

PENGGUNAAN MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA SASTRA INDONESIA DI SMP NEGERI 2 BAWEN KABUPATEN SEMARANG

Ida Rusmiyati¹

Joko Nurkamto²

Samsi Haryanto³

¹ Mahasiswa Magister Teknologi Pendidikan Pascasarjana FKIP UNS

² Dosen Pembimbing I Magister Teknologi Pendidikan Pascasarjana FKIP UNS

³ Dosen Pembimbing II Magister Teknologi Pendidikan Pascasarjana FKIP UNS

e-mail: bahasamania@yahoo.com

ABSTRAK

The purpose of this research are: (1) to know about usage of multimedia in Indonesian Language and Literature Learning; (2) to know about the positive impact of multimedia usage toward the quality and progress of learning Indonesian Language and Literature; (3) to understand the supporting and resisting factors of the usage of multimedia in Indonesian Language and Literature Learning. This is a qualitative research. The data analysis uses interactive analysis model. The results of the research show that: (1) the usage of multimedia in Indonesian Language and Literature learning was conducted with a complete planning. The teacher prepared the curriculum such as Syllabus, Lesson Plan (RPP), assessment instrument, material, Media, LCD, and also laptop. The Multimedia was used by the teacher as a medium to give motivation at the beginning of the activity in front of the class. (2) The multimedia has positive impact toward the learning quality. The quality improvement can be seen from the increase of motivation, enthusiasm, and also the students' understanding. (3) The supporting factor of the multimedia usage in Indonesian language and literature learning comes from the complete facilities and infrastructures, the good competence of the teacher in using and managing the class, good understanding of the students, and the availability of learning sources. Whereas the resisting factors found are the lack of funds, the absence of radiator machine and the reduced time in consequence of the teacher's necessity to leave the class for official and private interests.

Keywords: learning, multimedia, language literature, Indonesian

PENDAHULUAN

SMPN 2 Bawen merupakan lembaga pendidikan yang sangat menjunjung tinggi keberhasilan pembelajaran, dengan harapan peserta didik yang dihasilkan

mampu berperan pada persaingan global. Usaha ke arah tersebut sudah banyak dilakukan oleh pihak sekolah, seperti pemenuhan sarana prasarana, media pembelajaran, guru profesional serta

komponen lain yang mampu meningkatkan kualitas pendidikan seperti dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Banyak pihak yang masih mengkhawatirkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia. Jika dibandingkan dengan negara-negara maju, siswa di Amerika, Belanda, dan Prancis diwajibkan membaca 30 buku sastra. Demikian pula di negara-negara Asia, seperti di Jepang para siswa diwajibkan membaca 15 buku sastra, di Brunai diwajibkan membaca 7 buku sastra, dan di Singapura diwajibkan membaca 6 buku sastra. Oleh karena punya keinginan untuk meningkatkan kemampuan membaca bagi para siswa di negara kita, maka dalam Standar Isi ditetapkan target jumlah bacaan sastra dan nonsastra yang harus dibaca. Siswa lulusan SD/MI harus sudah membaca 9 buku; lulusan SMP/MTs harus telah membaca 15 buku; dan lulusan SMA/MA harus telah membaca 15 buku sastra atau nonsastra. Jadi jika seluruh tingkatan digabung, maka siswa lulusan SMA akan telah membaca 39 buku sastra dan nonsastra. Namun, dalam kenyataan di sekolah-sekolah hal ini masih diabaikan para guru.

Multimedia memberikan dampak positif bagi pemahaman materi masing-masing peserta didik. Peserta didik tidak lagi berpikir abstrak, dengan adanya multimedia yang digunakan guru di kelas maupun di laboratorium. Materi yang

abstrak menjadi lebih riil. Untuk materi bahasa Indonesia tentang Puisi, guru menayangkan video pembacaan puisi. Peserta didik menjadi lebih mengerti bagaimana menunjukkan ekspresi dan juga menjaga intonasi suara. Aktivitas belajarpun mulai meningkat yang terlihat dari banyaknya peserta didik yang bertanya, mengemukakan pendapat, bahkan menjawab pertanyaan dari guru dan sesama temannya.

Pemahaman yang baik akan materi yang diberikan guru menjadikan siswa SMPN 2 Bawen memiliki prestasi yang baik. Prestasi tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang mencapai nilai KKM yang ditentukan. Rata-rata siswa mencapai nilai di atas 75.

Dampak positif dari penggunaan multimedia tidak lepas dari fasilitas yang disediakan oleh pihak SMPN 2 Bawen. Fasilitas seperti laboratorium bahasa, laboratorium komputer, LCD, koneksi internet, kumpulan media pembelajaran interaktif menjadi daya dukung dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia di SMPN 2 Bawen. Namun demikian kualitas SDM baik dari aspek guru dan peserta didik masih perlu ditingkatkan.

Menurut Corson (2008: 9) "*Language is integral to exploring and sustaining personal development, cultural identity and intercultural understanding.*" Pentingnya pembelajaran bahasa adalah agar peserta didik paham akan konsep

bahasa yang nantinya akan digunakan dalam bentuk menulis, berbicara, mendengar, dan menyimak. Hal ini sesuai dengan penjelasan Mars (2000) yang menyatakan bahwa “*The language classroom is essential for the learner to understand the ‘nuts and bolts’ of language - the architectural plans.*”

Menurut Mayer (2012: 32) ,“*A multimedia instructional message is a communication containing words and pictures intended to foster learning.*” (Pesan multimedia pembelajaran adalah sebuah komunikasi yang mengandung kata-kata dan gambar yang mendorong atau mendukung jalannya pembelajaran). Adapun media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan diantaranya adalah buku atau penggunaan computer.

Menurut Smaldino, Lowther, dan Russell (2008: 6) kategori dasar dari media meliputi “*test, audio, visual, video, manipulatives, dan people*”. Media yang menampilkan bermacam-macam kategori tersebut dikatakan sebagai multimedia.

“Keistimewaan komputer sebagai media, yaitu hubungan interaktif, umpan balik dan penguatan, sertasimulasi dan uji coba Munir (2005: 10). Adapun prinsip dalam mendesain multimedia yang dijelaskan oleh Korero (2012) adalah sebagai berikut.

- 1) *Support strategic instruction*
- 2) *Provide rich texts and tasks*
- 3) *Cater for the diversity of students in New Zealand schools*

- 4) *Support Māori students to achieve success as Māori*
- 5) *Enable alignment between text and student needs*
- 6) *Build student capacities to meet the literacy demands of the curriculum*
- 7) *Support reading and writing links.*

“Kegiatan pembelajaran adalah satu usaha yang bersifat sadar tujuan, yang dengan sistematis terarah pada perubahan tingkah laku .” (Sanjaya, 2007: 221). “Persiapan dikenal dengan perencanaan, perencanaan yakni suatu cara yang memuaskan untuk membuat kegiatan dapat berjalan dengan baik, disertai dengan berbagai langkah yang antisipatif guna memperkecil kesenjangan yang terjadi sehingga kegiatan tersebut mencapai tujuan yang telah ditetapkan.” (Uno, 2008: 2). Hal yang perlu dipersiapkan dalam pembelajaran berbasis multimedia dalam pembelajaran bahasa adalah persiapan terhadap situasi umum, persiapan terhadap anak didik, persiapan RPP, persiapan dalam pemilihan metode mengajar, persiapan terhadap bahan yang akan disajikan, persiapan terhadap tujuan yang ingin dicapai, persiapan terhadap media pembantu (media pembelajaran), persiapan dalam teknik-teknik evaluasi mengajar, dan persiapan proses pengajaran.

Constantinescu (2007: 4) menyebutkan empat prinsip mengajar dalam pembelajaran bahasa berbasis

komputer untuk pengembangan keterampilan berbahasa yaitu sebagai berikut.

“Pertama guru harus memperhatikan ketersediaan alat-alat mengajar. Kedua guru harus mengetahui jenis-jenis materi online dalam pembelajaran bahasa Indonesia karena tidak semua materi tersebut dapat digunakan di dalam kelas. Keempat guru harus menggunakan metode yang sesuai dan memanfaatkan multimedia dengan baik.”

Ada tiga langkah pokok yang dilakukan dalam evaluasi keseluruhan program pengajaran, terkait dengan pembelajaran Bahasa Indonesia yang masuk dalam kurikulum KTSP, yaitu sebagai berikut: (1) Evaluasi awal, melalui evaluasi awal guru akan dapat melihat hasil yang betul-betul dicapai melalui program yang dilaksanakannya, setelah membandingkannya dengan hasil evaluasi akhir (Syaodih dan Ibrahim, 2003:88). (2) Pelaksanaan evaluasi, dari kegiatan evaluasi ini, guru dapat mengetahui bagian-bagian mana dari materi yang belum begitu dipahami oleh siswa, dan bagian mana dari kegiatan belajar mengajar yang tampaknya kurang efektif atau sulit dilaksanakan dengan baik.” (Suwardi, 2007:98). (3) Evaluasi akhir.

Berdasarkan uraian di atas maka penelitian ini akan membahas penggunaan multimedia dengan judul

penelitian “PENGUNAAN MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA SASTRA INDONESIA DI SMP NEGERI 2 BAWEN KABUPATEN SEMARANG”. Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui penggunaan multimedia dalam pembelajaran bahasa sastra Indonesia di SMPN 2 Bawen. (2) Untuk mengetahui penggunaan multimedia berdampak positif terhadap kualitas dan hasil belajar bahasa sastra Indonesia di SMPN 2 Bawen. (3) Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat penggunaan multimedia dalam pembelajaran bahasa sastra Indonesia di SMPN 2 Bawen.

METODE PENELITIAN

Bentuk penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini adalah: (a) Informan kunci (*key informan*), Informan kunci adalah guru. Sedangkan informan yang dipilih dengan cara snowball meliputi kepala sekolah peserta didik, dan juga staf karyawan di lingkungan SMPN 2 Bawen. (b) Tempat dan peristiwa, dimana peneliti memperoleh data antara lain meliputi proses pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Tempat yang akan menjadi sumber data adalah di dalam kelas, laboratorium bahasa, dan juga laboratorium komputer SMPN 2 Bawen. (c) Artefak, Artefak dalam penelitian ini merupakan jenis benda yang digunakan

dalam penelitian. benda yang akan digunakan dalam penelitian ini meliputi perangkat pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, profil Sekolah, daftar inventaris sarana dan prasarana sekolah dan sarana prasarana sekolah, informan, dan lain-lain.

Data dikumpulkan dengan menggunakan tiga teknik pengumpulan data yaitu: observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan uji derajat kepercayaan (*credibility*) melalui teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi dengan sumber, yaitu membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif. Selain menggunakan triangulasi sumber, penelitian ini juga menggunakan triangulasi metode.

Menurut Sugiyono (2006: 308) "Analisis data adalah data tertata dalam situs untuk dideskripsikan." Di dalam melakukan analisis data peneliti mengacu kepada tahapan yang dijelaskan Miles dan Huberman (2007: 16), yang terdiri dari tiga tahapan yaitu: "Reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*) dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (*conclusion drawing/verivication*), biasa dikenal

dengan model analisis interaktif (*interactive model of analysis*)."

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN Penggunaan Multimedia Dalam Pembelajaran Bahasa Sastra Indonesia di SMPN 2 Bawen

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran Bahasa Sastra Indonesia guru SMPN 2 Bawen menyiapkan hal yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran. Aspek yang dipersiapkan tersebut meliputi analisis kurikulum, analisis kebutuhan pembelajaran, metode yang akan digunakan, evaluasi dan strategi yang cocok, serta menyiapkan media yang akan digunakan. Untuk analisis kurikulum hal yang disiapkan adalah silabus, RPP, dan juga materi yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Perencanaan kurikulum dalam pembelajaran bahasa sangat penting, agar siswa memiliki komunikasi yang sesuai dengan standar dan mampu melakukan hubungan interaksi dengan masyarakat. Pentingnya kurikulum dalam pembelajaran bahasa ini dijelaskan oleh Kabeil (2005) dalam penelitiannya tentang kurikulum menyatakan bahwa penelitian ini menunjuk tentang kebutuhan tambahan yang berhubungan dengan penerapan suatu kurikulum standard tentang Sistem Informasi Manajemen (SIM) di negara berkembang yang menggunakan dua bahasa di mana

para siswa dan para pekerja berbicara dengan menggunakan dua bahasa. Kesimpulan dari penelitian ini adalah dalam disekolah dibutuhkan adanya kurikulum yang mengajarkan penggunaan bahasa.

Tanpa perencanaan yang optimal yang mencakup aspek-aspek di atas penggunaan multimedia dalam pembelajaran bahasa Indonesia kurang berjalan dengan optimal. Pentingnya perencanaan dalam kegiatan pembelajaran dijelaskan oleh Ojala (2004) yang menyatakan dibutuhkan adanya perencanaan dalam pelaksanaan kurikulum disekolah atau dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Perlengkapan multimedia yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia oleh guru SMPN 2 Bawen sudah mengikuti perkembangan teknologi yang menggunakan bantuan komputer. Penggunaan alat-alat tersebut mempermudah siswa dalam belajar terutama ketika menggunakan media online. Manfaat yang dirasakan siswa SMPN 2 Bawen dengan adanya penggunaan media online adalah dapat belajar dimana tempat. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Joyce Keller (2007) hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran dengan mengelola materi pembelajaran yang dikemas secara online menjadikan siswa dapat belajar tidak

hanya di sekolah saja namun di mana tempat.

Guru melakukan kegiatan awal dengan kegiatan yang mampu mengembangkan pola pikir peserta didik dan juga mampu memotivasi peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Sastra Indonesia Berbasis Multimedia. Untuk memotivasi belajar peserta didik guru untuk menyajikan materi dengan menggunakan multimedia. Guru menggunakan Video disajikan dalam LCD.

Memasuki kegiatan inti guru mulai mengimplementasikan metode yang sudah disiapkan sebelumnya. Banyak metode yang digunakan guru seperti diskusi, pemberian tugas, *problem solving*, tanya jawab dan lain sebagainya. Namun pada umumnya guru lebih banyak menggunakan metode diskusi dengan pembentukan kelompok dimana pembentukan kelompok dilakukan berdasarkan rangking yang dibuat oleh guru.

Pemilihan metode diskusi yang dilakukan oleh guru SMPN 2 Bawen dikarenakan mampu meningkatkan interaksi kegiatan pembelajaran. Pembelajaran akan efektif jika terjadi interaksi baik antar peserta didik maupun antara peserta didik dengan guru. Keefektifan pembelajaran yang dilihat dari ineteraksi yang tercipta ini dibenarkan oleh Mertins (2010) dalam penelitiannya yang berjudul hasil

penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran lebih efektif jika melakukan interaksi salah satunya melalui kegiatan kelompok.

Multimedia disajikan dalam bentuk tutorial yang membantukan bantuan komputer atau laptop, LCD, Mouse, dan juga CPU. Dapat dikatakan bahwa multimedia yang digunakan guru SMPN 2 Bawen dapat menggantikan guru ketika guru berhalangan hadir, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri. Pengelolaan peserta didik sangat ditekankan oleh guru Bahasa Indonesia SMPN 2 Bawen. Guru mengelola peserta didik dalam pembelajaran agar aktif tidak hanya diminta untuk diskusi saja, namun ada kegiatan lain yang diminta oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa sastra Indonesia berbasis multimedia. Peserta diminta untuk menggunakan slide presentasi yang disiapkan guru. Guru juga memberikan tugas kepada peserta didik yang berkaitan dengan media *online* seperti internet.

Dapat dikatakan bahwa penggunaan multimedia yang dikemas dengan metode inovatif seperti yang dilakukan oleh guru SMPN 2 Bawen menciptakan suasana yang terbuka, transparan, dan juga interaktif. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Renate Motschnig-Pitrik and Andreas Holzinger (2005) dalam penelitiannya yang berjudul *student-*

centered teaching meets new media: concept and case study. media yang digunakan untuk memberi informasi memberikan lebih banyak makna dengan cara transparan, terbuka, serta menghormati dan empati interaksi dalam kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komputer membantu guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran.

Kegiatan akhir dilakukan guru bahasa dan sastra Indonesia dengan melakukan kegiatan refleksi. Kegiatan refleksi yang dilakukan oleh guru bahasa sastra Indonesia SMPN 2 Bawen Tanya jawab, merangkum, dan juga mengambil kesimpulan dari apa yang sudah dilakukan dalam kegiatan pembelajaran terutama untuk materi yang dipelajari. selain melakukan kegiatan refleksi, guru melakukan kegiatan akhir dengan memerikan tugas kepada peserta didik seperti PR atau tugas lainnya.

Penggunaan Multimedia Berdampak Positif Terhadap Kualitas dan Hasil Belajar Bahasa Sastra Indonesia di SMPN 2 Bawen

Dampak positif yang dirasakan guru bahasa sastra Indonesia adalah kemudahan dalam menyampaikan materi. Guru tidak sekedar menyampaikan materi namun juga kemampuan kreativitasnya mengalami peningkatan. Guru Bahasa Sastra Indonesia SMPN 2 Bawen berusaha

membuat multimedia yang baik sehingga mempermudah dalam menyampaikan materi. Kreativitas guru dapat meningkat ketika guru akan membuat desain multimedia.

Selain meningkatkan kemampuan kreativitas guru, penggunaan multimedia dalam pembelajaran bahasa sastra Indonesia memudahkan guru dalam menyajikan materi. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Renate Motschnig-Pitrik and Andreas Holzinger (2005) dalam penelitiannya yang berjudul *student-centered teaching meets new media: concept and case study*. Dalam penelitian ini membahas guru dapat mengoptimalkan waktu belajar dengan menggunakan multimedia. Guru tidak perlu menuliskan materi di papan white board dan langsung menampilkan di depan kelas. Hal ini akan lebih menghemat waktu dan waktu belajar lebih optimal. Mater-materi yang susah dapat disederhanakan dengan menggunakan multimedia misalnya saja untuk mengetahui kalimat utama dari sebuah paragraph bisa digunakan media yang menyajikan dari ciri-ciri dari paragraph induktif, deduktif, atau interaktif.

Ketertarikan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran adalah ketika peserta didik diminta untuk memperhatikan video. Hal yang belum dilakukan sebelumnya ini memberikan suasana pembelajaran yang baru

sehingga setiap tugas yang diberikan oleh guru selalu dikerjakan oleh peserta didik. Ketertarikan peserta didik menjadikan peserta didik konsentrasi dalam menerima materi dan perhatiannya diberikan khusus untuk pembelajaran. Hal ini menyebabkan suasana pembelajaran menjadi kondusif dan peserta didik sudah tidak ramai lagi di dalam kelas.

Dapat dikatakan bahwa penggunaan multimedia dapat memecahkan masalah belajar siswa seperti peningkatan konsentrasi, peningkatan minat dan juga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Peran multimedia sebagai pemecah masalah belajar peserta didik dijelaskan oleh Sidhu & S. Ramesh (2005) dalam penelitiannya yang berjudul *Multimedia Learning Packages: Design Issues and Implementation Problems*. Dalam penelitian ini, membahas cara untuk memecahkan masalah belajar siswa dengan pembelajaran multimedia dimana media dibuat dengan berbagai program seperti Authorware atau macromedia flash.

Materi yang sederhana dan mudah dipahami menjadikan daya serap peserta didik juga baik. Peserta didik lebih mudah memahami materi yang ringkas dan sederhana namun tetap sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dapat dikatakan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran waktu memahami materi lebih sedikit jika

dibandingkan dengan membaca buku. Peningkatan pemahaman peserta didik seperti yang dialami di SMPN 2 Bawen sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Juanda (2011) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif program flash yang dikemas dalam bentuk CD mampu meningkatkan pemahaman siswa.

Pembelajaran multimedia yang dilaksanakan oleh guru bahasa sastra Indonesia di SMPN 2 Bawen tidak hanya memberikan dampak positif pada peningkatan kemampuan kognitif peserta didik, namun kemampuan teknologi peserta didik juga meningkat. Tugas-tugas yang diberikan guru yang meminta peserta didik untuk menggunakan teknologi untuk menyelesaikannya.

Penyediaan laboratorium komputer mendukung pembelajaran multimedia pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Penggunaan media online atau cyber ini mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dimana guru tidak menjelaskan atau menunggu tugas yang disusun oleh peserta didik. Tugas dapat dikirim melalui email sehingga pembelajaran terlihat menyenangkan. Prinsip guru menggunakan layanan online ini sangat memberikan manfaat yang sangat besar. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Chen dan Wang dalam (2008), *Testing Principles of Language Learning in a Cyber Face-to-Face Environment*, mendiskusikan

mengenai aplikasi prinsip belajar mengajar bahasa belajar menggunakan *cyber* media. Dalam penelitian ini bahwa pembelajaran dengan menggunakan *cyber* media terbukti meningkatkan prestasi belajar dan efektivitas penyampaian pelajaran. Keunggulan lainnya adalah siswa mampu memahami sesuai karakteristik mereka sendiri

Pengelolaan pembelajaran yang dilakukan guru SMPN 2 Bawen dengan menggunakan perpaduan antara multimedia dengan metode interaktif menjadikan kegiatan pembelajaran interaktif yang ditunjukkan dengan aktivitas guru dan juga peserta didik. Interaksi pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik SMPN 2 Bawen. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Bill Ussher (2003), penelitian ini membahas mengenai pengaruh interaksi pembelajaran dengan minat belajar siswa. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa kepuasan pelajar tergantung pada beberapa faktor yang meliputi interaksi dengan guru dan umpan balik. Persepsi siswa tentang interaksi yang baik dan bagaimana hal ini dapat berdampak pada minat belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti interaksi dengan guru misalnya penerapan model pembelajaran.

Aktivitas yang ditunjukkan peserta didik misalnya saja mendengarkan, mengamati, menemukan informasi, dan juga menyimpulkan materi. Disamping aktivitas tersebut peserta didik juga aktif dalam melakukan kegiatan diskusi dan presentasi. Keaktifan guru terlihat dari aktivitasnya yang serius namun jenius. Peningkatan motivasi, aktivitas, pemahaman serta adanya ketertarikan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa sastra Indonesia menjadikan hasil belajar peserta didik SMPN 2 Bawen meningkat pula. Dapat dikatakan bahwa multimedia dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Laily (2011) yang menyatakan bahwa siswa mengalami kemajuan dalam mengikuti penilaian dengan menggunakan multimedia.

Peningkatan tersebut dapat dilihat dari peningkatan rata-rata secara klasikal untuk setiap kelas. Hasil belajar secara klasikal atau individual mengalami peningkatan. Rata-rata kelas mampu mencapai nilai KKM yang ditentukan yaitu 75. Hasil rata-rata kelas juga mengalami peningkatan dari nilai rata-rata 7 untuk siswa kelas VII menjadi 8.2.

Penggunaan multimedia yang mampu meningkatkan prestasi belajar siswa SMPN 2 Bawen ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Husamettin Akcay, Asli Durmaz, Cengiz

Tuysuz, Burak Feyzioglu (2006) dalam penelitiannya yang berjudul *Effects of computer based learning on students' attitudes and Achievements towards analytical chemistry*. Hasil penelitian membuktikan bahwa pembelajaran berbasis komputer dapat meningkatkan prestasi siswa.

Faktor Pendukung Dan Penghambat Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Bahasa Sastra Indonesia di SMPN 2 Bawen

Keberhasilan kegiatan pembelajaran multimedia dalam mata pelajaran bahasa sastra Indonesia dalam meningkatkan kalitas dan juga hasil belajar peserta didik tidak lepas dari faktor pendukung pembelajaran. Lengkapnya fasilitas yang disediakan oleh pihak sekolah menjadi faktor pendukung dalam pembelajaran multimedia di SMPN 2 Bawen. Guru tidak perlu lagi meminjam LCD atau menyewa dari tempat lain. Sekolah telah menyediakan beberapa fasilitas seperti LCD, laptop, multimedia interaktif, TV, CD player. Pihak sekolah akan menambah fasilitas teknologi sebab memberikan banyak manfaat. Penambahan fasilitas ini juga dijelaskan oleh S. Manjit Sidhu & S. Ramesh (2005) dalam penelitiannya yang berjudul *Multimedia Learning Packages: Design Issues and Implementation Problems*, penggunaan berbagai software multimedia yang memberikan banyak manfaat mendorong guru untuk memperbanyak computer

yang terdapat di sekolah agar siswa dapat belajar maksimal.

Kemampuan dalam mengelola kelas ditingkat oleh pihak sekolah. Pengelolaan kelas tersebut terlihat dari penggunaan media pembelajaran, pengkondisian peserta didik, dan juga penggunaan metode pembelajaran. Kemampuan mengelola kelas tersebut menjadikan suasana pembelajaran menjadi interaktif. Kompetensi yang dimiliki oleh guru menjadi penting untuk meningkatkan kualitas dan juga prestasi belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Algozinne (2007) Hasil dari penelitian ini menyatakan, memastikan seorang guru berkualitas di dalam tiap-tiap kelas adalah suatu bagian tengah agenda yang terakhir untuk memperkuat pendidikan publik dan memaksimalkan prestasi siswa

Daya serap peserta didik juga sangat baik, peserta didik SMPN 2 Bawen mudah diatur dan tidak nakal. Hal ini sangat mendukung dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Setiap tugas yang diberikan selalu dikerjakan. Guru menjelaskan materi satu kali dan peserta didik dapat menerima dan paham akan materi yang diberikan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh Irvin R. KATZ Dan Alexius Smith MACKLIN(2007)menjelaskan bahwa dengan adanya ICT para siswa dapat

menguasai materi pelajaran lebih cepat, menjadi lebih baik dalam penyelesaian masalah, lebih baik dalam mengendalikan diri dan juga dapat lebih mengontrol kegiatan belajarnya.

Meskipun ada beberapa peserta didik yang kurang paham, guru melakukan pendekatan individual sehingga peserta didik tersebut dapat mengikuti pembelajaran bersama teman-temannya yang lain. Kegiatan Tanya jawab juga dilakukan dengan optimal, peserta didik berusaha menjawab pertanyaan dengan kata-kata sendiri dan tidak takut untuk bertanya ketika mengalami kesulitan untuk materi tertentu.

Sumber referensi atau sumber belajar juga merupakan faktor pendukung dalam kegiatan pembelajaran bahasa sastra Indonesia berbasis multimedia. sumber bahan ajar sudah tersedia di lingkungan SMPN 2 Bawen. Perpustakaan menjadi sumber bahan ajar cetak, sedangkan laboratorium komputer sebagai sumber bahan ajar elektronik yang dapat dijadikan perpustakaan maya. Sumber bahan ajar elektronik yang disediakan pihak sekolah misalnya saja film pembelajaran, media pembelajaran, dan juga video-video pembelajaran.

Meskipun banyak faktor pendukung yang dimiliki oleh pihak sekolah dalam pembelajaran bahasa sastra Indonesia di SMPN 2 Bawen, namun ada beberapa faktor yang menghambat terlaksanakannya

pembelajaran berbasis multimedia. Faktor dana yang belum dialokasikan sepenuhnya untuk penyediaan kebutuhan pembelajaran multimedia sebab pihak sekolah masih memiliki kebutuhan yang lebih penting dan hal itu diprioritaskan. LCD yang harusnya ditambah belum ditambah, sehingga guru harus bergantian untuk bisa menggunakannya. Pemberian waktu untuk pembelajaran multimedia pada mata pelajaran bahasa sastra Indonesia dirasa masih minim. Pihak SMPN 2 Bawen belum memiliki mesin radiator yang dapat digunakan ketika listrik mati. Jadi ketika tidak ada aliran listrik pembelajaran multimedia akan berhenti dan menunggu listrik menyala.

SIMPULAN

Penggunaan Multimedia Dalam Pembelajaran Bahasa Sastra Indonesia di SMPN 2 Bawen

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran bahasa sastra Indonesia di SMPN 2 Bawen dilakukan dengan penuh perencanaan. Kegiatan ini dilakukan dengan berbagai metode seperti diskusi, *problem solving*, inquiri, tanya jawab, dan juga *brainstorm*. Multimedia digunakan untuk menyajikan materi seperti melalui video, film, slide presentasi, dan juga multimedia interaktif. Guru melakukan kegiatan refleksi di akhir kegiatan pembelajaran.

Penggunaan Multimedia Berdampak Positif Terhadap Kualitas dan Hasil Belajar Bahasa Sastra Indonesia di SMPN 2 Bawen

Penggunaan multimedia berdampak positif terhadap kualitas pembelajaran di SMPN 2 Bawen. Peningkatan kualitas tersebut terlihat dari peningkatan motivasi, antusias, dan juga pemahaman peserta didik. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dan mencapai nilai KKM baik secara individual maupun klasikal.

Faktor Pendukung Dan Penghambat Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Bahasa Sastra Indonesia di SMPN 2 Bawen

Faktor pendukung penggunaan multimedia dalam pembelajaran bahasa sastra Indonesia di SMPN 2 Bawen datang dari faktor lengkapnya sarana dan prasarana, kompetensi guru yang baik dalam menggunakan dan mengelola kelas, daya serap peserta didik baik, serta tersedianya sumber belajar. Sedangkan faktor penghambatnya adalah minimnya ketersediaan dana, belum dimilikinya mesin radiator sebagai pengganti aliran listrik jika aliran listrik padam, serta berkurangnya waktu sebab guru meninggalkan kelas untuk kepentingan dinas dan pribadi.

DAFTAR PUSTAKA

- Algozinne, Bob. 2007. "Beginning Teachers' Perceptions of Their Induction Program Experiences". *Journal International*.
- Bill Usser. 2003. Interactions, Student Enthusiasm And Perceived Learning In An Online Teacher Education Degree.
- Chen, N.-S., & Wang, Y. 2008. "Testing Principles of Language Learning in a Cyber Face-to-Face Environment". *Educational Technology & Society*, 11 (3), 97-113.
- Constantinescu GM. 2007. *Anatomy of reproductive organs. Di dalam: Schatten H, Constantinescu GM, editor. Comparative Reproductive Biology*. Ames: Blackwell Publishing. hlm 13-59.
- Corson. 2008. *Learning in a Language Other Than Mother Tongue in IB Programmes*. Peterson House, Malthouse Avenue, Cardiff Gate.
- Husamettin Akcay, Asli Durmaz, Cengiz Tuysuz, Burak Feyzioglu. 2006. "Effects of computer based learning on students' attitudes and Achievements towards analytical chemistry". *The Turkish Online Journal of Educational Technology*. Vol 5 NO1. Pg: 44-48
- Irvin Katz. 2007. *Information and Communication Technology (ICT) Literacy: Integration and Assessment in Higher Education*.
- [http://www.iiisci.org/journal/CV\\$/sci/pdfs/P890541.pdf](http://www.iiisci.org/journal/CV$/sci/pdfs/P890541.pdf)
- JoyceKeller.2007. "The Use Of Multimedia Learning Tools To Facilitate Online Learning Of Business Statistics". *Journal of Developments in Business Simulation and Experiential Learning*. Volume 34. Pg: 51-56
- Juanda, Enjang. 2011. "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Dasar-Dasar Mikrokontroler". *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol 17, No 6
- Kabeil, Magdy M. 2005. "Perceived Requirements of MIS Curriculum Implementation in Bilingual Developing Countries". *Journal International*.
- Korero, Te Pou Taki. 2012. *Learning Media*. New Zealand: Westpac Banking Corporation.
- Laily, Mutmainah. 2011. "Penerapan Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Slide Show Presentation Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris di Kelas IV MI Ar-Raudhoh Pasongsongan-Sumenep". Penelitian. UIN Malang.

- Mars, David. 2000. *Using Languages To Learn And Learning To Use Languages*. England: CLIL.
- Mayer, Richard E. 2012. *Cognitive Theory of Multimedia Learning*. California: University of California.
- Mertins. 2010. "Experiential Learning with Experiments". *International Journal of Economics Education*. Vol 2 No 2. Pg: 59-65.
- Miles, Mattew B dan Amichael Huberman.2007. *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber tentang Metode-Metode Baru*.Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohisi. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Munir. 2005. *Konsep dan Aplikasi Program Pembelajaran Berbasis Komputer (Computer Based Interaction)*. P3MP: UPI.
- Ojala, Paula. 2004. "Aims of Education and Curriculum Planning in Special Education Units and Schools in Lusaka, Zambia".*Journal International*.
- Renate Motschnig-Pitrik and Andreas Holzinger. 2005. "Society Student-Centered Teaching Meets New Media: Concept And Case Study". *Journal of Educational Technology & Society*. Vol 5 No 4. Pg: 160-172
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran : Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sidhu & S. Ramesh. 2005. Multimedia Learning Packages:Design Issues and Implementation Problems. *Malaysian Online Journal of Instructional Technology (MOJIT)*. Vol. 3, No.1, pp 43-56
- Smaldino, Sharon E., Lowther , Deborah L., Russel, James D.. 2008. *Instructional Technology and Media for Learning (Ninth Edition)*. NJ: Pearson Education Inc..
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suwardi. 2007. *Manajemen Pembelajaran*. Salatiga: STAIN SALATIGA PRESS
- Syaodih, Nana dan Ibrahim, R. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta