

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA CERITA RAKYAT SEBAGAI PENUMBUHAN KARAKTER SISWA

Kusmayadi¹, Imam Suyitno², Maryaeni²

¹Pendidikan Bahasa Indonesia-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

²Pendidikan Bahasa Indonesia-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 3-5-2017

Disetujui: 20-7-2017

Kata kunci:

*development;
multimedia;
folklore;
education character;
pengembangan;
multimedia;
cerita rakyat;
pendidikan karakter*

ABSTRAK

Abstract: This study was aimed to test feasibility multimedia appreciation folklore charged character education for student junior grade VII. The approach that was undertaken use qualitative and quantitative reseach. Subject pilot this reseach is one expert learning, one person media expert learning, practitioner, 5 (six) student on trial small group, and 30 (thirty) student on trial a large group. The trial court implemented in Junior High School 1 Praya Lombok Middle east. The data was undertaken through observation, charging chief, and guide documentation. Analysis quantitative data done by counting the percentage feasibility the product of the people of learning, media experts, practitioner, the results of the small group and results of the test a large group. The results of data qualitative presented in the form of exposure to. The research results show multimedia learning on all the step of experiment try is at the percentage very reasonable to be used as a media learning.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan multimedia apresiasi cerita rakyat bermuatan pendidikan karakter untuk siswa SMP Kelas VII. Pendekatan yang dilakukan menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Subjek uji coba penelitian ini adalah satu orang ahli pembelajaran, satu orang ahli media pembelajaran, satu orang praktisi, enam siswa pada uji coba kelompok kecil, dan tiga puluh siswa pada uji coba kelompok besar. Uji coba lapangan dilaksanakan di SMPN 1 Praya Timur Lombok Tengah. Pengambilan data dilakukan melalui observasi, pengisian angket, dan panduan dokumentasi. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase kelayakan produk dari ahli pembelajaran, ahli media, praktisi, hasil uji kelompok kecil dan hasil uji kelompok besar. Hasil data kualitatif disajikan dalam bentuk paparan. Hasil penelitian menunjukkan multimedia pembelajaran pada semua tahap uji coba berada pada persentase sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Alamat Korespondensi:

Kusmayadi
Pendidikan Bahasa Indonesia
Pascasarjana Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5 Malang
E-mail: sugihsenengirup@gmail.com

Dalam menghadapi struktur kehidupan sosial yang semakin memburuk ini, tentunya sekolah-sekolah dan para guru menyadari bahwa mereka harus mencoba melakukan sesuatu dalam proses memberikan pendidikan yang memadai dan nilai-nilai yang membangun. Dalam pelaksanaannya, sekolah-sekolah harus mampu memfasilitasi guru baik dalam sarana dan prasarana maupun pada bidang pengetahuan yang sejalan dengan pengembangan teknologi saat ini. Penelitian pengembangan yang telah dilakukan sebelumnya masih berpusat pada kegiatan pembelajaran yang bersifat nasional. Suyitno, dkk. (2016) mengemukakan bahwa pemahaman guru tentang pembelajaran yang menggunakan teknik observasi lingkungan dengan memanfaatkan potensi kearifan lokal di sekolah masih kurang. Dalam hal ini kearifan lokal tersebut bisa dijadikan dan dikemas dalam bentuk multimedia pembelajaran untuk menambah daya tarik, minat, dan gairah belajar siswa menjadi tinggi.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Musfiqon (2012:52) menyatakan bahwa ketepatan memilih media merupakan faktor utama dalam mengoptimalkan hasil pembelajaran. Perkembangan teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam mengubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan peluang bagi guru untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi siswa, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana mereka dapat menyerap informasi secara efektif dan efisien.

Kegiatan belajar mengajar yang memanfaatkan kearifan lokal kemudian dikemas di dalam sebuah media akan mempunyai daya tarik sendiri dalam pembelajaran. Kearifan lokal yang tumbuh dan berkembang di lingkungan peserta didik dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran siswa dapat memfasilitasi siswa untuk menemukan hal-hal yang secara garis besar sebagai tujuan dari pembelajaran dapat tergal dari khazanah kearifan lokal tersebut. Ratna (2014:202) mengemukakan bahwa secara tidak langsung karya sastra ditunjukkan melalui penggunaan bahasa simbol sebagai bahasa konotatif dan karya sastra merupakan representasi manusia dalam masyarakat.

Emosi, perasaan, termasuk didalamnya kemauan, keinginan, kata hati, iri hati, rasa malu, rasa rendah diri yang terkandung di dalam karya sastra dapat dipelajari dan diangkat ke permukaan sebagai bahan yang menarik dan dapat dicontoh oleh siswa ketika membaca sebuah karya sastra. Sama dengan emosi, estetika, etika, dan logika jelas terkandung di dalam karya sastra sehingga akan memunculkan pendidikan karakter yang baik kepada para pembacanya.

Sejak awal kelahirannya, karya sastra, seni, dan budaya oleh subjek kreator ditunjukkan sebagai salah satu cara memberikan petunjuk bagi para pembaca. Ratna (2014:205) menyatakan bahwa sastra adalah sarana yang dapat digunakan untuk menunjang bidang pendidikan karakter, bahkan sastra adalah pendidikan karakter itu sendiri. Dalam masyarakat tradisional sastra lama dianggap sama dengan etika, hukum, sistem religi, bahkan agama. Sebagai kompetensi masyarakat komunal maka mantra, pantun peribahasa, cerita rakyat, permainan rakyat memegang peranan penting dalam rangka menopang stabilitas kehidupan manusia.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat diketahui bahwa karakter tidak hanya melibatkan perilaku dan tindakan, tetapi juga pikiran. Pikiran yang menentukan seseorang bertindak dan berperilaku yang timbul karena adanya pemahaman mengenai sesuatu hal. Oleh karena itu, karakter berkaitan dengan pemahaman, pikiran, dan tindakan. Tidak jauh berbeda dengan hal tersebut Lickona (2013:82) menyatakan bahwa karakter memiliki tiga bagian yang saling berhubungan, yaitu (1) pengetahuan moral, (2) perasaan moral, dan (3) perilaku moral. Hal tersebut menunjukkan bahwa karakter yang baik ialah mengetahui, menginginkan, dan melakukan hal yang baik.

Aristoteles (dalam Huda, 2013) menyatakan bahwa karakter itu erat kaitannya dengan *habit* atau kebiasaan yang terus menerus dilakukan. Karakter bisa dibentuk melalui pembiasaan yang terus menerus. Pembiasaan yang terus menerus akan berdampak pada konsistensi sikap dan perilaku dalam diri individu. Konsistensi sikap inilah yang menjadi karakter seseorang, dan menjadi harapan ketika pendidik menyuguhkan media dalam pembelajaran.

Pembelajaran saat ini masih berpusat pada buku teks. Dari hasil studi yang telah dilakukan, ditemukan bahwa pembelajaran yang selama ini dilaksanakan masih berpusat pada buku teks yang secara umum dicetak dan disebarluaskan oleh pemerintah, sebagai contoh guru hanya menggunakan buku teks dan dongeng/fabel/legenda yang ada pada buku teks tersebut. Kegiatan pascamenyimak/membaca dongeng yang dilakukan siswa dengan mengerjakan latihan-latihan yang sudah dituliskan guru pada papan tulis atau latihan yang tersedia di dalam buku teks/LKS.

Guru belum menyadari bahwa pentingnya media yang relevan, efektif, efisien, dan menarik dalam pembelajaran. Guru perlu memilih atau mengembangkan media pembelajaran untuk mempersiapkan pembelajaran yang akan memudahkan guru dan siswa. Pembelajaran menjadi kurang tepat karena media yang kurang sesuai. Pemilihan dan pengembangan media memerlukan persiapan dan bahan yang khusus agar siswa dapat menguasai keterampilan yang diinginkan dengan mudah.

Pengembangan media yang relevan, efektif, efisien, dan menarik sebaiknya dekat dengan situasi kehidupan siswa. Media yang sesuai adalah media yang dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran, memudahkan siswa dalam pemahaman materi, dan sesuai dengan kompetensi pembelajaran yang akan dipelajari. Media tersebut dapat menarik siswa untuk belajar dan meminimalisir faktor-faktor kompleks yang menghambat pembelajaran. Media tersebut tentunya juga dapat menggantikan fungsi guru sehingga secara mandiri siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan bantuan media tersebut. Tentunya pembelajaran tidak akan membosankan jika media pembelajaran tepat dan menarik bagi siswa.

Konteks lingkungan merupakan faktor penting dalam mengembangkan kegiatan belajar mengajar (Suyitno, dkk, 2016). Kearifan lokal dapat memengaruhi sikap, mental, dan karakter siswa sehingga dalam melangsungkan kehidupannya, siswa akan bergantung pada lingkungan tempatnya. Hal inilah yang mendasari bahwa antara kearifan lokal dan perkembangan teknologi perlu digabungkan untuk penerapan pembelajaran di sekolah.

METODE

Metode penelitian yang dipilih untuk penelitian ini adalah model pengembangan R&D Cycle Borg & Gall (1983), yang terdiri atas sepuluh langkah. Kesepuluh langkah tersebut oleh Borg dan Gall (1983:775) dijabarkan atas (1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan format produk awal, (4) uji coba lapangan awal, (5) revisi hasil uji coba produk, (6) uji coba lapangan, (7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan, (8) uji pelaksanaan lapangan, (9) penyempurnaan produk akhir, dan (10) diseminasi dan distribusi.

Alasan pemilihan model pengembangan R&D Borg and Gall ini karena tujuan pengembangan ini adalah mengembangkan dan memvalidasi produk media pembelajaran. Model R&D Borg and Gall adalah metode yang dirasa tepat sesuai dengan tujuan pengembangan dan model ini memiliki beberapa karakter yang sesuai dengan proses pengembangan produk yang ideal di antaranya dapat melibatkan kolaborasi berkelanjutan antara praktisi dan peneliti yang dapat menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik.

Pengembangan media pembelajaran ini tidak sepenuhnya melaksanakan kesepuluh langkah tersebut, terdapat beberapa langkah yang tidak dilaksanakan dalam mengembangkan produk ini, yaitu diseminasi dan distribusi karena terkait dengan penyebaran media dan fokus penelitian pengembangan ini hanya menghasilkan produk berupa CD Aplikasi Media Pembelajaran yang disertai dengan buku pedoman untuk guru dan siswa. Adapun beberapa langkah yang dimodifikasi yaitu uji coba lapangan awal dengan sampel secara terbatas ini dilakukan kepada ahli. Hal ini dilakukan karena peneliti berpendapat bahwa ahli memiliki keahlian secara teoritis dan memiliki standar akademik sehingga diharapkan produk hasil uji ahli tersebut lebih efektif bila dibandingkan uji sampel secara terbatas. Selain itu, uji coba lapangan hanya dilaksanakan dua kali, yakni pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hal ini dikarenakan terbatasnya waktu yang diberikan lembaga yaitu sekolah untuk menerapkan uji lapangan di kelas.

Prosedur pengembangan yang diadaptasi dan pengembang laksanakan yakni (1) analisis kebutuhan (2) perencanaan, (3) pengembangan produk, (4) uji ahli, (5) revisi produk awal, (6) uji kelompok kecil dan besar, dan (7) revisi produk. Subjek uji coba produk dilakukan pada satu orang ahli pembelajaran, satu orang ahli media pembelajaran, praktisi (guru mata pelajaran) di Kabupaten Lombok Tengah, enam siswa pada uji kelompok kecil, dan tiga puluh siswa pada uji kelompok besar di SMPN 1 Praya Timur Lombok Tengah kelas VII. Pengumpulan data dilakukan melalui penilaian angket, wawancara, observasi, dan studi dokumen. Pengolahan data yang berupa angka dilakukan dengan menghitung persentase hasil uji coba, sedangkan data kualitatif disajikan dalam bentuk paparan. Analisis data kuantitatif dalam penelitian pengembangan ini menggunakan rumus:

Rumus data per butir

$$P = \frac{X}{X_i} \times 100$$

Keterangan

- P : Persentase
X : Jumlah perolehan skor responden dalam satu butir
 X_i : Jumlah skor ideal satu butir

Rumus untuk mengolah data secara keseluruhan

$$P = \frac{\sum X}{X_i} \times 100$$

Keterangan

- P : Persentase
X : Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam satu butir
 X_i : Jumlah skor ideal dalam satu butir

Setelah didapatkan hasil dari data yang diolah dengan menggunakan rumus di atas, hasil tersebut kemudian dicocokkan dengan kriteria kelayakan sebagaimana tertera pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kelayakan

Kategori Nilai	Persentase	Kualifikasi	Ekuivalen
5	81%—100%	Sangat valid	Sangat layak
4	61%—80%	Valid	Layak
3	41%—60%	Cukup valid	Cukup Layak
2	21%—40%	Kurang valid	Kurang layak
1	0%—20%	Tidak valid	Tidak layak

(Sumber: Suharsimi, 2013)

Keterangan:

Kategori 5: Apabila media yang diujicobakan mencapai tingkat persentase 81—100% maka media tersebut tergolong kualifikasi sangat valid/sangat baik.

Kategori 4: Apabila media yang diujicobakan mencapai tingkat persentase 61%—80% maka media tersebut tergolong kualifikasi valid/layak

Kategori 3: Apabila media yang diujicobakan mencapai tingkat persentase 41%—60% maka media tersebut tergolong kualifikasi cukup valid/cukup layak.

Kategori 2: Apabila media yang diujicobakan mencapai tingkat persentase 21%—40% maka media tersebut tergolong kualifikasi kurang valid/kurang layak.

Kategori 1: Apabila media yang diujicobakan mencapai tingkat persentase 0%—20% maka media tersebut tergolong kualifikasi tidak valid/tidak layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil observasi dan analisis kebutuhan pengembangan yang telah dilaksanakan di lapangan, kemudian peneliti merencanakan dan mengembangkan produk multimedia cerita rakyat. Setelah produk awal sudah berbentuk multimedia, kemudian peneliti melakukan uji ahli yakni satu orang ahli pembelajaran, satu orang ahli media pembelajaran, dan praktisi/ guru bidang studi, kemudian melakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli dan praktisi tersebut. Setelah peneliti melakukan revisi dan validasi, produk multimedia selanjutnya diuji coba ke siswa. Uji coba dilakukan sebanyak dua kali, pertama uji coba kelompok kecil dengan subjek uji enam siswa, dan uji kelompok besar melibatkan tiga puluh siswa kelas VII di SMPN 1 Praya Timur yang diambil secara acak.

Penelitian ini menghasilkan data uji dari uji ahli pembelajaran, ahli media, praktisi, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar untuk mendapatkan produk media yang layak dan sejalan dengan tujuan penelitian. Hasil penelitian tentang kelayakan produk multimedia disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Perolehan Skor	Persentase	Ket.
1	Apakah multimedia interaktif ini sudah sesuai dengan pencapaian tujuan pembelajaran bahasa Indonesia?	5	4	80%	Layak
2	Apakah tujuan pembelajaran dalam multimedia interaktif ini sudah relevan dengan kurikulum/SK/KD?	5	4	80%	Layak
3	Apakah materi-materi yang disajikan dalam multimedia interaktif ini isinya jelas?	5	4	80%	Layak
4	Apakah materi yang disampaikan dalam multimedia interaktif ini cakupannya sudah lengkap, luas/dalam?	5	4	80%	Layak
5	Apakah materi yang disajikan dalam multimedia interaktif ini akan mudah dipahami oleh siswa?	5	4	80%	Layak
6	Apakah uraian materi, pembahasan, pemberian contoh dan soal-soal latihan dalam multimedia interaktif ini sudah jelas dan memuat nilai tentang karakter?	5	4	80%	Layak
7	Apakah materi-materi yang ada dalam multimedia interaktif ini secara keseluruhan memiliki relevansi dengan sasaran pembelajaran?	5	4	80%	Layak
8	Apakah materi dan teks cerita rakyat dapat memberikan gambaran ke arah pendidikan karakter siswa?	5	4	80%	Layak
9	Apakah video dan teks cerita dalam multimedia ini memuat nilai pendidikan karakter	5	4	80%	Layak
10	Apakah tampilan gambar pada materi dan teks cerita mendukung multimedia interaktif ini?	5	4	80%	Layak
11	Apakah video yang ditampilkan pada materi dapat memperjelas materi teks?	5	4	80%	Layak
12	Apakah audio yang dibuat dalam multimedia interaktif mendukung materi yang disampaikan	5	4	80%	Layak
13	Apakah penggunaan multimedia interaktif ini dapat meningkatkan minat belajar siswa?	5	4	80%	Layak
14	Apakah multimedia ini memiliki kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran?	5	4	80%	Layak
15	Apakah multimedia ini memiliki kesesuaian dengan kebutuhan perkembangan ilmu terbaru?	5	4	80%	Layak
16	Apakah urutan materi dalam media ini tersusun dengan sistematis?	5	4	80%	Layak
17	Apakah soal-soal latihan yang ada pada menu latihan dalam multimedia interaktif ini sudah mencakup keseluruhan tujuan pembelajaran/adanya konsistensi dengan tujuan pembelajaran?	5	4	80%	Layak
18	Apakah alat evaluasi yang ada dalam multimedia interaktif ini memiliki ketepatan dengan isi materi yang disampaikan?	5	4	80%	Layak
19	Apakah adanya soal-soal latihan dalam multimedia ini dapat memudahkan guru dalam memberikan latihan penguasaan materi terhadap siswa?	5	4	80%	Layak
20	Apakah tingkat keterbacaan sesuai dengan karakteristik siswa?	5	4	80%	Layak
21	Apakah kalimat petunjuk yang disajikan jelas, logis, dan sistematis?	5	4	80%	Layak
22	Apakah penggunaan bahasa yang digunakan efektif dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar?	5	4	80%	Layak
	Jumlah	110	88	80%	Layak

Hasil penilaian ahli pembelajaran terhadap multimedia interaktif yang telah dikembangkan menunjukkan capaian persentase 80%. Hasil tersebut bila dihubungkan dengan tabel kriteria kelayakan maka berada pada kualifikasi cukup layak. Dengan demikian multimedia interaktif cerita rakyat ini memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain penilaian dalam bentuk angka ahli pembelajaran juga memberikan catatan berupa komponen penyajian materi pada multimedia masih bersifat deduktif. Berdasarkan masukan tersebut maka pengembang menata ulang materi pada multimedia sehingga penyajian materi pada multimedia bersifat induktif.

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Perolehan Skor	Persentase	Ket.
1	Bagaimana tingkat keterbacaan tulisan/teks materi yang ada dalam multimedia interaktif ini?	5	4	80%	Layak
2	Apakah jenis huruf/font yang digunakan dalam multimedia interaktif ini sudah tepat?	5	4	80%	Layak
3	Apakah elemen warna yang digunakan pada sajian-sajian materi dalam multimedia interaktif ini sudah tepat?	5	4	80%	Layak
4	Apakah gambar pendukung materi yang ditampilkan dalam multimedia interaktif ini dapat membantu pengguna dalam memahami materi pelajaran?	5	4	80%	Layak
5	Apakah tampilan gerakan animasi dalam multimedia ini menarik?	5	4	80%	Layak
6	Apakah tampilan warna pada tiap-tiap frame dalam multimedia interaktif ini dapat memberikan kesan nyaman bagi pengguna?	5	4	80%	Layak
7	Apakah warna tulisan yang ada sudah sesuai dengan latar pada setiap tampilan dalam multimedia interaktif ini?	5	4	80%	Layak
8	Apakah adanya video pendukung dalam multimedia interaktif ini dapat menguatkan isi materi yang disampaikan?	5	4	80%	Layak
9	Apakah adanya ilustrasi musik saat multimedia interaktif ini dijalankan dapat membuat pengguna merasa nyaman?	5	4	80%	Layak
10	Apakah bahasa pada tulisan yang digunakan dalam multimedia interaktif ini mudah dimengerti oleh penggunanya?	5	4	80%	Layak
11	Apakah petunjuk penggunaan yang ada dalam multimedia interaktif ini mudah digunakan?	5	4	80%	Layak
12	Apakah sistem navigasi yang digunakan dalam multimedia interaktif ini mendukung kemudahan pengguna?	5	4	80%	Layak
13	Apakah efek animasi yang dibuat mendukung multimedia interaktif?	5	4	80%	Layak
14	Apakah tingkat <i>hyperlink</i> yang dibuat memiliki kualitas tinggi?	5	3	60%	Cukup Layak
15	Apakah soal-soal latihan pada menu latihan mendukung multimedia interaktif?	5	4	80%	Layak
16	Apakah multimedia interaktif ini mudah dioperasikan?	5	4	80%	Layak
17	Apakah navigasi yang disediakan dapat mempermudah penggunaan multimedia interaktif ini?	5	4	80%	Layak
18	Apakah materi yang ada dalam multimedia interaktif ini mudah digunakan	5	4	80%	Layak
19	Apakah soal-soal untuk latihan yang ada dalam multimedia interaktif ini perintahnya jelas?	5	4	80%	Layak
20	Apakah judul menu dan sub menu dalam multimedia interaktif ini dapat cepat dipahami?	5	4	80%	Layak
21	Apakah isi buku petunjuk penggunaan sesuai dengan isi CD multimedia?	5	4	80%	Layak
22	Apakah penjelasan tentang pengoperasian media pembelajaran dapat dipahami dengan mudah?	5	3	60%	Cukup Layak
23	Apakah sajian buku petunjuk pengoperasian memiliki keruntutan dan keterkaitan dengan CD multimedia?	5	3	60%	Cukup Layak
24	Apakah secara keseluruhan buku petunjuk penggunaan dapat dipahami dengan mudah?	5	4	80%	Layak
Jumlah		120	93	77%	Layak

Hasil penilaian berdasarkan angket yang diberikan kepada ahli media menunjukkan capaian persentase 77%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran berada pada kualifikasi layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia.

Tabel 4. Hasil Penilaian Guru Bidang Studi

No.	Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Perolehan Skor	Persentase	Ket.
1	Apakah rumusan tujuan pembelajaran dalam multimedia interaktif ini sudah jelas?	5	5	100%	Sangat Layak
2	Apakah tujuan pembelajaran dalam multimedia interaktif ini sudah relevan dengan kurikulum/SK/KD?	5	5	100%	Sangat Layak
3	Apakah materi-materi yang disajikan dalam multimedia interaktif ini bersifat sistematis, runtut dan alur logikanya jelas?	5	4	80%	Layak
4	Apakah materi yang disampaikan dalam multimedia interaktif ini cakupannya sudah luas/dalam?	5	4	80%	Layak
5	Apakah strategi pembelajaran yang digunakan dalam multimedia interaktif ini sudah tepat?	5	4	80%	Layak
6	Apakah elemen pendukung materi pelajaran (audio, gambar dan video) yang ada dalam multimedia interaktif memiliki kualitas yang tinggi?	5	4	80%	Layak
7	Apakah materi yang ada dalam multimedia interaktif ini sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia?	5	5	100%	Sangat Layak
8	Apakah materi yang disajikan dalam multimedia interaktif ini mudah dipahami oleh siswa?	5	5	100%	Sangat Layak
9	Apakah uraian materi, pembahasan, pemberian contoh dan soal-soal latihan dalam multimedia interaktif ini sudah jelas?	5	3	60%	Cukup Layak
10	Apakah multimedia interaktif ini sudah sesuai dengan karakteristik siswa SMP?	5	4	80%	Layak
11	Apakah alat evaluasi yang ada dalam multimedia interaktif ini sudah mencakup keseluruhan tujuan pembelajaran?	5	3	60%	Cukup Layak
12	Apakah multimedia interaktif ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran?	5	5	100%	Sangat Layak
13	Apakah multimedia interaktif ini dapat membantu guru dalam proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien?	5	5	100%	Sangat Layak
14	Apakah siswa mudah menggunakan multimedia interaktif ini dalam kegiatan belajarnya?	5	4	80%	Layak
Jumlah		70	60	85%	Layak

Hasil penilaian berdasarkan angket yang diberikan kepada ahli media menunjukkan capaian persentase 77%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa dari ahli media menyatakan bahwa multimedia pembelajaran berada pada kualifikasi layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Butir pertanyaan	Jumlah skor yang diperoleh per butir	Jumlah skor maksimal per butir	Persentase per butir	Kriteria per butir
1	27	30	90%	Sangat Layak
2	27	30	90%	Sangat Layak
3	26	30	86%	Sangat Layak
4	28	30	93%	Sangat Layak
5	27	30	90%	Sangat Layak
6	28	30	93%	Sangat Layak
7	25	30	83%	Sangat Layak
8	26	30	86%	Sangat Layak
9	27	30	90%	Sangat Layak
10	27	30	90%	Sangat Layak
Jumlah keseluruhan skor yang diperoleh			268	
Skor maksimal keseluruhan			300	
Persentase keseluruhan			89%	
Kriteria kelayakan				Sangat Layak

Dari hasil keseluruhan penilaian siswa yakni enam orang siswa pada tahap uji coba lapangan awal, tingkat pencapaian persentase secara keseluruhan mencapai 89%. Jika hasil tersebut dihubungkan dengan tabel kelayakan, maka hasilnya berada pada kualifikasi sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Butir pertanyaan	Jumlah skor yang diperoleh per butir	Jumlah skor maksimal per butir	Persentase per butir	Kriteria per butir
1	127	150	85%	Sangat Layak
2	123	150	82%	Sangat Layak
3	125	150	83%	Sangat Layak
4	121	150	81%	Sangat Layak
5	123	150	82%	Sangat Layak
6	124	150	83%	Sangat Layak
7	117	150	78%	Layak
8	121	150	81%	Sangat Layak
9	120	150	80%	Layak
10	119	150	79%	Layak
11	118	150	79%	Layak
12	118	150	79%	Layak
13	120	150	80%	Layak
14	121	150	81%	Sangat Layak
15	115	150	77%	Layak
16	126	150	84%	Sangat Layak
Jumlah keseluruhan skor yang diperoleh			1938	
Skor maksimal keseluruhan			2400	
Persentase keseluruhan			81%	
Kriteria Kelayakan				Sangat Layak

Dari hasil keseluruhan penilaian siswa yakni tiga puluh orang siswa pada tahap uji coba kelompok besar, tingkat pencapaian persentase secara keseluruhan mencapai 81%. Jika hasil tersebut dihubungkan dengan tabel kelayakan, maka hasilnya berada pada kualifikasi sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia tanpa harus melakukan revisi produk.

Setelah melalui langkah-langkah dan tahapan di atas, produk multimedia interaktif cerita rakyat yang telah dikembangkan perlu dilakukan revisi, berikut penyimpulan dari saran, masukan para ahli dan praktisi kemudian dari hasil observasi pelaksanaan pada uji coba siswa yang telah pengembang revisi. (a) media pembelajaran ditambahkan petunjuk penggunaan yang lebih jelas ketika membuka materi pembelajaran berupa langkah-langkah pembelajaran, (b) menu utama dibuat menjadi tiga bagian yaitu menu petunjuk, menu materi dan evaluasi, dan keterangan pengembang dipindahkan ke bagian bawah, tidak terletak pada kolom utama, (c) menambahkan suara/sound "selamat datang di media pembelajaran cerita rakyat sebelum masuk ke menu utama, (d) agar pengguna lebih fokus dalam menyimak isi video, tombol kontrol suara ketika membuka video cerita rakyat suara latar belakang dihilangkan dan secara otomatis musik pengiring berhenti pada menu sebelumnya berhenti, (e) media pembelajaran bersifat diubah menjadi induktif, yakni pengenalan cerita rakyat berupa video ditempatkan di awal materi, (f) untuk mempermudah pengguna memahami submateri dan untuk menumbuhkan daya tarik, tiap submateri diberikan gambar pendukung.

SIMPULAN

Hasil pengembangan ini berupa CD multimedia interaktif dan buku petunjuk penggunaan yang telah divalidasi dan dinilai oleh para ahli dan diuji coba di lapangan. Dari keseluruhan pelaksanaan rangkaian penelitian dan hasil uji coba ahli dan uji coba lapangan dengan menggunakan angket penilaian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif cerita rakyat bermuatan pendidikan karakter untuk siswa SMP ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi pelajaran cerita rakyat yang dibuktikan dari penilaian ahli pembelajaran dengan persentase kelayakan 80%, ahli media pembelajaran 77%, hasil uji coba kelompok kecil 85%, dan hasil uji coba kelompok besar 81%. Selanjutnya, saran, perbaikan, dan tanggapan telah menjadi dasar revisi baik isi, struktur, dan tampilan media pembelajaran sehingga kelayakan multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan menjadi lebih layak untuk digunakan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi II*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Borg, Walter R. & Gall, Meredith Damien. 1979. *Educational Reseach An Introduction*. New York: Longman Inc.
- Darmawan, D. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Huda, M. 2013. *Menengok Pendidikan Karakter di Indonesia*, (Online), (www.ukmpenulis.um.ac.id/2013/11/01/menengok-pendidikan-karakter-indonesia/), diakses 22 April 2016).
- Lickona, T. 2012. *Mendidik untuk Membentuk Karakter: Bagaimana Sekolah Dapat Mengajarkan Sikap Hormat dan Tanggung Jawab*. Jakarta: Bumi Aksara.

Musfiqon, H.M. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Ratna, N.K. 2014. *Peranan Karya Sastra, Seni, dan Budaya dalam Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Suyitno, I., Musthofa Kamal., Sunoto & Indra, S. 2016. Teknik Pembelajaran Observasi Lingkungan Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, (Online), 15 (2):14—28, (<http://journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/viewFile/6826/pdf>, diakses 21 April 2016).