



Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia SMPN Kelas VII Berbasis Multimedia Aplikasi *Microsoft Powerpoint*

Nurul Khairiyah¹,
MPBSI Universitas Jambi¹
Email: datasekolahria@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima April 2018

Disetujui Juni 2018

Dipublikasikan Desember 2018

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses, keefektifan, dan penggunaan produk pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia SMPN kelas VII berbasis multimedia aplikasi *microsoft powerpoint*. Metode pengembangan yang digunakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (*Analysis-Desain- Development-Implementation-Evaluation*).

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa: (1) proses pengembangan dilakukan dengan tahapan, yaitu: 1) hasil validasi ahli materi validasi I sebesar 68,75% dengan kriteria baik, validasi II diperoleh hasil presentase 92,5% dengan kriteria sangat baik, 2) hasil validasi oleh ahli media dari validasi I sebesar 68,5% dengan kriteria baik, validasi II diperoleh hasil 85,9% dengan kriteria sangat baik; (2) Keefektifan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis multimedia aplikasi *microsoft powerpoint* berdasarkan uji coba lapangan, meliputi uji coba guru diperoleh nilai 87,5 dengan kriteria sangat baik; (30 penggunaan bahan ajar ini meliputi: 1) uji coba lapangan kelompok kecil yaitu 10 siswa diperoleh hasil 91,6% dengan kriteria sangat baik, 2) uji coba kelompok besar dengan 25 siswa diperoleh hasil 93,3% dengan kriteria sangat baik.

Pengembangan ini telah membuktikan bahwa multimedia pembelajaran berbasis *microsoft powerpoint* pada mata pelajaran bahasa Indonesia sangat layak, sangat efektif, dan sangat baik. Berdasarkan hal tersebut, pengembang menyarankan kepada guru bahasa Indonesia agar menggunakan bahan ajar berbasis multimedia aplikasi *microsoft powerpoint* sebagai multimedia pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan, multimedia, *Microsoft Powerpoint*

Abstract

This study aims to describe the process, effectiveness, and use of the product development of teaching materials for Indonesian language at SMP class VII based on multimedia Microsoft PowerPoint applications. The development method used in this study is ADDIE (Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation).

The results of this development research indicate that: (1) the development process is carried out in stages, namely: 1) the results of validation of the material expert validation I are 68.75% with good criteria, the second validation results are 92.5% with very good criteria,) the results of validation by media experts from the first validation were 68.5% with good criteria, the second validation results were 85.9% with very good criteria; (2) The effectiveness of Indonesian language teaching materials based on the multimedia application of Microsoft PowerPoint based on field trials, including teacher trials, obtained a score of 87.5 with very good criteria; (30 uses of this teaching material include: 1) small group field trials, namely 10

students obtained 91.6% results with very good criteria, 2) large group trials with 25 students obtained 93.3% results with very good criteria.

This development has proven that Microsoft PowerPoint based learning multimedia in Indonesian subjects is very feasible, very effective, and very good. Based on this, the developer suggests Indonesian language teachers to use multimedia-based teaching materials for the Microsoft PowerPoint application as multimedia learning.

Key Words: *Development, multimedia, Microsoft Powerpoint*

PENDAHULUAN

Berkembangnya ilmu dan teknologi, membawa perubahan pula pada learning material atau bahan belajar. Bahan ajar menurut Hamdani (2011:219) merupakan informasi, alat dan/atau teks yang diperlukan oleh guru untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Sebelum berkembangnya teknologi komputer, bahan belajar yang pokok digunakan dalam dunia pendidikan adalah semua yang bersifat bahan cetak, seperti halnya buku, modul, makalah, majalah, koran, tabloid, jurnal, selebaran, buku kecil, dan sebagainya yang semuanya menggunakan bahan tercetak. Aturan-aturan dari pendidik dan pembelajar telah berubah karena dipengaruhi media dan teknologi yang digunakan di dalam kelas, Sundari, dkk (2015)

Adanya perubahan dalam bidang teknologi khususnya teknologi informasi, membawa paradigma baru pada materi dan metode pembelajaran. Berdasarkan pengamatan peneliti, bahan ajar yang digunakan guru rata-rata adalah bahan ajar yang dijual bebas di pasaran bukan bahan ajar yang dikembangkan sendiri oleh guru, seperti buku ajar, lembar kerja siswa, dan modul. Kebanyakan guru-guru yang mengajar Bahasa Indonesia bahkan monoton dalam menyampaikan materi sehingga tidak mampu menyampaikan materi dengan dinamis dan atraktif.

Paradigma pembelajaran Bahasa Indonesia, pada umumnya mudah dipelajari dan tidak menarik karena hanya berisi teori- teori. Ada kecenderungan mengajar Bahasa Indonesia relatif mudah, karena bersinggungan langsung dengan Bahasa sehari-hari sehingga dalam prosesnya ada kesan menyepelkan terutama dari para siswa. Kondisi ini ditambah dengan kurangnya contoh-contoh dan penyampaian materi yang dianggap kurang menarik. Padahal sebenarnya untuk mempelajari Bahasa Indonesia diperlukan pemahaman yang lebih mendalam.

Akibat ketidakmenarikannya penyampaian materi Bahasa Indonesia, nilai siswa menjadi tidak terlalu bagus. Karena terkesan mudah dan sepele maka pelajaran Bahasa Indonesia dikesampingkan sehingga nilai siswa cenderung standar. Kondisi ini semakin diperparah dengan

metode pengajaran yang masih mengandalkan ceramah, one way communication, tidak tersedianya media dan ketidakmampuan membuat media, yang menyebabkan siswa menjadi cepat bosan dan tidak paham akan apa yang diajarkan. Apabila hal ini terjadi maka yang akan terjadi adalah pelajaran menjadi membosankan, siswa mengantuk, kurang perhatian, dan materi yang disampaikan guru tidak sampai pada tujuannya.

Dalam mengatasi hal tersebut guru harus berkreasi menggunakan dan membuat sendiri alat/media pelajaran yang atraktif, dapat menarik perhatian siswa dan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih hidup. Pengembangan bahan ajar dinilai sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah. Maka dari itu, seharusnya guru berperan aktif dalam usaha merancang bahan ajar hingga media pembelajaran. Mengembangkannya secara kreatif dan inovatif serta mengimplementasikan berbagai media pembelajaran yang akan menunjang hasil belajar siswa.

Seiring dengan kemajuan teknologi dan informasi, tentunya perkembangan media pun juga semakin pesat. Pilihan media yang tepat tentunya akan membawa dampak yang positif dan dapat menghidupkan kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung, salah satunya adalah multimedia. Menurut Elsom-Cook (Munir, 2015:3) multimedia adalah kombinasi berbagai saluran komunikasi menjadi sebuah pengalaman komunikatif yang terkoordinasi dimana interpretasi saluran lintas bahasa terintegrasi tidak ada. Daryanto (2013:5) menjelaskan fungsi multimedia antara lain: 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis. 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga, dan daya indra. 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar. 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya. 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama. 6) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru, bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa, dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran powerpoint dapat dipergunakan dan dibuat sendiri oleh guru dalam kegiatan belajar mengajarnya, agar pembelajaran lebih menarik. Mengaplikasikan media powerpoint ini tergolong sederhana, namun tetap dapat meningkatkan mutu kegiatan pembelajaran. Dalam pengoperasian nantinya, media ini dapat digabungkan dengan file musik, gambar, dan dapat dengan mudah dipresentasikan melalui layar dan LCD Projector.

Perkembangan media powerpoint di lingkungan Pendidikan kita masih sangat sedikit. Hal ini lebih disebabkan ketidakmauan dan ketidakmampuan guru untuk membuat media ini dan lebih suka menggunakan metode ceramah yang simple dan sangat sederhana. Padahal media powerpoint

ini sangat mudah dan tidak memerlukan biaya mahal serta tidak memerlukan persiapan yang terlalu rumit untuk dibuat.

METODE

Model pengembangan penelitian ini adalah model pengembangan prosedural Januszewski dan Molenda (Suryani dkk, 2018) yaitu model ADDIE (Analysis-Desain- Development-Implementation-Evaluation). Tahap pengembangan sebagai berikut ini; Analisis, Tahap ini peneliti menetapkan tujuan pengembangan multimedia, baik bagi siswa dan pengajar. Peneliti mulai dengan analisis kebutuhan sebagai instrumen analisis kebutuhan pengajar dan siswa. Desain, terdiri dari jadwal pengembangan (6 bulan), menentukan tim pengembang media (ahli materi adalah Dr. Ade Kusmana, M.Hum. dan ahli media Dr. Harry Soedarto H, M.Pd.) dan menentukan spesifikasi media yang akan dibuat (multimedia mata pelajaran bahasa Indonesia dengan jenis media yang digunakan yaitu powerpoint yang berisi musik pengiring). Pengembangan, Pada tahap pengembangan produk, prosedur yang dilakukan adalah pembuatan produk awal dengan terlebih dahulu menyiapkan bahan, menetapkan kompetensi dasar, uraian materi, dan evaluasi. Implementasi, Implementasi digunakan untuk menerapkan multimedia pembelajaran yang telah dibuat, direvisi, dan di uji coba. Evaluasi, Evaluasi ini dilakukan oleh dosen Ahli Materi dan Ahli media Universitas Jambi dan pengajar/guru dari SMPN 4 Kota Jambi. Para validator melakukan evaluasi dengan mengisi kuisioner penilaian terhadap produk multimedia powerpoint. Instrument pengumpulan data terdiri dari wawancara, dilakukan kepada guru bahasa Indonesia kelas VII SMPN 4 Kota Jambi untuk mengetahui permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran. Hasil wawancara ini akan dijadikan bahan masukan dalam pengembangan multimedia pembelajaran berupa multimedia pembelajaran berbasis Microsoft Powerpoint. Angket, diberikan sebelum penelitian dilakukan sebagai bahan acuan dan masukan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran. Selanjutnya angket tim validasi ahli (ahli media dan ahli materi), angket penilaian oleh guru bidang studi, dan angket uji coba penggunaan produk kepada siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan multimedia ini mengacu pada teori model pengembangan ADDIE (*Analysis-Desain-Development-Implementation-Evaluation*). Berdasarkan tahapan-tahapan dari model ADDIE. Pengembangan ini bertujuan untuk mengevaluasi pembelajaran. Kegiatan belajar merupakan proses perubahan seseorang paham tidaknya akan ilmu pengetahuan. Belajar adalah ditandai dengan adanya perubahan, yaitu perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas tertentu, Sutikno (2013:3). Pada dasarnya pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan siswa guna mencapai hasil belajar tertentu dalam bimbingan dan arahan serta motivasi dari seorang guru Abidin (2012:3).

Hasil

A. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis kebutuhan (*need assesment*) ini pengembang melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran bahasa Indonesia dan menyebarkan angket kepada siswa. Berdasarkan angket diketahui bahwa ini guru hanya mengajar menggunakan metode ceramah. Sedangkan media yang digunakan hanya sebatas buku dan LKS sehingga media yang ada tidak sepenuhnya mendukung proses pembelajaran yang baik. Selanjutnya pada pertanyaan pendapat Anda seandainya ada multimedia pembelajaran berbasis *microsoft powerpoint*, jawabannya sangat setuju karena disamping penggunaan yang mudah, multimedia tersebut bisa membangkitkan minat siswa untuk lebih fokus dan memahami materi secara ringkas namun terperinci. Sehingga dapat dikatakan bahwa guru bidang studi bahasa Indonesia sangat mendukung apabila dilakukan penelitian pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *microsoft powerpoint*.

sebanyak 34,3% siswa menyatakan pembelajaran bahasa Indonesia yang berlangsung menyenangkan dan menarik, sebanyak 45,7% Menyatakan bahwa pembelajaran berlangsung biasa saja, sebanyak 2,9% menyatakan bahwa pembelajaran yang berlangsung kurang menarik, dan sebanyak 17,1% menyatakan bahwa pembelajaran yang berlangsung membosankan.

Berknaan dengan media yang disukai siswa, sebanyak 8,6% menyukai penggunaan media audio (rekaman, radio, kaset, tape, recorder), sebanyak 62,9%

menyukai menggunakan multimedia audio visual (video, televisi, film, animasi, dll), sebanyak 22,9% menyukai penggunaan media buku teks, sebanyak 62,9% menyukai penggunaan powerpoint multimedia. Terkait perlukah multimedia digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, sebanyak 62,9% menyatakan sangat perlu, 37,1% menyatakan perlu.

Hasil angket analisis juga menunjukkan penyajian materi Bahasa Indonesia yang sudah berlangsung selama ini sebanyak 22,9% memberikan pernyataan menarik, sebanyak 31,4% memberikan pernyataan kurang menarik, 34,3% memberikan pernyataan tidak menarik, sebanyak 2,9% menyatakan mudah dipahami, dan sebanyak 40% memberikan pernyataan sulit memahami penyajian materi Bahasa Indonesia yang sudah berlangsung selama ini.

Perihal Metode pembelajaran apa yang sukai dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sebanyak 11,4% menyukai penggunaan metode ceramah, 25,7% menyukai penggunaan metode presentasi, 74,3% menyukai penggunaan metode permainan, 34,3% menyukai penggunaan metode inkuiri (wawancara, analisis dokumen, diskusi, presentasi) dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Selanjutnya perihal kesulitan atau kendala apa yang ditemui dalam pembelajaran bahasa Indonesia, sebanyak 62,9% menyatakan kegiatan kurang bervariasi, 14,3% menyatakan metode pembelajaran kurang bervariasi, sebanyak 51,4% menyatakan bahwa kurang mendukungnya media pembelajaran.

Lalu pada pertanyaan terakhir jenis multimedia yang disukai, sebanyak 42,9% memilih multimedia pembelajaran yang sederhana, 40% memilih multimedia pembelajaran yang menarik, 11,4% memilih multimedia pembelajaran yang atraktif, 71,4% memilih jawaban multimedia pembelajaran yang disertai animasi, 28,6% memilih multimedia pembelajaran yang disertai dengan berbagai macam warna.

B. Tahap Desain

Tahap desain pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis multimedia *microsoft powerpoint* adalah:

1. Pengaturan jadwal

Dalam pembuatan multimedia ini dilakukan pengaturan jadwal terlebih dahulu yaitu meliputi jadwal pembuatan produk yang diperkirakan menghabiskan waktu

sekitar enam bulan yaitu dengan mempersiapkan: Silabus, RPP, bahan ajar Bahasa Indonesia materi Teks Deskripsi, Teks Cerita Narasi (Fantasi), Teks Prosedur, Teks Laporan Hasil Observasi, Puisi Rakyat, Teks Fabel, Surat Pribadi dan Surat Dinas, serta Buku Fiksi dan Nonfiksi. Teks : Materi, soal latihan, soal tes. Gambar : ilustrasi atau foto yang mendukung. Video dan animasi berkaitan dengan materi dari beberapa sumber dan membuat konsep multimedia.

2. Tim Ahli

Pembuatan multimedia ini memiliki tahapan-tahapan serta tim kerja yang terdiri atas 2 bagian dengan tugas masing-masing yaitu: Pengembang sebagai pengembang produk dan Tim ahli (ahli materi dan ahli media) yang berperan sebagai validator terhadap produk yang telah dikembangkan.

3. Spesifikasi multimedia

Multimedia aplikasi *microsoft powerpoint* adalah multimedia pembelajaran menggunakan program *microsoft powerpoint* yang terdapat lima menu yang meliputi : Tujuan, Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, Indikator, Materi, dan Evaluasi. Serta multimedia disimpan dalam format *ppsx*.

C. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap merealisasikan rancangan produk yang siap diimplementasikan. Adapun realisasi rancangan meliputi:

1. Pembuatan produk diawal hingga akhir; Tahap pembuatan multimedia pembelajaran berbasis *microsoft powerpoint*. Adapun tahapannya sebagai berikut; Menyiapkan silabus, RPP, buku teks. Menyiapkan materi / bahan ajar. Install program *microsoft powerpoint* terbaru. Membuat powerpoint dokumen. Membuat pilihan desain dengan desain, transisi, dan animasi. Memisahkan setiap file dalam sebuah slide. Membuat teks, animasi, mengimport video dan gambar-bambar dalam *microsoft powerpoint*. Menyatukan semua file-file ke dalam slide *microsoft powerpoint* dengan menggunakan hyperlink. Publish hasil desain dalam bentuk *ppsx*.
2. Membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk yakni berupa angket.
3. Validasi oleh tim ahli yang terdiri dari atas ahli materi dan ahli media.

D. Tahap Implementasi (Implementation)

Kemudian produk diujicobakan kepada siswa kelas VII K SMPN 4 Kota Jambi ialah dua tahap yakni uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar yang dilaksanakan melalui Daring (dalam jaringan) melalui google formulir. Produk diujicobakan kepada 10 siswa (uji coba kelompok kecil) dan 25 siswa (uji coba kelompok besar) untuk mengetahui kelayakan dari multimedia pembelajaran. Siswa diminta memberikan tanggapan terhadap multimedia yang telah dikembangkan melalui pengisian angket.

E. Tahap Evaluasi (Evaluation)

1. Evaluasi Ahli Materi

Evaluasi dilakukan dengan cara memvalidasi materi pada multimedia yang sudah dikembangkan melalui angket yang pengembang berikan kepada salah seorang dosen ahli di program studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Jambi yaitu Bapak Dr. Ade Kusmana, M.Hum. kemudian ahli tersebut memberikan penilaian, komentar, kritik, dan saran terhadap multimedia yang telah pengembang kembangkan. Selanjutnya pengembang memperbaiki multimedia sesuai dengan kelemahan yang disampaikan oleh validator. Kemudian, pengembang kembali menunjukkan multimedia tersebut kepada validator ahli materi, setelah itu kembali dilakukan penilaian dan komentar yang mengatakan bahwa multimedia siap dan layak digunakan ke tahap penggunaan uji coba lapangan.

2. Evaluasi Ahli Media

Evaluasi oleh ahli media juga dilakukan dengan memberikan angket validasi kepada salah seorang dosen ahli di program studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Jambi yaitu Bapak Dr. Harry Soedarto H, M.Pd. kemudian ahli tersebut memberikan penilaian, komentar, kritik, dan saran terhadap multimedia yang telah pengembang kembangkan. Selanjutnya pengembang memperbaiki multimedia sesuai dengan kelemahan yang disampaikan oleh validator. Kemudian, pengembang kembali menunjukkan multimedia tersebut kepada validator ahli media, setelah itu kembali dilakukan penilaian dan komentar yang mengatakan bahwa multimedia siap dan layak digunakan ke tahap penggunaan uji coba lapangan.

a. Revisi Produk

Produk yang sudah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media

selanjutnya dilakukan revisi yang bertujuan untuk memperbaiki produk agar lebih baik lagi. Adapun revisi yang telah dilakukan sebagai berikut:

b. Revisi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi dilakukan sebanyak dua kali. Revisi dilakukan berdasarkan saran oleh ahli materi, yang meliputi: Menambahkan slide referensi materi bahan ajar dan menyesuaikan materi dengan silabus dan RPP.

c. Revisi Ahli Media

Validasi oleh ahli media dilakukan sebanyak dua kali. Revisi berdasarkan saran oleh ahli media yang meliputi: Pertama Menambahkan icon atau tombol Petunjuk penggunaan dan Log out/keluar, selanjutnya Menambahkan petunjuk penggunaan yang di microsoft powerpoint.

d. Revisi Uji Coba Guru Bidang Studi

Dari hasil uji coba ini tidak ada revisi yang berarti. Multimedia yang dikembangkan sudah sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Uji coba oleh guru bidang studi bahasa Indonesia di SMPN 4 Kota Jambi diperoleh skor 87,5% yang tergolong dalam kategori “sangat efektif.”

e. Revisi Uji Coba Kelompok Kecil

Multimedia yang sudah direvisi atas saran oleh ahli materi dan ahli media kemudian diujicobakan pada kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan di SMPN 4 Kota Jambi dengan jumlah responden sebanyak 10 siswa yang memiliki kemampuan berbeda. Dari hasil uji coba ini tidak ada revisi yang berarti, multimedia yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada semester I dan semester II. Uji coba kelompok kecil yang dilakukan di SMPN 4 Kota Jambi memperoleh skor 91,6% yang tergolong dalam kategori “sangat baik”.

f. Revisi Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar bertujuan untuk melihat aspek-aspek pembelajaran, aspek daya tarik, aspek tampilan. Uji coba kelompok besar dilaksanakan di SMPN 4 Kota Jambi dengan jumlah responden sebanyak 25 siswa. Sama halnya dengan uji coba kelompok kecil, dari hasil uji coba ini juga tidak ada revisi, yang berarti multimedia yang dikembangkan sudah layak untuk

digunakan dalam proses pembelajaran selama semester I dan semester II. Uji coba kelompok besar yang dilakukan di SMPN 4 Kota Jambi memperoleh skor 93,3% dengan kategori “sangat baik”.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan. Menurut Istiana dkk (2020), multimedia pembelajaran interaktif memudahkan siswa memahami materi, karena peserta didik memperoleh visualisasi lengkap dan semua dapat dibangun melalui contoh. Oleh karena itu hasil penelitian dan pengembangan ini adalah terciptanya produk multimedia pembelajaran berbasis *microsoft powerpoint* pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Microsoft Powerpoint atau Microsoft Office Powerpoint atau lebih sering terdengar dengan istilah PPT merupakan sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh microsoft di dalam paket aplikasi kantoran mereka, Microsoft Office selain Microsoft Word, Excel, Access, dan beberapa program lainnya (Sarwandi, 2017:1).

Terdapat beberapa hal yang melatarbelakangi pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia SMPN kelas VII berbasis Multimedia Aplikasi *Microsoft Powerpoint* ini yaitu siswa merasa sulit memahami pembelajaran jika hanya menggunakan metode ceramah yang menggunakan media buku teks dan lembar kerja siswa dan belum ada yang memanfaatkan media teknologi khususnya berbasis perangkat lunak. Padahal kegiatan yang berkualitas diperlukan untuk membentuk penyampaian informasi yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa, Permana, H, A. dkk. (2016).

Proses penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Dipilihnya ADDIE ini sejalan dengan pendapat Suryani, Setiawan, dan Putria (2018:126) yang menyatakan model ADDIE ini memiliki keunggulan;

“Keunggulan model ini, yaitu dilihat dari prosedur kerjanya yang sistematis yakni pada setiap langkah yang akan dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga diharapkan dapat diperoleh produk yang efektif. Selain itu, terdapat prosedur pemilihan atau pengembangan media di dalam prosedur pengembangan produk yang dibuat sehingga sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dilakukan peneliti.”

Model ADDIE (Analysis-Desain-Development-Implementation-Evaluation) ini memiliki lima tahapan yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan tahap evaluasi. Proses pengembangan dimulai dari tahap analisis melakukan wawancara dan menyebarkan angket. Berdasarkan hasil wawancara guru menjawab bahwa selama ini guru hanya mengajar menggunakan metode ceramah saja. Sedangkan media yang digunakan hanya sebatas buku dan LKS, namun guru tersebut tetap mendukung apabila dilakukan penelitian pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *microsoft powerpoint*.

Selanjutnya berdasarkan angket yang diberikan kepada siswa kelas VII, mayoritas siswa menjawab perlu dan sangat setuju dilakukan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis teknologi menggunakan aplikasi *microsoft powerpoint*. Selanjutnya, mayoritas siswa mengatakan bahwa mereka memiliki gawai yang mendukung untuk mengoperasikan aplikasi *microsoft powerpoint*, hal ini mengindikasikan bahwa siswa sendiri sudah siap untuk menggunakan multimedia pembelajaran yang menggunakan teknologi.

Tahap selanjutnya dalam proses pengembangan adalah desain. Sesuai dengan langkah desain pada model ADDIE, maka pada tahap desain ini dimulai dengan melakukan pengaturan jadwal waktu pembuatan produk yang diperkirakan membutuhkan waktu enam bulan (Juli-Desember). Waktu enam bulan itu digunakan untuk mempersiapkan silabus, bahan ajar bahasa Indonesia yaitu pada materi Teks Deskripsi, Teks Cerita Fantasi, Teks Prosedur, Teks Laporan Hasil Observasi, Puisi Rakyat, Teks Fabel, Surat Pribad dan Surat Dinas, Serta Buku Fiksi dan Nonfiksi, soal latihan, gambar (ilustrasi atau foto dari beberapa media, video, dan animasi yang berkaitan dengan materi dari beberapa media, dan membuat konsep media. Selanjutnya menentukan tim ahli, baik ahli materi maupun ahli media. Kemudian menentukan spesifikasi multimedia menggunakan aplikasi *microsoft powerpoint* yang menjadi 5 menu yang meliputi : tujuan, kompetensi, indikator, materi, dan evaluasi, lalu multimedia disimpan dalam format *ppsx*. Setelah semua bahan yang dibutuhkan didapatkan dilanjutkan dengan membuat storyboard untuk selanjutnya dikembangkan menjadi sebuah multimedia pembelajaran.

Setelah tahap desain, maka tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan. Proses yang dilakukan pada tahap pengembangan ini dimulai dengan menginstall aplikasi *microsoft powerpoint* terbaru. Kemudian membuat sebuah dokumen baru. Dilanjutkan dengan membuat desain/tema *powerpointnya*, lalu memisahkan setiap file dalam sebuah slide, membuat teks, animasi, mengimport video, dan gambar-gambar dalam

setiap slide *microsoft powerpoint*. Selanjutnya menyatukan file dalam menu menggunakan *hyperlink* dan pada akhirnya *publish* hasil desain dalam bentuk *ppsx*. Multimedia pembelajaran berbasis *microsoft powerpoint* yang dihasilkan terdiri dari menu petunjuk, tujuan, kompetensi inti dan kompetensi dasar, indikator, materi, dan evaluasi. Selanjutnya multimedia pembelajaran berbasis *microsoft powerpoint* yang sudah dikembangkan ini melalui tahap validasi oleh tim ahli untuk menilai kelayakannya. Setelah validasi media direvisi sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan validator atau tim ahli sehingga diperoleh multimedia pembelajaran yang valid.

Tahap selanjutnya adalah implementasi. Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Artinya multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan pada tahap ini akan diujicobakan di lapangan. Uji coba lapangan ini dilakukan kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia yang mengajar di kelas VII K SMPN 4 Kota Jambi dan kepada siswa kelas VII K SMPN 4 Kota Jambi pada dua tahap, yakni kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia artinya adalah guru tersebut menggunakan media yang sudah dikembangkan dalam proses pembelajaran, setelah menggunakannya untuk mengajar guru diberikan angket yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran berbasis *microsoft Powerpoint*.

Setelah mengujicobakan multimedia tersebut kepada guru, selanjutnya multimedia akan diujicobakan kepada siswa. Uji coba kepada siswa ini dilakukan dengan menyebarkan angket, dan dilakukan sebanyak dua tahap, yakni pada kelompok kecil sebanyak 10 orang siswa dan kepada kelompok besar sebanyak 25 siswa. Uji coba kepada siswa ini dilakukan untuk mengukur bagaimanakah hasil penggunaan multimedia pembelajaran berbasis *microsoft powerpoint* yang telah dikembangkan tersebut. Angket yang telah diberikan kepada kelompok kecil.

Rangkaian pengembangan ini ditutup dengan tahap evaluasi. Mengevaluasi angket dari ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan multimedia. Mengevaluasi angket dari guru mata pelajaran bahasa Indonesia untuk mengetahui keefektifan multimedia. Mengetahui angket siswa kelompok kecil dan kelompok besar untuk mengetahui penggunaan multimedia.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian Proses pengembangan bahan ajar berbasis multimedia aplikasi *microsoft powerpoint* dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu perencanaan : dimulai dari *need analysis* dilanjutkan dengan membuat konsep media, pengumpulan bahan dari berbagai sumber, mempersiapkan silabus, RPP, buku teks, penyiapan materi ajar, membuat desain multimedia, mencari referensi video dan gambar serata animasi. Membuat teks serta desain/tema setiap materi, kemudian menyatukan file ke dalam *microsoft powerpoint* dan terakhir file dipublish dalam bentuk *ppsx*. produk yang sudah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi. Keefektifan bahan ajar berbasis multimedia aplikasi *microsoft powerpoint* pada guru mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi Teks Deskripsi, Teks Cerita Fantasi, Teks Prosedur, Teks Laporan Hasil Observasi, Puisi Rakyat, Teks Fabel, Surat Pribad dan Surat Dinas, Serta Buku Fiksi dan Nonfiksi mendapat skor 87,5% atau dengan kriteria “sangat efektif”. hasil uji coba kelompok kecil diperoleh nilai 91,6% dengan kriteria sangat baik, 2) hasil uji coba kelompok besar diperoleh nilai 93,3% dengan kriteria sangat baik. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia SMPN kelas VII berbasis multimedia aplikasi *microsoft powerpoint* terlihat respon siswa dengan kriteria sangat baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Yunus. 2012. Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Pendidikan Karakter. Bandung: PT. Refiak Aditama.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Istiana, Y, dkk. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Transisi Morphdan Zoommateri Perbandingan. *Jurnal Pendidikan Edutama*. 7 (2).
- Munir. 2015. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Permana, H, A. dkk. (2016). Desain Handout Multimedia Menggunakan 3D Pageflip Professional untuk Media Pembelajaran pada Sistem Android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*. 2(1): 89-96.

Sarwandi & Cyber Creative. 2018. *Jago Microsoft PowerPoint 2016*. Jakarta : PT. Exel Media Komputindo.

Sundari, dkk. (2015). Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Huruf, Angka, Warna dan Bentuk Bangun Datar Pada Siswa Kelas 1 SDN 5 Parittiga Berbasis Android. *Jurnal SISFOKOM*. 4 (1).

Suryani, N. Achmad Setiawan, dan Aditin Putria. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sutikno, S. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistika.