidak harus semua aspek tersebut digunakan dalam penilaian. Jadi dalam melakukan penilaian, aspek-aspek yang digunakan harus disesuaikan dengan media yang akan dinilai.

2.2.4 Media Pembelajaran Interaktif

Multimedia pembelajaran dapat dikembangkan menjadi beberapa produk media pembelajaran berdasarkan jenisnya. Salah satu jenis multimedia pembelajaran adalah media interaktif. Berikut penjelasan mengenai media pembelajaran interaktif.

2.2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, tuntutan untuk menghasilkan sebuah media yang menarik yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar sangat besar. Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin canggih pada akhirnya melahirkan media-media yang lebih bervariasi, di antaranya media grafis, media audio (kaset rekaman, radio, dll.), media audiovisual (film, CD pembelajaran, video, dll.).

Selain itu, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya media pengajaran dapat menghantarkan peran dan fungsi media menjadi semakin luas dan luwes. Sampai saat ini inovasi teknologi informasi dan komunikasi terus dilakukan untuk kepentingan kegiatan pembelajaran. Salah satu terobosan yang dilakukan adalah melalui penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran.

Media pembelajaran dapat dirancang secara interaktif dan tidak interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang dapat mengelola pesan dan respon siswa, atau media yang dapat berinteraksi dengan siswa sehingga media tersebut dapat bersifat timbal balik, misalnya komputer. Sementara itu, yang dimaksud dengan media pembelajaran yang tidak interaktif adalah media pembelajaran yang tidak dapat mengelola pesan atau merespon siswa, misalnya OHP, media grafis, dan lain-lain.

Sutopo (2003) menjelaskan bahwa media interaktif adalah media dengan *user* dapat bertanya dan mendapatkan jawaban serta memilih tampilan program (*display*) yang akan dikerjakan selanjutnya sehingga *user* dapat memprogram komputer untuk mengerjakan fungsi selanjutnya dalam banyak aplikasi. Dengan

demikian pengguna (*user*) memiliki kebebasan untuk memilih bagian yang ingin atau tidak ingin dipelajari.

Menurut Olisksky (dalam Samsudin 2005) media interaktif adalah seperangkat teknologi untuk perangkat keras (*hard ware*) dan perangkat lunak (*soft ware*) yang membawa secara bersamaan berbagai jenis media teks, ilustrasi, gambar foto, bunyi, suara, animasi dan video pada sebuah komputer. Pendapat Olisksky ini menggambarkan bahwa media interaktif ini merupakan media yang paling lengkap karena mengandung beberapa komponen, yaitu mulai dari teks sampai pada gambar animasi dan suara.

Sementara itu, Arsyad (2007: 171) menyebutkan bahwa multimedia interaktif adalah berbagai macam kombinasi gabungan antara grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan satu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran.

Pendapat Sutopo, Olisksky, dan Arsyad dikuatkan dengan pendapat Koesnandar (2006) yang berpendapat bahwa multimedia interaktif merupakan konvergen dari berbagai media, seperti video, audio, foto, grafis, dan teks yang dikemas secara terintegrasi dan interaktif. Hal tersebut menjadikan multimedia interaktif mempunyai potensi yang besar untuk digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan pendapat tersebut, Koesnandar memberikan penekanan terhadap penggunaan media interaktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang disusun dengan menggabungkan teks, ilustrasi, gambar foto, bunyi, suara, animasi, dan memiliki

unsur interaktif sehingga dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, berdasarkan beberapa definisi tentang media pembelajaran interaktif tersebut, dapat disimpulkan pula ciri-ciri media pembelajaran interaktif. Ciri-ciri yang dapat dirumuskan antara lain: (1) pengguna dapat mengakses informasi seperti video, teks, animasi dengan hanya meng-klik; (2) waktu munculnya respon tidak terlalu lama; (3) informasi dapat diakses oleh pengguna mengikuti kehendak mereka dan tidak perlu beralur; dan (4) terdapat respon pesan.

2.2.4.2 Model-Model Media Pembelajaran Interaktif

Ada beberapa model yang dapat digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Menurut Arsyad (2007:158-165) model-model multimedia interaktif berbasis komputer dalam pembelajaran di antaranya adalah sebagai berikut.

1) Model *Drills*

Model *Drills* merupakan salah satu bentuk model pembelajaran interaktif berbasis komputer yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkret melalui penyediaan latihan-latihan soal untuk menguji penampilan siswa melalui kecepatan menyelesaikan latihan soal yang diberikan program.

Secara umum tahapan materi model *Drills* yaitu (1) penyajian masalah-masalah dalam bentuk latihan soal pada tingkat tertentu dari penampilan siswa, (2) siswa mengerjakan latihan soal, (3) program merekam penampilan

siswa, mengevaluasi, kemudian memberikan umpan balik, dan (4) jika jawaban yang diberikan benar program menyajikan soal berikutnya dan jika jawaban salah program menyediakan fasilitas untuk mengulang latihan atau *remediation* yang dapat diberikan secara parsial atau pada akhir keseluruhan soal.

2) Model Tutorial

Model tutorial merupakan program pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak (*software*) berupa program komputer berisi materi pelajaran.

Secara sederhana pola-pola pengoperasian komputer bagi instruktur pada model tutorial ini antara lain adalah (1) komputer menyajikan materi, (2) siswa memberikan respon, (3) respon siswa dievaluasi oleh komputer dengan orientasi pada arah siswa dalam menempuh prestasi berikutnya, (4) melanjutkan atau mengulangi tahapan sebelumnya. Tutorial dalam program pembelajaran multimedia interaktif dilanjutkan sebagai pengganti manusia sebagai instruktur.

3) Model Simulasi

Model simulasi pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberi pengalaman secara konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk yang mendekati suasana sebenarnya. Model simulasi terbagi dalam empat kategori, yaitu fisik, situasi, prosedur, dan proses.

Secara umum tahapan materi model simulasi antara lain adalah (1) pengenalan, (2) penyajian, (3) informasi (simulasi), (4) pertanyaan dan respon jawaban, (5) penilaian respon, (6) pemberian *feedback* tentang respon, (7) pengulangan, (8) segmen pengaturan pengajaran, (9) dan penutup.

4) Model *Instructional Games*

Model *Instructional Games* merupakan salah satu metode dalam pembelajaran dengan multimedia interaktif yang berbasis komputer. Tujuan model *Instructional Games* adalah untuk menyediakan suasana atau lingkungan yang memberikan fasilitas belajar yang menambah kemampuan siswa. Model *Instructional Games* tidak perlu menirukan realita, namun dapat memiliki karakter yang menyediakan tantangan yang menyenangkan bagi siswa.

2.2.4.3 Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif sebagai salah satu bagian dari jenis multimedia pembelajaran memiliki beberapa karakteristik. Menurut Ariani dan Haryanto (2010:27) karakteristik media pembelajaran interaktif diantaranya: (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) memiliki sifat mandiri, artinya memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

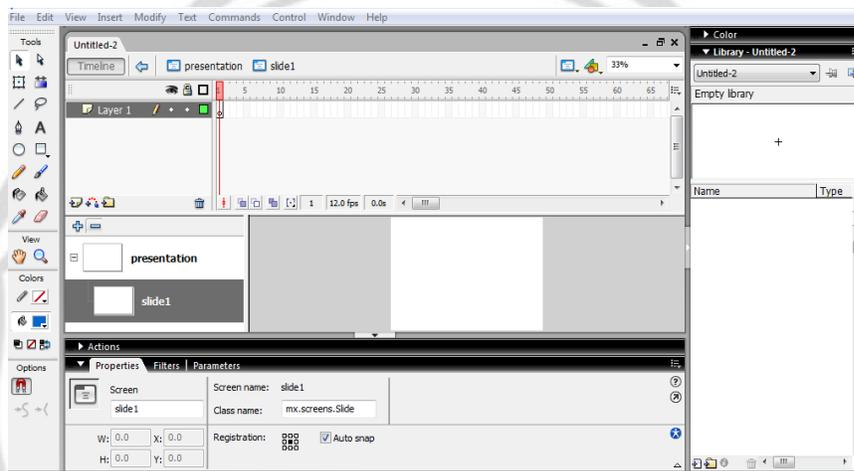
Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, media sebaiknya memenuhi beberapa fungsi, diantaranya: (1) mampu memperkuat respon siswa atau pengguna secepatnya dan sesering mungkin, (2) mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri, (3) memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan, dan (4) mampu memberikan kesempatan atas partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan keputusan, percobaan dan lain-lain.

2.2.5 Program *Adobe Flash*

Program *Adobe Flash* merupakan program animasi dua dimensi berbasis vektor dengan kemampuan profesional. Dalam perkembangannya *Flash* selalu melakukan banyak penyempurnaan pada setiap versinya. Program *Adobe Flash* menghadirkan fitur-fitur baru yang semakin memberi kemudahan penggunanya. Melalui program ini, kita dapat membuat animasi kartun, animasi interaktif, game, presentasi, *company profile*, movie, dan aplikasi lainnya.

Ada beberapa keunggulan yang dimiliki oleh program ini, diantaranya (Anonim 2009:1-2): (1) dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah *movie* atau objek yang lain, (2) dapat membuat perubahan transparansi warna dalam *movie*, (3) membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lain, (4) membuat animasi transformasi 3D dan animasi dekorasi yang merupakan salah satu fitur terbaru, (5) mampu membuat animasi Bone yang mengadopsi dari sistem pertulangan sehingga menghasilkan animasi yang semakin atraktif, (6)

dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan, (7) dapat mengolah dan membuat animasi dari objek Bitmap, (8) Flash program animasi berbasis vektor mempunyai fleksibilitas dalam pembuatan objek-objek vector, (9) terintegrasi dengan Adobe Photoshop dan Illustrator, (10) mempunyai fasilitas tema warna online yang terhimpun dalam komunitas kurel. Secara keseluruhan tampilan awal program ini adalah sebagai berikut:



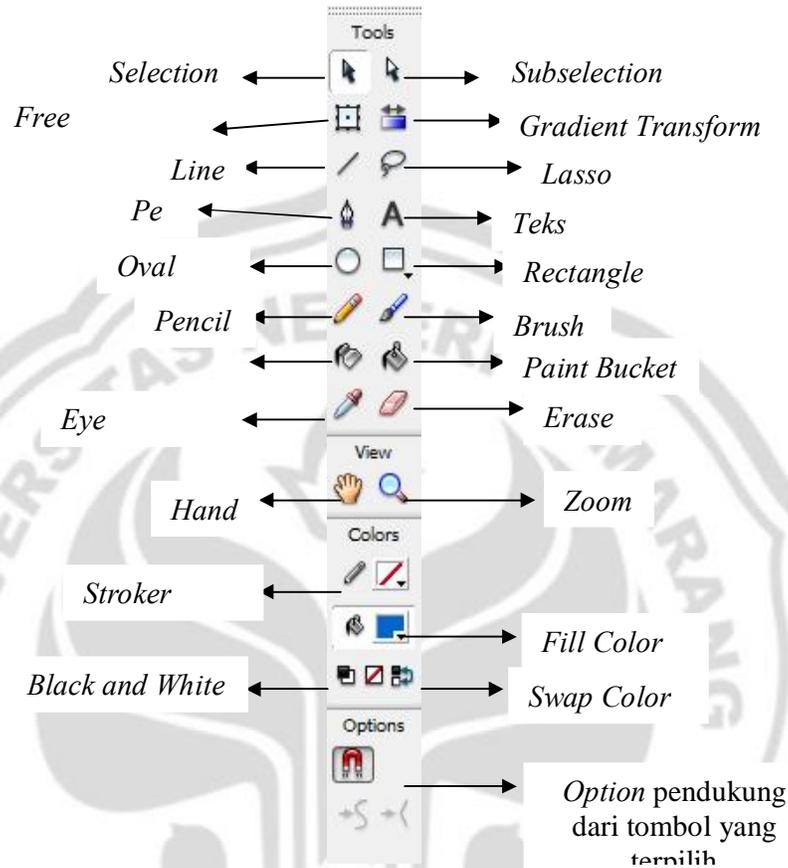
Gambar 2.1 Tampilan Jendela *Flash*

Program *Adobe Flash* ini menyediakan beberapa menu atau komponen kerja yang dapat memudahkan pengguna untuk mengoperasikannya. Komponen kerja tersebut antara lain: (1) *Toolbox*, (2) *Timeline*, (3) *Stage*, (4) *Panel Propertises*, (5) *Montion Editor*, (6) *Panel Color*, (7) *Panel Swatches*, (8) *Filters*, (9) *Panel Library*, (10) *Components*, dan (11) *Action Scripts*. Berikut penjelasan tentang komponen-komponen kerja tersebut.

1) *Toolbox*

Toolbox merupakan sebuah panel yang menampung semua piranti kerja mulai dari piranti seleksi, *Cropping*, *drawing*, *path*, *shape*, dan *color*. Berikut

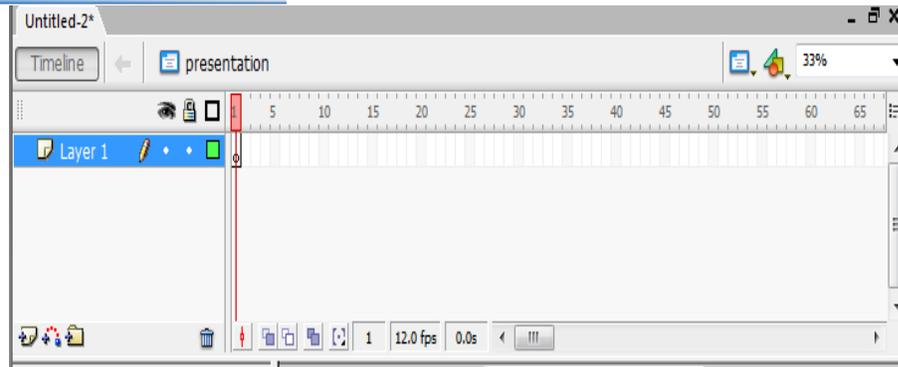
ini penjelasan dari *toolbox* dari masing-masing piranti yang terdapat di dalamnya.



Gambar 2.2 Toolbox

2) Timeline

Timeline memiliki peran penting dalam program *Flash*. Semua bentuk animasi yang kita buat akan diatur dan ditempatkan pada layer di dalam *timeline*. *Timeline* dapat membantu menentukan durasi animasi, jumlah *layer*, *frame*, menempatkan *scrip*, dan beberapa keperluan animasi lainnya. Berikut ini adalah tampilan *Timeline* dan komponen di dalamnya.



Gambar 2.3 Timeline

3) Stage

Stage disebut juga sebagai lembar kerja untuk membuat animasi atau *movie* yang berisi objek-objek animasi.

4) Panel *Propertises*

Panel *Propertises* menampilkan parameter dari piranti terpilih sehingga kita dapat melakukan modifikasi dan memaksimalkan fungsi piranti tersebut. Panel *Propertises* menampilkan parameter yang berbeda untuk piranti yang berbeda pula. Berikut salah satu contoh tampilan Panel *Propertises*.



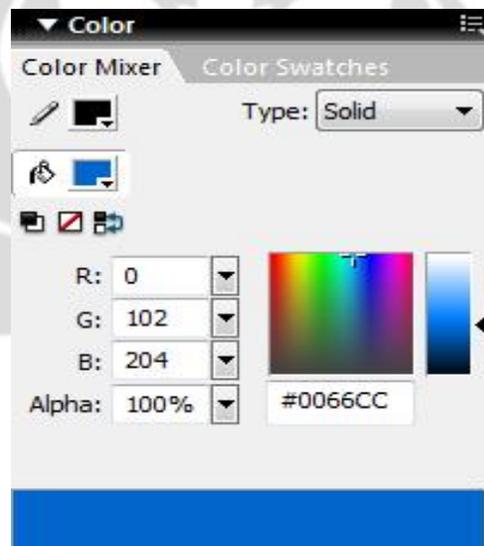
Gambar 2.4 Panel *Propertises* untuk *Pencil Tool*

5) *Montion Editor*

Montion Editor memberikan kemudahan untuk melakukan kontrol animasi yang telah dibuat, seperti mengatur *montion*, transformasi, pewarnaan, filter, dan parameter animasi lainnya.

6) *Panel Color*

Panel *Color* digunakan untuk menentukan dan mengolah warna pada objek terpilih. Selain itu, warna yang kita olah akan digunakan sebagai *stroke color* dan *fill color*. Panel ini menyediakan dua pilihan warna yaitu, warna solid dan warna gradasi. Berikut ini adalah tampilan Panel *Color*.

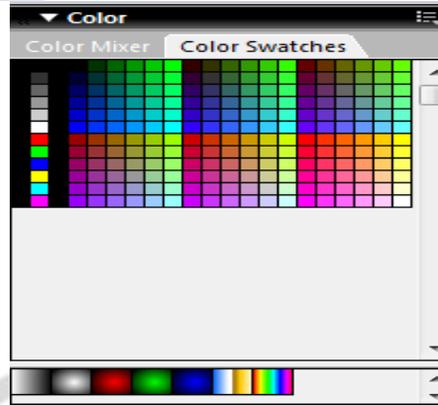


Gambar 2.5 *Panel Color*

7) *Panel Swatches*

Panel ini digunakan untuk menentukan warna sesuai dengan pilihan yang sudah ada. Warna terpilih berpengaruh pada *fil color* dan panel *color*.

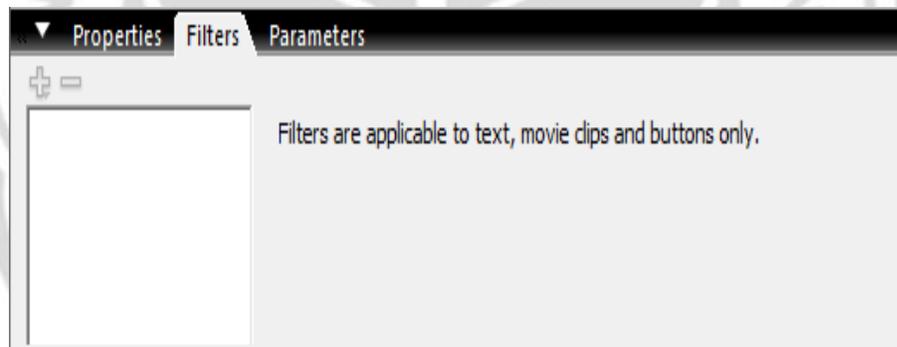
Berikut adalah tampilan Panel *Swatches*.



Gambar 2.6 Panel *Swatches*

8) *Filters*

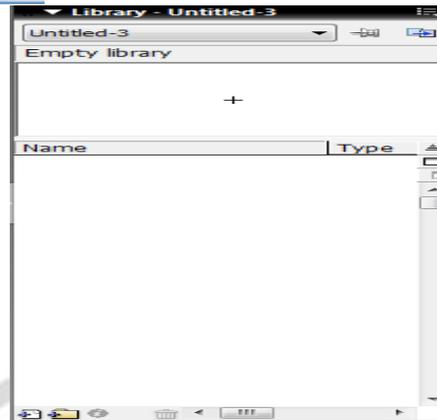
Panel *Filters* menampilkan berbagai jenis filter yang dapat dianimasikan. Filter hanya dapat diaplikasikan pada objek *Text*, *Movie clip* dan *Button*. Kita dapat memberikan beberapa filter sekaligus pada suatu objek.



Gambar 2.7 Panel *Filters*

9) Panel *Library*

Panel ini menampung simbol yang pernah dibuat di dalam *stage*, seperti *symbol Graphic* dan *Button*. Selain itu, semua objek hasil import juga dapat dimasukkan ke dalam *library* seperti objek gambar, *sound* dan objek yang berasal dari aplikasi lain seperti *photoshop* dan *illustrator*.



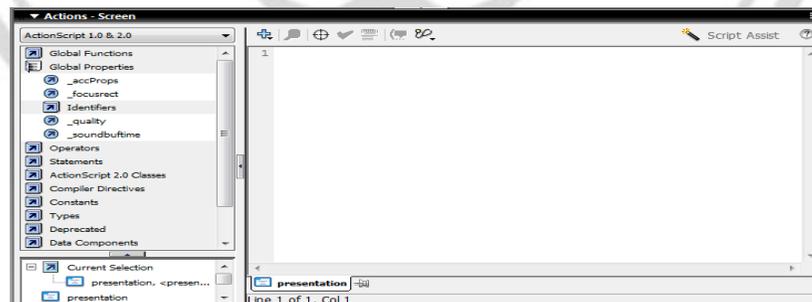
Gambar 2.8 Panel Library

10) Components

Panel ini menyediakan komponen-komponen yang sudah diatur parameternya oleh program *Flash* sehingga tinggal menggunakan komponen tersebut ke dalam *stage*. *Components* sering digunakan untuk membuat animasi interaktif yang menggunakan program *Flash*.

11) Action Scripts

Panel ini dapat membantu menuliskan perintah *Action Scripts* untuk pembuatan sebuah animasi interaktif.



Gambar 1.9 Jendela Action Scripts

Demikian adalah penjelasan tentang menu kerja yang ada pada program *Adobe Flash*. Melalui menu-menu tersebut pengguna dapat menjalankan program

dengan baik dengan hasil yang memuaskan, meskipun cara pengoperasiannya sulit. Program inilah yang digunakan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran EYD untuk siswa tingkat SMA. Diharapkan dengan media ini dapat membantu meningkatkan penguasaan siswa terhadap EYD bahasa Indonesia.

2.2.6 Ejaan yang Disempurnakan (EYD)

Suatu kesalahan besar jika kita menganggap bahwa persoalan dalam pemilihan dan penggunaan kata atau huruf, penulisan, dan penggunaan tanda baca adalah suatu persoalan yang sederhana, tidak perlu dibicarakan atau dipelajari karena akan terjadi dengan sendirinya secara wajar pada diri manusia. Dalam kehidupan sehari-hari sering kali kita menjumpai orang-orang yang sangat sulit mengungkapkan maksud atau segala sesuatu yang ada dalam pikirannya dan sedikit sekali variasi bahasanya. Kita juga menjumpai orang-orang yang boros sekali dalam memakai perbendaharaan katanya, namun tidak memiliki makna yang begitu berarti. Oleh karena itu agar tidak terseret ke dalam dua hal tersebut, kita harus mengetahui betapa pentingnya peranan kata dalam kehidupan sehari-hari.

2.2.6.1 Pengertian Ejaan

Ejaan yang Disempurnakan adalah ejaan yang berlaku sejak tahun 1972. Ejaan ini menggantikan ejaan sebelumnya, yaitu ejaan Republik. Ejaan yang Disempurnakan memberikan aturan-aturan dasar tentang bunyi kata, kalimat, pemakaian huruf, dan penggunaan tanda baca. Kehadiran EYD ini merupakan

upaya untuk menstandarkan bahasa Indonesia secara baik dan benar. Sebagai pemakai bahasa Indonesia, kita wajib mematuhi aturan baku berbahasa yang dinyatakan dalam EYD, terutama saat kita dituntut untuk mampu berbahasa dengan baik dan benar dalam forum resmi atau saat menyajikan satu bentuk tulisan ilmiah. Pada kenyataannya, tidak semua penutur bahasa Indonesia mampu menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar.

Ejaan adalah cara atau aturan menulis kata-kata dengan huruf menurut disiplin ilmu bahasa (Tarigan 1986: 2). Pengertian lain tentang EYD juga dikemukakan oleh Irmanto (2010). Menurutnya EYD (Ejaan yang Disempurnakan) adalah tata bahasa dalam bahasa Indonesia yang mengatur penggunaan bahasa Indonesia dalam tulisan, mulai dari pemakaian dan penulisan huruf kapital dan huruf miring, serta penulisan unsur serapan. EYD diartikan sebagai tata bahasa yang disempurnakan.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa ejaan adalah tata cara penggunaan bahasa Indonesia yang meliputi penggunaan tanda baca, penulisan huruf, penulisan kata baku dan tidak baku, dan penulisan unsur serapan menurut disiplin ilmu bahasa.

2.2.6.2 Metode Pengajaran Ejaan

Mempelajari ejaan memang bukan sesuatu yang mudah karena membutuhkan kesabaran dan ketelitian. Hal tersebut juga terjadi dalam pengajarannya. Walaupun pengajaran ejaan relatif sederhana bila dibandingkan dengan pengajaran bidang studi lainnya, namun pengajaran ejaan ini mengandung

beberapa masalah yang rumit. Masalah-masalah tersebut dapat dibagi menjadi tiga kelompok besar, yaitu (1) masalah yang berkaitan dengan rencana umum prosedur pengajaran, (2) masalah-masalah yang terlibat dalam karya diagnostik dan remedial terhadap para siswa yang berprestasi rendah, (3) dan masalah-masalah yang bertalian dengan efisiensi atau ketepatangunaan metode-metode belajar dalam mempelajari ejaan (Tarigan 1986: 5).

Berbicara mengenai rencana-rencana umum prosedur pengajaran ejaan, maka terdapat beberapa masalah metode dalam pengajaran ejaan, terutama yang berhubungan dengan guru atau penyusun buku pelajaran antara lain: (1) ketentuan bagi perbedaan-perbedaan perorangan, (2) penentuan kesatuan-kesatuan kerja yang paling tepat guna, (3) identifikasi atau pengenalan kata-kata yang perlu ditelaah, (4) keputusan-keputusan dan ketegasan-ketegasan mengenai bagaimana caranya kata-kata sebaiknya disajikan, (5) mendapatkan serta menjamin motivasi yang tepat dan layak, (6) ketentuan bagi peninjau dan pemeriksa (Tarigan 1986).

Menurut Horn (dalam Tarigan 1986) ujian merupakan salah satu unsur penting dalam metode pengajaran bahasa umumnya dan ejaan khususnya. Fungsi yang paling penting yang dapat disajikan oleh ujian dalam bidang ejaan antara lain: (1) untuk menunjukkan status prestasi, (2) untuk menunjukkan perbedaan-perbedaan kemampuan perorangan atau individual, (3) untuk menunjukkan kata-kata mana yang dibutuhkan oleh setiap anak untuk ditelaah, (4) untuk memberi bimbingan belajar dengan jalan melukiskan keberhasilan dan kegagalannya, (5) untuk menunjukkan kemajuan-kemajuan apa yang telah dicapai selama belajar.

Ujian-ujian yang disusun untuk tujuan pengajaran pada umumnya dikelompokkan menjadi tiga kelompok, yaitu (1) ujian-ujian yang dipergunakan untuk mengklasifikasikan para siswa dan untuk mengukur kemajuan siswa selama belajar, (2) ujian-ujian yang dipergunakan untuk membimbing pelajaran pada setiap unit yang ditugaskan, (3) ujian-ujian yang dipergunakan untuk maksud-maksud diagnostik khusus.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang metode pengajaran ejaan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pengajaran ejaan bukanlah sesuatu yang mudah. Proses pengajaran ejaan memerlukan bahan dan media yang tepat sehingga tujuan pengajaran dapat tercapai. Selain itu, hal yang paling penting yang harus ada dalam pengajaran ejaan adalah adanya ujian (penilaian). Ujian (penilaian) tersebut akan sangat bermanfaat untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam menguasai ejaan dan seberapa besar bimbingan yang harus diberikan oleh guru

2.2.6.3 Aspek-Aspek dalam Ejaan yang Disempurnakan

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya bahwa EYD (Ejaan yang Disempurnakan) adalah tata bahasa dalam bahasa Indonesia yang mengatur penggunaan bahasa Indonesia dalam tulisan, mulai dari pemakaian dan penulisan huruf kapital dan huruf miring, serta penulisan unsur serapan. Aspek-aspek yang diatur dalam EYD itu sendiri meliputi pemakaian huruf, penulisan kata, pemakaian tanda baca, dan penulisan unsur serapan (EYD 2009).

1) Pemakaian Huruf

Materi-materi yang dibahas dalam bab pemakaian huruf antara lain tentang huruf abjad, huruf vokal, huruf konsonan dan penggabungannya, huruf diftong, dan pemakaian huruf kapital, huruf cetak miring, dan huruf cetak tebal.

2) Penulisan Kata

Materi-materi yang dibahas dalam bab penulisan kata meliputi penulisan kata dasar, kata turunan, kata ulang, penggabungan kata, kata ganti, kata depan, kata sandang, partikel, pemenggalan kata, penulisan partikel, penulisan singkatan dan akronim, serta penulisan angka dan lambang bilangan.

3) Pemakaian Tanda Baca

Materi-materi yang dibahas pada bab ini, yaitu tanda titik, tanda koma, tanda titik koma, tanda titik dua, tanda hubung, tanda pisah, tanda ellipsis, tanda Tanya, tanda seru, tanda kurung, tanda kurung siku, tanda petik, tanda petik tunggal, garis miring, dan apostrof.

4) Penulisan Unsur Serapan

Kosakata dalam bahasa Indonesia tidak semuanya berasal dari bahasa asli Indonesia. Beberapa kata bahkan diserap dari beberapa bahasa asing, misalnya bahasa Arab, bahasa Inggris, bahasa Sansekerta, dll. Penulisan dan pengucapannya kata-kata serapan tersebut tentunya harus disesuaikan dengan bahasa Indonesia agar dapat digunakan oleh masyarakat.

Aspek-aspek tersebut sangat penting dan perlu mendapat perhatian khusus dalam penggunaannya. Penggunaan EYD akan sangat berpengaruh terhadap

bahasa tulis dan lisan yang digunakan oleh masyarakat pengguna bahasa. Oleh karena itu, penggunaan ejaan harus memiliki aturan-aturan khusus yang dapat menunjang perkembangan bahasa Indonesia.

2.2.7 Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif EYD Berbasis *Adobe Flash* untuk Siswa SMA

Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* yang digunakan oleh peneliti disesuaikan dengan langkah-langkah pengembangan media yang dikemukakan oleh Sadiman (2010:100). Penjelasan lebih rinci mengenai langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut.

1) Analisis Kebutuhan

Media yang baik adalah media yang dapat memenuhi kebutuhan pemakainya. Berdasarkan hal tersebut, maka pengembangan media harus dimulai dari kebutuhan. Sementara itu, untuk mengetahui adanya kebutuhan terhadap suatu media dapat diketahui dari adanya masalah. Masalah-masalah tersebut dapat berupa rendahnya prestasi siswa, kurangnya motivasi siswa dalam belajar, dan kurang tersedianya media yang memadai untuk menyampaikan materi.

2) Pembuatan Garis Besar Isi

Garis besar isi juga disebut sebagai rancangan isi yang akan ada di dalam media. Rancangan media berisi tujuan, sasaran, strategi, materi, media (teks, audio, video, atau simulasi), dan evaluasi.

3) Penulisan Naskah

Penulisan naskah merupakan penuangan dari rencana yang telah disusun. Selain berisi materi, naskah juga berisi petunjuk-petunjuk teknis untuk pemrograman, pengediaan gambar, suara, animasi, dan lain-lain.

4) Pelaksanaan Produksi

Setelah naskah diselesaikan, tahapan berikutnya adalah proses produksi media. Kegiatan produksi mencakup pembuatan rancangan tampilan, pemrograman, pembuatan gambar atau grafis, pembuatan animasi, pengetikan teks, pengisian suara, pengisian musik, dan lain-lain.

5) Evaluasi dan *Preview*

Evaluasi yang dilakukan pada tahap ini adalah evaluasi formatif, yaitu evaluasi yang bertujuan untuk memperbaiki produk. Sementara itu, revisi adalah tindakan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi.

6) Pengemasan

Tahap pengemasan ini berupa kegiatan pemaketan, pembuatan kemasan, dan pembuatan petunjuk penggunaan media.

2.3 Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran interaktif EYD. Media pembelajaran yang dirancang dikembangkan dengan program *Adobe Flash*. Program *Adobe Flash* itu sendiri merupakan program yang dapat dimanfaatkan untuk membuat animasi kartun, animasi interaktif, *game*, presentasi, *movie*, web animasi, video, dan aplikasi-aplikasi lain.

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti ini merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan siswa untuk mempelajari EYD dengan cara yang menyenangkan. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti berisi materi-materi EYD, contoh penerapan EYD dalam kegiatan menulis, dan soal-soal latihan atau evaluasi yang disajikan dalam beberapa menu.

Gambaran umum tentang media ini yaitu pertama, media berisi materi-materi EYD yang disusun secara sistematis sesuai dengan kebutuhan siswa SMA. Contoh-contoh dan evaluasi yang disajikan dalam media ini disesuaikan dengan kompetensi dasar menulis yang dipelajari siswa di sekolah sehingga siswa dapat secara langsung mengaplikasikan pemahaman EYD yang diperoleh. Kedua, setelah materi disajikan, selanjutnya disajikan contoh-contoh yang dapat memberikan pemahaman yang bersifat konkrit kepada siswa. Pada bagian akhir media ini, siswa disuguhi dengan soal-soal latihan atau evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan. Media yang dihasilkan ditujukan untuk siswa, khususnya siswa SMA. Media ini diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan penguasaan EYD yang dimiliki. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat membantu guru untuk memotivasi siswa mempelajari EYD.

2.4 Implementasi Media Pembelajaran Interaktif EYD yang Berbasis *Adobe*

***Flash* dalam Pembelajaran**

Media pembelajaran interaktif EYD merupakan salah satu media untuk membantu siswa dalam penguasaan EYD. Karakteristik interaktif yang terdapat

dalam media ini memungkinkan terjadinya interaksi antara media dan pengguna. Interaksi tersebut tercipta melalui stimulus yang berbentuk petunjuk yang harus direspon oleh pengguna media, baik itu berupa perintah maupun pertanyaan. Oleh karena itu, penggunaan media ini terutama digunakan dalam pembelajaran individu. Di sisi lain, media ini juga menyajikan contoh-contoh penerapan EYD yang disesuaikan dengan kompetensi menulis yang harus dikuasai siswa SMA, sehingga media ini juga dapat digunakan dalam pembelajaran yang bersifat klasikal di dalam kelas.

Penggunaan media secara individu, yaitu siswa dapat mempelajari sendiri materi EYD yang terdapat di dalam media meskipun tanpa bimbingan guru. Hal ini dapat terjadi karena di dalam media sudah terdapat petunjuk-petunjuk yang dapat membimbing siswa untuk belajar secara mandiri. Selain itu, siswa juga memiliki kebebasan untuk memilih materi yang ingin dipelajari.

Sementara itu, penerapan media ini secara klasikal dapat dilakukan guru di sela-sela pembelajaran keterampilan menulis, misalnya dalam kegiatan menulis surat dinas, menulis daftar pustaka, menulis karya ilmiah sederhana, dan kegiatan menulis yang lain. Cara tersebut akan membantu siswa untuk mengaplikasikan langsung pemahaman EYD yang diperoleh dalam kegiatan menulis yang dilakukan sehingga belajar EYD tidak hanya sekadar menghafal tanpa harus mengaplikasikannya secara langsung.

2.5 Kerangka Berpikir

Penguasaan EYD merupakan modal yang penting bagi seseorang dalam berkomunikasi baik secara tulis maupun lisan. Bagi siswa penguasaan EYD sangat diperlukan sebagai sarana untuk mencapai setiap kompetensi dasar yang diajarkan di sekolah, khususnya dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil wawancara dan pengamatan terhadap guru dan siswa menunjukkan bahwa kemampuan EYD siswa, khususnya siswa SMA masih rendah. Hal ini terjadi karena siswa tidak tertarik dan malas untuk mempelajari EYD karena media yang tersedia untuk mempelajari EYD hanya berbentuk buku.

Selain sarana atau media yang tidak mendukung, di sekolah juga tidak terdapat jam khusus untuk mempelajari EYD dengan bimbingan guru sehingga muncul anggapan dari siswa bahwa belajar EYD itu sulit. Faktor lain yang menyebabkan rendahnya penguasaan EYD siswa adalah adanya sikap meremehkan bahasa Indonesia sebagai bahasa sendiri yang tidak perlu dipelajari.

Kehadiran media dalam pembelajaran memang bukan hal yang utama. Meskipun bukan hal yang utama, kehadiran media dalam pembelajaran memberikan kontribusi yang besar dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Rendahnya minat siswa untuk mempelajari EYD dengan sarana buku mendorong peneliti untuk mengembangkan media alternatif untuk mempelajari EYD yang disukai dan dekat dengan dunia siswa, khususnya siswa SMA. Alternatif penggunaan media yang dapat dilakukan untuk menarik minat siswa untuk mempelajari EYD adalah dengan menghadirkan media pembelajaran interaktif

berbasis *Adobe Flash*. Media ini berbeda dengan buku EYD yang sekarang sudah tersedia.

Melalui media ini siswa dapat menikmati penyajian materi secara visual dan suara yang disajikan dengan kontrol komputer sehingga siswa juga berperan aktif memberikan respon dalam pembelajaran. Media pembelajaran EYD yang berbasis *Adobe Flash* ini disajikan dengan memadukan antara teks, gambar, dan animasi sehingga hal ini dapat menjadi daya tarik bagi siswa untuk mempelajari EYD. Materi dan contoh yang disajikan juga disesuaikan dengan kompetensi dasar yang diajarkan di sekolah dengan tujuan agar setiap materi yang telah dipelajari dapat diaplikasikan secara langsung. Melalui media ini, siswa juga diberi kebebasan untuk memilih materi yang ingin dipelajari dengan memilih menu yang telah disediakan.

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran akan semakin dirasakan dengan adanya penguatan terhadap hasil belajar siswa (adanya evaluasi). Adanya unsur interaktif dalam media ini juga membimbing siswa untuk mau belajar EYD secara mandiri karena pada kenyataannya di sekolah tidak ada jam khusus untuk mempelajarinya. Melalui media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* yang berisi materi dan evaluasi ini, siswa akan termotivasi untuk mempelajari EYD sehingga penguasaan EYD siswa meningkat.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

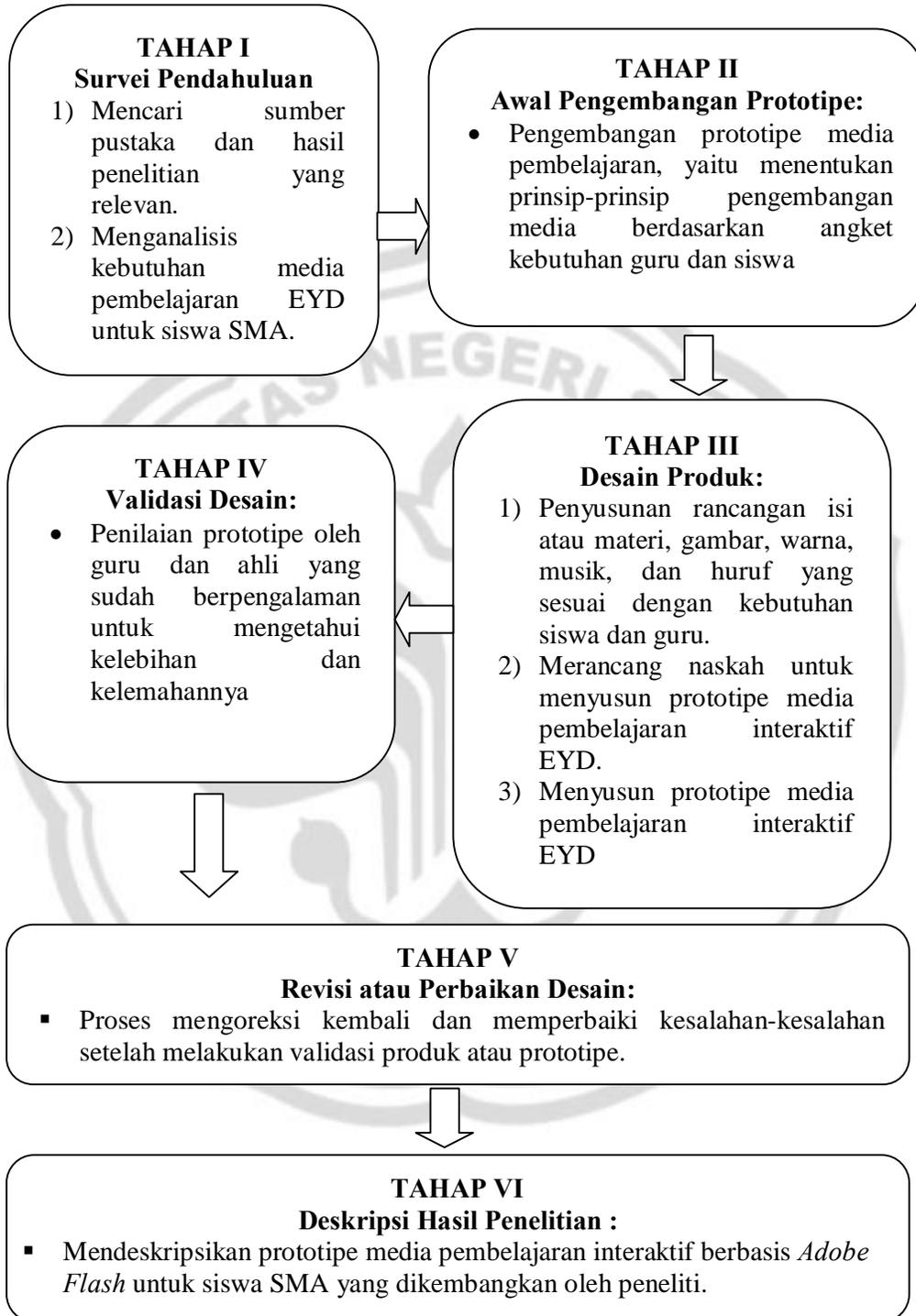
Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian *Research and Development* (penelitian dan pengembangan). *Research and Development* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian *Research and Development* dapat berupa buku, modul, alat bantu pembelajaran atau media pembelajaran.

Langkah-langkah penelitian *Research and Development* itu sendiri menurut Borg dan Gall (dalam Sugiyono 2009) meliputi beberapa tahap, di antaranya: (1) potensi 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, (10) produksi massal.

Berdasarkan pendapat Borg dan Gall (dalam Sugiyono 2009), peneliti merumuskan tahap penelitian yang sesuai dengan kebutuhan peneliti. Tahap yang ditempuh oleh peneliti hanya sampai pada tahap revisi desain yang dirumuskan ke dalam enam tahapan. Ruang lingkup penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif EYD berbasis *Adobe Flash* untuk meningkatkan penguasaan EYD siswa SMA. Berikut penjelasan dari enam tahapan yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini.

- 1) Tahap I, survei pendahuluan, yang meliputi: (1) kegiatan mendata dan menemukan sumber pustaka dan hasil penelitian yang relevan, (2) menganalisis kebutuhan media pembelajaran EYD untuk siswa SMA.
- 2) Tahap II, awal pengembangan prototipe media pembelajaran, yaitu menentukan prinsip-prinsip pengembangan media berdasarkan angket kebutuhan guru dan siswa.
- 3) Tahap III, desain produk, yang meliputi: (1) kegiatan penyusunan rancangan isi atau materi, gambar, warna, dan huruf yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru; (2) merancang naskah untuk menyusun prototipe media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk siswa SMA; dan (3) penyusunan prototipe media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk siswa SMA.
- 4) Tahap IV, validasi desain, yaitu penilaian prototipe media oleh guru dan ahli yang sudah berpengalaman sehingga dapat diketahui kelemahan dan kelebihanannya.
- 5) Tahap V, revisi atau perbaikan desain, merupakan kegiatan mengoreksi kembali dan memperbaiki kesalahan-kesalahan setelah melakukan validasi produk atau prototipe.
- 6) Tahap VI, deskripsi hasil penelitian, yaitu mendeskripsikan prototipe media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk siswa SMA yang dikembangkan oleh peneliti.

Rancangan tersebut divisualisasikan melalui bagan 3.1 dibawah ini



Bagan 3.1 Bagan Tahap Penelitian

3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan fokus penelitian. Fokus dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif EYD yang berbasis *Adobe Flash* untuk siswa SMA. Pemilihan subjek penelitian berdasarkan pada kurangnya atau rendahnya penguasaan EYD pada siswa SMA. Media yang dikembangkan tersebut berisi materi EYD yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa.

3.3 Data dan Sumber Data

Penelitian pengembangan ini dimaksudkan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif EYD berbasis *Adobe Flash* untuk meningkatkan penguasaan EYD siswa, khususnya siswa SMA. Data dalam penelitian ini antara lain adalah (1) informasi yang berkaitan dengan kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran interaktif EYD untuk siswa SMA dan (2) data yang berkaitan dengan penilaian prototipe media pembelajaran interaktif EYD untuk siswa SMA.

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, sumber data yang digunakan antara lain adalah siswa, guru, dan ahli. Sumber data untuk memenuhi kebutuhan penyusunan prototipe media pembelajaran interaktif EYD meliputi siswa dan guru, sedangkan subjek uji penilaian prototipe media pembelajaran interaktif EYD adalah guru dan ahli.

3.3.1 Sumber Data Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif EYD Berbasis

Adobe Flash untuk Siswa SMA

Sumber data yang digunakan untuk memperoleh data kebutuhan media pembelajaran interaktif EYD adalah guru dan siswa. Berikut penjelasan mengenai guru dan siswa sebagai sumber data kebutuhan media pembelajaran interaktif EYD.

1) Siswa

Siswa merupakan salah satu sumber data dalam penelitian ini. Siswa akan membantu peneliti untuk memperoleh data tentang kebutuhan media pembelajaran interaktif EYD yang diinginkan siswa SMA. Siswa yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah siswa SMA dari tiga sekolah yang memiliki kualitas yang berbeda, yaitu SMAN 1 Ungaran yang berstatus RSBI (Rintisan Sekolah Berstandar Internasional), SMA 12 Semarang yang berstatus SSN (Sekolah Standar Nasional), dan MA Al-Asror yang berstatus RSSN (Rintisan Sekolah Standar Nasional). Alasan peneliti memilih ketiga sekolah tersebut adalah agar data yang diperoleh dapat mewakili beberapa sekolah dengan kualitas yang berbeda sehingga media yang dikembangkan peneliti dapat digunakan oleh semua sekolah.

2) Guru

Sumber data lain yang digunakan dalam penelitian ini adalah guru. Guru yang dimaksud adalah guru bahasa Indonesia yang mengajar di SMA. Guru merupakan orang yang paling tahu dan paham bagaimana kondisi siswa dan bagaimana kemampuan siswa karena sering berinteraksi langsung dengan siswa

dalam pembelajaran sehari-hari. Guru merupakan salah satu sumber data untuk memperoleh data tentang kebutuhan terhadap media pembelajaran interaktif EYD. Guru yang menjadi sumber data dalam penelitian ini berjumlah tiga orang yang berasal dari tiga sekolah yang berbeda yaitu SMAN 1 Ungaran yang berstatus RSBI (Rintisan Sekolah Berstandar Internasional), SMA 12 Semarang yang berstatus SSN (Sekolah Standar Nasional), dan MA Al-Asror yang berstatus RSSN (Rintisan Sekolah Standar Nasional). Alasan peneliti memilih guru dari ketiga sekolah tersebut agar data yang diperoleh dapat mewakili beragam kebutuhan guru di beberapa sekolah dengan kualitas yang berbeda terhadap media pembelajaran interaktif EYD baik dari segi isi, tampilan, dan kemasan.

3.3.2 Sumber Data Penilaian Prototipe Media Pembelajaran Interaktif EYD

Berbasis *Adobe Flash* untuk Siswa SMA

Untuk menjangkau data tentang mutu atau kualitas prototipe media pembelajaran interaktif EYD diperlukan ahli dan guru sebagai penguji maupun pemberi saran perbaikan prototipe media pembelajaran interaktif EYD. Hal ini dilakukan agar media yang disusun benar-benar berkualitas dan layak digunakan.

1) Ahli

Ahli yang bertindak sebagai penguji prototipe media pembelajaran interaktif EYD terdiri atas dua orang dosen dengan keahlian yang berbeda. Dosen pertama adalah Drs. Wagiran, M.Hum., yaitu Dosen Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Semarang sebagai dosen ahli dalam hal materi (EYD). Dosen

ahli yang kedua adalah Prof. Haryono, M.Psi., yaitu Dosen Kurikulum Teknologi Pendidikan (KTP), Universitas Negeri Semarang yang merupakan dosen ahli dalam bidang media pembelajaran.

2) Guru

Guru yang terlibat dalam pengujian prototipe media pembelajaran interaktif yaitu tiga guru bahasa Indonesia yang berasal dari tiga sekolah yang berbeda. Ketiga sekolah tersebut adalah SMAN 1 Ungaran, SMA 12 Semarang, dan MA Al-Asror yang masing-masing mewakili RSBI (Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional), SSN (Sekolah Standar Nasional), dan RSSN (Rintisan Sekolah Standar Nasional). Alasan dipilihnya ketiga guru dari sekolah tersebut adalah agar data pengujian prototipe yang diperoleh dapat mewakili beragam kebutuhan media pembelajaran interaktif EYD, sehingga produk yang akan dihasilkan bisa diterima oleh semua kalangan dan dapat digunakan oleh semua SMA.

3.4 Instrumen Penelitian

Sesuai dengan fokus penelitian, yaitu pengembangan media pembelajaran interaktif EYD bagi siswa SMA, maka dibutuhkan dua data yaitu (1) data mengenai kebutuhan media pembelajaran interaktif EYD untuk siswa SMA, dan (2) data uji validasi prototipe media pembelajaran interaktif EYD untuk siswa SMA. Untuk memperoleh data pertama, digunakan angket berupa kuisioner pada guru dan siswa SMA. Angket tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan untuk memperoleh informasi tentang kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran interaktif EYD, bentuk tampilan media pembelajaran interaktif yang

diinginkan, dan isi atau materi yang diinginkan ada di dalam media pembelajaran interaktif tersebut. Data kedua diperoleh dengan menggunakan angket yang diperuntukkan bagi dosen ahli dan guru. Angket yang ditujukan untuk dosen ahli dan guru ini digunakan untuk memperoleh hasil penilaian produk media pembelajaran interaktif EYD yang berbasis *Adobe Flash*. Untuk memperoleh gambaran umum tentang instrument yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel kisi-kisi berikut.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Umum Instrumen Penelitian

Data	Sumber Data	Instrumen
1. Kebutuhan prototipe media pembelajaran interaktif EYD berbasis <i>Adobe Flash</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa SMA • Guru mata pelajaran bahasa Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Angket kebutuhan ▪ Angket kebutuhan
2. Validasi desain prototipe media pembelajaran interaktif EYD berbasis <i>Adobe Flash</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mata pelajaran bahasa Indonesia • Dosen Ahli 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Angket uji validasi ▪ Angket uji validasi

Peneliti membatasi penelitian hanya sampai pada tahap revisi desain, yaitu proses perbaikan atau revisi setelah melakukan uji validasi kepada guru dan ahli sehingga tidak sampai pada tahap uji efektivitas yang dilakukan pada siswa. Penentuan layak atau tidaknya media pembelajaran interaktif EYD berbasis *Adobe Flash* secara tidak langsung terjawab pada angket analisis kebutuhan dan hasil uji validasi yang dilakukan. Media pembelajaran interaktif yang disusun peneliti disusun berdasarkan analisis kebutuhan, maka ketika media pembelajaran interaktif tersebut telah disusun berdasarkan kebutuhan siswa, media tersebut dapat dikatakan layak untuk siswa. Alasan lain peneliti tidak melakukan uji

kelayakan pada siswa secara langsung adalah karena pertimbangan waktu dan biaya.

3.4.1 Angket Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif EYD Berbasis *Adobe Flash* untuk Siswa SMA

Angket kebutuhan prototipe media pembelajaran interaktif EYD berbasis *Adobe Flash* untuk siswa SMA dibedakan menjadi dua, yaitu (1) angket kebutuhan siswa dan (2) angket kebutuhan guru. Data yang diperoleh dari angket ini akan menjadi bahan untuk mengembangkan prototipe media pembelajaran EYD berbasis *Adobe Flash* untuk siswa SMA.

3.4.1.1 Angket Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran Interaktif EYD Berbasis *Adobe Flash* untuk Siswa SMA

Data-data yang akan diperoleh melalui angket ini antara lain adalah (1) pemahaman awal tentang EYD, (2) kebutuhan adanya media pembelajaran interaktif EYD yang berbasis *Adobe Flash*, (3) kebutuhan isi atau materi yang harus ada di dalam media pembelajaran interaktif EYD yang berbasis *Adobe Flash*, (4) aspek komunikasi visual (tampilan), (5) kebutuhan fisik media pembelajaran EYD, dan (6) harapan terhadap media pembelajaran interaktif EYD yang berbasis *Adobe Flash*. Kisi-kisi angket kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran interaktif EYD yang berbasis *Adobe Flash* dapat dilihat dalam tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa terhadap Prototipe Media Pembelajaran Interaktif EYD yang Berbasis *Adobe Flash* untuk Siswa SMA

Aspek	Indikator	Nomor Soal
1. Pemahaman awal tentang EYD	- Tanggapan siswa terhadap EYD	1
2. Kebutuhan adanya media pembelajaran interaktif EYD	- Ketersediaan media pembelajaran EYD di lapangan - Tanggapan terhadap media pembelajaran EYD	2 3
3. Aspek kebutuhan isi atau materi media pembelajaran interaktif EYD	- Penyampaian materi - Pemakaian huruf - Penulisan kata - Pemakaian tanda baca - Adanya contoh soal - Perlu tidaknya evaluasi (latihan soal) di bagian akhir	4 5 6 7 8 9,10
4. Aspek komunikasi visual (tampilan)	- Tampilan warna - Perlu tidaknya efek suara (<i>backsound</i>) - Perlu tidaknya gambar atau animasi - Penggunaan huruf dalam penyajian - Ketersediaan menu dan ikon yang dapat membantu siswa belajar	11 12 13 14 15
5. Kebutuhan fisik media pembelajaran interaktif EYD	- Judul pada pembungkus (<i>cover</i>) CD - Jenis huruf pada pembungkus CD - Warna pada pembungkus CD - Gambar pada pembungkus CD	16 17 18 19
6. Harapan terhadap media pembelajaran interaktif EYD	- Saran dan masukan	20

Untuk mempermudah responden menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam angket, peneliti telah menyediakan petunjuk pengisian angket pada bagian awal sebelum pertanyaan disajikan.

3.4.1.2 Angket Kebutuhan Guru terhadap Prototipe Media Pembelajaran

Interaktif EYD Berbasis *Adobe Flash* untuk Siswa SMA

Hal-hal yang dibahas dalam angket meliputi: (1) pemahaman awal mengenai EYD, (2) kebutuhan guru terhadap media pembelajaran interaktif EYD, (3) kebutuhan isi media pembelajaran interaktif EYD, (4) aspek komunikasi visual (tampilan), (5) kebutuhan fisik media pembelajaran interaktif EYD, dan (6) harapan terhadap media pembelajaran interaktif EYD. Berikut adalah kisi-kisinya.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru terhadap Prototipe Media Pembelajaran Interaktif EYD yang Berbasis *Adobe Flash* untuk Siswa SMA

Aspek	Indikator	Nomor Soal
1. Pemahaman awal tentang EYD	- Pentingnya penguasaan EYD bagi siswa	1
2. Kebutuhan adanya media pembelajaran interaktif EYD	- Ketersediaan media pembelajaran EYD di lapangan - Tanggapan terhadap media pembelajaran EYD	2,3 4
3. Kebutuhan isi/materi media pembelajaran interaktif EYD	- Penyampaian materi - Pemakaian huruf - Penulisan kata - Pemakaian tanda baca - Adanya contoh soal - Perlu tidaknya evaluasi	5 6 7 8 9 10,11
4. Aspek komunikasi visual (tampilan)	- Tampilan warna - Perlu tidaknya suara (<i>backsound</i>) - Perlu tidaknya gambar atau animasi - Penggunaan huruf dalam penyajian - Ketersediaan menu dan ikon yang dapat membantu siswa belajar	12 13 14 15 16
5. Kebutuhan fisik media pembelajaran interaktif EYD	- Judul pada pembungkus CD - Jenis huruf pada pembungkus CD - Warna pada pembungkus CD - Gambar pada pembungkus CD	17 18 19 20
6. Harapan terhadap media pembelajaran interaktif EYD	- Saran dan masukan	21

Untuk mempermudah responden menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam angket, telah disediakan petunjuk pengisian angket pada bagian awal sebelum pertanyaan disajikan.

3.4.2 Angket Validasi Prototipe Media Pembelajaran Interaktif EYD Berbasis *Adobe Flash* untuk Siswa SMA

Angket validasi ini membahas segala sesuatu yang terdapat dalam prototipe media pembelajaran interaktif EYD yang berbasis *Adobe Flash* untuk siswa SMA. Aspek-aspek yang terdapat pada angket uji validasi ini antara lain adalah (1) aspek isi atau materi yang ada di dalam media pembelajaran interaktif EYD yang berbasis *Adobe Flash*, (2) aspek tampilan atau komunikasi visual media pembelajaran interaktif EYD yang berbasis *Adobe Flash*, (3) aspek kemasan luar produk, (4) aspek keseluruhan media pembelajaran interaktif EYD yang berbasis *Adobe Flash*, dan (5) saran perbaikan dari guru atau ahli. Angket ini akan diberikan kepada dosen ahli dan guru sebagaimana seperti yang sudah dijelaskan pada subjek penelitian. Gambaran mengenai angket tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Validasi Prototipe Media Pembelajaran Interaktif EYD Berbasis *Adobe Flash* untuk Siswa SMA

Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Soal
1. Isi atau materi media pembelajaran interaktif EYD	- Kesesuaian materi dengan SK/KD/Kurikulum	1
	- Kemudahan untuk dipahami	2
	- Sistematika penyajian	3
	- Kejelasan uraian dan pembahasan contoh	4
	- Kesesuaian bentuk evaluasi yang digunakan	5
	- Kelengkapan materi	6
2. Tampilan komunikasi visual (tampilan)	- Kreatif dalam ide dan penuangan gagasan	7
	- Visual (<i>layout</i> , warna)	8, 9
	- Penggunaan huruf	10
	- Media bergerak (animasi)	11
	- Audio (<i>sound effect</i>)	12
	- <i>Layout Interactive</i> (ikon navigasi)	13
3. Kemasan luar Produk	- Keserasian warna	14
	- Penataan gambar	15
	- Penataan tulisan	16
4. Keseluruhan	- Pemberian motivasi belajar	17
5. Saran Perbaikan	-	-

Untuk mempermudah guru dan dosen ahli melakukan validasi, pada bagian awal angket validasi telah disediakan petunjuk pengisian untuk membantu guru dan dosen ahli mengisi angket validasi.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan menggunakan angket. Angket yang digunakan adalah angket kebutuhan dan angket uji validasi. Angket kebutuhan ditujukan kepada guru dan siswa, sedangkan angket uji validasi ditujukan untuk guru dan ahli. Angket kebutuhan digunakan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam menyusun prototipe media

pembelajaran interaktif EYD untuk SMA. Sementara itu, angket uji validasi digunakan untuk memperoleh data pengujian prototipe media pembelajaran interaktif. EYD untuk SMA.

3.5.1 Angket Kebutuhan

Angket kebutuhan merupakan salah satu instrumen yang digunakan untuk memperoleh data mengenai analisis kebutuhan penyusunan prototipe media pembelajaran interaktif EYD yang berbasis *Adobe Flash* untuk siswa SMA. Angket kebutuhan ini dibagikan kepada siswa dan guru untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran tersebut. Peneliti menjelaskan mengenai angket tersebut dan cara pengisiannya sehingga responden (siswa dan guru) tidak mengalami kesulitan dalam pengisian angket. Angket yang dibagikan oleh peneliti merupakan sarana bagi guru dan siswa untuk menyampaikan pendapat tentang bagaimana prototipe media pembelajaran interaktif yang dibutuhkan.

Siswa dan guru yang dijadikan sumber data dalam penelitian ini masing-masing berasal dari tiga sekolah yang berbeda. Masing-masing sekolah tersebut adalah SMA yang berstatus Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional (RSBI), Sekolah Standar Nasional (SSN), Rintisan Sekolah Standar Nasional (RSSN). Data kebutuhan yang diperoleh akan dianalisis dan disimpulkan sebagai dasar penyusunan media pembelajaran interaktif EYD yang berbasis *Adobe Flash* untuk siswa SMA.

3.5.2 Angket Uji Validasi

Angket uji validasi membantu peneliti untuk melihat kekurangan atau kelemahan prototipe yang sudah disusun. Prototipe media pembelajaran interaktif EYD yang berbasis *Adobe Flash* untuk siswa SMA disusun berdasarkan hasil analisis dan simpulan dari angket kebutuhan. Angket uji validasi dibagikan kepada guru dan dosen ahli. Guru yang berperan sebagai penguji prototipe adalah guru bahasa Indonesia yang berasal dari tiga sekolah yang berbeda, yaitu SMA yang berstatus Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional (RSBI), Sekolah Standar Nasional (SSN), Rintisan Sekolah Standar Nasional (RSSN).

Sementara itu, ahli yang menilai prototipe media pembelajaran interaktif EYD ini berjumlah dua, yang masing merupakan ahli dalam bidang bahasa (EYD) dan media pembelajaran. Kedua ahli akan menilai dari segi isi atau materi dan produk secara keseluruhan. Selain memberikan penilaian dan koreksi, kedua ahli tersebut diharapkan juga memberi masukan dan saran untuk perbaikan prototipe media, sehingga produk yang dihasilkan memiliki kualitas dan kelayakan yang lebih baik dari sebelumnya.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yaitu melalui pemaparan dan simpulan data. Teknik ini digunakan untuk mengolah dua data yaitu (1) data analisis kebutuhan prototipe media pembelajaran interaktif EYD untuk siswa SMA dan (2) data uji validasi guru dan

ahli sebagai dasar dilakukannya proses perbaikan prototipe media pembelajaran interaktif EYD untuk siswa SMA.

3.6.1 Analisis Data Kebutuhan

Teknik yang digunakan dalam menganalisis data kebutuhan prototipe media pembelajaran interaktif EYD untuk siswa SMA mengarah pada proses menyeleksi, memfokuskan, dan merespon data yang diperoleh dari lapangan. Data yang diperoleh kemudian dikembangkan menjadi prinsip-prinsip penyusunan prototipe media. Prinsip-prinsip yang dihasilkan kemudian dijadikan acuan dalam penyusunan prototipe media pembelajaran interaktif EYD untuk siswa SMA. Prototipe tersebut selanjutnya akan dinilai oleh ahli yang berkompeten di bidangnya masing-masing.

3.6.2 Analisis Data Uji Validasi Guru dan Ahli

Teknik analisis data uji validasi dianalisis dilakukan secara kualitatif. Data tersebut diperoleh dari angket uji validasi yang telah diisi oleh guru dan ahli yang telah ditentukan. Hasil analisis data tersebut memungkinkan peneliti untuk mengambil simpulan mengenai kekurangan prototipe yang disusun dan memperbaikinya berdasarkan masukan dan saran dari ahli.

3.7 Perencanaan Penyusunan Prototipe Media Pembelajaran Interaktif EYD yang Berbasis *Adobe Flash* untuk Siswa SMA

Perencanaan prototipe media pembelajaran interaktif EYD yang berbasis *Adobe Flash* untuk siswa SMA ini meliputi konsep dan rancangan. Berikut penjelasan perencanaan prototipe media pembelajaran interaktif EYD yang berbasis *Adobe Flash* untuk siswa SMA.

3.7.1 Konsep

Prototipe media pembelajaran interaktif EYD ini dikembangkan melalui program *Adobe Flash*. Media tersebut akan membantu siswa dalam memahami penggunaan EYD mulai dari penggunaan huruf sampai dengan penggunaan tanda baca. Prototipe media pembelajaran interaktif EYD yang dikembangkan ini berisi materi-materi EYD, contoh-contoh, dan soal evaluasi. Materi yang disajikan juga disesuaikan dengan kompetensi kebahasaan yang harus dikuasai siswa SMA. Selain itu, media tersebut juga dilengkapi dengan gambar, efek suara, dan petunjuk yang akan menarik perhatian siswa untuk belajar EYD dan mempermudah siswa untuk menggunakan media tersebut. Hasil akhir dari pengembangan prototipe media pembelajaran interaktif EYD yang berbasis *Adobe Flash* untuk siswa SMA ini berupa CD interaktif.

3.7.2 Rancangan Media Pembelajaran

Setelah konsep dibuat, langkah selanjutnya adalah membuat rancangan prototipe media pembelajaran interaktif EYD yang berbasis *Adobe Flash* untuk

siswa SMA. Rancangan prototipe media pembelajaran interaktif EYD ini dibuat untuk mempermudah peneliti dalam menyusun prototipe media pembelajaran interaktif EYD yang berbasis *Adobe Flash* untuk siswa SMA. Adapun rancangan media tersebut mencakup:

1) Kemasan Media Pembelajaran

Media pembelajaran EYD yang berbasis *Adobe Flash* untuk siswa SMA ini dikemas dalam bentuk CD pembelajaran interaktif. Kemasan CD tersebut dirancang dengan komposisi warna dan ilustrasi gambar yang menarik sehingga dari kemasannya siswa tertarik untuk mempelajari apa yang terdapat di dalam media tersebut. Bagian depan *cover* berisi judul media dan nama media, sedangkan bagian belakang berisi penjelasan singkat tentang media. Jenis huruf yang digunakan dalam *cover* disesuaikan dengan hasil angket kebutuhan yang telah diisi oleh siswa dan guru.

2) Isi Media Pembelajaran

Media pembelajaran interaktif EYD yang berbasis *Adobe Flash* untuk siswa SMA ini berisi materi-materi EYD, contoh-contoh penerapannya, dan soal evaluasi. Menu-menu ini disajikan dengan menarik dan dengan tampilan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dengan memperhatikan masukan dari guru. Materi-materi yang disajikan juga disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru, dan tentunya juga harus disesuaikan dengan kompetensi kebahasaan yang harus dikuasai siswa SMA.

3) Komunikasi Visual

Komunikasi visual atau tampilan merupakan salah satu aspek yang harus ada dalam media pembelajaran interaktif EYD yang berbasis *Adobe Flash* untuk siswa SMA. Aspek komunikasi visual atau tampilan yang akan digunakan dalam media pembelajaran interaktif EYD yang berbasis *Adobe Flash* untuk siswa SMA ini, diantaranya: (1) audio (narasi, *sound effect*, dan musik); visual (*layout* dan warna); (3) gambar; (4) media gerak (animasi, film); dan (5) ikon navigasi.

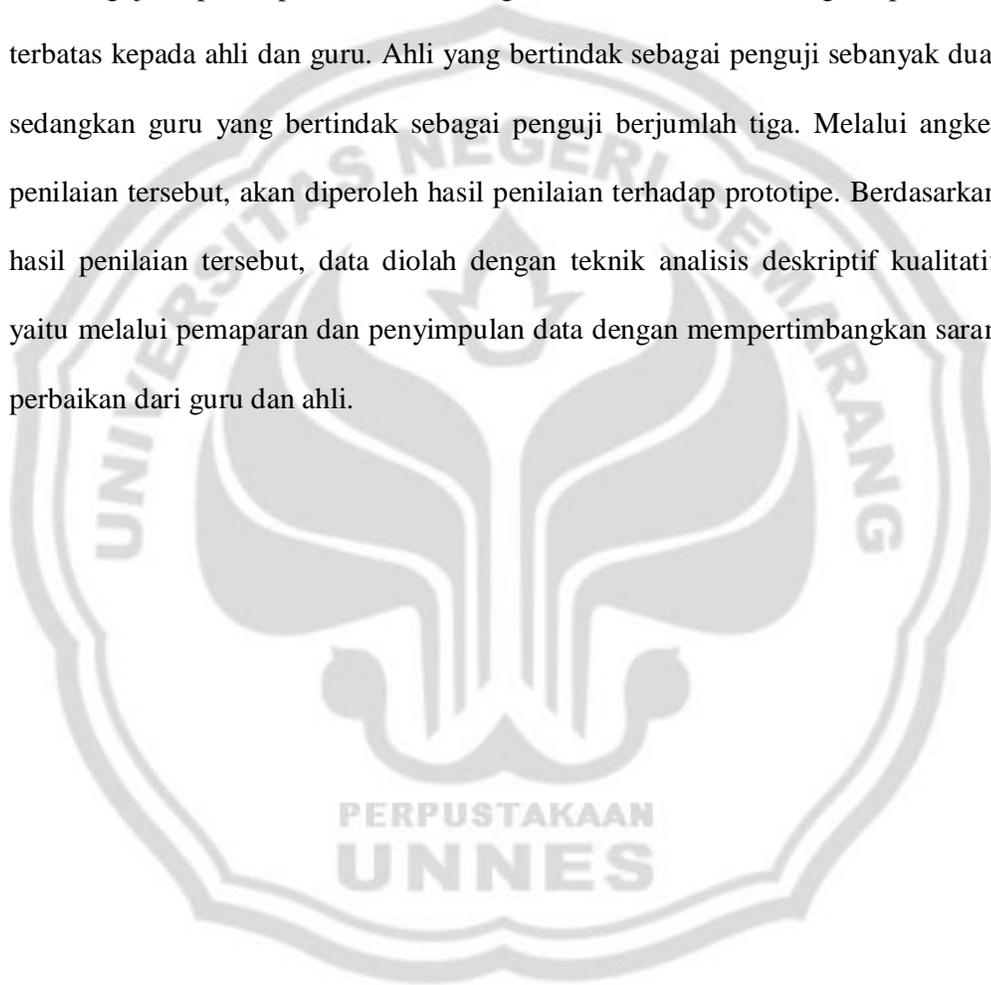
Kelima komponen tersebut dipadukan sehingga menghasilkan media yang baik, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Perpaduan dari beberapa hal tersebut dikemas dalam bentuk CD pembelajaran interaktif. Pengemasan media dalam bentuk CD pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat memberikan kepraktisan bagi siswa untuk belajar EYD.

3.8 Pengujian Prototipe Media Pembelajaran Interaktif EYD yang Berbasis *Adobe Flash* untuk Siswa SMA

Pengujian prototipe media pembelajaran Interaktif EYD yang Berbasis *Adobe Flash* untuk Siswa SMA tersebut dilaksanakan setelah prototipe media pembelajaran interaktif EYD jadi dan siap diujikan. Pengujian ini dimaksudkan untuk mendapatkan data-data spesifik pada prototipe, sehingga pada saat terjadi kekurangan atau kesalahan pada prototipe media pembelajaran interaktif EYD yang berbasis *Adobe Flash* untuk siswa SMA secara keseluruhan maupun sebagian akan dapat dianalisis secara tepat dan mudah untuk dilakukan perbaikan.

Pada dasarnya tujuan pengujian prototipe adalah (1) untuk memastikan bahwa prototipe media pembelajaran interaktif EYD yang berbasis *Adobe Flash* untuk siswa SMA sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru, (2) untuk mengetahui kekurangan-kekurangan prototipe agar dapat dianalisis dan diperbaiki.

Pengujian prototipe dilakukan dengan cara memberikan angket penilaian terbatas kepada ahli dan guru. Ahli yang bertindak sebagai penguji sebanyak dua, sedangkan guru yang bertindak sebagai penguji berjumlah tiga. Melalui angket penilaian tersebut, akan diperoleh hasil penilaian terhadap prototipe. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, data diolah dengan teknik analisis deskriptif kualitatif yaitu melalui pemaparan dan penyimpulan data dengan mempertimbangkan saran perbaikan dari guru dan ahli.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASANNYA

4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dipaparkan pada bab ini meliputi tiga hal, yaitu (1) hasil analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran interaktif EYD untuk meningkatkan penguasaan EYD pada siswa SMA, (2) prototipe media pembelajaran interaktif EYD untuk meningkatkan penguasaan EYD pada siswa SMA, dan (3) hasil penilaian dan perbaikan prototipe media pembelajaran interaktif EYD untuk meningkatkan penguasaan EYD pada siswa SMA. Berikut adalah pemaparan hasil penelitian yang meliputi tiga hal tersebut.

4.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif EYD Berbasis *Adobe Flash* untuk Siswa SMA

Hasil analisis kebutuhan model media pembelajaran interaktif EYD yang menjadi acuan dalam pengembangan model media pembelajaran interaktif EYD ini diperoleh berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap model media pembelajaran interaktif EYD berbasis *Adobe Flash* untuk meningkatkan penguasaan EYD siswa SMA. Berikut ini pemaparan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap model media pembelajaran interaktif EYD.

4.1.1.1 Analisis Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran Interaktif

EYD Berbasis *Adobe Flash* untuk Siswa SMA

Kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran interaktif EYD berbasis *Adobe Flash* untuk siswa SMA meliputi: (1) pemahaman awal tentang EYD, (2) kebutuhan adanya media pembelajaran interaktif EYD, (3) kebutuhan isi atau materi media pembelajaran interaktif EYD, (4) komunikasi visual (tampilan), (5) kebutuhan fisik media pembelajaran interaktif EYD, dan (6) harapan terhadap media pembelajaran interaktif EYD. Berikut ini adalah pemaparan dari keenam aspek kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran interaktif EYD.

1) Pemahaman Awal Terhadap EYD

Pemahaman awal terhadap EYD ini merupakan langkah awal peneliti untuk mengetahui secara umum tingkat pemahaman dan tanggapan siswa terhadap Ejaan yang Disempurnakan. Melalui analisis pemahaman dan tanggapan siswa, peneliti dapat mempertimbangkan tingkat kebutuhan siswa terhadap media yang dapat memberikan kemudahan siswa dalam mempelajari Ejaan yang Disempurnakan

Aspek pemahaman awal tentang EYD ini terdiri atas satu indikator, yaitu tanggapan siswa terhadap EYD. Pada indikator ini terdapat satu pertanyaan dengan tiga jawaban yaitu sangat sulit, sulit, dan biasa saja. Pada pertanyaan ini, masing-masing siswa memilih satu jawaban. Tanggapan siswa mengenai EYD dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1 Pentingnya Penguasaan EYD dan Tanggapan terhadap EYD

Tanggapan Siswa terhadap EYD	Jumlah Siswa	Jumlah Jawaban
Sangat sulit	40	2
Sulit		14
Biasa saja		24

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dideskripsikan bahwa dari 40 siswa, 2 siswa menjawab sangat sulit, 14 siswa menjawab sulit, dan 24 siswa menjawab biasa saja. Hasil jawaban siswa mengenai tanggapan siswa terhadap EYD menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menjawab bahwa EYD itu biasa saja, tetapi pada kenyataannya siswa belum dapat menggunakan EYD dengan benar. Oleh karena itu, berdasar pada kenyataan tersebut, peneliti mencoba untuk mengembangkan media lain yang lebih menarik untuk membantu siswa mempelajari EYD. Diharapkan media ini dapat membantu meningkatkan penguasaan EYD siswa dan memberikan kemudahan dalam mempelajari EYD.

2) Kebutuhan Adanya Media Pembelajaran Interaktif EYD

Analisis kebutuhan media pembelajaran interaktif EYD ini merupakan langkah peneliti untuk mengetahui tingkat ketersediaan media pembelajaran EYD yang ada di lapangan. Melalui analisis ini, peneliti dapat menentukan model atau prototipe media yang akan dikembangkan, sehingga nantinya media tersebut sesuai dengan kebutuhan dan benar-benar dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan penguasaan EYD siswa, khususnya siswa SMA.

Aspek kebutuhan adanya media pembelajaran interaktif EYD ini terdiri atas dua indikator yaitu (1) ketersediaan media pembelajaran EYD di lapangan dan (2) tanggapan terhadap media pembelajaran interaktif EYD. Pada aspek kebutuhan

adanya media pembelajaran interaktif EYD ini terdapat dua pertanyaan dan siswa diharuskan memilih satu jawaban. Pertanyaan pertama berkaitan dengan ketersediaan media pembelajaran interaktif EYD yang memberikan pilihan jawaban sudah memadai, kurang memadai, tidak memadai, dan tidak tahu. Pertanyaan kedua berkaitan dengan tanggapan terhadap adanya media pembelajaran interaktif EYD yang memberikan pilihan jawaban sangat setuju, setuju, dan kurang setuju. Tanggapan siswa terhadap aspek kebutuhan adanya media pembelajaran interaktif EYD dapat dilihat pada table 4.2 berikut.

Tabel 4.2 Kebutuhan Adanya Media Pembelajaran Interaktif EYD

Indikator	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Jumlah Jawaban	Jumlah Siswa
Ketersediaan media pembelajaran interaktif EYD	Pendapat Anda mengenai ketersediaan media pembelajaran EYD?	<ul style="list-style-type: none"> - Sudah memadai - Kurang memadai - Tidak memadai - Tidak tahu 	<ul style="list-style-type: none"> 12 25 - 3 	40
Tanggapan terhadap media pembelajaran interaktif EYD	Bagaimana tanggapan Anda terhadap adanya media pembelajaran interaktif EYD?	<ul style="list-style-type: none"> - Sangat setuju - Setuju - Kurang setuju 	<ul style="list-style-type: none"> 11 29 - 	40

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dideskripsikan bahwa dari 40 siswa, 12 siswa menjawab sudah memadai, 25 siswa menjawab kurang memadai, dan 3 siswa menjawab tidak tahu. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa menjawab bahwa keberadaan media pembelajaran EYD di lapangan selama ini masih kurang memadai. Oleh karena itu, media yang akan dikembangkan peneliti nantinya diharapkan dapat menambah keberadaan media

sebagai sarana mempelajari EYD sehingga muncul ketertarikan dan keinginan dari siswa untuk mempelajari EYD.

Indikator kedua dalam aspek kebutuhan adanya media pembelajaran interaktif EYD adalah tanggapan terhadap media pembelajaran interaktif EYD. Berdasarkan tabel 4.2 disebutkan bahwa dari 40 siswa, 11 siswa menjawab sangat setuju, 29 siswa menjawab setuju. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa siswa setuju dan menginginkan adanya media baru untuk membantu mereka mempelajari EYD. Dengan demikian, diharapkan media yang akan disusun ini nantinya dapat diterima oleh siswa dan dimanfaatkan dengan baik.

3) Kebutuhan Isi atau Materi Media Pembelajaran Interaktif EYD

Analisis kebutuhan isi media pembelajaran interaktif EYD ini merupakan gambaran substansi (isi) yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif EYD. Adanya kebutuhan isi media merupakan langkah peneliti dalam menentukan dan mengemas pemaparan materi EYD, contoh-contoh, dan evaluasi.

Aspek kebutuhan isi atau materi di dalam media pembelajaran interaktif EYD ini terdiri atas enam indikator, yaitu (1) cara penyampaian atau pemaparan materi, (2) materi pemakaian huruf, (3) materi penulisan kata, (4) materi pemakaian tanda baca, (5) keberadaan contoh soal, dan (6) adanya evaluasi atau penilaian.

Indikator pertama pada aspek kebutuhan isi atau materi adalah cara pemaparan atau penyampaian materi. Indikator ini terdiri atas satu pertanyaan dengan tiga pilihan jawaban, yaitu penjelasan singkat dan jelas, uraian sejel-

jelasnya, dan pilihan jawaban lainnya. Untuk menjawab pertanyaan tersebut, siswa hanya diperbolehkan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda cek (V). Apabila siswa menginginkan jawaban lain yang tidak terdapat di dalam pilihan, siswa dapat menuliskannya pada pilihan jawaban ketiga dengan tetap memberi tanda cek (V) di depan jawaban yang telah ditulis.

Indikator kedua berkaitan dengan materi tentang pemakaian huruf. Indikator ini bertujuan untuk menentukan materi tentang pemakaian huruf yang harus ada di dalam media pembelajaran interaktif EYD. Indikator ini terdiri atas satu pertanyaan dengan tiga pilihan jawaban, yaitu ya, tidak, dan disesuaikan dengan materi yang dipelajari siswa SMA. Siswa hanya diperbolehkan untuk memilih salah satu jawaban dari tiga pilihan jawaban yang disediakan.

Indikator ketiga berkaitan dengan materi tentang penulisan kata. Indikator ini bertujuan untuk menentukan materi tentang penulisan kata yang harus ada di dalam media pembelajaran interaktif EYD yang akan dikembangkan oleh peneliti. Indikator ini terdiri atas satu pertanyaan dengan tiga pilihan jawaban untuk siswa, yaitu ya, tidak, dan disesuaikan dengan materi yang dipelajari siswa SMA. Siswa hanya diperbolehkan untuk memilih salah satu jawaban dari tiga pilihan jawaban yang disediakan.

Indikator keempat berkaitan dengan materi tentang pemakaian tanda baca. Indikator ini bertujuan untuk menentukan materi tentang pemakaian tanda baca yang harus disampaikan di dalam media pembelajaran interaktif EYD yang akan dikembangkan. Indikator ini terdiri atas satu pertanyaan dengan tiga pilihan jawaban, yaitu ya, tidak, dan disesuaikan dengan materi yang dipelajari siswa

SMA. Siswa hanya diperbolehkan untuk memilih salah satu jawaban dari tiga pilihan jawaban yang disediakan.

Indikator kelima pada berkaitan dengan adanya contoh setelah materi. Indikator ini bertujuan untuk menentukan perlu atau tidaknya pemberian contoh setelah pemaparan materi. Indikator ini terdiri atas satu pertanyaan dengan tiga pilihan jawaban untuk siswa, yaitu sangat perlu, perlu, dan tidak perlu. Siswa hanya diperbolehkan untuk memilih salah satu jawaban dari tiga pilihan jawaban yang disediakan.

Indikator keenam berkaitan dengan adanya evaluasi akhir bagi siswa setelah mengikuti pembelajaran EYD dengan media interaktif. Indikator ini bertujuan untuk menentukan perlu tidaknya soal evaluasi di dalam media pembelajaran interaktif EYD yang dikembangkan peneliti. Indikator ini terdiri atas dua pertanyaan yang masing-masing memiliki tiga pilihan jawaban. Pertanyaan pertama berkaitan dengan perlu tidaknya evaluasi, sedangkan pertanyaan kedua berhubungan dengan bentuk soal evaluasi yang digunakan. Pilihan jawaban untuk soal yang berkaitan dengan perlu tidaknya evaluasi, yaitu sangat perlu, perlu, dan tidak perlu. Sementara itu, pilihan jawaban untuk soal kedua yang berkaitan dengan bentuk soal evaluasi, yaitu pilihan ganda, benar-salah, dan jawaban lainnya. Siswa hanya diperbolehkan untuk memilih salah satu jawaban dari tiga pilihan jawaban yang disediakan. Apabila siswa menginginkan jawaban lain yang tidak terdapat di dalam pilihan, siswa dapat menuliskannya pada pilihan jawaban ketiga dengan tetap memberi tanda cek (V) di depan jawaban yang telah ditulis.

Untuk memperoleh gambaran tentang kebutuhan isi atau materi media pembelajaran interaktif EYD dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.3 Kebutuhan Isi atau Materi Media Pembelajaran Interaktif EYD

Indikator	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Jumlah Jawaban	Jumlah Siswa
Penyampaian atau pemaparan materi	Cara penyampaian materi yang Anda inginkan?	Singkat dan jelas	29	40
		Uraian sejelas-jeasnya	6	
		Jawaban lain	5	
Materi pemakaian huruf	Apakah materi tentang pemakaian huruf perlu disampaikan semua?	Ya	6	40
		Tidak	2	
		Disesuaikan dengan kebutuhan siswa	32	
Materi penulisan kata	Apakah materi tentang penulisan kata perlu disampaikan semua?	Ya	10	40
		Tidak	3	
		Disesuaikan dengan kebutuhan siswa	27	
Materi pemakaian tanda baca	Apakah materi tentang pemakaian tanda baca perlu disampaikan semua?	Ya	22	40
		Tidak	1	
		Disesuaikan dengan kebutuhan siswa	17	
Adanya contoh	Apakah diperlukan contoh setelah penyampaian materi?	Sangat perlu	17	40
		Perlu	21	
		Tidak perlu	2	
Adanya evaluasi	Apakah pada bagian akhir perlu ada evaluasi?	Sangat perlu	22	40
		perlu	18	
		Tidak perlu	-	
	Bentuk soal evaluasi yang Anda inginkan?	Pilihan ganda	24	40
Benar-salah		5		
Jawaban lain		11		

Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui kebutuhan isi atau materi media pembelajaran interaktif EYD yang diinginkan oleh siswa. Pada indikator pertama yang berkaitan dengan cara penyampaian atau pemaparan materi, dapat diketahui

bahwa 29 siswa menjawab singkat dan jelas, 6 siswa menjawab uraian sejelas-jelasnya, dan 5 siswa menjawab lainnya. Berdasarkan jumlah jawaban tersebut, dapat disimpulkan bahwa cara penyampaian atau pemaparan materi EYD yang diinginkan siswa adalah pemaparan yang tidak panjang lebar, tetapi penyampaian atau pemaparan yang singkat, jelas, dan mudah dipahami.

Indikator kedua adalah tentang materi pemakaian huruf. Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui bahwa 6 siswa menginginkan semua materi disampaikan, 2 siswa tidak menginginkan semua materi disampaikan, dan 32 siswa menginginkan materi yang disajikan disesuaikan dengan kebutuhan siswa SMA. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa menginginkan materi tentang pemakaian huruf di dalam media pembelajaran interaktif EYD sebaiknya tidak disampaikan semua, tetapi disesuaikan dengan kebutuhan siswa SMA. Hal ini dapat dilihat dari 32 siswa yang menginginkan materi yang disampaikan disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Indikator ketiga dalam aspek kebutuhan isi atau materi media pembelajaran interaktif EYD adalah tentang materi penulisan kata. Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui bahwa 10 siswa menginginkan semua materi disampaikan, 3 siswa tidak menginginkan semua materi disampaikan, dan 27 siswa menginginkan materi yang disajikan disesuaikan dengan kebutuhan siswa SMA.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa menginginkan materi tentang penulisan kata di dalam media pembelajaran interaktif EYD tidak disampaikan semua, tetapi disesuaikan dengan kebutuhan siswa SMA dan ditambah materi lain tentang singkatan dan akronim yang sekiranya harus

dikuasai oleh siswa SMA. Hal ini dapat dilihat dari 32 siswa yang menginginkan materi yang disampaikan disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Indikator keempat dalam aspek kebutuhan isi atau materi media pembelajaran interaktif EYD adalah tentang materi pemakaian tanda baca. Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui bahwa 22 siswa menginginkan semua materi disampaikan, 1 siswa tidak menginginkan semua materi disampaikan, dan 17 siswa menginginkan materi yang disajikan disesuaikan dengan kebutuhan siswa SMA. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa menginginkan materi tentang pemakaian tanda baca disampaikan semua.

Indikator kelima dalam aspek kebutuhan isi atau materi media pembelajaran interaktif EYD adalah tentang adanya contoh. Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui bahwa 17 siswa menjawab sangat perlu, 21 siswa menjawab perlu, dan 2 siswa menjawab tidak perlu. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa keberadaan contoh penerapan EYD setelah pemaparan materi sangat diperlukan untuk memperjelas materi yang telah dipelajari siswa.

Indikator keenam adalah tentang adanya evaluasi pada bagian akhir. Indikator ini terdiri atas dua pertanyaan. Pada pertanyaan pertama yang berkaitan dengan perlu tidaknya evaluasi, 22 siswa menjawab sangat perlu, 18 siswa menjawab perlu. Pada pertanyaan kedua yang berkaitan dengan bentuk soal evaluasi, 24 siswa memilih bentuk soal pilihan ganda, 5 siswa memilih benar salah, dan 11 siswa memilih jawaban lain.

Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa evaluasi diperlukan sebagai sarana untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disajikan. Hasil jawaban pertanyaan kedua, menunjukkan bahwa bentuk soal yang digunakan dalam evaluasi adalah soal pilihan ganda. Hal ini terlihat dari 23 siswa memilih bentuk soal pilihan ganda untuk evaluasi. Soal yang digunakan dalam evaluasi tentunya disesuaikan dengan materi yang disajikan di dalam media pembelajaran interaktif EYD.

4) Aspek Komunikasi Visual (Tampilan) Media Pembelajaran Interaktif EYD

Analisis aspek komunikasi visual (tampilan) berkaitan dengan gambaran *layout*, musik pengiring, gambar atau animasi, warna, dan penggunaan huruf yang diinginkan dalam media pembelajaran interaktif EYD. Adanya aspek komunikasi visual (tampilan) ini merupakan langkah peneliti dalam mengemas tampilan media yang meliputi: penggunaan jenis huruf, adanya musik pengiring, adanya gambar atau animasi, penggunaan warna, dan penempatan menu atau ikon.

Aspek komunikasi visual (tampilan) di dalam media pembelajaran interaktif EYD ini terdiri atas lima indikator, yaitu (1) tampilan warna, (2) perlu tidaknya musik pengiring, (3) perlu tidaknya gambar atau animasi, (4) pemakaian huruf dalam penyajian materi, dan (5) ketersediaan menu atau ikon untuk membantu siswa menggunakan media.

Indikator pertama pada aspek komunikasi visual (tampilan) adalah tampilan warna. Indikator ini bertujuan untuk menentukan penataan warna dalam tampilan media pembelajaran interaktif EYD yang akan dikembangkan oleh peneliti.

Indikator ini terdiri atas satu pertanyaan dengan tiga pilihan jawaban, yaitu warna-warna cerah yang tidak mengacaukan tampilan, warna-warna gelap yang tidak mengacaukan tampilan, dan pilihan jawaban lainnya. Untuk menjawab pertanyaan tersebut, siswa hanya diperbolehkan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda cek (V). Apabila siswa menginginkan jawaban lain yang tidak terdapat di dalam pilihan, siswa dapat menuliskannya pada pilihan jawaban ketiga dengan tetap memberi tanda cek (V) di depan jawaban yang telah ditulis.

Indikator kedua pada aspek komunikasi visual (tampilan) berkaitan dengan perlu tidaknya musik pengiring di dalam media pembelajaran interaktif EYD. Indikator ini bertujuan untuk menentukan perlu atau tidaknya musik pengiring di dalam media pembelajaran interaktif EYD yang akan dikembangkan oleh peneliti. Indikator ini terdiri atas satu pertanyaan dengan tiga pilihan jawaban untuk siswa, yaitu sangat perlu, perlu, dan tidak perlu. Siswa hanya diperbolehkan untuk memilih salah satu jawaban dari tiga pilihan jawaban yang disediakan.

Indikator ketiga pada aspek komunikasi visual (tampilan) ketiga berkaitan dengan perlu tidaknya gambar atau animasi di dalam media pembelajaran interaktif EYD. Indikator ini bertujuan untuk menentukan perlu atau tidaknya gambar atau animasi di dalam media pembelajaran interaktif EYD yang akan dikembangkan oleh peneliti. Indikator ini terdiri atas satu pertanyaan dengan tiga pilihan jawaban untuk siswa, yaitu sangat perlu, perlu, dan tidak perlu. Siswa hanya diperbolehkan untuk memilih salah satu jawaban dari tiga pilihan jawaban yang disediakan.

Indikator keempat pada aspek komunikasi visual (tampilan) keempat adalah penggunaan jenis huruf dalam penyajian materi. Indikator ini terdiri atas satu pertanyaan dengan empat pilihan jawaban untuk siswa, yaitu *Comic sans MS*, *Tahoma*, *Times New Roman*, dan pilihan jawaban lainnya. Untuk menjawab pertanyaan tersebut, siswa hanya diperbolehkan memilih salah satu jawaban dari keempat pilihan jawaban yang disediakan dengan memberikan tanda cek (V). Apabila siswa menginginkan jawaban lain yang tidak terdapat di dalam pilihan, siswa dapat menuliskannya pada pilihan jawaban ketiga dengan tetap memberi tanda cek (V) di depan jawaban yang telah ditulis.

Indikator kelima pada aspek komunikasi visual (tampilan) berkaitan dengan adanya menu atau ikon untuk membantu siswa menggunakan media pembelajaran interaktif EYD. Indikator ini terdiri atas satu pertanyaan dengan tiga pilihan jawaban untuk siswa, yaitu sangat setuju, setuju, dan kurang setuju. Siswa hanya diperbolehkan untuk memilih salah satu jawaban dari tiga pilihan jawaban yang disediakan. Untuk memperoleh gambaran tentang aspek komunikasi visual (tampilan) media pembelajaran interaktif EYD dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.4 Aspek Komunikasi Visual (Tampilan) Media Pembelajaran Interaktif EYD

Indikator	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Jumlah Jawaban	Jumlah Siswa
Tampilan warna	Warna yang Anda inginkan di dalam media pembelajaran EYD?	Warna-warna cerah yang tidak mengacaukan tampilan	34	40
		Warna-warna gelap yang tidak mengacaukan tampilan	3	
		Jawaban lain	3	
Adanya musik atau efek suara	Apakah di dalam media tersebut perlu ada musik pengiring?	Sangat perlu	3	40
		Perlu	27	
		Tidak perlu	10	
Perlu tidaknya gambar atau animasi di dalam media	Apakah di dalam media pembelajaran EYD perlu disertai gambar atau animasi?	Sangat perlu	4	40
		Perlu	25	
		Tidak perlu	11	
Penggunaan huruf dalam penyajian	Jenis huruf yang Anda inginkan untuk menyajikan materi?	Comic sans MS	20	40
		Tahoma	1	
		Times New Roman	14	
		Jawaban lain	5	
Ketersediaan menu atau ikon untuk membantu siswa	Pendapat Anda jika disusun menu atau ikon untuk membantu belajar siswa?	Sangat setuju	3	40
		Setuju	37	
		Kurang setuju	-	

Berdasarkan tabel 4.4 dapat diketahui aspek komunikasi visual (tampilan) media pembelajaran interaktif EYD yang diinginkan oleh siswa. Pada indikator pertama yang berkaitan dengan penggunaan warna, dapat diketahui bahwa 34 siswa memilih warna-warna cerah, 3 siswa memilih warna-warna gelap, dan 3 siswa memberikan jawaban lainnya. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa karakter warna yang diinginkan siswa di dalam media

pembelajaran interaktif EYD adalah warna-warna cerah yang tidak mengacaukan tampilan dan memberikan kenyamanan bagi siswa.

Indikator kedua adalah tentang perlu tidaknya musik pengiring di dalam media pembelajaran interaktif EYD. Berdasarkan tabel 4.4 dapat diketahui bahwa 3 siswa menjawab sangat perlu, 27 siswa menjawab perlu, dan 10 siswa menjawab tidak perlu. Berdasarkan jawaban siswa tersebut, dapat disimpulkan bahwa di dalam media pembelajaran interaktif EYD diperlukan adanya musik pengiring. Penggunaan musik pengiring itu sendiri tentunya juga harus memperhatikan jenis dan tempat atau pada bagian-bagian mana diperlukan musik pengiring, dengan pertimbangan agar keberadaan musik tidak mengganggu siswa dan materi yang disampaikan tetap bisa diterima dan dipahami dengan baik oleh siswa.

Indikator ketiga adalah tentang perlu atau tidaknya gambar atau animasi di dalam media pembelajaran interaktif EYD. Hasil angket kebutuhan siswa terhadap adanya gambar atau animasi di dalam media pembelajaran interaktif EYD menunjukkan bahwa 4 siswa menjawab sangat perlu, 25 siswa menjawab perlu, dan 11 siswa menjawab tidak perlu. Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa tersebut, maka keberadaan gambar atau animasi di dalam media pembelajaran interaktif EYD diperlukan agar siswa tertarik untuk mempelajari EYD dengan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan peneliti. Pemilihan gambar atau animasi yang akan digunakan juga harus disesuaikan dengan usia dan tahap perkembangan siswa. Selain itu, penempatan gambar animasi juga harus diperhatikan agar keberadaan gambar tidak mengganggu siswa

dan diharapkan keberadaan gambar atau animasi dapat membantu siswa dalam mempelajari EYD dengan media pembelajaran interaktif EYD tersebut.

Indikator keempat adalah tentang penggunaan jenis huruf untuk menyajikan materi di dalam media pembelajaran interaktif EYD. Hasil angket kebutuhan terhadap penggunaan jenis huruf menunjukkan bahwa 20 siswa memilih jenis huruf *Comic Sans MS*, 1 siswa memilih jenis huruf *Tahoma*, 14 siswa memilih jenis huruf *Times New Roman*, dan 5 siswa memilih jawaban lainnya. Berdasarkan hasil tersebut, jenis huruf yang diinginkan oleh siswa untuk menyampaikan materi, contoh, dan soal evaluasi adalah *Comic Sans MS*. Namun, tidak menutup kemungkinan akan digunakan jenis huruf lain pada bagian tertentu agar lebih bervariasi dan menarik.

Indikator kelima dalam aspek komunikasi visual (tampilan) berkaitan dengan adanya menu atau ikon yang berfungsi untuk membantu siswa menggunakan media pembelajaran interaktif EYD. Hasil angket kebutuhan terhadap adanya menu atau ikon yang berfungsi untuk membantu siswa menggunakan media pembelajaran interaktif EYD menunjukkan bahwa 3 siswa menjawab sangat setuju, 37 siswa menjawab setuju. Berdasarkan hasil tersebut, maka keberadaan menu atau ikon yang berfungsi untuk membantu siswa menggunakan media pembelajaran interaktif EYD diperlukan agar siswa tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan media tersebut. Jenis menu dan ikon yang digunakan harus disesuaikan dengan materi atau isi yang ingin disampaikan kepada siswa. Selain itu, agar media menjadi lebih menarik dan nyaman, penataan atau penempatan menu atau ikon juga harus jelas, konsisten, dan mudah

ditemukan oleh siswa. Dengan demikian, diharapkan media pembelajaran interaktif EYD ini dapat membantu siswa mempelajari EYD dengan menyenangkan.

5) Aspek Kebutuhan Fisik Media Pembelajaran Interaktif EYD

Analisis aspek kebutuhan fisik media pembelajaran interaktif EYD ini merupakan gambaran kemasan fisik yang meliputi judul dan penulisannya, karakter warna pada kemasan CD, dan gambar sampul (*cover*) CD media pembelajaran interaktif EYD. Adanya aspek kebutuhan fisik media pembelajaran interaktif EYD ini merupakan langkah peneliti dalam mengemas tampilan luar media yang dikemas dalam bentuk CD pembelajaran.

Aspek kebutuhan fisik media pembelajaran interaktif EYD ini terdiri atas empat indikator, yaitu (1) judul pada sampul (*cover*) CD, (2) jenis huruf yang digunakan dalam penulisan judul, (3) penggunaan warna pada sampul (*cover*) CD, dan (4) perlu tidaknya gambar pada sampul (*cover*) CD.

Indikator pertama pada aspek kebutuhan fisik media pembelajaran interaktif EYD adalah judul pada sampul (*cover*) CD. Indikator ini terdiri atas satu pertanyaan dengan empat pilihan jawaban, yaitu *Mempelajari EYD dengan Asyik dan Menarik, Buktikan Bahwa Belajar EYD itu Menyenangkan!, Cinta Bahasa Indonesia dengan Belajar EYD*, dan pilihan jawaban lainnya. Untuk menjawab pertanyaan tersebut, siswa hanya diperbolehkan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda cek (V). Apabila siswa menginginkan jawaban lain yang tidak terdapat di dalam pilihan, siswa dapat menuliskannya pada pilihan

jawaban keempat dengan tetap memberi tanda cek (V) di depan jawaban yang telah ditulis.

Indikator kedua berkaitan dengan jenis huruf yang digunakan dalam penulisan judul pada sampul (cover) CD. Indikator ini terdiri atas satu pertanyaan dengan empat pilihan jawaban untuk siswa, yaitu *Times New Roman*, *Colonna MT*, *Comic Sans MS*, dan jawaban lainnya. Siswa hanya diperbolehkan untuk memilih salah satu jawaban dari empat pilihan jawaban yang disediakan. Apabila siswa menginginkan jawaban lain yang tidak terdapat di dalam pilihan, siswa dapat menuliskannya pada pilihan jawaban keempat dengan tetap memberi tanda cek (V) di depan jawaban yang telah ditulis.

Indikator ketiga berkaitan dengan karakter warna yang digunakan dalam sampul (cover) CD. Indikator ini terdiri atas satu pertanyaan dengan empat pilihan jawaban untuk siswa, yaitu biru, hijau, kuning, dan jawaban lainnya. Siswa hanya diperbolehkan untuk memilih salah satu jawaban dari tiga pilihan jawaban yang disediakan. Apabila siswa menginginkan jawaban lain yang tidak terdapat di dalam pilihan, siswa dapat menuliskannya pada pilihan jawaban keempat dengan tetap memberi tanda cek (V) di depan jawaban yang telah ditulis.

Indikator keempat pada aspek kebutuhan fisik media pembelajaran interaktif EYD berkaitan dengan perlu tidaknya gambar pada sampul (cover) CD. Indikator ini terdiri atas satu pertanyaan dengan empat pilihan jawaban untuk siswa, yaitu sangat perlu, perlu, tidak perlu, dan jawaban lainnya. Siswa hanya diperbolehkan untuk memilih salah satu jawaban dari tiga pilihan jawaban yang disediakan. Apabila siswa menginginkan jawaban lain yang tidak terdapat di dalam pilihan,

siswa dapat menuliskannya pada pilihan jawaban keempat dengan tetap memberi tanda cek (V) di depan jawaban yang telah ditulis. Untuk memperoleh gambaran tentang aspek kebutuhan fisik media pembelajaran interaktif EYD dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut.

Tabel 4.5 Kebutuhan Fisik Media Pembelajaran Interaktif EYD

Indikator	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Jumlah Jawaban	Jumlah Siswa
Judul dalam bungkus CD	Bagaimana judul yang sesuai untuk sampul CD?	Mempelajari EYD dengan Asyik dan Menarik	22	40
		Buktikan Bahwa Belajar EYD itu Menyenangkan!	4	
		Cinta Bahasa Indonesia dengan Belajar EYD	9	
		Jawaban lainnya	5	
Jenis huruf dalam pembungkus CD	Jenis huruf yang Anda pilih untuk digunakan di sampul atau bugkus CD?	<i>Times New Roman</i>	12	40
		<i>Colonna MT</i>	2	
		<i>Comic Sans MS</i>	20	
		Jawaban lainnya	6	
Warna bungkus CD	Warna yang Anda inginkan untuk sampul atau bungkus CD?	biru	22	40
		hijau	6	
		kuning	1	
		Jawaban lain	11	
Gambar bungkus CD	Apakah perlu disertakan gambar pada sampul atau bungkus CD?	Sangat perlu	12	40
		Perlu	24	
		Tidak perlu	-	
		Jawaban lain	4	

Tabel 4.5 mendeskripsikan tentang aspek kebutuhan fisik media pembelajaran interaktif EYD yang diinginkan oleh siswa. Berdasarkan tabel 4.5 dapat diketahui bahwa, indikator pertama yang berkaitan dengan pemilihan judul menunjukkan bahwa 22 siswa memilih judul *Mempelajari EYD dengan Asyik dan Menarik*, 4 siswa memilih judul *Buktikan Bahwa Belajar EYD itu*

Menyenangkan, 9 siswa memilih judul *Cinta Bahasa Indonesia dengan Belajar EYD*, dan 5 siswa memilih jawaban lainnya dengan menyarankan judul lain. Berdasarkan hasil tersebut, maka judul yang diinginkan oleh sebagian besar siswa pada sampul (*cover*) CD adalah *Mempelajari EYD dengan Asyik dan Menarik*.

Indikator kedua dalam adalah tentang jenis huruf yang digunakan pada sampul (*cover*) CD. Berdasarkan tabel 4.5 dapat diketahui bahwa 12 siswa memilih jenis huruf *Times New Roman*, 2 siswa memilih jenis huruf *Colonna MT*, 20 siswa memilih jenis huruf *Comic Sans MS*, dan 6 siswa memilih jawaban lainnya. Berdasarkan hasil tersebut, maka jenis huruf yang diinginkan siswa untuk digunakan pada sampul (*cover*) CD adalah *Comic Sans MS* yang memiliki kesan tidak terlalu resmi. Penggunaan huruf pada cover tentunya harus menarik sehingga dapat menarik minat siswa untuk menggunakan media tersebut. Jenis huruf ini juga lebih menarik dan memiliki kesan lebih santai untuk digunakan pada bagian sampul (*cover*) CD dibandingkan dengan jenis huruf *Times New Roman*.

Indikator ketiga adalah tentang penggunaan warna pada sampul (*cover*) CD. Berdasarkan tabel 4.5 dapat diketahui bahwa 22 siswa memilih warna biru, 6 siswa memilih warna hijau, 1 siswa memilih warna kuning, dan 11 siswa memilih jawaban lainnya. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa menginginkan warna biru dan hijau sebagai warna yang mendominasi *cover* CD pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

Indikator keempat dalam aspek kebutuhan fisik media pembelajaran interaktif EYD adalah tentang perlu tidaknya gambar pada sampul (*cover*) CD.

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa 12 siswa menjawab sangat perlu, 24 siswa menjawab perlu, 4 siswa memilih jawaban lainnya, dan tidak ada siswa yang menjawab tidak perlu. Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa tersebut, maka keberadaan gambar pada sampul (*cover*) CD diperlukan.

6) Harapan Siswa terhadap Prototipe Media Pembelajaran Interaktif EYD

Secara garis besar, harapan siswa terhadap media pembelajaran interaktif EYD yaitu menarik dan dapat memotivasi siswa untuk mempelajari EYD. Dari segi materi, siswa menginginkan penjelasan yang singkat tetapi jelas dan tidak membingungkan dan sesuai dengan porsi anak SMA. Tampilan isi akan lebih menarik jika disertai dengan gambar atau animasi, tetapi tidak perlu berlebihan sehingga siswa perhatian siswa tetap pada materi yang disajikan. Media yang dihasilkan sebaiknya dapat digunakan dalam pembelajaran mandiri sehingga siswa tidak bergantung pada keberadaan guru.

4.1.1.2 Analisis Kebutuhan Guru terhadap Media Pembelajaran Interaktif EYD Berbasis *Adobe Flash* untuk Siswa SMA

Kebutuhan guru terhadap media pembelajaran interaktif EYD berbasis *Adobe Flash* untuk siswa SMA meliputi: (1) pemahaman awal tentang EYD, (2) kebutuhan adanya media pembelajaran interaktif EYD, (3) kebutuhan isi atau materi media pembelajaran interaktif EYD, (4) komunikasi visual (tampilan), (5) kebutuhan fisik media pembelajaran interaktif EYD, dan (6) harapan terhadap media pembelajaran interaktif EYD. Berikut ini adalah pemaparan dari keenam aspek kebutuhan guru terhadap media pembelajaran interaktif EYD.

1) Pemahaman Awal Terhadap Ejaan yang Disempurnakan

Pemahaman awal terhadap EYD ini merupakan langkah awal peneliti untuk mengetahui secara umum pemahaman guru terhadap Ejaan yang Disempurnakan. Pada dasarnya, guru (khususnya guru bahasa Indonesia) sudah memiliki pemahaman dan penguasaan yang baik terhadap Ejaan yang Disempurnakan. Pemahaman dan penguasaan guru terhadap EYD tersebut merupakan dasar peneliti untuk menyusun prototipe media pembelajaran interaktif EYD yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Aspek pemahaman awal tentang EYD ini terdiri atas satu indikator, yaitu pentingnya penguasaan EYD bagi siswa. Pada indikator ini terdapat satu pertanyaan dengan tiga pilihan jawaban yaitu sangat perlu, perlu, dan tidak perlu. Pada pertanyaan ini, masing-masing guru memilih satu jawaban. Jawaban yang diberikan oleh guru terhadap perlu atau tidaknya siswa menguasai EYD dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut.

Tabel 4.6 Pentingnya Penguasaan EYD bagi Siswa

Pentingnya Penguasaan EYD bagi Siswa	Jumlah Guru	Jumlah Jawaban
Sangat perlu	3	3
Perlu		-
Tidak perlu		-

Berdasarkan tabel 4.6 dapat dideskripsikan bahwa dari 3 guru yang ada, ketiganya menjawab bahwa penguasaan EYD sangat diperlukan siswa. Penguasaan EYD yang baik dapat membantu siswa dalam mencapai setiap kompetensi dasar dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam pembelajaran keterampilan menulis. Dengan demikian, karena penguasaan EYD

itu sangat penting bagi siswa, maka diperlukan media yang lebih baik dan menarik bagi siswa sebagai sarana untuk mempelajari EYD sehingga penguasaan EYD siswa meningkat.

2) Kebutuhan Adanya Media Pembelajaran Interaktif EYD

Analisis kebutuhan media pembelajaran interaktif EYD ini merupakan langkah peneliti untuk mengetahui tingkat keberadaan media pembelajaran EYD yang ada di lapangan. Melalui analisis ini peneliti dapat menentukan model atau karakteristik media yang akan dikembangkan, sehingga nantinya media tersebut sesuai dengan kebutuhan dan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan penguasaan EYD siswa, khususnya siswa SMA.

Aspek kebutuhan adanya media pembelajaran interaktif EYD ini terdiri atas dua indikator, yaitu (1) ketersediaan media pembelajaran EYD di lapangan dan (2) tanggapan terhadap media pembelajaran interaktif EYD. Pada aspek kebutuhan adanya media pembelajaran interaktif EYD ini terdapat tiga pertanyaan. Pertanyaan pertama berkaitan dengan tanggapan terhadap buku EYD yang sudah ada. Pertanyaan ini menyediakan dua pilihan jawaban, yaitu belum dan sudah. Pertanyaan kedua berkaitan dengan ketersediaan media pembelajaran EYD yang ada di lapangan. Pertanyaan tersebut menyediakan tiga pilihan jawaban, yaitu sudah memadai, kurang memadai, dan tidak memadai. Pertanyaan ketiga berkaitan dengan tanggapan terhadap adanya media pembelajaran interaktif EYD. Pertanyaan ketiga ini menyediakan tiga pilihan jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, dan kurang setuju. Guru hanya diperbolehkan untuk memilih satu

pertanyaan pada setiap pertanyaan. Tanggapan guru terhadap aspek kebutuhan adanya media pembelajaran interaktif EYD dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut.

Tabel 4.7 Kebutuhan Adanya Media Pembelajaran Interaktif EYD

Indikator	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Jumlah Jawaban	Jumlah Guru
Ketersediaan media pembelajaran interaktif EYD	Apakah menurut Bapak/Ibu buku EYD yang ada sudah dapat memotivasi siswa untuk mempelajari EYD?	- Belum - Sudah	1 2	3
	Pendapat Bapak/Ibu mengenai ketersediaan media pembelajaran EYD?	- Sudah memadai - Kurang memadai - Tidak memadai - Tidak tahu	1 2 - -	3
Tanggapan terhadap media pembelajaran interaktif EYD	Bagaimana tanggapan Bapak/Ibu terhadap adanya media pembelajaran interaktif EYD?	- Sangat setuju - Setuju - Kurang setuju	3 - -	3

Berdasarkan tabel 4.7 dapat diketahui bahwa dari 3 guru, 1 guru menjawab bahwa buku EYD yang tersedia sekarang belum bisa memotivasi siswa untuk mempelajari EYD dan 2 guru menjawab buku EYD yang ada sudah dapat memotivasi siswa untuk mempelajari EYD. Hal ini tentunya berlawanan dengan kenyataan bahwa penguasaan siswa terhadap EYD masih rendah sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa belum mempelajari EYD dengan baik. Oleh karena itu, media yang akan dihasilkan peneliti nantinya diharapkan dapat

memotivasi siswa untuk mempelajari EYD dengan baik. Sementara itu, pada pertanyaan kedua mengenai ketersediaan media pembelajaran EYD, 1 guru menjawab sudah memadai dan 2 guru menjawab kurang memadai. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa ketersediaan media pembelajaran EYD sampai saat ini dirasa masih kurang memadai. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menambah keberadaan media sebagai sarana mempelajari EYD.

Indikator kedua dalam aspek kebutuhan adanya media pembelajaran interaktif EYD adalah tanggapan terhadap media pembelajaran interaktif EYD. Berdasarkan tabel 4.7 disebutkan bahwa dari 3 guru, ketiganya menjawab sangat setuju. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa guru sangat setuju dan menginginkan adanya media baru yang dapat membantu siswa mempelajari EYD.

3) Kebutuhan Isi atau Materi Media Pembelajaran Interaktif EYD

Analisis kebutuhan isi media pembelajaran interaktif EYD ini merupakan gambaran substansi (isi) yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif EYD. Analisis terhadap kebutuhan isi atau materi ini merupakan langkah peneliti dalam mengemas pemaparan materi-materi EYD, contoh-contoh, dan evaluasi. Aspek kebutuhan isi atau materi di dalam media pembelajaran interaktif EYD ini terdiri atas enam indikator, yaitu (1) cara penyampaian/pemaparan materi, (2) materi pemakai huruf, (3) materi penulisan kata, (4) materi pemakaian tanda baca, (5) keberadaan contoh soal, dan (6) adanya evaluasi atau penilaian.

Indikator pertama pada aspek kebutuhan isi atau materi adalah cara pemaparan atau penyampaian materi. Indikator ini terdiri atas satu pertanyaan

dengan tiga pilihan jawaban, yaitu penjelasan singkat dan jelas, uraian sejelas-jelasnya, dan pilihan jawaban lainnya. Untuk menjawab pertanyaan tersebut, guru hanya diperbolehkan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda cek (V). Apabila menginginkan jawaban lain yang tidak terdapat di dalam pilihan, guru dapat menuliskannya pada pilihan jawaban ketiga dengan tetap memberi tanda cek (V) di depan jawaban yang telah ditulis.

Indikator kedua berkaitan dengan materi tentang pemakaian huruf. Indikator ini bertujuan untuk menentukan materi tentang materi pemakaian huruf yang harus ada di dalam media pembelajaran interaktif EYD yang akan dikembangkan oleh peneliti. Indikator ini terdiri atas satu pertanyaan dengan tiga pilihan jawaban, yaitu ya, tidak, dan disesuaikan dengan materi yang dipelajari siswa SMA. Guru hanya diperbolehkan untuk memilih salah satu jawaban dari tiga pilihan jawaban yang disediakan.

Indikator ketiga berkaitan dengan materi tentang penulisan kata. Indikator ini bertujuan untuk menentukan materi tentang penulisan kata yang harus ada di dalam media pembelajaran interaktif EYD. Indikator ini terdiri atas satu pertanyaan dengan tiga pilihan jawaban, yaitu ya, tidak, dan disesuaikan dengan materi yang dipelajari siswa SMA. Guru hanya diperbolehkan untuk memilih salah satu jawaban dari tiga pilihan jawaban yang disediakan.

Indikator keempat berkaitan dengan materi tentang pemakaian tanda baca. Indikator ini bertujuan untuk menentukan materi tentang pemakaian tanda baca yang harus disampaikan di dalam media pembelajaran interaktif EYD. Indikator

ini terdiri atas satu pertanyaan dengan tiga pilihan jawaban, yaitu ya, tidak, dan disesuaikan dengan materi yang dipelajari siswa SMA.

Indikator kelima pada aspek kebutuhan isi atau materi berkaitan dengan adanya contoh setelah memaparan teori. Indikator ini bertujuan untuk menentukan perlu atau tidaknya pemberian contoh setelah pemaparan materi. Indikator ini terdiri atas satu pertanyaan dengan tiga pilihan jawaban, yaitu sangat perlu, perlu, dan tidak perlu.

Indikator keenam berkaitan dengan adanya soal evaluasi bagi siswa setelah mengikuti pembelajaran EYD dengan media interaktif. Indikator ini bertujuan untuk menentukan perlu tidaknya soal evaluasi di dalam media pembelajaran interaktif EYD. Indikator ini terdiri atas dua pertanyaan yang masing-masing memiliki tiga pilihan jawaban. Pertanyaan pertama berkaitan dengan perlu tidaknya evaluasi, sedangkan pertanyaan kedua berhubungan dengan bentuk soal evaluasi yang digunakan. Pilihan jawaban untuk soal yang berkaitan dengan perlu tidaknya evaluasi, yaitu sangat perlu, perlu, dan tidak perlu. Sementara itu, pilihan jawaban untuk soal kedua yang berkaitan dengan bentuk soal evaluasi, yaitu pilihan ganda, benar-salah, dan jawaban lainnya. Guru hanya diperbolehkan untuk memilih salah satu jawaban dari tiga pilihan jawaban yang disediakan. Apabila menginginkan jawaban lain yang tidak terdapat di dalam pilihan, jawaban dapat dituliskan pada pilihan jawaban ketiga dengan tetap memberi tanda cek (V) di depan jawaban yang telah ditulis.

Untuk memperoleh gambaran tentang kebutuhan isi atau materi media pembelajaran interaktif EYD dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut.

Tabel 4.8 Kebutuhan Isi atau Materi Media Pembelajaran Interaktif EYD

Indikator	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Jumlah Jawaban	Jumlah Guru
Penyampaian atau pemaparan materi	Cara penyampaian materi yang Anda inginkan?	Singkat dan jelas	-	3
		Uraian sejele-jeasnya	2	
		Jawaban lain	1	
Materi pemakaian huruf	Apakah materi tentang pemakaian huruf perlu disampaikan semua?	Ya	1	3
		Tidak	-	
		Disesuaikan dengan kebutuhan siswa	2	
Materi penulisan kata	Apakah materi tentang penulisan kata perlu disampaikan semua?	Ya	3	3
		Tidak	-	
		Disesuaikan dengan kebutuhan siswa	-	
Materi pemakaian tanda baca	Apakah materi tentang pemakaian tanda baca perlu disampaikan semua?	Ya	3	3
		Tidak	-	
		Disesuaikan dengan kebutuhan siswa	-	
Adanya contoh	Apakah diperlukan contoh setelah penyampaian materi?	Sangat perlu	3	3
		Perlu	-	
		Tidak perlu	-	
Adanya evaluasi	Apakah pada bagian akhir perlu ada evaluasi?	Sangat perlu	3	3
		perlu	-	
		Tidak perlu	-	
	Bentuk soal evaluasi yang Anda inginkan?	Pilihan ganda	1	3
		Benar-salah	1	
	Jawaban lain	1		

Berdasarkan tabel 4.8 dapat diketahui kebutuhan isi atau materi media pembelajaran interaktif EYD yang diinginkan oleh guru. Pada indikator pertama yang berkaitan dengan cara penyampaian atau pemaparan materi, dapat diketahui

bahwa dari 3 guru, 2 guru menyarankan agar materi disampaikan dengan uraian sejelas-jelasnya dan 1 guru menyarankan cara lain, yaitu penjelasan yang disertai contoh penerapan. Berdasarkan hasil angket kebutuhan guru tersebut, maka cara penyampaian materi yang diinginkan oleh guru adalah penjelasan yang sejelas-jelasnya.

Indikator kedua dalam aspek kebutuhan isi atau materi media pembelajaran interaktif EYD adalah tentang materi pemakaian huruf. Berdasarkan tabel 4.8 dapat diketahui bahwa dari 3 guru, 1 guru menyarankan agar semua materi tentang pemakaian huruf disampaikan semua dan 2 guru menyarankan agar materi pemakaian huruf yang disampaikan disesuaikan dengan kebutuhan siswa SMA. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa guru menginginkan agar materi tentang pemakaian huruf di dalam media pembelajaran interaktif EYD sebaiknya tidak disampaikan semua, tetapi disesuaikan dengan kebutuhan siswa SMA.

Indikator ketiga dalam aspek kebutuhan isi atau materi media pembelajaran interaktif EYD adalah tentang materi penulisan kata. Berdasarkan tabel 4.8 dapat diketahui bahwa dari 3 guru, ketiganya menyarankan agar semua materi tentang penulisan kata disampaikan semuanya. Hal tersebut menunjukkan bahwa ketiga guru menginginkan materi tentang penulisan kata di dalam media pembelajaran interaktif EYD sebaiknya disampaikan semua.

Indikator keempat dalam aspek kebutuhan isi atau materi media pembelajaran interaktif EYD adalah tentang materi pemakaian tanda baca.

Berdasarkan tabel 4.8 dapat diketahui bahwa dari 3 guru, ketiganya menyarankan agar semua materi tentang pemakaian tanda baca disampaikan.

Indikator kelima dalam aspek kebutuhan isi atau materi media pembelajaran interaktif EYD adalah tentang adanya contoh. Berdasarkan tabel 4.8 dapat diketahui bahwa ketiga guru menjawab bahwa keberadaan contoh setelah penyajian materi sangat diperlukan untuk memperjelas materi yang telah dipelajari siswa.

Indikator keenam dalam aspek kebutuhan isi atau materi media pembelajaran interaktif EYD adalah tentang adanya evaluasi pada bagian akhir. Indikator ini terdiri atas dua pertanyaan. Pada pertanyaan pertama yang berkaitan dengan perlu tidaknya evaluasi, 3 guru menjawab sangat perlu. Pada pertanyaan kedua yang berkaitan dengan bentuk soal evaluasi, 1 guru memilih bentuk soal pilihan ganda, 1 guru memilih benar salah, dan 1 guru memilih jawaban lain dengan menjawab keduanya (pilihan ganda dan benar-salah).

Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa evaluasi sangat diperlukan sebagai sarana untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disajikan. Hal ini terlihat dari jawaban 3 guru yang berpendapat bahwa evaluasi itu sangat diperlukan. Selain itu, dari ketiga guru, masing-masing menginginkan agar soal yang digunakan dalam media tersebut berupa pilihan ganda, uraian, dan soal benar-salah.

4) Kebutuhan Aspek Komunikasi Visual (Tampilan) Media Pembelajaran Interaktif EYD

Analisis aspek komunikasi visual (tampilan) ini merupakan gambaran layout, musik pengiring, gambar atau animasi, warna, dan penggunaan huruf dalam media pembelajaran interaktif EYD. Adanya aspek komunikasi visual (tampilan) ini merupakan langkah peneliti dalam mengemas tampilan isi media yang meliputi penataan *layout*, tampilan warna, adanya musik pengiring, gambar atau animasi, dan penempatan menu atau ikon.

Aspek komunikasi visual (tampilan) di dalam media pembelajaran interaktif EYD ini terdiri atas lima indikator, yaitu (1) tampilan warna, (2) perlu tidaknya musik pengiring, (3) perlu tidaknya gambar atau animasi, (4) pemakaian huruf dalam penyajian materi, dan (5) ketersediaan menu atau ikon untuk membantu siswa menggunakan media.

Indikator pertama pada aspek komunikasi visual (tampilan) adalah tampilan warna. Indikator ini bertujuan untuk menentukan penataan warna dalam tampilan media pembelajaran interaktif EYD. Indikator ini terdiri atas satu pertanyaan dengan tiga pilihan jawaban, yaitu warna-warna cerah, warna-warna gelap, dan pilihan jawaban lainnya. Untuk menjawab pertanyaan tersebut, guru hanya diperbolehkan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda cek (V). Apabila guru menginginkan jawaban lain yang tidak terdapat di dalam pilihan, guru dapat menuliskannya pada pilihan jawaban ketiga dengan tetap memberi tanda cek (V) di depan jawaban yang telah ditulis.

Indikator kedua berkaitan dengan perlu tidaknya musik pengiring di dalam media pembelajaran interaktif EYD. Indikator ini bertujuan untuk menentukan perlu atau tidaknya musik pengiring di dalam media pembelajaran interaktif EYD

yang akan dikembangkan oleh peneliti. Indikator ini terdiri atas satu pertanyaan dengan tiga pilihan jawaban, yaitu sangat perlu, perlu, dan tidak perlu. Guru hanya diperbolehkan untuk memilih salah satu jawaban dari tiga pilihan jawaban yang disediakan.

Indikator ketiga berkaitan dengan perlu tidaknya gambar atau animasi di dalam media pembelajaran interaktif EYD. Indikator ini bertujuan untuk menentukan perlu atau tidaknya gambar atau animasi di dalam media pembelajaran interaktif EYD yang akan dikembangkan oleh peneliti. Indikator ini terdiri atas satu pertanyaan dengan tiga pilihan jawaban untuk siswa, yaitu sangat perlu, perlu, dan tidak perlu. Pada pertanyaan ini guru hanya diperbolehkan untuk memilih salah satu jawaban dari tiga pilihan jawaban yang disediakan.

Indikator keempat adalah penggunaan jenis huruf dalam penyajian materi. Indikator ini terdiri atas satu pertanyaan dengan empat pilihan jawaban untuk siswa, yaitu *Comic Sans MS*, *Tahoma*, *Times New Roman*, dan pilihan jawaban lainnya. Untuk menjawab pertanyaan tersebut, guru hanya diperbolehkan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda cek (V). Apabila menginginkan jawaban lain yang tidak terdapat di dalam pilihan, guru dapat menuliskannya pada pilihan jawaban keempat dengan tetap memberi tanda cek (V) di depan jawaban yang telah ditulis.

Indikator kelima berkaitan dengan adanya menu atau ikon untuk membantu siswa menggunakan media pembelajaran interaktif EYD. Indikator ini terdiri atas satu pertanyaan dengan tiga pilihan jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, dan kurang setuju. Guru hanya diperbolehkan untuk memilih salah satu jawaban dari

tiga pilihan jawaban yang disediakan. Untuk memperoleh gambaran tentang tampilan program media pembelajaran interaktif EYD dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut.

Tabel 4.9 Aspek Komunikasi Visual (Tampilan) Media Pembelajaran Interaktif EYD

Indikator	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Jumlah Jawaban	Jumlah Guru
Tampilan warna	Warna yang Anda inginkan di dalam media pembelajaran EYD?	Warna-warna cerah yang tidak mengacaukan tampilan	3	3
		Warna-warna gelap yang tidak mengacaukan tampilan	-	
		Jawaban lain	-	
Adanya musik atau efek suara	Apakah di dalam media tersebut perlu ada musik pengiring?	Sangat perlu	2	3
		Perlu	1	
		Tidak perlu	-	
Perlu tidaknya gambar atau animasi di dalam media	Apakah di dalam media pembelajaran EYD perlu disertai gambar atau animasi?	Sangat perlu	1	3
		Perlu	2	
		Tidak perlu	-	
Penggunaan huruf dalam penyajian	Jenis huruf yang Anda inginkan untuk menyajikan materi?	<i>Comic sans MS</i>	-	3
		<i>Tahoma</i>	-	
		<i>Times New roman</i>	3	
		Jawaban lain	-	
Ketersediaan menu atau ikon untuk membantu siswa	Pendapat Anda jika disusun menu atau ikon untuk membantu belajar siswa?	Sangat setuju	2	3
		Setuju	1	
		Kurang setuju	-	

Berdasarkan tabel 4.9 dapat diketahui aspek komunikasi visual (tampilan) media pembelajaran interaktif EYD yang diinginkan oleh guru. Pada indikator pertama yang berkaitan dengan penggunaan warna, dapat diketahui bahwa dari 3

guru, ketiganya menginginkan warna-warna cerah. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa karakter warna yang diinginkan oleh guru di dalam media pembelajaran interaktif EYD adalah warna-warna cerah yang tidak mengacaukan tampilan dan memberikan kenyamanan bagi siswa.

Indikator kedua adalah tentang perlu tidaknya musik pengiring di dalam media pembelajaran interaktif EYD. Berdasarkan tabel 4.9 dapat diketahui bahwa dari 3 guru, 2 guru menjawab sangat perlu, dan 1 guru menjawab perlu. Berdasarkan jawaban siswa tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru menginginkan adanya musik pengiring dalam media pembelajaran interaktif EYD.

Indikator ketiga adalah tentang perlu atau tidaknya gambar atau animasi di dalam media pembelajaran interaktif EYD. Hasil angket kebutuhan guru terhadap adanya gambar atau animasi di dalam media pembelajaran interaktif EYD menunjukkan bahwa dari 3 guru, 1 guru menjawab sangat perlu dan 2 guru menjawab perlu. Berdasarkan hasil tersebut, maka keberadaan gambar atau animasi di dalam media pembelajaran interaktif EYD diperlukan agar siswa tertarik untuk mempelajari EYD dengan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan peneliti.

Indikator keempat adalah tentang penggunaan jenis huruf untuk menyajikan materi di dalam media pembelajaran interaktif EYD. Hasil angket kebutuhan guru terhadap penggunaan jenis huruf untuk menyajikan materi di dalam media pembelajaran interaktif EYD menunjukkan bahwa dari 3 guru, ketiganya menyarankan agar huruf yang digunakan dalam menyampaikan materi adalah

Times New Roman. Namun, tidak menutup kemungkinan peneliti juga akan menggunakan jenis huruf lain pada bagian tertentu agar lebih bervariasi dan menarik.

Indikator kelima berkaitan dengan adanya menu atau ikon yang berfungsi untuk membantu siswa menggunakan media pembelajaran interaktif EYD. Hasil angket kebutuhan guru terhadap adanya menu atau ikon yang berfungsi untuk membantu siswa menggunakan media, menunjukkan bahwa dari 3 guru, 2 menjawab sangat setuju dan 1 guru menjawab setuju. Hasil tersebut menunjukkan bahwa guru sangat setuju apabila ada menu atau ikon yang dapat membantu siswa dalam menggunakan media. Berdasarkan hasil tersebut, maka keberadaan menu atau ikon yang berfungsi untuk membantu siswa menggunakan media pembelajaran interaktif EYD sangat diperlukan agar siswa tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan media tersebut.

5) Aspek Kebutuhan Fisik Media Pembelajaran Interaktif EYD

Analisis aspek kebutuhan fisik media pembelajaran interaktif EYD ini merupakan gambaran kemasan fisik yang meliputi: judul dan penulisannya, karakter warna pada kemasan CD, dan gambar sampul (*cover*) CD media pembelajaran interaktif EYD. Adanya aspek kebutuhan fisik media pembelajaran interaktif EYD ini merupakan langkah peneliti dalam mengemas tampilan luar media atau kemasan media.

Aspek kebutuhan fisik media pembelajaran interaktif EYD ini terdiri atas empat indikator, yaitu (1) judul pada sampul (*cover*) CD, (2) jenis huruf yang

digunakan dalam penulisan judul, (3) penggunaan warna pada sampul (*cover*) CD, dan (4) perlu tidaknya gambar pada sampul (*cover*) CD.

Indikator pertama pada adalah judul pada sampul atau bungkus CD. Indikator ini terdiri atas satu pertanyaan dengan empat pilihan jawaban, yaitu *Mempelajari EYD dengan Asyik dan Menarik; Buktikan Bahwa Belajar EYD itu Menyenangkan!; Cinta Bahasa Indonesia dengan Belajar EYD*, dan pilihan jawaban lainnya. Untuk menjawab pertanyaan tersebut, guru hanya diperbolehkan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda cek (V). Apabila menginginkan jawaban lain yang tidak terdapat di dalam pilihan, guru dapat menuliskannya pada pilihan jawaban keempat dengan tetap memberi tanda cek (V) di depan jawaban yang telah ditulis.

Indikator kedua berkaitan dengan jenis huruf yang digunakan pada sampul (*cover*) CD. Indikator ini terdiri atas satu pertanyaan dengan empat pilihan jawaban, yaitu *Times New Roman, Colonna MT, Comic Sans MS*, dan jawaban lainnya. Guru hanya diperbolehkan untuk memilih salah satu jawaban dari empat pilihan jawaban yang disediakan. Apabila menginginkan jawaban lain yang tidak terdapat di dalam pilihan, guru dapat menuliskannya pada pilihan jawaban keempat dengan tetap memberi tanda cek (V) di depan jawaban yang telah ditulis.

Indikator ketiga berkaitan dengan warna yang digunakan dalam sampul (*cover*) CD. Indikator ini terdiri atas satu pertanyaan dengan empat pilihan jawaban, yaitu biru, hijau, kuning, dan jawaban lainnya. Guru hanya diperbolehkan untuk memilih salah satu jawaban dari empat pilihan jawaban yang disediakan. Apabila menginginkan jawaban lain yang tidak terdapat di dalam

pilihan, guru dapat menuliskannya pada pilihan jawaban keempat dengan tetap memberi tanda cek (V) di depan jawaban yang telah ditulis.

Indikator keempat berkaitan dengan penggunaan gambar pada sampul (*cover*) CD. Indikator ini terdiri atas satu pertanyaan dengan empat pilihan jawaban, yaitu sangat perlu, perlu, tidak perlu, dan jawaban lainnya. Guru hanya diperbolehkan untuk memilih salah satu jawaban dari tiga pilihan jawaban yang disediakan. Apabila guru menginginkan jawaban lain yang tidak terdapat di dalam pilihan, jawaban dapat ditulis pada pilihan jawaban keempat dengan tetap memberi tanda cek (V) di depan jawaban yang telah ditulis. Untuk memperoleh gambaran tentang aspek kebutuhan fisik media pembelajaran interaktif EYD dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut.

Tabel 4.10 Kebutuhan Fisik Media Pembelajaran Interaktif EYD

Indikator	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Jumlah Jawaban	Jumlah Siswa
Judul dalam bungkus CD	Bagaimana judul yang sesuai untuk sampul CD?	Mempelajari EYD dengan Asyik dan Menarik	1	3
		Buktikan Bahwa Belajar EYD itu Menyenangkan!	-	
		Cinta Bahasa Indonesia dengan Belajar EYD	2	
		Jawaban lainnya	-	
Jenis huruf dalam pembungkus CD	Jenis huruf yang Anda pilih untuk digunakan di sampul atau bugkus CD?	Times New Roman	1	3
		Colonna MT	-	
		Comic Sans MS	2	
		Jawaban lainnya	-	
Warna bungkus CD	Warna yang Anda inginkan untuk sampul atau bungkus CD?	biru	2	3
		hijau	1	
		kuning	-	
		Jawaban lain	-	

Gambar bungkus CD	Apakah perlu disertakan gambar pada sampul atau bungkus CD?	Sangat perlu	-	3
		Perlu	3	
		Tidak perlu	-	
		Jawaban lain	-	

Tabel 4.10 mendeskripsikan tentang aspek kebutuhan fisik media pembelajaran interaktif EYD yang diinginkan oleh guru. Berdasarkan tabel di atas, pada indikator pertama yang berkaitan dengan pemilihan judul, menunjukkan bahwa dari 3 guru, 1 guru memilih judul *Mempelajari EYD dengan Asyik dan Menarik*, dan 2 guru memilih judul *Cinta Bahasa Indonesia dengan Belajar EYD*. Berdasarkan hasil tersebut, maka judul yang lebih banyak diinginkan oleh guru adalah *Cinta Bahasa Indonesia dengan Belajar EYD*.

Indikator kedua dalam aspek kebutuhan fisik media pembelajaran interaktif EYD adalah tentang jenis huruf yang digunakan pada sampul (*cover*) CD. Berdasarkan tabel 4.10 dapat diketahui bahwa dari 3 guru, 1 guru memilih jenis huruf *Times New Roman* dan 2 guru memilih jenis huruf *Comic Sans MS*. Berdasarkan hasil tersebut, maka jenis huruf yang diinginkan oleh guru untuk digunakan pada sampul (*cover*) CD adalah *Comic Sans MS*. Jenis huruf ini lebih menarik dan memiliki kesan lebih santai untuk digunakan pada bagian sampul (*cover*) CD dibandingkan dengan jenis huruf *Times New Roman*.

Indikator ketiga dalam aspek kebutuhan fisik media pembelajaran interaktif EYD adalah tentang warna yang digunakan pada sampul (*cover*) CD. Berdasarkan tabel 4.10 dapat diketahui bahwa dari 3 guru, 2 guru memilih warna biru dan 1 guru memilih warna hijau. Berdasarkan hasil tersebut, maka warna yang diinginkan guru untuk digunakan pada sampul (*cover*) CD adalah biru dan hijau.

Indikator keempat dalam aspek kebutuhan fisik media pembelajaran interaktif EYD adalah tentang perlu tidaknya gambar pada sampul (*cover*) CD. Tabel 4.10 menunjukkan bahwa dari 3 guru, ketiganya menjawab bahwa keberadaan gambar pada sampul (*cover*) CD diperlukan. Keberadaan gambar pada sampul (*cover*) CD diharapkan dapat menarik minat siswa untuk memanfaatkan media tersebut dalam mempelajari EYD.

6) Harapan Guru terhadap Prototipe Media Pembelajaran Interaktif EYD

Secara garis besar, harapan guru terhadap media pembelajaran interaktif EYD yang akan disusun lebih menarik dengan kemasan menggunakan warna-warna yang cerah yang disertai dengan gambar. Kemasan hendaknya dibuat semenarik mungkin agar dari awal siswa tertarik untuk menggunakan media tersebut. Dari segi materi, guru memberi masukan agar materi yang disajikan disertai dengan contoh penerapan EYD pada kompetensi dasar tertentu yang diajarkan di SMA.

4.1.1.3 Prinsip-Prinsip Penyusunan Prototipe Media Pembelajaran Interaktif

EYD Berbasis *Adobe Flash* untuk Siswa SMA

Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan siswa dan guru tersebut, dapat dicapai prinsip-prinsip penyusunan prototipe media pembelajaran interaktif EYD guna meningkatkan penguasaan EYD siswa SMA. Ada beberapa dimensi yang dapat dijadikan sebagai prinsip-prinsip penyusunan media pembelajaran interaktif EYD. Berikut adalah pemaparan perinsip-prinsip penyusunan media pembelajaran interaktif EYD.

1) Dimensi Cover CD Pembelajaran Interaktif EYD

Prinsip-prinsip yang menjadi dasar penyusunan *cover* CD pembelajaran interaktif EYD, yaitu (1) keserasian warna, (2) penataan gambar, (3) penataan tulisan, dan (4) kreativitas. Berikut pemaparan dari keempat aspek tersebut.

(1) Penggunaan Warna

Warna *cover* CD yang diharapkan oleh sebagian besar responden guru dan siswa adalah warna biru dan hijau. Agar menghasilkan *cover* yang baik dan menarik, maka warna biru dan hijau tersebut dikombinasikan dengan warna lain. Adanya variasi warna akan menjadikan tampilan CD itu semakin menarik bagi siswa.

(2) Penggunaan Gambar

Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan siswa dan guru, bagian *cover* perlu diberi gambar. Gambar *background* yang dijadikan sebagai *cover* CD pembelajaran interaktif EYD disesuaikan dengan gambar yang terdapat pada tampilan menu utama. Gambar yang disertakan pada *cover* media tentunya juga disesuaikan dengan jenis media, yaitu gambar yang berhubungan dengan komputer.

(3) Penggunaan dan Penataan Tulisan

Penataan tulisan pada *cover* CD disusun sedemikian rupa, sehingga para pembaca tertarik untuk membacanya. Jenis huruf yang lebih banyak digunakan adalah *Comic Sans MS* dengan ukuran huruf yang bervariasi. Tulisan yang disertakan pada *cover* di antaranya adalah judul, nama peneliti, dan gambaran isi

media. Judul dan nama peneliti ditempatkan pada bagian depan *cover*, sedangkan pada bagian belakang *cover* dicantumkan gambaran umum isi media.

(4) Kreativitas

Cover CD didesain dengan perpaduan sedemikian rupa antara penataan tulisan, gambar, maupun warna agar terkesan menarik. Perpaduan ketiga komponen tersebut diharapkan akan memiliki daya tarik tersendiri, sehingga menambah keunggulan media dalam hal kemasannya.

2) Dimensi Komunikasi Visual (Tampilan)

Pada dimensi tampilan isi media yang dijadikan sebagai prinsip yaitu (1) penggunaan warna (2) pemakaian jenis huruf, dan (3) penggunaan musik, (4) penggunaan gambar, dan (5) tata letak ikon atau tombol. Berikut adalah pemaparan kelima aspek tersebut.

(1) Penggunaan Warna

Penggunaan warna dalam tampilan program bervariasi. Warna yang digunakan adalah kombinasi warna-warna cerah yang tidak merusak atau mengacaukan tampilan serta memberikan kenyamanan bagi siswa.

(2) Jenis Huruf

Ukuran dan warna huruf yang digunakan tentunya disesuaikan dengan penggunaan warna. Selain itu, penggunaan huruf juga memperhatikan jelas atau tidaknya huruf tersebut jika digunakan untuk menyampaikan materi. Hal ini sangat penting karena akan mempengaruhi kejelasan materi yang disampaikan. Jenis huruf yang digunakan dalam penyajian adalah *Tahoma*. Peneliti memilih jenis huruf ini karena huruf *Tahoma* merupakan hasil perpaduan karakter huruf

yang diinginkan siswa dan guru. Selain *Tahoma*, dalam penyajian juga terdapat jenis huruf lain, sehingga tampilannya lebih bervariasi.

(3) Penggunaan Musik Pengiring

Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan siswa dan guru, di dalam media perlu adanya musik pengiring atau efek suara. Penggunaan musik pengiring tentunya harus memperhatikan jenis musik dan tempat atau pada bagian-bagian mana diperlukan adanya musik pengiring, dengan pertimbangan agar keberadaan musik tidak mengganggu siswa dan materi yang disampaikan tetap bisa diterima dan dipahami dengan baik oleh siswa.

(4) Penggunaan Gambar

Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan siswa dan guru, di dalam media perlu adanya gambar agar tampilan lebih menarik. Pemilihan gambar atau animasi yang akan digunakan juga harus disesuaikan dengan usia dan tahap perkembangan siswa. Selain itu, penempatan gambar atau animasi juga harus diperhatikan agar tidak mengganggu siswa dalam mempelajari materi yang ada di dalam media.

(5) Tata Letak Ikon atau Tombol

Tata letak setiap tombol atau bagian-bagian yang ada di dalam media disusun secara, menarik, jelas dan konsisten, sehingga pengguna dapat dengan mudah menggunakan media tersebut. Penataan letak gambar, dan tombol tau ikon dalam media juga diatur sebaik mungkin agar tidak mengganggu penyampaian materi. Penataan setiap menu atau ikon diletakkan pada bagian yang mudah diketahui siswa sehingga pengguna tidak mengalami kesulitan.

3) Dimensi Isi Media

Dimensi isi media yang dijadikan sebagai prinsip yaitu (1) kelengkapan isi, (2) kebutuhan materi, (3) pemilihan contoh penerapan, dan (4) pemilihan soal evaluasi. Berikut adalah pemaparan ketiga aspek tersebut.

(1) Kelengkapan Isi (Pendahuluan, Isi, Penutup)

Bagian kelengkapan isi terdiri atas pendahuluan, isi, dan penutup. Pada bagian pendahuluan, peneliti menampilkan pengantar dan kata motivasi. Bagian isi, peneliti menampilkan menu utama yang berisi materi EYD dan contoh, dan soal evaluasi. Selain materi, pada bagian isi juga ditambah dengan menu profil tokoh untuk menambah pengetahuan siswa tentang tokoh bahasa dan sastra di Indonesia. Bagian penutup berisi identitas atau biografi singkat peneliti.

(2) Kebutuhan Materi

Kebutuhan materi yang dipaparkan dalam media pembelajaran interaktif EYD disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa. Media pembelajaran interaktif EYD akan memuat materi-materi mengenai penggunaan huruf, singkatan dan akronim, penggunaan tanda baca, dan materi lain yang dapat menambah wawasan siswa tentang bahasa Indonesia. Selain materi, dalam media ini juga disajikan menu lain yang dapat menambah wawasan siswa tentang bigrafi tokoh, dan contoh penerapan.

(3) Pemilihan Contoh Penerapan EYD

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, siswa dan guru menginginkan adanya contoh penerapan. Contoh-contoh penerapan EYD yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif EYD ini disesuaikan dengan kompetensi dasar yang

dipelajari siswa SMA. Contoh penerapan yang disajikan diantaranya adalah penerapan EYD dalam menulis surat dinas dan karya ilmiah. Dengan demikian, siswa diharapkan mampu memahami materi yang dipaparkan sekaligus mampu menerapkan pengetahuan EYD yang diperoleh dalam pembelajaran keterampilan menulis yang diajarkan oleh guru.

(4) Pemilihan Soal Evaluasi

Selain materi, guru dan siswa juga menginginkan adanya soal evaluasi. Soal evaluasi yang disajikan digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dipelajari. Soal-soal yang dicantumkan berkaitan dengan materi yang disampaikan di dalam media. Bentuk soal yang disajikan berupa pilihan ganda yang dicantumkan pada bagian akhir materi sebelum penutup.

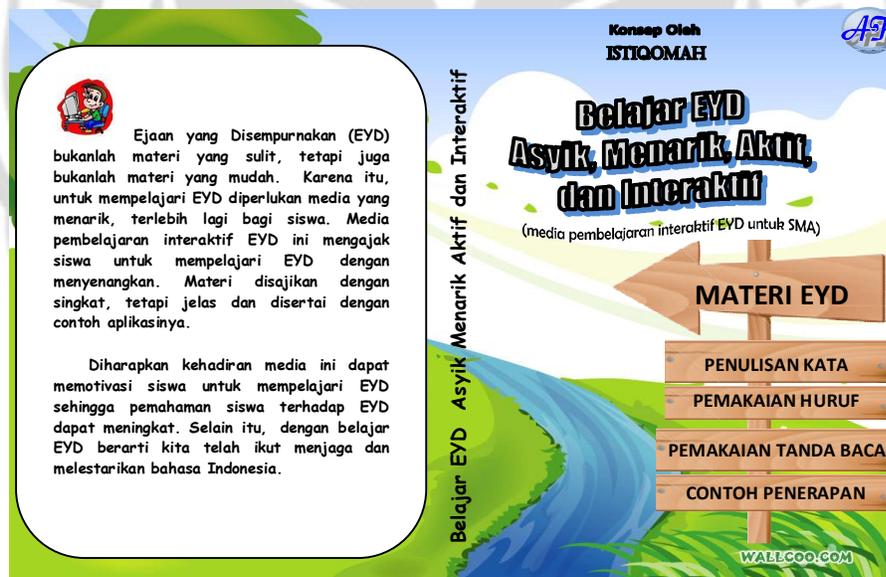
4.1.2 Prototipe Media Pembelajaran Interaktif EYD Berbasis *Adobe Flash* untuk Siswa SMA

Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan guru dan siswa, maka penyusunan media pembelajaran interaktif EYD disusun sesuai dengan acuan dan pertimbangan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru tersebut. Meskipun dalam penyusunan media pembelajaran interaktif ini terdapat banyak penyesuaian dengan beberapa pertimbangan, namun hasil analisis angket kebutuhan tetap dijadikan sebagai acuan dalam penyusunan media pembelajaran interaktif EYD dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa maupun guru SMA.

1) Cover CD

Warna *cover* yang diharapkan oleh siswa dan guru yaitu biru dan hijau. Warna-warna tersebut dikombinasikan dengan warna putih dan coklat sehingga gambar yang digunakan pada *cover*, yaitu gambar yang bernuansa alam yang dilengkapi dengan gambar seorang anak yang sedang menggunakan komputer pada bagian belakang *cover*.

Sementara itu, tulisan yang terdapat pada *cover* antara lain adalah judul, nama peneliti, dan gambaran umum tentang isi media. Jenis huruf yang lebih banyak digunakan adalah *Comic Sans MS*. Penataan warna, gambar, maupun tulisan ditempatkan pada posisi yang sesuai dan terlihat menarik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut.



Gambar 4.1 Cover CD Interaktif EYD

2) Bentuk Media

Bentuk fisik media pembelajaran EYD ini berupa CD pembelajaran interaktif. CD pembelajaran interaktif EYD tersebut berisi materi EYD, contoh-contoh, soal evaluasi, profil peneliti, dan menu tambahan tentang biografi tokoh. Materi tersebut disajikan ke dalam empat menu utama yang dapat dipilih sesuai dengan keinginan siswa. Media pembelajaran interaktif EYD dapat mengelola pesan dan respon siswa sehingga media tersebut dapat berinteraksi dengan siswa dan bersifat timbal balik. CD interaktif tersebut dikemas dengan ukuran standar atau ukuran kemasan CD yang sudah ada.

3) Komunikasi Visual (Tampilan)

Komunikasi visual yang ditampilkan dari awal sampai akhir menggunakan warna-warna cerah yang tidak merusak atau mengacaukan tampilan serta memberikan kenyamanan bagi siswa. Jenis huruf yang digunakan pada keseluruhan tampilan adalah *Tahoma* dengan ukuran yang bervariasi. Pertimbangan penggunaan jenis huruf tersebut adalah berdasarkan kebutuhan siswa dan guru. Siswa menginginkan jenis huruf *Comic Sans MS*, sedangkan guru menginginkan jenis huruf *Times New Romans*. Menyikapi hal tersebut, peneliti akhirnya menggunakan jenis huruf *Tahoma* yang karakternya mendekati jenis huruf *Comic San MS* dan *Times New Roman*, serta lebih jelas. Selain jenis huruf tersebut, di dalam penyajian keseluruhan juga digunakan jenis huruf lain, sehingga lebih bervariasi.

Setelah tampilan pembuka, siswa dapat masuk ke bagian menu utama yang menyajikan beberapa pilihan menu. Pada bagian ini *backsound* yang berupa music

instrumen mulai diperdengarkan. Pada bagian menu utama, siswa dapat memilih menu yang diinginkan. Tampilan menu utama ini menggunakan *background* yang bernuansa alam dengan perpaduan warna biru muda, hijau muda, putih, dan coklat. Penempatan ikon atau tombol diletakkan dengan jelas dan konsisten pada satu tempat. Untuk lebih jelasnya, tampilan program secara umum dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut.



Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama

4) Isi Media

Media pembelajaran interaktif ini berisi tentang materi EYD. Materi yang disampaikan di dalam media disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru. Materi yang dipaparkan diperoleh dari beberapa referensi buku maupun internet. Selain materi, media pembelajaran interaktif ini juga dilengkapi dengan contoh-contoh, dan soal evaluasi.

Isi media pembelajaran interaktif EYD ini dibagi menjadi empat menu, yaitu menu biografi toko, materi, soal evaluasi, dan profil. Berikut penjelasan masing-masing menu yang ada di dalam media.

(1) Menu Biografi Tokoh

Menu pertama ini berisi tentang biografi beberapa sastrawan Indonesia. Biografi yang disajikan antara lain biografi Chairil Anwar, N.H. Dini, Habiburrahman El Shirazy, dan Sapardi Djoko Damono. Penyajian biografi tersebut juga dilengkapi dengan foto dari tokoh. Menu ini diharapkan dapat menambah pengetahuan siswa tentang sastrawan-sastrawan Indonesia. Jadi melalui media ini, siswa tidak hanya belajar EYD, tetapi juga belajar hal lain yang tentunya masih berhubungan dengan perkembangan bahasa Indonesia.

(2) Menu Materi

Menu kedua dalam media ini adalah materi. Materi yang disajikan tentunya disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru. Materi yang disajikan pertama adalah tentang penulisan kata yang mencakup pemenggalan kata, penulisan kata depan, partikel, kata sandang, singkatan dan akronim, dan penulisan lambang bilangan. Materi kedua adalah materi tentang penggunaan huruf yang mencakup penggunaan huruf miring dan huruf kapital. Materi ketiga adalah materi tentang penggunaan tanda baca yang mencakup penggunaan tanda titik (.), tanda koma (,), titik dua (:), petik (‘ ’), petik tunggal (‘ ’), tanda hubung (-), dan tanda pisah (--). Selain paparan materi, peneliti juga mencantumkan contoh penerapannya untuk memperjelas materi yang telah disampaikan. Contoh penerapan yang disajikan adalah tentang pemakaian tanda baca dan huruf pada penulisan surat dinas dan karya tulis. Contoh tersebut disesuaikan dengan kompetensi dasar menulis yang harus dikuasai oleh siswa SMA. Contoh penerapan ini disajikan pada materi terakhir pada menu materi.

(3) Menu Soal Evaluasi

Menu ketiga dalam media pembelajaran interaktif EYD ini berisi soal-soal evaluasi. Soal evaluasi berjumlah 50 butir soal yang berbentuk pilihan ganda. Soal yang disajikan disesuaikan dengan materi yang telah disampaikan pada menu materi. Oleh karena itu, siswa harus mempelajari materi yang disajikan dengan baik sehingga dapat menjawab seluruh pertanyaan. Sebelum siswa mengerjakan, terlebih dahulu siswa harus menuliskan namanya (minimal tiga digit huruf) pada tempat yang telah disediakan dan setelah selesai menjawab semua soal siswa akan ditunjukkan hasil atau nilai yang diperoleh. Siswa harus menjawab setiap soal yang disajikan agar bisa melanjutkan ke soal berikutnya. Jika siswa tidak menjawab, maka soal berikutnya tidak akan muncul.

(4) Menu Profil Peneliti

Menu keempat dalam media pembelajaran interaktif ini memuat profil peneliti. Menu ini merupakan menu tambahan yang berisi identitas peneliti yang meliputi nama, tempat dan tanggal lahir, serta riwayat pendidikan.

4.1.3 Penilaian dan Perbaikan Media Pembelajaran Interaktif EYD Berbasis

Adobe Flash untuk Siswa SMA

Penilaian prototipe media pembelajaran interaktif EYD dilakukan setelah media jadi dan siap untuk dinilai, sedangkan perbaikan prototipe dilaksanakan setelah media dinilai oleh guru dan ahli. Hasil penilaian tersebut sangat membantu pelaksanaan perbaikan prototipe media pembelajaran interaktif EYD karena pada

angket validasi, guru dan ahli tidak hanya menilai, tetapi juga memberikan saran perbaikan.

4.1.3.1 Penilaian dan Saran Perbaikan terhadap Media Pembelajaran

Interaktif EYD Berbasis *Adobe Flash* untuk Siswa SMA

Penilaian prototipe media pembelajaran interaktif EYD dilakukan oleh tiga guru bahasa Indonesia dari tiga sekolah yang berbeda, yaitu RSBI, SSN, dan RSSN. Selain guru, penilaian juga dilakukan oleh dua ahli yang masing-masing merupakan ahli media dan bahasa (EYD). Hasil penilaian tersebut nantinya akan menentukan kriteria media yang dikembangkan peneliti. Untuk memperoleh hasil tersebut terlebih dahulu harus ditentukan rentang penilaian yang digunakan. Berikut perhitungannya.

Tabel 4.11 Rentang Skor Penilaian

Kategori	Rentang Skor	Nilai
Kurang	1	25
Cukup	2	50
Baik	3	75
Sangat Baik	4	100

- Skor tertinggi : 4
- Skor terendah : 1
- Interval skor : 100-25
dalam bentuk nilai 75
- Rentang skor : $\frac{\text{interval}}{\text{skor tertinggi}}$

$$\frac{75}{4} = 18,75 = 19$$

Tabel 4.12 Kriteria Penilaian

Kategori	Rentang skor
Sangat baik	81 ó 100
Baik	62 ó 80
Cukup	43 ó 61
Kurang	24 ó 42

Melalui perhitungan tersebut dapat ditentukan kriteria media berdasarkan hasil yang diperoleh. Berdasarkan koreksi dan penilaian dari tiga guru dan dua ahli didapatkan hasil penilaian pada penelitian sebagai berikut.

1) Aspek Isi atau Materi Media Pembelajaran Interktif EYD

Aspek isi media pembelajaran interaktif EYD dinilai oleh dua ahli dan tiga guru. Kedua ahli yang melakukan penilaian masing-masing adalah ahli materi dan ahli media, sedangkan, ketiga guru bersal dari tiga sekolah yang berkategori RSBI, SSN, dan RSSN. Hasil penilaian dapat dilihat pada tabel 4.13 berikut.

Tabel 4.13 Hasil Penilaian Aspek Isi atau Materi

Indikator	Skor		Nilai	Skor			Nilai
	RA 1	RA 2		RG 1	RG 2	RG 3	
1. Kesesuaian materi dengan SK/KD/ Kurikulum	75	100	87,5	75	100	50	75
2. Kemudahan untuk dipahami	75	100	87,5	100	75	75	83,3
3. Sistematika penyajian	75	75	75	100	100	50	83,3
4. Kejelasan uraian dan pembahasan	50	75	62,5	75	75	50	66,7
5. Kesesuaian bentuk evaluasi	75	75	75	75	75	75	75
6. Kelengkapan materi	100	100	100	75	100	75	83,3
Rata-Rata			81,25	Rata-Rata			77,77
Nilai Akhir			79,51 (Baik)				

Berdasarkan tabel 4.13 dapat diketahui bahwa penilaian pada aspek isi atau materi dari ahli memperoleh nilai rata-rata sebesar 81,25 dan dari guru yaitu 77,77. Berdasarkan kedua nilai tersebut, dapat diperoleh nilai rata-rata yaitu 79,51. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penilaian pada aspek isi media sudah tergolong baik. Selain penilaian tersebut, ada beberapa saran perbaikan yang direkomendasikan oleh guru maupun ahli, yaitu (1) perbaikan penulisan-penulisan yang masih salah, (2) evaluasi yang digunakan sebaiknya lebih kompleks dan diurutkan dengan penyajian materi, (3) sebaiknya penjelasan materi lebih diperjelas, (4) sistematika penulisan pilihan jawaban seharusnya diperbaiki dan menganut aturan yang ada (dahulukan pilihan jawaban yang paling panjang sampai pada pilihan jawaban yang paling pendek atau sebaliknya, dan (5) materi tentang contoh penerapan sebaiknya ditambah dengan kegiatan menyunting untuk menerapkan materi yang telah dipelajari.

2) Aspek Komunikasi Visual (Tampilan) Media Pembelajaran Interaktif EYD

Aspek komunikasi visual media pembelajaran interaktif EYD dinilai oleh dua ahli dan tiga guru. Kedua ahli yang melakukan penilaian masing-masing adalah ahli materi dan ahli media, sedangkan, ketiga guru bersal dari tiga sekolah yang berkategori RSBI, SSN, dan RSSN. Hasil penilaian dapat dilihat pada tabel 4.14 berikut.

Tabel 4.14 Hasil Penilaian Aspek Komunikasi Visual (Tampilan)

Indikator	Skor		Nilai	Skor			Nilai
	RA 1	RA 2		RG 1	RG 2	RG 3	
1. Kreatif dalam penuangan ide	75	75	75	75	100	75	83,3
2. Visual (<i>Layout</i>)	75	75	75	75	75	75	75
3. Penggunaan warna	75	100	87,5	100	75	75	83,3
4. Penggunaan huruf	75	100	87,5	100	75	75	83,3
5. Gambar atau animasi	75	75	75	75	75	75	75
6. Musi pengiring atau efek musik	75	75	75	75	75	75	75
7. <i>Layout Interactive</i>	75	100	87,5	75	100	75	83,3
Rata-Rata			80,36	Rata-Rata			79,74
Nilai Akhir			80,05 (Baik)				

Tabel 4.14 menunjukkan hasil penilaian pada aspek komunikasi visual (tampilan) oleh ahli dan guru. Hasil penilaian dari ahli memperoleh nilai rata-rata sebesar 80,36 dan dari guru yaitu 79,74. Berdasarkan kedua nilai tersebut, dapat diperoleh nilai rata-rata yaitu 80,05, sehingga aspek komunikasi visual (tampilan) media sudah tergolong baik. Selain penilaian tersebut, ada beberapa saran perbaikan yang direkomendasikan oleh guru maupun ahli, yaitu (1) sebaiknya ditambah gambar (guru atau siswa) yang dapat membuat media lebih menarik lagi, (2) *layout* pada setiap tampilan sebaiknya dibedakan agar lebih bervariasi, dan (3) sebaiknya penggunaan efek suara pada setiap tombol dibedakan.

3) Aspek Kemasan atau *Cover* Media Pembelajaran Interaktif EYD

Aspek kemasan media pembelajaran interaktif EYD dinilai oleh dua ahli dan tiga guru. Kedua ahli yang melakukan penilaian masing-masing adalah ahli materi dan ahli media, sedangkan, ketiga guru bersal dari tiga sekolah yang berkategori RSBI, SSN, dan RSSN. Hasil penilaian dapat dilihat pada tabel 4.15 berikut.

Tabel 4.15 Hasil Penilaian Aspek Kemasan Luar atau Cover

Indikator	Skor		Nilai	Skor			Nilai	
	RA 1	RA 2		RG 1	RG 2	RG 3		
1. Kreatif dalam penguasaan ide	75	100	87,5	75	75	75	75	
2. Visual (<i>Layout</i>)	75	100	87,5	75	75	75	75	
3. Penggunaan warna	100	75	87,5	75	75	75	75	
Rata-Rata			87,5	Rata-Rata			75	
Nilai Akhir			81,25 (Sangat Baik)					

Dimensi *cover* CD media pembelajaran interaktif EYD untuk siswa SMA memperoleh nilai rata-rata dari ahli sebesar 87,5 dan dari guru yaitu 75. Berdasarkan kedua nilai tersebut, diperoleh nilai rata-rata yaitu 81,25, sehingga dimensi *cover* media pembelajaran interaktif EYD untuk siswa SMA ini sudah tergolong sangat baik. Selain penilaian tersebut, terdapat saran perbaikan yang direkomendasikan dari guru maupun ahli pada dimensi *cover* CD, yaitu (1) penambahan warna lain pada *cover*, sehingga warnanya tidak terlihat pucat dan monoton; (2) judul yang dicantumkan sebaiknya jangan terlalu panjang dan kurang efektif..

4) Aspek Keseluruhan Media Pembelajaran Interaktif EYD

Aspek keseluruhan media pembelajaran interaktif EYD berkaitan dengan bagaimana keefektifan program dalam membantu siswa mempelajari EYD. Aspek ini dinilai oleh dua ahli dan tiga guru. Kedua ahli yang melakukan penilaian masing-masing adalah ahli materi dan ahli media, sedangkan ketiga guru bersal dari tiga sekolah yang berkategori RSBI, SSN, dan RSSN.

Aspek keseluruhan media pembelajaran interaktif EYD untuk siswa SMA memperoleh nilai rata-rata dari ahli sebesar 62,50 dan dari guru yaitu 83,33.

Berdasarkan kedua nilai tersebut, diperoleh nilai rata-rata yaitu 72,91, sehingga aspek keseluruhan media pembelajaran interaktif EYD untuk siswa SMA ini sudah tergolong baik.

5) Saran Perbaikan secara Umum terhadap Prototipe Media Pembelajaran Interaktif EYD Berbasis *Adobe Flash* untuk Siswa SMA

Saran dan perbaikan secara umum yang diberikan oleh guru dan ahli terhadap media pembelajaran interaktif EYD, yaitu (1) penataan warna tulisan pada *cover* CD sebaiknya diganti dengan warna lain sehingga warnanya tidak terlalu monoton, (2) penulisan materi dan soal evaluasi diperbaiki sehingga tidak terdapat kesalahan-kesalahan yang justru membuat siswa bingung karena materi yang diajarkan adalah EYD, (3) sistematika penulisan pilihan jawaban seharusnya diperbaiki dengan menganut aturan yang ada (dahulukan pilihan jawaban yang paling panjang sampai pada pilihan jawaban yang paling pendek atau sebaliknya), dan ejaan hendaknya lebih diperhatikan, (4) sebaiknya penjelasan materi diperjelas dan tambahkan penggunaan bahasa tulis atau audio yang interaktif, (5) penggunaan gambar di dalam media sebaiknya ditambah lagi agar lebih menarik, dan (6) perlu adanya petunjuk penggunaan media yang mempermudah pengguna untuk menggunakan media tersebut.

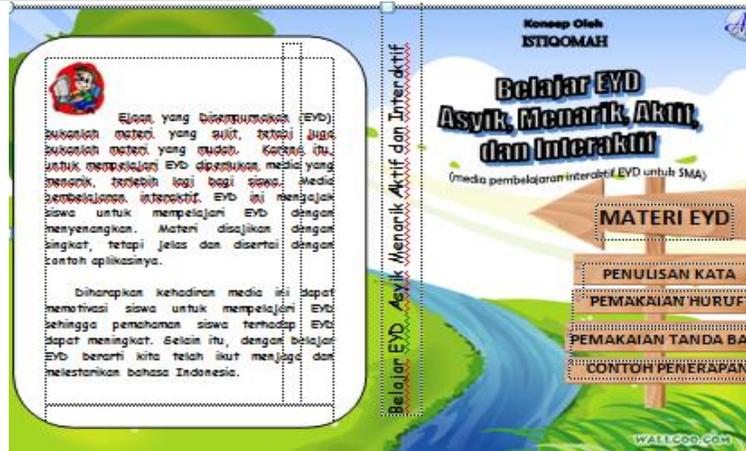
4.1.3.2 Hasil Perbaikan Prototipe Media Pembelajaran Interaktif EYD Berbasis *Adobe Flash* untuk Siswa SMA

Hasil perbaikan prototipe media pembelajaran interaktif EYD dilakukan setelah melakukan penilaian atau uji validasi produk terhadap prototipe media

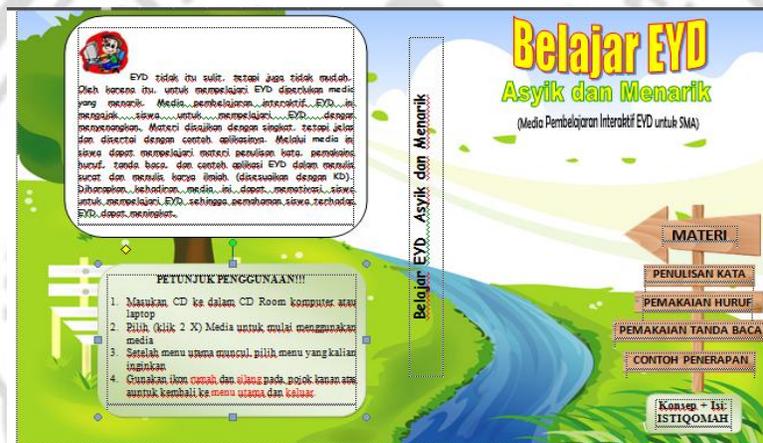
pembelajaran interaktif EYD. Berdasarkan penilaian atau uji validasi produk oleh guru dan ahli diperoleh hasil dan masukan sebagai dasar dalam melakukan perbaikan terhadap media pembelajaran interaktif EYD. Namun, tidak semua saran masukan yang diperoleh dijadikan sebagai dasar perbaikan karena peneliti mempunyai konsep dan pertimbangan sendiri dalam melakukan revisi atau perbaikan terhadap media pembelajaran interaktif EYD. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif EYD yang dihasilkan memiliki karakteristik tersendiri. Berikut hasil perbaikan media pembelajaran interaktif EYD.

1) **Cover CD Media Pembelajaran Interaktif EYD**

Perbaikan yang dilakukan pada cover media pembelajaran interaktif EYD meliputi beberapa hal, yaitu (1) perubahan jenis, warna, ukuran, dan penataan huruf, (2) perubahan pada *cover* bagian belakang, dan (3) perubahan judul yang dicantumkan pada *cover*. Sebelum diperbaiki, tulisan pada bagian depan *cover* menggunakan tulisan berwarna putih dan nama dari penyusun berada di atas judul. Pada *cover* bagian belakang hanya terdapat penjelasan singkat tentang isi media. Selain itu, judul yang tertera pada bagian depan *cover* juga dianggap terlalu panjang, yaitu *Belajar EYD Asyik, Menarik, Aktif, dan Interaktif*. Perbedaan *cover* sebelum perbaikan dan sesudahnya dapat dilihat pada gambar 4.3 dan gambar 4.4 berikut.



Gambar 4.3 Tampilan Cover Sebelum Perbaikan



Gambar 4.4 Tampilan Cover Setelah Perbaikan

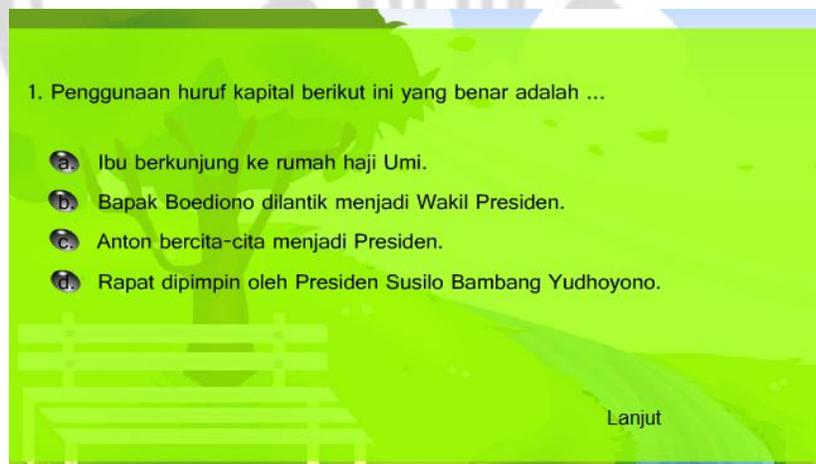
Setelah diperbaiki, tampilan *cover* dapat dilihat Pada gambar 4.4. Penulisan judul yang semula menggunakan warna putih diperbaiki dengan menggunakan warna yang cerah, yaitu kuning dan hijau. Judul yang dicantumkan juga diperbaiki menjadi *Belajar EYD Asyik dan Menarik*. Judul tersebut lebih singkat, menarik, dan tidak terdapat pengulangan kata (misalnya kata *Interaktif*) sehingga lebih efektif. Selain itu, dalam penulisan judul juga dilakukan penekanan mengenai fungsi media, yaitu dengan memperbesar tulisan *Belajar EYD*.

Sementara itu, perbaikan pada *cover* bagian belakang yaitu adanya penambahan petunjuk penggunaan media. Hal ini dilakukan agar pengguna tidak mengalami kesulitan ketika akan menggunakan media.

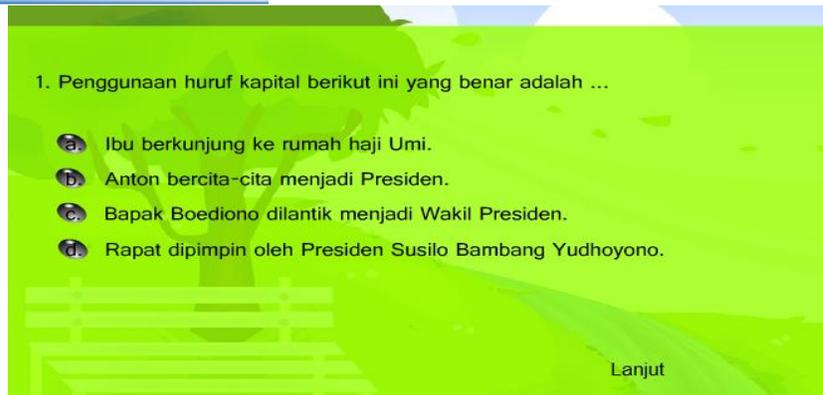
2) Isi atau Materi

Pada bagian isi atau materi terdapat beberapa hal yang diperbaiki. Perbaikan yang dilakukan diantaranya adalah (1) susunan pilihan jawaban pada soal evaluasi, (2) penambahan materi penggunaan tanda baca, khususnya penggunaan titik, dan (3) penambahan kalimat yang interaktif dalam penyajian materi.

Sebelum dilakukan perbaikan penulisan pilihan jawaban belum teratur dan tidak memperhatikan prinsip penyusunan soal pilihan ganda yang benar. Penyusunan pilihan jawaban seharusnya dari pilihan jawaban terpanjang sampai pada pilihan jawaban terpendek dan sebaliknya. Perbedaan penulisan pilihan jawaban sebelum perbaikan dan sesudahnya dapat dilihat pada gambar 4.5 dan 4.6 berikut.



Gambar 4.5 Sususnan Pilihan Jawaban Sebelum Perbaikan



Gambar 4.6 Susunan Pilihan Jawaban Setelah Perbaikan

Setelah diperbaiki penulisan pilihan jawaban tampak pada gambar 4.6. Penulisan pilihan jawaban dilakukan dengan memperhatikan panjang-pendeknya jawaban. Penulisan disusun dari pilihan jawaban terpendek sampai pada pilihan jawaban terpanjang atau sebaliknya.

Perbaikan berikutnya dilakukan pada menu contoh penerapan. Pada tampilan sebelumnya perintah untuk melihat jawaban yang benar hanya dengan petunjuk **ÖKLIK DI SINIö**. Perbedaan sebelum perbaikan dan setelah perbaikan dapat dilihat pada gambar 4.7 dan 4.8 berikut.



Gambar 4.7 Tampilan pada Materi Contoh Aplikasi Sebelum Perbaikan



Gambar 4.8 Tampilan pada Materi Contoh Aplikasi Setelah Perbaikan

Setelah diperbaiki, tampilan yang baru tampak pada gambar 4.8. perbaikan yang dilakukan adalah dengan menambahkan kalimat yang lebih interaktif. Kalimat tersebut berupa kalimat interogatif (‘Mau tahu contoh yang benar?’) yang diletakkan di atas kalimat perintah ‘KLIK DI SINI!’. Penambahan tersebut menjadikan media lebih interaktif dari sebelumnya.

3) Komunikasi Visual (Tampilan)

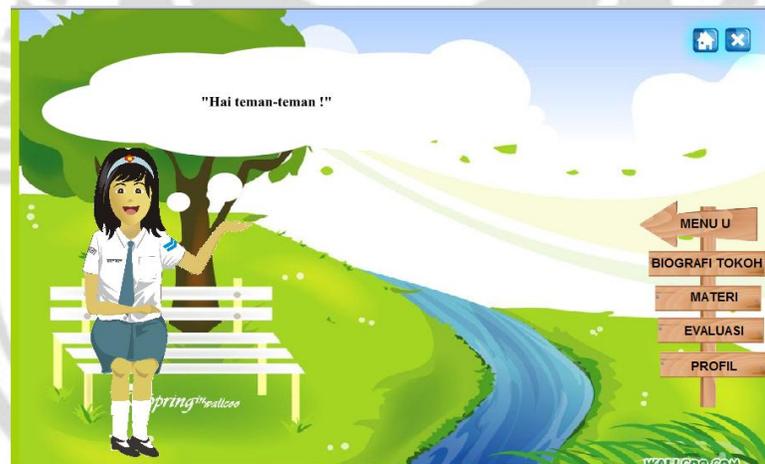
Setelah dilakukan uji validasi, terdapat beberapa saran perbaikan pada aspek komunikasi visual (tampilan). Perbaikan yang dilakukan pada bagian ini antara lain adalah (1) penambahan gambar pada halaman menu utama, halaman biografi, dan bagian materi, (2) perubahan letak menu profil, dan (3) perubahan penempatan musik pengiring.

Sebelum dilakukan perbaikan tampilan menu utama masih kurang menarik dan interaktif, kemudian penempatan menu profil peneliti pada urutan kedua juga kurang tepat sehingga perlu diperbaiki. Selain itu, ketika masuk ke halaman menu utama pengguna langsung disambut dengan musik pengiring tanpa ada kalimat

pengantar terlebih dahulu. Tampilan menu utama sebelum dan setelah perbaikan dapat dilihat pada gambar 4.9 dan 4.10 berikut.



Gambar 4.9 Tampilan Menu Utama Sebelum Perbaikan



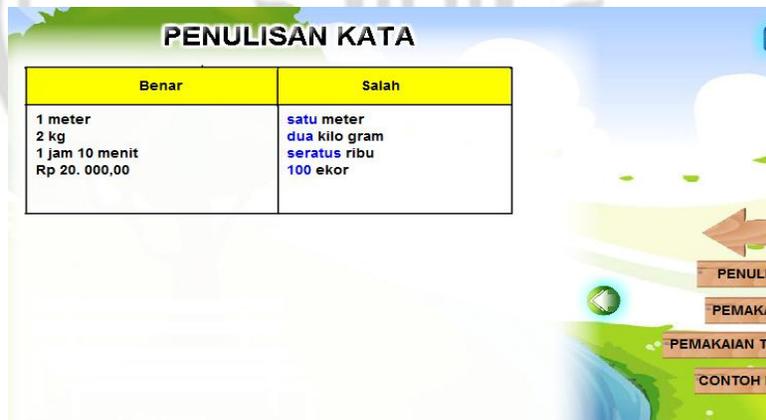
Gambar 4.10 Tampilan Menu Utama Setelah Perbaikan

Setelah diperbaiki, tampilan pada menu utama dapat dilihat pada gambar 4.10. Bagian yang masih kosong diperbaiki dengan menambahkan gambar seorang siswi yang sedang duduk di bangku dan menunjuk ke arah menu yang disajikan pada menu utama. Siswa tersebut menjelaskan apa yang harus dilakukan

pengguna pada menu utama sehingga pada menu ini tidak ada musik pengiring. Hal ini menjadikan media lebih interaktif.

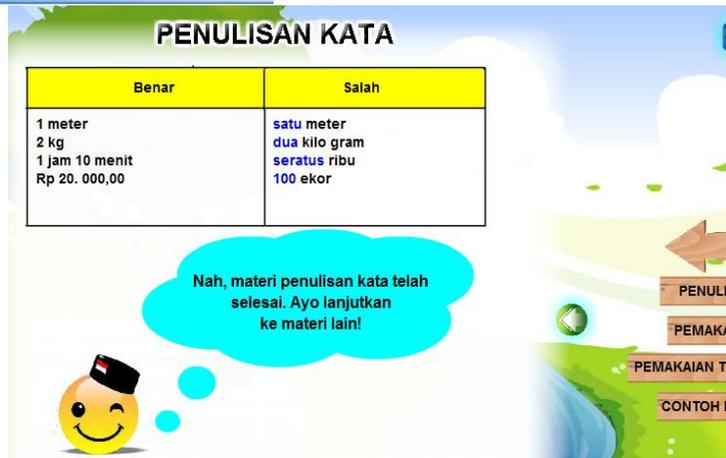
Musik pengiring yang digunakan akan mulai masuk ketika pengguna memilih salah satu menu pada menu utama, kecuali menu evaluasi karena pada menu evaluasi siswa memerlukan konsentrasi untuk mengerjakan soal. Keberadaan musik dikhawatirkan justru akan mengganggu konsentrasi siswa. Perbaikan berikutnya adalah penempatan menu profil peneliti, yang sebelumnya diletakkan pada urutan kedua diperbaiki dengan diletakkan pada urutan keempat (terakhir).

Perbaikan lain yang dilakukan adalah perubahan tampilan di dalam menu materi. Sebelum diperbaiki, tampilan di dalam menu materi masih kurang menarik dan interaktif. Tampilan di dalam menu materi sebelum dan setelah perbaikan dapat dilihat pada gambar 4.11 dan 4.12 berikut.



Benar	Salah
1 meter	satu meter
2 kg	dua kilo gram
1 jam 10 menit	seratus ribu
Rp 20.000,00	100 ekor

Gambar 4.11 Tampilan Menu Materi Sebelum Perbaikan



Gambar 4.12 Tampilan Menu Materi Setelah Perbaikan

Setelah dilakukan perbaikan, bagian yang kosong diberi tambahan berupa gambar. Selain gambar, peneliti juga menambahkan kalimat yang diucapkan oleh gambar tersebut sehingga lebih menarik dan interaktif.

4.2 Pembahasan

Bagian pembahasan ini akan mengulas mengenai keunggulan dan kelemahan media pembelajaran interaktif EYD guna meningkatkan penguasaan EYD siswa SMA yang telah peneliti susun. Adapun pemaparannya adalah sebagai berikut.

4.2.1 Keunggulan Prototipe Media Pembelajaran Interaktif EYD Berbasis

Adobe Flash untuk Siswa SMA

Prototipe media pembelajaran interaktif EYD yang peneliti susun memiliki beberapa keunggulan, baik keunggulan yang dilihat dari segi bentuk fisik maupun isi. Berdasarkan bentuk fisik, media pembelajaran interaktif EYD dikemas dalam

bentuk CD pembelajaran interaktif dengan ukuran yang standar sehingga lebih praktis. Media ini lebih menarik dibandingkan dengan buku EYD yang sudah ada di lapangan karena pembelajarannya menggunakan komputer, sehingga kemungkinan siswa untuk bosan dapat diperkecil dibandingkan jika siswa harus membaca buku. Selain itu, media juga didesain secara menarik dengan perpaduan ilustrasi gambar, warna, dan tulisan yang dapat menarik minat siswa, sehingga siswa senang ketika mempelajari EYD dengan media tersebut.

Berdasarkan isi, media pembelajaran interaktif EYD memiliki keunggulan yaitu berisi teori, contoh penerapan, soal evaluasi, dan menu tambahan yang berupa biografi tokoh sastrawan Indonesia. Materi dan soal yang disajikan disesuaikan dengan kebutuhan siswa SMA. Selain itu, contoh penerapan EYD yang disajikan juga menyesuaikan dengan beberapa kompetensi keterampilan menulis yang harus dikuasai siswa, khususnya siswa SMA.

Selain dapat digunakan oleh siswa secara individu, media ini juga dapat digunakan secara klasikal dalam pembelajaran di kelas. Selain itu, tampilan dan kemasan media yang berbeda dengan buku EYD yang ada dapat memotivasi siswa untuk mempelajari EYD tanpa harus bergantung pada guru.

4.2.2 Kelemahan Media Pembelajaran Interaktif EYD Berbasis *Adobe Flash* untuk Siswa SMA

Selain memiliki keunggulan, media interaktif EYD ini juga memiliki kekurangan, diantaranya yaitu media tersebut hanya dapat digunakan dengan bantuan komputer sehingga bagi siswa yang belum memiliki sarana tersebut akan

kesulitan untuk dapat menggunakan media tersebut setiap saat sesuai dengan keinginan siswa. Selain itu dari segi soal evaluasi, soal yang disajikan kurang beragam karena soal yang disajikan hanya berbentuk pilihan ganda.

Kelemahan lain yang terdapat dalam media ini adalah tidak semua materi EYD dapat disajikan melalui media ini dengan alasan bahwa materi yang disajikan dalam media mengacu pada analisis angket kebutuhan siswa. Selain itu, penyajian materi yang terlalu banyak dikhawatirkan justru akan membuat siswa bosan. Oleh karena itu, penulis memiliki prinsip bahwa tidak perlu memberikan materi yang banyak, tetapi sedikit asalkan bermanfaat dan dapat menambah penguasaan siswa terhadap penggunaan EYD.

4.2.3 Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif EYD Berbasis *Adobe Flash* untuk Meningkatkan Penguasaan EYD Siswa

Media pembelajaran interaktif EYD berbasis *Adobe Flash* yang dihasilkan oleh peneliti dapat dijadikan sebagai sarana untuk mempelajari EYD. Media ini merupakan media yang dapat membantu siswa secara individu untuk mempelajari EYD dengan jelas dan menyenangkan karena disertai dengan contoh penerapan EYD pada keterampilan menulis surat dan karya tulis sederhana yang dijelaskan dengan singkat dan jelas. Selain berisi materi, media pembelajaran interaktif EYD berbasis *Adobe Flash* juga dilengkapi dengan menu tambahan berupa biografi tokoh sastrawan Indonesia. Melalui media ini, siswa tidak hanya sekadar belajar EYD, tetapi juga dapat menambah pengetahuan tentang tokoh-tokoh sastra Indonesia. Media pembelajaran interaktif EYD berbasis *Adobe Flash* juga dapat

membantu guru untuk meningkatkan penguasaan EYD siswa melalui pembelajaran klasikal, yaitu melalui contoh-contoh penerapan di dalam media yang disesuaikan dengan kompetensi dasar untuk siswa SMA.

Keunggulan lain yang dimiliki oleh media pembelajaran interaktif EYD berbasis *Adobe Flash* diantaranya yaitu penyajian materi yang runtut, jelas dan disertai dengan gambar menarik dan soal evaluasi. Berdasarkan keunggulan yang dimiliki media pembelajaran interaktif EYD berbasis *Adobe Flash* dan hasil penilaian oleh guru dan ahli, maka media pembelajaran interaktif EYD berbasis *Adobe Flash* ini layak digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan penguasaan EYD siswa, khususnya siswa SMA.

4.3 Keterbasan Peneliti

Penelitian ini telah diusahakan agar sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan yang peneliti lakukan. Meskipun demikian, tidak dapat dihindarkan adanya kekurangan dan keterbatasan. Kekurangan dan keterbatasan dalam penelitian perlu diungkapkan agar tidak terjadi salah persepsi. Keterbatasan yang dimaksud menyangkut beberapa aspek, yaitu (1) sumber data, (2) instrumen penelitian, (3) pengujian prototipe media, (4) bahan penyerta penyusunan media, dan (5) biaya dan waktu. Uraian dari kelima aspek tersebut adalah sebagai berikut.

1) Sumber Data

Sumber data yang digunakan untuk mengambil data dalam penelitian ini adalah siswa dan guru SMA yang diambil dari tiga sekolah berbeda di Kota Semarang, yaitu SMA N 1 Ungaran, SMA N 12 Semarang, dan MA Al Asror

Patemon. Siswa yang dijadikan responden dari masing-masing sekolah jumlahnya beragam dengan jumlah keseluruhan 40 siswa. Guru yang dijadikan sebagai sumber data dalam hal ini adalah satu guru bahasa Indonesia di tiap-tiap sekolah tempat penelitian. Pemilihan sumber data pada penelitian ini sebenarnya terlalu sedikit untuk mewakili populasi yang ada. Hal tersebut dilakukan karena pertimbangan waktu, tenaga, dan biaya.

2) Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini bukanlah instrumen yang sepenuhnya baku dan sesuai dengan aturan yang ada, sehingga memungkinkan data yang diperoleh tidak sebagaimana mestinya dan tidak sesuai dengan harapan. Penyesuaian instrumen tersebut dilakukan agar sesuai dengan sasaran penelitian.

3) Pengujian dan Penilaian Prototipe Media

Pengujian dan penilaian prototipe media pembelajaran EYD oleh ahli dan guru tidak dilakukan secara langsung, dalam artian tidak melalui pengawasan peneliti secara langsung. Kondisi demikian menyebabkan penilaian belum sepenuhnya ideal sesuai kebutuhan dan harapan.

4) Bahan Penyerta Penyusunan Media Pembelajaran Interaktif EYD

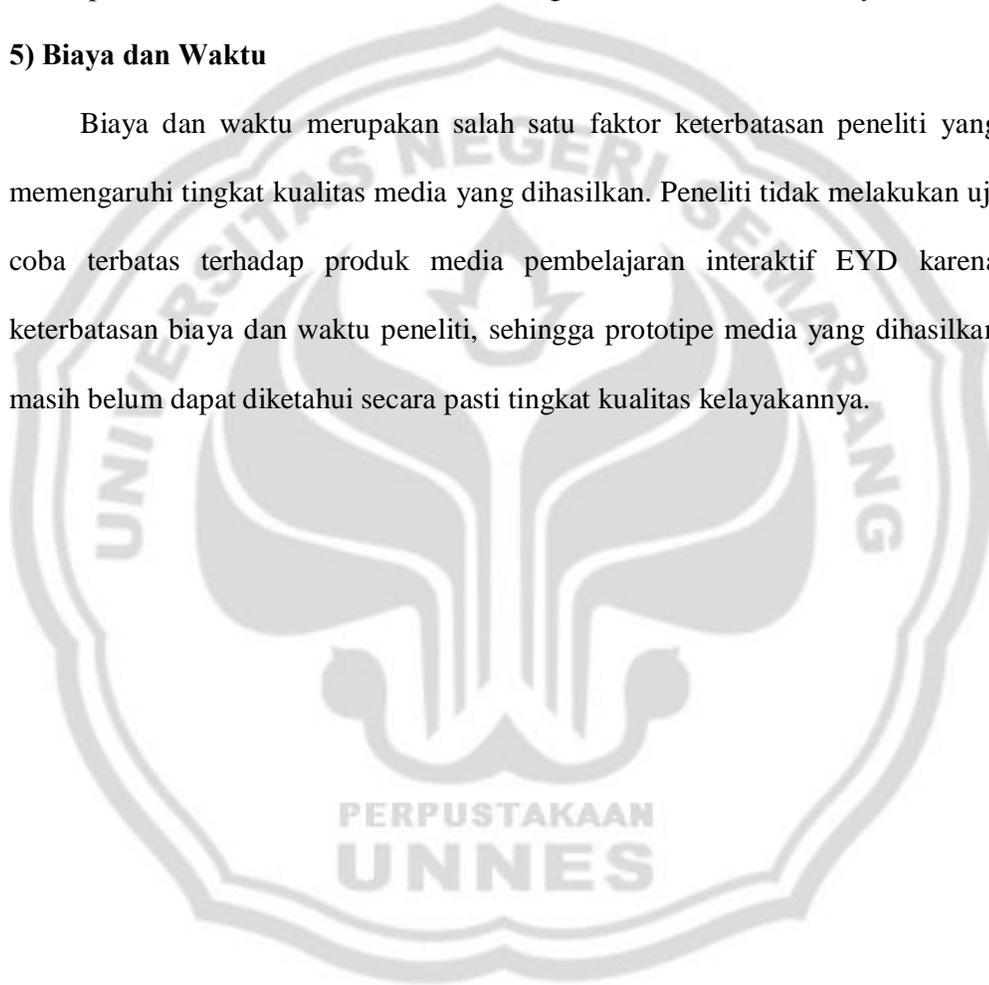
Hal-hal yang berkenaan dengan media pembelajaran interaktif EYD adalah pemilihan materi, contoh, dan soal evaluasi yang digunakan. Materi yang disertakan pada media pembelajaran interaktif EYD bersumber dari beberapa buku EYD yang ada di lapangan dan disempurnakan dengan aturan EYD tahun 2009. Contoh-contoh penerapan EYD yang disertakan dalam media pembelajaran interaktif EYD ini diambil dari beberapa kompetensi dasar yang

dipelajari oleh siswa SMA. Sementara itu, soal evaluasi yang ada merupakan soal yang disusun oleh peneliti dan disesuaikan dengan materi yang ada dalam media.

Perpaduan warna, gambar, dan tulisan pada tampilan *cover* CD dan tampilan isi di dalam media disusun dengan kemampuan peneliti dan dibantu beberapa teman, hal ini dilakukan untuk mengefektifkan waktu dan biaya.

5) Biaya dan Waktu

Biaya dan waktu merupakan salah satu faktor keterbatasan peneliti yang memengaruhi tingkat kualitas media yang dihasilkan. Peneliti tidak melakukan uji coba terbatas terhadap produk media pembelajaran interaktif EYD karena keterbatasan biaya dan waktu peneliti, sehingga prototipe media yang dihasilkan masih belum dapat diketahui secara pasti tingkat kualitas kelayakannya.



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian dapat dikemukakan simpulan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif EYD berbasis *Adobe Flash* untuk siswa SMA. Berikut simpulan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif EYD.

Pertama, berdasarkan analisis terhadap kebutuhan media pembelajaran, siswa maupun guru membutuhkan media pembelajaran interaktif EYD berbasis *Adobe Flash* untuk siswa SMA. Karakteristik media pembelajaran interaktif EYD berbasis *Adobe Flash* yang diinginkan oleh siswa dan guru adalah (1) menarik, yaitu disertai dengan gambar dan musik pengiring; (2) materi yang disajikan di dalam media disesuaikan dengan kebutuhan dan kompetensi dasar yang dipelajari siswa dengan penyajian yang singkat dan jelas; dan (3) adanya contoh penerapan dan soal evaluasi.

Kedua, penilaian dan saran perbaikan prototipe media pembelajaran interaktif EYD berbasis *Adobe Flash* untuk siswa SMA. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh guru dan ahli, yaitu (1) aspek isi atau materi memperoleh nilai rata-rata, yaitu 79,51 dengan kategori baik, (2) aspek desain atau tampilan memperoleh nilai rata-rata, yaitu 80,05 dengan kategori baik, (3) aspek kemasan atau *cover* memperoleh nilai rata-rata, yaitu 81,25 dengan kategori

sangat baik, dan (4) aspek keseluruhan media memperoleh nilai rata-rata, yaitu 72,91 dengan kategori baik.

Perbaikan yang dilakukan terhadap prototipe media pembelajaran interaktif EYD berbasis *Adobe Flash*, yaitu (1) perbaikan desain *cover* media pembelajaran meliputi penataan ukuran huruf, jenis huruf, warna huruf, penataan tulisan, dan penambahan petunjuk penggunaan media pada *cover* bagian belakang; (2) perbaikan isi atau materi, yaitu dengan memperbaiki susunan penulisan pilihan jawaban pada menu evaluasi dan menambahkan kalimat-kalimat yang interaktif pada bagian tertentu; dan (3) perbaikan pada aspek komunikasi visual (tampilan), yaitu penambahan gambar pada bagian menu utama dan bagian materi, serta perubahan penempatan musik pengiring di dalam media.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan dalam penelitian ini, peneliti menyampaikan beberapa saran. Pertama, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* ini sebagai sarana untuk membantu siswa mempelajari EYD dan memotivasi siswa agar lebih tertarik untuk mempelajari EYD.

Kedua, para pemerhati pendidikan dan bahasa hendaknya dapat mengadakan pengembangan media pembelajaran bahasa, khususnya EYD untuk dapat melengkapi kekurangan pada media pembelajaran EYD yang sudah ada. Diharapkan dengan adanya media tersebut akan memudahkan siswa dalam mempelajari EYD.

Ketiga, perlu diadakan penelitian lebih lanjut untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif EYD berbasis *Adobe Flash* untuk SMA dalam meningkatkan penguasaan EYD. Pengujian yang lebih lanjut ini akan menghasilkan saran dan perbaikan yang dapat dimanfaatkan untuk memperbaiki kualitas produk agar lebih sempurna.



DAFTAR PUSTAKA

- Amiyati, Dewi Lili dan Andi Marono. 2010. "Pengembangan Media Komputer Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Daerah Pokok Bahasan Aksara Jawa Kelas VII di SMP Negeri 2 Sidoarjo". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol.10 No. 1, April 2010 (100-111).
- Anonim. 2009. *Seri Panduan Lengkap Adobe Flash CS4 Profesional*. Yogyakarta: ANDI, Madiun: MADCOMS.
- Angkowo, R dan A. Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Anitah, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Ariani, Niken dan Dany Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Chaer, Abdul. 1993. *Pembakuan Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahyani, Laela Chudus. 2008. "Peningkatan Keterampilan Menulis Poster dengan Media Interaktif Berbasis Komputer pada Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 2 ADIPALA Cilacap". *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Ediristianto, Yuka. 2009. "Pengaruh Penggunaan CD Pembelajaran Interaktif Program Macromedia Flash MX 2004 sebagai Media Chemo-Edutainment (CET) terhadap Hasil Belajar Kimia Materi Pokok Struktur Atom". *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Elliot, Portia. C. 2009. *Using Multiple Interactive Media and "Distributed Learning" Techniques to Improve the Mathematics Preparation of Prospective Elementary School Teachers*.
- Ena, Ouda Teda. *Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi*.
- HPBI Jawa Tengah. 2011. *EYD 2009 dalam Bahasa Siswa*. Semarang: Bandung Institut.
- Koesnandar, Ade. 2006. "Pengembangan Software Pembelajaran Multimedia Interaktif". *Jurnal Teknodik No. 18/X/TEKNODIK/JUNI/2006*. Jakarta: Pustekom.

- Kristiningrum. 2007. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Macromedia Authoware7.0 pada Materi Fisika Sekolah Menengah Atas (SMA) Pokok Bahasan Kinematika Gerak". *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Mercer, Neil. 2010. "Can the Interactive Whiteboard Help to Provide "Dialogic Space" for Children's Collaborative Activity?". *Language and Education Journal Vol. 24, No. 5, September 2010*.
- Nandi. 2006. "Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Geografi di Sekolah". *Jurnal "GEA" Jurnal Pendidikan Geografi, Vol. 6, No. 1, April 2006*.
- Pramono, Gatot. 2006. "Interaktivitas dan Learner Control pada Multimedia Interaktif". *Jurnal Teknodik No. 19/X/TEKNODIK/DESEMBER/2006*. Jakarta: Pustekom.
- Saadah, Neneng. 2005. "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Perangkat Lunak Borland Delphi 7.0 dan Macromedia Flash dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Kimia Materi Pokok Keseimbangan Kimia Siswa Kelas XI Semester 1 SMA Negeri 9 Semarang". *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Sadiman, Arif S., dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Samsudin, Akhmad. 2005. "Pembelajaran Fisika dengan menggunakan media interaktif program Java Applet pada konsep Optika Geometri untuk siswa kelas 2 SMA 1 Cepiring Kendal". *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Intan Pariwara.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2009. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatan)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung : ALFABETA.
- Surtikanti. 2005. "Pengembangan Bahan Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) untuk Memfasilitasi Active Learning dalam Mata Kuliah Landasan Kependidikan". *Jurnal Pendidikan dan Evaluasi Pendidikan No. 2, Tahun ke- VII, 2005*. Yogyakarta: Himpunan Evaluasi Pendidikan Indonesia.
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multi Media Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Tarigan, Henry Guntur. 1986. *Pengajaran Ejaan Bahasa Indonesia*. Bandung: Angkasa.
- Tristiani, Fisilia. 2006. "Penggunaan Macromedia Flash MX Profesional 2004 dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bidang Studi Fisika pada Siswa Kelas XI SMA Kolese Loyola Semarang". *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Wagiran, dkk. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Semarang:UNNES.
- Wasis, Nur. 2007. "Efektifitas Pembelajaran dengan Memanfaatkan Multimedia dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Pembelajaran Bahasa Perancis Kelas XI Bahasa SMA N 1 Comal Pemalang Tahun Pelajaran 2005/2006". *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Wijaya, Permana Yoga. 2010. *Pengertian Multimedia Interaktif*. <http://yogapw.wordpress.com/2010/01/26/pengertian-multimedia-interaktif/> [diunduh tanggal 7 Januari 2011].
- Wurdiyanti, Titi. 2006. "Pengembangan Program Pembelajaran Fisika SMA Berbantuan Komputer". *Jurnal Pendidikan dan Evaluasi Pendidikan No. 2 Tahun ke-VIII, 2006*. Yogyakarta: Himpunan Evaluasi Pendidikan Indonesia.



**ANGKET KEBUTUHAN SISWA TERHADAP MEDIA EMBELAJARAN
INTERAKTIF EYD YANG BERBASIS *ADOBE FLASH*
UNTUK SISWA SMA**

Hari/Tanggal :
Nama Siswa :
Kelas :
Sekolah :

Petunjuk Pengisian:

- 1) Pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda cek (√) dalam kurung yang sudah disediakan di depan jawaban.
Contoh:
(√) ya
() tidak
- 2) Jika ada pertanyaan yang jawabannya belum disediakan, tuliskan jawaban Kalian pada tempat yang telah tersedia.
Contoh:
(√) lainnya, yaitu: kata baku dan tidak baku
- 3) Setiap siswa hanya boleh memilih satu jawaban saja.
- 4) Siswa dimohon memberikan saran dan masukan pada tempat yang telah disediakan.

@@@###SELAMAT MENGERJAKAN###@@

1. Apakah menurut Anda EYD itu sulit?
 - () sangat sulit
 - () sulit
 - () biasa saja
2. Bagaimana pendapat Anda mengenai ketersediaan media untuk mempelajari EYD yang sudah ada?
 - () sudah memadai
 - () kurang memadai
 - () tidak memadai
 - () tidak tahu
3. Bagaimana tanggapan Anda terhadap adanya media pembelajaran interaktif EYD?
 - () sangat setuju
 - () setuju
 - () kurang setuju
4. Apakah tujuan pembelajaran perlu disampaikan di dalam media tersebut?
 - () sangat perlu
 - () perlu
 - () tidak perlu
5. Cara penyampaian materi yang Anda inginkan?
 - () singkat dan jelas
 - () uraian sejelas-jelasnya
 - () jawaban lain: í í í í í í .
6. Apakah materi tentang pemakaian huruf perlu disampaikan semua?
 - () ya
 - () tidak
 - () disesuaikan dengan materi yang dipelajari siswa SMA
7. Apakah materi tentang singkatan dan akronim perlu disampaikan semua?
 - () ya
 - () tidak
 - () disesuaikan dengan materi yang dipelajari siswa SMA

8. Apakah materi tentang pemakaian tanda baca perlu disampaikan semua?
 - () ya
 - () tidak
 - () disesuaikan dengan materi yang dipelajari siswa SMA
9. Menurut Anda, apakah setelah penyampaian materi perlu disertai dengan contoh-contoh penerapan EYD?
 - () sangat perlu
 - () perlu
 - () tidak perlu
10. Apakah di bagian akhir perlu ada evaluasi untuk mengetahui seberapa besar pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan?
 - () sangat perlu
 - () perlu
 - () tidak perlu
11. Bentuk soal evaluasi yang Anda inginkan?
 - () pilihan ganda
 - () benar salah
 - () jawaban lain:í í ..
12. Karakter warna seperti apa yang Anda inginkan dalam tampilan layar media pembelajaran interaktif EYD?
 - () warna-warna cerah yang tidak mengacaukan tampilan dan memberikan kenyamanan bagi siswa
 - () warna-warna gelap tidak mengacaukan tampilan dan memberikan kenyamanan bagi siswa
 - () jawaban lain:í í í ..
13. Apakah dalam media pembelajaran interaktif EYD tersebut perlu ada efek suara atau *backsound*?
 - () sangat perlu
 - () perlu
 - () tidak perlu

[Click Here to upgrade to
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

14. Apakah dalam media pembelajaran interaktif EYD tersebut perlu ada gambar atau animasi?
- sangat perlu
 - perlu
 - tidak perlu
15. Jenis huruf mana yang Anda sukai untuk menyajikan materi?
- Comic Sans MS**
 - Tahoma
 - Times New Roman
 - Jawaban lain: í í í í .
16. Bagaimana pendapat Anda jika dalam media tersebut terdapat tombol ikon dan menu yang tetap untuk membantu siswa dalam mengguakan media?
- sangat setuju
 - setuju
 - kurang setuju
17. Bagaimana judul yang sesuai untuk sampul (*cover*) CD pembelajaran interaktif EYD ini?
- Mempelajari EYD dengan Asyik dan Menarik
 - Buktikan bahwa belajar EYD itu menyenangkan!
 - Cinta Bahasa Indonesia dengan Belajar EYD
 - Lainnya, yaitu: í í í í í í í í í í í í .
18. Jenis huruf yang Anda pilih untuk penulisan judul pada bagian sampul (*cover*) CD pembelajaran interaktif EYD?
- Times New Roman
 - Colonna MT
 - Comic Sans MS**
 - jawaban lainnya:í í ..
19. Warna yang Anda inginkan untuk sampul (*cover*) CD pembelajaran interaktif EYD?
- biru

**ANGKET KEBUTUHAN GURU TERHADAP MEDIA EMBELAJARAN
INTERAKTIF EYD YANG BERBASIS *ADOBE FLASH*
UNTUK SISWA SMA**

Hari/Tanggal :

Nama Guru :

Nama Sekolah:

Petunjuk Pengisian: _____

- 1) Bapak/Ibu diharapkan memberi jawaban pada setiap soal di bawah ini dengan memberikan tanda cek (√) dalam kurung yang telah disediakan di depan jawaban.

Contoh:

(√) ya

() tidak

- 2) Jika ada pertanyaan yang belum disediakan jawabannya, Bapak/Ibu dimohon menuliskan jawaban pada tempat jawaban yang telah tersedia.

Contoh:

(√) lainnya, yaitu: (diisi dengan jawaban Bapak/Ibu)

- 3) Bapak/Ibu hanya boleh memilih satu jawaban saja
- 4) Bapak/Ibu dimohon memberikan saran dan masukan pada tempat yang telah disediakan

---SELAMAT MENGERJAKAN---

1. Menurut Bapak/Ibu Apakah siswa perlu memiliki penguasaan yang baik terhadap EYD ?
 sangat perlu
 perlu
 tidak perlu
2. Menurut Bapak/Ibu apakah buku EYD yang sudah ada dapat memotivasi siswa untuk mempelajari EYD?
 belum
 sudah
3. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai ketersediaan media untuk mempelajari EYD?
 Sudah memadai
 Kurang memadai
 Tidak memadai
4. Bagaimana tanggapan Bapak/Ibu terhadap adanya media baru untuk mempelajari EYD?
 sangat setuju
 setuju
 kurang setuju
5. Apakah materi yang ada di dalam media perlu disesuaikan dengan kurikulum/SK/KD?
 ya
 tidak
6. Apakah tujuan pembelajaran perlu disampaikan di dalam media tersebut?
 sangat perlu
 perlu
 tidak perlu
7. Menurut Bapak/Ibu bagaimana cara penyampaian materi EYD yang tepat?
 singkat dan jelas
 uraian sejelas-jelasnya
 jawaban lain: í í í í í í .

8. Apakah materi EYD tentang pemakaian huruf perlu disampaikan semua?
 - ya
 - tidak
 - disesuaikan dengan kebutuhan siswa SMA
9. Apakah materi EYD tentang singkatan dan akronim perlu disampaikan semua?
 - ya
 - tidak
 - disesuaikan dengan kebutuhan siswa SMA
10. Apakah materi EYD tentang pemakaian tanda baca perlu disampaikan semua?
 - ya
 - tidak
 - disesuaikan dengan kebutuhan siswa SMA
11. Menurut Bapak/Ibu, apakah setelah penyampaian materi perlu disertai dengan contoh-contoh penerapan EYD?
 - sangat perlu
 - perlu
 - tidak perlu
12. Apakah di bagian akhir perlu ada evaluasi untuk mengetahui seberapa besar pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan?
 - sangat perlu
 - perlu
 - tidak perlu
13. Bentuk soal evaluasi yang sebaiknya digunakan?
 - pilihan ganda
 - benar salah
 - jawaban lain:í í ..
14. Karakter warna seperti apa yang Bapak/Ibu sarankan dalam tampilan layar media pembelajaran interaktif EYD?

- warna-warna cerah yang tidak mengacaukan tampilan dan memberikan kenyamanan bagi siswa
- warna-warna gelap tidak mengacaukan tampilan dan memberikan kenyamanan bagi siswa
- jawaban lain:í í í ..
15. Apakah dalam media pembelajaran interaktif EYD tersebut perlu ada efek suara atau *backsound*?
- sangat perlu
- perlu
- tidak perlu
16. Apakah dalam media pembelajaran interaktif EYD tersebut perlu ada gambar atau animasi?
- sangat perlu
- perlu
- tidak perlu
17. Jenis huruf mana yang tepat untuk menyajikan materi?
- Comic Sans MS**
- Tahoma
- Times New Roman
- Jawaban lain:í í í í .
18. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu jika dalam media tersebut terdapat tombol ikon dan menu yang tetap untuk membantu siswa dalam menggunakan media?
- sangat setuju
- setuju
- kurang setuju
19. Bagaimana judul yang sesuai untuk sampul (*cover*) CD pembelajaran interaktif EYD ini?
- Mempelajari EYD dengan Asyik dan Menarik
- Buktikan bahwa belajar EYD itu menyenangkan!

ANGKET VALIDASI PROTOTIPE MEDIA EMBELAJARAN INTERAKTIF EYD YANG BERBASIS ADOBE FLASH UNTUK SISWA SMA

Nama :.....
Instansi:.....
NIP :.....

Petunjuk Pengisian:

- 1) Bapak/Ibu diharapkan memberi koreksi dan masukan pada setiap komponen dengan cara menuliskan pada angket yang telah disediakan.
- 2) Penilaian diberikan kepada setiap komponen dengan cara membubuhkan tanda lingkaran (O) pada rentangan angka-angka penilaian yang dianggap tepat.

Maka angka-angka tersebut adalah:

Angka 4 = sangat baik

Angka 3 = baik

Angka 2 = cukup

Angka 1 = kurang

Contoh:

Sangat serasi <í í í í .> tidak serasi

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran atau masukan dari Bapak/Ibu:

í ..

- 3) Selain mengisi angka tersebut, mohon Bapak/Ibu memberikan saran masukan!
- 4) Di samping validasi pada format A, Bapak/Ibu diharapkan memberikan komentar dan saran perbaikan secara umum terhadap prototipe media pembelajaran interaktif EYD yang sudah dibuat apabila masih terdapat

Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features

kekurangan atau kesalahan. Saran perbaikan secara umum dituliskan pada angket format B.

FORMAT A

A. Aspek Isi atau materi media pembelajaran interaktif EYD

1. Menurut Bapak/Ibu bagaimana kesesuaian materi dalam media pembelajaran interaktif EYD dengan SK/KD/Kurikulum?

Sangat baik <í í í í .> kurang baik

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....
.....

2. Bagaimanakah tingkat kemudahan pemahaman materi yang disajikan?

Sangat baik <í í í í .> kurang baik

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....
.....

3. Bagaimanakah sistematika dan kerunutan penyajian materi?

Sangat baik <í í í í .> kurang baik

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....
.....
.....

4. Bagaimanakah kejelasan uraian, pembahasan, dan contoh yang disajikan?

Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features

Sangat baik <í í í í .> kurang baik

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....
.....

5. Bagaimanakah kesesuaian bentuk evaluasi yang digunakan dengan materi dan sasaran pengguna media?

Sangat baik <í í í í .> kurang baik

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....
.....
.....

6. Bagaimanakah kelengkapan isi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif tersebut?

Sangat baik <í í í í .> kurang baik

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....
.....
.....

B. Aspek Komunikasi Visual (Tampilan)

7. Bagaimanakah tingkat kekreatifan dalam ide dan penuangan gagasan dari media tersebut?

Sangat baik <í í í í .> kurang baik

Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

.....

8. Bagaimanakah *layout* yang ditampilkan dalam media pembelajaran interaktif EYD tersebut?

Sangat baik <í í í í .> kurang baik

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

.....

9. Bagaimanakah penggunaan warna yang ditampilkan dalam media pembelajaran interaktif EYD tersebut?

Sangat baik <í í í í .> kurang baik

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

.....

10. Bagaimanakah penggunaan huruf dalam media pembelajaran EYD tersebut?

Sangat baik <í í í í .> kurang baik

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

.....

11. Bagaimanakah penggunaan gambar atau animasi dalam media pembelajaran EYD tersebut?

Sangat baik <í í í í .> kurang baik

[Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features](#)

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....
.....

12. Bagaimanakah penggunaan efek suara (*backsound*) dalam media pembelajaran interaktif EYD tersebut?

Sangat baik <í í í í .> kurang baik

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....
.....

13. Bagaimana penataan *Layout Interactive* (ikon navigasi) dalam media pembelajaran interaktif EYD tersebut?

Sangat baik <í í í í .> kurang baik

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....
.....

C. Aspek Kemasan luar Produk

14. Bagaimanakah penggunaan warna dalam kemasan luar (pembungkus CD) media pembelajaran interaktif EYD?

Sangat baik <í í í í .> kurang baik

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....
.....

[Click Here to upgrade to
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

15. Bagaimanakah penggunaan gambar dalam kemasan luar (pembungkus CD) media pembelajaran interaktif EYD?

Sangat baik <í í í í .> kurang baik

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....
.....

16. Bagaimanakah penggunaan dan penataan tulisan dalam kemasan luar (pembungkus CD) media pembelajaran interaktif EYD?

Sangat baik <í í í í .> kurang baik

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....
.....

D. Keseluruhan Media

17. Bagaimanakah keefektifan program dalam membantu siswa memahami materi sehingga dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar?

Sangat baik <í í í í .> kurang baik

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....
.....



PEMERINTAH KABUPATEN SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN

SMA NEGERI 1 UNGARAN

Jln. Diponegoro No. 42 Telp. (024) 6921101, Fax. (024) 6922791 Ungaran ☒ 50514

email : smanlung@yahoo.com, website : www.sman1-ungaran.sch.id



Registration Number : 20Q13098

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421 /971/ 2011

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMA Negeri 1 Ungaran :

Nama : Dra. Halimah Ilyas
NIP : 19520717 197903 2 007
Pangkat/Gol : Pembina / IVa
Jabatan : Kepala SMA N 1 Ungaran

menerangkan bahwa :

NO	NAMA	NIM	Jurusan / Prodi
1	ISTIQOMAH	2101407120	Bahasa dan Sastra Indonesia

Yang bersangkutan telah melaksanakan kegiatan Penelitian dalam rangka penyusunan Skripsi dengan Judul ” Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash untuk Meningkatkan Penguasaan EYD pada Siswa SMA.”, yang telah dilaksanakan dari bulan Maret s.d Juni 2011

Demikian surat keterangan ini agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ungaran, 30 Juni 2011

Kepala Sekolah



Dra. HALIMAH ILYAS
NIP. 19520717 197903 2 007



DHARMOTTAMA SATYA PRAJA

KANTOR KESATUAN BANGSA, POLITIK DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT

Jl. Ki Sarino Mangun Pranoto No. 1 Telp. (024) 6921250 UNGARAN

SURAT IJIN / REKOMENDASI

Nomor : 070 / 195 / III / 2011

Berdasarkan Surat : Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang
Tanggal / Nomor : 8 Maret 2011 / Nomor : 642 / H37.1.2 / PL /2011
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Kantor Kesatuan Bangsa, Politik dan Perlindungan Masyarakat bertindak atas nama Bupati Semarang menyatakan tidak keberatan memberikan ijin / rekomendasi kepada :

1. Nama : ISTIQOMAH
2. NIM : 2101407120
3. Alamat : Dusun Mojowarno Rt.02 Rw.02 Desa Mojowarno Kecamatan Kaliore Kabupaten Rembang
4. Jabatan : Mahasiswa
5. Kebangsaan : Indonesia
6. Maksud dan Tujuan : Ijin melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul : " PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN EYD PADA SISWA SMA "
7. Lokasi : SMA Negeri 1 Ungaran Kab, Semarang
8. Tanggal Pelaksanaan : 21 Maret s/d 22 Mei 2011
9. Jumlah Peserta : -
10. Penanggung Jawab : **Prof.Dr. RUSTONO**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan kegiatan tersebut tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu keamanan dan ketertiban.
- b. Mentaati segala ketentuan dan petunjuk dari pejabat wilayah setempat.
- c. Apabila masa berlaku surat ijin / rekomendasi ini sudah berakhir sedangkan pelaksanaan kegiatan belum selesai dapat diajukan permohonan perpanjangan.
- d. Surat ijin / rekomendasi akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila dalam pelaksanaannya menyimpang dari ketentuan yang dikeluarkan oleh Instansi terkait.
- e. Melaporkan hasil penelitian yang telah selesai dilaksanakan kepada Kantor Kesbang Pol dan Linmas Kabupaten Semarang.

Demikian Surat Ijin / Rekomendasi ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ungaran, 16 Maret 2011

An. BUPATI SEMARANG
KEPALA KANTOR KESBANG POL DAN LINMAS
Ungaran, Kepala Seksi Kesatuan Bangsa



[Handwritten Signature]

TONDO HERJADI SIDIKIRANA, SH

Penata Tingkat I

NIP. 19620528199603 1001

Tembusan : Kepada Yth :

1. Kepala BAPPEDA Kabupaten Semarang ;
2. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Semarang ;
3. Kepala SMA Negeri 1 Ungaran Kab. Semarang ;
4. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNNES ;
5. ST. ISTIQOMAH



DINAS PENDIDIKAN

176

Jl. Gatot Subroto No. 20B Komplek Perkantoran Sewakul
☎ 6921134-6922353 Fax. (024) 6921134 Ungaran ☒ 50501

DHARMOTTAMA SATYA PRAJA

SURAT IJIN / REKOMENDASI

No. : 070/460.a/2011

Dasar : Surat Ijin / Rekomendasi Kepala Kantor Kesatuan Bangsa, Politik Dan Perlindungan Masyarakat Kabupaten Semarang
Nomor : 070/195/III/2011
Tanggal : 16 Maret 2011
Perihal : Ijin / Rekomendasi Penelitian

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Semarang menyatakan tidak keberatan memberikan ijin / rekomendasi kepada :

1. Nama : ISTIQOMAH
2. NIM : 2101407120
3. Alamat : Dsn..Mojowarno,Rt.02,Rw.02,Ds.Mojowarno.
Kec. Kaliori,Kab. Rembang.
4. Pekerjaan : Mahasiswa
5. Kebangsaan : Indonesia
6. Maksud dan Tujuan : Permohonan Ijin untuk melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul " PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN EYD PADA SISWA SMA "
7. Lokasi : SMA Negeri 1 Ungaran,Ungaran,Kab,Semarang
8. Tanggal pelaksanaan : 21 Maret s/d 22 Mei 2011
9. Jumlah peserta : -
10. Penanggung jawab : Prof, Dr. RUSTONO

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan kegiatan tersebut tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu keamanan dan ketertiban.
- b. Mentaati segala ketentuan dan petunjuk dari pejabat wilayah setempat.
- c. Tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar.
- d. Setelah semua kegiatan selesai dilaksanakan, supaya memberikan laporan ke Dinas Pendidikan Kabupaten Semarang.
- e. Apabila masa berlaku surat ijin / rekomendasi ini sudah berakhir sedangkan pelaksanaan kegiatan belum selesai dapat diajukan permohonan perpanjangan.
- f. Surat ijin / rekomendasi akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila dalam pelaksanaannya menyimpang dari ketentuan ketentuan diatas.

Demikian Surat Ijin / Rekomendasi ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Ungaran, 16 Maret 2011
Kepala Dinas Pendidikan
Kabupaten Semarang
SUWARNO, S.Sos
Pembina Utama Muda
NIP. 19550516 197710 1 001

Tembusan Kepada Yth :

1. Kepala SMA Negeri 1 Ungaran



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
SMA 12 SEMARANG

Jl. Raya Gunungpati, Semarang ☎ 6932224 Fax 6932260 ✉ 50225

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070/410/2011

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA 12 Semarang, menerangkan bahwa :

Nama : Istiqomah
NIM : 2101407120
Jurusan/Prodi : Bahasa dan Sastra Indonesia

Sesuai dengan Surat Ijin dari UNNES Nomor : 642/H37.1.2/PL/2011 tanggal 8 Maret 2011 yang bersangkutan telah melaksanakan Penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul " PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN EYD PADA SISWA SMA " yang dilaksanakan pada bulan Maret s.d Juni di SMA 12 Semarang

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Semarang, 11 Juli 2011

Kepala Sekolah



DR. TITI PRIYATININGSIH, M.Pd

NIP. 19610130 198403 2 005



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU

178

AKTA NO. 103 TAHUN 1986

MADRASAH ALIYAH (MA) AL ASROR

STATUS TERAKREDITASI B OLEH BAP PROPINSI JATENG

Alamat : Jl. Legoksari Raya No. 02 Patemon Gunungpati Semarang Telp. (024) 8507905 e-mail : ma.al.asror@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 420 / MA.A / VII / 2011

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Madrasah Aliyah (MA) Al Asror Patemon Gunungpati Kota Semarang menerangkan bahwa :

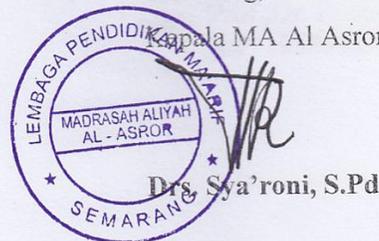
Nama : ISTIQOMAH
NIM : 2101407120
Fakultas : Bahasa dan Seni
Semester : VIII

Bahwa Mahasiswa tersebut diatas benar-benar telah melakukan penelitian di sekolah kami dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul : **"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash untuk Meningkatkan Penguasaan EYD pada Siswa SMA."** Penelitian dilakukan mulai Bulan Maret-Juni 2011.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 11 Juli 2011

Kepala MA Al Asror





DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG (UNNES)
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
Kampus Sekaran Gunungpati, Semarang 50229 ☎ /Fax 8508010

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
No.: 3076/FBS/2009
tentang
PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang,
Menimbang : dst.
Mengingat : dst.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : I. Mengangkat Saudara-saudara yang namanya tercantum di bawah ini:

a. 1. Nama : Dr.Subyantoro, M.Hum.
2. NIP : 196802131992031002
3. Jabatan : Lektor Kepala

. Sebagai Pembimbing Utama

1 Nama : Deby Luriawati N, SPd, MPd.
2. NIP : 197608072005012001
3. Jabatan : Lektor

Sebagai Pembimbing Pembantu

dalam penulisan Skripsi, mahasiswa:

Nama : ISTIQOMAH
NIM : 2101407120

Jurusan : Bahasa & Sastra Indonesia
Program Studi : Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia
Tema Skripsi : PENGEMBANGAN PICTURED STORY DENGAN
PENDEKATAN KONTEKSTUAL KOMPONEN

KONSTRUKTIVISME SEBAGAI SARANA MEMPELAJARI
EYD UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR TINGKAT TINGGI .

II. Menugasi Saudara-saudara tersebut untuk melaksanakan isi surat
Keputusan Rektor UNNES Semarang No.: 164/0/2004, tanggal 24 Desember
2004, tentang Pedoman Umum Tugas Akhir, Skripsi, Tesis, dan Disertasi bagi
mahasiswa Universitas Negeri Semarang.

III. Apabila pada kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam
Keputusan ini akan diperbaiki sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Semarang
Tanggal : 13 November 2009
Dekan,



Prof. Dr. Rustono
NIP. 195801271983031003

Tembusan:

1. Pembantu Dekan I
 2. Ketjur Bhs & Sastra Indonesia.
 3. Ybs.
- FBS UNNES

Click Here to upgrade to
Unlimited Pages and Expanded Features

 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG	FORMULIR	No.Dokumen	FM-06-AKD-24
	LAPORAN SELESAI BIMBINGAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR	No. Revisi	00
		Tanggal Berlaku	01 Maret 2010
		Halaman	1 dari 1

Lamp. :
Hal : Laporan selesai bimbingan skripsi/Tugas Akhir

Yth. Ketua Jurusan Bahasa & Sastra Indonesia
Fakultas Bahasa & Seni
Universitas Negeri Semarang

Yang bertanda tangan di bawah

1. Nama : Dr. Subyanbro, M.Hum.
NIP : 196802131992031002
Pangkat/Golongan : Pembina / IV A
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing I

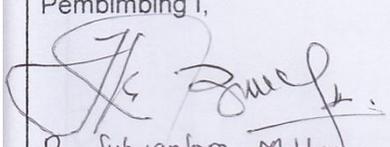
2. Nama : Debby Luriawati N.S.-Pd., M.Pd.
NIP : 197608072005012001
Pangkat/Golongan : /
Jabatan Akademik : Lektor
Sebagai Pembimbing II

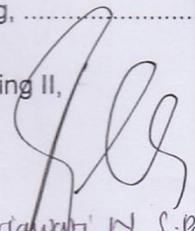
Melaporkan bahwa penyusunan skripsi/Tugas Akhir oleh mahasiswa:

Nama : Istiqomah
NIM : 2101407120
Prodi : PBSI
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

telah selesai dan siap untuk diujikan.

Semarang,

Pembimbing I, 
Dr. Subyanbro, M.Hum.
NIP 196802131992031002

Pembimbing II, 
Debby Luriawati N.S.-Pd., M.Pd.
NIP 197608072005012001