



Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Surat Dinas

Metty Hartina

MPBSI Universitas Jambi

mettymabulian@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menulis surat dinas yang layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi peserta didik kelas VII semester II. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*). Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai yang di peroleh dalam uji lapangan adalah 85,91 angka ini menunjukkan bahwa secara klasikal pembelajaran menulis surat dinas dengan menggunakan android sudah tuntas karena nilai peroleh di atas KBM yaitu 73. Berdasarkan hasil dari serangkaian proses uji coba tersebut, maka multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis surat dinas.

Kata kunci: pengembangan, media pembelajaran, surat dinas.

Abstract

This study aims to develop learning media for writing official letters that are suitable for use in Indonesian language learning for class VII semester II students. This research is a type of research and development. The results showed that the average value obtained in the field test was 85.91. This figure shows that classically learning to write official letters using Android is complete because the value obtained is above the KBM, namely 73. Based on the results of the series of trial processes, then the interactive multimedia developed is suitable for use in Indonesian language learning for writing official letters.

Keywords: *development, learning media, official letters.*

PENDAHULUAN

Surat menyurat merupakan salah satu kegiatan berbahasa yang dilakukan dengan interaksi tulis. Surat adalah media komunikasi tulis yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari seseorang atau perusahaan kepada orang lain atau perusahaan (Pratiwi, 2013:2). Dalam komunikasi tersebut tentulah terkandung maksud agar yang menerima pesan memahami apa yang disampaikan. Lebih dari itu dikehendaki pula agar pesan dan maksud surat ditanggapi dan dipenuhi dengan baik. Reaksi yang dikehendaki adalah reaksi positif, reaksi yang menguntungkan pihak pembuat surat.

Ada empat komponen yang terlibat dalam komunikasi melalui surat, antara lain: (1) Pengirim surat, yaitu orang atau lembaga yang menyampaikan pesan melalui surat; (2) penerima surat, yaitu orang atau lembaga sasaran yang dikirim surat; (3) pesan, yaitu berupa informasi gagasan atau perasaan penerimanya; (4) saluran, yaitu surat itu sendiri yang memuat pesan yang diformulasikan dalam ragam bahasa tulis yang disajikan dalam format surat sesuai dengan keperluan. Salah satu surat yang dapat dipelajari adalah surat dinas. Mengingat pentingnya peranan surat tersebut untuk berbagai keperluan, menulis surat hendaklah telah dilatih dan ditugaskan kepada peserta didik di sekolah. Menurut Nurgiyantoro (2011:437) jenis surat yang ditulis hendaknya ditekankan pada surat-surat resmi, atau penulisan surat yang menuntut penggunaan bahasa secara benar.

Materi tentang surat dinas terdapat dalam Kurikulum 2013 kelas VII semester dua pada kompetensi dasar 4.14. Awal pelaksanaan Kurikulum 2013, pembelajaran menulis surat belum termasuk dalam kurikulum, pada tahun kedua barulah pembelajaran menulis surat dimasukkan dalam kurikulum. Tahun ketiga penerapan Kurikulum 2013, pada materi menulis surat dinas, penulis belum menemukan inovasi baik dari segi pengembangan media atau pun strategi pembelajaran sehingga proses pembelajaran berlangsung tidak menimbulkan kesan yang menarik bagi peserta didik dan hal ini berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar.

Tahun pelajaran 2017/2018 peneliti membelajarkan kompetensi dasar menulis surat pada peserta didik. Rata-rata nilai perolehan peserta didik hanya mencapai 63.99 hal ini sangat jauh dari kriteria ketuntasan belajar yaitu 70. Menurut hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 21 Batanghari, peneliti menemukan berbagai masalah yang muncul sebagai akibat rendahnya keterampilan menulis peserta didik, khususnya menulis surat dinas, diantaranya dalam pelaksanaan pembelajaran keterampilan menulis surat dinas, peserta didik masih belum maksimal dalam hal penggunaan bahasa, kesesuaian surat dengan sistematika surat, dan isi surat. Pengamatan juga menunjukkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 21 Batanghari. Hasil analisis tersebut menyatakan bahwa 32 orang peserta didik kelas VII.I dan 4 orang guru (100%) memerlukan media

pembelajaran interaktif.

Minimnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru merupakan salah satu masalah yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Keadaan ini tidak terlepas dari kurang dikembangkannya media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Keadaan ini membuat peneliti berasumsi bahwa masih ada beberapa pendidik yang kurang mengembangkan kreativitas mereka untuk merencanakan, menyiapkan, dan membuat bahan ajar secara matang dan kaya inovasi sehingga menarik bagi peserta didik.

Sadiman (2014:7) mengungkapkan bahwa “penggunaan media dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam belajar”. Media pembelajaran bertujuan untuk memperjelas dan mempermudah penyajian materi, mengatasi keterbatasan waktu, dan dapat digunakan secara tepat dan bervariasi. Media pembelajaran menjadi alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi dan evaluasi pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi mata pelajaran berupa teks, gambar, animasi, suara, serta video yang dapat menarik minat belajar peserta didik. Hadirnya media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat terlihat dari peningkatan motivasi, antusias, dan juga pemahaman peserta didik (Pujihastuti dan Riyanton, 2022:421). Manfaat pada penggunaan media pembelajaran interaktif yaitu dapat menjelaskan materi kepada siswa secara efektif sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menarik. Media interaktif dapat digolongkan sebagai media dengan konstruksi yang terdiri dari pembelajaran, siswa, dan proses pembelajaran (Putri, 2022:41).

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran pun juga memerlukan perencanaan yang baik. Pemilihan media yang akan digunakan guru hendaknya dapat mempertimbangkan beberapa aspek diantaranya, bahwa guru merasa sudah akrab dengan yang akan digunakan, guru merasa bahwa media yang dipilihnya dapat menggambarkan dengan lebih baik daripada dirinya sendiri, dan media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian peserta didik.

Arsyad (2013:74) menjelaskan bahwa “kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan.” Oleh karena itu peneliti mencoba melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran pada materi menulis surat dinas. Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *adobe flash professional CS6* dan media yang digunakan adalah *Android*. Alasan pemilihan *adobe flash professional CS6* ini dikarenakan dalam aplikasi ini menggabungkan beragam *image* dan objek, seperti teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi), hal ini dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penggunaan *android* dalam penelitian ini adalah karena keterdekatan subjek penelitian terhadap

android. Tidak bisa kita pungkiri bahwa di era digital saat ini pemakaian android di kalangan masyarakat khususnya peserta didik sudah bukan menjadi hal yang harus ditakutkan lagi. Android dapat dijadikan alat perantara dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Android dapat di bawa kemana-mana, penggunaannya yang *simple*, serta kecanggihannya membuat *mobile* ini menarik dan sangat mudah digunakan.

METODE

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu memadukan antara model pengembangan Dick and Carey dengan model pengembangan Lee and Owen. Kedua model ini dimodifikasi dan disinergikan untuk saling melengkapi keterbatasan dan mengoptimalkan kelebihan masing-masing. Alasan penggunaan kedua model dimaksudkan untuk memudahkan peneliti dalam mengembangkan produk pembelajaran, yaitu berupa media pembelajaran menulis surat dinas. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini yaitu melakukan analisis, mengembangkan butir-butir tes acuan patokan, mengembangkan strategi pembelajaran, memilih materi pembelajaran, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

I. Proses Pengembangan Analisis Kebutuhan

Berdasarkan analisis yang dilakukan di SMPN 21 Batanghari diketahui jika media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia terkesan membosankan dan tidak menarik. Hasil analisis tidak hanya sekedar melakukan wawancara akan tetapi juga menyebarkan angket untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran digunakan dalam pembelajaran menulis surat dinas di SMPN 22 Kota Jambi. Analisis yang dilakukan berupa analisis kebutuhan, analisis tujuan umum, analisis keterampilan dan pengetahuan, analisis pebelajar dan konteks (analisis awal akhir), analisis tujuan khusus. Peneliti membuka silabus Kurikulum 2013 pada kompetensi dasar 4.14 yang berbunyi menulis surat (pribadi dan dinas) untuk kepentingan resmi dengan memperhatikan struktur teks, kebahasaan, dan isi. Dari kompetensi dasar tersebut tujuan umum pembelajarannya adalah peserta didik terampil dalam menulis surat (pribadi dan dinas).

Mengembangkan Butir-butir Tes Acuan Patokan

Tes acuan patokan terdiri atas soal-soal yang secara langsung mengukur kelayakan penampilan peserta didik dalam tujuan pembelajaran, keberhasilan peserta didik dalam tes ini menentukan seberapa besar peserta didik dapat mencapai tujuan khusus pembelajaran. Tes pengetahuan yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes yang mengukur kemampuan peserta didik dalam menganalisis bagian-bagian surat dinas. Tes keterampilan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan peserta didik dalam menulis surat

dinas.

Mengembangkan strategi pembelajaran

Membelajarkan kompetensi dasar menulis surat dinas, peneliti merancang strategi pembelajarannya.

Memilih Materi Pembelajaran

Materi-materi yang peneliti pilih merupakan materi yang berhubungan dengan pembelajaran menulis surat dinas. Pertama memaparkan pengertian surat dinas, ciri bahasa yang digunakan dalam surat dinas. Selanjutnya materi mengenai struktur surat dinas terdiri dari kepala surat, tanggal surat, identitas surat, alamat tujuan surat, salam pembuka, tubuh surat yang terdiri atas tiga bagian, salam penutup, identitas pengirim, tembusan, dan inisial pembuat surat. Setelah materi disampaikan selanjutnya diberikan contoh surat dinas.

Desain

Tahapan berikutnya yaitu tahap *design* (perancangan), pada tahap perancangan peneliti mulai merancang media pembelajaran menulis surat dinas berbasis android. Rancangan ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya termasuk dengan mengadakan apa saja yang dibutuhkan untuk pengembangan. Semua hal yang di butuhkan untuk membuat produk sesuai dengan rancangan mulai di realisasikan untuk menghasilkan sebuah produk yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Pengembangan

Tahap selanjutnya adalah *development* (pengembangan), pada tahap ini peneliti mulai membuat multimedia pembelajaran menulis surat dinas berbasis *android*. Pada tahap pengembangan dan di sepanjang penelitian ini, peneliti terus memperbaiki jika masih terdapat kekurangan dan masih ada saran dari guru atau peserta didik maka multimedia ini akan direvisi terlebih dahulu sebelum diimplementasikan pada kelas yang sesungguhnya. Setelah *flowchart* dan *storyboard* serta *icon* dan *background* selesai dibuat, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan multimedia pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS6*:

Implementasi

Tahap implementasi, peneliti menerapkan multimedia yang sudah dikembangkan dan dinyatakan valid oleh validator. Multimedia interaktif pembelajaran menulis surat dinas di implementasikan pada tiga kali proses uji coba. Uji coba pertama dilakukan pada uji *one-to-one trying out* (uji satu-satu). *One-to-one trying out* peneliti mengirimkan multimedia melalui media *whatsap* dengan pertimbangan aplikasi yang digunakan tidak membutuhkan jaringan internet yang berlebihan. Pada saat pengiriman aplikasi *Adobe Air* peneliti menemui kendala. Setiap jenis *android* memiliki sistem tersendiri dalam menyimpan file yang

dikirim bukan dari *play store*. Untuk *android* jenis samsung, oppo, dan lenovo aplikasi bisa langsung terbaca di aplikasi *whatschap* dan bisa langsung di *download*, namun untuk *android* jenis xiomi dan asus peserta didik harus membuka *manajer file* pada android mereka, dengan kata lain mereka mendownload aplikasi *AdobeAir* bukan dari aplikasi *whatschap* melainkan dari file yang tersimpan di memori *android*. Setelah semua peserta mendapatkan aplikasi dan multimedia surat dinas, maka proses uji coba dilanjutkan.

Uji coba kedua dilakukan dalam kelompok kecil (*small group tryout*) melibatkan 6-8 subjek peserta didik yang diambil berdasarkan tingkat pemahaman materi atau hasil belajar yang dicapai melalui data nilai. Dalam prosesnya peneliti menggunakan 6 subjek. Pada tahap ini proses pengiriman aplikasi berjalan lancar, hanya saja pada materi praktik menulis surat, perintah yang disajikan kurang lengkap sehingga peserta didik sempat bingung untuk melakukan praktik menulis surat. Hal ini menjadi bahan bagi peneliti untuk memperbaiki multimedia.

Uji coba ketiga dilakukan uji coba lapangan (*field tryout*) melibatkan subjek peserta didik dalam kelas yang lebih besar yakni sekitar 15-30 subjek, dalam hal ini peneliti menggunakan 30 subjek peserta didik. Sama seperti uji coba sebelumnya, peserta didik sebagai responden diberi kesempatan untuk menggunakan multimedia interaktif menulis surat dinas yang telah dibuat, kemudian peneliti melakukan pemberian angket respon kepada peserta didik.

Evaluasi

Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh salah seorang dosen ahli di program Magister Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia (PS-MPBSI) Universitas Jambi yaitu, Bapak Dr. Eko Kuntarto, M.Pd. Setelah validator menggunakan media yang peneliti buat, selanjutnya validator memberikan komentar, kekurangan, kritik dan saran terhadap multimedia tersebut. Kemudian peneliti memperbaiki multimedia sesuai dengan kelemahan yang disampaikan validator. Multimedia yang telah peneliti revisi, kemudian ditunjukkan lagi kepada validator. Selanjutnya validator memberikan penilaian pada angket validasi *desain* multimedia. Setelah multimedia pembelajaran direvisi sesuai dengan komentar dan saran dari validator ahli desain multimedia, multimedia pembelajaran dinilai dan divalidasi pada angket validasi.

Validasi Ahli Materi dan Pembelajaran

Validasi dilakukan sebanyak dua kali oleh Bapak Dr. Herman Budiyono, M.Pd. Pertimbangan dipilihnya beliau karena beliau memiliki kompetensi mengenai pembelajaran menulis, karena “Media Pembelajaran Menulis Surat Dinas” dibuat berdasarkan materi dan keterampilan menulis. Ahli materi memberikan penilaian atau validasi mengenai aspek kualitas materi pembelajaran dan penyajian materi pembelajaran. Untuk memperoleh data tersebut, penulis menggunakan angket dengan skala Likert, yang

terdiri atas empat pilihan jawaban yang kemudian disimbolkan dengan angka 1-4. Validasi pertama, setelah validator melihat dan mencoba menggunakan multimedia yang peneliti buat, selanjutnya validator memberikan komentar, kekurangan, kritik dan saran terhadap multimedia tersebut.

PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan, model yang digunakan adalah gabungan antara Dick and Carey dan Lee and Owen. Model pengembangan Dick and Carey memiliki langkah prosedural yang sistematis, sedangkan model pengembangan Lee and Owen merupakan model yang dikhususkan untuk mengembangkan multimedia (Lee & Owens, 2004:2). Hasil Penelitian dan pengembangan ini adalah terciptanya produk media pembelajaran menulis surat dinas. Terdapat beberapa hal yang melatarbelakangi pengembangan media pembelajaran menulis surat dinas dalam penelitian ini meliputi; a) selama ini kegiatan pembelajaran menulis surat dinas menggunakan media seadanya yaitu berupa contoh-contoh surat saja; b) kurangnya kemampuan dan kemauan guru dalam mengembangkan media pembelajaran; c) belum bervariasinya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.

Proses penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan dengan menggunakan dua model penelitian pengembangan, yaitu model pengembangan Dick and Carey dan model pengembangan Sanjaya (2013:35) yang menyatakan bahwa model pengembangan ini memiliki keunggulan yaitu;

“Kesepuluh langkah model pengembangan Dick and Carey mudah diikuti karena setiap langkah jelas diuraikan, dalam pelaksanaannya teratur, efektif, dan efisien. Model Dick and Carey merupakan model atau perencanaan pembelajaran yang terperinci sehingga mudah diikuti. Adanya revisi pada analisis instruksional, dimana hal tersebut merupakan hal yang sangat baik, karena apabila terjadi kesalahan maka segera dapat dilakukan perubahan pada analisis instruksional tersebut, sebelum kesalahan didalamnya ikut mempengaruhi kesalahan pada komponen setelahnya. Model pengembangan Dick & Carey sangat lengkap komponennya, hampir mencakup semua yang dibutuhkan dalam suatu perencanaan pembelajaran.”

Proses pengembangan dimulai dari tahap analisis kebutuhan. Proses observasi dilakukan dengan membuka buku nilai terdahulu untuk melihat nilai pembelajaran menulis surat dinas di tahun sebelumnya. Dari data yang didapat maka disimpulkan bahwa pembelajaran menulis surat dinas masih belum maksimal hal ini dibuktikan dengan masih adanya peserta didik yang belum mencapai ketuntasan. Analisis selanjutnya, mempelajari silabus Kurikulum 2013 dan memilih kompetensi dasar menulis surat dinas.

Mengembangkan butir-butir tes acuan patokan menjadi langkah selanjutnya dalam proses pengembangan setelah melakukan berbagai analisis kebutuhan. Tes-tes yang digunakan dalam proses pengembangan ini terdiri atas soal-soal yang secara langsung mengukur keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pengembangan ini, dilakukan tes pengetahuan dan tes keterampilan. Tes pengetahuan digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menganalisis bagian-bagian surat dinas. Tes keterampilan digunakan untuk mengukur keterampilan peserta didik dalam

menulis surat dinas.

Mengembangkan strategi pembelajaran menjadi langkah selanjutnya. Bicara strategi pembelajaran maka tidak terlepas dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP merupakan panduan guru dalam menjalankan strategi atau langkah-langkah pembelajaran. Langkah di mulai dengan pendahuluan, berisi tentang rangkaian guru dalam mempersiapkan peserta didik menerima pembelajaran. Kegiatan inti, berisi langka-langkah aktivitas yang akan dilakukan peserta didik dalam mengaplikasi multimedia yang akan digunakan dalam proses pembelajaran menulis surat dinas. Kegiatan penutup berisi kesimpulan terhadap pembelajaran yang sudah berlangsung dan merefleksi kelebihan dan kekurangannya.

Memilih materi pelajaran yang di pilih adalah materi yang benar-benar akan diajarkan dan berkaitan dengan kompetensi dasar yang diajarkan. Materi-materi yang di pilih dalam multimedia ini adalah materi mengenai pengertian surat dinas, struktur atau bagian-bagian surat dinas, dan ciri kebahasaan surat dinas. Dalam materi juga perlu ditampilkan contoh surat dinas yang baik.. Tahap selanjutnya dalam proses pengembangan adalah desain. Sesuai dengan langkah desain menurut Lee and Owen, maka pada tahapan desain ini di mulai dengan membuat rancangan media, membuat *flowchart*, membuat *storryboard*, dan membuat gambar yang dibutuhkan sebagai *button* dan *background*. Hasil dari tahapan desain ini yaitu pertama rancangan isi atau komponen yang akan ada di dalam multimedia yang dikembangkan. Komponen yang harus ada di dalam multimedia ini adalah teks bacaan, gambar, animasi, dan musik. Kedua membuat *flowchart* dan *storryboard* yang akan menjadi kerangka dasar untuk mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *android*. Dan yang ketiga yaitu membuat gambar untuk *button* dan *background* multimedia yang dibuat sesuai dengan rancangan *flowchart* dan *storryboard* yang sudah ada untuk selanjutnya di kembangkan menjadi sebuah multimedia pembelajaran.

Setelah tahap *design*, maka tahap selanjutnya adalah *develop* (pengembangan). Pengembangan adalah proses mewujudkan *blue-print* alias desain menjadi kenyataan. Artinya desain yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya diwujudkan menjadi sebuah produk yang akan dihasilkan nantinya. Di sini langkah awal yang dilakukan adalah membuat multimedia interaktif menulis surat dinas berbasis *android* dengan menggunakan *adobe flash professional* dan *adobe AIR* hal ini sesuai dengan desain yang sudah dirancang sebelumnya yang dilakukan oleh Mardhatillah dan Febry Fahreza (2017) dalam penelitian berjudul, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash Profesional 8 dengan hasil penelitian menunjukkan (1) Uji coba ahli materi pada penilaian kelayakan isi berada pada kriteria sangat baik (84,4%); (2) Uji ahli desain pembelajaran berada pada kriteria sangat baik (87%); (3) uji coba perorangan berada pada kriteria sangat baik (89,6%); (4) uji coba kelompok berada pada kriteria sangat baik (82,4%) (4) uji coba lapangan berada pada kriteria sangat baik (84,6%). Demikian pula dengan uji

efektifitas produk terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada materi menulis surat dengan kelas yang hanya menggunakan buku teks sebagai media pembelajaran. Dari data yang diperoleh diketahui untuk pretest $t_{hitung} = 0,413 < t_{tabel} = 2,002$ dapat disimpulkan kemampuan siswa dalam meningkatkan hasil belajar sebelum diberi perlakuan adalah sama. Sedangkan untuk posttest $t_{hitung} = 4,683 > t_{tabel} = 2,002$ dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai posttest kelas eksperimen dan kontrol.

Pada tahap pengembangan ini diperoleh multimedia pembelajaran dengan struktur penyusunan yang terdiri dari menu petunjuk, materi, latihan soal, praktik menulis, kepustakaan, dan profil pengembang. Setiap menu terdiri dari bagian-bagian tertentu lagi seperti pada menu materi berisikan kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran. Multimedia pembelajaran berbasis *android* ini dirancang agar peserta didik dapat belajar di kelas dengan guru kemudian dapat melanjutkannya dengan belajar mandiri di rumah atau di manapun yang memungkinkan mereka untuk belajar. Multimedia pembelajaran yang telah dihasilkan ini kemudian melalui tahap validasi oleh tim ahli untuk menilai kelayakan multimedia yang dikembangkan. Setelah di validasi multimedia di revisi sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan oleh validator/tim ahli sehingga diperoleh multimedia pembelajaran yang valid. Selanjutnya multimedia yang telah direvisi dilakukan evaluasi formatif, evaluasi formatif ini terdiri dari uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Hasil yang diperoleh dari uji coba tersebut adalah penilaian peserta didik terhadap multimedia pembelajaran yang dikembangkan, di mana diperoleh hasil yaitu adanya respons positif peserta didik terhadap multimedia yang dikembangkan.

Tahap selanjutnya adalah implementasi. Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang dikembangkan. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Pada tahap implementasi awal, ada beberapa hambatan yang cukup mengganggu jalannya proses implementasi. Tipe *android* yang dimiliki peserta didik beragam, sehingga saat multimedia dikirimkan melalui aplikasi *WhatsApp*, beberapa android bereaksi menolak aplikasi tersebut. Rangkaian penelitian ini ditutup dengan tahapan evaluasi. Mengevaluasi angket dari ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, respon peserta didik, dan respon guru. Selain itu, dalam tahap ini hasil belajar juga di evaluasi untuk melihat keefektifan multimedia yang dikembangkan.

SIMPULAN

Pengembangan multimedia pembelajaran ini menggabungkan dua model pengembangan yaitu, model pengembangan Dick and Carey dengan model pengembangan Lee and Owen. Peserta didik mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik, dan hasil belajar yang di peroleh oleh peserta didik juga

terlihat sangat baik dengan nilai rata-rata 85,91. Hasil tes ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. Lee and Owens. 2014. *Multimedia Based Instructional Design*. San Fransisco: Pfeiffer.S
- Nurgiyantoro, Burhan. (2011). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE.
- Pratiwi, Heppy Atma. (2013). *Panduan Belajar Korespondensi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Mandiri.
- Pujihastuti, E., & Riyanton, M. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding, 11(1)*, 421.
- Putri, C. K. Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Interaktif pada Aplikasi Pear Deck. *Gurindam: Jurnal Bahasa dan Sastra, 2(1)*, 41.
- Sadiman. 2014. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.