
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Kresnayana Pristie Supari¹, Audy Aldrin Kenap², Alfrina Mewengkang³

^{1,3}Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Teknik,
Universitas Negeri Manado

²Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Manado

e-mail: ¹kresnayanakupari@gmail.com, ²audykenap@unima.ac.id,

³mewengkangalfrina@unima.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran yang inovatif berbantuan media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta memudahkan siswa dalam memahami mata pelajaran tersebut. Maka media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi apabila dilihat dari situasi belajar dimana komputer digunakan untuk tujuan menyajikan isi pelajaran, yang bisa berbentuk tutorial, drills and practice, simulasi dan permainan. Dalam perancangan tersebut menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Metodologi Pengembangan ini terdiri dari enam tahap, yaitu Concept (pengonsepan), Design (Pendesainan), Obtaining Content Material (Pengumpulan Materi), Assembly (Pembuatan), Testing (pengujian), dan Distribution (pendistribusian). Metode pengujian menggunakan black box untuk developer test dan end user test. Dari hasil pengujian diperoleh bahwa media pembelajaran berbasis multimedia dapat digunakan sebagai bahan ajar yang menarik dalam upaya mengefektifkan proses belajar bagi guru dan dapat membantu siswa dalam proses belajar.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Bahasa Indonesia, MDLC.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal penting yang wajib dimiliki setiap orang sehingga dengan pendidikan, setiap orang akan dapat menciptakan sumber daya manusia yang baik (Sudarsana, 2016). Melalui pendidikan, tingkat kreativitas guru dapat ditingkatkan guna memicu semangat belajar siswa di kelas (Susanti, 2021). Prestasi yang baik dari seorang siswa ditentukan dari hasil kerja keras seorang guru juga.

Dengan perkembangan teknologi yang pesat saat ini mampu mempengaruhi berbagai macam aspek kehidupan terutama dalam bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan metode pembelajaran saat ini tidak hanya melalui penjelasan dari guru saja atau menggunakan metode konvensional seperti dari buku-buku pelajaran, namun juga dapat melalui pemanfaatan teknologi seperti menggunakan teknologi komputer sehingga dapat membantu terhadap proses pembelajaran di sekolah dan berpengaruh juga pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar

mengajar (Muhson, 2010). Dengan teknologi yang mendukung, penyajian di kelas akan sangat membantu membangun minat belajar, siswa juga akan menjadi semakin baik (Karundeng dkk, 2021).

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum 2013 adalah pembelajaran berbasis teks. Pembelajaran yang berbasis teks merupakan pembelajaran yang menuntut siswa menggunakan kalimat Bahasa Indonesia tidak hanya untuk dijadikan sebagai sarana komunikasi, tetapi juga menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir, namun terkadang pembelajaran yang hanya menggunakan kumpulan teks berupa buku pelajaran, seringkali tidak dapat dipahami oleh siswa dan terkadang siswa akan merasa ceptat bosan dengan pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil observasi, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, di antaranya: Dibutuhkan pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, juga kurangnya pemanfaatan Media Pembelajaran multimedia interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

Tulisan ini menjelaskan tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Tutorial Bahasa Indonesia” yang merupakan aplikasi media pembelajaran yang menggabungkan elemen-elemen multimedia yang dapat membantu siswa selama proses belajar mengajar dikelas maupun sebagai pengulangan materi dirumah.

Perkembangan di era digital menjadi sangat kompleks disaat data dan informasi yang ada selalu berada dalam kondisi “obesitas”. Informasi datang dari seluruh dunia dan butuh didaftarkan di wilayah tersebut. Dalam kasus ini, sangat penting untuk menyaring informasi yang masuk; Di negara berkembang banyak pengguna internet yang menganggap media sosial adalah internet (Surman & McDermott, 2017) dan banyak anak muda di negara maju tidak dapat membedakan antara konten promosi, artikel berita atau iklan dari hasil pencarian. Pembelajaran informasi digital dapat dimulai pada perguruan tinggi sedangkan paradigma dalam pembelajaran perlu mempersiapkan baik konten maupun sarana-prasarana (Sujatno dkk, 2021; Sumoked dkk, 2021).

Isi dari berbagi informasi tidak hanya teks, tetapi juga mencakup suara, gambar, dan konten multimedia lengkap yang berhubungan secara kehidupan nyata (Syah, 2019). Banyak hal yang perlu ditingkatkan dari sisi akademis dan administrasi, seperti isi kurikulum, penelitian, proses pembelajaran, evaluasi dokumentasi hasil penelitian, kolaborasi, meningkatkan keterampilan peneliti dalam menyaring informasi dan pengetahuan yang dibutuhkan, terutama di era digital sebagai konsekuensi dari web 2.0. guru yang tepat perlu mendidik dengan baik dan konten harus dianalisis dengan baik kecuali guru itu sendiri akan konsumsi teknologi perlu lebih ditingkatkan sementara membutuhkan konten pembaruan nasional dan internasional.

KAJIAN TEORI

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar kepada murid (Ohy dkk, 2021; Pratasik, 2021; Nurmadiyah, 2016; Arsyad, 2011). Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa dengan cara yang lebih menarik. Selanjutnya menurut Wati dan Zuhdi (2015) media pembelajaran adalah suatu teknologi pembawa pesan yang

dapat dimanfaatkan untuk keperluan belajar mengajar. Sehingga media pembelajaran dapat disebut alat bantu untuk belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan untuk mengajar agar dapat menyampaikan materi dan pesan agar mudah diterima sehingga menjadikan siswa lebih termotivasi dan aktif.

METODOLOGI PENELITIAN

Alat Dan Bahan Penelitian

Dalam pembuatan Media Pembelajaran Tutorial Bahasa Indonesia ini ada dua perangkat yang digunakan, yaitu perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat Lunak (*Software*).

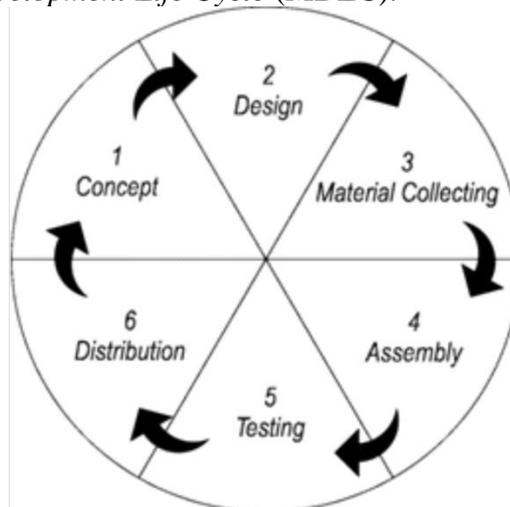
1. Perangkat Keras (*Hardware*)
 - a. Laptop dengan spesifikasi : Intel (R) Core(TM) i3-2350M CPU @ 2.30GHz, RAM 4.00 GB, Hardisk 500 GB
 - b. Flashdisk
2. Perangkat Lunak (*Software*)
 - a. Sistem Operasi : *Windows 7 Ultimate* 68-bit
 - b. Construct 2
 - c. Adobe Photoshop cs6
 - d. Free Audio Converter

3. Bahan

Dengan bahan penelitian yang digunakan yaitu silabus, modul dan bahan penelitian yang didapat dari hasil studi pustaka.

Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).



Gambar 1. Metodologi Pengembangan Multimedia

Metodologi Pengembangan ini terdiri dari enam tahap, yaitu *Concept* (pengonsepan), *Design* (Pendesainan), *Obtaining Content Material* (Pengumpulan Materi), *Assembly* (Pembuatan), *Testing* (pengujian), dan *Distribution* (pendistribusian).

1. *Concept* (Pengonsepan)

Pada tahap *Concept* ini adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (Identifikasi audiens). Tujuan dan penggunaan akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Karakteristik pengguna termasuk kemampuan pengguna juga perlu pertimbangan karena dapat mempengaruhi pembuatan desain.

Selain itu, tahap ini juga akan menentukan halaman aplikasi (Presentasi, interaktif, dan lain – lain) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dan lain – lain). Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, misalnya ukuran aplikasi, target dan lain – lain. *Output* dari tahap ini biasanya berupa dokumen yang bersifat naratif untuk mengungkapkan tujuan proyek yang ingin dicapai.

2. *Design* (Perancangan)

Design merupakan tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu *obtaining content* material dan *assembly*, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini. meskipun demikian, pada praktiknya, pengerjaan proyek pada tahap awal masih akan sering mengalami penambahan bahan atau pengurangan bagian aplikasi, atau perubahan – perubahan lain. Tahap ini biasanya menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan deskripsi tiap *Scene*, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke *scene* lain. Pembuatan *storyboard* dapat menggunakan cara pembuatan *storyboard* film/animasi, atau dapat menggunakan cara pembuatan *storyboard* di multimedia yang hanya menggunakan teks saja.

3. *Obtaining Content Material* (Pengumpulan Materi)

Tahap *Obtaining Content Materi* ini adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan – bahan tersebut antara lain gambar clip art, foto, animasi, video, audio dan lain – lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap *assembly*. Namun, pada beberapa kasus, tahap *obtaining Content Material* dan tahap *assembly* akan dikerjakan secara linear dan tidak paralel.

4. *Assembly* (Pembuatan)

Assembly merupakan tahap dimana keseluruhan proyek dibangun, serta dilakukan pemrograman untuk membuat aplikasi multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design, seperti *storyboard*, bagan alir, dan / atau struktur navigasi.

5. *Testing* (Pengujian)

Tahap *Testing* dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*Assembly*) dengan menjalankan aplikasi / program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pertama pada tahap ini disebut pengujian Alpha (*Alpha Test*) yang

pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Setelah lolos dari pengujian Alpha, pengujian beta yang melibatkan pengguna akhir akan dilakukan. Selama pengujian, aplikasi dijalankan dan diperiksa untuk memastikan bahwa pengembangan multimedia yang dilakukan sesuai dengan apa yang dirancang.

6. *Distribution* (Pendistribusian)

Pada tahap *Distribution* ini, aplikasi yang telah dikembangkan digandakan dan diberikan kepada pengguna untuk digunakan. Distribusi dapat dalam berbagai bentuk, baik untuk presentasi proyektor, maupun dalam bentuk CD-ROM, perangkat *Mobile*, dan situs *web*.

Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan yaitu :

1. Wawancara (*Interview*): Cara pengambilan data dilakukan lewat wawancara. Pihak yang diwawancarai adalah Siswa dan Guru
2. Pengamatan: Pengamatan dilakukan secara langsung pada saat berkunjung pada Sekolah yang akan dilakukan penelitian dengan melihat proses pembelajaran di sekolah tersebut
3. Internet: Merupakan sumber data dan informasi yang diperoleh dan didapat secara *online* yang berguna untuk menambah referensi dan sebagai perbandingan bagi penelitian kepustakaan dan dokumentasi serta literatur untuk mendapatkan data sekunder guna memperkuat argumentasi dan presentasi.
4. Analisa Data: Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis untuk mengembangkan sistem yang ada dengan tujuan memperoleh hasil yang lebih baik lagi.

Black Box Testing (Pengujian Kotak Hitam)

Black Box Testing berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak. Penguji dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program. *Black Box Testing* bukanlah solusi alternatif dari *White Box Testing* melainkan lebih merupakan sebuah pelengkap untuk menguji hal yang tidak dapat dicakup oleh *White Box Testing*.

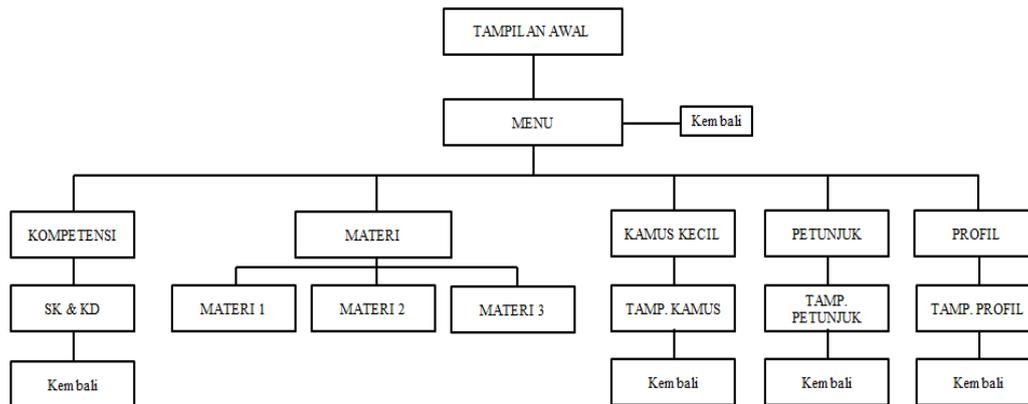
Black Box Testing cenderung untuk menemukan hal-hal berikut (Mustaqbal dkk, 2015) :

1. Kesalahan antarmuka (interface errors).
2. Fungsi yang tidak benar atau tidak ada.
3. Kesalahan performansi (performance errors).
4. Kesalahan pada struktur data dan akses basis data.
5. Kesalahan inisialisasi dan terminasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Concept (Pengonsepan)

Gambar 2 merupakan gambaran konsep struktur hierarki menu pembuatan aplikasi pembelajaran ini agar dapat mempermudah dalam *Storyboard* atau *design*.



Gambar 2. Struktur Hierarki menu Aplikasi Pembelajaran

Design (Perancangan)

Pada tahap ini meliputi perancangan naskah dan *storyboard*, tampilan awal, serta menentukan unsur – unsur (konten – konten) multimedia yang hendak dimuat dalam media. Berikut ini adalah rancangan naskah dan *storyboard* untuk pembelajaran berbasis multimedia.

1. Rancangan Halaman Tampilan *Loading*

Halaman Tampilan *loading* media pembelajaran pada gambar 3 merupakan halaman intro sebelum masuk pada halaman Tampilan Menu. Scene ini berfungsi seperti video pembuka yang menampilkan logo UNIMA dan logo Tut Wuri Handayani.



Gambar 3. Storyboard Tampilan Loading

2. Rancangan Halaman Tampilan Menu Utama

Pada Halaman Menu utama ini terdapat 5 Pilihan menu utama untuk dipilih pengguna serta tombol *Exit* untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 4. Storyboard Untuk Tampilan Menu

Obtaining Content Material (Pengumpulan Bahan)

Pada tahap ini semua bahan dikumpulkan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut antara lain gambar, suara, video, bahan ajar dan lain-lain.

Assembly (Pembuatan)

Pada tahap ini dilakukan proses pembuatan dan pengolahan elemen – elemen multimedia yang akan di gunakan dalam aplikasi pembelajaran diantaranya :

a. Pembuatan dan pengolahan grafik

Dalam pembuatan dan pengolahan desain background, tombol serta berbagai icon yang akan digunakan dalam aplikasi media pembelajaran, semuanya diolah pada *Software Adobe Photoshop cs6*.



Gambar 5. Pembuatan Tampilan Dengan Adobe Photoshop cs6

b. Pembuatan Project

Setelah pembuatan *background*, desain tombol, *icon – icon* pendukung yang akan digunakan dalam aplikasi selesai dibuat maka selanjutnya yaitu pembuatan *Project* dalam Aplikasi *Adobe Flash CS6* berdasarkan *Action Script 3.0* dimana semua file

gambar, video, materi, dan desain tombol yang telah diolah akan digabungkan menjadi satu *project*. Serta pembuatan animasi dan *sound effect* dikombinasikan dalam *Construct 2* sampai diproduksi dalam file.exe.



Gambar 6. Pembuatan Aplikasi Dengan Construct 2

KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa telah dilakukan pembuatan aplikasi Media Pembelajaran Tutorial Bahasa Indonesia kelas VII di SMP Negeri 1 Bitung menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Dari hasil pengujian diperoleh bahwa media pembelajaran berbasis multimedia dapat digunakan sebagai bahan ajar yang menarik dalam upaya mengefektifkan proses belajar bagi guru dan dapat membantu siswa dalam proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran.
- Karundeng, A., Wonggo, D., & Parinsi, M. T. (2021). ANALISIS PEMBELAJARAN JARINGAN DASAR DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(2), 41-53.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia*, 8(2).
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmadi, H. (2015). Pengujian aplikasi menggunakan black box testing boundary value analysis (studi kasus: Aplikasi prediksi kelulusan smnptn). *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 1(3).
- Nurmadiyah, N. (2016). Media Pendidikan. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1).

- Ohy, M., Manoppo, C. T. M., & Parinsi, M. T. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR UNTUK KELAS X TKJ SMK. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(5), 528-541.
- Pratasik, S. (2021). *Analisis Efektivitas Pembelajaran Daring*. Penerbit Lakeisha.
- Sudarsana, I. K. (2016). Peningkatan mutu pendidikan luar sekolah dalam upaya pembangunan sumber daya manusia. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 1(1), 1-14.
- Sujatno, E. L., Mewengkang, A., & Takaredase, A. (2021). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH TERHADAP HASIL BELAJAR SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL SISWA SMK. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(5), 567-580.
- Sumoked, S. N., Sangkop, F. I., & Togas, P. V. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL SISWA SMK. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(4), 332-334.
- Surman, M., & McDermott, M. (2017). We're Not Teaching the Web Correctly. *Meaningful Education in Times of Uncertainty*, 111.
- Susanti, A. I. (2021). *Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*. Penerbit NEM.
- Syah, J. (2019). *Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran pendidikan agama Islam: Penelitian pada lima SMA Negeri di Kabupaten dan Kota Sukabumi* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung).
- Wati, A. A., & Zuhdi, U. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema 8 di Sdn Babatan I/456 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya*, 3.