

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENDENGARKAN BERBASIS VIDEO INTERAKTIF BERMEDIA  
FLASH KELAS VIID SMP NEGERI 1 KEDAMEAN**

**Auliyah Niswa**

S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Email: auliyah.niswa@ymail.com

Dosen Pembimbing: **Prof. Dr. Bambang Yulianto, M. Pd**

**ABSTRAK**

Salah satu pesan atau amanat yang tercantum dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah proses pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan bahan ajar yang mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Tersedianya bahan ajar yang bervariasi akan membuat siswa lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap guru. Kenyataan di sekolah, masih banyak guru yang terpaku pada bahan ajar berupa buku teks. Hal itu menyebabkan pembelajaran menyimak terkadang kurang sesuai dengan kompetensi yang diharapkan. Banyak guru yang justru menjadikan kegiatan mendengarkan sebagai kegiatan membaca karena teks bacaan yang seharusnya dijadikan bahan simakan telah tersedia di buku teks. Padahal sebagai kemampuan yang paling mendasar, kegiatan mendengarkan seharusnya diajarkan dengan praktik mendengarkan secara maksimal. Berdasar pada fakta tersebut, peneliti memfokuskan pengembangan pada bahan ajar mendengarkan yang disusun dalam bentuk video interaktif dengan media *flash* agar proses pembelajaran mendengarkan di sekolah dapat dilaksanakan secara optimal sesuai kompetensi yang diharapkan.

Penelitian pengembangan bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif ini menggunakan model pengembangan Tiagarajan yang disebut 4D, meliputi proses pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Namun karena keterbatasan waktu dan biaya, tahap penyebaran tidak dilaksanakan. Hasil penelitian ini menunjukkan proses pengembangan, kualitas yang diketahui dari proses validasi, dan implementasi bahan ajar yang ditinjau dari keterlaksanaan bahan ajar, aktifitas, hasil belajar, dan respon siswa terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Proses pengembangan bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif sudah sesuai dengan model pengembangan 4D. Proses tersebut diawali dengan tahap pendefinisian, telah dilakukan analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran. Tahap selanjutnya ialah perancangan yang meliputi rancangan materi, media, dan format untuk dihasilkan draf 1 bahan ajar. Kemudian tahap pengembangan yang meliputi validasi, implementasi, dan revisi bahan ajar sampai dihasilkan draf akhir bahan ajar. Berdasarkan hasil validasi, kualitas bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif dapat dikategorikan sangat memenuhi. Hasil penilaian dari ahli bahasa dan pembelajaran bahasa mencapai persentase 94,2% dan dari ahli grafika mencapai persentase 95,4%. Implementasi bahan ajar ditinjau dari keterlaksanaan bahan ajar masuk dalam kriteria sangat baik dengan hasil 95,4%, ditinjau dari aktifitas siswa masuk dalam kriteria sangat aktif dengan hasil 89,3%. Hasil belajar siswa juga masuk dalam kriteria sangat baik dengan rata-rata nilai 90. Sedangkan respon siswa tergolong dalam kriteria sangat baik dengan hasil 85%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif yang dikembangkan telah memenuhi syarat kelayakan dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran secara luas.

Kata kunci: Bahan Ajar, Mendengarkan, Proses Pengembangan, Kualitas, Implementasi

**ABSTRACT**

One of the messages or message listed in the *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* is the learning process should be based in on interactive, fun, challenging, and motivating learners to participate actively. Therefore, it need for development of teaching materials that can motivate the students to be more active in the learning process. The availability of teaching materials varieties will make the students get more opportunities to study independent and reduce dependence on the teacher. The reality in schools, many teachers totally are fixated on teaching materials such as textbooks. It causes listening subject sometimes is not suitable with the expected

competencies. Many teachers who actually makes listening activities as reading because reading text that should be listening materials already available in textbooks. But as the basic skills, listening activities should be taught with listening practice maximally. Based on these facts, the researchers focus on the development of teaching materials those are arranged interactive videos with flash media so that the listening process can be carried out at school optimally based on the expected competences.

Process of teaching material development specially in listening interactive videos have appropriate with 4D development model. The process start from define step, implemented top analysis, student analysis, assignment analysis, concept analysis, and teaching purpose. Next step is design, it include material design, media, and from to get one teaching material draft. Next step is development include validation, implementation, and teaching material revision until get teaching material final draft. Based validation result, quality of teaching material specially in listening interactive videos can said complete. Research result of linguist and language learning reached 94,2% and the percentage of expert graphic percentage of 95.4%. Implementation of teaching materials to materialize in terms of teaching materials in the criteria very well with the results of 95.4%, in terms of student activity qualifies as very active with 89.3% yield. Student learning outcomes are also included in the criteria very well with an average value of 90. While the response of the students belonging to the criterion very well with the results of 85%. It can be concluded that the teaching materials, interactive video-based listening has been developed to meet eligibility requirements and can be widely implemented in learning.

Keywords: Teaching Materials, Listening, Process Development, Quality, Implementation.

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Mendengarkan sebagai salah satu kegiatan berbahasa merupakan keterampilan yang cukup mendasar dalam aktivitas komunikasi. Kehidupan manusia sehari-hari, baik di lingkungan formal maupun informal tidak bisa dilepaskan dari kegiatan mendengarkan. Aktivitas yang terjadi di masyarakat menunjukkan bahwa kegiatan mendengarkan lebih banyak dilakukan dari pada kegiatan berbahasa yang lain seperti berbicara, membaca, dan menulis. Hal itu dibuktikan oleh Rivers (Sutari, 1997:10). Sebagian besar orang dewasa menggunakan 45% waktunya untuk menyimak, 30% untuk berbicara, 16% untuk membaca, dan hanya 9% untuk menulis. Berdasarkan kenyataan tersebut jelas bahwa keterampilan menyimak harus dibina dan ditingkatkan terutama dalam lingkup pendidikan.

Selain sebagai keterampilan dasar dalam berkomunikasi, mendengarkan juga merupakan suatu keterampilan pertama yang dikuasai manusia. Agar proses mendengarkan terlaksana secara optimal, dibutuhkan sebuah media atau alat yang mampu membantu proses penyampaian informasi sesuai dengan yang dinformasikan. Oleh karena itu, peneliti menitikberatkan penelitian ini pada standar kompetensi mendengarkan. Pengembangan bahan

ajar mendengarkan yang disusun dalam bentuk video interaktif bermedia flash dimaksudkan agar proses pembelajaran mendengarkan di sekolah dapat dilaksanakan secara optimal sesuai kompetensi yang diharapkan. Dengan adanya bahan ajar berbasis video interaktif tersebut, siswa akan lebih mandiri dalam mempelajari beberapa kompetensi dasar mendengarkan yang harus dikuasainya.

### B. Batasan dan Tujuan Penelitian

Penelitian pengembangan tersebut difokuskan pada pengembangan bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif bermedia flash untuk siswa SMP kelas VII semester 1. Adapun tujuan dari penelitian tersebut secara umum adalah mengembangkan bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif bermedia *flash* untuk SMP kelas VII semester 1. Secara khusus, tujuan penelitian pengembangan tersebut antara lain untuk mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar, kualitas bahan ajar, dan imlementasi bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif bermedia flash untuk SMP kelas VII semester 1.

### C. Kajian Teori

#### 1) Bahan ajar

Menurut Iskandarwassid dan Sunendar (2009: 171), Bahan ajar merupakan seperangkat informasi yang harus diserap peserta didik melalui

pembelajaran yang menyenangkan. Secara lengkap, Direktorat Sekolah Menengah Pertama (Direktorat SMP, 2006:8) menjelaskan langkah-langkah pemilihan bahan ajar, yaitu: 1) identifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar, 2) identifikasi jenis-jenis materi pembelajaran, dan 3) memilih jenis materi yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Prastowo (2011:49) menjelaskan ada beberapa langkah yang harus dilakukan dalam pengembangan suatu bahan ajar, yaitu analisis kebutuhan bahan ajar, menyusun peta bahan ajar, dan mengembangkan bahan ajar berdasarkan struktur dan bentuk materi ajar yang dikembangkan. Direktorat Sekolah Menengah Pertama (2006: 6) menyebutkan tiga prinsip dalam penyusunan bahan ajar, yaitu prinsip relevansi, prinsip konsistensi, dan prinsip kecukupan.

## 2) Menyimak

Akhadiah (dalam Kamidjan, 2006: 4) menyatakan bahwa menyimak mencakup mendengar dan mendengarkan. Kegiatan menyimak diawali dengan kegiatan mendengarkan dan diakhiri dengan pemahaman apa yang disimaknya. Menurut Tarigan (1994: 19), menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambing-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi, untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang tidak disampaikan oleh si pembicara melalui ujian atau bahasa lisan.

Hakikat menyimak itu adalah suatu rentetan proses, mulai dari proses mengidentifikasi bunyi, menyusun penafsiran, penyimpanan, dan menghubungkan penafsiran itu dengan keseluruhan pengetahuan dan pengalaman (Bistok dalam Sutari, dkk, 1997: 8). Berdasarkan paparan tersebut, secara sederhana dapat didefinisikan bahwa menyimak adalah suatu kegiatan menerima pesan, informasi, gagasan, pikiran seorang dari orang lain, dengan menggunakan bahasa lisan, dan maksud tersebut dapat dipahami dengan baik.

Untuk meningkatkan kualitas menyimak, Tarigan (1994) memberikan saran-saran sebagai berikut: (1)kembangkan suatu kemauan atau kesudian menyimak; (2)menyimaklah lebih lama; (3)menyimaklah lebih sering; (4)menyimaklah dengan penuh respek; (5)menyimaklah dengan

umpan balik; (6) menyimaklah tanpa penilaian; (7)menyimaklah dengan tenang; (8)menyimaklah secara analitis; (9) menyimaklah tanpa keadaan membela diri; (10) menyimaklah dengan prasangka dan stereotip yang minim; (11) simaklah tanda-tanda nonverbal dan carilah hal-hal yang tidak konsekuensi (Tarigan, 1994: 63).

## 3) Video interaktif

Video interaktif dirancang secara khusus sebagai media belajar yang efektif. Berisi tuntunan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami dan dikemas dalam program autorun, sehingga dengan cd interaktif siswa dapat belajar secara mandiri setiap saat dan akan sangat menunjang bagi pendalaman materi.

Kelebihan video atau cd interaktif menurut Kumala (2004:45) antara lain lebih praktis dalam pelaksanaan siswa, menyenangkan siswa, tidak klasik, dan membosankan. Siswa dapat mengukur tenaga yang harus ia keluarkan untuk mendapatkan nilai yang baik, dapat dipantau oleh guru, menumbuhkan pemahaman tentang materi secara menyenangkan.

## 4) Adobe Flash

Menurut Dhanta (dalam Hidayatullah, dkk, 2011:18), *adobe flash* adalah sebuah program yang ditunjukkan kepada para desainer maupun programmer yang bermaksud merancang animasi guna ditujukan pada pembuatan halaman web, presentasi untuk tujuan bisnis, maupun proses pembelajaran hingga pembuatan games yang interaktif serta tujuan-tujuan lain yang lebih spesifik.

Dhanta (dalam Hidayatullah, dkk, 2011:19) menyebutkan ada enam kelebihan dari media *flash*, yaitu: (1)*flash* menghasilkan *file* yang kecil dan ringan sehingga mudah diakses pada halaman *slide* presentasi tanpa harus menggunakan waktu *loading* yang lama, (2)dapat menganimasikan objek gambar, sehingga seolah-olah gambar itu bergerak di sepanjang *stage*, (3)*flash* dapat dijadikan sarana untuk membuat movie yang interaktif, (4)*flash* memiliki beberapa *tool* (alat) untuk memodifikasi

warna pada gambar yang memanipulasi objek gambar, (6)*flash* memiliki efek animasi, (7)*flash* juga dapat digunakan untuk menyusun *slide show* untuk presentasi.

## METODE

### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan karena berusaha mengembangkan bahan ajar untuk menghasilkan produk. Selanjutnya hasil pengembangan bahan ajar ini diujicobakan dalam pembelajaran di kelas VIID SMP Negeri 1 Kedamean dan hasilnya dianalisis dengan dua cara. Hasil data dari observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif kualitatif sedangkan hasil data dari tim validator dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

### B. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian pengembangan ini menggunakan rancangan penelitian pengembangan model *Four-D* seperti yang dikemukakan oleh Thiagarajan (Triyanto, 2010: 94) yang terdiri atas empat tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develope*), dan penyebaran (*dissemination*). Karena keterbatasan waktu dan biaya, tahap penyebaran tidak dilaksanakan.

Tahap pendefinisian adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembuatan dan pengembangan bahan ajar dan perangkat pembelajaran yang mencakup tujuan dan batasan materi pembelajaran. Kegiatan dalam tahap ini terfokus pada: 1) analisis ujung depan, 2) analisis siswa, 3) analisis tugas, 4) analisis konsep, dan 5) analisis tujuan pembelajaran. Tahap pendefinisian dilaksanakan oleh peneliti mulai tanggal 3—15 Januari 2012.

Selanjutnya yaitu tahap perancangan. Tujuan tahap ini adalah menyusun RPP dan bahan ajar yang meliputi materi, media, serta soal latihan yang akan dikemas dalam bentuk video interaktif. Proses perancangan ini menghasilkan rancangan RPP dan rancangan Bahan Ajar video interaktif. Tahap perancangan tersebut dilaksanakan tanggal 31 Januari s.d. 28 April 2012. Pada tahap ini, peneliti dibantu oleh penyedia jasa pembuat video interaktif.

Setelah tahap perancangan, selanjutnya ialah tahap pengembangan. Tahap ini bertujuan

menghasilkan bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif bermedia flash yang siap digunakan dalam pembelajaran. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam tahap pengembangan adalah sebagai berikut.

#### 1) Validasi draf 1

Draf 1 bahan ajar yang didapatkan dari tahap perancangan divalidasi oleh tim validator yang terdiri atas dua orang ahli bahasa dan pembelajaran bahasa Indonesia serta satu orang ahli desain grafis. Validasi tersebut dilakukan pada tanggal 8 Mei 2012.

#### 2) Analisis hasil validasi

Hasil penilaian dari tim validator dianalisis untuk mendapatkan gambaran kualitas bahan ajar video interaktif dan aspek-aspek apa saja yang harus diperbaiki. Selain memberikan penilaian, tim validator juga memberikan rekomendasi perbaikan bahan ajar. Penilaian dan rekomendasi tersebut dijadikan rujukan untuk perbaikan sehingga menghasilkan draf 2 bahan ajar berbasis video interaktif.

#### 3) Uji coba terbatas

Langkah selanjutnya adalah uji coba draf 2. Uji coba ini dinamakan uji coba terbatas karena dilaksanakan pada 15 siswa kelas VII SMPN 1 Kedamean. Uji coba tersebut dilaksanakan tanggal 10—12 Mei 2012 dengan mengimplementasikan bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif pada pembelajaran di kelas. Berikut jadwal pelaksanaan uji coba terbatas.

#### 4) Analisis hasil uji coba terbatas

Hasil uji coba terbatas berupa data hasil observasi keterlaksanaan bahan ajar, Aktivitas siswa, hasil belajar siswa, serta respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif yang dikembangkan. Hasil tersebut dianalisis dan dijadikan pertimbangan untuk perbaikan sehingga menghasilkan draf 3 bahan ajar berbasis video interaktif.

#### 5) Uji coba luas

Proses pengembangan selanjutnya adalah uji coba draf 3 yang disebut uji coba luas. Uji coba tersebut dilaksanakan tanggal 14 -- 19 Mei 2012 pada siswa kelas VIID SMPN 1 Kedamean. Berikut jadwal pelaksanaan uji coba luas.

#### 6) Analisis hasil uji coba luas

Hasil uji coba luas sama dengan uji coba terbatas, yaitu berupa data hasil observasi keterlaksanaan bahan ajar, Aktivitas siswa, hasil belajar siswa, serta respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif yang dikembangkan. Hasil tersebut dianalisis dan dijadikan pertimbangan untuk perbaikan sehingga menghasilkan draf 4 bahan ajar berbasis video interaktif.

7) Validasi draf 4

Tanggal 25—28 Juni 2012 dilakukan validasi kembali terhadap draf 4 bahan ajar oleh validator. Hasilnya dijadikan rujukan untuk merevisi kembali hingga dihasilkan bahan ajar final yang siap digunakan untuk pembelajaran mendengarkan SMP kelas VII semester Ganjil.

**C. Data dan Sumber Data**

Data penelitian ini berasal dari 1) proses pengembangan Bahan ajar berbasis video interaktif, 2) validasi bahan ajar yang dikembangkan, 3) Implementasi bahan ajar dalam pembelajaran di kelas. Dengan demikian, sumber data dalam penelitian ini adalah bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif untuk SMP kelas VII semester 1.

Data dalam penelitian antara lain 1) Hasil observasi pelaksanaan proses pengembangan bahan ajar, 2) hasil penilaian dari para validator mengenai kualitas bahan ajar yang dikembangkan, 3) hasil observasi keterlaksanaan bahan ajar, 4) hasil observasi Aktivitas siswa, 4) hasil belajar siswa, 5) hasil angket respon siswa terhadap bahan ajar yang dikembangkan.

**D, Teknik Pengumpulan Data**

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah observasi. Teknik tersebut diaplikasikan dalam langkah-langkah berikut.

- 1) menyusun lembar observasi dan instrumen yang digunakan dalam pengambilan data.
- 2) mengklasifikasikan lembar observasi sesuai dengan rumusan masalah.
- 3) mengumpulkan data sesuai rumusan masalah penelitian menggunakan lembar observasi dan instrumen yang telah disusun sebelumnya.
- 4) mengolah data yang didapatkan sesuai rumus yang tersedia.

5) mengklasifikasikan hasil pengolahan data sesuai teori yang dipakai dalam pengklasifikasian.

**E. Prosedur Pengumpulan Data**

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini dibagi dalam dua tahap, yaitu persiapan pengumpulan data dan pengumpulan data. Persiapan pengumpulan data meliputi penyusunan instrumen pengumpulan data, penyusunan instrumen analisis data, serta validasi bahan ajar dan instrumen pengumpulan data pada dosen pembimbing. proses pengumpulan data adalah sebagai berikut.

- 1) melakukan tahap pendefinisian melalui kegiatan observasi dan wawancara pada pihak sekolah. Pada tahap ini didapatkan hasil kebutuhan mendasar siswa dalam pembelajaran menyimak sehingga mendorong pengembangan bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif, penetapan standar kompetensi dan kompetensi dasar kelas VII semester 1, analisis konsep, analisis tugas, dan analisis tujuan pembelajaran,
- 2) merancang draf 1 bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif. Pada tahap ini didapatkan hasil rancangan materi, media, dan format bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif.
- 3) memvalidasi draf 1 bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif. Pada tahap ini didapatkan data kualitas bahan ajar yang dikembangkan untuk menilai kelayakannya sebelum diujicobakan.
- 4) mengujicobakan secara terbatas draf 2 bahan ajar mendengarkan pada lima belas siswa kelas VII SMPN 1 Kedamean. Pada uji coba tersebut diperoleh hasil keterlaksanaan bahan ajar, hasil Aktivitas siswa, hasil belajar siswa, dan respon siswa. Analisis data tersebut dijadikan acuan dalam merevisi bahan ajar sehingga didapatkan draf 3 bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif.
- 5) uji coba luas draf 3 bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif pada siswa kelas VIID SMPN 1 Kedamean. Hasil uji coba tersebut disajikan acuan untuk merevisi kembali bahan ajar sehingga didapatkan draf 4 bahan ajar.
- 6) draf 4 bahan ajar divalidasi kembali oleh validator ahli. Hasil penilaian serta saran dari validator dijadikan acuan untuk merevisi bahan ajar sehingga dihasilkan bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif yang siap digunakan.
- 7) menganalisis seluruh data yang didapatkan dan melaporkan dalam laporan akhir.

**F. Teknik Analisis Data**

Penyekoran validasi bahan ajar dan observasi aktivitas siswa digunakan skala Likert dengan rentang skor 1—4. Skor yang diperoleh dari hasil validasi dihitung nilai persentasenya dengan rumus berikut.

(Riduwan, 2010: 41)

Setelah itu, hasil validasi dan observasi aktifitas siswa dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif. nilai yang diperoleh tersebut dikategorikan dalam kriteria sesuai modifikasi skala Likert (Riduwan, 2010:39).

Tabel 1. Kategori Kriteria Kelayakan Bahan Ajar

Tingkat Persentase	Kualifikasi
0%—20%	Tidak memenuhi
21%—40%	Kurang memenuhi
41%—60%	Cukup memenuhi
61%—80%	Memenuhi
81%—100%	Sangat memenuhi

Penyekoran keterlaksanaan bahan ajar dan respon siswa menggunakan skala Guttman (Riduwan, 2010: 43) dengan pilihan jawaban “terlaksana” dan “tidak terlaksana” pada lembar observasi keterlaksanaan bahan ajar dan pilihan jawaban “ya” dan “tidak” pada angket respon siswa. Untuk menghitung skor dalam pilihan jawaban tersebut, diberikan skor 1 untuk setiap jawaban “terlaksana” atau jawaban “ya” dan skor 0 untuk setiap jawaban “tidak terlaksana” atau jawaban “tidak”. Skor yang diperoleh kemudian dihitung persentasenya dengan rumus berikut.

(Riduwan, 2010: 41)

Persentase yang diperoleh kemudian dikategorikan dalam kriteria sebagai berikut.

Tabel 2. Kategori Kriteria Keterlaksanaan Bahan Ajar

Tingkat Persentase	Kualifikasi
0%—20%	Tidak baik
21%—40%	Kurang baik
41%—60%	Cukup baik
61%—80%	Baik
81%—100%	Sangat baik

Hasil belajar siswa berupa skor hasil pencapaian tiap indikator serta skor uji kompetensi. Skor tersebut kemudian dihitung dengan rumus nilai

akhir pada lembar penilaian (Lampiran 24 dan 28). Selanjutnya dihitung rata-ratanya dengan rumus berikut.

(Riduwan, 2010:41)

Rata-rata yang diperoleh kemudian dikategorikan sesuai tabel berikut.

Tabel 3. Kategori Kriteria Hasil Belajar Siswa

Rata-rata Nilai	Kualifikasi
0—55	Kurang
56—65	Cukup
66—75	Baik
76—100	Sangat baik

(Sudijono, 2007:35)

### G. Prsedur Analisis Data

Proses analisis data dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu pengklasifikasian data, penghitungan data, pengkategorian data. Langkah pertama yang dilakukan adalah pengklasifikasian data. Data yang diperoleh dari lapangan dianalisis sesuai instrumen analisis data dan diklasifikasikan sesuai rumusan masalah. Data yang berupa angka atau skor kemudian dihitung menggunakan rumus-rumus yang terdapat dalam teknik analisis data. Data yang tidak berupa angka (data observasi proses pengembangan) dianalisis secara deskriptif.

Hasil penghitungan data kemudian dikategorikan sesuai kategori kriteria yang telah ditentukan sebelumnya dalam teknik analisis data. Dari pengkategorian tersebut dapat diketahui secara umum hasil pengembangan bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif bermedia *flash* untuk SMP Kelas VII Semester 1.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Proses Pengembangan Bahan Ajar

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4-D yang dikemukakan oleh Thiagarajan seperti yang telah peneliti jelaskan pada metode. Pelaksanaan proses pengembangan bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif diawali dengan tahap pendefinisian. Tahap ini bertujuan menetapkan dan mendefinisikan pembuatan dan pengembangan bahan ajar video interaktif dilihat dari segi wujud, kegunaan, kesesuaian dengan standart kompetensi dan kompetensi dasar serta materi pembelajaran menyimak kelas VII SMP. Kegiatan

dalam tahap ini terfokus pada: (1) analisis ujung depan, (2) analisis siswa, (3) analisis tugas, (4) analisis konsep, dan (5) analisis tujuan pembelajaran.

Analisis ujung depan bertujuan untuk mendefinisikan masalah mendasar yang diperlukan dalam menyiapkan bahan ajar. Proses analisis ujung depan dilakukan pada tanggal 3—5 Januari 2012. Analisis tersebut berupa analisis hasil pengamatan langsung dan analisis hasil wawancara.

Berdasarkan pengamatan yang dilaksanakan terhadap proses pembelajaran mendengarkan, didapatkan fakta bahwa pelaksanaan pembelajaran mendengarkan di SMP Negeri 1 Kedamean belum terlaksana secara efektif. Hal itu dikarenakan guru belum menemukan model pembelajaran yang tepat untuk mempraktikkan pembelajaran menyimak. Bahkan guru sering tidak melaksanakan pembelajaran menyimak karena siswa selalu gaduh ketika guru memutar atau membacakan bahan simakan (hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia). Dengan kondisi tersebut, alternatif solusi yang ditawarkan adalah bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif yang memungkinkan siswa untuk melaksanakan proses menyimak secara mandiri. Berdasarkan analisis kurikulum dan kebutuhan siswa, ditetapkan dua Standar Kompetensi mendengarkan SMP kelas VII semester 1 yang akan disajikan dalam bahan ajar yang dikembangkan. Yaitu memahami wacana lisan melalui kegiatan mendengarkan berita dan mengapresiasi dongeng yang diperdengarkan. Berdasarkan analisis kebutuhan siswa didapatkan secara garis besar kebutuhan mendasar siswa ialah model pembelajaran dan media yang menarik. Selama ini, siswa belajar hanya dari buku teks dan LKS yang dirasa siswa kurang menantang minat belajar. Dengan demikian, bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif dirancang agar pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik serta materi menyimak dapat tersampaikan secara efektif.

Analisis siswa merupakan telaah karakteristik peserta didik berdasarkan kebutuhan dan perkembangannya. Hasil analisis tersebut dijadikan pertimbangan dalam pengembangan bahan ajar. Berdasarkan pengamatan analisis siswa yang dilaksanakan pada tanggal 9 Januari 2012, didapatkan beberapa hasil sebagai berikut. (1) Siswa kelas VII SMPN 1 Kedamean yang dijadikan objek penelitian pengembangan bahan ajar mendengarkan berbasis

video interaktif berjumlah 28 siswa yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan dengan usia rata-rata 12—13 tahun. (2) Latar belakang ekonomi siswa rata-rata menengah ke atas, sebagian besar siswa memiliki PC komputer atau *laptop* sehingga sudah tidak asing lagi dengan teknologi tersebut. (3) Sebagian besar siswa lebih suka dengan pembelajaran yang bersifat praktik dari pada penjelasan teori. (4) Siswa mudah beradaptasi dengan lingkungan, bila ada hal baru dalam kelas, misalnya model pembelajaran, siswa cenderung antusias dalam mengikuti. Hal itu mendukung diterapkannya pembelajaran dengan bahan ajar berbasis video interaktif. (5) Siswa lebih antusias belajar secara mandiri dan bersaing dengan temannya. Hal itu terlihat ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa antusias dengan tugas mandiri yang dikerjakan dalam kelas. Namun demikian, siswa juga bisa bekerja sama dengan baik ketika ada penugasan kelompok. Kondisi karakteristik siswa seperti yang telah diuraikan mendukung keberterimaan terhadap bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif yang dikembangkan. Siswa akan dengan mudah dapat mengoperasikan bahan ajar di komputer, karena siswa sudah tidak asing lagi dengan media komputer.

Analisis tugas dilaksanakan pada tanggal 9—10 Januari 2012. Analisis tersebut berisi identifikasi kemampuan pokok yang harus dikuasai peserta didik. Dalam penelitian ini, tugas yang diberikan pada peserta didik berupa pertanyaan dan perintah yang disajikan dalam lembar kerja. Pertanyaan tersebut disusun berdasarkan kompetensi dasar yang ditetapkan dan mengacu pada indikator yang telah dirumuskan.

Analisis konsep dilaksanakan pada tanggal 11—13 Januari 2012. Analisis konsep merupakan telaah tentang konsep yang relevan untuk pengembangan bahan ajar. Dalam penelitian ini, konsep bahan ajar yang dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan isinya disesuaikan dengan Standar Kompetensi serta Kompetensi Dasar mendengarkan kelas VII semester 1. Dari analisis konsep yang dilakukan didapatkan konsep bahan ajar berbentuk video interaktif dengan menggunakan media *flash*. Bahan ajar tersebut berisi latihan awal, materi mendengarkan, latihan aplikasi, latihan mandiri, serta uji kompetensi dan uji remedial. Setiap kegiatan pembelajaran dalam bahan ajar tersebut dapat dilakukan siswa secara mandiri.

Analisis tujuan pembelajaran merupakan kegiatan mengonversikan tujuan dari analisis tugas dan analisis konsep. Tahap ini digunakan untuk penyusunan materi pembelajaran, pemilihan media, dan perancangan alat pembelajaran. perumusan tujuan pembelajaran didasarkan pada indikator pencapaian kompetensi dasar yang telah dirumuskan.

Setelah tahap pendefinisian selesai, selanjutnya peneliti melaksanakan tahap perancangan. Tahap tersebut bertujuan untuk merancang dan menyiapkan kegiatan pembelajaran serta menyusun format bahan ajar. Hasil dari tahap perancangan adalah draf 1 bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif bermedia *flash*. Rincian tahap perancangan yang dilakukan peneliti meliputi rancangan materi, rancangan media, dan rancangan format.

Langkah pertama yang dilakukan untuk merancang bahan ajar adalah menentukan materi pokok yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator yang telah dirumuskan. Materi pokok tersebut bertujuan membantu siswa dalam menyelesaikan indikator pembelajaran serta menambah wawasan siswa. Adapun materi yang disajikan dalam bahan ajar yang dikembangkan antara lain pengertian berita, unsur berita, langkah-langkah menyimpulkan isi berita, syarat kelayakan berita, langkah-langkah menulis kembali berita dengan bahasa sendiri, pengertian dongeng, jenis dongeng, unsur-unsur dongeng, serta langkah-langkah menunjukkan relevansi isi dogeng dengan situasi sekarang. Materi-materi tersebut terbagi dalam dua bab atau pelajaran, yakni pelajaran mendengarkan berita dan pelajaran mendengarkan dongeng.

Selain merancang materi, peneliti juga merancang bentuk latihan mandiri dan soal uji kompetensi sebagai salah satu syarat ketuntasan belajar siswa. latihan mandiri diberikan pada siswa dalam bentuk penugasan yang disajikan dalam lembar kerja siswa. Soal uji kompetensi disajikan dalam tiap pelajaran dalam bentuk pilihan ganda.

Langkah selanjutnya adalah memilih rekaman berita dan dongeng sebagai media menyimak. Dalam hal ini dipilih tiga rekaman berita dan tiga rekaman dongeng. Rekaman berita dan dongeng tersebut diunduh dari media internet. Selain itu, peneliti juga membuat rekaman audio untuk narator yang bertindak sebagai pembimbing siswa

dalam mengikuti pembelajaran menggunakan bahan ajar yang dikembangkan.

Format bahan ajar yang disajikan dalam bentuk video interaktif dirancang dengan mempertimbangkan keefisienan dan keefektifan bahan ajar. Bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif berisi dua pelajaran, yaitu pelajaran mendengarkan berita dan mendengarkan dongeng. Masing-masing pelajaran berisi dua materi pokok, latihan awal, uji kompetensi, dan soal remedial. Selain itu, masing-masing materi pokok berisi penjelasan kompetensi dasar dan indikator, uraian materi, latihan aplikasi, dan latihan mandiri. Masing-masing tahap pembelajaran dilengkapi dengan narator dalam bentuk audio yang bertindak sebagai penuntun siswa. Adapun media menyimak, yaitu rekaman berita dan dongeng disajikan dalam latihan aplikasi dan latihan mandiri. Untuk membuat video interaktif dengan cara menggabungkan teks materi dan rekaman yang telah dipilih dalam bahan ajar tersebut, digunakan media *flash*. Peneliti memilih media *flash* dikarenakan *flash* memiliki beberapa keunggulan seperti yang telah dijelaskan sebelumnya di kajian pustaka.

Setelah melaksanakan tahap pendefinisian dan perancangan, selanjutnya peneliti melakukan tahap pengembangan. Kegiatan dalam tahap pengembangan meliputi validasi bahan ajar, uji coba bahan ajar, serta revisi bahan ajar. Validasi bahan ajar dilaksanakan sebanyak dua kali, yaitu validasi pada draf 1 yang bertujuan untuk menilai kelayakan bahan ajar sebelum diujicobakan dan validasi pada draf 4 yang bertujuan untuk menilai kualitas akhir bahan ajar yang dikembangkan setelah dilakukan proses uji coba dan revisi. Uji coba bahan ajar juga dilakukan sebanyak dua kali, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Sedangkan revisi bahan ajar dilakukan setiap tahap pengembangan terlaksana, yaitu sebanyak empat kali hingga didapatkan draf akhir bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif.

Tahap ini dimulai dari penyelesaian draf 1 yang kemudian dinilai kualitasnya oleh tiga validator, yaitu validator ahli bahasa dan pembelajaran bahasa Indonesia yang terdiri dari satu dosen jurusan Bahasa Indonesia Universitas Negeri Surabaya dan satu guru Bahasa Indonesia SMPN 1 Kedamean, serta satu orang ahli grafika. Validasi draf 1 dilakukan pada tanggal 8 Mei 2012. Hasil validasi tersebut berupa skor kelayakan bahan ajar serta saran-saran perbaikan



yang kemudian dijadikan acuan untuk memperbaiki bahan ajar hingga didapatkan draf 2 bahan ajar. Pada proses validasi draf 1 tidak ditemukan kendala yang menghambat proses pengembangan.

Selanjutnya, draf 2 bahan ajar diujicobakan secara terbatas pada 15 siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kedamean Gresik. Uji coba tersebut dilaksanakan pada tanggal 10—12 Mei 2012 dan berlangsung selama 2 jam pelajaran (2x40 menit) tiap tatap muka. Pelajaran yang diujicobakan adalah pelajaran mendengarkan berita yang berisi dua materi, yaitu materi menyimpulkan isi berita dan menulis kembali berita yang dibacakan. Peneliti hanya mengujicobakan satu pelajaran karena menyesuaikan dengan keterbatasan waktu yang diberikan sekolah.

Data yang didapatkan dari uji coba terbatas draf 2 adalah hasil pengamatan keterlaksanaan bahan ajar, hasil pengamatan aktivitas siswa, hasil belajar siswa, dan respon siswa terhadap bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif. Hasil uji coba tersebut digunakan sebagai pertimbangan dalam merevisi bahan ajar hingga didapatkan draf 3 bahan ajar mendengarkan. Sebelum uji coba dilaksanakan, peneliti bekerja sama dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia terlebih dahulu menyiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran seperti komputer dan *earphone*. Dengan demikian, uji coba terbatas dapat dilaksanakan dengan baik.

Setelah didapatkan draf 3 bahan ajar mendengarkan, peneliti melakukan uji coba luas terhadap bahan ajar tersebut pada siswa kelas VII-D SMPN 1 Kedamean Gresik. Sama halnya dengan uji coba terbatas, uji coba luas dilaksanakan dalam tiga kali tatap muka yang masing-masing berlangsung selama 2 jam pelajaran pada tanggal 14—19 Mei 2012. Pelajaran yang diujicobakan pun sama, yaitu pelajaran mendengarkan berita. Data yang didapatkan pun sama, yaitu hasil pengamatan keterlaksanaan bahan ajar, hasil pengamatan aktivitas siswa, hasil belajar siswa, dan respon siswa terhadap bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif. Hasil uji coba tersebut digunakan sebagai acuan untuk melakukan revisi hingga didapatkan draf 4 bahan ajar mendengarkan.

Setelah didapatkan draf 4 bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif, dilakukan validasi kembali oleh tiga validator yang telah dijelaskan sebelumnya. Validasi draf 4 dilakukan

pada tanggal 25—28 Mei 2012. Hasil dari validasi digunakan untuk melakukan revisi terhadap bahan ajar hingga didapatkan draf akhir bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif.

### B. Kualitas Bahan Ajar

Seperti yang telah diuraikan sebelumnya, kualitas bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif diukur dari hasil validasi yang dilakukan oleh tiga validator ahli. Yaitu dua ahli bahasa dan pembelajaran Bahasa Indonesia yang terdiri dari dosen jurusan Bahasa Indonesia Unesa (validator 1) dan guru Bahasa Indonesia SMPN 1 Kedamean (validator 2) serta satu ahli grafika (validator 3). Validasi dilakukan dua kali. Validasi pertama dilakukan pada draf 1 bahan ajar dan validasi kedua dilakukan pada draf 4 bahan ajar. Hasil validasi tersebut berupa skala penilaian dan saran-saran untuk perbaikan bahan ajar. Hasil validasi tersebut juga merupakan data untuk menjawab rumusan masalah ke dua, yaitu kualitas bahan ajar yang dikembangkan.

Validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa dan pembelajaran bahasa terhadap bahan ajar yang dikembangkan bertujuan menilai kelayakan isi, kelayakan bahasa, dan kelayakan penyajian. Berikut hasil penilaian ahli bahasa dan pembelajaran bahasa.

Tabel 4. Hasil Penilaian Ahli Bahasa dan Pembelajaran Bahasa

No		Aspek Penilaian	Hasil (%)
		Draf 1	Draf 4
Kelayakan Isi			
1	Indikator yang dibuat sesuai dengan kompetensi dasar	100	100
2	Uraian materi, media, dan latihan sesuai dengan tuntutan kompetensi dasar	87,5	100
3	Konsep dan teori yang	100	100

	disajikan tidak menimbulkan banyak tafsir		
4	Contoh yang disajikan sesuai dengan keruntutan konsep	87,5	100
5	Wacana yang disajikan aktual dan factual	87,5	87,5
6	Materi serta media yang disajikan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni	87,5	87,5
Kelayakan Bahasa			
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan aturan ejaan yang disempurnakan	62,5	87,5
2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual dan sosial emosional peserta didik	87,5	87,5
3	Teks yang disajikan sesuai	100	100

	dengan tingkat keterbacaan bahasa		
4	Teks yang disajikan sesuai dengan prinsip keruntutan dan keterpaduan	100	100
Kelayakan Penyajian			
1	Sistematika penyajian disampaikan secara jelas, fokus, dan taat asas dalam setiap pelajaran	87,5	87,5
2	Substansi antar bab proposional	100	100
3	Sajian materi, media, dan latihan menempatkan peserta didik sebagai subjek pembelajaran	87,5	87,5
4	Sajian materi, media, dan latihan dapat merangsang metakognisi, imajinasi, dan kreasi berpikir peserta didik	75	87,5
5	Penyajian suara jelas	87,5	100

## Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif

	dan nyaring serta mendukung pemahaman peserta didik		
Rata-rata		<b>89,2</b>	<b>94,2</b>

Berdasarkan hasil validasi, dapat diketahui bahwa pada draf 1 bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif, indikator yang dibuat sudah sesuai dengan kompetensi dasar. Validator 1 dan validator 2 memberikan skor 4 pada aspek tersebut. Hal itu berarti indikator yang dirumuskan dalam bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif sudah sangat baik atau sangat sesuai dengan kompetensi dasar mendengarkan SMP kelas VII semester 1.

Kesesuaian uraian materi, media, dan latihan dengan tuntutan kompetensi dasar didapatkan persentase hasil 87,5%. Validator 1 memberikan skor 3 karena dirasa kesesuaian uraian materi, media, dan latihan dengan tuntutan KD cukup baik hal itu dikarenakan media yang digunakan, yaitu rekaman berita dan dongeng sudah memenuhi kebutuhan pembelajaran menyimak. Menurut validator 2, uraian materi, media, dan latihan pada draf 1 bahan ajar sudah sangat baik dan sesuai dengan tuntutan kompetensi dasar. Hal itu dilihat dari uraian materi yang lengkap serta latihan yang sesuai dengan indikator.

Kejelasan konsep dan teori yang disajikan dalam draf 1 bahan ajar mencapai hasil 100%. Kedua validator memberikan skor 4 yang artinya aspek tersebut sudah sangat baik. Hal itu dikarenakan sajian konsep dan teori mengenai berita dan dongeng yang disajikan tidak menimbulkan banyak tafsir.

Kesesuaian contoh yang disajikan dengan keruntutan konsep, kesesuaian materi serta media yang disajikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, serta keaktualan wacana yang disajikan dinilai cukup baik oleh validator 1 dan dinilai sudah baik oleh validator 2. Hal itu dikarenakan penyajian contoh sesuai dengan uraian materi dan indikator yang telah dirumuskan. materi dan media yang disajikan juga sesuai dengan perkembangan Iptek serta prinsip keaktualan. Sebagai contoh, pada materi menyimpulkan isi berita,

contoh latihan atau latihan aplikasi diberikan runtut sesuai materi sebelumnya. Selain itu, rekaman berita yang diberikan memberitakan perkembangan teknologi dalam bidang kesehatan dan komunikasi serta berupa berita yang masih hangat atau aktual. Oleh karena itu, hasil persentase yang didapat mencapai 87,5%.

Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam draf 1 bahan ajar dengan aturan ejaan yang disempurnakan dinilai kurang baik oleh validator 1. Hal itu dikarenakan penggunaan tanda baca serta cara penulisan huruf kapital dan spasi yang kurang tepat. Misalnya penulisan kata tanya “di mana” yang seharusnya dipisah dengan spasi, dalam draf 1 bahan ajar yang dikembangkan masih ditulis tanpa spasi. Dengan demikian persentase yang didapatkan untuk aspek tersebut adalah 62,5%.

kesesuaian bahasa yang digunakan dengan tingkat perkembangan intelektual dan sosial emosional peserta didik serta kesesuaian teks yang disajikan dengan tingkat keterbacaan bahasa mencapai hasil 87,5%. Validator 1 memberikan skor 3 atau cukup baik pada kedua aspek tersebut. Sedangkan validator 2 memberikan skor 4 atau sudah baik. Aspek kesesuaian teks yang disajikan dengan prinsip keruntutan dan keterpaduan mencapai hasil 100%. Kedua validator memberikan skor 4.

Dalam draf 1 bahan ajar, sistematika penyajian disampaikan secara jelas, fokus, dan taat asas dalam setiap pelajaran. Aspek tersebut mencapai hasil 87,5%. Validator 1 memberikan skor 3 dan validator 2 memberikan skor 4. hal itu dikarenakan materi, contoh, serta latihan setiap pelajaran dalam bahan ajar disajikan dengan sistematika penyajian yang tepat. Yaitu dimulai dengan latihan awal, yang berisi lima soal pilihan ganda; materi pokok yang berisi uraian materi, latihan aplikasi, dan latihan mandiri; serta uji kompetensi yang berisi sepuluh soal pilihan ganda dan dilengkapi dengan kunci jawaban dan uji remedial.

Ke proposionalan substansi antar bab dinilai baik oleh kedua validator. Hal itu dikarenakan setiap bab atau pelajaran dalam bahan ajar yang dikembangkan berisi materi serta contoh yang substansinya proposional. Dengan demikian persentase yang didapatkan pada aspek tersebut mencapai 100%.

Aspek sajian materi, media, dan latihan dapat merangsang metakognisi, imajinasi, dan kreasi

berpikir peserta didik mendapat persentase hasil 75%. Kedua validator memberikan skor 3 atau cukup baik. Sedangkan aspek penyajian suara jelas dan nyaring serta mendukung pemahaman peserta didik mendapat hasil 87,5%. Pada draf 1 bahan ajar, suara yang diberikan kurang keras sehingga validator 1 memberikan skor 3 dan validator 2 memberikan skor 4.

Hasil penilaian seluruh aspek validasi bahan ajar oleh validator ahli bahasa dan pembelajaran bahasa mencapai rata-rata 89,2%. Berdasarkan kriteria kategori penilaian seperti yang telah pada bab tiga, hasil tersebut dikategorikan sangat memenuhi. Dengan demikian draf 1 bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif memenuhi syarat kelayakan isi, bahasa, dan penyajian untuk diujicobakan dalam pembelajaran.

Selain penilaian berupa skor, validator juga memberikan beberapa saran perbaikan sebelum bahan ajar diujicobakan. Adapun saran yang diberikan oleh validator ketika memvalidasi draf 1 bahan ajar antara lain perbaikan tata bahasa, meliputi tanda baca dan kebakuan kosa kata. Selain bahasa, validator juga menyarankan penambahan animasi dalam bahan ajar agar lebih menarik minat belajar siswa serta perbaikan pilihan jawaban pada soal uji kompetensi. Saran-saran tersebut menjadi pertimbangan untuk perbaikan bahan ajar sehingga didapatkan bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif yang efektif dan efisien.

Setelah draf 1 direvisi kemudian diimplementasikan secara terbatas dan diperbaiki kembali sesuai kekurangan-kekurangan ketika uji coba, dihasilkan draf 4 bahan ajar. Draft 4 tersebut divalidasi kembali untuk mengetahui kualitas bahan ajar sebelum digunakan secara luas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil validasi kedua didapatkan hasil validasi kedua mengalami peningkatan dibandingkan validasi pertama. Hal ini dikarenakan pada draf 4 bahan ajar yang dikembangkan sudah mengalami proses revisi sebanyak tiga kali sesuai saran validator pada validasi draf 1 dan kondisi di kelas ketika implementasi bahan ajar.

Rata-rata dari hasil penilaian seluruh aspek pada draf 4 mencapai persentase 94,2%. Nilai tersebut dapat dikategorikan sangat memenuhi sesuai kriteria kategori penilaian yang telah dijelaskan dalam metode. Dengan demikian, draf 4 bahan ajar

memenuhi syarat kelayakan isi, bahasa, dan penyajian untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Penilaian kelayakan kegrafikan bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif didasarkan pada sebelas aspek. Meliputi keproporsionalan ukuran huruf, kekontrasan warna, pemakaian jenis huruf, kemenarikan desain bahan ajar, serta keseimbangan teks dan suara.

Keproporsionalan ukuran judul, kekonsistenan penempatan unsur tata letak, kejelasan pemisahan antar paragraf, peletakan judul, sub judul, dan tombol-tombol tidak mengganggu pemahaman, serta kemenarikan kombinasi warna dinilai sudah baik. Validator memberikan skor 4 untuk kelima aspek tersebut. Hal itu dikarenakan dalam bahan ajar yang dikembangkan, tata letak judul, sub judul, serta tombol-tombol konsisten dalam setiap pelajaran. Kombinasi warna juga beragam. Dalam setiap halaman bahan ajar, rata-rata memunculkan tujuh sampai delapan warna.

Dalam draf 1 bahan ajar, aspek kekontrasan warna huruf dengan warna latar belakang serta kombinasi jenis huruf tidak berlebihan mendapat hasil 75%. Validator memberikan skor 3 atau cukup baik karena kekontrasan warna sudah menarik namun terlalu mencolok sehingga perlu diperbaiki. Sedangkan penilaian terhadap draf 4 mendapat hasil 100%. Validator memberikan skor 4 karena kombinasi huruf, dan kekontrasan warna sudah sesuai.

Rata-rata hasil dari penilaian seluruh aspek mencapai 95,4%. Berdasarkan kriteria kategori penilaian yang telah dijelaskan pada metode, hasil tersebut dapat dikategorikan sangat sesuai. Dengan demikian, kegrafikan bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

### **C. Implementasi Bahan Ajar**

Selain diukur kualitasnya, bahan ajar yang dikembangkan juga diukur keefektifannya melalui implementasi. Implementasi tersebut dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Pelajaran yang diujicobakan adalah pelajaran 1, yaitu mendengarkan berita yang terdiri dari dua materi, yaitu materi menyimpulkan isi berita yang merupakan pengembangan dari KD 1.1 dan materi menulis kembali berita yang merupakan pengembangan dari KD 1.2. Dari kedua uji coba

Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif

tersebut, didapatkan hasil pengamatan keterlaksanaan bahan ajar, hasil pengamatan Aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif, hasil belajar siswa, dan respon siswa terhadap bahan ajar.

Uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 10—12 Mei 2012. Uji coba tersebut diikuti oleh 15 siswa kelas VII SMP N 1 Kedamean. Uji coba terbatas dilaksanakan pada draf dua bahan ajar. Berikut hasil uji coba terbatas. Uji coba luas dilaksanakan pada tanggal 14—19 Mei 2012. Dalam uji coba luas, bahan ajar yang dikembangkan diterapkan pada siswa kelas VIID SMP Negeri 1 Kedamean. Berikut hasil uji coba luas. Berikut hasil uji coba terbatas dan uji coba luas.

a. Keterlaksanaan bahan ajar

Pengamatan keterlaksanaan bahan ajar dilakukan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pengamatan tersebut didasarkan pada keterlaksanaan rangkaian kegiatan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun oleh peneliti.

Secara garis besar, kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan terlaksana dengan baik. Namun penyampaian tujuan pembelajaran pada kegiatan awal pembelajaran dan kegiatan pemberian tugas pekerjaan rumah pada akhir proses pembelajaran tidak terlaksana. Ketidakterlaksanaan tersebut disebabkan kurangnya persiapan pengajar dan kurangnya kemampuan pengajar dalam manajemen waktu.

b. Hasil aktivitas siswa

Pengamatan aktivitas siswa dilakukan oleh observer yang merupakan mahasiswa jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Unesa. Pengamatan tersebut didasarkan pada tujuh aspek yang meliputi keaktifan, ketertiban, dan keantusiasan siswa pada saat mengikuti pelajaran menggunakan bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif. Seperti yang telah dijelaskan pada metode, aktivitas siswa diukur menggunakan skala likert dengan rentang 1 sampai 4. Hasil pengamatan aktivitas siswa disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa

No		Aspek Penilaian		Hasil (%)
		Uji coba terbatas	Uji coba luas	
1	Siswa	100	100	

	mendengarkan penjelasan guru		
2	Siswa menanggapi dengan baik ketika proses belajar mengajar berlangsung	75	75
3	Siswa menyimak bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif	100	100
4	Siswa belajar mandiri dan tertib	75	75
5	Siswa menyimak bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif dengan fokus	75	100
6	Siswa mengerjakan latihan dengan tertib	75	75
7	Siswa antusias ketika belajar menggunakan bahan ajar berbasis video	100	100

	interaktif		
<b>Rata-rata</b>		<b>85,7</b>	<b>89,3</b>

Hasil observasi aktivitas siswa pada saat uji coba terbatas menunjukkan seluruh siswa antusias ketika belajar menggunakan bahan ajar berbasis video interaktif. Sedangkan lebih dari separuh siswa menanggapi dengan baik ketika proses belajar mengajar berlangsung, menyimak bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif dengan fokus, dan mengerjakan latihan dengan tertib. Rata-rata hasil pengamatan seluruh aspek mencapai 85,7%. Hasil tersebut masuk dalam kategori sangat baik sesuai kriteria kategori penilaian yang telah dijelaskan pada metode. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa pada saat uji coba terbatas dengan menggunakan bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif siswa sangat aktif.

Ketika uji coba luas, seluruh siswa mendengarkan penjelasan guru, menyimak bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif dengan fokus, antusias ketika belajar menggunakan bahan ajar berbasis video interaktif. Sedangkan lebih dari separuh siswa menanggapi dengan baik ketika proses belajar mengajar berlangsung, belajar dengan mandiri, serta mengerjakan latihan dengan tertib. Dengan demikian, rata-rata hasil pengamatan seluruh aspek adalah 89,3%. Hasil tersebut masuk dalam kategori sangat aktif berdasarkan kategori kriteria penilaian Aktivitas siswa yang telah dijelaskan di metode.

#### c. Hasil belajar siswa

Hasil belajar siswa didapat dari penilaian terhadap setiap indikator yang terangkum dalam latihan mandiri tiap materi dan uji kompetensi pada pelajaran 1. Setiap skor yang didapat siswa kemudian dihitung dengan rumus nilai akhir pada lembar penilaian. Untuk latihan mandiri yang berupa soal esai, penilaian dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat. Kemudian hasilnya dirata-rata. Hal itu dilakukan untuk mengurangi subjektivitas dalam penilaian.

Berdasarkan perolehan nilai akhir hasil belajar siswa pada uji coba terbatas diketahui satu orang siswa mendapat nilai 84, empat orang siswa mendapat nilai 86, dua orang siswa mendapat nilai 87, satu orang siswa mendapat nilai 89, tiga orang siswa mendapat nilai 91, satu orang siswa mendapat

nilai 92, satu orang siswa mendapat nilai 95, dan dua orang siswa mendapat nilai 96. Dengan demikian, rata-rata nilai siswa pada saat uji coba terbatas adalah 89.

Dari penjumlahan nilai akhir hasil belajar siswa pada uji coba luas, didapatkan data siswa yang mendapat nilai 84, 86, 87, 88, 89, 91, 93, dan 98 masing-masing tiga siswa, sedangkan yang mendapat nilai 90, 94, 95, dan 96 masing-masing satu siswa. Berdasarkan hasil tersebut, didapatkan rata-rata nilai seluruh siswa adalah 90.

#### e. Hasil respon siswa

Respon siswa terhadap bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif yang dikembangkan dinilai berdasarkan angket respon siswa. Angket respon siswa diberikan setelah uji coba terbatas selesai. Jumlah siswa yang mengisi angket adalah lima belas siswa.

Angket respon siswa berbentuk pertanyaan tertutup yang terdiri dari enam pertanyaan dengan pilihan jawaban “ya” dan “tidak”. Untuk jawaban “ya” pada setiap pertanyaan diberi skor 1, dan untuk setiap jawaban “tidak” diberi skor 0. Penyekoran tersebut sesuai dengan skala Guttmann (Riduwan, 2010: 42). Butir pertanyaan pertama pada angket respon siswa menanyakan apakah pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis video interaktif adalah hal baru bagi siswa. Dari hasil angket siswa, ketika uji coba terbatas, 13 siswa menjawab iya, sedangkan dua siswa mengaku pernah melakukan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar video interaktif. Pada uji coba luas, didapatkan 20 dari 28 siswa merasa bahwa pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis video interaktif adalah hal baru. Sedangkan 8 siswa merasa bahwa bahan ajar berbasis video interaktif bukan hal baru bagi mereka, karena mereka sudah pernah melaksanakan pembelajaran serupa.

Butir ke dua menanyakan Apakah belajar dengan menggunakan bahan ajar berbasis video interaktif dapat mengembangkan kreatifitas dan kemandirian siswa. Ketika uji coba terbatas, 14 siswa menjawab “ya” pada pertanyaan tersebut. satu siswa yang lain menjawab tidak karena menurut siswa tersebut pembelajaran menggunakan bahan ajar video interaktif tetap membutuhkan pengarah, sehingga tidak melatih kemandirian. Pada uji coba luas, seluruh siswa setuju dengan pernyataan bahwa belajar dengan menggunakan bahan ajar berbasis video

interaktif dapat mengembangkan kreatifitas dan kemandirian. Hal itu dikarenakan bahan ajar tersebut telah dilengkapi dengan beberapa petunjuk sehingga siswa dapat menerapkannya secara mandiri.

Butir ke tiga dan keempat dalam angket respon siswa menanyakan kemudahan pelaksanaan proses pembelajaran pada bahan ajar berbasis video interaktif dan kemudahan pemahaman materi dalam bahan ajar berbasis video interaktif. Pada pertanyaan tersebut 11 siswa menjawab mudah karena ada narrator yang menuntun siswa, sehingga siswa tidak akan kesulitan dalam memahami tombol-tombol navigasi dalam bahan ajar. Pada uji coba luas, 21 siswa setuju bahwa proses pembelajaran pada bahan ajar berbasis video interaktif mudah dilaksanakan. Sedangkan jawaban dari pertanyaan ke empat menunjukkan 22 siswa setuju bahwa materi dalam bahan ajar berbasis video interaktif mudah dipahami.

Butir kelima dalam angket respon siswa menanyakan Apakah bahan ajar berbasis video interaktif bisa meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam angket tersebut, 12 siswa menjawab “ya” karena bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif memuat media atau rekaman berita yang dapat memotivasi. Ketika uji coba luas, 24 siswa setuju bahan ajar berbasis video interaktif bisa meningkatkan motivasi belajar. Sedangkan jawaban dari pertanyaan ke enam menunjukkan bahwa seluruh siswa setuju bahan ajar berbasis video interaktif bisa digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang menarik.

Rata-rata hasil respon siswa dari semua pertanyaan adalah 85% pada saat uji coba luas, dan 84% pada saat uji coba terbatas. Berdasarkan kategori kriteria yang dijelaskan di metode, maka hasil tersebut termasuk kategori sangat baik. Dapat dikatakan bahwa siswa merespon bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif dengan sangat baik.

## **PENUTUP**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif yang dikembangkan masuk dalam kategori baik. Hal itu dibuktikan dengan rincian berikut.

1) Proses pengembangan bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif bermedia flash ntuk SMP

kelas VII semester 1 telah sesuai dengan model pengembangan 4D (*define, design, develop, dan dessiminate*). Namun, proses pengembangan dibatasi hanya sampai tahap *develop*. Hal itu dikarenakan keterbatasa waktu dan biaya. Pada tahap pendefinisian (*define*), telah dilakukan analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan pmbelajaran. Pada tahap tersebut, tidak dalam kendala yang menghambat proses pengembangan. Tahap selanjutnya adalah perancangan (*design*). Pada tahap tersebut meliputi pembuatan desain awal atau draf 1 bahan ajar berbasis video interaktif. Tahap terakhir adalah tahap pengembangan (*develop*). Tahap tersebut diawali dengan validasi draf 1. Berdasarkan hasil validasi, bahan ajar direvisi hingga menghasilkan draf 2. Draf 2 tersebut kemudian diujicobakan secara terbatas pada lima belas siswa kelas VII SMPN 1 Kedamean. Berdasarkan hasil ji coba tervatas, bahan ajar direvisi hingga menghasilkan draf 3. Draf 3 kemudian diujicobakan secara luas pada siswa kelas VIID SMPN 1 Kedamean. Hasil dari uji coba luas tersebut digunakan acuan untuk merevisi bahan ajar hingga dihasilkan draf 4. Setelah itu, draf 4 divalidasi kembali dan hasilnya digunakan untuk merevisi bahan ajar hingga dihasilkan draf akhir bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif yang siap digunakan.

2) Kualitas bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif bermedia flash SMP kelas VII semester 1 dinilai oleh tiga validator. Validator ahli bahasa dan pembelajaran bahasa terdiri dari seorang dosen dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia. Dosen validator memberikan nilai 88%. Sedangkan guru validator memberikan nilai 100%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dari segi kelayakan isi, bahasa, dan penyajian, bahan ajar yang dikembangkan sangat memenuhi. Dari segi kelayakan kegrafikan pun bahan ajar yang dikembangkan dapat dikatakan sangat memenuhi. Hal itu dibuktikan nilai yang dibelikan oleh validator ahli grafika sebesar 92%.

3) Implementasi bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif bermedia *flash* SMP kelas VII semester 1 dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Keterlaksanaan bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran sangat baik. Hal itu dibuktikan dengan persentase nilai observasi keterlaksanaan bahan ajar yang didapatkan pada saat

uji coba terbatas 91% dan pada saat uji coba luas 95%. Aktivitas siswa pada saat implementasi bahan ajar masuk dalam kategori sangat aktif. Hal itu dibuktikan dengan perolehan nilai aktivitas siswa pada uji coba terbatas 86% dan pada uji coba luas 89%. Hasil belajar siswa pada saat uji coba terbatas mencapai rata-rata 89 dan pada saat uji coba luas mencapai rata-rata 90. Dengan demikian, dapat dikatakan hasil belajar siswa sangat baik. Selain itu, respon siswa terhadap bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif juga sangat baik. Hal itu dibuktikan dengan skor respon siswa pada saat uji coba terbatas sebesar 84% dan pada saat uji coba luas 85%.

#### **B. Saran**

Berdasarkan proses pengembangan yang telah dilakukan, beberapa saran dan rekomendasi yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

- 1) produk bahan ajar berbasis video interaktif dapat digunakan pada sasaran yang lebih luas sebagai alternatif pembelajaran yang menarik.
- 2) untuk memaksimalkan implementasi bahan ajar berbasis video interaktif dalam pembelajaran di kelas, sebaiknya dipertimbangkan sarana pendukung seperti komputer dan *airphone* yang digunakan oleh masing-masing siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Direktorat Sekolah Menengah Pertama. 2006. *Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

- Hidayatullah, Priyanto, dkk. 2011. *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*. Bandung: Informatika
- Iskandarwassid dan Sunendar, Dadang. 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Kamidjan. 2006. *Keterampilan Menyimak*. Surabaya: FBS Unesa
- Kumala, Budi. 2004. *Seri Penuntun Praktis Macromedia Flash MX*. Jakarta: Elex Media Kompetindo
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Riduwan. 2010. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: ALFABETA
- Sudijono, Anas. 2007. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sudijono, Anas. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- Sutari, dkk. 1997. *Menyimak*. Jakarta: Depdikbud
- Tarigan, Henry Guntur. 1994. *Menyimak: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Thiagarajan, Sivasailam, dkk. 1974. *Instructional Development for Training Teacher of Exeptional Children*. Minnesota: University of Minnesota
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara



## Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif

## Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif