

PENGEMBANGAN KOMPETENSI MENYIMAK DENGAN MODEL CD PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Agus Yuwono

Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa FBS Unnes

E-mail: agusyuw@yahoo.co.id

Abstract

Correct reading news represent one of the interest correct reading at KTSP Javanese SMP. At its execution of attainment of interest correct reading student still is often met with klasikal method, so that study read lose looks. Therefore require to create atmosphere management of pleasant study and as according to ability storey;level or student interest in correct reading. Therefore this research aim to to develop study media in the form of CD interaktif as media study of interest correct reading news. This Development CD interaktif is gone through to pass/through 6 development phase, start teoretis analysis test use of product. Source of data research of this development entangle 5 people learn Javanese and 40 student people. Validasi Research of development entangle 5 items expert people as items validasi and media expert as items validasi. yielded Product type in the form of CD interest interaktif correct reading news, in presentation format. Respon to CD interaktif development study of interest correct reading news obtained by result 2,5% disagree and rest is agreeing and very agree. Result of research can be exploited as one of the alternative repair of study media development as according to provided by facility school.

Kata Kunci : kompetensi, menyimak, dan interaktif

PENDAHULUAN

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, mengisyaratkan bahwa setiap sekolah atau madrasah mengembangkan kurikulum berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dan Standar Isi (SI) dan berpedoman kepada panduan yang ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Kurikulum hasil pengembangan pada tingkat sekolah ini kemudian dikenal dengan sebutan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Pengembangan KTSP (termasuk KTSP Bahasa Jawa) mengacu pada dua kompetensi dasar yakni kompetensi berbahasa dan kompetensi bersastra. Masing-masing kompetensi tersebut terdiri dari empat kompetensi yakni membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Keempat kompetensi ini tidak berdiri sendiri melainkan menyatu dalam satu

ikatan kompetensi berbahasa. Pada penjabaran secara lebih lanjut dari kurikulum ini, khususnya pada pengembangan silabus maupun pada pengelolaan pembelajaran bahasa Jawa juga harus mengacu pada empat kompetensi. Berdasarkan survai awal dilapangan, walaupun empat kompetensi dilaksanakan secara terpadu, namun sering dijumpai salah satu kompetensi pencapaiannya tidak maksimal.

Hal tersebut selaras dengan keluhan umum yang disampaikan oleh para guru bahasa Jawa. Secara garis besar keluhan para guru itu mengarah pada dua hal yaitu *pertama* pembelajaran bahasa kurang diminati siswa, *kedua* kompetensi yang dimiliki siswa tidak bisa dimaksimalkan pencapaiannya.

Permasalahan pertama disebabkan masih seringnya terjadi pembelajaran yang kurang variatif yang dilakukan oleh guru bahasa Jawa. Hal ini tentu saja salah

satunya disebabkan oleh kurangnya kemampuan guru dalam membuat variasi pengelolaan pembelajaran. Sedangkan permasalahannya yang kedua lebih disebabkan oleh kondisi sistem pembelajaran yang berlaku (termasuk di SMP) yang bersifat klasikal. Pada pembelajaran klasikal perbedaan kompetensi individual kurang bisa dihargai secara maksimal. Permasalahan pertama dan kedua tentu saja saling berkaitan. Artinya permasalahan kedua akan dapat teratasi setelah permasalahan pertama bisa terselesaikan atau sebaiknya. Secara khusus adanya kompetensi tidak tercapai secara maksimal serta pengelolaan pembelajaran kurang menarik juga terjadi pada pembelajaran kompetensi menyimak.

Sebagai salah satu kompetensi berbahasa, kompetensi menyimak sering diabaikan. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya media pada pembelajaran menyimak. Padahal jika mengamati perkembangan pemerolehan kompetensi berbahasa pada pada seorang anak, kompetensi menyimak merupakan kompetensi berbahasa yang diperoleh seseorang sebelum memiliki kompetensi berbahasa lain (berbicara, membaca, dan menulis). Meninjau hal tersebut, maka sangat dibutuhkan model pembelajaran yang menarik (variatif) dan yang tidak kalah pentingnya adalah bisa menghargai perbedaan individual. Model pembelajaran tersebut adalah CD pembelajaran. Untuk pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan CD, tentu sarana yang paling mudah adalah komputer, sebab komputer dengan perangkatnya tentu mampu memfasilitasi aneka model pembelajaran yang diinginkan guru.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, secara umum rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana pengembangan kompetensi menyimak melalui model CD pembelajaran interaktif. Adapun secara lebih khusus rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana

model pengembangan CD interaktif kompetensi menyimak pada mata pelajaran bahasa Jawa SMP?”

Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Djamarah, Zain 2002:136). Mempertegas pendapat Djamarah dan Sain di atas menurut Soeparno (1988:1), media adalah alat yang dipakai sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan suatu pesan (*message*) atau informasi dari suatu sumber (*resource*) kepada penerimanya (*receiver*). Dalam dunia pengajaran, pesan atau informasi tersebut berasal dari sumber informasi, yakni guru dan siswa. Guru dan siswa dapat saling memberi dan menerima informasi. Pesan atau informasi tersebut dapat berupa materi pembelajaran yang harus dikuasai siswa.

Melengkapi pendapat Soeparno, Hamalik (1994:12) mengistilahkan media pembelajaran sebagai media pendidikan, yakni alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Media pembelajaran, menurutnya ditafsirkan dari sudut pandang yang lebih luas, dalam arti tidak hanya terbatas pada alat-alat *audio* atau *audio visual* (yang dapat dilihat dan didengar), melainkan sampai pada kondisi para siswa dapat melakukan sendiri.

Beberapa pendapat di atas memiliki kesamaan, yaitu media pembelajaran sama-sama berguna untuk mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran agar hasil pembelajaran menjadi lebih baik. Pengertian media pembelajaran adalah sumber belajar dan alat bantu yang berupa manusia, benda, peristiwa, metode atau teknik yang digunakan sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah untuk mencapai tujuan yang ditentukan. Jadi, media pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam pembelajaran, karena

penggunaan media pembelajaran turut menentukan berhasil atau tidaknya suatu tujuan pembelajaran.

Rohani (1997:18), memaparkan klasifikasi media instruksional edukatif menurut jenis-jenisnya dapat dikelompokkan menjadi 10 jenis. Sedangkan Djamarah dan Zain (2002:140) mengemukakan bahwa klasifikasi media pembelajaran dapat dilihat dari beberapa sudut pandang diantaranya sebagai berikut.

- 1) Jenisnya, dilihat dari jenisnya, media dibagi ke dalam media *auditif*, media *visual*, dan *audiovisual*;
- 2) Daya liputnya; dilihat dari daya liputnya, media dibagi dalam media dengan daya liput luas dan serentak, media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat, dan media untuk pengajaran individual;
- 3) Bahan serta cara pembuatannya, dilihat dari bahan pembuatannya media media dibagi dalam media sederhana dan media kompleks.

Selanjutnya, Sudjana dan Rivai (2005:3) menjelaskan ada beberapa jenis media pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Media grafis, dapat berupa gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain.
- 2) Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, *diorama*, dan lain-lain.
- 3) Media proyeksi, seperti *slide*, *film*, *strips*, penggunaan OHP, dan lain-lain.
- 4) Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Dengan melihat klasifikasi media pembelajaran tersebut, guru dapat menentukan media mana yang cocok dan sesuai, yang dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran, serta dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran dengan baik.

Dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran menurut Sudjana

dan Rifai sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria antara lain 1) Ketepatan dengan tujuan pengajaran, 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, 3) Kemudahan memperoleh media, 4) Kompetensi guru dalam menggunakannya, 5). Tersedia waktu untuk menggunakannya, dan 6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Berbeda dengan Rifai, Menurut Rohani (1997:28), ada enam kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran, yakni tujuan, ketepatan (validitas), keadaan peserta didik, ketersediaan, mutu teknis, dan biaya.

Selanjutnya, Djamarah dan Zain (2002:148) mengemukakan sepuluh hal yang dijadikan kriteria dalam pemilihan media pembelajaran, yakni sebagai berikut.

- 1) Apakah topik yang akan dibahas dalam media tersebut dapat menarik minat anak didik untuk belajar.
- 2) Apakah materi yang terkandung dalam media tersebut penting dan berguna bagi anak didik.
- 3) Apabila media tersebut sebagai sumber pengajaran yang pokok, apakah isinya sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
- 4) Apakah materi yang disajikan autentik dan aktual, atautkah informasi yang sudah lama diketahui massa.
- 5) Apakah fakta dan konsepnya terjamin kecermatannya atau ada suatu hal yang masih diragukan.
- 6) Apakah format penyajiannya berdasarkan tata urutan belajar yang logis.
- 7) Apakah pandangannya objektif dan tidak mengandung unsur propaganda atau hasutan terhadap anak didik.
- 8) Apakah narasi, gambar, efek, warna, dan sebagainya, memenuhi syarat standar kualitas teknis.
- 9) Apakah bobot penggunaan bahasa, simbol-simbol, dan ilustrasinya sesuai dengan tingkat kematangan berpikir anak didik .
- 10) Apakah sudah diuji kesahihannya.

Pada pembelajaran berbasis komputer salah satunya berupa Compact Disc, khususnya aspek rekayasa perangkat lunak dalam media pembelajaran, menurut Romi (<http://romisatriawahono.net/2007/08/23>) kriteria penilaian dalam aspek rekayasa perangkat lunak yang akhirnya disetujui dalam diskusi di tim penyusun (LIPI, Pustekkom, Ilmu Komputer. Com) meliputi beberapa hal diantaranya sebagai berikut.

- 1) Efektif dan efisien
- 2) Reliabilitas (kehandalan)
- 3) Maintainabilitas (dapat dipelihara)
- 4) Usabilitas (sederhana dalam pengoperasiannya)
- 5) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/*software/tool*
- 6) Kompatibilitas (dapat diinstalasi di berbagai *hardware* dan *software*)
- 7) Pemaketan program terpadu dan mudah dalam eksekusi
- 8) Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap
- 9) Reusabilitas

Menyimak merupakan kompetensi berbahasa pertama yang diperoleh seseorang. Menyimak termasuk kompetensi yang bersifat reseptif. Sebelum seseorang memiliki kemampuan berbahasa yang lain (berbicara, membaca, menulis) seseorang terlebih dahulu mempunyai kompetensi menyimak. Kompetensi menyimak harus dikuasai oleh setiap orang, karena kompetensi menyimak sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Dalam berkomunikasi lisan dengan teman, mengikuti pelajaran, diskusi, seminar, menuntut kemahiran seseorang untuk menyimak. Demikian pula untuk menangkap pesan melalui telepon, radio, televisi memerlukan kemahiran menyimak (Tarigan 1986:21)

Tarigan (1994:28) mengemukakan bahwa menyimak merupakan proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi serta interpretasi untuk

memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan pembicara melalui ujaran atau bahasa.

Anderson (dalam Tarigan 1994: 24) membatasi menyimak sebagai proses besar mendengarkan, mengenal, serta menginterpretasikan lambang-lambang lisan. Kegiatan menyimak memang selalu dimulai dengan mendengar bunyi bahasa baik secara langsung maupun tidak langsung. Menyimak melalui rekaman harus disertai dengan pemusatan perhatian. Setelah itu, diikuti kegiatan identifikasi bunyi bahasa tersebut, yaitu mengenalnya dan mengelompokannya menjadi suku kata, kata, frase, kalimat, dan wacana. Berikutnya penyimak menginterpretasikan, memahami makna ujaran yang diterima. Akhirnya penyimak mengkaji, menelaah dan menguji makna tersebut baru memutuskan menerima simakan tersebut.

Kegiatan menyimak merupakan kegiatan reseptif, yang berarti bahwa menyimak merupakan kegiatan seseorang untuk mau menerima pesan-pesan yang terkandung dalam bunyi bahasa melalui indera pendengar, menyiapkan dan menalar secara teratur, kemudian memahami makna dengan tepat seperti makna yang diucapkan oleh penutur.

Agar penyimak dapat menangkap dan bisa memahami bahasa lisan, diperlukan kondisi fisik yang sehat, pengalaman yang luas, serta motifasi yang kuat. Penyimak yang demikian diperkirakan akan berhasil dalam proses menyimak.

Menurut Tarigan (1994:35-49) macam-macam menyimak dibagi menjadi dua bagian, yaitu menyimak ekstensif dan menyimak intensif. Menyimak ekstensif (Extensif Listening) adalah sejenis kegiatan menyimak yang berhubungan dengan hal-hal yang lebih umum dan lebih bebas terhadap suatu bahasa. Menyimak ini tidak perlu bimbingan langsung dari seorang guru. Termasuk menyimak ekstensif adalah menyimak sosial, menyimak sekunder,

menyimak estetik, dan menyimak pasif. Sedangkan jenis menyimak yang kedua adalah menyimak Intensif (*Intensive Listening*). Menyimak intensif adalah menyimak hal-hal tertentu atau lebih khusus dan perlu pengawasan dari guru. Termasuk menyimak intensif adalah menyimak kritis, menyimak konsentrasi, menyimak kreatif, menyimak eksploratori, menyimak interogatif, dan menyimak selektif.

Pada hakikatnya menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan dan memahami isi informasi yang didengar. Jadi kegiatan menyimak merupakan kegiatan disengaja dan direncanakan untuk mencapai tujuan tertentu yang diharapkan dari pendengar.

METODE

Pengembangan kompetensi menyimak dengan model CD pembelajaran interaktif menggunakan model Penelitian dan Pengembangan Pendidikan (*Educational Research & Development*). Menurut Borg & Goll (1983) dibagi dalam 10 tahapan yang pada penelitian ini disederhanakan menjadi 6 tahap. Keenam tahap tersebut adalah sebagai berikut. (1) Tahap analisis teoretis dan praktis; (2) Tahap analisis kebutuhan guru dan siswa; (3) Penyusunan prototipe; (4) Uji ahli; (5) Tahap revisi prototipe; (6) Tahap uji penggunaan produk. Tahap workshop penyusunan model sengaja tidak dilaksanakan dengan pertimbangan bahwa hasil desain model lebih pada kepentingan penelitian dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran bukan kepentingan produksi massal (bisnis).

Penelitian ini menggunakan desain penelitian pengembangan yang pelaksanaannya melalui beberapa tahapan, oleh karena itu data dan sumber data dikelompokkan berdasarkan tahapan-tahapan tersebut. Secara garis besar data dapat dikelompokkan pada lima kelompok yang meliputi pustaka yang relevan yakni

berkaitan, kebutuhan guru dan siswa pada pembelajaran menyimak, *software* prototipe CD pembelajaran interaktif kompetensi menyimak berita, pernyataan kelayakan ahli media dan ahli materi, dan nilai kompetensi menyimak siswa.

Mengacu pada jenis data penelitian ini ada dua macam, yakni data kuantitatif dan kualitatif, maka analisis data dalam penelitian ini dilakukan analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Analisis data kuantitatif artinya langkah untuk menganalisis data berupa angka yang diperoleh dari hasil tes. Sedangkan analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis data nontes yang diperoleh melalui kegiatan observasi, angket, dan wawancara.

Instrumen yang digunakan untuk pengambilan data pada penelitian ini disesuaikan dengan tahapan-tahapan pada desain penelitian. Beberapa instrumen yang digunakan berdasarkan tahapan pada desain pengembangan tersebut meliputi, instrumen kebutuhan guru dan siswa, instrumen penilaian uji ahli, dan instrumen uji penggunaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan desain penelitian yakni Penelitian dan Pengembangan Pendidikan (*Educational Research & Development*) maka konstruksi CD interaktif sebagai media pembelajaran kompetensi menyimak dapat dijelaskan dalam beberapa tahapan sebagai berikut.

Analisis Teoretis dan Praktis

Langkah analisis praktis menunjukkan bahwa kompetensi menyimak, seperti halnya tiga kompetensi yang lain, merupakan bagian integral dari kompetensi berbahasa. Pada pelaksanaannya sering diabaikan sebab sarana pendukung pelaksanaan pembelajaran menyimak masih kurang. Hal ini akan terselesaikan salah satunya dengan adanya media interaktif.

Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa

Analisis terhadap kebutuhan guru dan siswa dilaksanakan dengan mewawancarai 5 orang guru bahasa Jawa SMP negeri dan swasta. Hasil wawancara berkaitan dengan pembelajaran menyimak berita yang selama ini dilakukan menunjukkan guru sering mengalami kesulitan dalam membelajarkan menyimak berita. Kesulitan tersebut disebabkan beberapa hal diantaranya kesulitan guru dalam mencari media berita, yang kurang khususnya bahan materi untuk menyimak berita, minat siswa yang masih rendah dengan kata lain siswa yang kurang termotivasi untuk mau melaksanakan kegiatan menyimak

Hasil analisis kebutuhan guru menunjukkan keinginan untuk meningkatkan partisipasi siswa serta adanya keterlibatan sumber-sumber belajar yang variatif, interaktif serta untuk melatih kemandirian, diwujudkan suasana belajar dengan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran seperti pemanfaatan komputer. Dengan bantuan perangkat komputer, dibutuhkan media pembelajaran yang variatif dalam bentuk CD interaktif. Hal demikian tidak lain agar proses pembelajaran dapat efektif dan berkualitas.

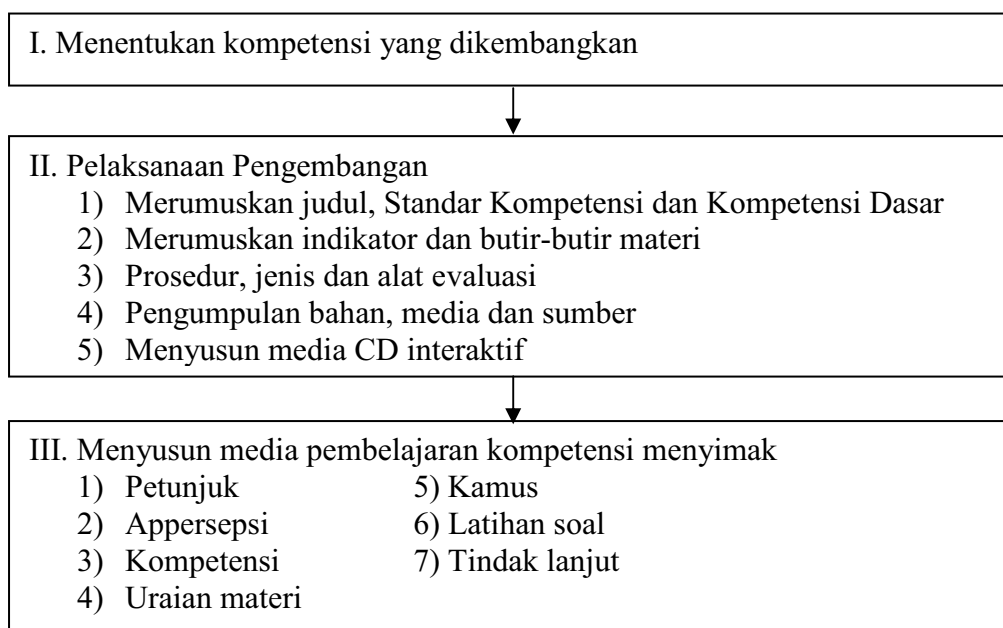
Dalam analisis kebutuhan siswa diperoleh gambaran tentang hal-hal yang

berkaitan dengan pembelajaran menyimak berita. Pembelajaran menyimak berita yang terjadi selama ini dilakukan dengan membaca sendiri dalam hati, menurut siswa sulit dilakukan.

Kesulitan ini berawal dari kurangnya pemahaman siswa terhadap teks wacana yang disajikan dalam buku. Siswa sering menemukan kata-kata sulit, sehingga makna yang ada dalam teks wacana tidak sampai pada peserta didik. Dalam hal ini sebetulnya dapat diatasi dengan kemauan untuk membuka kamus, namun siswa merasa malas untuk membuka, bahkan tidak mempunyai kamus. Sehingga menjadi hal yang sangat umum apabila menemui kata sulit, gurulah yang menjelaskan arti kata sulit tersebut. Akibatnya siswa pasif dan selalu menunggu ceramah guru berkaitan dengan bahan atau materi yang semestinya disimak.

Prototipe Produk Pengembangan

Setelah menelaah hasil analisis kebutuhan guru dan siswa, langkah selanjutnya adalah menyusun prototipe produk pengembangan. Prosedur pengembangan produk pembelajaran berupa CD interaktif pembelajaran menyimak berita, digambarkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan

Pertama adalah tahap penentuan kompetensi yang dikembangkan. Prosedur pengembangan media pembelajaran dengan media pembelajaran diawali dengan menentukan kompetensi yang akan dikembangkan supaya pembelajaran lebih menarik dan mudah sehingga indikator pembelajaran dapat dicapai lebih optimal dan efisien. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara observasi pada waktu proses pembelajaran di kelas dan interview beberapa guru pada Musyawarah Guru Mata Pelajaran. *Kedua* tahap pelaksanaan pengembangan dengan langkah-langkah yang sudah ditentukan. Langkah-langkah yang ditentukan adalah : (a) Menentukan judul, Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, (b) Merumuskan indikator dan butir-butir materi, (c) Prosedur, jenis dan alat evaluasi, (d) Pengumpulan bahan, media dan sumber, (e) Menyusun media pembelajaran berupa CD interaktif. Dalam tahap ini, pembuatan produk media CD

interaktif dilakukan mulai dari penulisan *storyboard script* dalam bentuk kolom, seperti pada tabel 3. Cara ini dilakukan agar urutan penyajiannya sistematis dan mudah dipahami peserta didik.

Ketiga, tahap penyusunan media pembelajaran interaktif kompetensi menyimak berita. Tahap ini dilaksanakan setelah penyusunan *storyboard script* selesai, dengan kata lain *storyboard script* telah disepakati antara penyusun dengan ahli masing-masing. Pada tahap ini dibuat prototipe produk CD interaktif sebagai media pembelajaran kompetensi menyimak berita.

Uji Ahli

CD interaktif pembelajaran menyimak berita yang telah disusun peneliti kemudian dinilai oleh ahli untuk memperoleh masukan memperbaiki prototipe produk. Penetapan ahli yang diminta untuk menilai produk



Gambar 2. Prototipe produk CD interaktif

pengembangan berdasarkan isi format penilaian, yakni aspek isi, pembelajaran, serta aspek media. Aspek isi meliputi kebenaran konsep dan kedalaman materi, aspek pembelajaran meliputi kebahasaan, keterlaksanaan, sedangkan aspek media berkaitan dengan tampilan.

Uji ahli dengan 5 narasumber yang sama dengan narasumber analisis kebutuhan guru menunjukkan bahwa, dari aspek isi bahwa materi sesuai bidang ilmunya, kategori sangat tinggi (85), materi sesuai dengan standar kompetensi, indikator sudah sesuai dengan kompetensi dasar, serta kecukupan dalam pemberian latihan, juga kategori sangat tinggi (84). Sedangkan untuk indikator kejelasan petunjuk belajar, kategori tinggi (86) dan pemberian appersepsi mendukung keberhasilan belajar, kategori tinggi (79), sedangkan kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan berbahasa peserta didik, kategori tinggi (80).

Uji Coba Penggunaan Produk

Pada tahap ini dilakukan 2 tahap uji coba, yaitu uji coba kelompok kecil dan lapangan. Uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 5 orang responden kelas VII SMP 39 Semarang yang sudah bisa mengoperasikan komputer. Instrumen yang digunakan untuk uji coba ini adalah angket sebagai sumber data utama, ditambah dengan diskusi dan observasi sebagai pelengkap data masukan untuk kualitas produk. Uji coba kelompok kecil dilakukan guna mengetahui lebih detail mengenai kualitas tampilan dan kualitas penyajian materi. Data yang diperoleh dapat dilihat bahwa, semua pernyataan berada pada kategori tinggi, hanya pada pernyataan kejelasan petunjuk penggunaan program yang masih dalam kategori sedang. Secara keseluruhan dilihat dari kualitas tampilan sudah layak dalam kategori tinggi dengan rata-rata skor 3,95. Secara keseluruhan kualitas penyajian produk CD interaktif sebagai media pembelajaran kompetensi

menyimak berita yang dihasilkan memperoleh rerata 4,38 dengan kategori tinggi. Hasil uji coba kelompok kecil ini dikaji kembali oleh peneliti, sebagai dasar revisi produk untuk uji coba lapangan.

Hasil uji coba lapangan dilihat dari kualitas tampilan, diperoleh skor rata-rata 79.38 dengan kategori tinggi. Secara keseluruhan kualitas tampilan sudah layak. Data yang diperoleh dari angket pada uji coba lapangan untuk kualitas penyajian produk media pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran kompetensi menyimak berita tersebar dalam dua kategori yakni sangat tinggi dan tinggi. Sangat tinggi untuk Kesesuaian SK yang ingin dicapai dengan indikator keberhasilan, Kemudahan memahami materi bacaan, dan Latihan yang cukup, sedangkan yang lainnya dengan kategori tinggi. Secara keseluruhan memperoleh skor rerata 82.5 dengan kategori tinggi. Dengan demikian, pada uji coba lapangan secara umum dalam kategori tinggi dengan rerata 4,29.

Hasil uji coba lapangan diperoleh respon siswa terhadap CD interaktif pembelajaran kompetensi menyimak berita. Respon terhadap pengembangan CD interaktif pembelajaran kompetensi menyimak berita diperoleh hasil 52,5% responden sangat setuju, 45% setuju dan 2,5% tidak setuju. Manfaat pengembangan CD interaktif pembelajaran kompetensi menyimak berita direspon baik dengan 40% menyatakan sangat tertarik, 52,5% tertarik dan 7,5% tidak tertarik. Keterbantuan belajar dengan CD interaktif pembelajaran kompetensi menyimak berita direspon baik dengan 20% menyatakan sangat terbantu, 75% terbantu, dan 5% tidak terbantu.

Data yang diperoleh dari pelaksanaan pretest dan posttest dapat digunakan untuk mengetahui penggunaan media tersebut. Bila skor dari tes awal dan tes akhir tampak kenaikan, berarti produk sudah layak digunakan, akan tetapi perbaikan masih terus dilakukan. Hasil tes awal dan tes akhir

secara keseluruhan dari 40 siswa, tampak adanya peningkatan pada pencapaian kompetensinya. Secara keseluruhan setelah tes akhir tampak penguasaan siswa terhadap masing-masing indikator dengan nilai ketuntasan 100%.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran menyimak berita dapat dilaksanakan melalui enam tahapan yaitu Analisis Teoretis dan Praktis, Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa, Penyusunan Prototipe, Uji Ahli, Revisi Prototipe, dan Uji Penggunaan Produk. Media pembelajaran ini adalah media pembelajaran yang berupa *Compact Disc*, yang berisi *software* program dan kompetensi (materi-materi) yang akan dicapai siswa. *Software* utama yakni Microsoft Power Point dengan segala aplikasinya diantara yakni *hyperlink*, *slide transition*, dan *costum animasi* Sedangkan program penunjang misalnya *VCD Cutter* untuk edit data yang berupa *movie* (film), *Cool edit* untuk edit data yang berupa *winamp* (musik).

Saran

Berdasarkan simpulan penelitian ini, disarankan bahwa hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif perbaikan pengembangan media pembelajaran sesuai dengan fasilitas yang disediakan sekolah. Namun secara khusus, saran dalam penelitian ini ditujukan kepada guru agar senantiasa kreatif dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran CD interaktif.

Desiminasi produk dapat dilakukan dengan mengupayakan penyebarluasan melalui Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP), sesuai dengan keperluan lembaga. Desiminasi akan sangat penting, di samping sebagai produk ilmiah untuk

kegiatan-kegiatan pembelajaran juga merangsang guru untuk berkreasi dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi pada dunia pendidikan, tidak terkecuali masalah siswa.

Pengembangan penelitian selanjutnya diharapkan menitik beratkan pada (1) uji coba dalam kegiatan pembelajaran secara luas, dan (2) pengembangan media pembelajaran dengan *Autoplay* Media Studio Profesional yang memiliki fitur yang lebih komplit. Hal ini disebabkan bahan pembelajaran ini disusun dengan keterbatasan fitur yang disediakan oleh *software* Microsoft Power Point 2003. Namun memberi nilai plus terhadap pengembangannya karena dapat menjadi *open source* bagi guru bahasa Jawa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Angkowo, R dan A. Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta:Grasindo
- Borg, Walter R, Meredith Damin Gal. 1983. *Educational Research : An Introduction*. New York & London : Longman
- Depdiknas. 2003. Kurikulum Berbasis Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Menengah Pertama dan Madrasah Tsanawiyah. Jakarta: Depdiknas.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti
- Djamarah dan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurhadi dan Agus Gerrad Senduk. 2004. Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL) dan Penerapannya dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*.

- Yogyakarta: Intan Pariwara.
- Sudjana dan Rivai. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Ali, Muhamad. 1987. *Penelitian Pendidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung: Angkasa
- Nababan, Sri Utari. 1994. *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Gramedia
- Sadiman, Arif, dkk. 2006. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Permanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Samsudi, Dr. 2006. *Disain Penelitian Pendidikan*. Semarang : UNNES Press
- Setiawan, Budi. 1990. *Buku Teks Menyimak* .Jakarta: Pusat Antar Universitas Terbuka
- Soekamto, Dr. Toeti dan Drs. Udin Saripudin Winaputra, MA. 1997. *Teori Belajar dan Model-Model Pembelajaran*. Jakarta : Pusat Antaruniversitas
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sutari KY, Ice, Tiem Kartimi dan Visman S. D. 1997. *Menyimak*. Jakarta: Depdikbud
- Tarigan, H. G. 1986. *Menyimak Sebagai Suatu Kompetensi Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- _____. 1987. *Pengajaran Wacana*. Bandung: Angkasa.
- _____. 1990. *Teknik-teknik Pengajaran Kompetensi Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- _____.1991. *Materi Pokok Kompetensi Menyimak*. Jakarta: Karunika
- _____. 1994. *Menyimak Sebagai Suatu Kompetensi Berbahasa..* Bandung: Angkasa.
- Tim Pengembang.2007.*Panduan Pengembangan Multimedia Pembelajaran*. Jakarta : Depdiknas
- Winataputra, Udin S. 2001. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta : PAU-PPAI Universita Terbuka.