

MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS SUBMATERI EYD DENGAN *MACROMEDIA AUTHORWARE 7.0* UNTUK SISWA KELAS XI SMA/MA

Septiana Farida
Mahasiswa FBS Universitas Negeri Yogyakarta

Abstract

This research is conducted to develop a computer assisted learning media to teach writing sub-material EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) by using Macromedia Authorware 7.0 and to find out the quality of the media in the form of CD so that it is applicable as an alternative learning.

The research was carried out by referring to Borg and Gail, but in its progress it was simplified into six steps which are (1) Doing need analysis, (2) Developing the product, (3) Validating the program by the user and expert judgment, (4) Revising the product, (5) Testing the product using two pre-tests and post-tests, (6) Revising the final product. The subjects were the second semester students of XI IPS 3 MAN Yogyakarta III. The data were obtained from the questionnaires with a 1-4 scale rating converted according to the assessment criteria. The data also came with a limited trial result through the pre-test and post-test by students.

The results of the product validation by two experts of material and media showed the scores with the criteria of profoundly agree. Phase I of the user validation produced a mean score in the criteria of profoundly agree. The second phase of validation produced a mean score in the criteria of profoundly agree in terms of the appearance and learning aspects, and the mean score with the agree criteria in terms of the content / learning aspects. The results of the pre-test and post-test in the both phases showed an increasing average score by 10% for the first phase and 10.875% for the second phase.

Keywords : learning media, writing, EYD

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia sebagai bahasa pemersatu dan bahasa nasional di negara Indonesia, memiliki kedudukan yang sangat penting dalam pendidikan. Hal ini, berkaitan dengan bahasa Indonesia yang menjadi salah satu mata pelajaran wajib lulus pada UAN sekolah dasar dan menengah. Salah satu Standar Kompetensi Lulusan (SKL) UAN SMA/MA jurusan IPS atau IPA adalah penyuntingan/perbaikan kesalahan isi dan tata bahasa yang meliputi penggunaan kata baku/tidak baku, kata berimbuhan, kosakata, pilihan kata, struktur kalimat, dan Ejaan yang Disempurnakan (EYD). Materi tersebut relevan dengan kompetensi dasar yang terdapat pada tingkat SMA kelas XI semester genap, yaitu menulis karya ilmiah, seperti hasil pengamatan dan penelitian khususnya pada subindikator penyuntingan.

Dalam proses penulisan karya ilmiah diperlukan adanya penguasaan terhadap penggunaan bahasa Indonesia yang sesuai dengan kaidah yang terdapat dalam pedoman

umum Ejaan yang Disempurnakan (EYD). Bahasa dalam karya ilmiah harus memenuhi kriteria logis, sistematis, dan lugas (Arifin, 2008: 70). Pemahaman yang kurang terhadap penerapan EYD atau penguasaan bahasa dalam penulisan karya ilmiah ini, oleh Budiharso (2009: 59), telah dianggap sebagai masalah pokok dalam menulis karya ilmiah atau disebut sebagai masalah linguistik, selain juga terdapat masalah empiris dan masalah retorika. Kurikulum yang terdapat pada pelajaran bahasa Indonesia belum memiliki jabaran standar kompetensi dan kompetensi dasar secara rinci tentang materi EYD, baik secara mandiri maupun terintegrasi pada penguasaan salah satu keterampilan berbahasa. Oleh karena itu, pembelajaran menulis karya ilmiah belum berjalan secara optimal.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru bahasa Indonesia di MAN Yogyakarta III pada bulan September 2011, selama ini belum terdapat suatu media yang secara khusus menyajikan materi tentang penerapan EYD dalam penulisan karya ilmiah. Pembelajaran submateri EYD dalam penulisan karya ilmiah di MAN Yogyakarta III belum tersampaikan secara rinci kepada semua siswa. Pada pelaksanaan pembelajaran tersebut, penggunaan EYD secara benar akan diketahui ketika siswa melakukan proses penulisan dan konsultasi dengan guru. Kemudian, pembetulan terhadap penggunaan EYD akan dilakukan guru ketika mengoreksi hasil tulisan siswa. Kurangnya penyampaian materi tentang EYD membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar secara mandiri. Oleh karena itu, siswa belum memiliki pengetahuan yang cukup tentang penggunaan ejaan dalam menulis karya ilmiah sehingga mengalami kesulitan pada kompetensi menyunting hasil tulisan karya ilmiah.

Bukti langsung didapatkan setelah peneliti menelaah beberapa hasil tulisan karya ilmiah siswa MAN Yogyakarta III tahun 2010/2011. Kesalahan penggunaan ejaan masih banyak ditemukan dalam karya ilmiah tersebut. Hal ini dapat mengindikasikan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam penggunaan ejaan, seperti: penulisan huruf kapital, huruf miring, penggunaan tanda baca titik dan koma, serta penulisan kata. Namun, tidak menutup kemungkinan, masih adanya berbagai kesulitan pada komponen ejaan yang lain karena ejaan yang tertuang pada hasil karya tulis ilmiah siswa tidak mencakup seluruh komponen. Dengan demikian, diperlukan sebuah alat bantu belajar yang dapat dimanfaatkan untuk mempelajari materi EYD dengan mudah. Salah satunya dengan memanfaatkan media komputer, seperti aplikasi *Macromedia Authorware 7.0*.

Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer merupakan salah satu upaya inovatif dalam dunia pendidikan, karena komputer mudah ditemukan pada zaman modern ini. Pemanfaatan aplikasi/software *Macromedia Authorware 7.0* dapat dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disc*). Aplikasi yang dihasilkan berupa tutorial pembelajaran yang dapat digunakan secara mandiri oleh para siswa dan juga secara klasikal oleh guru untuk mengajar di kelas. Aplikasi dilengkapi dengan gambar, animasi, dan musik pengiring sehingga menimbulkan kegairahan dalam belajar. Contoh dan latihan penyuntingan yang terdapat dalam media dapat membantu siswa untuk praktik menyunting teks secara langsung, yaitu melalui pengetikan manual. Selain itu, media juga dilengkapi dengan kunci jawaban dan skor dapat diketahui pada akhir latihan.

Pemaparan di atas sesuai dengan yang disampaikan Sadiman (2009: 17) bahwa salah satu kegunaan media dalam pendidikan adalah untuk menimbulkan kegairahan belajar. Pengembangan media pembelajaran menulis submateri EYD khususnya pada keterampilan menulis karya ilmiah dapat menjadi alternatif bagi penguasaan siswa terhadap penggunaan EYD untuk menyunting hasil tulisan karya ilmiah, karena siswa dapat memahami materi secara lebih sistematis dan siswa akan terbantu dengan contoh serta latihan penyuntingan. Selain itu, diharapkan agar siswa tidak akan merasa jenuh karena dalam media yang dikembangkan dilengkapi dengan gambar-gambar, animasi, dan musik pengiring.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menulis submateri EYD dengan *Macromedia Authorware 7.0*, yaitu pada pemakaian tanda baca, penulisan kata, pemakaian huruf, dan unsur serapan yang ditujukan untuk siswa kelas XI SMA/MA. Produk yang dihasilkan dikemas dalam bentuk CD dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri atau klasikal dengan bantuan perangkat komputer. Manfaat praktis dari penelitian ini adalah menghasilkan media yang dapat dimanfaatkan guru sebagai alat bantu dalam menyampaikan submateri EYD pada keterampilan menulis karya ilmiah, dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi kesulitan siswa dalam menguasai penggunaan EYD, dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran

Sadiman (2009: 7) mendefinisikan media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang merangsang siswa untuk belajar (Arsyad, 2011: 5). Merujuk dari pengertian-pengertian tersebut, dapat diketahui bahwa media pembelajaran merupakan sumber belajar yang didukung oleh sarana audio atau visual berisi materi untuk menambah gairah siswa dalam belajar. Ada berbagai jenis media yang dapat dimanfaatkan untuk menyusun sebuah media pembelajaran.

Arsyad (2011: 29) mengelompokkan media pembelajaran menjadi empat, yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Kehadiran media pembelajaran berbantuan komputer turut menuntut kompetensi guru untuk mengembangkan bahan pengajaran melalui media yang lebih interaktif dan menimbulkan motivasi dalam belajar. Sejalan dengan pendapat Isjoni dkk. (2008: 41), yang mengungkapkan perkembangan teknologi seperti komputer menyebabkan wujudnya keperluan untuk mengkaji pengetahuan dan kemahiran komputer bagi para guru. Scheffler & Logan (melalui Isjoni dkk., 2008: 41) menambahkan bahwa penyatuan antara teknologi komputer dan komunikasi inilah yang membawa sumber dan bahan pengajaran baru ke sekolah. Oleh karena itulah, keberadaan teknologi komputer dapat dimanfaatkan secara baik bagi guru untuk penggunaan media pembelajaran. Selain kehadiran media pembelajaran yang juga memberikan banyak manfaat.

Kegunaan media menurut (Sadiman, 2009: 17—18) antara lain: (1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik. (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. (3) Mengatasi sikap pasif anak didik sehingga dapat menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya, (4) Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana

semuanya itu harus diatasi sendiri sehingga dapat memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan fungsi di atas, media berbasis komputer menempati keseluruhan fungsi. Media pembelajaran menulis submateri EYD yang dikembangkan melalui program aplikasi komputer ini lebih cenderung bersifat tutorial, terdapat latihan/praktik berupa latihan penyuntingan sehingga memungkinkan adanya interaksi dan persepsi bagi masing-masing siswa. Media pembelajaran dengan desain dan fitur yang menarik juga dapat menambah motivasi siswa dalam belajar. Dalam penelitian ini, media yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran menulis submateri EYD khususnya pada keterampilan menulis karya ilmiah subindikator penyuntingan berbantuan komputer dengan aplikasi *Macromedia Authorware 7.0* dalam bentuk CD (*Compact Disc*).

EYD dalam Pembelajaran Menulis Karya Ilmiah

EYD merupakan pedoman struktur kebahasaan yang penting dalam keterampilan menulis. EYD yang dimaksud adalah EYD yang dijabarkan dalam Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 46 tahun 2009. Pembelajaran menulis karya ilmiah, bertujuan agar siswa dapat menyusun kerangka dan mengembangkannya menjadi karya ilmiah dengan dilengkapi daftar pustaka, kemudian pada akhir pembelajaran, setiap siswa diharapkan dapat menyunting karya tulis sendiri atau karya tulis teman.

Pada proses penulisan karya ilmiah, sering ditemukan banyak kesalahan penulisan. Bahasa yang digunakan dalam karya ilmiah dalam hal ini laporan hasil penelitian menerapkan ejaan yang sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan yang Disempurnakan. Sependapat dengan Sugihastuti (2007:17) bahwa situasi bahasa dalam laporan penelitian adalah bahasa resmi atau bahasa baku. Kesalahan penulisan ini, dapat diketahui pada saat dilakukan proses penyuntingan terhadap karya ilmiah yang dituliskan. Mulai dari penggunaan spasi, penggunaan garis bawah satu, pemenggalan kata, penulisan di- dan ke- sebagai awalan dan kata depan, penulisan partikel, tanda hubung, penggunaan tanda baca, hingga pemilihan kata termasuk kalimat efektif (Arifin, 2008: 70—93).

Berdasar hasil penulisan karya tulis ilmiah siswa SMA yang telah dikaji, dapat diketahui bahwa letak kesalahan umum yang ditemukan pada penulisan karya ilmiah meliputi penulisan huruf kapital, huruf miring, penggunaan tanda baca titik dan koma, penulisan

kata, dan unsur serapan. Namun, seluruh komponen ejaan yang terdapat dalam Pedoman Umum EYD terjabarkan dalam media pembelajaran yang dibuat.

Aplikasi *Macromedia Authorware 7.0*

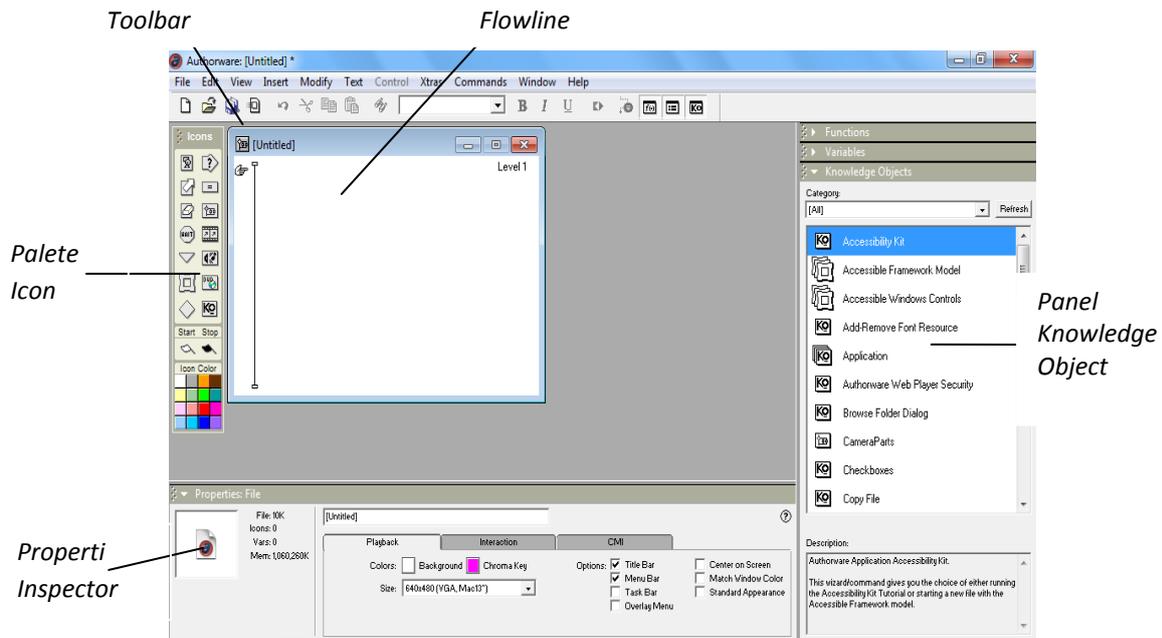
Setyono dkk. (2006: 2) menyampaikan bahwa komputer merupakan salah satu alat yang dapat digunakan guru sebagai media dalam membantu pembelajaran di kelas, yaitu dengan berbagai jenis aplikasi teknologi komputer yang disebut *Computer Assisted Instruction (CAI)*. Bentuk aplikasi *CAI* tersebut dapat dianggap relevan dengan unsur motivasi yang melekat dalam proses pembelajaran. Substansi yang ditawarkan oleh aplikasi ini dapat dijadikan sebagai solusi untuk mengatasi kurangnya motivasi belajar. Pengembangan media dengan aplikasi *Macromedia Authorware* juga dapat dijadikan solusi untuk mengatasi pembelajaran menulis submateri EYD khususnya pada keterampilan menulis karya ilmiah yang selama ini kurang berjalan secara optimal.

Macromedia Authorware merupakan aplikasi yang memiliki konsep dasar unik dan menarik. Pembuatan aplikasi menggunakan *Authorware* seperti membuat *flowchart* (diagram) pada *Microsoft Word*. Hanya saja, ikon-ikon yang disusun pada *flowline Authorware* bukan sekadar ‘gambar’ ikon, tetapi juga memiliki bentuk dan fungsi yang unik sesuai dengan urutan skenario yang dibuat (Tim Wahana Komputer, 2004: 37).

Menurut Setyono dkk. (2006: 1), *Macromedia Authorware* merupakan program yang mempunyai fasilitas yang lebih lengkap dan cara penggunaannya pun mudah. Program *Macromedia Authorware* mempunyai kemudahan untuk: (1) mengimpor *file*, gambar, suara, dan *movie*, (2) membuat menu pilihan, (3) membuat lompatan dari tampilan satu ke tampilan yang lain, (4) membuat animasi, (5) membuat kuis atau game, (6) membuat respon dan menampilkan hasil tes (evaluasi), serta masih banyak kemudahan lainnya. Spesifikasi sistem minimal yang diperlukan oleh *Macromedia Authorware 7.0* sebagai berikut.

Tabel 1: Spesifikasi Sistem Minimal untuk *Authorware*

KOMPONEN	<i>AUTHORING</i>	<i>PLAYBACK</i>
Prosesor	<i>Intel Pentium II</i> atau lebih	<i>Intel Pentium II</i> atau lebih
Memori	32 MB	16MB RAM (<i>Microsoft Windows</i>), 24MB RAM (<i>Mac</i>)
Sistem operasi	<i>Windows XP, Windows 2000, Windows 98SE</i>	<i>Windows XP, Windows 2000, Windows NT 4.0, Windows Me, Windows 98SE, Mac OS 8.1 sampai OS X</i>
Drive	120 MB ruang <i>hard disk</i> kosong dan <i>drive CD-ROM</i>	-



Gambar 1: Tampilan awal aplikasi *Macromedia Authorware 7.0*

Aplikasi *Macromedia Authorware 7.0* dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran menulis submateri EYD dalam bentuk tutorial. Tutorial tersebut terdiri dari penjelasan materi, contoh penerapan dalam penulisan karya ilmiah, dan latihan-latihan soal dalam bentuk permainan. Tutorial tersebut sangat memungkinkan adanya interaksi antara program dan aplikasi yang dibuat sehingga dapat melibatkan siswa secara aktif pada proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan termasuk dalam jenis penelitian pengembangan atau yang dikenal *Research and Development (R&D)*. Penelitian mengacu pada model pengembangan dari Borg dan Gall yang disederhanakan menjadi enam langkah. (1) Analisis kebutuhan meliputi studi pustaka dan studi lapangan. (2) Pengembangan produk awal, dilakukan melalui langkah-langkah: membuat *storyboard* dan *flowchart*, mengumpulkan bahan untuk desain produk, mendesain produk, serta memproduksi. (3) Validasi ahli dan pengguna, yaitu dilakukan oleh dua ahli materi dari guru bahasa Indonesia, ahli media dari dosen bidang teknologi pembelajaran, serta pengguna dari delapan siswa kelas XI MAN Yogyakarta III. (4) Revisi produk dilakukan sesuai saran yang diperoleh ketika validasi. (5) Uji coba terbatas untuk produk yang dihasilkan, yaitu diawali dengan pretes, dilanjutkan validasi pengguna

tahap dua, dan diakhiri postes. (6) Revisi dan produk akhir yang diperoleh setelah revisi akhir. Instrumen yang digunakan berupa angket.

Data yang diperoleh ketika pelaksanaan validasi berupa data kuantitatif yang dikonversikan ke dalam data kualitatif melalui konversi nilai berdasar kriteria penilaian skala dari Mardapi melalui Ali (2011). Hasil konversi menghasilkan klasifikasi skor 3,25—4 untuk sangat setuju, skor 2,5—3,24 untuk setuju, skor 1,75—2,49 untuk tidak setuju, dan skor 1—1,74 untuk sangat tidak setuju. Selanjutnya, skor pretes dan postes yang diperoleh ketika pelaksanaan uji coba terbatas dihitung dengan t-tes sampel berhubungan melalui program SPSS. Berdasar perhitungan dapat diketahui perbedaan hasil dari nilai t dan signifikansi terlihat setelah dikonsultasikan pada tabel dengan taraf kesalahan 5%. Berdasar data-data inilah dapat diketahui pengaruh media yang dikembangkan terhadap pemahaman siswa.

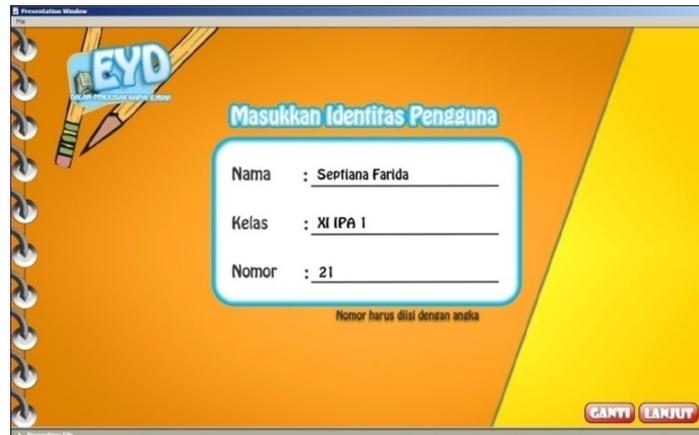
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran menulis submateri EYD dengan *Macromedia Authorware 7.0* yang ditujukan untuk siswa kelas XI SMA/MA. Media yang dikembangkan telah dinyatakan layak oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna melalui validasi yang telah dilakukan. Produk yang dihasilkan terdiri dari dua macam resolusi, yaitu resolusi yang dapat ditampilkan pada komputer 14 inci atau berukuran 1280 x 800 piksel dan resolusi yang lebih kecil untuk *netbook* 10 inci berukuran 1024 x 600 piksel. Hal tersebut dilakukan, karena untuk tampilan *full screen* pada ukuran monitor 14 inci tidak dapat disesuaikan dengan ukuran monitor 10 inci sehingga dibuat ke dalam dua versi. Beberapa implementasi tampilan yang terdapat dalam media “EYD dalam Penulisan Karya Ilmiah” sebagai berikut.



Gambar 2. Implementasi Tampilan Judul Media “EYD dalam Penulisan Karya Ilmiah”

Tampilan judul ini sebagai pengantar awal menuju tampilan berikut.



Gambar 3: Implementasi Halaman Identitas Pengguna

Pada tampilan ini pengguna harus menuliskan nama, kelas, dan nomor presensi sesuai yang telah diinstruksikan melalui rekaman suara yang menyertai jalannya tampilan ini. Latar tampilan menggunakan animasi *Smooth Change* yang berwarna oranye dengan iringan musik Mandolin. Setiap akhir penulisan nama, kelas, dan nomor presensi harus menekan 'enter' sehingga setelah pengetikan nomor presensi yang diikuti 'enter' akan muncul tombol 'Ganti' dan 'Lanjut'. Tombol 'Ganti' berfungsi untuk mengulang pengisian identitas jika terjadi kesalahan dan tombol 'Lanjut' berfungsi untuk melanjutkan pada tampilan berikutnya sebagai berikut.



Gambar 4: Implementasi Halaman Judul

Tampilan judul memakai animasi *Built to Right* berwarna oranye dengan alunan musik *Forever Instrumental* bagian pertama yang khas untuk digunakan sebagai pembuka. Pada

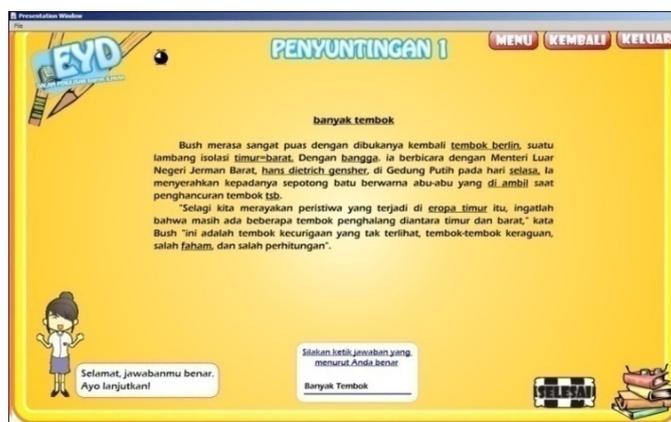
sudut kanan atas terdapat tombol 'Menu' dan 'Keluar'. Tombol 'Menu' berfungsi untuk menampilkan halaman menu, sedangkan tombol 'Keluar' untuk keluar dari aplikasi yang dijalankan dengan konfirmasi kotak dialog "Apakah (Pengguna) yakin ingin keluar?". Tampilan judul secara khusus juga menampilkan identitas penyusun beserta instansi penyusun. Untuk tampilan halaman menu sebagai berikut.



Gambar 5: Implementasi Halaman Menu



Gambar 6: Implementasi Halaman Fungsi ke-6 Huruf Kapital



Gambar 7: Implementasi Halaman Soal Penyuntingan I

Halaman “Soal” yang akan tertampil menggunakan animasi *Built to Right* disertai sejumlah paragraf sebagai teks uji coba, yang harus disunting pada bagian yang terdapat kesalahan ejaan. Soal harus diselesaikan dalam waktu tertentu yang ditunjukkan dengan gambar jam di sudut kiri atas. Waktu untuk masing-masing tingkatan soal berbeda-beda, yaitu berkisar antara 5—20 menit. Hal ini dibuat, karena jumlah kesalahan ejaan yang terdapat pada masing-masing tingkatan soal berbeda. Jika soal terjawab dengan benar, maka akan tertampil ekspresi untuk jawaban benar disertai suara tepuk tangan atau instrumen *Applause.wav*. Sebaliknya, jika soal terjawab dengan salah, maka selain tertampil ekspresi untuk jawaban salah juga akan terdengar suara “huuuuu” atau instrumen *Cwdaaaaah.wav* sebagai ungkapan penyesalan. Namun, jika pengguna telah menyelesaikan soal sebelum waktu yang ditentukan berakhir, maka pengguna dapat memilih tombol “Selesai” untuk mengetahui hasil yang diperoleh.

Media pembelajaran “EYD dalam Penulisan Karya Ilmiah” telah divalidasi oleh seorang ahli media dan dua orang ahli materi. Validasi dilakukan untuk mengumpulkan data tentang kualitas media yang dikembangkan. Hasil atau data yang diperoleh dari validasi yang dilakukan kemudian dianalisis dan digunakan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan agar kualitas yang dihasilkan dapat teruji secara teoretis dan secara empiris.

Validasi dilanjutkan dengan uji coba secara terbatas untuk produk yang dihasilkan. Uji coba dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil penyuntingan siswa sebelum dan setelah mempelajari materi EYD dengan media yang dikembangkan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan digunakan sebagai kajian akhir untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari produk yang dihasilkan.

Hasil Validasi Ahli Materi I

Hasil validasi ahli materi I sebelum dan sesudah revisi dapat dilihat pada Tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2: Hasil Validasi Sebelum dan Sesudah Revisi oleh Ahli Materi I

Aspek	Sebelum Revisi	Keterangan	Sesudah Revisi	Keterangan
Kualitas	3,38	Sangat Setuju	3,84	Sangat Setuju
Isi	3,18	Setuju	3,9	Sangat Setuju

Berdasar validasi yang dilakukan oleh ahli materi I diperoleh saran tentang beberapa bagian yang masih perlu diperbaiki, di antaranya:

1. latihan soal penyuntingan perlu ditambah dengan teks bertema sosial,
2. ditambahkan ekspresi dan suara untuk menanggapi jawaban siswa,
3. penambahan waktu dalam pengerjaan soal yang disesuaikan dengan tingkat kesulitan soal,
4. beberapa tampilan materi belum disertai penjelasan melalui rekaman suara.

Perbaikan yang dilakukan adalah menambah jumlah latihan soal menjadi lima tingkat disertai penambahan waktu untuk masing-masing tingkat. Selain itu, penambahan ekspresi terhadap jawaban siswa melalui rekaman audio. Suara tepuk tangan untuk jawaban benar dan suara 'huhu...' untuk jawaban salah. Adanya penambahan ekspresi melalui rekaman audio ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk mengerjakan latihan soal dengan lebih teliti. Selanjutnya, dilakukan pengecekan dan penambahan suara terhadap beberapa bagian yang belum disertai penjelasan melalui rekaman.

Hasil Validasi Ahli Materi II

Hasil validasi oleh ahli materi II sebelum dan sesudah revisi dapat dilihat dalam Tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3: Hasil Validasi Sebelum dan Sesudah Revisi oleh Ahli Materi II

Aspek	Sebelum Revisi	Keterangan	Sesudah Revisi	Keterangan
Kualitas	3,61	Sangat Setuju	3,84	Sangat Setuju
Isi	3,63	Sangat Setuju	3,7	Sangat Setuju

Berdasar validasi yang dilakukan oleh ahli materi II diperoleh saran tentang beberapa bagian yang masih perlu diperbaiki, di antaranya:

1. pada fungsi huruf kapital, perlu ditambahkan fungsi tentang penggunaan huruf kapital dalam sapaan kekerabatan,
2. penggunaan animasi perlu ditambahkan pada tampilan materi,
3. pemberian garis bawah pada latihan soal yang kedua hingga kelima.

Perbaikan yang dilakukan berdasar masukan yang diberikan adalah menambahkan fungsi ke-14 untuk fungsi huruf kapital, yaitu tentang penggunaan huruf kapital pada sapaan

kekerabatan. Selanjutnya, animasi pada tampilan materi ditambah dengan animasi *cover down*, *cover right*, *cover up*, dan *push to right* sehingga tampilan lebih bervariasi. Namun, pemberian garis bawah pada latihan soal kedua hingga kelima tidak dilakukan karena latihan soal memang sengaja dibuat bertingkat. Meskipun untuk soal kedua hingga kelima jumlah kesalahan ejaan bertambah, tetapi waktu yang disediakan juga ikut bertambah sehingga penambahan garis bawah akan cenderung memudahkan siswa dan tidak memotivasi siswa agar lebih teliti dalam mengerjakan soal.

Hasil Validasi Ahli Media

Hasil validasi media “EYD dalam Penulisan Karya Ilmiah” oleh ahli media sebelum dan sesudah revisi dapat dilihat pada Tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4: Hasil Validasi Sebelum dan Sesudah Revisi oleh Ahli Media

Aspek	Sebelum Revisi	Keterangan	Sesudah Revisi	Keterangan
Tampilan	3,33	Sangat Setuju	3,9	Sangat Setuju
Pemrograman	3,3	Sangat Setuju	3,8	Sangat Setuju

Berdasar hasil validasi dari ahli media tentang aspek tampilan secara keseluruhan mengalami revisi, yaitu ukuran tampilan yang dibuat penuh pada layar (*full screen*), ukuran tombol yang diperbesar, dan identitas penyusun yang sebaiknya menjadi satu kesatuan dengan judul media, serta penambahan logo ‘a’ sebagai simbol aplikasi *Macromedia Authorware* yang digunakan untuk pembuatan media. Secara lebih jelas, latar tampilan judul sebelum dan sesudah dilakukan revisi dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 8: Tampilan Judul Media Sebelum dan Sesudah Revisi

Tampilan judul mengalami revisi dari segi desain tampilan, ukuran tombol yang diperbesar, dan resolusi tampilan yang juga diperbesar untuk ukuran *full screen* sehingga tampak melebar. Namun, tampilan *full screen* yang dibuat dalam monitor dengan resolusi 1280 x 800 piksel (setara 14 inci) tidak dapat menyesuaikan monitor yang memiliki resolusi 1024 x 600 piksel (setara 10 inci). Oleh karena itu, media dibuat dalam dua versi ukuran, untuk *notebook* dengan resolusi 1280 x 800 piksel dan *netbook* dengan resolusi 1024 x 600 piksel.

Hasil Validasi Pengguna

Hasil validasi tahap I dan II oleh pengguna dapat dilihat pada Tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5: Hasil Validasi Tahap I dan II oleh Pengguna

Aspek	Tahap I	Keterangan	Tahap II	Keterangan
Tampilan	3,5	Sangat Setuju	3,26	Sangat Setuju
Isi/Materi	3,4	Sangat Setuju	3,22	Setuju
Pembelajaran	3,7	Sangat Setuju	3,3	Sangat Setuju

Pada umumnya, siswa sebagai pengguna memberikan masukan tentang penggunaan latar musik dan latar tampilan yang kurang bervariasi, serta penggunaan animasi yang kurang beragam. Penggunaan latar musik pada tampilan materi memang dibuat seragam, yaitu dengan latar musik perlahan. Latar tampilan juga tidak mengalami perubahan yang signifikan, yaitu tetap berwarna oranye. Hanya pada bagian latar isi yang dibuat warna berbeda. Hal ini memang dilakukan karena konsistensi penggunaan latar tampilan, musik, dan tombol sangat diutamakan pada pembuatan media. Banyaknya animasi, latar musik yang berubah-ubah, dan latar tampilan yang dibuat kontras akan cenderung membuat media terkesan kompleks. Bahkan, dapat menimbulkan kebingungan pengguna, dalam mengoperasikan media.

Secara umum tanggapan yang diberikan terhadap media ini sangat positif, baik pada saat validasi tahap pertama maupun pada saat uji coba terbatas. Siswa mampu mengoperasikan media dengan mudah dan merasa lebih termotivasi dengan adanya penyertaan ekspresi benar/salah ketika melakukan latihan penyuntingan. Siswa mengakui

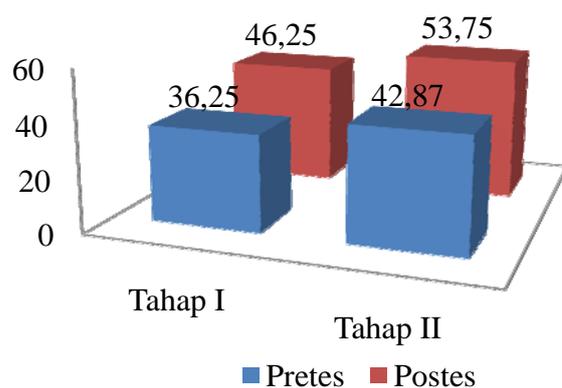
bahwa dengan adanya multimedia, proses pembelajaran EYD dalam penulisan karya ilmiah lebih mudah dan menarik.

Hasil Uji Coba Terbatas untuk Produk yang Dihasilkan

Peningkatan yang diperoleh dari pretes dan postes kedua tahap yang dilakukan tidak terlalu besar. Terdapat beberapa hal yang memengaruhi hasil tersebut, di antaranya: (1) pemanfaatan media untuk mempelajari penggunaan EYD dalam penyuntingan karya ilmiah hanya dilakukan satu kali, (2) postes dilaksanakan secara langsung setelah uji coba terbatas sehingga terdapat indikasi siswa merasa lelah.

Pemanfaatan media untuk pembelajaran EYD dalam penyuntingan karya ilmiah hanya dilakukan satu kali karena terbatasnya jam pelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI IPS 3, yaitu hanya 2 x 40 menit dalam satu minggu. Selain itu, KBM lebih banyak difokuskan untuk persiapan UAN, sehingga siswa kelas XI diliburkan. Oleh karena itu, pelaksanaan uji coba hanya dilakukan satu kali dengan penyampaian materi yang dipadatkan, yaitu hanya mencakup pada komponen-komponen ejaan yang sering digunakan pada proses penulisan karya ilmiah di tingkat SMA/MA. Setelah penyampaian materi dengan media “EYD dalam Penulisan Karya Ilmiah” tersebut, siswa mengerjakan dua soal untuk postes secara langsung.

Pelaksanaan postes secara langsung ini menimbulkan kelelahan dan kebosanan dalam diri siswa sehingga para siswa kurang optimal dalam proses pengerjaan soal. Akibatnya, hasil yang diperoleh juga kurang maksimal. Secara lebih jelas, peningkatan skor pretes dan postes dari kedua tahap dapat dilihat dalam diagram batang berikut.



Gambar 9: Diagram Batang Skor Pretes dan Postes

Hasil pretes dan postes pada kedua tahap, menghasilkan peningkatan skor rata-rata sebesar 10% untuk tahap pertama dan 10,875% untuk tahap kedua.

Kelebihan media yang dikembangkan, yaitu: (a) media dapat dioperasikan pada komputer mana pun tanpa melakukan instalasi aplikasi dengan menyesuaikan resolusi tampilan, (b) adanya latihan penyuntingan teks dengan bentuk jawaban yang didesain dalam bentuk pengetikan secara langsung membuat siswa memperhatikan penulisan yang benar, (c) waktu yang sengaja dibuat berbeda dari tiap latihan penyuntingan dapat mendidik siswa untuk lebih disiplin dan cermat dalam menjawab soal, sekaligus dapat mengukur pemahaman siswa dengan skor yang dicapai, dan (d) media dimanfaatkan secara klasikal di dalam kelas oleh guru dan secara mandiri oleh siswa untuk mempelajari penggunaan EYD, baik untuk pembelajaran penulisan karya ilmiah, maupun pembelajaran kebahasaan yang lain, seperti penulisan surat dinas, laporan, dan menulis ilmiah yang lain.

Kekurangan dari media yang dikembangkan, yaitu: (a) media hanya terbatas pada bahasan materi EYD dalam penyuntingan karya ilmiah dan hanya dapat dijalankan dengan bantuan perangkat komputer, (b) animasi, suara, dan latar tampilan yang digunakan masih sangat sederhana, dan (c) tidak diperbolehkan adanya pengulangan jawaban ketika mengerjakan latihan karena skor yang diperoleh akan menjadi kurang sesuai dengan perhitungannya.

SIMPULAN

Beberapa hasil yang diperoleh berdasar validasi dan uji coba yang dilaksanakan mengindikasikan bahwa 90% sangat setuju dengan media yang dikembangkan. Implikasi yang diperoleh dari penelitian ini, yaitu media telah dinyatakan layak sehingga dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran menulis. Beberapa saran praktis yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. diharapkan akan muncul media-media pembelajaran berbasis multimedia yang lain tentang pokok bahasan yang berbeda,
2. media pembelajaran telah dinyatakan layak untuk digunakan sehingga dapat menjadi alternatif alat bantu pembelajaran bagi guru dalam mengajarkan EYD,
3. perlu adanya penciptaan animasi dan suara yang lebih variatif agar tidak menimbulkan kebosanan bagi siswa,
4. perlu adanya situasi penelitian yang kondusif agar siswa lebih optimal baik dalam mengikuti pembelajaran dengan media maupun dalam mengerjakan soal,

5. guru sebagai pengajar sebaiknya selalu berupaya menciptakan situasi pembelajaran yang aktif, interaktif, kreatif, dan menyenangkan salah satunya dengan mempersiapkan media pembelajaran yang menarik sebagai alat bantu pembelajaran,
6. dengan adanya pembatasan waktu dalam pengerjaan soal, dapat turut mendidik siswa agar lebih disiplin dan cermat, serta dapat mengukur pemahaman siswa yang sebenarnya terhadap materi yang disampaikan,
7. perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, R. Muhammad. 2011. "Pengembangan Instrumen Penilaian *Soft Skills* Mahasiswa Universitas Ahmad Dahlan". *Thesis*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arifin, E. Zaenal. 2008. *Dasar-Dasar Penulisan Karya Ilmiah*. Jakarta: PT Grasindo.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Pustaka.
- Budiharso, Teguh. 2009. *Panduan Lengkap Penulisan Karya Ilmiah*. Yogyakarta: Venus.
- Isjoni, Mohd. Arif, Ismail, dan Roslaini Mahmud. 2008. *ICT Untuk Sekolah Unggul Pengintegrasian Teknologi Informasi dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Setyono, Budi dkk. 2008. *Computer Assisted Instruction Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Authorware 6.0*. Yogyakarta: Penerbit Ardana Media.
- Sugihastuti. 2007. *Bahasa Laporan Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tim Wahana Komputer. 2004. *Membuat Aplikasi Tutorial Interaktif Dengan Macromedia Authorware*. Jakarta: Salemba Infotek.