



**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF MENYUNTING KARANGAN
BERMUATAN NILAI-NILAI KARAKTER BERBASIS TIK
PADA MATA KULIAH UMUM BAHASA INDONESIA**

Asep Purwo Yudi Utomo ✉ **Uki Hares Yulianti**

Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang,
Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Januari 2017
Disetujui Februari 2017
Dipublikasikan November
2017

Keywords:
*interactive media, character
values, ICT, Indonesian.*

Abstrak

Tujuan penelitian ini mengungkap tingkat kebutuhan mengenai media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada mata kuliah umum bahasa Indonesia; merancang dan menentukan keefektifan media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada mata kuliah umum bahasa Indonesia. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development (R & D)*. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut. Karakteristik media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada mata kuliah umum bahasa Indonesia yang sesuai dengan kebutuhan dosen dan mahasiswa meliputi acuan yang digunakan untuk pengembangan media interaktif menyunting karangan. Skor rata-rata penilaian dosen sebesar 88,75% dan skor rata-rata penilaian mahasiswa sebesar 87,5%.

Abstract

The purpose of this study reveals the level of need for interactive media to text editing containing ICT-based character values in Indonesian general lecture; designing and determining the effectiveness of interactive media to edit text containing ICT-based character values in general Indonesian general lecture. The research approach used is research and development (R & D). The results of this study are as follows. Characteristics of interactive media text editing containing ICT-based character values in Indonesian general lecture which corresponds to the needs of lecturers and students include a reference used for the development of interactive media text editing. The average score of lecturer appraisal was 88.75% and the average score of the students' appraisal was 87.5%.

PENDAHULUAN

Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran sangat memungkinkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir yang diharapkan. Kelebihan yang dimiliki media interaktif adalah dapat mempersiapkan sumber daya manusia melalui pendidikan yang berkualitas. Pada proses pembelajaran, peserta didik diharapkan memperoleh kemampuan penalaran, komunikasi, pemecahan masalah, dan memiliki sikap menghargai kegunaan dari materi yang disajikan. Kemampuan-kemampuan tersebut melibatkan cara berpikir secara kritis, sistematis, logis, dan kreatif yang sangat dibutuhkan pada era teknologi saat ini, misalnya dalam memilih dan mengelola informasi-informasi serta berkomunikasi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut pendidik untuk menggunakan teknologi, khususnya komputer, dalam pembelajaran. Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran sebaiknya dibuat interaktif karena akan mendorong partisipasi peserta didik sehingga dapat memaksimalkan proses pembelajaran (Suherman 2009:9). Interaktif dalam komputer yaitu adanya interaksi antara pengguna (peserta didik) dan komputer. Apabila komputer menayangkan suatu pertanyaan maka peserta didik dapat menjawab pertanyaan pada komputer dan jawaban peserta didik akan direspon langsung oleh komputer. Apabila media interaktif dipilih, dikembangkan, dan digunakan secara tepat dan baik, maka akan memberi manfaat yang sangat besar bagi pendidik dan peserta didik.

Ariani dan Haryanto (2010:26) menjelaskan bahwa secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan, proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap dan perhatian belajar peserta didik dapat ditingkatkan dan dipusatkan. Oleh karena itu, dikembangkan media interaktif yang dijadikan fasilitas pembelajaran menyunting karangan. Jika biasanya materi menyunting karangan disampaikan dengan cara konvensional dan membosankan, dengan adanya pengembangan media ini akan memperbaiki proses pembelajaran yang lebih baik.

Kontribusi penelitian ini antara lain: 1) mengembangkan media interaktif menyunting karangan; 2) membuat media yang menunjang pembelajaran kooperatif; 3) meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata kuliah umum bahasa Indonesia.

Pada proses pembelajaran, media pembelajaran berguna untuk memperjelas penyajian pe-

san agar tidak terlalu verbal yang hanya dengan kata-kata tertulis dan penjelasan lisan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta daya indera, membuat peserta didik lebih aktif dan mengurangi sifat pasifnya, mengakomodasi perbedaan individu peserta didik, dan membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Menurut Tresna dalam Ali yang dikutip Wijaya (2010) menjelaskan bahwa peranan media dalam pembelajaran mempunyai pengaruh sebagai berikut. 1) Media dapat menyiarkan informasi yang penting; 2) Media dapat digunakan untuk memotivasi pembelajar pada awal pembelajaran; 3) Media dapat menambah pengayaan dalam belajar; 4) Media dapat menunjukkan hubungan-hubungan; 5) Media dapat menyajikan pengalaman-pengalaman yang tidak dapat ditunjukkan oleh pendidik; 6) Media dapat membantu belajar perorangan; dan 7) Media dapat mendekatkan hal-hal yang ada di luar ke dalam kelas. Hal serupa juga diutarakan Latuheru (dalam Wijaya 2010) yang menyatakan bahwa peran media dalam pembelajaran adalah: 1) membangkitkan motivasi belajar pembelajar; 2) mengulang apa yang telah dipelajari pembelajar; 3) merangsang pembelajar untuk belajar penuh semangat; 4) mengaktifkan respon pembelajar; dan 5) segera diperoleh umpan balik dari pembelajar.

Eneste (2005:8) mengemukakan bahwa penyuntingan naskah adalah proses, cara, atau perbuatan menyunting naskah. Eneste berpedoman pada pengertian menyunting dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu, menyunting merupakan bentuk turunan dari sunting yang artinya: (1) menyiapkan naskah siap cetak atau siap terbit dengan memperhatikan segi sistematika penyajian, isi, dan bahasa (menyangkut ejaan, diksi, dan struktur kalimat); mengedit; (2) merencanakan dan mengarahkan penerbitan (surat kabar, majalah); (3) menyusun atau merakit (film, pita rekaman) dengan cara memotong-motong dan memasang kembali. Orang yang melakukan pekerjaan penyuntingan naskah tersebut disebut penyunting naskah. Istilah ini lazim dipadankan dengan kopieditor.

Sementara itu, Sugihastuti (2006:1) mengemukakan bahwa menyunting bersinonim dengan mengedit. Menyunting merupakan kegiatan mempersiapkan naskah yang siap cetak atau siap terbit dengan memperhatikan terutama dari segi ejaan, huruf, tanda baca, kata, diksi, frasa, istilah, klausa, kalimat, wacana, dan teknik penulisan naskah yang akan diterbitkan.

Pembentukan karakter adalah suatu upaya untuk membentuk dan meningkatkan kualitas karakter seseorang yang dicerminkan dalam

perilaku, sikap dan moral seseorang sejak usia dini, bahkan sejak dalam kandungan, sehingga dapat mencapai tujuan yang bermakna. Tujuan bermakna yang diharapkan itu adalah (1) mewujudkan pribadi matang yang berkarakter baik, (2) mampu menjamin hubungan cinta kasih sejati yang harmonis dalam keluarga, (3) mampu memberikan kontribusi kepada orang lain dan masyarakat (Kris 2003:13).

Usaha untuk membentuk karakter dilakukan melalui penanaman nilai-nilai karakter. Nilai-nilai karakter tersebut adalah nilai-nilai universal yang pasti dijunjung tinggi oleh seluruh agama, tradisi, dan budaya. Nilai-nilai ini harus dapat menjadi perekat bagi seluruh anggota masyarakat walaupun berbeda latar belakang budaya, suku, dan agama (Megawangi 2004:95).

Melalui nilai-nilai karakter yang ditanamkan dalam masa perkembangan karakter seorang anak usia dini, diharapkan dapat membentuk karakter seorang anak bangsa kelak secara holistik dan komprehensif. Pembentukan karakter yang holistik dan komprehensif menurut Soedarsono (2004) dalam bukunya *Character Building: Membentuk Watak melingkupi empat relasi inti dalam kehidupan seseorang yang dimulai dari diri sendiri, yaitu (1) relasi dengan diri sendiri dan dalam kaitannya antar sesama (pribadi-keluarga-sosial-makhluk hidup), (2) relasi dengan Adversity Quotient dengan pengembangan pemikiran sikap dan perilaku yang memadukan Intellectual Quotient (IQ), Emotional Quotient (EQ), Spiritual Quotient (SQ), (3) relasi dengan bangsa dan negara (alam, IPTEK dan kerja), dan (4) relasi dengan Tuhan Yang Maha Esa.*

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Menurut Borg dan Gall (1983) maksud penggunaan istilah produk pendidikan (*educational products*) dijelaskan lebih jauh, tidak hanya wujud material seperti buku teks, film pembelajaran, tetapi juga berhubungan dengan pengembangan proses dan prosedur, seperti pengembangan media pembelajaran.

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah (1) informasi tentang tingkat kebutuhan produk, (2) materi menyunting karangan, (3) hasil penilaian ahli, dan (4) data uji keefektifan atau uji coba terbatas. Sumber data dalam penelitian pengembangan ini adalah peserta didik MKU bahasa Indonesia dan dosen MKU bahasa Indonesia di Universitas Negeri Semarang. Sumber data selanjutnya adalah materi menyunting karangan

yang terdapat di kurikulum, serta ahli dalam bidang bahasa. Data (1) dan (3) dikumpulkan dengan kuesioner yang kemudian dianalisis secara deskriptif. Data (2) dikelompokkan ke dalam tabel klasifikasi Data analisis isi.

HASIL PENELITIAN

Tingkat Kebutuhan Media Interaktif Menyunting Karangan

Tingkat kebutuhan media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada mata kuliah umum bahasa Indonesia menurut mahasiswa meliputi hal yang disajikan sebagai berikut.

Jumlah mahasiswa yang menjadi sampel adalah 60. Setiap mahasiswa berhak memilih jawaban lebih dari satu dan boleh menambahkan jawaban lain yang dianggap perlu. Oleh karena itu, persentase yang dimunculkan adalah persentase dari jumlah pilihan dibandingkan dengan jumlah mahasiswa keseluruhan. Dengan demikian persentase tidak bisa dijumlahkan menjadi 100% pada masing-masing pertanyaan, namun bisa 100% pada masing-masing pilihan jawaban.

Atas dasar pertanyaan "Menurut Anda, apa bentuk media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada mata kuliah umum bahasa Indonesia?" dapat dideskripsikan bahwa dari 60 mahasiswa, 1 (1,67%) mahasiswa memilih jawaban 'berupa materi saja', 2 (3,33%) mahasiswa memilih jawaban 'berupa evaluasi saja', 52 (86,67%) mahasiswa memilih jawaban 'berupa materi dan evaluasi', dan 5 (8,33%) mahasiswa memilih jawaban 'berupa materi dan evaluasi'.

Atas dasar pertanyaan "Dalam bentuk materi, materi apa saja yang bisa dimasukkan ke dalam media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada mata kuliah umum bahasa Indonesia?" dapat dideskripsikan bahwa dari 60 mahasiswa, 6 (10 %) mahasiswa memilih jawaban 'Materi menyunting karangan saja', 12 (20 %) mahasiswa memilih jawaban 'Materi ejaan yang disempurnakan saja', 40 (66,67 %) mahasiswa memilih jawaban 'Materi menyunting karangan ejaan yang disempurnakan saja', dan 5 (8,33%) mahasiswa memilih jawaban 'Lainnya, yaitu (1) Sistematika penyuntingan karangan, (2) Materi menyunting karangan dan teknik mengutip, (3) Penggunaan tanda baca, (4) Semua materi dan evaluasi, (5) Kalo bisa semua materi dan evaluasi evaluasi'.

Atas dasar pertanyaan "Bentuk materi apa saja yang bisa dimasukkan ke dalam media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai

karakter berbasis TIK pada mata kuliah umum bahasa Indonesia?" dapat dideskripsikan bahwa dari 60 mahasiswa, 38 (63,33 %) mahasiswa memilih jawaban 'Kalimat', 37 (61,67 %) mahasiswa memilih jawaban 'Paragraf', 43 (71,67 %) mahasiswa memilih jawaban 'Karangan', dan 3 (5 %) mahasiswa memilih jawaban 'Lainnya, yaitu (1) Ejaan yang disempurnakan, (2) Kalimat, paragraf, dan karangan.

Atas dasar pertanyaan "Apa bentuk penyampaian materi yang terdapat pada media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada mata kuliah umum bahasa Indonesia?" dapat dideskripsikan bahwa dari 60 mahasiswa, 2 (3,33 %) mahasiswa memilih jawaban 'Dimulai dari contoh lalu penjelasan', 16 (26,67 %) mahasiswa memilih jawaban 'Dimulai penjelasan lalu contoh Dimulai penjelasan lalu contoh', 7 (11,67 %) mahasiswa memilih jawaban 'Dimulai soal, penjelasan, dan diakhiri contoh (model induktif)', 38 (63,33 %) mahasiswa memilih jawaban 'Dimulai contoh, penjelasan, dan diakhiri soal (model deduktif)' dan 5 (8,33 %) mahasiswa memilih jawaban 'Lainnya, yaitu (1) Dimulai dengan penjelasan, lalu contoh kemudian diakhiri dengan soal, (2) Penjelasan, contoh, soal, kunci jawaban, (3) Contoh, penjelasan, contoh, soal.

Atas dasar pertanyaan "Dalam bentuk evaluasi, evaluasi materi apa saja yang bisa dimasukkan ke dalam media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada mata kuliah umum bahasa Indonesia?" dapat dideskripsikan bahwa dari 60 mahasiswa, 7 (11,67 %) mahasiswa memilih jawaban 'Evaluasi menyunting karangan saja', 11 (18,33 %) mahasiswa memilih jawaban 'Evaluasi ejaan yang disempurnakan saja', 39 (65 %) mahasiswa memilih jawaban 'Evaluasi menyunting karangan ejaan yang disempurnakan saja', dan 7 (11,67 %) mahasiswa memilih jawaban 'Lainnya, yaitu (1) Semua dievaluasi, (2) Evaluasi penggunaan tanda baca, (3) Evaluasi menyunting karangan dan evaluasi ejaan yang benar, (4) Evaluasi hasil penerapan penyampaian materi.

Atas dasar pertanyaan "Berapa soal pada tiap materi yang dievaluasi dalam media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada mata kuliah umum bahasa Indonesia?" dapat dideskripsikan bahwa dari 60 mahasiswa, 36 (60 %) mahasiswa memilih jawaban 'Lima masing-masing materi', 14 (23,33 %) mahasiswa memilih jawaban 'Sepuluh masing-masing materi', 4 (6,67 %) mahasiswa memilih jawaban 'Lima belas masing-masing materi', dan 8 (13,33 %) mahasiswa memilih jawaban

'Lainnya, yaitu (1) Menyesuaikan keadaan, (2) 3 masing-masing materi, (3) Menyesuaikan jumlah soal.

Atas dasar pertanyaan "Berapa jumlah soal evaluasi umum media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada mata kuliah umum bahasa Indonesia?" dapat dideskripsikan bahwa dari 60 mahasiswa, 19 (31,67 %) mahasiswa memilih jawaban '25 soal', 15 (25 %) mahasiswa memilih jawaban '50 soal', 7 (11,67 %) mahasiswa memilih jawaban '75 soal', 16 (26,67 %) mahasiswa memilih jawaban '100 soal', dan 4 (6,67 %) mahasiswa memilih jawaban 'Lainnya, yaitu (1) Kurang dari 25 soal, (2) 100 soal pilihan ganda dan 10 soal penalaran, (3) 20 soal.

Atas dasar pertanyaan "Nilai-nilai karakter apa saja yang dapat ditanamkan dalam media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada mata kuliah umum bahasa Indonesia?" dapat dideskripsikan bahwa dari 60 mahasiswa, 37 (61,67 %) mahasiswa memilih jawaban 'Cinta Tuhan dan segenap cinta-NYA', 47 (78,33 %) mahasiswa memilih jawaban 'Kemandirian dan tanggungjawab', 44 (73,33 %) mahasiswa memilih jawaban 'Kejujuran/amanah dan bijaksana', 27 (45 %) mahasiswa memilih jawaban 'Hormat dan santun', 20 (33,33 %) mahasiswa memilih jawaban 'Dermawan, suka menolong, dan gotong royong', 44 (73,33 %) mahasiswa memilih jawaban 'Percaya diri, kreatif, dan pekerja keras', 31 (51,67 %) mahasiswa memilih jawaban 'Kepemimpinan dan keadilan', 23 (38,33 %) mahasiswa memilih jawaban 'Baik dan rendah hati', 30 (50 %) mahasiswa memilih jawaban 'Toleransi, kedamaian, dan kesatuan', 24 (40 %) mahasiswa memilih jawaban 'Penanaman nilai kebersihan, kerapian, kesehatan, dan keamanan', dan 6 (10 %) mahasiswa memilih jawaban 'Lainnya, yaitu (1) Sesuai karakter yang ada dalam peraturan pemerintah (18), (2) Mencintai bahasa sendiri (Indonesia), (3) Rendah hati l.

Atas dasar pertanyaan "Bagaimana peletakan nilai-nilai karakter yang terdapat dalam media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada mata kuliah umum bahasa Indonesia?" dapat dideskripsikan bahwa dari 60 mahasiswa, 3 (5 %) mahasiswa memilih jawaban 'Pada materi saja', 8 (13,33 %) mahasiswa memilih jawaban 'Pada evaluasi saja', 49 (81,67 %) mahasiswa memilih jawaban 'Pada materi dan evaluasi', dan 1 (1,67 %) mahasiswa memilih jawaban 'Lainnya, yaitu (1) Materi, evaluasi, dan yang penting aplikasi, (2) Pada penerapan materinya/pada saat pembelajaran.

Atas dasar pertanyaan “Apa harapan Anda dengan disusunnya media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada mata kuliah umum bahasa Indonesia?” dapat dideskripsikan bahwa dari 60 mahasiswa, 29 (48,33 %) mahasiswa memilih jawaban ‘Dapat belajar menyunting karangan’, 31 (51,67 %) mahasiswa memilih jawaban ‘Dapat belajar ejaan yang disempurnakan’, 22 (36,67 %) mahasiswa memilih jawaban ‘Dapat memahami nilai-nilai karakter’, 27 (45 %) mahasiswa memilih jawaban ‘Dapat menerapkan nilai-nilai karakter yang terdapat dalam media’, dan 5 (8,33 %) mahasiswa memilih jawaban ‘Lainnya, yaitu (1 Meningkatkan bagaimana cara menyunting karangan, (2) Dapat belajar, namun tidak tahu mana yang benar, (3) Dapat belajar menyunting karangan, EYD, dan menerapkan nilai-nilai karakter.

Uji Keefektifan Media Interaktif

Keefektifan media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia diambil dari uji kepada dosen. Hasil penilaian dosen diperoleh dari angket penilaian terhadap media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia yang diisi oleh dosen Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia. Dari angket penilaian tersebut didapatkan penilaian untuk kelayakan rentang persentase. Hasil penilaian dianalisis berdasarkan skor yang diperoleh dari seluruh butir pernyataan. Hasil penilaian dosen ini diklasifikasikan ke dalam lima kategori yang dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Kelayakan media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis

TIK pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia diketahui dari kategori penilaian dosen. Apabila dalam hasil penilaian dosen ditunjukkan bahwa media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia masuk ke dalam kategori cukup, kurang, atau sangat kurang mendukung, berarti media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia tersebut harus direvisi sesuai dengan saran penilai sebelum diujicobakan. Akan tetapi, bila sudah masuk kategori mendukung hingga sangat mendukung maka media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia dapat langsung diujicobakan secara terbatas dengan tetap memperhatikan saran ahli.

Berdasarkan penilaian dosen terhadap media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia diperoleh skor rata-rata sebesar 88,75% dari skor maksimal 100%. Oleh karena itu, jika ditinjau berdasarkan tabel 5.11, dalam skala persentase 80,01% – 100,00% sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia dinyatakan berkategori sangat baik.

Keberterimaan oleh Peserta Didik

Keberterimaan terhadap media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia dilihat dari angket tanggapan terhadap media interaktif menyunting karangan

Tabel 1 Rentang Persentase Angket Penilaian Dosen

Kriteria	Skor	kategori penilaian media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia
1	1% - 20%	sangat kurang mendukung media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia
2	20,01% - 40%	kurang mendukung media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia
3	41,01% - 60%	cukup mendukung media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia
4	60,01% - 80%	mendukung media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia
5	80,01% - 100%	sangat mendukung media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia

Tabel 2 Penilaian Dosen terhadap Hasil Pengembangan Media Interaktif Menyunting Karangan Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Berbasis TIK pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia

Dimensi	Indikator	Skor		Total Skor	Nilai
		Dosen 1	Dosen 2		
media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia	Komposisi warna pada media interaktif	3	3	6	75
	Penataan tampilan pada media interaktif	4	3	7	87,5
	Kesesuaian tampilan pada media interaktif	4	3	7	87,5
	Penataan tampilan tulisan pada media interaktif	3	4	7	87,5
	Kesesuaian jenis huruf pada media interaktif	4	4	8	100
	Kesesuaian ukuran huruf pada media interaktif	4	4	8	100
	Ketepatan pemilihan diksi (pilihan kata) pada media interaktif	4	3	7	87,5
	Kesesuaian isi materi menyunting karangan dalam media interaktif	4	4	8	100
	Kesesuaian isi materi dengan topik judul pada media interaktif	3	3	6	75
	Kepaduan isi materi menyunting karangan dalam media interaktif	4	3	7	87,5
	Rata-rata			7,1	88,75
Total			71	88,75	

bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia yang diisi oleh mahasiswa/ peserta didik. Dari angket tersebut didapatkan penilaian untuk kelayakan rentang persentase. Hasil penilaian dianalisis berdasarkan skor yang diperoleh dari seluruh butir pernyataan. Hasil penilaian mahasiswa ini diklasifikasikan ke dalam lima kategori sebagai berikut.

ikut.

Keberterimaan media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia diketahui dari kategori tanggapan mahasiswa/ peserta didik. Apabila dalam hasil tanggapan mahasiswa ditunjukkan bahwa media interaktif menyunting karangan bermuatan

Rentang Persentase Angket Tanggapan Mahasiswa

Kriteria	Skor	Kategori tanggapan media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia
1	1% - 20%	media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia dinilai sangat kurang
2	20,01% - 40%	media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia dinilai kurang
3	41,01% - 60%	media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia dinilai cukup
4	60,01% - 80%	media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia dinilai baik
5	80,01% - 100%	media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia dinilai sangat baik

Tanggapan Mahasiswa terhadap Hasil Pengembangan Media Interaktif Menyunting Karangan Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Berbasis TIK pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia

No	Pertanyaan	Poin	Persentase
1	Komposisi warna pada media interaktif	34	85
2	Penataan tampilan pada media interaktif	35	87,5
3	Kesesuaian tampilan pada media interaktif	34	85
4	Penataan tampilan tulisan pada media interaktif	35	87,5
5	Kesesuaian jenis huruf pada media interaktif	34	85
6	Kesesuaian ukuran huruf pada media interaktif	36	90
7	Ketepatan pemilihan diksi (pilihan kata) pada media interaktif	34	85
8	Kesesuaian isi materi menyunting karangan dalam media interaktif	34	85
9	Keseuaian isi materi dengan topik judul pada media interaktif	37	92,5
10	Kepaduan isi materi menyunting karangan dalam media interaktif	37	92,5
Total	400	350	87,50
	Rata-rata / Nilai	35	87,5

nilai-nilai karakter berbasis TIK pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia masuk ke dalam kategori cukup, kurang, atau sangat kurang mendukung, berarti media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia tersebut harus direvisi. Akan tetapi, bila sudah masuk kategori baik hingga sangat baik maka media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia dapat langsung diujicobakan secara luas.

Berdasarkan tanggapan mahasiswa terhadap media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia diperoleh skor rata-rata sebesar 87,5% dari skor maksimal 100%. Oleh karena itu, jika ditinjau berdasarkan tabel 4.13, dalam skala persentase 80,01% – 100,00% dapat disimpulkan bahwa media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia dinyatakan berkategori sangat baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Atas dasar hasil penelitian yang dipaparkan, disimpulkan hal-hal sebagai berikut.

1) Analisis kebutuhan media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada mata kuliah umum bahasa Indonesia terdiri atas tingkat kebutuhan media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK menurut mahasiswa dan dosen.

2) Hasil analisis kebutuhan media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai

karakter berbasis TIK pada mata kuliah umum bahasa Indonesia terdiri atas tingkat kebutuhan media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK menurut mahasiswa dan dosen dipadukan untuk menentukan prinsip pengembangan.

Karakteristik media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia tersebut didasarkan pada analisis teori dan praktis serta analisis kebutuhan media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia. Karakteristik media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia yang peneliti kembangkan berisi materi, contoh soal, dan evaluasi.

Berdasarkan penilaian dosen terhadap media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia diperoleh skor rata-rata sebesar 88,75% dari skor maksimal 100%. Berdasarkan tanggapan mahasiswa terhadap media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia diperoleh skor rata-rata sebesar 87,5% dari skor maksimal 100%.

Saran

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran MKU Bahasa Indonesia sehingga makin efektif. Selain itu, penelitian ini bisa menjadi acuan penelitian berikutnya untuk terus mengembangkan pembelajaran pada mata kuliah umum di Universitas Negeri Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini. 1997. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariani, Niken dan Dany Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multi Media di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Eneste, Pamusuk. 2005. *Buku Pintar Penyuntingan Naskah Edisi Kedua*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Gall, Meredith D., Joyce P. Gall, dan Walter R. Borg. 1983. *Educational Research An Introduction*. New York : Pearson Education, Inc
- Megawangi, Ratna. 2004. *Pendidikan Karakter: Solusi yang Tepat untuk Membangun Bangsa*. Jakarta: IHF-Star Energy Ltd.
- Sugihastuti, . 2006. *Editor Bahasa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suherman, Yuyus. 2009. Pengembangan Media Pembelajaran bagi ABK. Makalah Disampaikan pada Diklat Profesi Guru PLB Wilayah X Jawa Barat, Bandung, 2009, (Online), ([http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/196610251993031-YUYUS_SUHERMAN/I.Makalah/Pengembangan media Pembelajaran.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/196610251993031-YUYUS_SUHERMAN/I.Makalah/Pengembangan%20media%20Pembelajaran.pdf)), diakses 10 September 2014.
- Utomo, Asep Purwo Yudi. [Pengembangan Buku Panduan Menulis Laporan dengan Pendekatan Kontekstual bagi Siswa Kelas VIII SMP](#). Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Wijaya, permana yoga. 2010. *Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Bagi Prestasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Tik*.(Online). (http://dc199.4shared.com/download/Kx-8V8dg8/EFEKTIFITAS_MEDIA_PEMBELAJARAN.pdf?tsid=20101027-234911-41bc-c6b8 diakses 3 Maret 2013).