

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ADOBE FLASH CS5
PADA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MEMBAWAKAN ACARA
UNTUK SISWA SMP KELAS VIII**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**



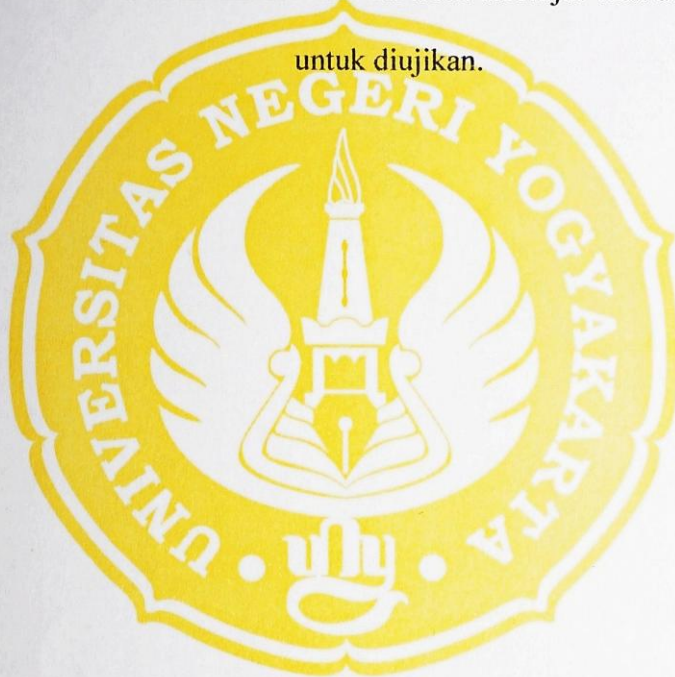
**oleh
GALUH WIDOERA PRAKASA
NIM 07201244042**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2015

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS5* pada Pembelajaran Keterampilan Membawakan Acara untuk Siswa SMP Kelas VIII** ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 15 Januari 2015

Pembimbing I

Prof. Dr. Zamzani, M. Pd.

NIP 19550505 197808 1 001

Pembimbing II

Esti Swatika Sari, M. Hum.

NIP 19750527 200003 2 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS5 pada Pembelajaran Keterampilan Membawakan Acara untuk Siswa SMP Kelas VIII* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada **20 Januari 2015** dan dinyatakan **lulus**.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Dr. Maman Suryaman, M.Pd.	Ketua	Januari 2015
Esti Swatika Sari, M.hum.	Sekretaris	Januari 2015
Dr. Kastam Syamsi, M.Ed.	Penguji I	Januari 2015
Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.	Penguji II	Januari 2015

Yogyakarta, Januari 2015

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M. Pd.
NIP 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

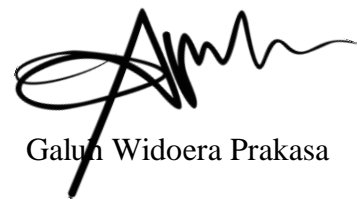
Nama : Galuh Widoera Prakasa
NIM : 07201244042
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah *Pengembangan Media Pembelajaran interaktif Berbasis Adobe Flash CS5 pada Pembelajaran Keterampilan Membawakan Acara untuk Siswa SMP Kelas VIII* ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 20 Januari 2015

Penulis,



Galuh Widoera Prakasa

NIM 07201244042

PERSEMBAHAN

Syukur ke hadirat Allah Swt atas terselesaikannya tugas akhir ini, saya persembahkan kepada guru saya, keluarga saya tercinta, teman-teman, dan NAN omah kriya, terima kasih atas kasih yang tulus.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena adanya bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya sampaikan terima kasih secara tulus kepada Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, dosen-dosen Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, dan seluruh karyawan FBS yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada saya.

Rasa hormat, terima kasih, dan penghargaan yang setinggi-tingginya saya sampaikan kepada kedua pembimbing, yaitu Bapak Prof. Dr. Zamzani, M.Pd dan Ibu Esti Swatika Sari, M.Hum yang penuh kesabaran dan kearifan telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tidak henti-hentinya di sela-sela kesibukan. Ucapan terima kasih tak lupa saya sampaikan kepada keluarga besar Ponpes Surya Buana Syekh Sirrulloh, Mas Dulang, dan Mbah Yatin, SMPN 1 Purbalingga, SMPN 3 Purbalingga, Serta SMPN 1 Karangpucung.

Terimakasih juga saya ucapkan kepada semua sahabat saya Desi, Billy, Osa, Daniel, Isna, Danang, Brenda, Arin, Edi, Endah, Hendra, Andri, Rahma, Randi,

Danang Arif, Emo, Zamied, Ndaru, Widi, Yuha, Sugeng, Ian, Kiki, Dawir, Sandek, Galih, Faris, Firman, Vely, Fadli, Ria, Lintang, yang selalu memberi inspirasi, bantuan, semangat, canda dan tawa.

Semoga amal baik yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan imbalan dari Allah Swt. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat diharapkan oleh penulis.

Yogyakarta, 20 Januari 2015

A handwritten signature in black ink, featuring a large, stylized initial 'G' followed by a series of loops and a wavy line extending to the right.

Galuh Widoera Prakasa

NIM 07201244042

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Spesifikasi Produk	7
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
I. Batasan Istilah	10
 BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Deskripsi Teori	11
1. Media Pembelajaran	11
a. Pengertian Media Pembelajaran	11
b. Manfaat Media Pembelajaran	12
c. Macam-macam Media Pembelajaran	13
d. Media <i>Adobe Flash</i> “Menjadi Pemandu Acara”	13

2. Keterampilan Membawakan Acara	20
a. Pengertian Pembawa Acara	20
b. Faktor yang Diperhatikan Pembawa Acara	21
c. Persyaratan yang Harus Dimiliki Pembawa Acara	29
B. Penelitian yang Relevan	35
C. Kerangka Pikir	37
 BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Desain Penelitian	39
B. Subjek dan Objek	42
C. Tempat dan Waktu Penelitian	43
D. Teknik Pengambilan Data	43
E. Instrumen Penelitian	44
F. Teknik Analisis Data	45
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
A. Hasil Penelitian	49
1. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran	49
a. Potensi dan masalah	49
b. Pengumpulan Informasi dan Analisis Kebutuhan	51
c. Desain Produk	53
d. Produk Sementara	58
e. Validasi Produk Sementara	66
f. Revisi Produk Sementara	68
g. Validasi Produk Akhir	71
h. Revisi Produk Akhir	73
i. Validasi Praktisi Pembelajaran	75
j. Produk Akhir	76
B. Pembahasan	77

1. Kelayakan Media.....	77
a. Ahli Materi	77
b. Ahli Media.....	79
c. Praktisi Pembelajaran.....	81
2. Kajian Media Akhir.....	83
3. Keterbatasan Penelitian	84
BAB V SIMPULAN	85
A. Simpulan.....	85
B. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	89

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Contoh Pelafalan	22
Tabel 2 : Contoh Pelafalan Unsur Kimia.....	22
Tabel 3 : Kriteria Skor Validasi Item pada Angket	46
Tabel 4 : Konversi Data Berdasarkan Interval Skor	46
Tabel 5 : Skenario Media Pembelajaran	54
Tabel 6 : Hasil Validasi Produk Sementara oleh Ahli Media	66
Tabel 7 : Hasil Validasi Produk Sementara oleh Ahli Materi.....	67
Tabel 8 : Hasil Validasi Produk Akhir oleh Ahli Media	72
Tabel 9 : Hasil Validasi Produk Akhir oleh Ahli Materi.....	73
Tabel 10 : Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	75
Tabel 11 : Validasi Materi Produk Sementara dan Produk Akhir	77
Tabel 12 : Pedoman Interval Skor Angket Ahli Materi.....	77
Tabel 13 : Hasil Validasi oleh Ahli Materi.....	78
Tabel 14 : Validasi Media Produk Sementara dan Produk Akhir	79
Tabel 15 : Pedoman Interval Skor Angket Ahli Media	80
Tabel 16 : Hasil Validasi oleh Ahli Media	80
Tabel 17 : Validasi Praktisi Pembelajaran.....	81
Tabel 18 : Pedoman Interval Skor Angket Praktisi Pembelajaran	82

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : <i>Motion Panel Editor</i>	15
Gambar 2. : <i>Motion Presets</i>	16
Gambar 3. : <i>Proses Bone Tool</i>	16
Gambar 4 : <i>Proses Transformasi Objek 3D</i>	17
Gambar 5 : <i>Efek Deco Tool</i>	17
Gambar 6 : <i>Kotak Dialog Kuler Panel</i>	18
Gambar 7 : <i>Overview Animator</i>	19
Gambar 8 : <i>Overview Classic</i>	19
Gambar 9 : <i>Tampilan Produk Sementara: Beranda</i>	58
Gambar 10 : <i>Tampilan Produk Sementara: Petunjuk</i>	59
Gambar 11 : <i>Tampilan Produk Sementara: Materi</i>	59
Gambar 12 : <i>Tampilan Produk Sementara: Faktor Kebahasaan</i>	60
Gambar 13 : <i>Tampilan Produk Sementara: Lafal</i>	60
Gambar 14 : <i>Tampilan Produk Sementara: Tekanan</i>	61
Gambar 15 : <i>Tampilan Produk Sementara: Faktor Non Kebahasaan</i>	61
Gambar 16 : <i>Tampilan Produk Sementara: Video Kontak Mata</i>	62

Gambar 17	: Tampilan Produk Sementara: Syarat Menjadi Pemandu Acara 1 ...	62
Gambar 18	: Tampilan Produk Sementara: Syarat Menjadi Pemandu Acara 2 ...	63
Gambar 19	: Tampilan Produk Sementara: Galeri Video	63
Gambar 20	: Tampilan Produk Sementara: Evaluasi.....	64
Gambar 21	: Tampilan Produk Sementara: Evaluasi, Input Nama	64
Gambar 22	: Tampilan Produk Sementara: Evaluasi, Contoh Soal	65
Gambar 23	: Tampilan Produk Sementara: Evaluasi, Nilai Jawaban.....	65
Gambar 24	: Produk Sementara: Beranda.....	68
Gambar 25	: Produk Akhir: Beranda	68
Gambar 26	: Produk Sementara: Evaluasi	69
Gambar 27	: Produk Akhir: Evaluasi	69
Gambar 28	: Produk Sementara: Faktor Non Kebahasaan	70
Gambar 29	: Produk Sementara: Video Kontak Mata	70
Gambar 30	: Produk Akhir: Faktor Non Kebahasaan 1	70
Gambar 31	: Produk Akhir: Video Kontak Mata	70
Gambar 32	: Produk Akhir: Faktor Kebahasaan	74
Gambar 33	: Produk Akhir: Diksi	74
Gambar 34	: Produk Akhir: Kalimat Efektif.....	74

Gambar 35 : Diagram Batang Validasi Ahli Materi.....	78
Gambar 36 : Diagram Batang Validasi Ahli Media	80

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1 : Kerangka Pikir.....	38
Bagan 2 : Langkah-Langkah Penelitian R&D.....	39
Bagan 3 : Draft materi.....	53
Bagan 4 : Diagram Alir (<i>Flowchart</i>)	57

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Materi.....	89
Lampiran 2 : <i>Storyboard</i>	113
Lampiran 3 : Deskripsi dan Prosedur Penggunaan Media	119
Lampiran 4 : Lembar Validasi Ahli Materi	129
Lampiran 5 : Lembar Validasi Ahli Media.....	132
Lampiran 6 : Lembar Validasi Praktisi Pembelajaran.....	136
Lampiran 7 : Pedoman Observasi	139
Lampiran 8 : Pedoman Wawancara	140
Lampiran 9 : Rekapitulasi Observasi dan Wawancara.....	141
Lampiran 10 : Data Rekam Wawancara dan Observasi.....	143
Lampiran 11 : Rekapitulasi Validasi Ahli Materi dan Ahli Media.....	148
Lampiran 12 : Rekapitulasi Validasi Praktisi Pembelajaran	151
Lampiran 13 : Data Validasi Ahli Materi.....	153
Lampiran 14 : Data Validasi Ahli Media	159
Lampiran 15 : Data Validasi Praktisi Pembelajaran	167
Lampiran 16 : Surat Ijin Penelitian Fakultas	196
Lampiran 17 : Surat Keterangan Penelitian.....	197

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ADOBE FLASH CS5 PADA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN
MEMBAWAKAN ACARA UNTUK SISWA SMP KELAS VIII**

Oleh
Galuh Widoera Prakasa
NIM 07201244042

ABSTRAK

Penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan (1) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* kompetensi dasar membawakan acara dengan bahasa yang baik dan benar, serta santun untuk siswa SMP kelas VIII, (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* pada pembelajaran ketrampilan membawakan acara berdasarkan ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Bahasa Indonesia.

Jenis penelitian pengembangan ini mengadopsi langkah penelitian R&D Sugiyono, yaitu tahap potensi dan masalah, pengumpulan informasi dan analisis kebutuhan, desain produk, produk sementara, validasi produk sementara, revisi produk sementara, validasi produk akhir, revisi produk akhir, validasi praktisi pembelajaran, dan produk akhir.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* layak digunakan dalam pembelajaran. Terbukti dengan tingkat pencapaian validasi materi 90%, tingkat pencapaian validasi media 80%, dan tingkat pencapaian validasi oleh praktisi pembelajaran Bahasa Indonesia 90.20%. Tiga pencapaian tersebut masuk dalam kriteria “Sangat Baik” dan dalam klasifikasi “Layak”.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Adobe Flash*, Ketrampilan Berbicara

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan berbahasa merupakan kemampuan alamiah manusia. Manusia berinteraksi satu dengan yang lain melalui komunikasi dalam bahasa. Komunikasi tersebut terjadi baik secara verbal maupun non verbal yaitu dengan tulisan, tanda atau simbol, dan gestur. Berbahasa sendiri merupakan proses kompleks yang tidak terjadi begitu saja. Manusia berkomunikasi menggunakan bahasa memerlukan proses yang berkembang dalam tahap-tahap usianya.

Keterampilan berbahasa (*language arts, language skills*) menurut (Tarigan, 2008:1) mencakup empat segi, yaitu (1) keterampilan mendengarkan (*listening skills*); (2) keterampilan berbicara (*speaking skills*); (3) keterampilan membaca (*reading skills*); dan (4) keterampilan menulis (*writing skills*). Berbicara sebagai salah satu dari keterampilan berbahasa menekankan pada aspek produktif, sama halnya dengan menulis. Sedangkan membaca dan menyimak lebih mengarah kepada aspek reseptif. Keempatnya saling berhubungan dan saling bertautan satu sama lain.

Keempat aspek berbahasa tersebut merupakan keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa. Penguasaan tersebut berkaitan dengan kelancaran siswa dan pemahaman terhadap keterampilan berbahasa. Pemerolehan keterampilan

berbahasa melalui suatu hubungan urutan yang teratur, dimulai dari belajar menyimak bahasa, kemudian berbicara, setelah itu belajar membaca dan menulis.

Mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), berbicara merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa SMP. Salah satu bagian kompetensi yang penting dalam keterampilan berbicara adalah kompetensi dasar membawakan acara dengan bahasa yang baik dan benar, serta santun. Keterampilan membawakan acara penting bagi pembelajaran berbahasa karena melalui keterampilan membawakan acara siswa belajar untuk berbicara di depan umum, melatih respon dan spontanitas yang baik saat mengutarakan sesuatu, serta melatih pikiran dan ucapan secara padu untuk menyampaikan gagasan secara kronologis dan terstruktur.

Keterampilan membawakan acara pada SMPN dialokasikan dalam waktu 4 X 40 menit. Alokasi waktu tersebut merupakan alokasi waktu yang singkat untuk tujuan pembelajaran peserta didik dapat terampil membawakan acara. Oleh karena itu, guru harus bisa memanfaatkan waktu dan sarana seperti laboratorium komputer yang telah tersedia untuk proses pembelajaran.

Proses pembelajaran ditunjang oleh beberapa komponen-komponen pembelajaran. Komponen-komponen tersebut antara lain siswa, guru, metode pembelajaran, strategi pembelajaran, dan media pembelajaran. Komponen-komponen tersebut harus berjalan seimbang agar proses pembelajaran berlangsung dengan baik. Terhambatnya proses pembelajaran terutama pembelajaran berbicara disebabkan oleh berbagai macam kendala yang berasal dari komponen-komponen tersebut.

Sebagai fasilitator dalam pembelajaran, guru berperan penting dalam proses transformasi ilmu. Terlebih lagi ketika tujuan dalam pembelajaran tersebut adalah melatih siswa untuk terampil berbahasa, seperti terampil dalam membawakan acara, seorang guru harus menggunakan segenap kemampuannya untuk melatih siswa. Akan tetapi, dalam pelaksanaan pembelajaran guru pada umumnya cenderung terpaku pada buku panduan dan menjadi model sendiri bagi keterampilan berbahasa.

Permasalahan lain dalam pembelajaran berbahasa berasal dari siswa. Kompetensi berbicara terutama membawakan acara sebagai salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa masih belum dikuasai oleh sebagian besar siswa. Hal ini dikarenakan siswa kurang serius dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan media pembelajaran di sekolah kurang menarik bagi siswa. Selain itu kendala yang muncul adalah banyak siswa yang kesulitan jika berbicara di depan publik atau di depan banyak orang.

Kurangnya pembiasaan atau praktik berbicara di depan orang banyak juga menjadi salah satu penyebab mengapa kompetensi berbicara belum dikuasai oleh siswa. Kurangnya praktik berbicara, terutama membawakan acara membuat siswa kesulitan dalam menemukan ide dalam berbicara. Hal tersebut membuat pembawaan siswa sebagai pemandu acara menjadi kurang menarik.

Melihat perkembangan teknologi, salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengatasi kendala-kendala dalam pembelajaran tersebut adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *software Adobe Flash Player CS5*. *Adobe flash* merupakan gabungan konsep pembelajaran dengan teknologi audiovisual

yang mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan. Beberapa kelebihan *Flash* menurut Fayetteville Technical Community College (2012) adalah perangkat lunak yang dapat menggabungkan elemen-elemen multimedia ke objek Flash seperti slide, animasi, audio, dan video. Dengan pembelajaran interaktif guru lebih mudah dalam menyampaikan materi dan memberikan contoh pemodelan yang baru bagi peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran terutama keterampilan membawakan acara berbasis *Adobe Flash* masih jarang dikembangkan oleh pendidik, padahal media pembelajaran yang berbasis *Adobe Flash* memiliki kelebihan dalam komponen-komponennya. Kelebihan media yang dikembangkan dapat mencakup berbagai komponen yang kompleks sekaligus, seperti suara, video, teks, dan animasi yang menunjang pelajaran. Keterampilan membawakan acara memiliki materi yang kompleks meliputi protokoler, ketrampilan berbicara, dan seni memandu acara yang baik. Materi yang kompleks tersebut dapat dirangkum dalam satu media yang menarik bagi siswa melalui pengembangan media menggunakan *Adobe Flash CS5*.

Penelitian ini dilaksanakan sebagai sarana untuk pengembangan media pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia SMP, khususnya untuk kompetensi dasar membawakan acara. Pengembangan media interaktif keterampilan membawakan acara, siswa mendapatkan media pembelajaran mandiri yang berisi pemodelan yang dinamis dan praktis. Penelitian ini membahas perancangan dan penyusunan media interaktif keterampilan membawakan acara “Menjadi Pemandu Acara” berbasis *software Adobe Flash Player CS5*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Penggunaan media pembelajaran belum optimal.
- 2) Siswa kesulitan jika berbicara di depan publik atau di depan banyak orang.
- 3) Kurangnya pembiasaan atau praktik berbicara di depan orang banyak membuat keterampilan membawakan acara belum dikuasai oleh siswa.
- 4) Sebagian besar siswa kekurangan ide ketika membawakan acara sehingga pembawaannya menjadi kurang menarik.
- 5) Siswa kurang berminat dan tidak serius ketika mengikuti pembelajaran berbicara.
- 6) Ketersediaan media pembelajaran ketrampilan membawakan acara masih terbatas.
- 7) Kurangnya pemanfaatan media-media elektronik dalam pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian ini fokus dan terarah. Penulis membatasi pada perancangan dan pengembangan media pembelajaran keterampilan membawakan acara “Menjadi Pemandu Acara” berbasis *software Adobe Flash CS5*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan kajian pada latar belakang masalah dan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran keterampilan membawakan acara *Menjadi Pemandu Acara* berbasis *software Adobe Flash CS5* yang layak untuk Siswa SMP?”.

E. Tujuan penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran interaktif keterampilan membawakan acara berbasis *software Adobe Flash CS5* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri serta mengetahui kualitas media pembelajaran tersebut sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan membawakan acara untuk SMP.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu manfaat teoretis dan praktis.

1) Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam pembelajaran berbicara khususnya dalam pengembangan media pembelajaran membawakan acara. Hamalik (1994:12) mengatakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan

media pengajaran akan sangat membantu efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran.

2) Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan dan memungkinkan guru secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan untuk memperbaiki dan meningkatkan PBM selanjutnya.
- b. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar Bahasa Indonesia terutama kemampuan membawakan acara dan menjadikan siswa mampu bersikap kritis terhadap hasil belajar.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan meningkatkan prestasi siswa dalam kegiatan membawakan acara dengan menggunakan media yang bervariasi sehingga minat belajar siswa dapat meningkat.

G. Spesifikasi Produk yang Diinginkan

Produk yang diharapkan sebagai hasil pengembangan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* yang berbentuk aplikasi dengan spesifikasi sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif berjudul “Menjadi Pemandu Acara” yang berupa aplikasi dan dapat disimpan dalam keping CD, Flashdisk, atau langsung disimpan dalam komputer.

2. Media pembelajaran interaktif “Menjadi Pemandu Acara” berisi materi dan model keterampilan membawakan acara dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa SMP kelas VIII.
3. Isi media pembelajaran terdiri dari elemen yang berupa teks, gambar, audio, video, dan animasi untuk menjelaskan materi keterampilan membawakan acara.
4. Fungsi dari pengembangan media pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran mandiri bagi siswa..
5. Media pembelajaran interaktif berjudul “Menjadi Pemandu Acara” dikembangkan dengan menggunakan program aplikasi *Adobe Flash CS5*.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Pengembangan media pembelajaran interaktif “Menjadi Pemandu Acara” pada pembelajaran keterampilan membawakan acara untuk Siswa SMP dilakukan dengan asumsi sebagai berikut.

- a) Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat merangsang minat siswa dalam belajar.
- b) Pengembangan media ini dilakukan untuk memberikan alternatif guru dan siswa sebagai salah satu sumber belajar, khususnya materi pembelajaran keterampilan membawakan acara.
- c) Pengembangan media pembelajaran yang berisikan materi keterampilan membawakan acara penting bagi pembelajaran berbahasa karena melalui

keterampilan membawakan acara siswa belajar untuk berbicara di depan umum, melatih respon dan spontanitas yang baik saat mengutarakan sesuatu, serta melatih pikiran dan ucapan secara padu untuk menyampaikan gagasan secara kronologis dan terstruktur.

- d) Media pembelajaran interaktif dikembangkan menggunakan program aplikasi *Adobe Flash CS5*. Program aplikasi tersebut memiliki fitur yang lengkap dan dapat merangkai elemen-elemen pembelajaran dalam kesatuan yang padu.

2. Keterbatasan Pengembangan

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam penelitian ini terdapat keterbatasan, antara lain.

- a) Pengembangan ini terbatas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya
- b) Penelitian ini dilakukan dengan menyesuaikan waktu dan biaya yang ada.
- c) Penggunaan media pembelajaran hanya dapat digunakan dengan bantuan perangkat komputer.

I. Batasan Istilah

Agar diperoleh pemahaman yang sama antara penyusun dan pembaca tentang istilah judul skripsi ini, maka perlu adanya pembatasan istilah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan merupakan suatu upaya untuk merencanakan secara menyeluruh dalam mengembangkan, memproduksi, memvalidasi serta mengujicobakan suatu media. Pengembangan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan produk yang berupa media pembelajaran interaktif sebagai salah satu sumber belajar.
- 2) Keterampilan membawakan acara adalah kemampuan seseorang untuk membawakan sebuah acara dengan tata cara protokoler yang benar, dengan bahasa yang baik dan benar, serta santun.
- 3) Media pembelajaran interaktif merupakan suatu aplikasi pembelajaran yang ditujukan untuk menyalurkan pesan pembelajaran berupa pengetahuan, ketrampilan dan sikap agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa dalam belajar sehingga proses belajar bertujuan dan terkendali.
- 4) Media *adobe flash* “Menjadi Pemandu Acara” adalah media pembelajaran mandiri yang dioperasikan dengan perangkat komputer..
- 5) *Adobe flash* adalah program untuk membuat animasi dan aplikasi web profesional. *Adobe fash* juga banyak digunakan untuk membuat game, animasi kartun, dan aplikasi multimedia interaktif seperti demo produk, tutorial interaktif, dan media pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Ciri utama kegiatan pembelajaran adalah adanya interaksi, baik antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, atau siswa dengan sumber-sumber belajar. Kegiatan pembelajaran memiliki komponen-komponen pembelajaran yang menunjang proses kegiatan belajar mengajar tersebut. Salah satu komponen tersebut adalah media pembelajaran.

Secara umum media pembelajaran dalam pendidikan disebut media, yaitu berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk berpikir, menurut Gagne (via Sadiman, 2003: 6). Sedangkan menurut Briggs (via Sadiman, 2003: 6) media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Jadi, media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2003: 6).

Menurut Latuheru (dalam Hamdani, 2005: 8) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas media dapat diartikan sebagai seperangkat alat, bahan yang digunakan sebagai alat bantu mengajar untuk menyalurkan informasi, merangsang pikiran, dan minat sehingga kegiatan belajar mengajar berlangsung secara efektif dan efisien.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi dan manfaat khusus dalam proses belajar-mengajar. Penggunaan media pembelajaran membantu guru menyalurkan informasi kepada siswa dengan latar belakang pengetahuan yang berbeda. Menurut Latuheru (dalam Hamdani, 2005: 8) menyatakan bahwa: (i) media pembelajaran berguna menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan, (ii) media pembelajaran berguna dalam hal meningkatkan pengertian anak didik terhadap materi yang disajikan, (iii) media pembelajaran mampu menyajikan data yang kuat dan terpercaya.

Menurut Sadiman (2003: 17-18) kegunaan atau manfaat media pembelajaran adalah (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka); (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera; (3) penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik; (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. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda.

c. **Macam-macam Media Pembelajaran**

Rudi Bertz (via Sadiman, 2003: 20) menggolongkan media berdasarkan tiga unsur (suara, visual, dan gerak). Bretz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga terdapat 8 klasifikasi media : 1) media audio visual gerak, 2) media audio visual diam, 3) media audio visual semi-gerak, 4) media visual gerak, 5) media visual diam, 6) media semi-gerak, 7) media audio, dan 8) media cetak.

Briggs (via Sadiman, 2003: 23) mengidentifikasi 13 macam media yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar, yaitu: objek, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film bingkai, film, televisi, dan gambar. Beragamnya media pembelajaran tersebut mempermudah guru dalam mengembangkan kreatifitas dan memilih media yang dapat membantu mencapai tujuan kgeiatan pembelajaran.

d. **Media Adobe Flash “Menjadi Pemandu Acara”**

1) **Pengertian Adobe Flash CS5**

Adobe Flash CS5 merupakan salah satu software yang banyak dinikmati oleh kebanyakan orang karena kehandalannya yang mampu mengerjakan segala hal yang berkaitan dengan multimedia. Kinerja Flash dapat juga dikombinasikan dengan program-program lain, Flash dapat diaplikasikan untuk pembuatan animasi kartun, animasi interaktif, efek-efek animasi, website, game, presentasi dan sebagainya, Pranowo (2011: 6). Kelebihan flash terletak pada kemampuannya menghasilkan animasi gerak dan suara. Awal perkembangan flash banyak

digunakan untuk animasi pada website, namun saat ini mulai banyak digunakan untuk media pembelajaran karena kelebihan-kelebihan yang dimiliki.

Adobe flash merupakan gabungan konsep pembelajaran dengan teknologi audiovisual yang mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan. Pembelajaran berbasis multimedia tentu dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian. Peserta didik dapat mempelajari materi pelajaran tertentu secara mandiri dengan komputer yang dilengkapi program multimedia.

Adobe flash CS5 memiliki sejumlah kelebihan. Beberapa kelebihan *Flash* menurut Fayetteville Technical Community College (2012) adalah perangkat lunak yang dapat menggabungkan elemen-elemen multimedia ke objek *Flash*. *Adobe Captivate* yang berada di dalamnya sangat berguna bagi para pendidik untuk cepat membuat elemen-elemen multimedia menjadi objek pembelajaran. Menggunakan pembuka yang mirip dengan *PowerPoint*, pendidik dapat dengan cepat menggabungkan *slide* dengan audio, video dan teks, kemudian menanamkan objek yang dihasilkan ke dalam suatu sistem manajemen pembelajaran.

Adobe Flash CS5 memiliki beberapa fitur terbaru yang dapat memudahkan pengguna untuk pembuatan media, animasi, atau web. Berikut adalah beberapa fitur terbaru yang disediakan oleh Adobe Flash CS5.

a) *Object-based Animation*

Object-based Animation dapat dengan mudah didesain dalam *Flash CS5*. *Tweens* sekarang dapat secara langsung diaplikasikan untuk objek-objek dari

keyframe, di dalamnya terdapat kontrol akurat lewat *Individual Animation Attributes*. Fitur ini semakin memudahkan dalam membuat animasi *tween*, karena dengan fasilitas ini dapat dengan mudah menentukan lintasan animasi tanpa harus menggunakan *guide*.

b) *Motion Editor Panel*

Motion Editor Panel digunakan untuk mengontrol parameter keyframe yang meliputi rotasi, ukuran, skala, posisi, filter dan kegunaan editor keyframe lainnya. Kegunaan dari Editor Keyframe adalah untuk mengontrol kurva grafik. Pengaturan motion akan terlihat jika kita sudah terlebih dahulu membuat suatu animasi motion.

Untuk membuka Motion Panel Editor dengan cara pilih menu **Window > Motion Editor**.



Gambar 1: **Motion Panel Editor**

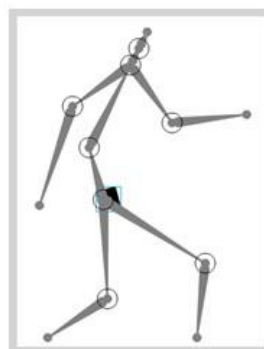
c) *Motion Tween Presets*

Memakai *Pre-built Animations* untuk beberapa objek pada *jumpstart project*. Pilih dari beragam *pre-built* yang disediakan, atau membuat dan menyimpan karya sendiri. Untuk membuka **Motion Tween Presets** dengan cara pilih menu **Window > Motion Presets**.

Gambar 2: **Motion Presets**

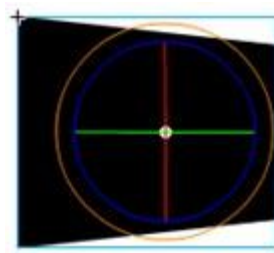
d) *Inverse Kinematics with the Bone tool*

Bone tool digunakan untuk membuat *chain-like effects* pada sebuah objek urutan seri atau *distort* objek tunggal dengan cepat. Bone tool dapat juga disebut animasi sendi atau animasi engsel karena fitur *Bone tool* merupakan fitur yang digunakan untuk membuat animasi *tween* dengan gerakan atau putaran seperti putaran engsel atau sendi pada lengan manusia. Fitur ini mempermudah pembuatan animasi, seperti animasi orang berjalan, animasi ayunan lengan, animasi pintu atau jendela dan masih banyak lagi yang lainnya yang dapat dibuat dengan menggunakan fitur ini.

Gambar 3: **Proses Bones Tool**

e) *3D Transformations*

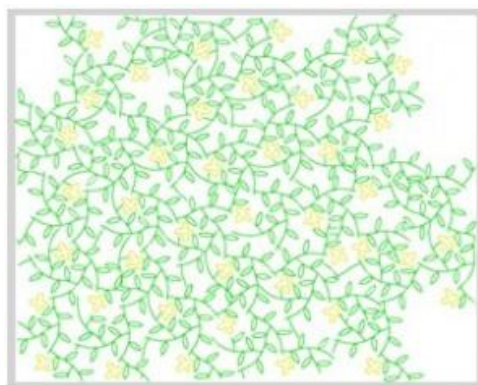
Kita dapat menggunakan *transformation 3D*, seperti rotasi dan translasi pada sumbu x, sumbu y dan sumbu z. Tool ini hanya bekerja pada objek movie, button, grafik dan objek text. Oleh karena itu, jika memiliki gambar 3D kita dapat meng-*import*-nya ke dalam area *Stage Adobe Flash CS5* dan membuat animasi transformasi 3D



Gambar 4: **Proses Transformasi Objek 3D**

f) *Decorative Drawing with the Deco tool*

Deco tool digunakan untuk mengubah beberapa symbol ke dalam *instant design tool* dengan bantuan *brush* atau *fill tool*, seperti efek-efek maupun symbol-symbol. Secara sederhana *deco tool* sama dengan *brush fill* atau fitur yang digunakan untuk mewarnai bidang, bedanya ketika menggunakan *deco tool*, warna *fill* yang dihasilkan akan berupa *fill* dengan efek gambar.



Gambar 5.: **Efek Deco Tool**

g) *Adobe Kuler Panel*

Kuler panel merupakan portal untuk mengelompokkan serta tema yang dibuat para komunitas desainer secara online. Kita dapat mendownload ribuan tema pada website ini kemudian mengubahnya ke dalam projects kita sendiri. Kita juga dapat menggunakan *kuler panel* untuk membuat dan menyimpan berbagai tema, dan kemudian membaginya dengan komunitas kuler.

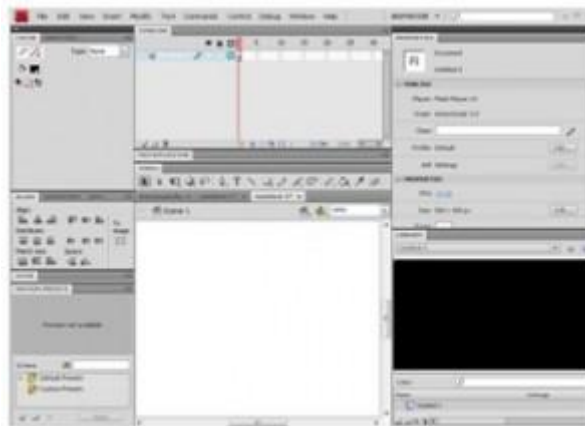


Gambar 6: **Kotak dialog Kuler Panel**

h) *Panel Overview*

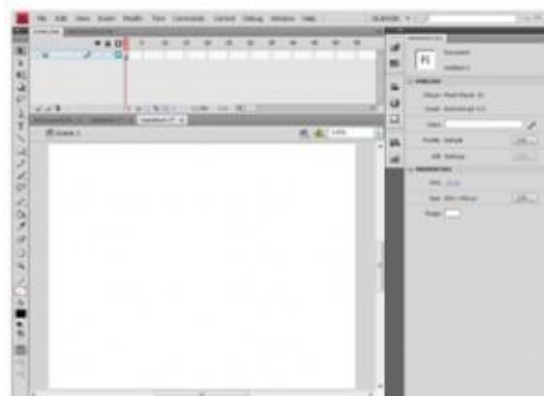
Panel Overview ini digunakan untuk mengubah layout area kerja. Kita dapat memilih beberapa jenis tampilan *workspace* sesuai keinginan dan kebutuhan. Beberapa jenis tampilan *workspace* yang disediakan dalam Adobe Flash CS5 antara lain :

Animator. Tampilan layout ini akan membantu untuk membuat animasi yang profesional.



Gambar 7: **Overview Animator**

Classic. Jika belum terbiasa menggunakan Adobe Flash CS5, lebih baik menggunakan tampilan classic karena tampilan ini menampilkan panel-panel utama yang sederhana.



Gambar 8: **Overview Classic**

Debug. Layout ini menampilkan berbagai keterangan yang berhubungan dengan Action Script yang ditulis. Layout ini cocok untuk yang sering menggunakan script dalam pembuatan animasi.

2) Media Adobe Flash “Menjadi Pemandu Acara”

Komputer memudahkan pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Media-media pembelajaran berbasis multimedia banyak dikembangkan oleh pendidik sebagai alat bantu pembelajaran. Arsyad (2002: 31) mengatakan bahwa “teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor”.

Arsyad (2002: 169) mengemukakan bahwa “multimedia merupakan berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video dan animasi yang merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran”. Salah satu perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat multimedia interaktif adalah *Adobe Flash CS5*. Media pembelajaran interaktif yang bisa dihasilkan dari *adobe flash CS5* bisa berisi berbagai macam kombinasi grafik, suara, teks, animasi, dan video. Media *adobe flash CS5* “Menjadi Pemandu Acara” merupakan media pembelajaran interaktif yang dibuat dengan perangkat lunak *adobe flash CS5* berisikan materi-materi tentang keterampilan membawakan acara.

2. Keterampilan Membawakan Acara

a. Pengertian Pembawa Acara, Kedudukan, dan Tugasnya

Salah satu bidang dalam keterampilan berbicara adalah keterampilan membawakan acara. Keterampilan membawakan acara merupakan keterampilan yang harus dimiliki seorang pembawa acara, pranata acara, *Master of Ceremony*, pemandu acara atau pewara. Menurut Habib Bari (1995: 15), seorang *Master of*

Ceremony ialah seseorang yang akan memimpin suatu rentetan acara secara teratur dan rapi, dia paling bertanggungjawab terhadap kelancaran suatu rangkaian acara. Secara umum pembawa acara adalah orang yang bertugas sebagai pemandu atau pemimpin acara, baik acara formal maupun non-formal.

Pemandu acara memiliki kedudukan dan tugas yang penting dalam suatu acara. Menurut Olii (2007: 2), pemandu acara bukan saja mengetahui urutan-urutan acara, tetapi pemandu acara juga mengetahui hal-hal yang bersifat protokoler, latar belakang mengapa suatu acara disusun pada urutan tertentu, pandai mengatur waktu, akurat informasinya, mengenal nama-nama, pangkat, jabatan tokoh secara tepat.

b. Faktor-Faktor yang Harus Diperhatikan Pemandu Acara

Pemandu acara harus memperhatikan faktor-faktor yang menunjang keefektifan berbicara. Faktor-faktor itu terdiri dari faktor kebahasaan dan faktor nonkebahasaan.

1) Faktor Kebahasaan

Faktor kebahasaan yaitu faktor-faktor yang menyangkut masalah bahasa yang seharusnya dipenuhi pada waktu seseorang berbicara.. Faktor kebahasaan menurut Hartono (2005: 19) antara lain: ketepatan ucapan (tata bunyi), penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai, pilihan kata (diksi), dan kalimat efektif. Berdasarkan poin-poin tersebut faktor-faktor kebahasaan dapat diuraikan sebagai berikut.

a) Lafal

Lafal adalah perwujudan kata dalam bentuk bahasa. Pelafalan yang berlaku dalam bahasa Indonesia cukup sederhana, yaitu bunyi-bunyi dalam bahasa Indonesia harus dilafalkan sesuai dengan apa yang tertulis.

Contoh :

Tabel 1. **Contoh Pelafalan**

Kata	Lafal yang salah	Lafal yang benar
Teknik	Tehnik	Teknik
Energi	Enerhi	Energi
MTQ	Emtekyu	Em Te Qi
TV	Tivi	Teve

Pelafalan unsur kimia, nama obat-obatan, bergantung pada kebiasaan yang berlaku untuk nama tersebut. Contoh:

Tabel 2. **Contoh Pelafalan Unsur Kimia**

Kata	Lafal yang benar
Coca cola	Koka kola
HCL	Ha Se El
CO2	Se O Dua

Nama orang diucapkan sesuai dengan keinginan pemilik nama tersebut

Contoh: Soewandi dapat diucapkan “Soewandi” atau pun “Suwandi”.

b) Intonasi

Intonasi ialah tinggi rendahnya nada dalam pelafalan kalimat. Penggunaan intonasi melambangkan suasana hati penuturnya. Intonasi menaik dan meninggi biasanya digunakan saat marah. Intonasi menurun digunakan saat suasana sedih. Intonasi menurun pada akhir kalimat biasanya digunakan pada kalimat pernyataan. Intonasi menaik pada akhir kalimat umumnya berupa kalimat tanya.

c) Jeda

Jeda adalah penghentian atau kesenyapan. Jeda juga berhubungan dengan intonasi, penggunaan intonasi yang baik dapat ditentukan oleh penjedaan kalimat yang tepat. Dengan jeda yang tepa pendengar dapat memahami pokok-poko isi kalimat yang diungkapkan. Selain itu, penggunaan jeda dalam berbicara lebih menguatkan kemampuan persuasi seseorang.

Contoh penjedaan:

- Berdasarkan pengamatan / dokter Untung Sujono / sakit liver.

Pada kalimat ini yang sakit adalah dokter Untung Sujono.

- Berdasarkan pengamatan dokter / Untung Sujono / sakit liver.

Pada kalimat ini yang sakit adalah Untung Sujono.

- Berdasarkan pengamatan dokter Untung / Sujono / sakit liver.

Pada kalimat ini yang sakit adalah Sujono.

d) Tempo

Tempo berhubungan dengan cepat lambatnya berbicara. Tempo yang baik akan membantu kita dalam menggunakan aksentuasi dan juga dapat memperjelas artikulasi. Sesuaikan kecepatan dengan tempo suara kita. Berbicara sambil

menjentik-jentikkan jari dapat membantumu mengatur tempo yang sesuai. Biasanya dalam suasana sedih tempo pengucapan akan lambat, sedangkan pada suasana gembira tempo pengucapan akan cepat.

e) Tekanan

Tekanan ditandai oleh keras lembutnya arus ujaran. Tekanan ditujukan sebagai variasi dalam bagian kalimat yang dipentingkan atau dipertentangkan. Tekanan hanya menunjukkan sesuatu kata atau frasa yang ditonjolkan atau dipentingkan agar mendapat pemahaman secara khusus bagi pendengar. Tekanan tertentu pada sebuah kata atau frasa menguatkan maksud pembicara. Biasanya tekanan didukung oleh ekspresi atau mimik wajah.

Contoh tekanan:

- Berikan aku **10 pemuda**, maka akan **kuguncang dunia**.
- Di bagian tengah **kesulitan** itu terletak **kesempatan**.
- Pohon-pohon yang **lambat tumbuh** menghasilkan **buah terbaik**.

Penekanan ada pada kata yang dicetak tebal.

f) Diksi (Pilihan Kata)

Dalam berbicara, pilihan kata yang dilakukan hendaknya yang tepat, jelas, dan bervariasi. Penggunaan kata-kata yang tepat berarti bahwa kata-kata yang digunakan harus sesuai dengan kepribadian komunikator, jenis pesan, keadaan khalayak, dan situasi komunikasi.

Contoh:

- Pada situasi formal kata yang digunakan adalah kata baku; sistem (bukan) sistim, cendekiawan (bukan) cendikiawan, desain (bukan) disain.

- Pemakaian kata hubung yang berpasangan secara tepat; antara (dengan) dan, tidak (dengan) tetapi, baik (dengan) maupun, bukan (dengan melainkan).

Menggunakan kata-kata yang jelas maksudnya bahwa kata-kata yang digunakan dalam menyampaikan pesan kepada para pendengar tidak boleh menimbulkan arti ganda dan tetap dapat mengungkapkan gagasan secara cermat.

Contoh:

- Membedakan secara cermat denotasi dan konotasi; bunga mawar itu layu pada senja tadi (denotasi / makna sebenarnya), bunga desa itu telah dipinang seseorang (konotasi / makna kiasan)
- Berhemat dalam penggunaan kata-kata; hadirin (bukan) hadirin sekalian, sejak (bukan) sejak dari, berpendapat (bukan) mempunyai pendapat.

Selain harus tepat dan jelas, kata-kata yang digunakan oleh seorang pembicara juga harus menarik dan bervariasi, harus menimbulkan kesan yang kuat, hidup, menarik perhatian para pendengarnya.

Contoh:

- Penggunaan majas; hatinya yang lembut telah merebut ananda Fitri, kita doakan kehidupannya yang bagaikan perahu di tengah lautan.
- Menggunakan kata berona; kata menangis diganti dengan tersedu-sedu, terisak-isak, meneteskan air mata, melihat diganti dengan memandang, menatap, melirik, melotot.

g. Kalimat Efektif

Kalimat efektif adalah kalimat yang dapat dengan mudah dipahami pendengar sesuai dengan maksud pembicara. Kalimat efektif harus memenuhi

persyaratan gramatikal, yaitu harus disusun berdasarkan kaidah, konteks dan situasi yang berlaku. Kalimat efektif memiliki ciri-ciri keutuhan, perpautan, pemusatan perhatian, dan kehematan.

Contoh:

- Keutuhan sebuah kalimat minimal berunsur subjek dan predikat; peserta seminar ini / 60 orang (S / P kata bilangan), ruangan ini / indah (S / P kata sifat).
- Perpautan, berhubungan dengan hubungan antara unsur-unsur kalimat; tugas akhir ini membahas tentang pemandu acara (tidak efektif), tugas akhir ini membahas pemandu acara (efektif), Amar membantunya dengan diantarkan ke terminal (tidak efektif), Amar membantunya dengan mengantarkan ke terminal (efektif).
- Pemusatan perhatian dapat dicapai dengan menempatkan bagian penting kalimat pada awal atau akhir kalimat; saya mengharapkan di lain waktu kita berjumpa lagi, di lain waktu saya berharap kita berjumpa lagi (pemusatan), kenaikan harga BBM menyebabkan kenaikan harga sembako, harga sembako naik karena kenaikan harga BBM (pemusatan).
- Kehematan dalam kalimat efektif maksudnya adalah hemat dalam mempergunakan kata, frasa, atau bentuk lain yang dianggap tidak perlu; Randi pergi ke kampus, kemudian Randi pergi ke rumah temannya (tidak efektif), Randi pergi ke kampus, kemudian ke rumah temannya (efektif), Basuki adalah merupakan pendiri komunitas kamera analog (tidak efektif), Basuki adalah pendiri komunitas kamera analog (efektif).

2) Faktor Nonkebahasaan

Menurut Arsjad dan Mukti (1988: 20), keefektifan berbicara tidak hanya didukung oleh faktor kebahasaan, dalam proses belajar mengajar berbicara, sebaiknya faktor nonkebahasaan ini ditanamkan terlebih dahulu, sehingga apabila faktor nonkebahasaan sudah dikuasai akan memudahkan penerapan faktor kebahasaan. Faktor nonkebahasaan dijelaskan sebagai berikut.

a) Sikap yang Wajar, Tenang, dan Tidak Kaku

Pemandu acara dituntut untuk dapat bersikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku. Sikap tersebut timbul karena adanya penguasaan materi oleh pemandu acara. Selain penguasaan terhadap materi, faktor lain yang perlu diperhatikan adalah kesiapan dan latihan yang cukup.

b) Pandangan Harus Diarahkan Kepada Lawan Bicara

Pemandu acara yang menjalin kontak pandang dengan pendengarnya menjaga pendengar untuk merasa diperhatikan dan betul-betul diajak berkomunikasi. Kontak mata dengan *audiens* dimanfaatkan untuk menjalin hubungan batin serta menimbulkan keakraban dan kehangatan dalam berbicara.

Ketika memandang seseorang atau pendengar, apabila masih ragu, jangan memandang langsung matanya, tetapi memandang di atas matanya. Pandangan mata ini juga harus dilakukan secara menyeluruh. Akan lebih baik apabila sebelum berbicara di muka umum, pemandu acara menyapu pendengar dengan pandangan mata yang sejuk dan bersahabat.

c) Kesiediaan Menghargai Pendapat Orang Lain

Pemandu acara harus terbuka dan mau menerima pendapat orang lain. Dalam menerima pendapat orang lain, pemandu acara senantiasa mempertimbangkan pendapat orang dari berbagai hal terlebih dahulu, tidak semua saran dan pendapat harus diterima secara mutlak.

d) Gerak-gerak dan Mimik yang Tepat

Gerak-gerak dan mimik disesuaikan dengan perasaan hati yang terkandung dalam isi pesan pembicaraan. Gerak-gerak dalam berbicara atau berkomunikasi antara lain anggukan dan gelengan kepala, mengangkat tangan, mengangkat bahu, menuding, dan sebagainya. Mimik adalah ekspresi wajah yang berhubungan dengan perasaan yang terkandung dalam hati. Agar pembicaraan dapat menyenangkan usahakan mimik yang menarik dan memikat, salah satunya dengan banyak tersenyum.

e) Kenyaringan Suara

Ketika berbicara, pendengar dapat menerima suara pembicara dengan jelas dan enak didengar di telinga. Suara yang digunakan tidak terlalu keras atau terlalu pelan. Ketika berbicara dengan mikrofon, maka jangan sampai mikrofon tersebut terlalu dekat dengan mulut, karena suara yang dihasilkannya akan kurang baik dan tidak nyaman didengarkan.

f) Kelancaran

Kelancaran dalam berbicara akan memudahkan pendengar dalam menerima atau menangkap isi pembicaraan. Apabila pembicara menguasai materi

pembicaraan, maka dia akan dapat berbicara dengan lancar tanpa adanya gangguan dalam proses pembicaraannya.

g) Relevansi

Gagasan demi gagasan haruslah berhubungan dengan logis. Proses berpikir untuk sampai pada suatu kesimpulan haruslah logis. Hal ini berarti hubungan bagian-bagian dalam kalimat, hubungan kalimat dengan kalimat harus logis dan berhubungan dengan pokok pembicaraan.

h) Penguasaan Topik atau Materi Pembicaraan

Pembicaraan formal selalu menuntut persiapan. Tujuannya supaya topik yang dipilih betul-betul dikuasai. Penguasaan topik pembicaraan ini sangat menentukan keberhasilan seseorang dalam berbicara. Penguasaan topik yang tidak sempurna akan sangat mempengaruhi kelancaran dalam berbicara, dan ketidaklancaran berbicara akan sangat berpengaruh terhadap sikap dan mimik dalam berbicara.

c. Persyaratan yang Harus Dimiliki Pemandu Acara

Menjadi seorang pemandu acara harus memerhatikan aspek-aspek penting dan syarat-syarat yang dapat membantu dirinya membawakan acara dengan baik. Aspek-aspek itu menurut Habib Bari (1995: 32) sebagai berikut.

1) Memiliki Intelegensi Tinggi, Penampilan Atraktif dan Simpatik

Seorang pemandu acara setiap saat menyesuaikan diri dengan lingkungan tempat dia bertugas. Intelegensia juga terkait dengan pengetahuannya mengenai kebiasaan atau norma-norma yang terdapat dilingkungan tugasnya. Juga kepekaan

intelektual terhadap kekhususan acara yang dibawakan. Dia harus mempersiapkan dan merencanakan tugas yang akan diembannya dan mengetahui peristiwa atau topik yang akan dibahas saat dia bertugas. Persiapan itu juga untuk menerapkan gaya, cara dan bahasa secara tepat. Persiapan yang matang juga, termasuk dengan menentukan gaya berbicara, disertai topik dan sasaran yang akan dicapai.

Atraktif berarti memilih daya tarik yang menyenangkan. Daya tarik bisa pada gaya bicara, bahasa, busana, tata rambut, asesori dan lain sebagainya. Pengertian simpatik ialah menarik bagi tamu-tamu undangan, apabila atraktif sifatnya fisik, maka simpatik sifatnya psikologis, misalnya suara lembut, penampilan menawan, tutur bahasa secara santun, wajah senyum. Simpatik tidak identik dengan kecantikan seorang wanita atau ketampanan seorang pria.

2) Memiliki Jiwa Pemimpin, Berbicara Komunikatif, Sabar dan Cekatan

Pemandu acara satu-satunya orang yang memimpin kelangsungan sebuah acara. Dia bertindak sebagai nakhoda, komandan atau sutradara perhelatan. Jiwa kepemimpinan yang dimaksud seorang pemandu acara ialah memiliki kewibawaan, kebijakan, dan kearifan.

a) Kewibawaan

Pemandu acara, mampu meredam suara hiruk pikuk menjadi suasana hening. Kewibawaan yang memancar dari seorang pemandu acara disebabkan oleh bentuk fisik yang tegar, mata yang tajam, vokal yang berat, dan pemilihan kata-kata yang tepat serta nada suara yang bagus

b) Kebijakan

Kebijakan timbul dari pemandu acara yang disebabkan oleh sikap yang jujur dan sikap adil. Sikap jujur akan mendorong seseorang untuk bertindak apa saja, Sikap ini menyebabkan orang menghargai dan menghormati keberadaan seseorang. Perpaduan antara kejujuran dan keadilan akan menciptakan seseorang mampu berbuat secara tepat yakni tepat melangkah, tepat bertindak, dan tepat membuat keputusan.

c) Kearifan

Ialah sikap untuk mau mempertimbangkan segala sesuatu sebelum seseorang mengambil keputusan untuk melangkah. Seorang pemandu acara tidak akan membuat suatu langkah secara tergesa-gesa.

d) Komunikatif

Pesan yang disampaikan pemandu acara mudah dipahami khalayak.

Contoh yang tidak dipahami khalayak (audiens).

Hadirin atas nama tuan rumah, Anda kami harapkan menuju ke ruang samping utama. Sayup-sayup terdengar band “Ungu” memperdengarkan lagu-lagu Instrumentalia. Band ini mengajak hadirin ketempat, dimana tersedia santap malam. Atas nama tuan rumah, terutama Dina dan Ricky. Kami persilakan.

Apa yang dikatakan oleh pemandu acara sulit di mengerti oleh pendengar karena pemandu acara hanya menyinggung masalah hiburan oleh band “Ungu”. Sebaiknya pemandu acara menyampaikan pesan seperti berikut.

Hadirin, kami persilakan kesamping kanan tempat ini, santap malam di pusatkan di tempat itu. Santap malam Anda akan di hibur oleh band “Ungu” yang akan membawakan lagu-lagu tanpa syair. Kami persilakan.

Pesan yang pemandu acara kemukakan terakhir akan mudah dimengerti oleh tamu undangan, bahwa pemandu acara mempersilakan mereka untuk santap malam yang tersedia di samping kanan ruangan.

e) Sabar dan cekatan

Pemandu acara memiliki watak yang sabar. Dia mampu menyampaikan pesan atau informasinya kepada hadirin secara jelas, tanpa hambatan. Sikap sabar tapi banyak akal itu yang harus dimiliki seorang pemandu acara ketika menghadapi hadirin dan penonton yang tidak terkendali.

Cekatan artinya cepat dan tepat dalam membuat keputusan. Cekatan tidak berarti tergesa-gesa. Cekatan dilandasi pemikiran yang matang, sedangkan tergesa-gesa tanpa disertai perhitungan dan penalaran. Keputusan seperti perubahan acara secara tiba-tiba atau pengajuan dimulainya suatu acara, penggantian pengisi acara, perubahan yang mendadak ini segera dilakukan dengan tepat. Sebagai contoh keputusan yang dibuat pemandu acara saat menunggu direktur utama hadir.

Hadirin yang saya hormati, disebelah saya ini sekelompok remaja yang dipersiapkan akan membawa lagu-lagu. Mereka adalah remaja dari SMU 71, yang dipersiapkan akan menghibur kita di tempat ini. Sambil menunggu Bapak Achmad hadir diruang ini, kami persilakan Ibu Nana memimpin kelompok Nyanyi SMU 71. Kami persilakan!

3) Memiliki Naluri Antisipasi yang Baik dan Rasa Humor yang Tinggi

Orang yang sudah terbiasa dapat memperkirakan apa yang terjadi sebelum acara dimulai. Sebagai contoh, rencana acara dimulai pukul 19.00, tetapi pukul 18.30 belum ada tanda-tanda pelaku upacara hadir. Seorang pemandu acara, sudah merencanakan apa yang akan dilakukan, dia sudah menyiapkan sebagai pengganti acara misal berupa joke-joke, informasi-informasi, acara mini dan sebagainya. Apa yang dikemukakan tadi itulah yang disebut naluri antisipasi.

Contoh:

Pemandu acara membacakan susunan acara. Kemudian dia bisa menyebutkan pelaku-pelaku upacara lain, bahkan seandainya ada band, ia akan memperkenalkan nama band, pemimpinnya, para anggota dengan peralatan yang mereka miliki. Sehingga pemandu acara menghibur undangan sampai acara di mulai, setelah pelaku upacara telah berada di ruangan. Seorang Pemandu Acara dengan memperhatikan rancangan sebuah acara dia dapat memperkirakan, kapan selesai acara tersebut.

Humor yang ditampilkan oleh seorang pemandu acara haruslah humor yang bermutu. Seorang pemandu acara perlu mengumpulkan dan mencari lelucon atau humor situasional. Misalkan upacara pernikahan yang sakral, bisa diisi dengan kalimat-kalimat yang sopan, akan tetapi hadirin bisa mendengarkannya dengan senyum simpul. Sebagai contoh saat upacara pernikahan, mempelai pria dan wanita memasuki pintu utama dengan jarak cukup panjang sampai kepelaminan, setelah memperkenalkan siapa kedua mempelai, maka komentar untuk kedua mempelai sebagai berikut.

Sepasang kijang liar telah menemukan sarangnya, di tasik yang tenang. Kijang betina asal (disebut nama kota/daerah) dan kijang jantan dari (asal kota/daerah), setelah berlalang buana, di hutan-hutan lebat, rimba belantara kehidupan.

Selamat tinggal musim bersendiri. Selamat jalan hari-hari yang akan menjadi silam. Sebuah seremoni cinta berlabuhkan segala kenangan disini. Di pelaminan, muara harapan yang lama dinanti. Kita yang hadir karena keakraban, kita yang berkumpul karena ikatan nurani yang padu. Darius Umari dalam Habib Bar (1995: 32).

4) Berpengetahuan umum yang luas

Seorang pemandu acara harus memiliki pengetahuan luas. Pengetahuan yang dimaksud relevansi dengan dirinya atau spesialisasinya. Sebagai contoh, pemandu acara harus memiliki pengetahuan khusus yang berkaitan dengan acara yang akan dibawakannya seperti acara musik, seni, tinju, renang, dan lari. Pengetahuan yang lain, sebagai contoh menyebut nama orang dengan benar, hal tersebut dapat dilakukan dengan menanyakannya kepada yang bersangkutan atau orang terdekat bagaimana menyebut nama, jabatan, nama kota, huruf singkatan, kepangkatan, dan jabatan akademis.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini relevan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ika Sri Wahyuni (2011) dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Pola Kalimat Bahasa Indonesia Terintegrasi Pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Laporan Dengan Macromedia Flash 8 Untuk SMP*” dan Rina Setiani (2015) dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis Adobe Flash Cs5 untuk Kelas XI SMA*”. Hasil akhir penelitian Ika Sri Wahyuni menunjukkan bahwa media pembelajaran pola kalimat bahasa Indonesia terintegrasi pada pembelajaran keterampilan menulis laporan yang dikembangkan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran di tingkat SMP. Rata-rata hasil ujicoba lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kualitas pembelajaran layak dengan rerata 70,128%, kualitas pemrograman layak dengan rerata 74,091%, dan kualitas tampilan layak dengan rerata 71,548%.

Hasil penelitian Rina Setiani menunjukkan Hasil validasi menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak berdasarkan semua aspek yang divalidasi. Hasil validasi ahli materi terhadap aspek pembelajaran diperoleh skor rata-rata 3,90, rerata persentase 97,50% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi ahli materi terhadap aspek isi diperoleh skor rata-rata 3,63, rerata persentase 90,90% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi ahli media terhadap aspek tampilan diperoleh skor rata 3,33, rerata persentase 83,33% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi ahli media terhadap aspek pemrograman diperoleh skor rerata 3,50, rerata persentase 87,50% dengan kategori sangat layak.

Hasil validasi ahli media terhadap aspek peran media dalam membantu pemahaman materi diperoleh skor rata-rata 3,80, rerata persentase 95,00% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi guru bahasa Indonesia aspek tampilan diperoleh skor rata-rata 3,78 dengan rerata persentase 94,44%, aspek pemrograman diperoleh skor rata-rata 4,00 dengan rerata persentase 100%, aspek peran media dalam membantu pemahaman materi diperoleh skor rata 3,60, dengan rerata persentase 90,00%, aspek pembelajaran diperoleh skor rata-rata 3,50, dengan rerata persentase 87,50%, aspek isi diperoleh skor rata-rata 3,45, dengan rerata persentase 86,25%. Semua aspek dalam validasi guru bahasa Indonesia berkategori sangat layak.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Ika Sri Wahyuni ada pada aspek materi. Penelitian Ika Sri wahyuni berisi materi pola kalimat bahasa Indonesia, sedangkan peneliti mengembangkan media yang berisikan materi keterampilan membawakan acara. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan karena sama-sama menggunakan perangkat lunak sebagai alat untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan dengan penyajian menggunakan perangkat komputer.

Perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian oleh Rina Setiani adalah prosedur penelitian dan materi pada media pembelajaran. Rina Setiani menggunakan prosedur penelitian Brog dan Gall dengan isi materi media pembelajaran yaitu mengapresiasi teks cerita pendek. Baik peneliti maupun Rina Setiani memilih *Adobe Flash* karena memungkinkan untuk membuat media pembelajaran dengan fitur yang lengkap.

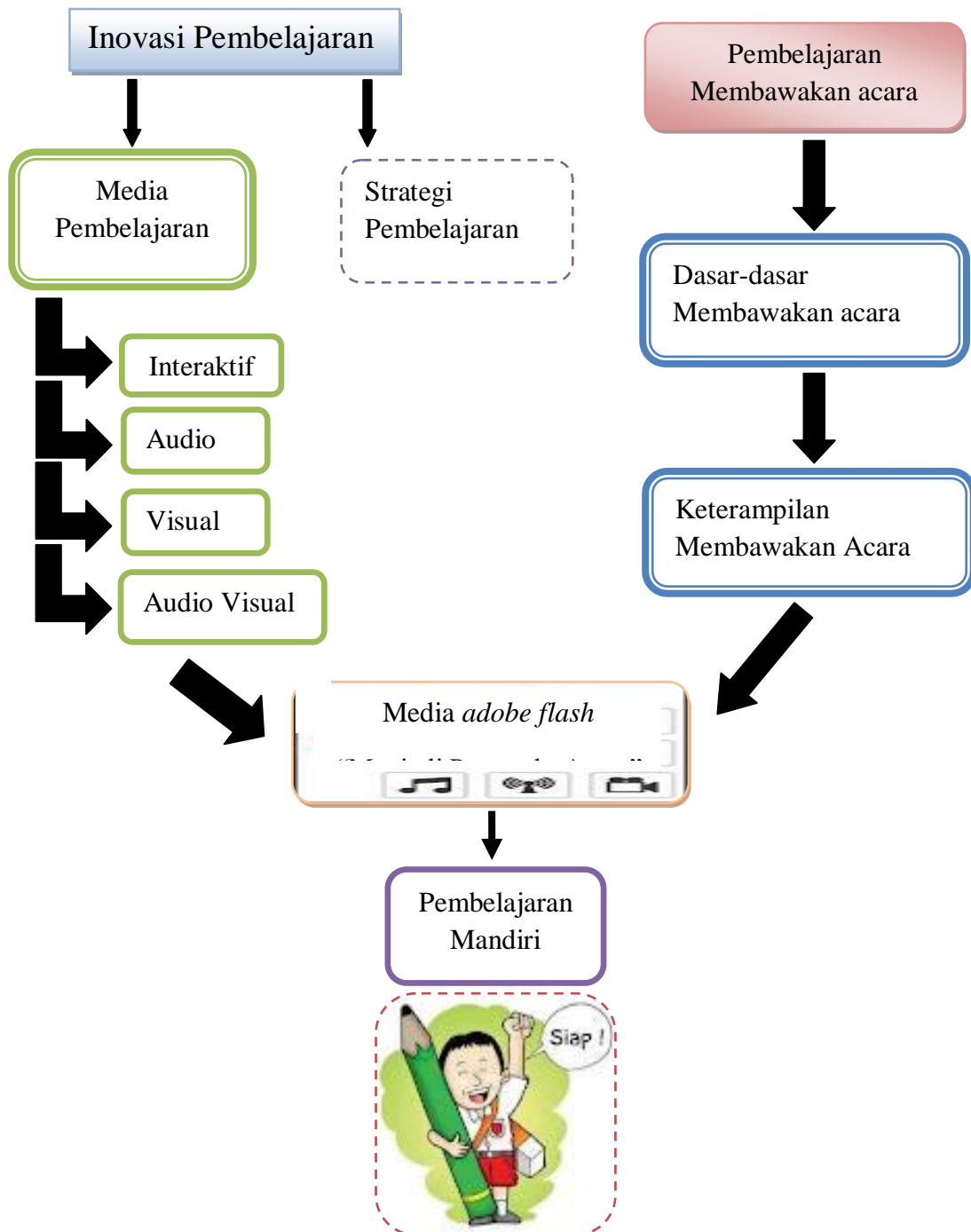
C. Kerangka Pikir

Perkembangan teknologi membawa dampak positif pada dunia pendidikan, khususnya pada penyampaian materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran menggunakan bantuan perangkat lunak memudahkan pendidik untuk merangkum berbagai materi dan model yang biasanya berisikan teks, animasi, suara, dan video. Hal ini bertujuan guna mempermudah siswa dalam menangkap materi serta menumbuhkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran.

Seorang pendidik memerlukan sebuah media yang menarik saat pembelajaran agar peserta didik antusias dan dapat memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif yang berisikan teks materi, model melalui video sangat diperlukan pendidik dalam proses belajar mengajar.

Proses pengembangan media pembelajaran ini memerlukan *software* yang sesuai kebutuhan serta dapat digunakan dalam pengembangan media secara kreatif dan dinamis. *Adobe Flash CS5* merupakan *software* yang mampu menghasilkan media pembelajaran menarik berisikan teks, animasi, maupun video. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS5* merupakan salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan praktis.

Keterangan lebih lanjut tentang kerangka berpikir dapat dilihat pada bagan kerangka pikir penelitian berikut.



Bagan 1: Kerangka Pikir

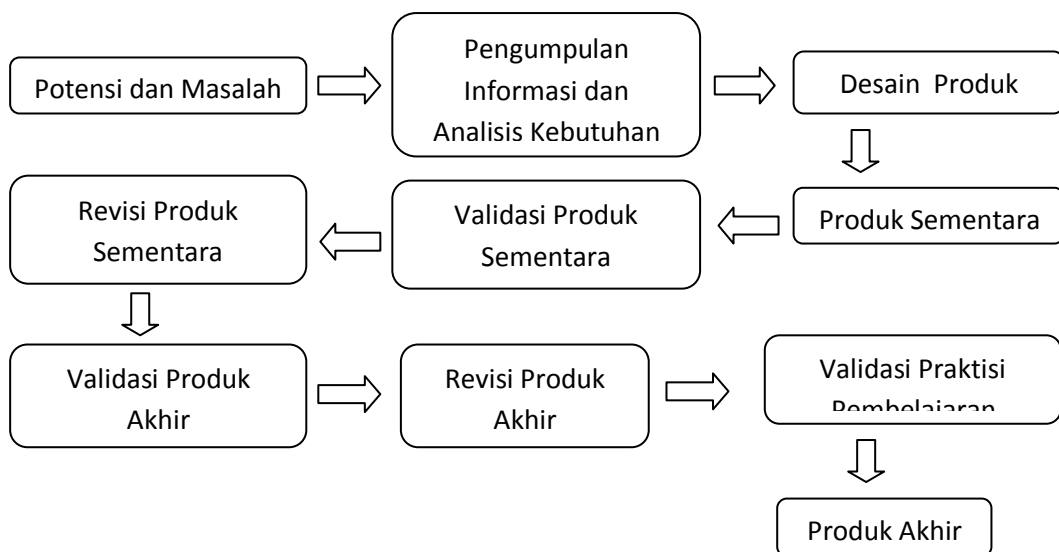
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (2009: 407) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk, mengembangkan, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran interaktif berjudul “Menjadi Pemandu Acara” yang berbasis *Adobe Flash CS5* untuk siswa kelas VIII SMP.

Ada beberapa langkah penelitian dalam penggunaan metode *R&D*, langkah-langkah penelitian diadaptasi dari langkah penelitian *R&D* dari Sugiyono (2009: 298), menjadi seperti berikut.



Bagan 2: Langkah-langkah penelitian R&D

1. Potensi dan Masalah

Penelitian dimulai dari tahap identifikasi potensi dan masalah. Potensi merupakan segala sesuatu yang apabila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan, masalah merupakan penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Masalah ini dapat diatasi melalui *Research and Development* dengan cara mengidentifikasi potensi yang dapat dikembangkan sehingga ditemukan suatu model, sistem, pola, atau media yang efektif digunakan. Potensi dan masalah dalam penelitian ini ditunjukkan dengan data observasi dan wawancara.

2. Pengumpulan Informasi dan Analisis Kebutuhan

Setelah tahap analisis dan kebutuhan, selanjutnya dikumpulkan berbagai informasi, studi literatur yang dapat digunakan sebagai bahan perencanaan produk. Selain itu, pada tahap ini dikaji kebutuhan sarana dan prasarana untuk pengembangan produk. Kajian-kajian teoritik juga dibutuhkan untuk menunjang keluasan dan kedalaman materi yang disajikan pada media pembelajaran.

Analisis kebutuhan dilakukan dalam dua aspek, yaitu analisis pengguna dan analisis instruksional. Analisis pengguna mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran dan analisis instruksional mengidentifikasi materi yang disajikan dalam media pembelajaran.

3. Desain Produk

Tahap desain produk berupa pengembangan kerangka produk yang dirumuskan dalam bentuk draft materi, skenario, *flowchart* dan *storyboard*. Draft materi adalah kumpulan materi yang akan dimasukkan ke dalam media

pembelajaran. Skenario adalah susunan rancangan dari awal sampai akhir yang nantinya akan diaplikasikan pada media pembelajaran, *flowchart* adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program, sedangkan *storyboard* adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan skenario.

4. Produk Sementara

Tahap produk sementara telah dikembangkan kerangka menjadi media pembelajaran.

5. Validasi Produk Sementara

Produk yang dibuat divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi ini ditujukan untuk mengetahui apakah media yang dibuat valid atau tidak, sesuai dengan tujuan pembelajaran dan sesuai dengan kriteria media pembelajaran yang baik.

6. Revisi Produk

Pada tahap ini dilakukan revisi untuk memperbaiki kesalahan dan kelemahan yang ditunjukkan oleh ahli media dan ahli materi. Revisi desain bertujuan untuk menyempurnakan produk yang dibuat.

7. Validasi Produk Akhir

Validasi produk akhir oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran untuk menilai kembali media setelah dilakukan revisi produk. Produk yang telah direvisi sesuai dengan kritik dan saran dari ahli materi dan ahli media divalidasi untuk langkah selanjutnya, revisi produk akhir.

8. Revisi Produk Akhir

Setelah dilakukan validasi, media pembelajaran direvisi sesuai dengan masukan ahli media dan ahli materi agar media siap dinilai oleh pengguna.

9. Validasi Praktisi Pembelajaran

Validasi praktisi pembelajaran dilakukan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Validasi media pembelajaran dilakukan dengan angket.

10. Produk Akhir

Produk akhir merupakan hasil setelah validasi dan terhadap produk media pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara”.

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari ahli media, ahli materi, dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Ahli media adalah Deni Hardianto, M.Pd. dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta. Ahli materi adalah Hartono, M.Hum. dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Yogyakarta. Praktisi pembelajaran adalah guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, yaitu.

1. Suprpto, S.Pd (SMP N 1 Purbalingga)
2. Fisrti Juliantanti, S.Pd (SMP N 1 Purbalingga)
3. Teguh Basuki, S.Pd (SMP N 1 Purbalingga)
4. Siti Maryati, S.Pd (SMP N 1 Purbalingga)
5. Andi Prasetyo, S.Pd (SMPN 3 Purbalingga)
6. YM. Sukesih, S.Pd. (SMPN 3 Purbalingga)

7. Yuli Winarti, S.Pd (SMPN 1 Karangpucung)
8. Aminudin, S.Pd (SMPN 1 Karangpucung)
9. Nunuy Wasini, S.Pd (SMPN 1 Karangpucung)
10. Oktaviana Setyorini, S.Pd (SMPN 1 Karangpucung)

Objek pada penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* pada pembelajaran ketrampilan membawakan acara. Subjek praktisi pembelajaran pada penelitian diambil dengan teknik insidental karena keterbatasan waktu pada tahap validasi praktisi pembelajaran. Subjek ahli materi dan ahli media diambil dengan teknik purposive atau penunjukan langsung dengan tujuan khusus.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Purbalingga, SMPN 3 Purbalingga, dan SMPN 1 Karangpucung. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap kurun waktu bulan April 2013 sampai bulan April 2015.

D. Teknik Pengambilan Data

Pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan dengan angket, observasi, dan wawancara.

1. Angket

Angket atau kuesioner berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden. Angket ditujukan kepada ahli media, ahli materi dan praktisi pembelajaran bahasa Indonesia untuk mengevaluasi

kualitas produk dan memvalidasi media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* pada pembelajaran ketrampilan membawakan acara.

2. Observasi

Observasi atau pengamatan dilakukan pada tahap analisis potensi dan masalah serta analisis kebutuhan. Observasi ditujukan pada penggunaan media pembelajaran, fasilitas sekolah, dan keadaan pembelajaran di sekolah. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah pedoman observasi. Pedoman Observasi dapat dilihat pada lampiran.

3. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini ditujukan kepada guru Bahasa Indonesia untuk memperoleh data seputar kegiatan pembelajaran di kelas dan media yang biasanya digunakan oleh guru untuk kegiatan belajar mengajar. Wawancara dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan observasi. Hasil wawancara sebagai landasan untuk membuat media media interaktif yang berfitur lengkap. Instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara. Pedoman wawancara tersebut dapat dilihat pada lampiran.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan berupa angket. Setelah instrumen disusun, tahap selanjutnya adalah memvalidasi instrumen yang dilakukan dengan mengkonsultasikan kepada *expert* sebelum mengadakan ujicoba di lapangan. Data yang diperoleh dari angket tersebut digunakan untuk melihat validitas media pendidikan dan sejauh mana ketertarikan siswa mengenai media yang dibuat.

Angket yang dibuat terdiri dari beberapa aspek yang perlu dinilai. Skor validasi menggunakan skala likert dimulai dari nilai 1 hingga 4.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari angket untuk ahli media, angket untuk ahli materi, dan angket untuk praktisi pembelajaran. Angket yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi dari kriteria validasi kelayakan media oleh Ika Sri Wahyuna (2011) dengan pengembangan lebih lanjut oleh peneliti. Angket penelitian ini kemudian divalidasi oleh dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Angket untuk ahli media memuat validasi terhadap kualitas audio-visual dan pemrograman. Angket untuk ahli materi memuat validasi terhadap kesesuaian materi, kebenaran isi materi, dan kejelasan materi pembelajaran. Angket untuk praktisi pembelajaran memuat validasi terhadap program media pembelajaran serta kesesuaian materi pembelajaran di dalamnya. Angket untuk ahli materi dapat dilihat pada lampiran 3, angket untuk ahli media dapat dilihat pada lampiran 4, dan angket untuk praktisi pembelajaran dapat dilihat pada lampiran 5.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

1. Teknik Analisis Data Kualitatif

Teknik analisis data kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk mengolah data proses pengembangan produk, data hasil observasi, dan wawancara. Pengolahan data dilakukan dengan metode deskriptif.

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Teknik analisis data kuantitatif dilakukan untuk mengolah data hasil angket dengan teknik statistik deskriptif. Statistik deskriptif mencakup perhitungan sederhana seperti skor maksimal, skor minimal, dan mean. Langkah-langkah analisis data adalah sebagai berikut.

- a. Mengubah validasi kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan:

Tabel 3: Kriteria Skor Validasi Item pada Angket

Kriteria	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

(Djemari Mardapi, 2008: 123)

- b. Skor yang diperoleh kemudian dikonversi menggunakan kriteria sebagai berikut.

Tabel 4: Konversi Data Berdasarkan Interval Skor

Nilai	Rumus	Rentang	Kriteria	Klasifikasi
4	$X \geq X_i + 1.SB_x$		Sangat Baik	Layak
3	$X_i + 1.SB_x > X \geq X_i$		Baik	
2	$X_i > X \geq X_i - 1.SB_x$		Kurang Baik	Tidak
1	$X < X_i - 1.SB_x$		Sangat Kurang Baik	Layak

(Djemari Mardapi, 2008: 123)

Skor maksimal = 4

Skor minimal = 1

Skor maksimal ideal = jumlah indikator x skor tertinggi

Skor minimal ideal = jumlah indikator x skor terendah

X = skor yang diperoleh

$X_i = \frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

$Sb_x = (\text{simpangan baku} = 1/6)$

Proses perhitungan prosentase pencapaian dengan menggunakan rumus:

$$\text{Tingkat Pencapaian} = \frac{\text{Skor Riil}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Kriteria evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini ditetapkan sebelum kegiatan evaluasi. Kategorisasi tiap angket adalah sebagai berikut.

1) Kriteria Angket Ahli Materi

Jumlah butir instrumen untuk angket ahli materi terdiri dari 10 pertanyaan dengan 4 pilihan jawaban model skala Likert. Rentang skor yang diberikan 1 sampai 4. Hal ini berarti skor ideal terendah 10 dan skor ideal tertinggi 40. Rata-rata idealnya = $1/2 (40 + 10) = 25$ dan simpangan baku ideal = $1/6 (40 - 10) = 5$. Batasan-batasan kategori untuk validasi ahli materi dapat disusun sebagai berikut:

$X \geq 30.00$: sangat baik
$30.00 > X > 25.00$: baik
$25.00 > X > 20.00$: kurang baik
$X < 20.00$: sangat kurang baik

2) Kriteria Angket Ahli Media

Jumlah butir instrumen untuk angket ahli media terdiri dari 25 pertanyaan dengan 4 pilihan jawaban model skala Likert. Rentang skor yang diberikan 1 sampai 4. Hal ini berarti skor ideal terendah 25 dan skor ideal tertinggi 100. Rata-rata idealnya = $1/2 (100 + 25) = 62.5$ dan simpangan baku ideal = $1/6 (100 - 25) = 12.5$. Batasan-batasan kategori untuk validasi ahli media dapat disusun sebagai berikut:

$X \geq 75.00$: sangat baik
$75.00 > X > 62.50$: baik
$62.50 > X > 50.00$: kurang baik
$X < 50.00$: sangat kurang baik

3) Kriteria Angket Praktisi Pembelajaran

Jumlah butir instrumen untuk angket ahli praktisi terdiri dari 13 pertanyaan dengan 4 pilihan jawaban model skala Likert. Rentang skor yang diberikan 1 sampai 4. Hal ini berarti skor ideal terendah 13 dan skor ideal tertinggi 52. Rata-rata idealnya = $1/2 (52 + 13) = 32.5$ dan simpangan baku ideal = $1/6 (52 - 13) = 6.5$. Batasan-batasan kategori untuk validasi praktisi pembelajaran dapat disusun sebagai berikut:

$X \geq 39.00$: sangat baik
$39.00 > X > 32.50$: baik
$32.50 > X > 26.00$: kurang baik
$X < 26.00$: sangat kurang baik

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang menunjang kegiatan belajar mengajar. Salah satu contoh penggunaan media pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash Player CS5*. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara”.

Proses pengembangan media pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara” melalui beberapa langkah, langkah tersebut diadaptasi dari langkah penelitian R&D Sugiyono (2009:298), yaitu: potensi dan masalah, analisis kebutuhan, desain produk, produk sementara, validasi produk sementara, revisi produk, validasi produk akhir, validasi praktisi pembelajaran, dan produk akhir. Proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara” berbasis *Adobe Flash CS5* adalah sebagai berikut.

a. Tahap Potensi dan Masalah

Ketrampilan berbicara sebagai salah satu dari ketrampilan berbahasa merupakan aspek penting untuk dikuasai siswa. Ketrampilan berbicara menekankan pada produktifitas dalam menghasilkan ujaran atau dalam respon komunikasi. Ketrampilan berbicara tersebut yang mencakup aspek produktif dan interaktif relevan dengan salah satu kompetensi dasar dalam silabus mata

pelajaran Bahasa Indonesia, yaitu: membawakan acara dengan bahasa yang baik, benar, dan santun.

Kegiatan pembelajaran membawakan acara ditunjang oleh beberapa komponen pembelajaran. Komponen-komponen tersebut antara lain siswa, guru, metode pembelajaran, strategi pembelajaran, dan media pembelajaran. Ketrampilan membawakan acara membutuhkan model atau contoh yang baik dalam membawakan acara.

Potensi yang ada adalah adanya prasarana sekolah yang berupa perangkat komputer yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran mandiri menggunakan media pembelajaran interaktif. Sedangkan masalah dalam penelitian ini adalah kurangnya pengembangan dan penggunaan media pembelajaran interaktif. Kekurangan tersebut dapat diatasi melalui penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran yang mengintegrasikan materi, model, serta evaluasi dalam satu piranti software masih sedikit dikembangkan. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan responden yaitu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia diperoleh konsep media pembelajaran. Hasil observasi dan wawancara selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Media pembelajaran tersebut harus dapat menampilkan tulisan, suara, dan video karena kompleksnya materi yang diajarkan. Alternatif pengembangan tersebut menggunakan *Powerpoint*, *Swishmax*, dan *Adobe Flash*.

Berdasarkan hasil potensi dan masalah ini, dihasilkan konsep media pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara” dengan perangkat lunak Adobe Flash CS5.

b. Tahap Pengumpulan Informasi dan Analisis Kebutuhan

Pengembangan media pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara” membutuhkan informasi-informasi yang berkaitan dengan *Adobe Flash CS5*, materi tentang ketrampilan membawakan acara, serta video pemodelan pemandu acara. Informasi tersebut diambil dari buku *Kreasi Animasi Interaktif dengan ActionScript 3.0 pada Flash CS5* oleh Galih Pranowo, Artikel *Flash Media Benefits* oleh Technical Community College Fayetteville, *Diktat Kuliah Berbicara Retorik* oleh Hartono, *Modul 9 Pemandu Acara dan Entertrainer* oleh Helena Olli, *Teknik dan Komunikasi Penyiar TV-Radio-MC* oleh M. Habib, dan *Terampil Membawa Acara* oleh Wiyanto dkk. Video dan audio pemodelan pemandu acara diambil dari *youtube.com* dan rekaman pribadi

Analisis kebutuhan dilakukan dalam dua tahap, yaitu analisis kebutuhan pengguna dan analisis instruksional. Analisis kebutuhan pengguna berkaitan dengan kebutuhan apa saja yang harus muncul dalam media pembelajaran serta perangkat keras dan perangkat lunak untuk pembuatan media pembelajaran. Analisis kompetensi dan instruksional berkaitan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan di muat dalam media.

a. Hasil analisis kebutuhan pengguna

Pengembangan media pembelajaran memerhatikan kebutuhan apa saja yang diperlukan pengguna. Berdasarkan analisis potensi dan masalah, didapatkan hal-hal sebagai berikut.

- 1) Media memiliki tampilan yang menarik sehingga diharapkan meningkatkan motivasi belajar siswa.

2) Media pembelajaran mudah digunakan oleh siapa saja yang ingin mempelajari ketrampilan membawakan acara.

3) Media pembelajaran berisikan materi berupa tulisan, *audio*, dan *video*.

b. Hasil identifikasi perangkat keras dan perangkat lunak

Perangkat keras minimal yang dibutuhkan dengan spesifikasi sebagai berikut: (1) *Processor Intel/Pentium/Core Duo*, (2) *RAM 2GB*, (3) *Hard Disk 4GB*.

Sedangkan syarat minimum untuk menjalankan aplikasi dengan PC/Laptop adalah: (1) 2,2GHz atau lebih cepat 86x *compatible processor* atau intel atomTM 1,6GHz atau processor lebih cepat dengan perangkat *netbook*, (2) *RAM 512MB* (direkomendasikan 1GB), (3) *Speaker Active*, (4) *Mouse* dan *keyboard*, (5) *DVD Room*

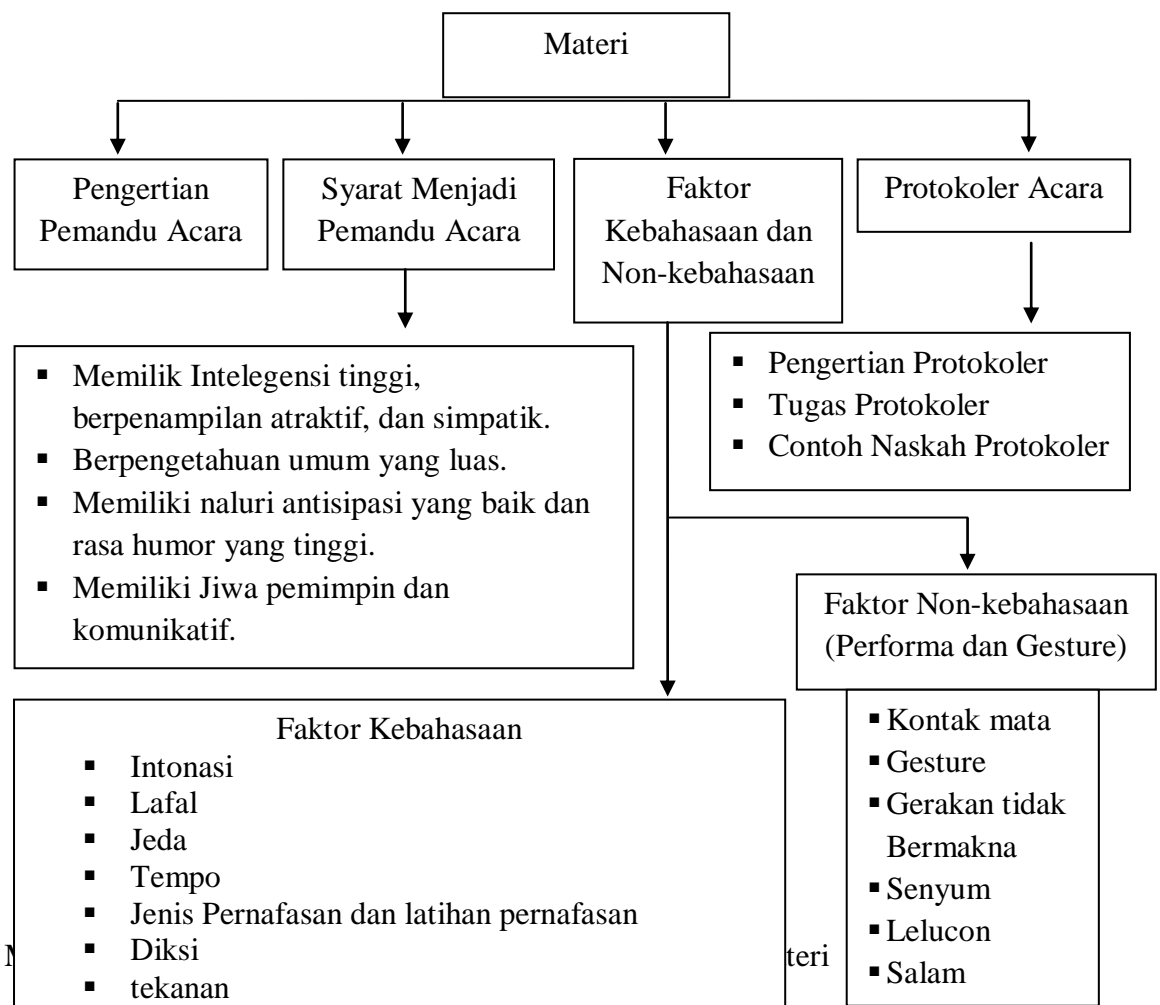
Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media pembelajaran, antara lain; *Microsoft Windows 7*, *Adobe flash CS5*, *Corel Draw16*, *Nuendo*, dan *Sony Vegas*.

Tahap analisis instruksional yaitu dengan melakukan penyesuaian materi yang ada pada silabus mata pelajaran Bahasa Indonesia stándar kompetensi mengemukakan pikiran, perasaan, dan informasi melalui kegiatan diskusi dan protokoler, kompetensi dasar membawakan acara dengan bahasa yang baik dan benar, serta santun dengan materi yang ada pada media pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara”. Materi yang disajikan pada media pembelajaran adalah pengertian pemandu acara, protokoler, faktor kebahasaan, faktor non-kebahasaan, syarat pemandu acara, contoh naskah pemandu acara, dan video contoh pemandu acara.

c. Tahap Desain Produk

Tahap desain produk dalam penelitian ini berupa pengembangan kerangka produk media pembelajaran yang dirumuskan dalam bentuk draft materi, skenario, *flowchart* dan *storyboard*.

- a. Draft materi adalah kumpulan materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran. Dari analisis pengguna dan analisis instruksional dirancang draft materi. Materi tersebut dijelaskan dalam bagan berikut.



Bagan 3: **Draft Materi**

- b. Skenario adalah susunan rancangan dari awal sampai akhir yang nantinya akan diaplikasikan pada media pembelajaran. Skenario media pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara” disajikan dalam tabel berikut.

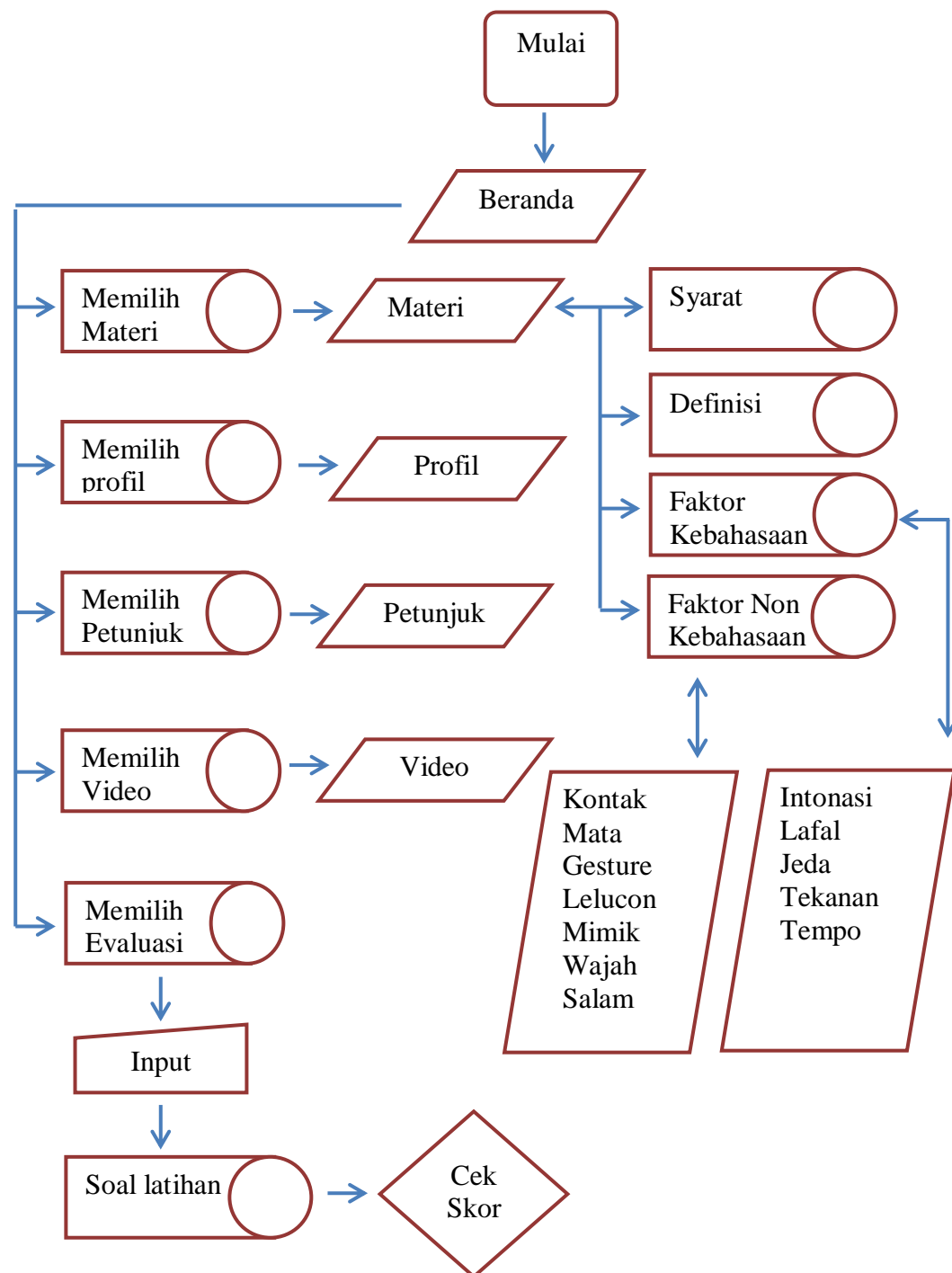
Tabel 5: **Skenario Media Pembelajaran**

Scene	Judul	Penjelasan
1.	Pembuka	Scene ini merupakan scene pembuka media yang berisi tombol masuk menuju media pembelajaran interaktif. Scene ini berisi animasi dan suara.
2.	Beranda	Scene beranda merupakan menu utama yang berisi penjelasan bagian-bagian media pembelajaran seperti materi, video, dan evaluasi. Pada scene ini terdapat animasi yang merupakan bagian dari tema, sehingga animasi yang muncul juga muncul pada scene-scene yang lain. Selain animasi tersebut terdapat tombol untuk memainkan dan memberhentikan musik.
3.	Materi	Scene materi utama terdapat keterangan dari pengertian pemandu acara dan empat bagian sub materi, yaitu protokoler, faktor kebahasaan, faktor non kebahasaan, dan syarat-syarat menjadi pemandu acara.
3.1	Protokoler	Scene protokoler acara berisi pengertian protokoler, tugas protokoler, dan tombol contoh naskah protokoler yang terintegrasi pada scene-scene contoh naskah protokoler.
3.2	Faktor Kebahasaan	Scene faktor kebahasaan berisi tombol menuju materi lafal, intonasi, jeda, tempo, tekanan, dan teknik pernafasan.

3.2.1	Lafal	<p>Scene lafal berisi teknik pelafalan dalam bahasa Indonesia disertai contoh audio pelafalan kata-kata seperti teknik, energi, MTQ, TV, coca-cola, HCL, dan CO2.</p> <p>Pada bagian bawah terdapat tombol navigasi menuju scene selanjutnya yaitu intonasi dan tombol kembali pada scene faktor kebahasaan.</p>
3.2.2	Intonasi	<p>Scene intonasi berisi pengertian intonasi dan contoh dalam bentuk audio intonasi saat marah, senang, sedih, kalimat tanya, dan pernyataan.</p> <p>Tombol navigasi dibagian bawah menuju scene jeda dan tombol kembali pada scene faktor kebahasaan.</p>
3.2.3	Jeda	<p>Scene ini berisi pengertian jeda dan contoh penjedaan pada kalimat “Berdasarkan pengamatan Dokter Untung Sujono sakit liver”.</p> <p>Tombol navigasi bagian bawah menuju scene tempo dan tombol kembali menuju scene faktor kebahasaan.</p>
3.2.4	Tempo	<p>Scene tempo berisi pengertian tempo dan contoh tempo kalimat dalam bentuk audio.</p> <p>Tombol navigasi bagian bawah menuju scene tekanan dan tombol kembali menuju scene faktor kebahasaan.</p>

3.2.5	Tekanan	<p>Scene ini berisi pengertian tekanan dan contoh penggunaan tekanan pada kalimat dalam bentuk audio.</p> <p>Tombol navigasi bagian bawah menuju pada scene jenis-jenis pernafasan dan tombol navigasi kembali menuju scene faktor kebahasaan.</p>
3.2.6	Jenis-jenis pernafasan	<p>Scene ini berisi ciri-ciri pernafasan dada, perut, dan diafragma. Selain itu juga terdapat video model yang menjelaskan materi pernafasan.</p> <p>Tombol navigasi bagian bawah menuju pada scene teknik pernafasan dan latihan penafasan serta tombol kembali pada scene faktor kebahasaan.</p>

- b. *Flowchart* merupakan bagan alir yang terdiri dari simbol-simbol tertentu untuk menunjukkan langkah-langkah suatu prosedur atau program sehingga memudahkan dalam proses pengembangan media. Flochart digambarkan dalam bagan halaman selanjutnya.



Bagan 4. **Diagram Alir** (*Flowchart*)

c. *Storyboard* adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan skenario. Storyboard menggambarkan secara keseluruhan hubungan antara bagian dalam media. Storyboard dibuat untuk memudahkan proses pembuatan media selanjutnya. Storyboard ini akan ditampilkan pada lampiran 2.

d. Tahap Produk Sementara

Setelah membuat rancangan desain produk, desain tersebut dikembangkan menjadi produk sementara yang siap divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Materi yang telah dikumpulkan kemudian dibuat video dan audio pada sub bab materi yang membutuhkan pemodelan. Sub bab tersebut adalah faktor kebahasaan dan faktor non kebahasaan. Media tersebut juga dilengkapi dengan video rekaman acara-acara di televisi yang dapat digunakan sebagai contoh pemodelan pemandu acara.

Berikut adalah tampilan dari produk sementara.

a. Halaman Beranda. Halaman beranda pada produk sementara berisi salam pembuka, tool, dan tombol link menuju *scene-scene* media.



Gambar 9: Tampilan Produk Sementara: Beranda

a. Halaman Petunjuk.

Halaman petunjuk pada produk sementara berisi petunjuk penggunaan media.



Gambar 10: Tampilan Produk Sementara: Petunjuk

b. Halaman Materi.

Halaman materi berisi tombol menuju sub materi ketrampilan membawakan acara.



Gambar 11: Tampilan Produk Sementara: Materi

- c. Faktor kebahasaan. Faktor kebahasaan berisi link menuju materi lafal, intonasi, jeda, tempo, tekanan, dan teknik pernafasan.



Gambar 12: Tampilan Produk Sementara: Faktor Kebahasaan

- d. Materi Faktor Kebahasaan. Contoh halaman dari faktor kebahasaan. Halaman tersebut berisikan materi dan contoh *audio*.

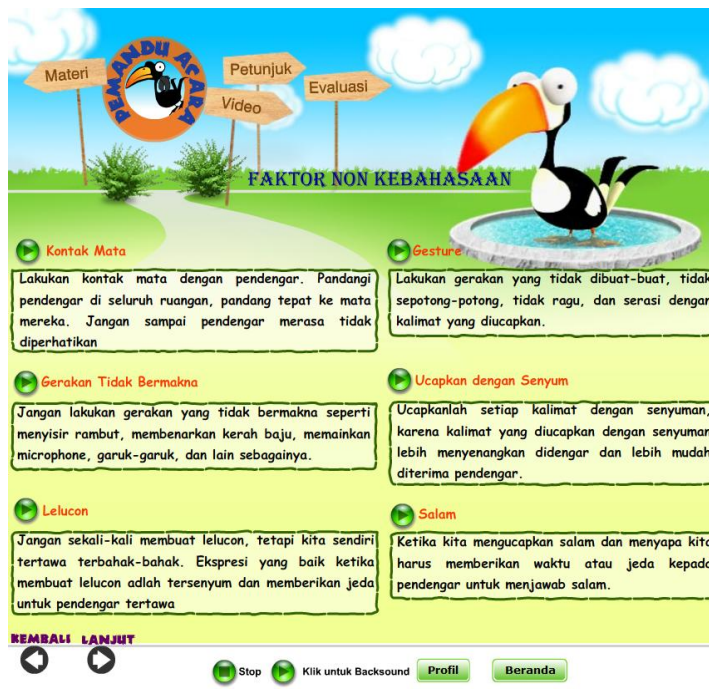


Gambar 13: Tampilan Produk Sementara: Lafal



Gambar 14: Tampilan Produk Sementara: Tekanan

e. Faktor Non Kebahasaan. Halaman faktor non-kebahasaan pada produk sementara berisikan penjelasan perbagian disertai link menuju video.



Gambar 15: Tampilan Produk Sementara: Faktor Non Kebahasaan



Gambar 16: Tampilan Produk Sementara: Video Kontak Mata

- f. Materi Syarat Menjadi Pemandu Acara. Halaman materi pada bagian “Syarat Menjadi Pemandu Acara” terdapat tombol yang berfungsi sebagai *link* menuju penjelasan materi tersebut. Berikut contoh halaman penjelasan tersebut.



Gambar 17: Tampilan Produk Sementara: Syarat Menjadi Pemandu Acara 1



Gambar 18: Tampilan Produk Sementara: Syarat Menjadi Pemandu Acara 2
g. Halaman Galeri Video. Galeri video berisi video penjelasan dari materi membawakan acara dan video contoh pembawa acara di televisi.



Gambar 19: Tampilan Produk Sementara: Galeri Video

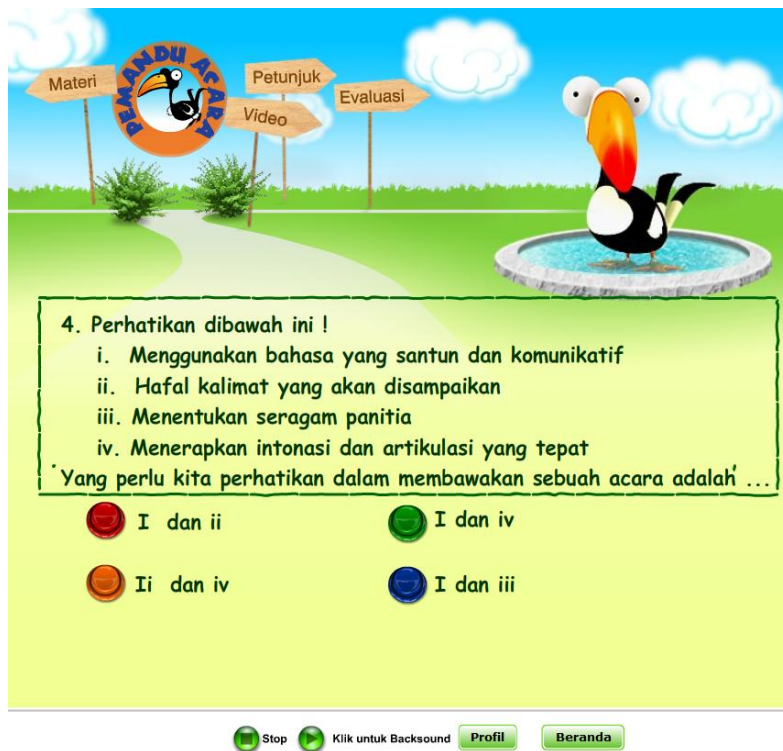
- h. Halaman Evaluasi. Halaman evaluasi berisikan soal-soal yang berkaitan dengan ketrampilan membawakan acara. Berikut contoh-contoh halaman evaluasi.



Gambar 20: Tampilan Produk Sementara: Evaluasi



Gambar 21: Tampilan Produk Sementara: Evaluasi, Input Nama



Gambar 22: Tampilan Produk Sementara: Evaluasi, Contoh Soal



Gambar 23: Tampilan Produk Sementara: Evaluasi, Nilai Jawaban

e. Tahap Validasi Produk Sementara

Produk yang dibuat divalidasi oleh ahli media pendidikan yaitu Dosen Fakultas Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, UNY, Deni Hardianto, M.Pd dan ahli materi Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, UNY, Hartono, M.Hum. Masukan dan saran ahli media dan ahli materi dijadikan dasar revisi media.

a. Validasi ahli media

Validasi yang dilakukan oleh ahli media yaitu dengan mengumpulkan saran atau pendapat dari ahli media untuk melakukan revisi. Angket menggunakan skala likert dengan 4 alternatif jawaban yaitu sangat baik, baik, kurang baik, dan sangat kurang baik. Angket untuk ahli media memiliki 25 indikator validasi. Validasi oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6: Hasil Validasi Produk Sementara oleh Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Skor
1.	Grafis	Kesesuaian letak teks	3
		Kesesuaian letak gambar.	3
		Kesesuaian background	2
		Kesesuaian jenis <i>font</i>	3
		Kesesuaian ukuran <i>font</i>	3
		Kesesuaian warna	3
2.	Suara	Kejelasan suara	3
3.	Animasi	Kemenarikan animasi	3
		Kesesuaian animasi dengan materi	3
4.	Navigasi	Kemenarikan bentuk tombol	2
		Konsistensi tampilan tombol	2
		Kemudahan penggunaan tombol	3
5.	Kemudahan pengoperasian	Kemudahan dalam mengoperasikan	3
		Kesesuaian sistematika penyajian materi	2
6.	Efisiensi program	Kemudahan dalam menjalankan program	3
		Kebebasan memilih materi untuk dipelajari	2
		Kemudahan berinteraksi dengan program	2
		Kemudahan keluar dari program.	2
7.	Fungsi	Kecepatan fungsi tombol	3

	navigasi	Ketepatan fungsi tombol	3
8.	Kualitas fisik	Kapasitas file media untuk duplikasi	3
		Kekuatan program	3
10.	Kemanfaatan	Mempermudah KBM	3
		Mempermudah guru	3
		Mempermudah siswa	3
Jumlah Skor			68

Sumber: data primer yang diolah

b. Validasi ahli materi

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi yaitu dengan mengumpulkan saran atau pendapat dari ahli materi untuk melakukan revisi. Angket untuk ahli materi memiliki 10 indikator validasi. Validasi oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7: Hasil Validasi Produk Sementara oleh Ahli Materi

No.	Indikator	Skor
1.	Kebenaran substansi materi ketrampilan membawakan acara	3
2.	Kedalaman materi	3
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan SK dan KD	3
4.	Materi yang disajikan sesuai untuk siswa SMP kelas VIII	3
5.	Materi yang disajikan runtut	3
6.	Materi yang disajikan jelas	2
7.	Materi yang disajikan mudah dipahami	2
8.	Menunjukkan keseimbangan materi dengan audio pembelajaran	2
9.	Menunjukkan keseimbangan materi dengan video pembelajaran	3
10.	Menunjukkan keseimbangan materi dengan latihan soal	3
Jumlah Skor		27

Sumber: data primer yang diolah

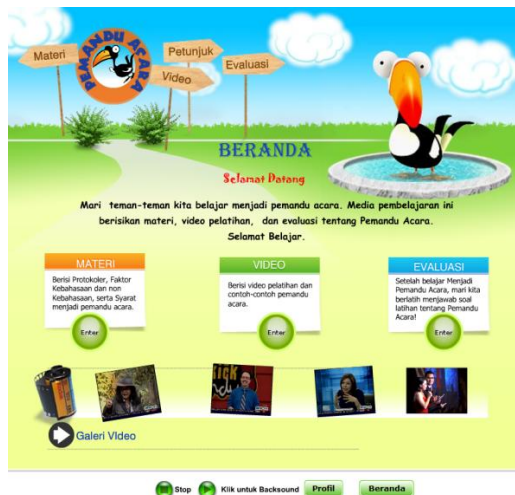
f. Tahap Revisi Produk Sementara

Setelah mendapatkan saran oleh ahli media dan ahli materi, produk diperbaiki. Pada tahap ini dilakukan revisi untuk memperbaiki kesalahan dan kelemahan yang ditunjukkan oleh ahli media dan ahli materi.

a. Revisi Ahli Media

Berdasarkan saran dan masukan dari ahli media hal-hal yang harus diperbaiki dalam produk sementara ini adalah.

1) Halaman pembuka berisi kompetensi dasar dan sasaran pengguna



Gambar 24: Produk Sementara: Beranda



Gambar 25: Produk Akhir: Beranda

Halaman pembuka pada produk sementara tidak berisi penjelasan kompetensi dasar. Revisi tersebut dilakukan sepenuhnya sesuai saran ahli media. Halaman pembuka setelah revisi berisi penjelasan kompetensi dasar dan salam sapa untuk pengguna.

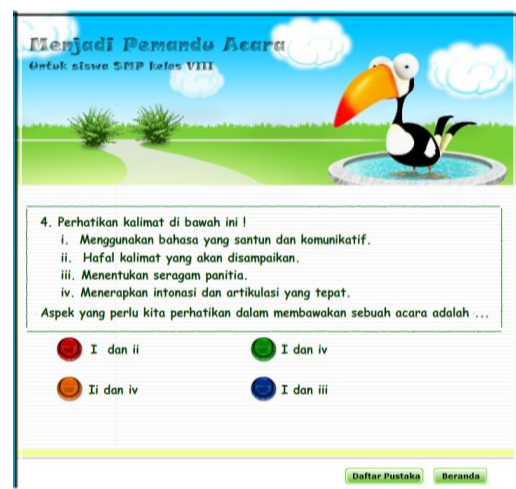
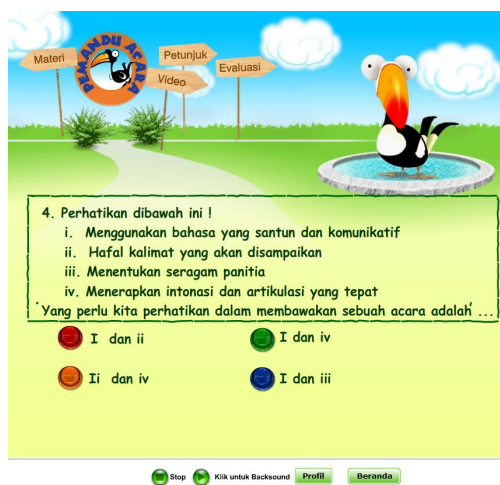
2) Halaman setelah pembuka berisi petunjuk penggunaan media

Halaman pembuka produk sementara berisi *tool* yang berhubungan dengan materi, petunjuk, video, dan evaluasi. Petunjuk penggunaan pada produk sementara tidak dibuat dalam susunan yang kronologis. Untuk masuk ke halaman petunjuk,

pengguna harus menekan tombol petunjuk pada bagian kiri atas. Hal tersebut diperbaiki pada revisi produk. Halaman pembuka setelah revisi seperti pada gambar 25 berisi tombol masuk pada bagian bawah yang menuju halaman petunjuk penggunaan.

3) Contoh naskah dan soal evaluasi diberi *background* warna yang kontras.

Berikut ini adalah gambar sebelum dan setelah media direvisi..



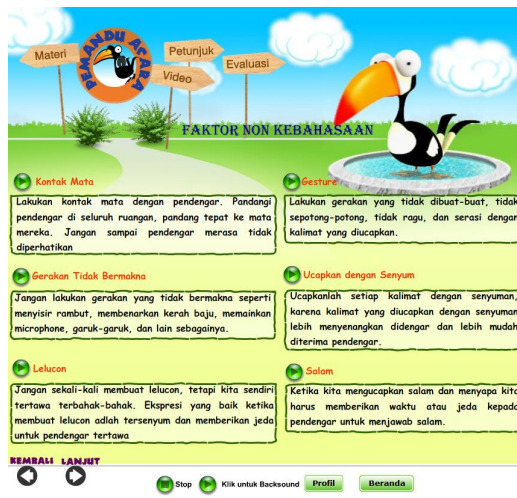
Gambar 26: **Produk Sementara: Evaluasi** Gambar 27: **Produk Akhir: Evaluasi**

b. Revisi Ahli Materi

Berikut adalah hal-hal yang harus diperbaiki pada materi produk sementara.

1) Penjelasan faktor kebahasaan dan non kebahasaan diperjelas

Teks dan video faktor non kebahasaan pada produk sementara berisi sedikit penjelasan. Revisi tersebut diperbaiki dengan penambahan teks dan rekam ulang video faktor non kebahasaan. Berikut adalah tampilan faktor non kebahasaan sebelum dan sesudah revisi.



Gambar 28: Produk Sementara: Faktor Non Kebahasaan



Gambar 29: Produk Sementara: Video Kontak Mata



Gambar 30: Produk Akhir: Faktor Non Kebahasaan 1



Gambar 31: Produk Akhir: Video Kontak Mata

2) Contoh naskah pemandu acara diperbaiki

Contoh naskah pemandu acara produk sementara banyak berisi kesalahan ejaan dan kesalahan tata kalimat. Hal tersebut diperbaiki pada revisi produk. Revisi tersebut antara lain.

- Susunan acara (1. Pembukaan, yang sekaligus telah kami bawaan) direvisi dengan dihilangkan “yang sekaligus telah kami bawaan”.
- Penggunaan kata “persilahkan” diperbaiki menjadi bahasa baku “persilakan”.

- c) Permintaan maaf tidak hanya mewakili keluarga, tapi sebagai pemandu acara juga meminta maaf.
- d) Sambutan kepada pejabat terkait yang paling tinggi pangkatnya dengan sebutan “yang terhormat” selanjutnya dengan sebutan “yang kami hormati”.
- e) Penyebutan nama anggota TNI / Polri disertai dengan gelar / pangkat.
- f) Susunan acara pada pelepasan siswa kelas IX yang pertama ialah laporan panitia.

3) Penggunaan istilah harus konsisten

Penggunaan istilah yang harus diperbaiki pada produk sementara seperti penggunaan istilah santapan rohani, kalam illahi, sekapur sirih, ulah kata, dan ceramah agama, diganti dengan ayat suci Alquran, sambutan, kata-kata, dan tausiyah.

4) Perbaiki soal evaluasi.

Beberapa kesalahan pada soal evaluasi produk sementara adalah.

- a) Penulisan kata depan dipisah: di atas, di bawah.
- b) “Perhatikan dibawah ini“, seharusnya “Perhatikan kalimat di bawah ini“.
- c) Susunan acara perpisahan kelas IX sambutan pertama kali dilakukan oleh ketua panitia.

g. Tahap Validasi Produk Akhir

Validasi produk akhir oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran untuk menilai kembali media setelah dilakukan revisi produk. Masukan dan saran ahli media dan ahli materi dijadikan dasar revisi media.

a. Validasi ahli media

Validasi oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 8: Hasil Validasi Produk Akhir oleh Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Skor
1.	Grafis	Kesesuaian letak teks	3
		Kesesuaian letak gambar.	3
		Kesesuaian background	2
		Kesesuaian jenis <i>font</i>	3
		Kesesuaian ukuran <i>font</i>	3
		Kesesuaian warna	3
2.	Suara	Kejelasan suara	3
3.	Animasi	Kemenarikan animasi	3
		Kesesuaian animasi dengan materi	3
4.	Navigasi	Kemenarikan bentuk tombol	2
		Konsistensi tampilan tombol	2
		Kemudahan penggunaan tombol	3
5.	Kemudahan pengoperasian	Kemudahan dalam mengoperasikan	3
		Kesesuaian sistematika penyajian materi	2
6.	Efisiensi program	Kemudahan dalam menjalankan program	3
		Kebebasan memilih materi untuk dipelajari	2
		Kemudahan berinteraksi dengan program	2
		Kemudahan keluar dari program.	2
7.	Fungsi navigasi	Kecepatan fungsi tombol	3
		Ketepatan fungsi tombol	3
8.	Kualitas fisik	Kapasitas file media untuk duplikasi	3
		Kekuatan program	3
10.	Kemanfaatan	Mempermudah KBM	3
		Mempermudah guru	3
		Mempermudah siswa	3
Jumlah Skor			80

Sumber: data primer yang diolah

b. Validasi ahli materi

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi yaitu dengan mengumpulkan saran atau pendapat dari ahli materi untuk melakukan revisi. Validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6: **Hasil Validasi Produk Akhir oleh Ahli Materi**

No.	Indikator	Skor
1.	Kebenaran substansi materi ketrampilan membawakan acara	4
2.	Kedalaman materi	3
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan SK dan KD	4
4.	Materi yang disajikan sesuai untuk siswa SMP kelas VIII	4
5.	Materi yang disajikan runtut	4
6.	Materi yang disajikan jelas	4
7.	Materi yang disajikan mudah dipahami	4
8.	Menunjukkan keseimbangan materi dengan audio pembelajaran	3
9.	Menunjukkan keseimbangan materi dengan video pembelajaran	3
10.	Menunjukkan keseimbangan materi dengan latihan soal	3
Jumlah Skor		36

Sumber: data primer yang diolah

h. Tahap Revisi Produk Akhir

Setelah dilakukan validasi produk akhir ada beberapa hal yang harus diperbaiki dalam media pembelajaran. Revisi tersebut atas saran dan masukan dari ahli materi.

Berikut adalah hal-hal yang diperbaiki pada revisi produk akhir.

a. Faktor kebahasaan masih perlu diperjelas lagi.

Materi pada faktor kebahasaan kurang faktor “diksi” dan “kalimat efektif”.

Berikut penambahan materi setelah dilakukan revisi.



Gambar 32: Produk Akhir:
Faktor Kebahasaan



Gambar 33: Produk Akhir: Diksi



Gambar 34: Produk Akhir: Kalimat Efektif

b. Kesalahan tata kalimat pada soal nomor 3 dan 10.

Berikut perbaikan sebelum dan setelah revisi.

1) Soal nomor 3:

- Ibu, Bapak, dan Hadirin yang kami hormati. Saya selaku pemandu acara apabila ada hal-hal yang kurang berkenan, mohon maaf yang sebesar-besarnya.

Soal tersebut direvisi menjadi:

- Hadirin yang kami hormati, selaku pemandu acara saya memohon maaf yang sebesar-besarnya atas kata-kata dan hal-hal yang kurang berkenan.

2) Soal nomor 10:

- Para undangan yang berbahagia, demikian sambutan dari Bapak Kepala Desa, semoga kita dapat memahami dengan baik pesan yang disampaikan.

Soal tersebut direvisi menjadi:

- g) Hadirin yang berbahagia, demikian sambutan dari Bapak Kepala Desa. Semoga kita dapat memahami dengan baik pesan yang disampaikan.

i. Tahap Validasi Praktisi Pembelajaran

Validasi praktisi pembelajaran dilakukan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia berjumlah 10 orang. Validasi media oleh guru ditinjau dari 13 indikator validasi. Berikut hasil rekapitulasi validasi media pembelajaran.

Tabel 10: Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran Bahasa Indonesia

No	Indikator	Jumlah Skor
1.	Font / huruf yang digunakan mudah dibaca	33
2.	Penyajian gambar jelas	30
3.	Penyajian video jelas	39
4.	Penyajian audio jelas	40
5.	Gambar sesuai dengan materi yang disajikan	32
6.	Video sesuai dengan materi yang disajikan	40
7.	Audio sesuai dengan materi yang disajikan	39
8.	Materi yang disampaikan runtut	34
9.	Materi yang disampaikan jelas	38
10.	Materi yang disampaikan sesuai untuk siswa kelas VIII SMP	35
11.	Program dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi	39
12.	Program mudah untuk dijalankan	38
13.	Latihan soal sesuai dengan materi yang disajikan	33
Jumlah skor keseluruhan		469
Rata-rata skor		46.9

Sumber: data primer yang diolah

Rerata skor validasi produk akhir oleh praktisi pembelajaran adalah 46.9 dengan klasifikasi sangat baik dan kategori layak.

Praktisi pembelajaran memberikan saran dan masukan pada media pembelajaran yang dinilai. Saran dan masukan tersebut antara lain.

- a. Animasi pada media pembelajaran kurang proporsional.
- b. Beberapa font judul terlalu besar.
- c. Materi pembelajaran terlalu kompleks untuk siswa SMP.
- d. Soal evaluasi kurang beragam.
- e. Teks syarat pemandu acara terlalu padat.
- f. Media pembelajaran bisa diisi dengan *background music*
- g. Ukuran halaman media pembelajaran terlalu kecil.
- h. Font contoh naskah terlalu kecil.

Saran dan masukan dari praktisi pembelajaran tidak disertakan dalam revisi produk. Tahap akhir pengembangan produk adalah validasi oleh praktisi pembelajaran, dengan masuknya validasi dari ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran yang berkesimpulan media dalam kriteria sangat baik dan diklasifikasikan layak, maka media pembelajaran siap digunakan untuk pembelajaran mandiri bagi siswa.

j. Tahap Produk Akhir

Produk akhir merupakan hasil setelah validasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran terhadap produk media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5*. Deskripsi media dan prosedur penggunaan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 3.

B. Pembahasan

1. Kelayakan Media

a. Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh ahli materi yakni dosen yang berkompeten dalam materi pembelajaran ketrampilan membawakan acara. Validasi materi ditinjau dari 10 indikator. Tabel validasi ahli materi pada produk sementara dan produk akhir sebagai berikut.

Tabel 11. Validasi Materi Produk Sementara dan Produk Akhir

No.	Indikator	Skor Produk Sementara	Skor Produk Akhir
1.	Kebenaran substansi materi ketrampilan membawakan	3	4
2.	Kedalaman materi	3	3
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan SK dan KD	3	4
4.	Materi yang disajikan sesuai untuk siswa SMP kelas	3	4
5.	Materi yang disajikan runtut	3	4
6.	Materi yang disajikan jelas	2	4
7.	Materi yang disajikan mudah dipahami	2	4
8.	Menunjukkan keseimbangan materi dengan audio	2	3
9.	Menunjukkan keseimbangan materi dengan video	3	3
10.	Menunjukkan keseimbangan materi dengan latihan soal	3	3
Jumlah Skor		27	36

Sumber: data primer yang diolah

Jumlah skor validasi tersebut dikategorikan berdasarkan pedoman interval skor angket ahli materi. Pedoman interval skor angket ahli materi sebagai berikut.

Tabel 12. Pedoman Interval Skor Angket Ahli Materi

Interval Skor	Nilai	Kriteria	Klasifikasi
$X \geq 30.00$	A	Sangat Baik	Layak
$30.00 > X > 25.00$	B	Baik	
$25.00 > X > 20.00$	C	Kurang Baik	Tidak Layak
$X < 20.00$	D	Sangat Kurang Baik	

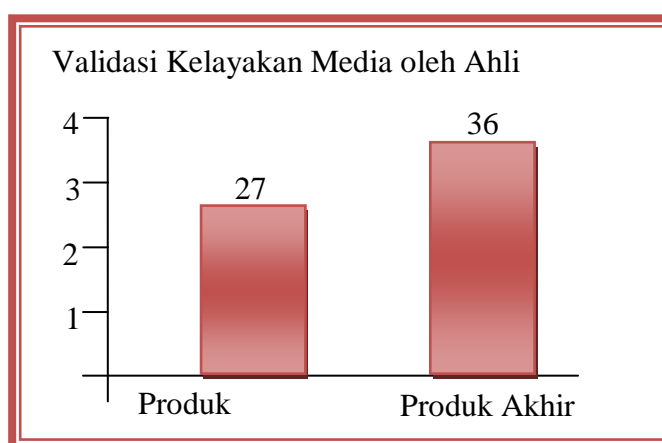
Berdasarkan pedoman interval skor, kriteria dan klasifikasi produk sementara dan produk akhir ditunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel 13. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

No.	Validasi	Skor	Kriteria	Klasifikasi
1.	Validasi Produk Sementara	27	Baik	Layak
2.	Validasi Produk Akhir	36	Sangat Baik	Layak

Sumber: data primer yang diolah

Materi media pembelajaran dari produk sementara ke produk akhir mengalami peningkatan skor 9 poin. Validasi kelayakan oleh ahli materi dalam bentuk diagram, sebagai berikut:



Gambar 35: Diagram Batang Validasi Ahli Materi

Tingkat pencapaian akhir validasi materi adalah:

$$\frac{\text{Skor Riil}}{\text{Skor Ideal}} = \frac{36}{40} \times 100\% = 90\%$$

Skor produk akhir yang berjumlah 36 dan tingkat pencapaian 90% termasuk dalam kriteria “sangat baik” dan diklasifikasikan “layak”. Klasifikasi tersebut berarti media layak digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Ahli Media

Validasi media oleh ahli media ditinjau dari 10 aspek yang terdiri dari 25 indikator. Tabel validasi produk sementara dan produk akhir media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* ditunjukkan dalam tabel berikut

Tabel 14. Validasi Media Produk Sementara dan Produk Akhir

No	Aspek	Indikator	Skor Produk Sementara	Skor Produk Akhir
1.	Grafis	Kesesuaian letak teks	3	3
		Kesesuaian letak gambar.	3	3
		Kesesuaian background	2	3
		Kesesuaian jenis <i>font</i>	3	3
		Kesesuaian ukuran <i>font</i>	3	3
		Kesesuaian warna	3	3
2.	Suara	Kejelasan suara	3	4
3.	Animasi	Kemenarikan animasi	3	3
		Kesesuaian animasi dengan materi	3	3
4.	Navigasi	Kemenarikan bentuk tombol	2	3
		Konsistensi tampilan tombol	2	3
		Kemudahan penggunaan tombol	3	3
5.	Kemudahan pengoperasian	Kemudahan dalam mengoperasikan	3	4
		Kesesuaian sistematika penyajian materi	2	3
6.	Efisiensi program	Kemudahan dalam menjalankan program	3	3
		Kebebasan memilih materi untuk dipelajari	2	3
		Kemudahan berinteraksi dengan program	2	3
		Kemudahan keluar dari program.	2	3
7.	Fungsi navigasi	Kecepatan fungsi tombol	3	3
		Ketepatan fungsi tombol	3	3
8.	Kualitas fisik	Kapasitas file media untuk duplikasi	3	4
		Kekuatan program	3	3
10.	Kemanfaatan	Mempermudah KBM	3	3
		Mempermudah guru	3	3
		Mempermudah siswa	3	3
Jumlah Skor			68	80

Sumber: data primer yang diolah

Jumlah skor validasi tersebut dikategorikan berdasarkan pedoman interval skor angket ahli media. Pedoman interval skor angket ahli media sebagai berikut.

Tabel 15. Pedoman Interval Skor Angket Ahli Media

Interval Skor	Nilai	Kriteria	Klasifikasi
$X \geq 75.00$	A	Sangat Baik	Layak
$75.00 > X > 62.50$	B	Baik	
$62.50 > X > 50.00$	C	Kurang Baik	Tidak Layak
$X < 50.00$	D	Sangat Kurang Baik	

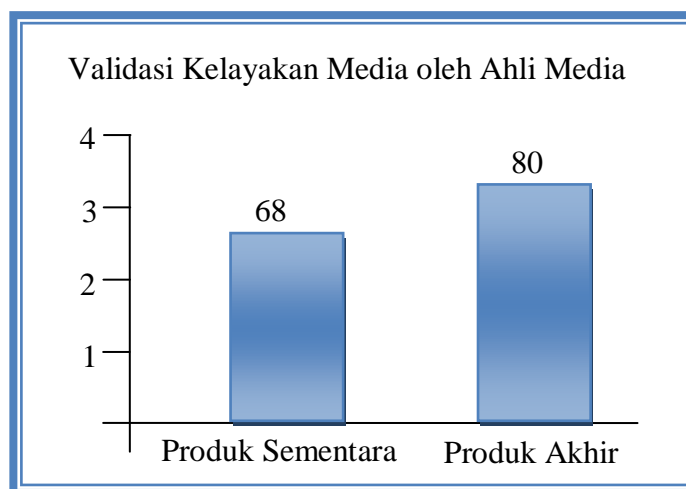
Berdasarkan pedoman interval skor, kriteria dan klasifikasi produk sementara dan produk akhir ditunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel 16. Hasil Validasi oleh Ahli Media

No.	Validasi	Skor	Kriteria	Klasifikasi
1.	Validasi Produk Sementara	68	Baik	Layak
2.	Validasi Produk Akhir	80	Sangat Baik	Layak

Sumber: data primer yang diolah

Validasi media pembelajaran dari produk sementara ke produk akhir mengalami peningkatan skor 12 poin. Validasi kelayakan oleh ahli materi dalam bentuk diagram, sebagai berikut:



Gambar 36: Diagram Batang Validasi Ahli Media

Tingkat pencapaian validasi ahli media adalah.

$$\frac{\text{Skor Riil}}{\text{Skor Ideal}} = \frac{80}{100} \times 100\% = 80\%$$

Skor produk akhir yang berjumlah 80 dan tingkat pencapaian 80% termasuk dalam kriteria “sangat baik” dan diklasifikasikan “layak”. Klasifikasi tersebut berarti media layak digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Praktisi Pembelajaran

Validasi praktisi pembelajaran dilakukan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Validasi media pembelajaran ditinjau dari 13 butir indikator validasi. Tabel hasil validasi media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* oleh praktisi pembelajaran dengan instrumen pengumpulan data angket sebagai berikut.

Tabel 17. Validasi Praktisi Pembelajaran

Butir Indikator	Praktisi Pembelajaran										Jumlah
	FJ	YM	TB	YW	SP	AP	OS	AM	NW	SM	
1	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	33
2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	4	31
3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
5	2	4	4	3	3	2	3	4	3	4	32
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
7	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39
8	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	33
9	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	37
10	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	35
11	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39
12	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	38
13	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	33
Jumlah Skor	45	49	46	47	46	47	46	48	48	47	469

Sumber: data primer yang diolah

Praktisi pembelajar yang menilai media pembelajaran pada tabel lampiran 5 disingkat dengan menggunakan inisial, yaitu.

- 1) FJ : Firsty Juliantanti, S.Pd
- 2) YM : YM. Sukesih, S.Pd
- 3) TB : Teguh Basuki, S.Pd
- 4) YW : Yuli Winarti, S.Pd
- 5) SP : Suprpto, S.Pd
- 6) AP : Andi Prasetyo, S.Pd
- 7) OS : Oktaviana Setyorini, S.Pd
- 8) AM : Aminudin, S.Pd
- 9) NW : Nunuy Wasini, S.Pd
- 10) SM : Siti Maryati, S.Pd

Skor tertinggi validasi praktisi pembelajaran adalah 49, sedangkan skor terendah adalah 45. Skor rerata keseluruhan validasi oleh praktisi pembelajaran adalah 46.9.

Pedoman interval skor angket praktisi pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 18. Pedoman Interval Skor Angket Praktisi Pembelajaran

Interval Skor	Nilai	Kriteria	Klasifikasi
$X \geq 39.00$	A	Sangat Baik	Layak
$39.00 > X > 32.50$	B	Baik	
$32.50 > X > 26.00$	C	Kurang Baik	Tidak Layak
$X < 26.00$	D	Sangat Kurang Baik	

Tingkat pencapaian validasi oleh praktisi pembelajaran adalah:

$$\frac{\text{Skor Riil}}{\text{Skor Ideal}} = \frac{46.9}{52} \times 100\% = 90.20\%$$

Berdasarkan pedoman konversi, rerata skor 46.9 dan tingkat pencapaian 90.20% termasuk dalam kriteria “sangat baik” dan diklasifikasikan “layak”. Klasifikasi tersebut berarti media layak digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Kajian Media Akhir

Media akhir dari penelitian ini berupa modul pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* pada pembelajaran ketrampilan membawakan acara. Media akhir diberi judul “Modul Interaktif Menjadi Pemandu Acara”. Modul interaktif telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Validasi tersebut memperlihatkan kelebihan dan kekurangan media. Berikut adalah kesimpulan dari validasi media.

a. Validasi

1) Ahli Materi

Ahli materi memberikan skor pada produk akhir berjumlah 36 dengan tingkat pencapaian 90%. Skor tersebut masuk dalam kriteria “sangat baik” dan masuk dalam klasifikasi “layak” yang berarti media layak digunakan dalam proses pembelajaran.

2) Ahli Media

Ahli media memberikan skor pada produk akhir berjumlah 80 dengan tingkat pencapaian 80%. Skor tersebut masuk dalam kriteria “sangat baik” dan masuk dalam klasifikasi “layak” yang berarti media layak digunakan dalam proses pembelajaran.

3) Praktisi Pembelajaran

Praktisi pembelajaran memberikan skor pada produk akhir dengan rerata skor 46.9 dan tingkat pencapaian 90.2%. Skor tersebut masuk dalam kriteria “sangat

baik” dan masuk dalam klasifikasi “layak” yang berarti media layak digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Kelebihan

- a) Media pembelajaran disajikan dalam program *Adobe Flash* dengan pemakaian yang mudah dan tampilan yang menarik
- b) Media pembelajaran digunakan sebagai media pembelajaran mandiri.
- c) Media pembelajaran berisi teks, audio, dan video contoh dalam satu aplikasi.
- d) Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* merupakan media pembelajaran yang berpeluang untuk dikembangkan sesuai dengan perkembangan IPTEK.

c. Kekurangan

- a) Materi pembelajaran tidak disusun dalam kerangka yang kronologis.
- b) Soal evaluasi terlalu sedikit untuk materi pembelajaran yang kompleks.
- c) Resolusi video pemodelan yang diambil dari situs *youtube.com* kurang baik.
- d) Jenis font terlalu beragam untuk media pembelajaran siswa kelas VIII SMP.

3. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran sebagai berikut.

- 1. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran hanya sampai tahap pembuatan dan validasi produk oleh pengguna, tidak sampai pada uji coba dan pengujian efektivitas.
- 2. Observasi dan wawancara terbatas pada satu sekolah dan satu orang guru mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- 3. Rekaman audio dan video untuk media pembelajaran menggunakan peralatan yang seadanya.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan pada Bab IV, maka dapat disimpulkan.

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* pada pembelajaran ketrampilan membawakan acara untuk siswa SMP kelas VIII menggunakan metode penelitian dan pengembangan dari Sugiyono (2009: 298) dengan tahapan; potensi dan masalah, pengumpulan informasi dan analisis kebutuhan, desain produk, produk sementara, validasi produk sementara, revisi produk sementara, validasi produk akhir, revisi produk akhir, penilaian praktisi pembelajaran, produk akhir.
2. Kelayakan media pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara” berdasarkan validasi ahli materi mendapatkan skor 36 dengan tingkat pencapaian 90%. Kelayakan media pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara” berdasarkan validasi ahli media mendapatkan skor 80 dengan tingkat pencapaian 80%. Kelayakan media pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara” berdasarkan validasi praktisi pembelajaran Bahasa Indonesia mendapatkan skor rata-rata sebesar 46.9 dengan tingkat pencapaian 90.20%. Berdasarkan ketiga penilaian tersebut, media pembelajaran dikategorikan sangat baik dan diklasifikasikan layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.

B. Saran

1. Saran Pengembangan Media Lebih Lanjut

Berdasarkan kualitas, kelemahan dan keterbatasan penelitian, saran pengembangan dan pemanfaatan media lebih lanjut sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* perlu dikembangkan lebih lanjut pada video pemodelan dan audio pemodelan, serta penambahan jumlah soal evaluasi yang sesuai dengan kedalaman materi pembelajaran.
- b. Pengembangan lebih lanjut media pembelajaran sebaiknya materi dikembangkan lebih luas untuk ketrampilan berbicara pada umumnya.
- c. Penelitian selanjutnya diharapkan pengembangan media pembelajaran dilakukan sampai tahap uji coba produk kemudian dilakukan eksperimen untuk benar-benar mengukur efektivitas penggunaan produk.

2. Saran Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara” dikembangkan sebagai media pembelajaran mandiri. Video pemodelan pada media tersebut terbatas pada acara-acara televisi dan rekaman yang diunggah di situs internet. Analisis kekurangan dan kelebihan pemandu acara tidak dilakukan pada video pemodelan di dalam media pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara”, praktisi pembelajaran diharapkan dapat menjelaskan kekurangan dan kelebihan pemandu acara pada rekaman-rekaman tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Ashar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bari, M.Habib. 1995. *Teknik dan Komunikasi Penyiar TV-Radio-MC*. Jakarta, Gramedia: Pustaka Utama.
- Fayetteville Technical Community College. *Flash Media Benefits*. <http://ncccstechcenter.com/flash/benefits.php>. Diunduh pada tanggal 30 April 2012.
- Hamalik, O. 1994. *Media Pendidikan*, cetakan ke-7. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Hamdani. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hartono. 2005. *Diktat Kuliah Berbicara Retorik*.
<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/DIKTAT%20BERBICARA%20RETORIK.doc>. Diunduh pada tanggal 30 April 2012.
- Arsjad, Maidar G. dan Mukti U.S. 1988. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Mardapi, Djemari. 2008. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes Nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia
- Olii, Helena. 2007. *Modul 9 Pemandu Acara dan Entertrainer*.
http://pksm.mercubuana.ac.id/new/elearning/files_modul/42007-9-413456658914.pdf. Diunduh pada tanggal 30 April 2012.
- Pranowo, Galih. 2011. *Kreasi Animasi Interaktif dengan ActionScript 3.0 pada Flash CS5*. Jakarta: Andi Publisher.
- Setiani, Rina. 2015. *“Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis Adobe Flash Cs5 untuk Kelas XI SMA”*. Skripsi : FBS UNY.
- Sadiman. 2003. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Bumi Aksara.

Wahyuni, Ika Sri. 2011. "*Pengembangan Media Pembelajaran Pola Kalimat Bahasa Indonesia Terintegrasi Pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Laporan Dengan Macromedia Flash 8 Untuk SMP*". Skripsi : FBS UNY.

Wiyanto, Asul dan Prima K. Astuti. 2002. *Terampil Membawa Acara*. Jakarta: Grasindo.

Lampiran 1: Materi

Materi “Menjadi Pemandu Acara”

1. Pemandu Acara

Pemandu acara adalah seseorang yang akan memimpin suatu rentetan acara secara teratur dan rapi, dia paling bertanggung jawab terhadap kelancaran suatu rangkaian acara.

2. Protokoler

Dalam pengertian luas protokoler adalah seluruh hal yang mengatur pelaksanaan suatu acara baik dalam kedinasan/kantor maupun masyarakat.

a. Tugas Protokoler

- i. Mempersiapkan seluruh rangkaian acara.
- ii. Mengecek kelengkapan sarana dan prasarana acara.
- iii. Mempersiapkan keperluan acara.
- iv. Menyiapkan personil dan koordinasi dengan berbagai bidang, seperti keamanan, konsumsi, transportasi, dan bagian lainnya yang berkaitan.

b. Contoh Naskah Protokoler**i. PESTA RESEPSI PERNIKAHAN/PERKAWINAN**

Hadirin yang kami hormati,

Pengantin berdua yang kami sayangi,

Keluarga Bapak Widodo dari pengantin pria yang kami hormati,

Serta, Keluarga Bapak Mohammad Amin dari pengantin wanita yang kami hormati,

Assalamualaikum Wr. Wb.

Hadirin yang berbahagia, marilah dengan tulus ikhlas kita bersyukur kepada Allah SWT atas rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya, sehingga pada malam ini kita dapat berkumpul bersama-sama mensyukuri dan menyaksikan malam resepsi pernikahan mempelai berdua, ananda Agung Wiranata dan Siti Zulaika. Atas nama keluarga besar kedua mempelai, kami ucapkan selamat malam dan selamat datang pada bapak/ibu yang telah hadir pada malam hari ini.

Hadirin yang kami hormati, susunan acara resepsi pernikahan malam ini sebagai berikut.

1. Pembukaan
2. Pembacaan ayat suci Alquran
3. Sambutan pihak mempelai pria
4. Sambutan pihak mempelai wanita
5. Tausiyah
6. Pembacaan doa

7. Pemberian selamat dan santap malam

8. Penutup

Marilah kita mulai acara selanjutnya, yakni pembacaan ayat suci Alquran yang dibawakan oleh adik kami berdua nanda Dewi Lestari dan Ricky Prasetyo. Untuk itu kami persilakan, nanda Dewi Lestari dan Ricky Prasetyo.

***** PEMBACAAN AYAT SUCI ALQURAN *****

Hadirin yang kami hormati, sebagaimana adat kita, keluarga mempelai wanita memberikan kesempatan kepada pihak mempelai pria untuk memberikan sambutan sebagai amanat keluarga menyerahkan pengantin pria kepada keluarga pengantin wanita. Yang terhormat wakil keluarga pengantin pria kami persilakan.

***** SAMBUTAN WAKIL PENGANTIN PRIA *****

Terima kasih Bapak Widodo yang telah menyampaikan amanat keluarga pengantin pria kepada Bapak Mohammad Amin sebagai orang tua pengantin wanita. Selanjutnya, kepada pihak keluarga pengantin wanita, Bapak Mohammad Amin untuk memberikan sambutan menerima pengantin pria menjadi bagian keluarga. Yang terhormat Bapak Mohammad Amin kami persilakan.

***** SAMBUTAN WAKIL PENGANTIN WANITA *****

Terima kasih Bapak Mohammad Amin yang telah menyampaikan sambutan diterimanya ananda Agung Wiranata sebagai bagian dari keluarga. Hadirin yang berbahagia, marilah kita lanjutkan acara berikutnya, yakni tausiyah tentang membangun keluarga yang sakinah, mawaddah, dan warahmah. Kami persilakan hadirin menyimak tausiyah yang akan disampaikan oleh Bapak Kyai H. Ali Imron. Bapak Kyai H. Ali Imron yang terhormat kami persilakan.

***** TAUSIYAH *****

Terima kasih Bapak Kyai H. Ali Imron, semoga nasehat Bapak tadi dapat diamalkan oleh kita semua yang hadir di sini. Bapak/ibu yang kami hormati, sejenak marilah kita memanjatkan doa untuk kelanggengan kedua mempelai, agar senantiasa dalam membina rumah tangga diberi kesabaran, kelapangan, dan kasih sayang Allah SWT. Kepada Bapak Kyai H. Ali Imron, kami persilakan memimpin doa.

***** PEMBACAAN DOA BERSAMA *****

Terima kasih Bapak Kyai H. Ali Imron. Hadirin yang berbahagia, dengan senang hati, kami mengundang bapak/ibu memberikan ucapan selamat serta doa restu untuk kedua mempelai. Serta dilanjutkan dengan santap malam yang telah tuan rumah sediakan.

***** PEMBERIAN SELAMAT DAN SANTAP MALAM *****

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah, sampailah kita dipenghujung acara malam ini. Kami atas nama keluarga besar kedua mempelai sekali lagi mengucapkan terima kasih atas kehadiran bapak/ibu sekalian, akhir kata

“ Kalaulah ada sumur di ladang

Boleh kita menumpang mandi

Kalaulah ada umur panjang

Boleh kita berjumpa lagi”

Wassalamu’alaikum Wr.Wb.

ii. SEMINAR TENTANG KENAKALAN REMAJA

Yang terhormat Bapak Kepala Kantor Sospol,

Yang kami hormati Bapak Kapolres Kabupaten Siliwangi,

Yang kami hormati Bapak Kepala Sekolah, Bapak-Ibu Guru dan
anak-anak yang saya cintai,

Assalamualaikum wr. wb.

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah, marilah kita berterima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah melimpahkan nikmat dan karunia, sehingga kita bisa berkumpul bersama-sama dalam keadaan sehat menyelenggarakan seminar “Penanggulangan Kenakalan Remaja”.

Kami menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada seluruh hadirin yang dengan penuh semangat menghadiri seminar ini sekaligus berpartisipasi secara aktif mencari upaya penanggulangan berbagai permasalahan remaja.

Susunan acara seminar pada hari ini sebagai berikut.

1. Pembukaan
2. Laporan Ketua Panitia
3. Sambutan Bapak Kepala Kantor Sospol
4. Sambutan Bapak Kapolres Kabupaten Siwalang
5. Seminar “Penanggulangan Kenakalan Remaja” dan
6. Penutup

Hadirin yang berbahagia, marilah kita melangkah ke acara selanjutnya yakni dengan memberikan kesempatan pada ketua panitia untuk menyampaikan laporan penyelenggaraan acara. Bapak Fajar kami persilakan.

***** LAPORAN KETUA PANITIA *****

Demikian laporan penyelenggaraan acara oleh Bapak Fajar. Tentunya kita juga harus berterima kasih kepada segenap panitia yang telah bersusah payah menyelenggarakan acara seminar ini. Selanjutnya, mari kita simak sambutan Bapak Kepala Kantor Sospol. Yang terhormat Bapak Drs. Yusuf Bachtiar kami persilakan.

***** SAMBUTAN *****

Demikian sambutan Bapak Kepala Kantor Sospol, terima kasih Bapak Drs, Yusuf Bachtiar. Selanjutnya acara ketiga sambutan Bapak Kapolres Kabupaten Siwalang. Yang kami hormati Bapak AKBP H. Abdullah kami persilakan.

***** SAMBUTAN *****

Hadirin yang kami hormati demikianlah sambutan Bapak Kapolres AKBP H. Yusuf Bachtiar. Hadirin yang kami hormati, sampailah kita sekarang pada acara pokok, yaitu seminar “Penanggulangan Kenakalan Remaja”. Acara selanjutnya kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara Moderator Umar Muntohar.

Kami ucapkan selamat mengikuti seminar, terima kasih dan mohon maaf sebesar-besarnya atas kata yang kurang berkenan di hati hadirin.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

*****SELURUH KEGIATAN SEMINAR DISERAHKAN KEPADA
MODERATOR, KEMUDIAN DITERUSKAN DENGAN ACARA TANYA-
JAWAB SESUAI DENGAN MATERI YANG DISAMPAIKAN *****

iv. PELEPASAN SISWA KELAS IX

Bapak Kepala Sekolah yang terhormat,

Bapak Ibu Guru yang saya hormati,

Tamu undangan yang saya hormati dan siswa-siswi SMP Negeri 1 Purbalingga yang saya cintai.

Assalaamualaikum Wr. Wb.

Marilah kita panjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya kepada kita. Hanya dengan rahmat-Nya semata, pada hari ini kita dapat melaksanakan acara pelepasan siswa-siswi kelas IX SMP Negeri 1 Purbalingga tahun ajaran 2013/2014. Susunan acara kita pada hari ini adalah.

1. Laporan Panitia
2. Sambutan oleh wakil siswa kelas IX dan kepala sekolah
3. Penerimaan hadiah untuk siswa berprestasi
4. Hiburan
5. Penutup

Hadirin yang berbahagia, marilah kita awali acara ini dengan doa agar apa yang kita lakukan hari ini dapat membawa kebaikan bagi kita semua, Berdoa mulai. Selesai.

Hadirin yang berbahagia, selanjutnya kita simak laporan panitia yang akan disampaikan oleh Saudari Nurhidayati. Kami persilakan Saudari Nurhidayati.

***** LAPORAN PANITIA *****

Hadirin yang berbahagia, demikian laporan penyelenggaraan acara dari Saudari Nurhidayati. Selanjutnya, kita ikuti acara yang kedua, yaitu sambutan-sambutan. Marilah kita dengarkan suara hati dari siswa yang akan meninggalkan sekolah ini. Haidar Ramli, sebagai wakil siswa kelas IX, saya persilakan memberikan sambutan.

***** SAMBUTAN *****

Terima kasih Haidar Ramli atas sambutan yang menyentuh hati. Selanjutnya kita simak sambutan dari Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Purbalingga. Bapak Hartoko Hadi, S.Pd, M.M. saya persilakan.

***** SAMBUTAN *****

Terima kasih Bapak Hartoko atas nasehat yang disampaikan. Hadirin yang saya muliakan. Dalam menempuh ujian akhir tahun ini, siswa SMPN 1 Purbalingga telah mengukir prestasi akademik yang gemilang. Nilai tertinggi tahun ini dicapai oleh teman kita Nia Apriliani dari kelas IX A dengan jumlah nilai UN 38,75. Juara 2 dicapai oleh Randi Akwiya dari kelas IX B dengan nilai 38,30, dan juara 3 dicapai oleh Billy Kharisma dari kelas IX D dengan nilai 38,25. Saya persilakan ketiganya naik ke panggung untuk menerima penghargaan. Saya persilakan Bapak Kepala Sekolah memberikan hadiah.

Terima kasih, Bapak Kepala Sekolah dan siswa dipersilakan duduk kembali. Beberapa acara telah kita lalui bersama. Sekarang, melangkah ke acara selanjutnya, yaitu acara hiburan. Siswa-siswi SMPN 1 Purbalingga akan menunjukkan kreasi terbaiknya. Sebagai pembuka, kita sambut Tari Kreasiku

yang akan dibawakan dara-dara cantik dari keLas VIII A. Tepuk tangan yang meriah.

***** ACARA HIBURAN *****

Tak terasa tiga jam telah kita lewati bersama. Tibalah saatnya kita akan mengakhiri acara ini. Marilah kita tutup acara ini dengan pembacaan doa dari Bapak Ghazali. Kepada Bapak Ghazali, kami persilakan.

Dengan berakhirnya pembacaan doa tadi maka berakhir pulalah acara perpisahan hari ini. Mudah-mudahan acara hari ini memberi kesan mendalam bagi kita semua. Sebagai pembawa acara saya mohon maaf jika ada hal yang kurang berkenan. Jayalah terus SMPN 1 Purbalingga, terus maju meraih cita-cita.

Wassalaamualaikum Wr. Wb.

3. Faktor Kebahasaan

Faktor Kebahasaan yaitu faktor-faktor yang menyangkut masalah bahasa yang seharusnya dipenuhi pada waktu seorang berbicara.

a. Lafal

Lafal adalah perwujudan kata dalam bentuk bahasa. Pelafalan yang berlaku dalam bahasa Indonesia cukup sederhana, yaitu bunyi-bunyi dalam bahasa Indonesia harus dilafalkan sesuai dengan apa yang tertulis.

Contoh :

Kata	Lafal yang salah	Lafal yang benar
Teknik	Tehnik	Teknik
Energi	Enerhi	Energi

MTQ	Emtekyu	Em Te Qi
TV	Tivi	Teve

Pelafalan unsur kimia, nama obat-obatan, bergantung pada kebiasaan yang berlaku untuk nama tersebut. Contoh:

Kata	Lafal yang benar
Coca cola	Koka kola
HCL	Ha Se El
CO ₂	Se O Dua

Nama orang diucapkan sesuai dengan keinginan pemilik nama tersebut
Contoh: Soewandi dapat diucapkan “Soewandi” atau pun “Suwandi”.

b. Intonasi

Intonasi ialah tinggi rendahnya nada dalam pelafalan kalimat. Penggunaan intonasi melambangkan suasana hati penuturnya. Intonasi menaik dan meninggi biasanya digunakan saat marah. Intonasi menurun digunakan saat suasana sedih. Intonasi menurun pada akhir kalimat biasanya digunakan pada kalimat pernyataan. Intonasi menaik pada akhir kalimat umumnya berupa kalimat tanya.

c. Jeda

Jeda adalah penghentian atau kesenyapan. Jeda juga berhubungan dengan intonasi, penggunaan intonasi yang baik dapat ditentukan oleh penjedaan kalimat yang tepat. Dengan jeda yang tepa pendengar dapat memahami pokok-poko isi

kalimat yang diungkapkan. Selain itu, penggunaan jeda dalam berbicara lebih menguatkan kemampuan persuasi seseorang.

Contoh penjedaan:

- Berdasarkan pengamatan / dokter Untung Sujono / sakit liver.

Pada kalimat ini yang sakit adalah dokter Untung Sujono.

- Berdasarkan pengamatan dokter / Untung Sujono / sakit liver.

Pada kalimat ini yang sakit adalah Untung Sujono.

- Berdasarkan pengamatan dokter Untung / Sujono / sakit liver.

Pada kalimat ini yang sakit adalah Sujono.

d. Tempo

Tempo berhubungan dengan cepat lambatnya berbicara. Tempo yang baik akan membantu kita dalam menggunakan aksentuasi dan juga dapat memperjelas artikulasi. Sesuaikan kecepatan dengan tempo suara kita. Berbicara sambil menjentik-jentikkan jari dapat membantumu mengatur tempo yang sesuai. Biasanya dalam suasana sedih tempo pengucapan akan lambat, sedangkan pada suasana gembira tempo pengucapan akan cepat.

e. Tekanan

Tekanan ditandai oleh keras lembutnya arus ujaran. Tekanan ditujukan sebagai variasi dalam bagian kalimat yang dipentingkan atau dipertentangkan. Tekanan hanya menunjukkan sesuatu kata atau frasa yang ditonjolkan atau dipentingkan agar mendapat pemahaman secara khusus bagi pendengar. Tekanan tertentu pada sebuah kata atau frasa menguatkan maksud pembicara. Biasanya tekanan didukung oleh ekspresi atau mimik wajah.

Contoh tekanan:

- Berikan aku **10 pemuda**, maka akan **kuguncang dunia**.
- Di bagian tengah **kesulitan** itu terletak **kesempatan**.
- Pohon-pohon yang **lambat tumbuh** menghasilkan **buah terbaik**.

Penekanan ada pada kata yang dicetak tebal.

f. Diksi (Pilihan Kata)

Dalam berbicara, pilihan kata yang dilakukan hendaknya yang tepat, jelas, dan bervariasi. Penggunaan kata-kata yang tepat berarti bahwa kata-kata yang digunakan harus sesuai dengan kepribadian komunikator, jenis pesan, keadaan khalayak, dan situasi komunikasi.

Contoh:

- Pada situasi formal kata yang digunakan adalah kata baku; sistem (bukan) sistim, cendekiawan (bukan) cendikiawan, desain (bukan) disain.
- Pemakaian kata hubung yang berpasangan secara tepat; antara (dengan) dan, tidak (dengan) tetapi, baik (dengan) maupun, bukan (dengan) melainkan).

Menggunakan kata-kata yang jelas maksudnya bahwa kata-kata yang digunakan dalam menyampaikan pesan kepada para pendengar tidak boleh menimbulkan arti ganda dan tetap dapat mengungkapkan gagasan secara cermat.

Contoh:

- Membedakan secara cermat denotasi dan konotasi; bunga mawar itu layu pada senja tadi (denotasi / makna sebenarnya), bunga desa itu telah dipinang seseorang (konotasi / makna kiasan)

- Berhemat dalam penggunaan kata-kata; hadirin (bukan) hadirin sekalian, sejak (bukan) sejak dari, berpendapat (bukan) mempunyai pendapat.

Selain harus tepat dan jelas, kata-kata yang digunakan oleh seorang pembicara juga harus menarik dan bervariasi, harus menimbulkan kesan yang kuat, hidup, menarik perhatian para pendengarnya.

Contoh:

- Penggunaan majas; hatinya yang lembut telah merebut ananda Fitri, kita doakan kehidupannya yang bagaikan perahu di tengah lautan.
- Menggunakan kata berona; kata menangis diganti dengan tersedu-sedu, terisak-isak, meneteskan air mata, melihat diganti dengan memandang, menatap, melirik, melotot.

g. Kalimat efektif

Kalimat efektif adalah kalimat yang dapat dengan mudah dipahami pendengar sesuai dengan maksud pembicara. Kalimat efektif harus memenuhi persyaratan gramatikal, yaitu harus disusun berdasarkan kaidah, konteks dan situasi yang berlaku. Kalimat efektif memiliki ciri-ciri keutuhan, perpautan, pemusatan perhatian, dan kehematan.

Contoh:

- Keutuhan sebuah kalimat minimal berunsur subjek dan predikat; peserta seminar ini / 60 orang (S / P kata bilangan), ruangan ini / indah (S / P kata sifat).
- Perpautan, berhubungan dengan hubungan antara unsur-unsur kalimat; tugas akhir ini membahas tentang pemandu acara (tidak efektif), tugas

akhir ini membahas pemandu acara (efektif), Amar membantunya dengan diantarkan ke terminal (tidak efektif), Amar membantunya dengan mengantarkan ke terminal (efektif).

- Pemusatan perhatian dapat dicapai dengan menempatkan bagian penting kalimat pada awal atau akhir kalimat; saya mengharapkan di lain waktu kita berjumpa lagi, di lain waktu saya berharap kita berjumpa lagi (pemusatan), kenaikan harga BBM menyebabkan kenaikan harga sembako, harga sembako naik karena kenaikan harga BBM (pemusatan).
- Kehematan dalam kalimat efektif maksudnya adalah hemat dalam mempergunakan kata, frasa, atau bentuk lain yang dianggap tidak perlu; Randi pergi ke kampus, kemudian Randi pergi ke rumah temannya (tidak efektif), Randi pergi ke kampus, kemudian ke rumah temannya (efektif), Basuki adalah merupakan pendiri komunitas kamera analog (tidak efektif), Basuki adalah pendiri komunitas kamera analog (efektif).

h. Jenis-jenis Pernafasan

1) Pernafasan Dada

Ciri-ciri saat bernafas dengan pernafasan dada adalah bagian dada yang mengembang dan mengempis. Pernafasan dada kurang baik dilakukan karena mengakibatkan pemandu acara mudah lelah dan cepat merasakan gatal pada tenggorokan disusul dengan suara yang serak.

2) Pernafasan Perut

Ciri-ciri saat melakukan pernafasan perut adalah perut mengembang saat menarik nafas. Pernafasan ini merupakan pernafasan yang paling halus dan

lembut. Pernafasan ini cukup baik untuk melatih vokal. Akan tetapi, Pernafasan perut ini kurang mempunyai daya untuk melakukan pembentukan volume suara.

3) Pernafasan Diafragma

Pernafasan diafragma yaitu dada dan perut mengembang saat kita bernafas. Dimana tahapan perut lebih dominan dari pada pernafasan dada. Pernafasan diafragma merupakan pernafasan yang paling efektif bagi pemandu acara, sebab tidak mengakibatkan ketegangan pada peralatan suara serta mempunyai daya untuk pembentukan volume suara.

i. Melatih Suara Diafragma

Suara yang diperlukan pemandu acara adalah suara yang keluar dari rongga badan antara dada dan perut atau dikenal dengan sebutan suara diafragma. Jenis suara ini akan lebih bertenaga, bulat, terdengar jelas, dan keras tanpa harus berteriak.

Cara melatih suara diafragma:

1. Ucapkan huruf vokal A, I, U, E, O dengan panjang dan lantang. Tahapannya, tarik nafas dengan pernafasan diafragma lalu suarakan "AAAAAAAAAAAA" sampai nafas habis, kemudian dilanjutkan untuk huruf lainnya.
2. Suarakan "AAAAAAA" dari nada rendah, lalu naik sampai "AAAAAAA" nada tinggi.
3. Ambil nafas pelan pelan-pelan. Ketika dirasa rongga antara dada dan perut sudah penuh buang pelan-pelan dengan didesiskan "ssssssss" sampai nafas habis.

4. Saat melakukan pernafasan diafragma jangan sampai bahu terangkat, karena hal itu menandakan pernafasan dengan menggunakan pernafasan dada.

4. Faktor Non-Kebahasaan

a. Kontak Mata

Teman-teman, ketika menjadi pemandu acara kita harus melakukan kontak mata dengan pendengar. Ketika menyampaikan sesuatu, sapu pandangan kita pada keseluruhan hadirin. Pandangi pendengar di seluruh ruangan, pandang tepat ke mata mereka. Bila merasa gerogi untuk memandangi mata hadirin tips yang bisa digunakan pemandu acara ialah memandangi dahi pendengar. Jangan sampai pendengar merasa tidak diperhatikan.

b. Gerakan Tidak Bermakna

Teman-teman, saat menjadi pemandu acara, kita menjadi pusat perhatian bagi pendengar. Gerakan sekecil apa pun akan diperhatikan pendengar, karena itu sebagai pemandu acara kita harus memerhatikan gerakan dan sikap tubuh kita. Usahakan untuk tidak melakukan kebiasaan-kebiasaan seperti menyisir rambut dengan tangan, membenarkan kerah baju, memainkan microphone, garuk-garuk, menyilangkan kaki, memainkan jari tangan, atau menghentak-hentakkan kaki.

c. Lelucon

Teman-teman, lelucon penting untuk menghidupkan suasana, terutama dalam acara-acara informal. Akan tetapi, jangan sekali-kali membuat lelucon, tetapi kita sendiri tertawa terbahak-bahak. Ekspresi yang baik ketika membuat lelucon adalah tersenyum dan memberikan jeda untuk pendengar tertawa. Ketika

melontarkan lelucon, jangan sekali-kali melontarkan lelucon yang mengandung SARA dan menyinggung perasaan orang lain.

d. Gesture

Gesture ialah sikap atau pose tubuh yang mengandung makna. Bila sebelumnya kita telah belajar menghindari gerakan yang tidak bermakna, kali ini kita belajar untuk membuat gerakan yang bermakna. Gerakan bermakna akan mendukung makna dan sikap kita pada apa yang kita ucapkan. Lakukan gerakan yang tidak dibuat-buat, tidak sepotong-potong, tidak ragu, dan serasi dengan kalimat yang diucapkan.

Sebagai contoh:

“Baiklah, Bapak yang di sebelah, silahkan ke depan.”

(Tangan diayunkan ke depan mempersilahkan seseorang untuk maju ke depan mimbar.)

Gesture dengan tangan:

Tangan menopang dagu menandakan kondisi seseorang sedang menganalisa.

Memukul anggota badan menandakan sedang lupa sesuatu.

Gesture dengan badan:

Mengangkat bahu mempertegas kalimat tanya yang diucapkan.

Badan condong ke depan menandakan memberikan perhatian pada orang yang bicara.

e. Mimik wajah

Mimik wajah atau ekspresi wajah adalah bentuk komunikasi bukan lisan yang berupa gerakan otot wajah.

Sebagai contoh.

- Mengernyitkan dahi menandakan tidak setuju.
- Mengangkat alis sebagai ekspresi ketika bertanya.
- Melipat bibir menandakan buah pikiran yang sulit diucapkan atau menandakan proses berpikir.
- Kedipan mata dan anggukan menandakan mengajak lawan bicara untuk setuju dengan apa yang diungkapkan.

f. Ucapkan dengan Senyum dan Salam

Ucapkanlah setiap kalimat dengan senyuman, karena kalimat yang diucapkan dengan senyuman lebih menyenangkan didengar dan lebih mudah diterima pendengar. Ketika kita mengucapkan salam dan menyapa kita harus memberikan waktu atau jeda kepada pendengar untuk menjawab salam.

5. Syarat Menjadi Pemandu Acara

a. Memiliki Intelegensi Tinggi, Penampilan Atraktif, dan Simpatik

Intelegensia terkait dengan pengetahuannya mengenai kebiasaan atau norma-norma yang terdapat dilingkungan tugasnya. Juga kepekaan intelektual terhadap kekhususan acara yang dibawakan. Dia harus mempersiapkan dan merencanakan tugas yang akan diembannya dan mengetahui peristiwa atau topik yang akan dibahas saat dia bertugas.

Atraktif berarti memiliki daya tarik yang menyenangkan. Daya tarik bisa pada gaya bicara, bahasa, busana, tata rambut, asesoris dan lain sebagainya. Pengertian simpatik ialah menarik bagi tamu-tamu undangan. Kalau atraktif, sifatnya fisik, maka simpatik sifatnya psikologis. Misalnya suara lembut, penampilan menawan, tutur bahasa secara santun, wajah senyum. Simpatik tidak identik dengan kecantikan seorang wanita atau ketampanan seorang pria

b. Memiliki Naluri Antisipasi yang Baik dan Rasa Humor yang Tinggi

Contoh apabila acara mengalami keterlambatan, pemandu acara dapat melakukan hal berikut.

Pemandu acara membacakan susunan acara. Kemudian dia bisa menyebutkan pelaku-pelaku upacara lain, bahkan seandainya ada band, ia akan memperkenalkan nama band, pemimpinnya, para anggota dengan peralatan yang mereka miliki. Sehingga pemandu acara menghibur undangan sampai acara di mulai, setelah pelaku upacara telah berada di ruangan. Seorang Pemandu Acara dengan memperhatikan rancangan sebuah acara dia dapat memperkirakan, kapan selesai acara tersebut.

Contoh humor situasional pada upacara pernikahan yang sakral.

Sepasang kijing liar telah menemukan sarangnya, di tasik yang tenang. Kijing betina asal (disebut nama kota/daerah) dan kijing jantan dari (asal kota/daerah), setelah berlalang buana, di hutan-hutan lebat, rimba belantara kehidupan.

Selamat tinggal musim bersendiri. Selamat jalan hari-hari yang akan menjadi silam. Sebuah seremoni cinta berlabuhkan segala kenangan disini. Di pelaminan, muara harapan yang lama dinanti. Kita yang hadir karena keakraban, kita yang berkumpul karena ikatan nurani yang padu. Darius Umari dalam Habib Bar (1995: 32).

c. Memiliki Jiwa Pemimpin dan Komunikatif

Jiwa kepemimpinan yang dimaksud seorang pemandu acara ialah memiliki kewibawaan dan kearifan. Kewibawaan disebabkan oleh bentuk fisik yang tegar, mata yang tajam, vokal yang berat, pemilihan kata yang tepat serta nada suara yang bagus. Pemandu acara, mampu meredam suara hiruk pikuk menjadi suasana hening.

Kearifan ialah sikap untuk mau mempertimbangkan segala sesuatu sebelum seseorang mengambil keputusan untuk melangkah. Seorang pemandu acara tidak akan membuat suatu langkah secara tergesa-gesa. Komunikatif adalah pesan yang disampaikan pemandu acara mudah dipahami khalayak.

Contoh pesan yang sulit dipahami:

Hadirin atas nama tuan rumah, Anda kami harapkan menuju ke ruang samping utama. Sayup-sayup terdengar band “Ungu” memperdengarkan lagu-lagu instrumental. Band ini mengajak hadirin ketempat dimana tersedia santap malam. Atas nama tuan rumah, terutama Dina dan Ricky. Kami persilakan.

Contoh pesan yang mudah dipahami:

Hadirin, kami persilakan ke samping kanan tempat ini, santap malam di pusatkan di tempat itu. Hadirin, santap malam Anda akan dihibur oleh band “Ungu” yang akan membawakan lagu-lagu tanpa syair. Kami persilakan.

d. Berpengetahuan Umum yang Luas

Seorang pemandu acara harus memiliki pengetahuan luas. Pengetahuan yang dimaksud relevansi dengan dirinya atau spesialisasinya. Sebagai contoh, pemandu acara harus memiliki pengetahuan khusus yang berkaitan dengan acara yang akan dibawakannya seperti acara musik, seni, tinju, renang, dan lari.

Pengetahuan yang lain, sebagai contoh menyebut nama orang dengan benar, hal tersebut dapat dilakukan dengan menanyakannya kepada yang bersangkutan atau orang terdekat bagaimana menyebut nama, jabatan, nama kota, huruf singkatan, kepangkatan, dan jabatan akademis.

6. Evaluasi

Latihan soal berupa pilihan ganda tentang materi ketrampilan membawakan acara. Berikut adalah soal-soal evaluasi:

1. Perhatikan susunan acara berikut !

- | | |
|------------|------------------------|
| a. Hiburan | c. Pembukaan |
| b. Penutup | d. Sambutan kepala SMP |

Urutan susunan acara yang tepat adalah ...

- | | |
|-------------|------------|
| a. c-d-a-b* | c. d-c-b-a |
| b. c-a-b-d | d. c-d-b-a |

2. Pembawa acara dapat mempengaruhi emosi atau tindakan pendengarnya. Hal itu terjadi karena hal-hal berikut, kecuali ...
 - a. Penghayatan pembawa acara terhadap apa yang disampaikan
 - b. Improvisasi pembawa acara terhadap keadaan sekitar
 - c. Iringan musik yang padu dengan topik pembicaraan
 - d. Topik yang dibawakan acara menyedihkan*

3. Hadirin yang kami hormati, selaku pemandu acara saya memohon maaf yang sebesar-besarnya atas kata-kata dan hal-hal yang kurang berkenan.
Bagian di atas merupakan bagian acara ...
 - a. Pembukaan
 - b. Penutup*
 - c. Acara Pentas
 - d. Sambutan-sambutan

4. Perhatikan pernyataan dibawah ini !
 - i. Menggunakan bahasa yang santun dan komunikatif
 - ii. Hafal kalimat yang akan disampaikan
 - iii. Menentukan seragam panitia
 - iv. Menerapkan intonasi dan artikulasi yang tepat

Hal yang perlu kita perhatikan dalam membawakan sebuah acara adalah ...

 - a. i dan ii
 - b. ii dan iv
 - c. i dan iv*
 - d. i dan iii

5. Susi ditugasi untuk menjadi pembawa acara dalam pelantikan pengurus PMR.
Kalimat yang tepat untuk mempersiapkan ketua PMR yang baru memberikan sambutan adalah ...
 - a. Kepada saudara Fitri selaku Ketua PMR yang baru saya serahkan waktu ini

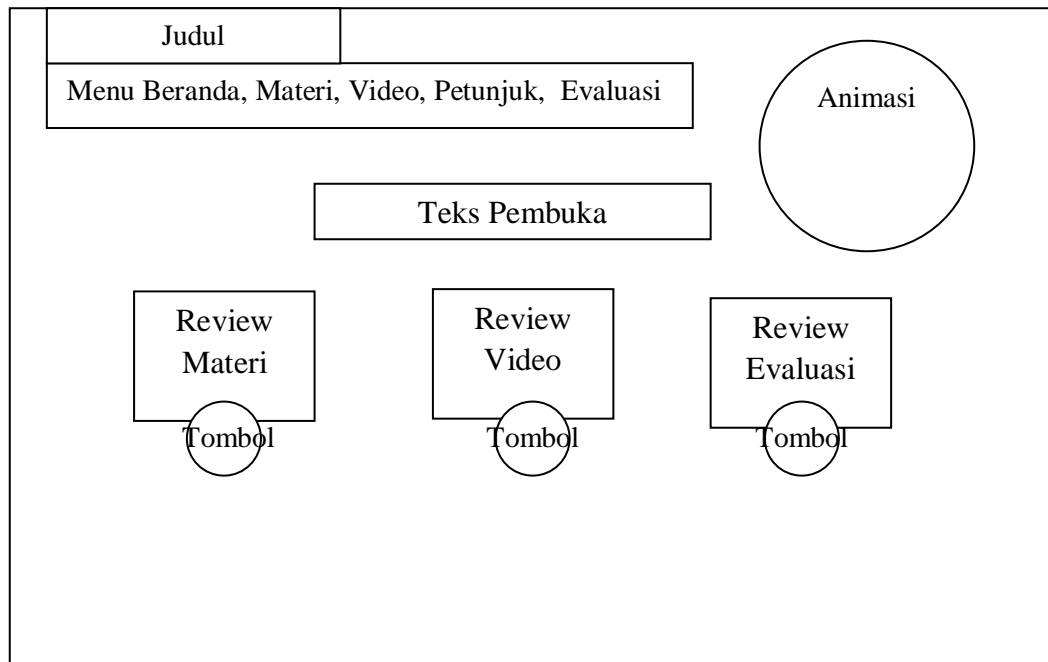
- b. Saudara Fitri saya persilakan memberi sambutan sebagai ketua PMR*
 - c. Kepada Saudara Fitri waktu dan tempat kami serahkan untuk memberi sambutan
 - d. Waktu saya serahkan kepada Saudara Fitri untuk menyambut peserta
6. Pada acara perpisahan kelas IX, sambutan-sambutan terdiri atas:
- 1) Sambutan guru
 - 2) Sambutan kepala sekolah
 - 3) Sambutan siswa
 - 4) Sambutan ketua panitia
- Susunan acara sambutan tersebut yang tepat ialah ...
- a. 1-3-4-2
 - b. 2-1-3-4
 - c. 3-4-1-2
 - d. 4-3-1-2*
7. Kalimat penutup acara yang tepat dibawakan pembawa acara adalah ...
- a. Hadirin yang kami hormati, acara demi acara telah selesai marilah kita tutup.
 - b. Para hadirin marilah acara ini kita tutup bersama-sama.
 - c. Hadirin yang kami hormati marilah acara ini kita tutup dengan berdoa menurut agama dan kepercayaan kita masing-masing.*
 - d. Hadirin yang kami hormati, selesailah acara pada siang hari ini, untuk mengakhiri kita tutup.
8. Dalam diskusi "Puisi dan Penyair" yang diselenggarakan OSIS, pembawa acara mempersilakan Taufik Ismail untuk berbicara.
- Kalimat yang tepat untuk mempersilakan pembicara tersebut adalah ...

- a. Selanjutnya, kepada Bapak Taufik Ismail menyampaikan makalahnya, waktu kami persilahkan.
 - b. Selanjutnya, kita dengarkan riwayat hidup Bapak Taufik Ismail yang telah kita kenal dengan puisi-puisinya.
 - c. Marilah kita dengarkan uraian yang akan disampaikan oleh Bapak Taufik Ismail. Bapak Taufik, saya persilakan.*
 - d. Puisi-puisi Pak Taufik tidak asing lagi bagi kita, sekarang kami persilakan kepada Pak Taufik untuk membacakan makalahnya dengan singkat.
9. Berikut ini adalah hal-hal yang perlu disiapkan sebelum membawakan acara, kecuali ...
- a. Mengetahui sifat acaranya
 - b. Menyiapkan susunan acara
 - c. Memahami acara yang akan dipandu
 - d. Menghafalkan naskah pemandu acara*
10. 1) Para hadirin dan para tamu undangan, demikian sambutan dari Bapak Kepala Desa, semoga kita dapat mengikuti dan menjalankan amanatnya.
- 2) Bapak-bapak dan ibu-ibu, telah kita ikuti bersama sambutan dari Bapak Kepala Desa, tentunya para Undangan sudah dapat menangkap maksudnya.
- 3) Hadirin yang berbahagia, demikian sambutan dari Bapak Kepala Desa, semoga kita dapat memahami dengan baik pesan yang disampaikan.
- 4) Para tamu yang saya hormati, telah kita ikuti sambutan dari bapak kepala desa, untuk itu saya sampaikan terimakasih.
- Ulasan pembawa acara yang baik terdapat pada....
- a. 1)
 - b. 2)
 - c. 3)*
 - d. 4)

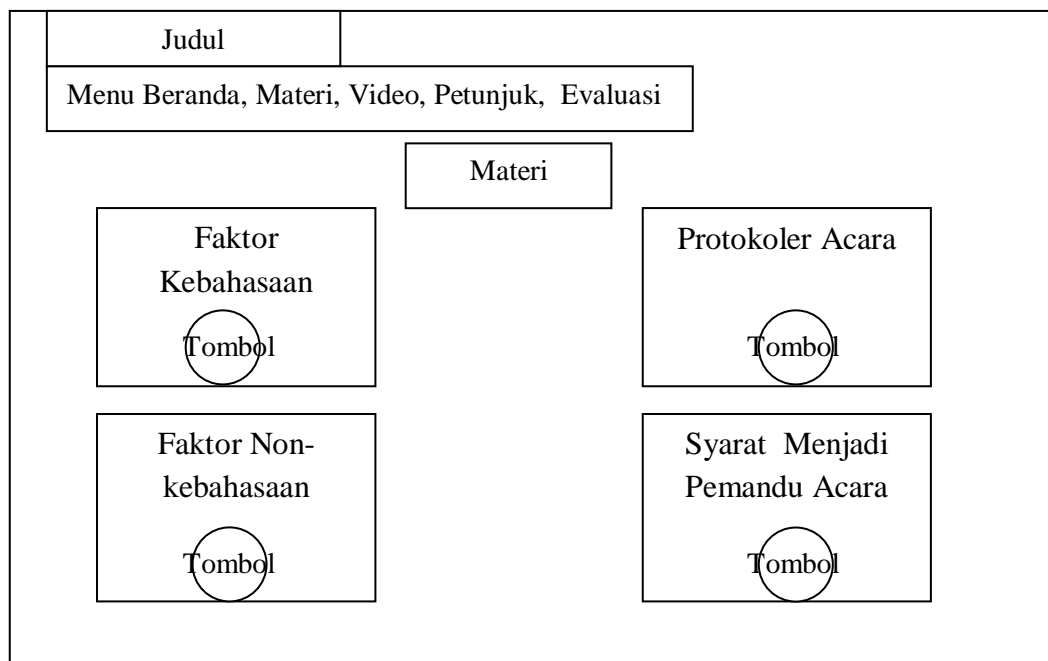
Lampiran 2: Storyboard

Sketsa Pengembangan Diagram Alir

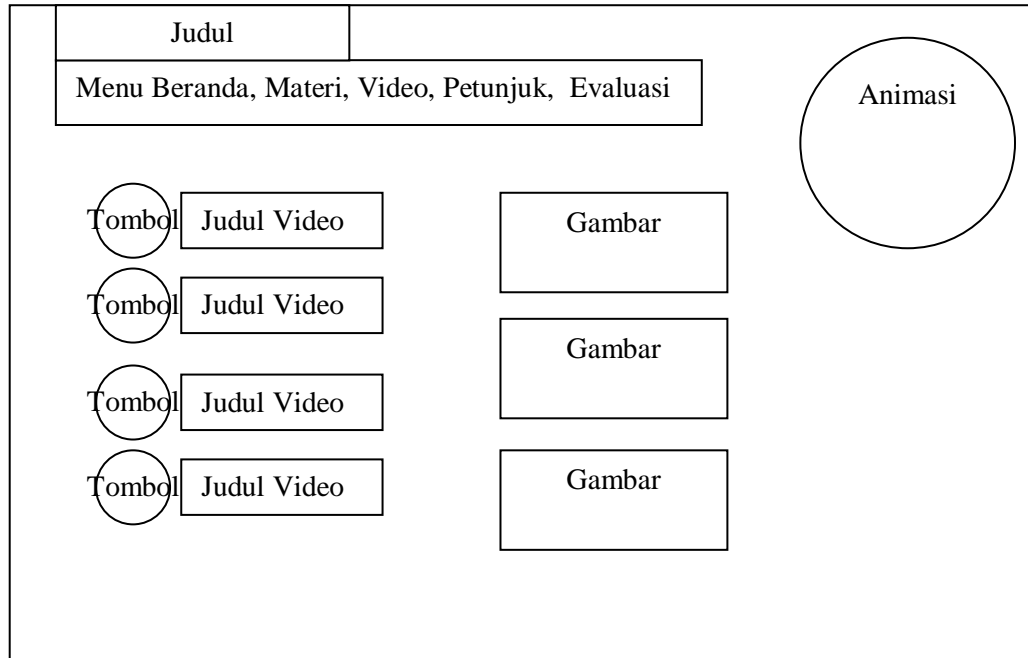
1. Beranda



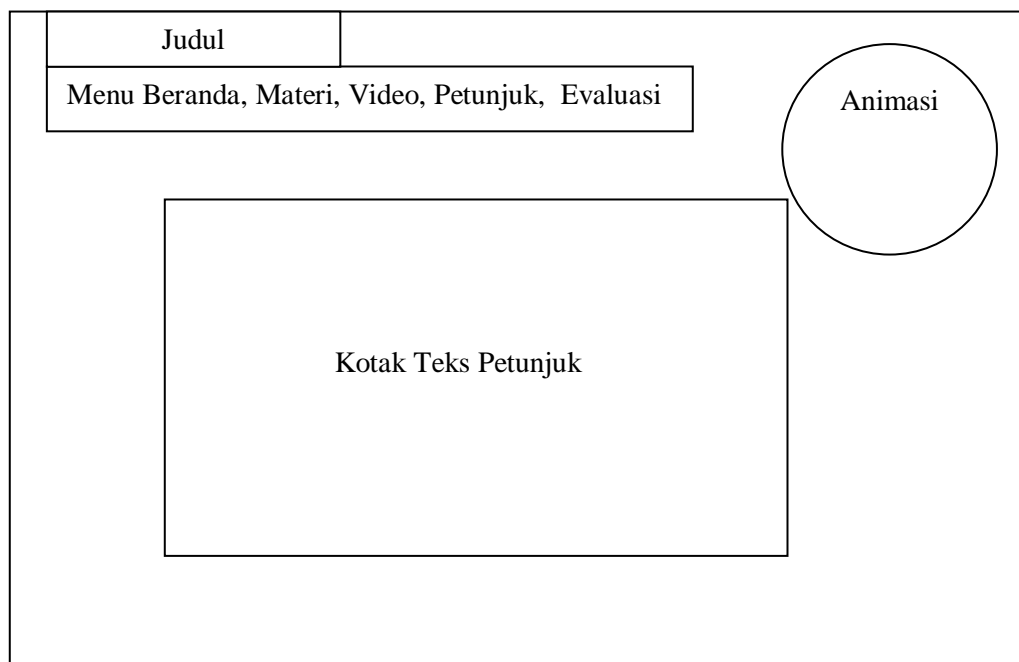
2. Materi



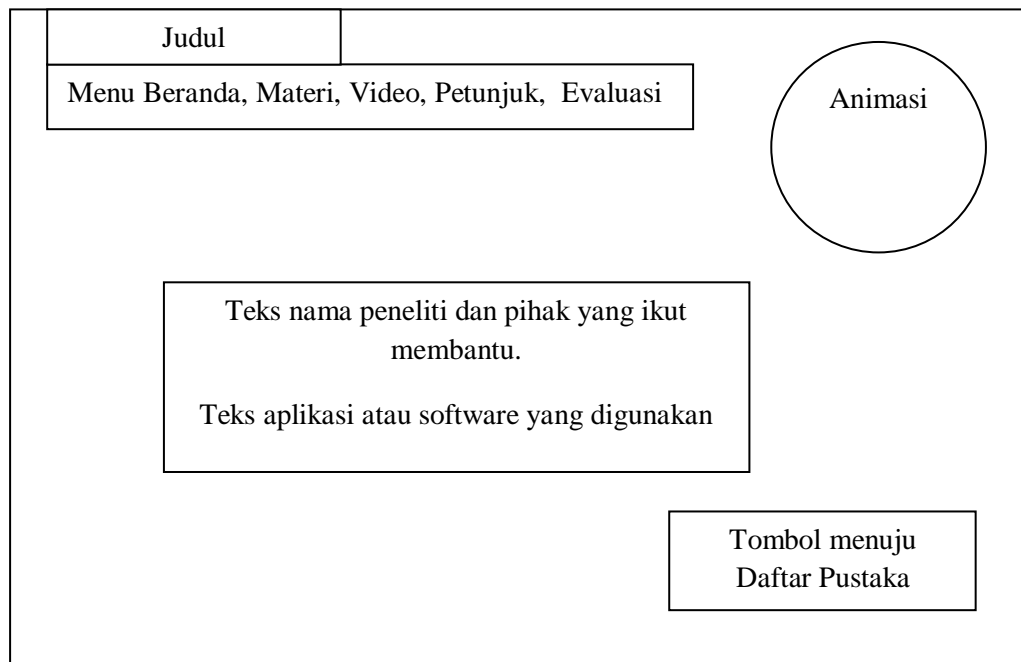
3. Galeri Video



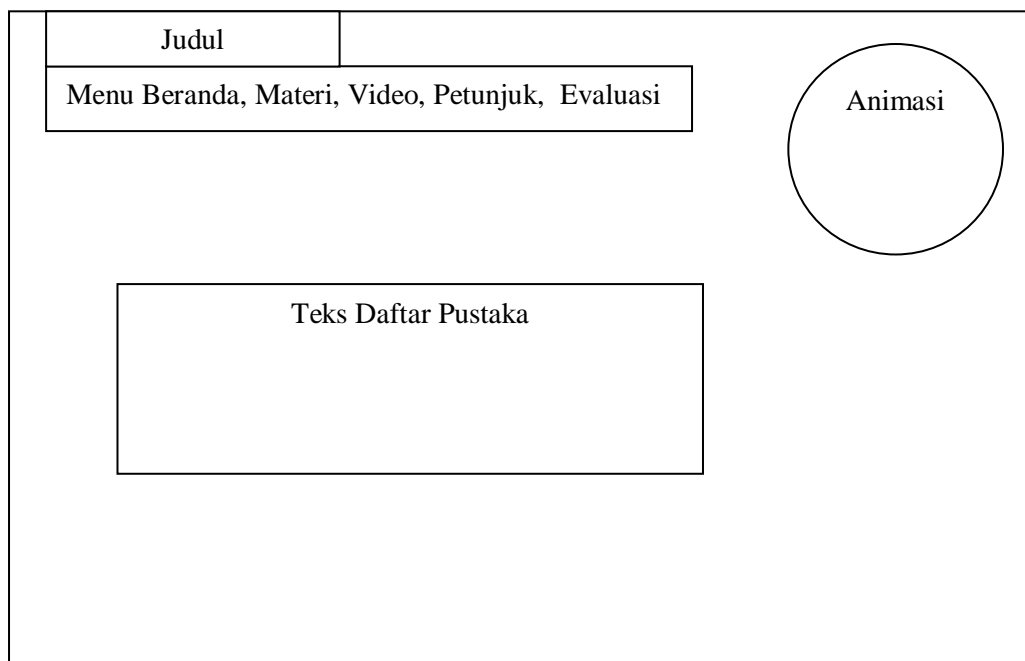
4. Petunjuk



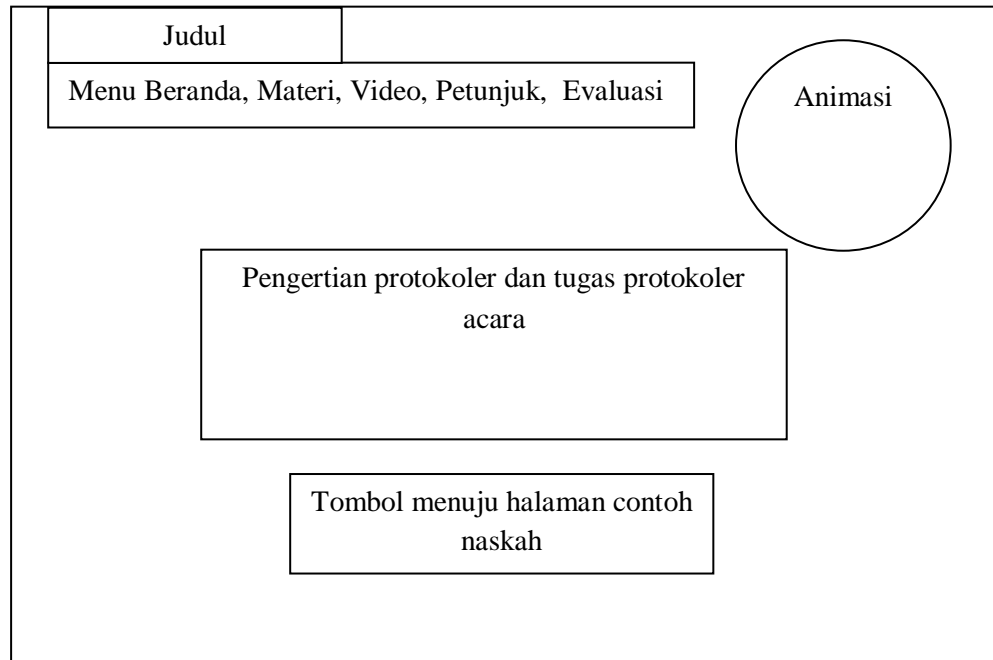
5. Profil



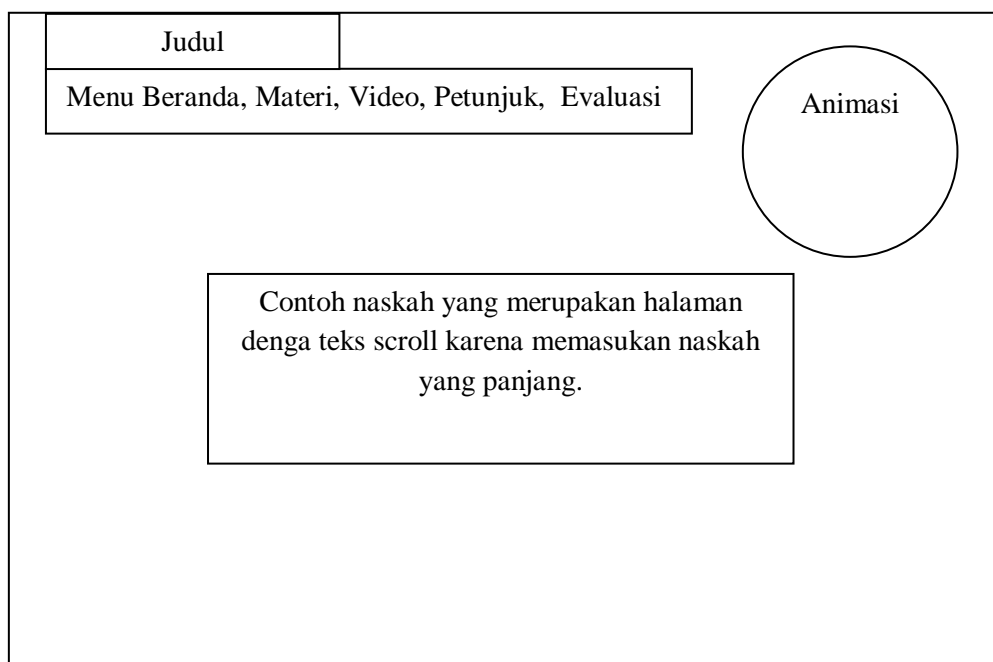
6. Daftar Pustaka



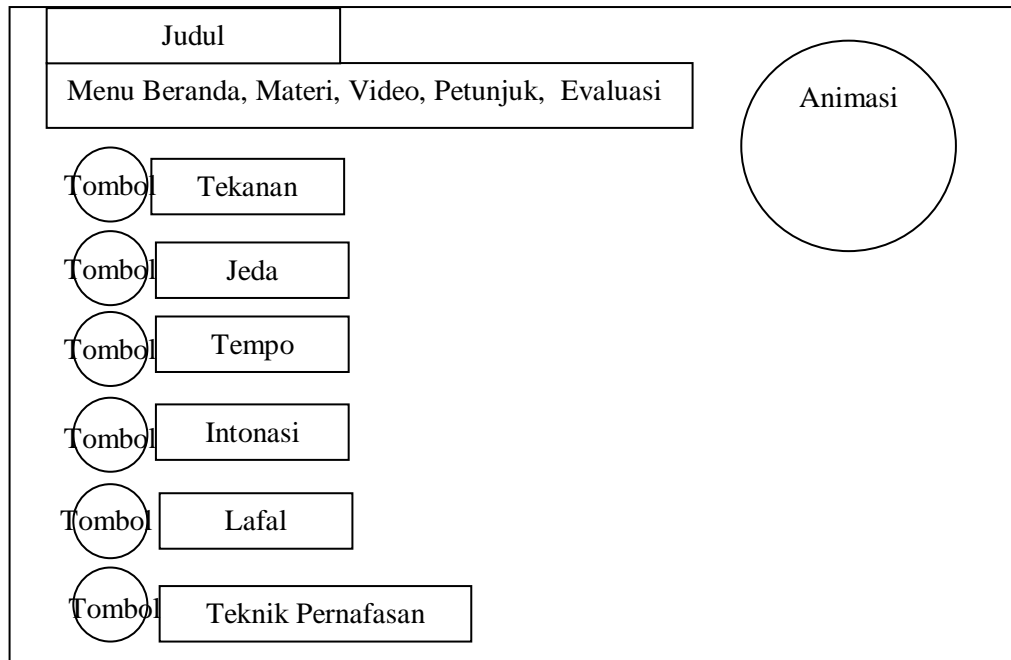
7. Protokoler Acara



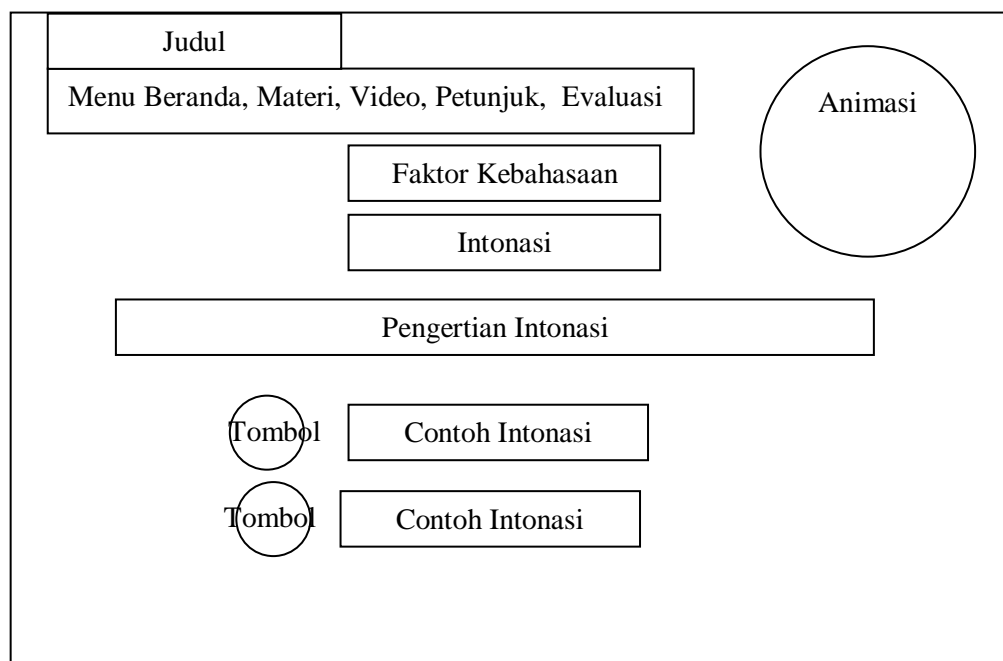
8. Contoh Naskah



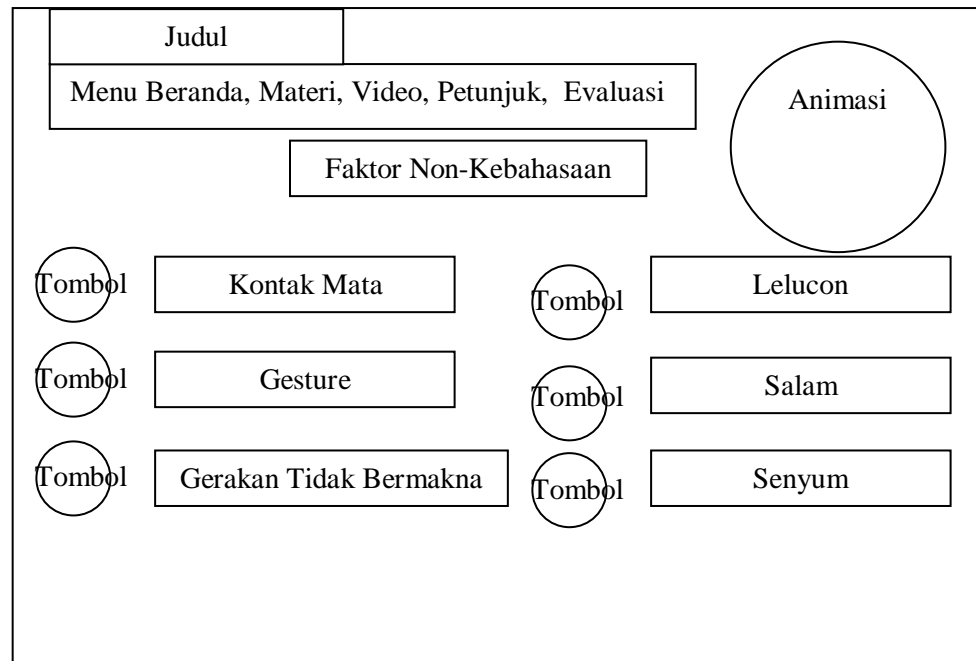
9. Faktor Kebahasaan



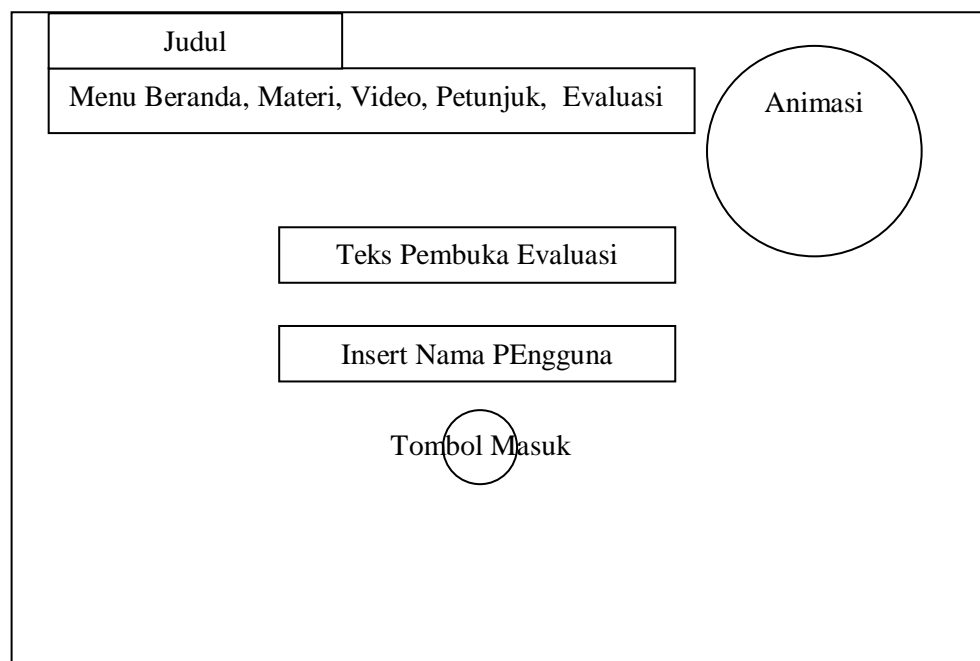
10. Salah Satu Halaman Faktor Kebahasaan



11. Faktor Non-kebahasaan



12. Evaluasi

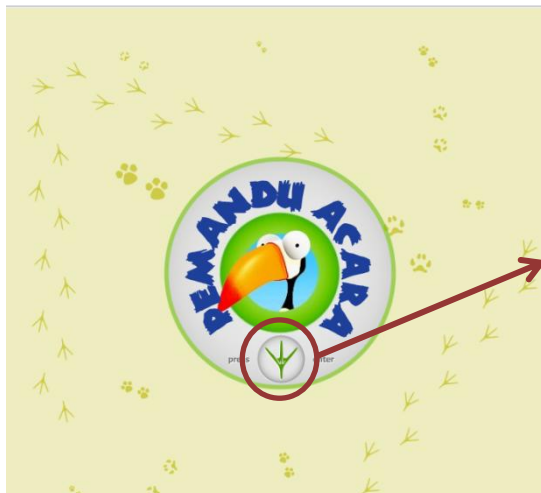


Lampiran 3: Deskripsi Media dan Prosedur Penggunaan

Deskripsi Media dan Prosedur Penggunaan

Media pembelajaran berjudul “Modul Interaktif Menjadi Pemandu Acara” merupakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS5* yang berisikan materi ketrampilan membawakan acara. Media tersebut berisi konten yang berupa teks, animasi, audio dan video. Berikut adalah deskripsi dan prosedur penggunaan media pembelajaran.

1. Halaman Pembuka



Keterangan

Halaman pembuka adalah layar pertama ketika aplikasi dengan nama “pemanduacara.exe” dibuka.

- Pengguna menekan tombol “press / enter” untuk masuk ke halaman selanjutnya

2. Beranda



Halaman beranda berisi salam pembuka kepada pengguna dan penjelasan kompetensi dasar.

- Judul modul pembelajaran interaktif
- Tombol “Lanjut” untuk masuk halaman selanjutnya, yaitu halaman “petunjuk”
- Tombol masuk halaman “profil”
- Tombol masuk halaman “daftar pustaka”

3. Halaman Petunjuk 1



Keterangan

Halaman petunjuk terdiri dari dua halaman yang berisi petunjuk penggunaan dan penjelasan tombol.

- Tombol “kembali” adalah tombol menuju halaman “Beranda”.
- Tombol “lanjut” adalah tombol menuju halaman berikutnya, yaitu halaman “Petunjuk 2”.

4. Halaman Petunjuk 2



Halaman “Petunjuk 2” berisi poin-poin lanjutan dari halaman “Petunjuk 1”

- Tombol “kembali” adalah tombol menuju halaman “Petunjuk 1”.
- Tombol “lanjut” adalah tombol menuju halaman berikutnya, yaitu halaman “Materi”.

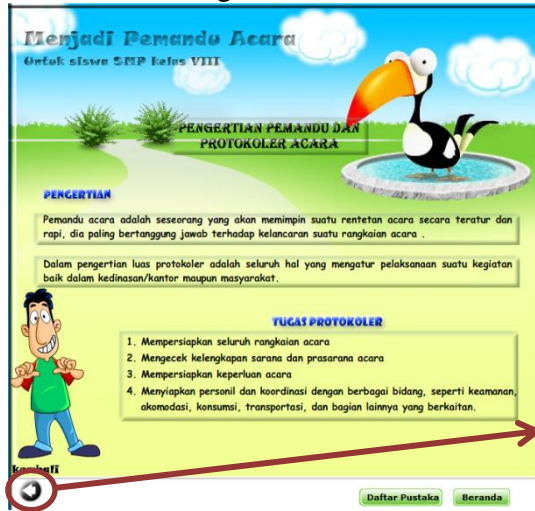
5. Halaman Materi



Halaman materi merupakan layar utama yang berisi tombol-tombol menuju materi-materi ketrampilan membawakan acara.

Materi paa media pembelajaran ini tidak disusun secara kronologis. Pengguna dapat memilih materi dengan menekan tombol yang ditandai dengan lingkaran merah.

6. Halaman Pengeritan Pemandu Acara



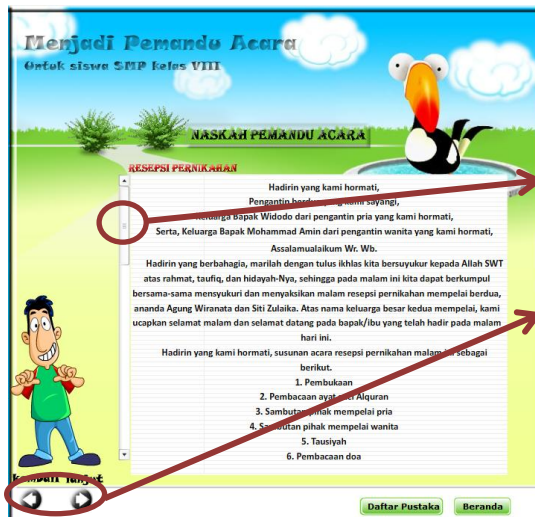
Keterangan

Pengguna masuk halaman pengertian pemandu acara dengan menekan tombol “Pengertian Pemandu dan Protokoler Acara” pada halaman materi.

Halaman ini berisi pengertian pemandu acara, protokoler acara, dan tugas protokoler acara.

- Tombol “kembali” untuk kembali pada halaman “Materi”

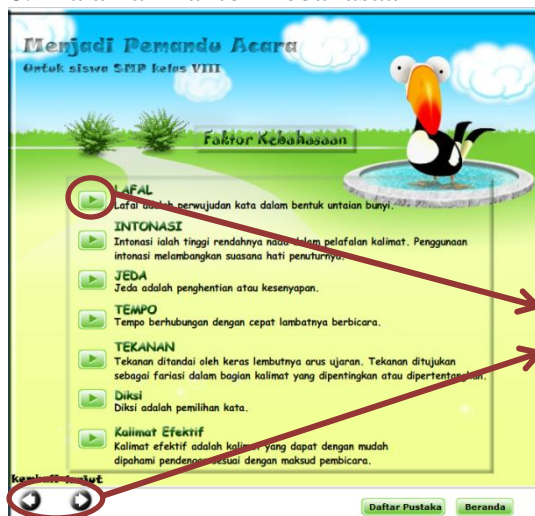
7. Halaman Naskah Pemandu Acara



Halaman ini berisi contoh naskah pemandu acara.

- Tombol untuk *scroll* dinamis contoh naskah pemandu acara.
- Tombol “lanjut” menuju contoh naskah yang lain, pada media ini terdapat tiga contoh naskah pemandu acara.
- Tombol “kembali” menuju halaman “Materi”

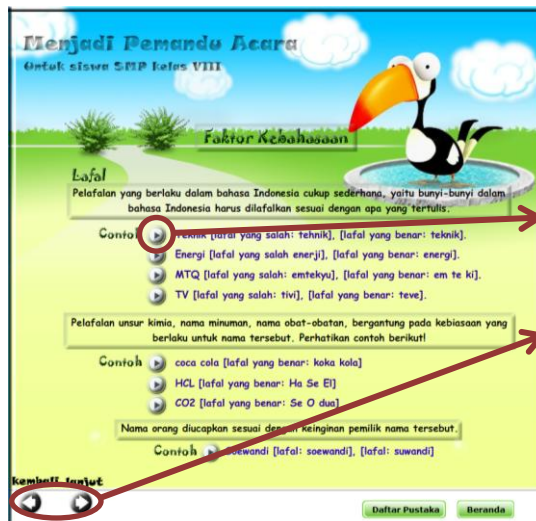
8. Halaman Faktor Kebahasaan



Halaman ini berisi tombol-tombol menuju sub-bab materi tentang faktor kebahasaan. Terdapat 7 tombol link yang ditandai dengan lingkaran merah. Pengguna bebas memilih di antara tujuh tombol tersebut atau memulai secara urut dengan menekan tombol “lanjut”

- Tombol sub-bab materi
- Tombol “lanjut” menuju halaman sub-bab materi faktor kebahasaan lafal, sedangkan tombol “kembali” menuju halaman “Materi”

9. Halaman Lafal



Keterangan

Halaman “Lafal” berisi penjelasan tentang materi pelafalan.

- Tombol tersebut ditekan untuk memutar audio contoh pengucapan kata yang sesuai dengan bahasa baku.
- Tombol “lanjut” menuju halaman “Intonasi” sedangkan tombol “kembali” menuju halaman “Faktor kebahasaan”

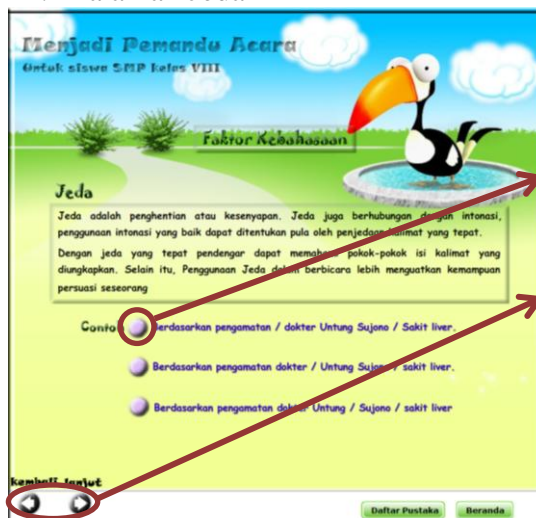
10. Halaman Intonasi



Halaman ini berisi materi penggunaan intonasi.

- Tombol tersebut ditekan untuk memutar audio contoh intonasi yang sesuai dengan keadaan tertentu.
- Tombol “lanjut” menuju halaman “Jeda” sedangkan tombol “kembali” menuju halaman “Faktor kebahasaan”.

11. Halaman Jeda



Halaman ini berisi penjelasan materi penjedaan dalam mengucapkan suatu kalimat.

- Tombol tersebut ditekan untuk memutar audio contoh penjedaan yang dapat membedakan makna sebuah kalimat.
- Tombol “lanjut” menuju halaman “Tempo”, sedangkan tombol “kembali” menuju halaman “Faktor kebahasaan”

12. HalamanTempo



Keterangan

Halaman “Tempo” berisi penjelasan tentang cepat lambatnya pengucapan.

- Tombol tersebut ditekan untuk memutar audio contoh penggunaan tempo yang baik.
- Tombol “lanjut” menuju halaman “Tekanan” sedangkan tombol “kembali” menuju halaman “Faktor kebahasaan”

13. Halaman Tekanan



Halaman ini berisi materi tentang tekanan nada ketika berbicara.

- Tombol tersebut ditekan untuk memutar audio contoh *stressing* pada kalimat yang diujarkan.
- Tombol “lanjut” menuju halaman “Diksi” sedangkan tombol “kembali” menuju halaman “Faktor kebahasaan”.

14. Halaman Diksi



Halaman ini berisi penjelasan tentang pemilihan diksi dan penggunaannya dalam situasi tertentu.

- Tombol *scroll* untuk melihat materi dalam bentuk teks.
- Tombol “lanjut” menuju halaman “Kalimat Efektif”, sedangkan tombol “kembali” menuju halaman “Faktor kebahasaan”

15. Halaman Kalimat Efektif

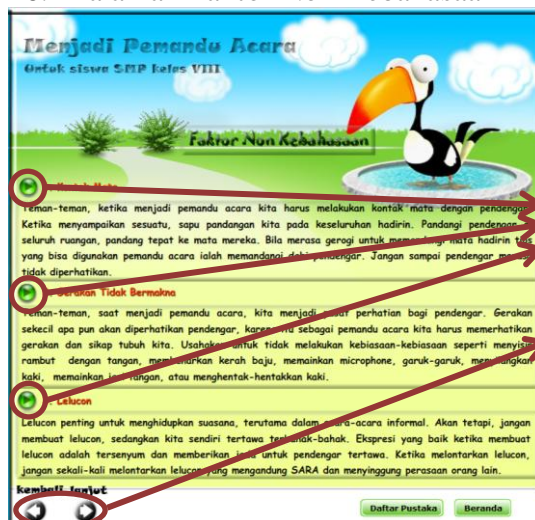


Keterangan

Halaman “Kalimat Efektif” berisi penjelasan tentang penggunaan kalimat yang sesuai dengan kaidah dan tata bahasa yang tepat.

- Tombol *scroll* untuk melihat materi dalam bentuk teks.
- Tombol “lanjut” dan “kembali” menuju halaman “Faktor kebahasaan”

16. Halaman Faktor Non Kebahasaan 1



Apabila pada halaman “Materi” menekan tombol Faktor Non Kebahasaan maka pengguna akan masuk pada halaman ini.

- Tombol tersebut ditekan untuk memutar videopenjelasan sub bab materi faktor non kebahasaan.
- Tombol “lanjut” menuju halaman faktor non kebahasaan selanjutnya, sedangkan tombol “kembali” menuju halaman “Materi”.

17. Halaman Faktor Non Kebahasaan 2



Halaman ini merupakan halaman lanjutan dari faktor non kebahasaan.

Total terdapat enam sub materi dari faktor non kebahasaan yang disertai video penjelasan

18. Halaman Video Mimik Wajah

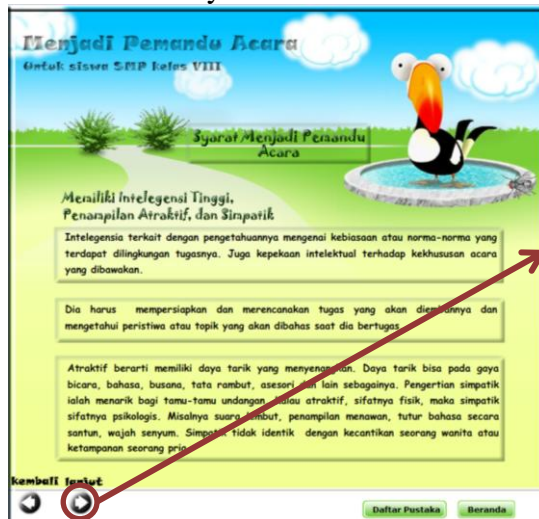


Keterangan

Apabila pada halaman faktor non kebahasaan pengguna menekan tombol video penjelasan maka akan masuk pada halaman seperti halaman mimik wajah ini.

- Tombol tersebut akan membawa pengguna kembali pada halaman faktor non kebahasaan.
- Tombol tersebut menuju galeri video yang berisi video pemodelan, video penjelasan, dan video latihan.

19. Halaman Syarat Pemandu Acara



Gambar di samping merupakan halaman pertama ketika menekan tombol “Syarat Menjadi Pemandu Acara” pada halaman “Materi”.

- Tombol “Lanjut” ditekan untuk menuju halaman syarat menjadi pemandu acara berikutnya, terdapat 4 syarat yang diterangkan di modul interaktif menjadi pemandu acara.

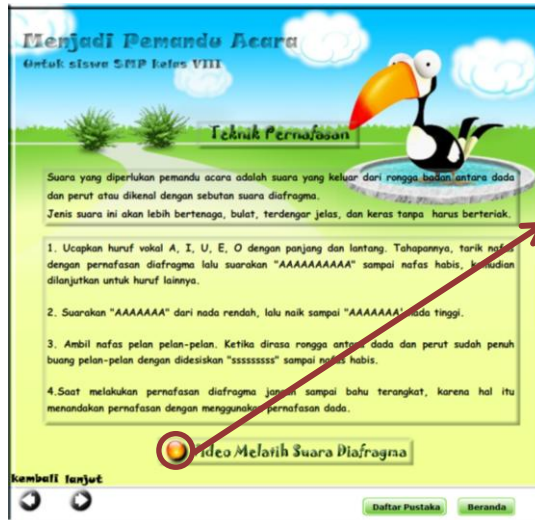
20. Halaman Teknik Pernafasan



Modul interaktif pemandu acara juga memuat penjelasan dan video latihan tentang teknik pernafasan dan cara olah vokal yang benar.

- Tombol tersebut menuju video jenis pernafasan.
- Tombol “lanjut” menuju halaman “Teknik Pernafasan” selanjutnya. Tombol ”kembali” menuju halaman materi

21. Halaman Teknik Pernafasan 2



Keterangan

Halaman ini memuat pelatihan bagaimana mengolah suara yang benar.

- Tombol tersebut memutar video latihan olah suara.
- Tombol “kembali” menuju halaman “Teknik Pernafasan 1”, sedangkan lanjut menuju halaman “Materi”.

22. Halaman Video Latihan Pernafasan



Gambar di samping merupakan halaman video latihan pernafasan. Video ini mengajak pengguna untuk melatih teknik pernafasan diafragma.

- Tombol menuju “Galeri Video” karena video-video penjelasan dan latihan bisa diakses dari galeri video.

23. Halaman Galeri Video



Halaman “Galeri Video” memuat contoh video pemodelan yang merupakan rekaman dari televisi, serta video materi faktor non kebahasaan dan latihan pernafasan .

- Tombol-tombol yang berwarna hijau menuju halaman video sesuai pada judul yang tertera di sampingnya.
- Tombol “kembali” menuju halaman “Materi”

24. Halaman Video Mata Najwa



Keterangan

Halaman video pemodelan pada modul interaktif, guru bisa menjelaskan kepada murid tentang faktor kebahasaan dan non kebahasaan pemandu acara tersebut.

25. Halaman Evaluasi



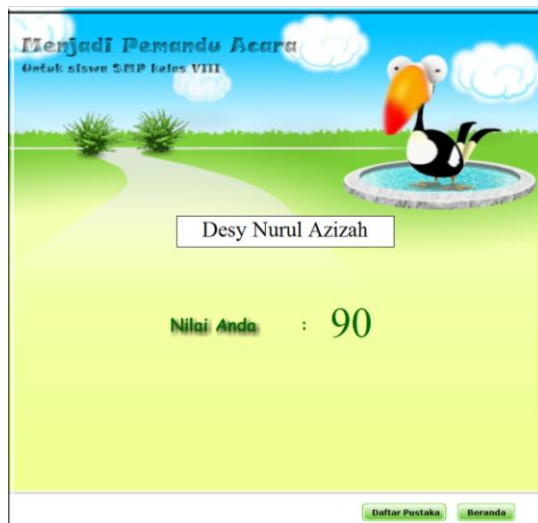
Gambar di samping pengguna mengisi nama dengan mengetikannya pada keyboard komputer atau laptop. Setelah mengisi nama pengguna menekan tombol "Mulai" untuk menjawab soal-soal latihan.

26. Contoh Halaman Soal



- Halaman soal berpindah otomatis pada nomor soal berikutnya setelah menekan salah satu tombol jawaban.

27. Halaman Nilai



Keterangan

Setelah menjawab sepuluh soal yang tersedia akan muncul nilai secara otomatis.

28. Halaman Daftar Pustaka



Daftar pustaka dibangun dalam tipe *dynamic text*, berisi daftar rujukan buku dan situs materi ketrampilan membawakan acara.

29. Halaman Profil



Halaman profil memuat nama *software* yang digunakan untuk membuat media dan nama orang-orang yang terlibat dalam pembuatan “Modul Interaktif Menjadi Pemandu Acara”.

Lampiran 4: Lembar Evaluasi Ahli Materi

Pengembangan Media Pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara”

Untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi Pokok : Keterampilan Membawakan Acara
Sasaran Program : SMP kelas VIII
Evaluator :
Tanggal :

Lembar evaluasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pengembangan media pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara” yang akan dipertunjukkan kepada Bapak/Ibu. Pendapat, penilaian, kritik, dan saran dari Bapak/Ibu sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi setiap pertanyaan pada lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada pilihan yang telah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan, serta memberikan komentar, saran, dan kesimpulan. Penilaian sebagai berikut :

- (4) : Sangat Baik
- (3) : Baik
- (2) : Kurang Baik
- (1) : Sangat Kurang Baik

Beri tanda centang (✓) pada pilihan yang disediakan sesuai dengan pendapat Anda untuk penilaian aspek materi :

No.	Kriteria	Skor			
		4	3	2	1
1.	Kebenaran substansi materi ketrampilan membawakan acara				
2.	Kedalaman materi				
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan SK dan KD				
4.	Materi yang disajikan sesuai untuk siswa SMP kelas VIII				
5.	Materi yang disajikan runtut				
6.	Materi yang disajikan jelas				
7.	Materi yang disajikan mudah dipahami				
8.	Menunjukkan keseimbangan materi dengan audio pembelajaran				
9.	Menunjukkan keseimbangan materi dengan video pembelajaran				
10.	Menunjukkan keseimbangan materi dengan latihan soal				

A. KOMENTAR

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

B. SARAN DAN MASUKAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

C. KESIMPULAN

Program ini dinyatakan (centang \surd salah satu) :

1. Layak diuji coba lapangan tanpa revisi ()
2. Layak diuji coba lapangan dengan revisi ()
3. Tidak layak ()

Yogyakarta,

(.....)

Lampiran 5: Lembar Evaluasi Ahli Media

Pengembangan Media Pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara”

Untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi Pokok : Keterampilan Membawakan Acara
Sasaran Program : SMP kelas VIII
Evaluator :
Tanggal :

Lembar evaluasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pengembangan media pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara” yang akan dipertunjukkan kepada Bapak/Ibu. Pendapat, penilaian, kritik, dan saran dari Bapak/Ibu sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi setiap pertanyaan pada lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada pilihan yang telah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan, serta memberikan komentar, saran, dan kesimpulan. Penilaian sebagai berikut :

- (4) : Sangat Baik
- (3) : Baik
- (2) : Kurang Baik
- (1) : Sangat Kurang Baik

Beri tanda centang (✓) pada pilihan yang disediakan sesuai dengan pendapat Anda untuk penilaian aspek media pembelajaran:

No .	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
1.	Grafis	▪ Kesesuaian letak teks				
		▪ Kesesuaian letak gambar				
		▪ Kesesuaian background				
		▪ Kesesuaian jenis <i>font</i>				
		▪ Kesesuaian ukuran <i>font</i>				
		▪ Kesesuaian warna				
2.	Suara	▪ Kejelasan suara				
3.	Animasi	▪ Kemenarikan animasi				
		▪ Kesesuaian animasi dengan materi				
4.	Navigasi	▪ Kemenarikan bentuk tombol				
		▪ Konsistensi tampilan tombol				
		▪ Kemudahan penggunaan tombol				
5.	Kemudahan pengoperasian	▪ Kemudahan dalam mengoperasikan				
		▪ Kesesuaian sistematika penyajian materi				

6.	Efisiensi program	▪ Kemudahan dalam menjalankan program				
		▪ Kebebasan memilih materi untuk dipelajari				
		▪ Kemudahan berinteraksi dengan program				
		▪ Kemudahan keluar dari program				
7.	Fungsi navigasi	▪ Kecepatan fungsi tombol				
		▪ Ketepatan fungsi tombol				
8.	Kualitas fisik	▪ Kapasitas file media untuk kemudahan duplikasi				
		▪ Kekuatan program				
10.	Kemanfaatan	▪ Mempermudah KBM				
		▪ Mempermudah guru				
		▪ Mempermudah siswa				

D. KOMENTAR

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. SARAN DAN MASUKAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

F. KESIMPULAN

Program ini dinyatakan (centang \surd salah satu) :

4. Layak diuji coba lapangan tanpa revisi ()
5. Layak diuji coba lapangan dengan revisi ()
6. Tidak layak ()

Yogyakarta,

(.....)

Lampiran 6: Lembar Evaluasi Praktisi Pembelajaran

Pengembangan Media Pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara”

Untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi Pokok : Keterampilan Membawakan Acara
Sasaran Program : SMP kelas VIII
Evaluator :
Tanggal :

Lembar evaluasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pengembangan media pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara” yang akan dipertunjukkan kepada Bapak/Ibu. Pendapat, penilaian, kritik, dan saran dari Bapak/Ibu sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi setiap pertanyaan pada lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada pilihan yang telah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan, serta memberikan komentar, saran, dan kesimpulan. Penilaian sebagai berikut :

- (4) : Sangat Baik
- (3) : Baik
- (2) : Kurang Baik
- (1) : Sangat Kurang Baik

Beri tanda centang (✓) pada pilihan yang disediakan sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu :

No.	Kriteria	Skor			
		4	3	2	1
1.	Font / huruf yang digunakan mudah dibaca				
2.	Penyajian gambar Jelas				
3.	Penyajian video jelas				
4.	Penyajian audio Jelas				
5.	Gambar sesuai dengan materi yang disajikan				
6.	Video sesuai dengan materi yang disajikan				
7.	Audio sesuai dengan materi yang disajikan				
8.	Materi yang disampaikan runtut				
9.	Materi yang disampaikan jelas				
10.	Materi yang disampaikan sesuai untuk siswa kelas VIII SMP				
11.	Program dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi				
12.	Program mudah untuk dijalankan				
13.	Latihan soal sesuai dengan materi yang disajikan				

G. KOMENTAR

.....

.....

.....

.....

.....

.....

H. SARAN DAN MASUKAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

I. KESIMPULAN

Apakah media pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara” baik digunakan pendidik dalam melakukan pembelajaran? (*lingkari salah satu menurut penilaian Anda*)

7. YA

8. TIDAK

.....

(.....)

Lampiran 7: Pedoman Observasi

PEDOMAN OBSERVASI

1. Akademik
 - a. Bagaimana silabus pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII?
2. Fasilitas Sekolah
 - a. Apakah terdapat laboratorium?
 - b. Apakah tersedia komputer untuk pembelajaran?
 - c. Apakah terdapat LCD Proyektor?
3. Kegiatan pembelajaran berbasis *audio-visual*
 - a. Apakah siswa-siswi sudah terbiasa dengan media interaktif?
 - b. Apakah siswa-siswi bisa mengoperasikan media interaktif tersebut?
 - c. Apakah guru-guru sudah terbiasa dengan media interaktif?
 - d. Apakah guru-guru bisa mengoperasikan media interaktif tersebut?

Lampiran 8: Pedoman Wawancara

PEDOMAN WAWANCARA

1. Bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII?
2. Apakah metode pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *audio-visual* sudah diterapkan di dalam kelas?
3. Apakah penggunaan media berbasis *audio-visual* untuk pembelajaran ketrampilan membawakan acara di kelas VIII diperlukan?
4. Media apa saja yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran?
5. Tugas apa yang biasanya diberikan dalam pembelajaran ketrampilan membawakan acara?
6. Tugas yang diberikan berupa individu, kelompok atau berpasangan?
7. Aktivitas apa yang biasanya dilakukan dalam pembelajaran ketrampilan membawakan acara?
8. Bagaimana mengolah materi ketrampilan membawakan acara yang berupa teori?
9. Apakah ada kesulitan dalam pengajaran ketrampilan membawakan acara?
10. Apakah sarana/ prasarana di sekolah sudah mendukung untuk pembelajaran dengan media *audio-visual*, khususnya menggunakan alat multimedia?

Lampiran 9: Rekapitulasi Observasi dan Wawancara

HASIL OBSERVASI DAN WAWANCARA

Sarana dan Prasarana Sekolah Serta Kegiatan Pembelajaran

SMPN 1 Purbalingga memiliki sarana dan prasana cukup lengkap. Guru SMPN 1 Purbalingga sudah menggunakan sarana pembelajaran berupa media interaktif, tetapi media pembelajaran tersebut masih berjumlah sedikit. Media pembelajaran yang berbasis teknologi kebanyakan ialah media pembelajaran berupa rekaman dan animasi yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan alam dan sejarah dalam bentuk keping cd. Prasarana pada sekolah tersebut terbilang lengkap, terbukti dengan adanya laboratorium bahasa, fisika, biologi, TIK, perpustakaan, ruang UKS, Ruang BK, lapangan basket, dan lain-lain. Sarana dan prasarana yang sering digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia antara lain laboratorium bahasa, laboratorium TIK, dan perpustakaan. Selain sarana dan prasarana tersebut sekolah juga menyediakan LCD proyektor, *sound system*, dan jaringan internet untuk pembelajaran berbasis multimedia.

Dari hasil observasi dan wawancara ditemukan beberapa hal diantaranya sebagai berikut :

- a. Tersedianya laboratorium dan perlengkapan alat multimedia seperti perangkat komputer, proyektor, layar LCD, dan jaringan internet yang belum dimanfaatkan dengan maksimal. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa kegiatan pembelajaran belum sepenuhnya memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada. Guru lebih banyak menggunakan alat

multimedia lebih sebagai penampil video atau audio pembelajaran pada standar kompetensi yang bersifat ketrampilan dengan media pembelajaran seperti *power point*, video pemodelan, dan audio pemodelan. Media pembelajaran yang terintegrasi antar elemen-elemen media seperti *Adobe Flash* belum banyak digunakan.

- b. Penyajian video pemandu acara hanya menampilkan beberapa pemodelan pemandu acara, sehingga membuat siswa bosan dan media tersebut kurang memberikan pengetahuan tentang ketrampilan membawakan acara.
- c. Pada saat guru tidak dapat mengajar di kelas dikarenakan sakit atau ada keperluan, siswa diberi tugas untuk mengerjakan soal-soal dari buku, membuat rangkuman, atau diputarkan sebuah video pembelajaran dari keping cd.. Hal ini membuat suasana kelas terkadang tidak kondusif karena tidak ada yang mengawasi dan tidak ada kegiatan yang lebih berarti.
- d. Responden menyatakan perlunya dikembangkan media pembelajaran yang menarik dan bersifat menghibur namun jelas materi yang disampaikan sehingga siswa akan termotivasi untuk belajar, mudah memahami materi, dan tidak jenuh pada saat kegiatan belajar.

Hasil observasi dan wawancara di atas menjadi bahan dan pertimbangan peneliti membuat media yang dibutuhkan siswa pada saat ini khususnya pada pelajaran bahasa Indonesia yang membahas ketrampilan membawakan acara.

Lampiran 10: Data Rekam Observasi dan Wawancara
WAWANCARA

Responden : Suprpto S.Pd

Tempat : SMP N 1 Purbalingga

Waktu :

1. Bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII?

Pembelajaran menggunakan metode dan media sesuai dengan kompetensi dasar yang dipelajari.

2. Apakah metode pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *audio-visual* sudah diterapkan di dalam kelas?

Media *audio-visual* sudah digunakan tergantung KD. Media yang sering digunakan rekaman *audio / video* yang tersedia di internet. CD pembelajaran juga ada dari pengadain abt peragu.

3. Apakah penggunaan media berbasis *audio-visual* untuk pembelajaran ketrampilan membawakan acara di kelas VIII diperlukan?

Tentu saja diperlukan. Guru sudah memiliki video contoh pembelajaran untuk ketrampilan berbicara khususnya. Media diputar kemudian guru menunjukan contoh yang benar dan contoh yang salah dari video

4. Media apa saja yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran?

Media berbasis audio-visual, gambar, foto, koran, buku.

5. Tugas apa yang biasanya diberikan dalam pembelajaran ketrampilan membawakan acara?

Membuat naskah kemudian mempraktekan ~~ketepatan~~ membawakan acara di depan kelas.

6. Tugas yang diberikan berupa individu, kelompok atau berpasangan?

Tugas membawakan acara lebih sering tugas secara individu.

7. Aktivitas apa yang biasanya dilakukan dalam pembelajaran ketrampilan membawakan acara?

Setelah melihat video perorangan, siswa dituntut secara spontan merespon, kemudian teman-temannya mengkritik hal-hal yang keliru atau kurang baik dari peragaan tersebut.

8. Bagaimana mengolah materi ketrampilan membawakan acara yang berupa teori?

Teori membawakan acara merupakan teori yang aplikatif. Siswa tidak apa-apa bila tidak begitu menghafal teori tersebut yang penting mereka bisa dalam praktek.

9. Apakah ada kesulitan dalam pengajaran ketrampilan membawakan acara?

Kesulitan antara lain mendorong siswa untuk percaya diri, mengolah suara dan gerak agar tidak terlihat kaku.

10. Apakah sarana/ prasarana di sekolah sudah mendukung untuk pembelajaran dengan media *audio-visual*, khususnya menggunakan alat multimedia?

SMP N 1 Purbalingga sudah cukup lengkap sarana dan prasarana untuk menunjang pembelajaran berbasis multimedia.

OBSERVASI

Tempat : SMP N 1 Purbalingga

Waktu :

1. Akademik

a. Bagaimana silabus pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII?

Peneliti mendapatkan copy silabus dari guru mata pelajaran Bahasa Indonesia

2. Fasilitas Sekolah

a. Apakah terdapat laboratorium?

terdapat laboratorium multimedia, komputer bahasa, IPA

b. Apakah tersedia komputer untuk pembelajaran?

tersedia di laboratorium komputer

c. Apakah terdapat LCD Proyektor?

Tersedia di laboratorium multimedia

3. Kegiatan pembelajaran berbasis *audio-visual*

- a. Apakah siswa-siswi sudah terbiasa dengan media interaktif?

Dari pengamatan siswa sudah terbiasa karena pada beberapa mata pelajaran yaitu IPA, Bahasa Indonesia, Matematika, Seni, sudah menggunakan

- b. Apakah siswa-siswi bisa mengoperasikan media interaktif tersebut?

Siswa bisa mengoperasikan

- c. Apakah guru-guru sudah terbiasa dengan media interaktif?

Guru sudah terbiasa tetapi ketersediaan media interaktif masih sedikit

- d. Apakah guru-guru bisa mengoperasikan media interaktif tersebut?

Bisa

Lampiran 11: Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media

A. Penilaian Ahli Materi

Tabel Lampiran 1: **Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Produk Sementara	Skor Produk Akhir
1.	Kebenaran substansi materi ketrampilan membawakan acara	3	4
2.	Kedalaman materi	3	3
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan SK dan Kd	3	4
4.	Materi yang disajikan sesuai untuk siswa SMP kelas VIII	3	4
5.	Materi yang disajikan runtut	3	4
6.	Materi yang disajikan jelas	2	4
7.	Materi yang disajikan mudah dipahami	2	4
8.	Menunjukkan keseimbangan materi dengan audio pembelajaran	2	3
9.	Menunjukkan keseimbangan materi dengan video pembelajaran	3	3
10.	Menunjukkan keseimbangan materi dengan latihan soal	3	3
Jumlah Skor		27	36

Sumber: data primer yang diolah

1. Tingkat pencapaian produk sementara:

$$\frac{\text{Skor Riil}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\% = \frac{27}{40} \times 100\% = 67.50\%$$

2. Tingkat pencapaian produk akhir:

$$\frac{\text{Skor Riil}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\% = \frac{36}{40} = 90\%$$

Tabel Lampiran 2: **Pedoman Interval Skor Angket Ahli Materi**

Interval Skor	Nilai	Kriteria	Klasifikasi
$X \geq 30.00$	A	Sangat Baik	Layak
$30.00 > X > 25.00$	B	Baik	
$25.00 > X > 20.00$	C	Kurang Baik	Tidak Layak
$X < 20.00$	D	Sangat Kurang Baik	

Berdasarkan tabel pedoman interval skor angket ahli materi, produk sementara masuk dalam kriteria “baik” dan dalam klasifikasi “layak”. Produk akhir masuk dalam kriteria “sangat baik” dan dalam klasifikasi “layak” dengan tingkat pencapaian mencapai 90%.

B. Penilaian Ahli Media

Tabel Lampiran3: **Rekapitulasi Penilaian Ahli Media**

No.	Aspek	Indikator	Skor Produk Sementara	Skor Produk Akhir
1.	Grafis	▪ Kesesuaian letak teks	3	3
		▪ Kesesuaian letak gambar.	3	3
		▪ Kesesuaian background	2	3
		▪ Kesesuaian jenis <i>font</i>	3	3
		▪ Kesesuaian ukuran <i>font</i>	3	3
		▪ Kesesuaian warna	3	3
2.	Suara	▪ Kejelasan suara	3	4
3.	Animasi	▪ Kemenarikan animasi	3	3
		▪ Kesesuaian animasi dengan materi	3	3
4.	Navigasi	▪ Kemenarikan bentuk tombol	2	3
		▪ Konsistensi tampilan tombol	2	3
		▪ Kemudahan penggunaan tombol	3	3
5.	Kemudahan pengoperasian	▪ Kemudahan dalam mengoperasikan	3	4
		▪ Kesesuaian sistematika penyajian materi	2	3
6.	Efisiensi program	▪ Kemudahan dalam menjalankan program	3	3
		▪ Kebebasan memilih materi untuk dipelajari	2	3
		▪ Kemudahan berinteraksi dengan program	2	3
		▪ Kemudahan keluar dari program.	2	3
7.	Fungsi navigasi	▪ Kecepatan fungsi tombol	3	3
		▪ Ketepatan fungsi tombol	3	3
8.	Kualitas fisik	▪ Kapasitas file media untuk duplikasi	3	4
		▪ Kekuatan program	3	3

10.	Kemanfaatan	▪ Mempermudah KBM	3	3
		▪ Mempermudah guru	3	3
		▪ Mempermudah siswa	3	3
Jumlah Skor			68	80

Sumber: data primer yang diolah

1. Tingkat pencapaian produk sementara:

$$\frac{\text{Skor Riil}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\% = \frac{68}{100} \times 100\% = 68\%$$

2. Tingkat pencapaian produk akhir:

$$\frac{\text{Skor Riil}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\% = \frac{80}{100} = 80\%$$

Tabel Lampiran 4: **Pedoman Interval Skor Angket AhliMedia**

Interval Skor	Nilai	Kriteria	Klasifikasi
$X \geq 75.00$	A	Sangat Baik	Layak
$75.00 > X > 62.50$	B	Baik	
$62.50 > X > 50.00$	C	Kurang Baik	Tidak Layak
$X < 50.00$	D	Sangat Kurang Baik	

Berdasarkan tabel pedoman interval skor angket ahli media, produk sementara masuk dalam kriteria “baik” dan dalam klasifikasi “layak”. Produk akhir masuk dalam kriteria “sangat baik” dan dalam klasifikasi “layak” dengan tingkat pencapaian 80%.

Lampiran 12: Rekapitulasi Validasi Praktisi Pembelajaran

Tabel Lampiran 5: **Indikator Penilaian Praktisi Pembelajaran**

No.	Kriteria
1.	Font / huruf yang digunakan mudah dibaca
2.	Penyajian gambar jelas
3.	Penyajian video jelas
4.	Penyajian audio jelas
5.	Gambar sesuai dengan materi yang disajikan
6.	Video sesuai dengan materi yang disajikan
7.	Audio sesuai dengan materi yang disajikan
8.	Materi yang disampaikan runtut
9.	Materi yang disampaikan jelas
10.	Materi yang disampaikan sesuai untuk siswa kelas VIII SMP
11.	Program dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi
12.	Program mudah untuk dijalankan
13.	Latihan soal sesuai dengan materi yang disajikan

Tabel Lampiran 6: **Data Skor Penilaian Praktisi Pembelajaran**

Butir Indikator	Praktisi Pembelajaran										Jumlah
	FJ	YM	TB	YW	SP	AP	OS	AM	NW	SM	
1	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	33
2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	4	31
3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
5	2	4	4	3	3	2	3	4	3	4	32
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
7	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39
8	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	33
9	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	37
10	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	35
11	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39
12	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	38
13	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	33
Jumlah Skor	45	49	46	47	46	47	46	48	48	47	469

Sumber: data primer yang diolah

Praktisi pembelajaran yang menilai media pembelajaran pada tabel lampiran 5 disingkat dengan menggunakan inisial, yaitu.

1. FJ : Firsty Juliantanti, S.Pd
2. YM : YM. Sukesih, S.Pd
3. TB : Teguh Basuki, S.Pd
4. YW : Yuli Winarti, S.Pd
5. SP : Suprpto, S.Pd
6. AP : Andi Prasetyo, S.Pd
7. OS : Oktaviana Setyorini, S.Pd
8. AM : Aminudin, S.Pd
9. NW : Nunuy Wasini, S.Pd
10. SM : Siti Maryati, S.Pd

Skor tertinggi penilaian praktisi pembelajaran adalah 49, sedangkan skor terendah adalah 45. Skor rerata keseluruhan penilaian oleh praktisi pembelajaran adalah 46.9.

1. Tingkat pencapaian penilaian praktisi pembelajaran:

$$\frac{\text{Skor Riil}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\% = \frac{46.9}{52} \times 100\% = 90.20\%$$

Tabel Lampiran 7: **Pedoman Interval Skor Angket Praktisi Pembelajaran**

Interval Skor	Nilai	Kriteria	Klasifikasi
$X \geq 39.00$	A	Sangat Baik	Layak
$39.00 > X > 32.50$	B	Baik	
$32.50 > X > 26.00$	C	Kurang Baik	Tidak Layak
$X < 26.00$	D	Sangat Kurang Baik	

Berdasarkan tabel pedoman interval skor materi, media pembelajaran masuk dalam kriteria “baik” dan dalam klasifikasi “layak” dengan tingkat pencapaian penilaian praktisi pembelajaran sebesar 90.20%

Lampiran 13 : Data Validasi Ahli Materi

Pengembangan Media Pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara”

Untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi Pokok : Ketrampilan Membawakan Acara
Sasaran Program : SMP kelas VIII
Evaluator : Hartono, M. Hum.
Tanggal : 10 Juni 2013

Lembar evaluasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pengembangan media pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara” yang akan dipertunjukkan kepada Bapak/Ibu. Pendapat, penilaian, kritik, dan saran dari Bapak/Ibu sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi setiap pertanyaan pada lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada pilihan yang telah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan, serta memberikan komentar, saran, dan kesimpulan. Penilaian sebagai berikut :

- (4) : Sangat Baik
- (3) : Baik
- (2) : Kurang Baik
- (1) : Sangat Kurang Baik

Beri tanda centang (✓) pada pilihan yang disediakan sesuai dengan pendapat Anda untuk penilaian aspek materi :

No.	Kriteria	Skor			
		4	3	2	1
1.	Kebenaran substansi materi ketrampilan membawakan acara	✓			
2.	Kedalaman materi		✓		
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan SK dan KD	✓			
4.	Materi yang disajikan sesuai untuk siswa SMP kelas VIII	✓			
5.	Materi yang disajikan runtut	✓			
6.	Materi yang disajikan jelas	✓			
7.	Materi yang disajikan mudah dipahami	✓			
8.	Menunjukkan keseimbangan materi dengan audio pembelajaran		✓		
9.	Menunjukkan keseimbangan materi dengan video pembelajaran		✓		
10.	Menunjukkan keseimbangan materi dengan latihan soal		✓		

A. KOMENTAR

- Secara umum materinya baik & sesuai tapi akan lebih baik kalau diperdalam sehingga lebih jelas.
- Faktor kebahasaan & nonkebahasaan perlu diperjelas. Faktor kebahasaannya masih perlu diperjelas lagi.
-
-
-

B. SARAN DAN MASUKAN

- Tata tulis pada uraian materi harus benar.
- Konsistensi & kebakuan istilah.
- Materi faktor kebahasaan perlu diperjelas.
- Latihan soal perlu perbaikan terutama pada materi & kalimatnya (soal nomor 3 & 10).

C. KESIMPULAN

Program ini dinyatakan (centang ✓ salah satu) :

1. Layak diuji coba lapangan tanpa revisi ()
2. Layak diuji coba lapangan dengan revisi (✓)
3. Tidak layak ()

Yogyakarta, 9 April 2015

[Signature]

(Hartono, M. Hum.)

Pengembangan Media Pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara”

Untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi Pokok : Keterampilan Membawakan Acara
 Sasaran Program : SMP kelas VIII
 Evaluator : Hartono, M. Hum.
 Tanggal : 10 Juni 2013

Lembar evaluasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pengembangan media pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara” yang akan dipertunjukkan kepada Bapak/Ibu. Pendapat, penilaian, kritik, dan saran dari Bapak/Ibu sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi setiap pertanyaan pada lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada pilihan yang telah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan, serta memberikan komentar, saran, dan kesimpulan. Penilaian sebagai berikut :

- (4) : Sangat Baik
- (3) : Baik
- (2) : Kurang Baik
- (1) : Sangat Kurang Baik

Beri tanda centang (✓) pada pilihan yang disediakan sesuai dengan pendapat Anda untuk penilaian aspek materi :

No.	Kriteria	Skor			
		4	3	2	1
1.	Kebenaran substansi materi ketrampilan membawakan acara		✓		
2.	Kedalaman materi		✓		
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan SK dan KD		✓		
4.	Materi yang disajikan sesuai untuk siswa SMP kelas VIII		✓		
5.	Materi yang disajikan runtut		✓		
6.	Materi yang disajikan jelas			✓	
7.	Materi yang disajikan mudah dipahami			✓	
8.	Menunjukkan keseimbangan materi dengan audio pembelajaran			✓	
9.	Menunjukkan keseimbangan materi dengan video pembelajaran		✓		
10.	Menunjukkan keseimbangan materi dengan latihan soal		✓		

A. KOMENTAR

- ➔ Perlu diperbaiki kejelasan materinya dan penyajiannya sehingga mudah dipahami siswa SMP kelas VIII.
- ➔ Keseimbangan materi dg audio perlu dikaji ulang.

B. SARAN DAN MASUKAN

- Masih perlu perbaikan sesuai menyuruh sebelum direvisi, materi diperjelas.
- Penjelasan fasilitas kebahasaan & nonkebahasaan diperjelas, jangan terlalu epag.
- Naskah penerjemahan sesuai perlu diperbaiki.
- Konsistensi penggunaan istilah.

C. KESIMPULAN

Program ini dinyatakan (centang ✓ salah satu) :

1. Layak diuji coba lapangan tanpa revisi ()
2. Layak diuji coba lapangan dengan revisi (✓)
3. Tidak layak ()

Yogyakarta, 10 Juni 2013

 Hartono, M. Hum,

Lampiran 14 : Data Validasi Ahli Media

Pengembangan Media Pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara”

Untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi Pokok : Keterampilan Membawakan Acara
Sasaran Program : SMP kelas VIII
Evaluator : DENI HARIANTO, M.Pd
Tanggal : 20 Juli 2013

Lembar evaluasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pengembangan media pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara” yang akan dipertunjukkan kepada Bapak/Ibu. Pendapat, penilaian, kritik, dan saran dari Bapak/Ibu sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi setiap pertanyaan pada lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada pilihan yang telah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan, serta memberikan komentar, saran, dan kesimpulan. Penilaian sebagai berikut :

- (4) : Sangat Baik
- (3) : Baik
- (2) : Kurang Baik
- (1) : Sangat Kurang Baik

Beri tanda centang (✓) pada pilihan yang disediakan sesuai dengan pendapat Anda untuk penilaian aspek media pembelajaran:

No	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
1.	Grafis	▪ Kesesuaian letak teks		✓		
		▪ Kesesuaian letak gambar		✓		
		▪ Kesesuaian background		✓		
		▪ Kesesuaian jenis <i>font</i>		✓		
		▪ Kesesuaian ukuran <i>font</i>		✓		
		▪ Kesesuaian warna		✓		
2.	Suara	▪ Kejelasan suara	✓			
3.	Animasi	▪ Kemenarikan animasi		✓		
		▪ Kesesuaian animasi dengan materi		✓		
4.	Navigasi	▪ Kemenarikan bentuk tombol		✓		
		▪ Konsistensi tampilan tombol		✓		
		▪ Kemudahan penggunaan tombol		✓		
5.	Kemudahan pengoperasian	▪ Kemudahan dalam mengoperasikan	✓			
		▪ Kesesuaian sistematika penyajian materi		✓		

6.	Efisiensi program	▪ Kemudahan dalam menjalankan program	✓		
		▪ Kebebasan memilih materi untuk dipelajari	✓		
		▪ Kemudahan berinteraksi dengan program	✓		
		▪ Kemudahan keluar dari program	✓		
7.	Fungsi navigasi	▪ Kecepatan fungsi tombol	✓		
		▪ Ketepatan fungsi tombol	✓		
8.	Kualitas fisik	▪ Kapasitas file media untuk kemudahan duplikasi	✓		
		▪ Kekuatan program	✓		
10.	Kemanfaatan	▪ Mempermudah KBM	✓		
		▪ Mempermudah guru			
		▪ Mempermudah siswa	✓		

A. KOMENTAR

Lengkap Uji Coba

.....

.....

.....

.....

.....

B. SARAN DAN MASUKAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

C. KESIMPULAN

Program ini dinyatakan (centang v salah satu) :

1. Layak diuji coba lapangan tanpa revisi (✓)
2. Layak diuji coba lapangan dengan revisi ()
3. Tidak layak ()

Yogyakarta, 6 April 2011



(DENI HARDIANTO, M.Pd.)

Pengembangan Media Pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara”

Untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi Pokok : Ketrampilan Membawakan Acara
 Sasaran Program : SMP kelas VIII
 Evaluator : DEWI HARMANTO, M.Pd
 Tanggal : 20 Juli 2013

Lembar evaluasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pengembangan media pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara” yang akan dipertunjukkan kepada Bapak/Ibu. Pendapat, penilaian, kritik, dan saran dari Bapak/Ibu sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi setiap pertanyaan pada lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada pilihan yang telah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan, serta memberikan komentar, saran, dan kesimpulan. Penilaian sebagai berikut :

- (4) : Sangat Baik
- (3) : Baik
- (2) : Kurang Baik
- (1) : Sangat Kurang Baik

Beri tanda centang (✓) pada pilihan yang disediakan sesuai dengan pendapat Anda untuk penilaian aspek media pembelajaran:

No	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
1.	Grafis	▪ Kesesuaian letak teks		✓		
		▪ Kesesuaian letak gambar		✓		
		▪ Kesesuaian background			✓	
		▪ Kesesuaian jenis <i>font</i>		✓		
		▪ Kesesuaian ukuran <i>font</i>		✓		
		▪ Kesesuaian warna		✓		
2.	Suara	▪ Kejelasan suara		✓		
3.	Animasi	▪ Kemenarikan animasi		✓		
		▪ Kesesuaian animasi dengan materi		✓		
4.	Navigasi	▪ Kemenarikan bentuk tombol			✓	
		▪ Konsistensi tampilan tombol			✓	
		▪ Kemudahan penggunaan tombol		✓		
5.	Kemudahan pengoperasian	▪ Kemudahan dalam mengoperasikan		✓		
		▪ Kesesuaian sistematika penyajian materi			✓	

6.	Efisiensi program	▪ Kemudahan dalam menjalankan program	✓		
		▪ Kebebasan memilih materi untuk dipelajari		✓	
		▪ Kemudahan berinteraksi dengan program		✓	
		▪ Kemudahan keluar dari program		✓	
7.	Fungsi navigasi	▪ Kecepatan fungsi tombol	✓		
		▪ Ketepatan fungsi tombol	✓		
8.	Kualitas fisik	▪ Kapasitas file media untuk kemudahan duplikasi	✓		
		▪ Kekuatan program	✓		
10.	Kemanfaatan	▪ Mempermudah KBM	✓		
		▪ Mempermudah guru			
		▪ Mempermudah siswa	✓		

A. KOMENTAR

Diralat

B. SARAN DAN MASUKAN

- 1) Halaman Baranda berisi Standar kompetensi dan Sasaran pengguna
- 2) Halaman petunjuk penggunaan
- 3) Urutan Materi (Tool / tumbuk)
- 4) Contoh naskah dan Soal diberi background

C. KESIMPULAN

Program ini dinyatakan (centang ✓ salah satu) :

1. Layak diuji coba lapangan tanpa revisi ()
2. Layak diuji coba lapangan dengan revisi (✓)
3. Tidak layak (~~✗~~) Revisi

Yogyakarta,



(DENI HARDIANTO, M.Pd.)

Lampiran 15 : Data Validasi Praktisi Pembelajaran

Pengembangan Media Pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara”

Untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi Pokok : Keterampilan Membawakan Acara
Sasaran Program : SMP kelas VIII
Evaluator : Teguh Baruki, S.Pd
Tanggal : 14 April 2014

Lembar evaluasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pengembangan media pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara” yang akan dipertunjukkan kepada Bapak/Ibu. Pendapat, penilaian, kritik, dan saran dari Bapak/Ibu sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi setiap pertanyaan pada lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada pilihan yang telah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan, serta memberikan komentar, saran, dan kesimpulan. Penilaian sebagai berikut :

- (4) : Sangat Baik
- (3) : Baik
- (2) : Kurang Baik
- (1) : Sangat Kurang Baik

A. KOMENTAR

Media bagus, bisa digunakan untuk pembelajaran mandiri.

B. SARAN DAN MASUKAN

Animasi burung terlalu besar

Beberapa font terlalu besar.

C. KESIMPULAN

Apakah media pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara” baik digunakan pendidik dalam melakukan pembelajaran? (lingkari salah satu menurut penilaian Anda)

① YA

2. TIDAK

Purbalingga 14 April 2015

(Teguh Bandu S.Pd.)
NIP. 19760708 200 501 26

Pengembangan Media Pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara”

Untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi Pokok : Ketrampilan Membawakan Acara
 Sasaran Program : SMP kelas VIII
 Evaluator : Suprpto S.Pd
 Tanggal : 14 April

Lembar evaluasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pengembangan media pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara” yang akan dipertunjukkan kepada Bapak/Ibu. Pendapat, penilaian, kritik, dan saran dari Bapak/Ibu sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi setiap pertanyaan pada lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada pilihan yang telah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan, serta memberikan komentar, saran, dan kesimpulan. Penilaian sebagai berikut :

(4) : Sangat Baik

(3) : Baik

(2) : Kurang Baik

(1) : Sangat Kurang Baik

Beri tanda centang (✓) pada pilihan yang disediakan sesuai dengan pendapat

Bapak/Ibu :

No.	Kriteria	Skor			
		4	3	2	1
1.	Font / huruf yang digunakan mudah dibaca		✓		
2.	Penyajian gambar Jelas		✓		
3.	Penyajian video jelas	✓			
4.	Penyajian audio Jelas	✓			
5.	Gambar sesuai dengan materi yang disajikan		✓		
6.	Video sesuai dengan materi yang disajikan	✓			
7.	Audio sesuai dengan materi yang disajikan		✓		
8.	Materi yang disampaikan runtut		✓		
9.	Materi yang disampaikan jelas	✓			
10.	Materi yang disampaikan sesuai untuk siswa kelas VIII SMP	✓			
11.	Program dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi		✓		
12.	Program mudah untuk dijalankan	✓			
13.	Latihan soal sesuai dengan materi yang disajikan	✓			

A. KOMENTAR

font contoh naskah terlalu kecil

Video yang direvisi masih kurang jelas.

B. SARAN DAN MASUKAN

C. KESIMPULAN

Apakah media pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara” baik digunakan pendidik dalam melakukan pembelajaran? (lingkari salah satu menurut penilaian Anda)

1. YA

2. TIDAK

14 April 2015



(Suprpto S.Pd.)
19571212 198109 1002

Pengembangan Media Pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara”

Untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi Pokok : Keterampilan Membawakan Acara
 Sasaran Program : SMP kelas VIII
 Evaluator : Firsey Julientanti, S.Pd
 Tanggal : 14 April 2015

Lembar evaluasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pengembangan media pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara” yang akan dipertunjukkan kepada Bapak/Ibu. Pendapat, penilaian, kritik, dan saran dari Bapak/Ibu sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi setiap pertanyaan pada lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada pilihan yang telah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan, serta memberikan komentar, saran, dan kesimpulan. Penilaian sebagai berikut :

- (4) : Sangat Baik
- (3) : Baik
- (2) : Kurang Baik
- (1) : Sangat Kurang Baik

Beri tanda centang (✓) pada pilihan yang disediakan sesuai dengan pendapat

Bapak/Ibu :

No.	Kriteria	Skor			
		4	3	2	1
1.	Font / huruf yang digunakan mudah dibaca		✓		
2.	Penyajian gambar Jelas			✓	
3.	Penyajian video jelas	✓			
4.	Penyajian audio Jelas	✓			
5.	Gambar sesuai dengan materi yang disajikan			✓	
6.	Video sesuai dengan materi yang disajikan	✓			
7.	Audio sesuai dengan materi yang disajikan	✓			
8.	Materi yang disampaikan runtut	✓			
9.	Materi yang disampaikan jelas	✓			
10.	Materi yang disampaikan sesuai untuk siswa kelas VIII SMP		✓		
11.	Program dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi	✓			
12.	Program mudah untuk dijalankan	✓			
13.	Latihan soal sesuai dengan materi yang disajikan		✓		

A. KOMENTAR

.....

.....

.....

.....

.....

.....

B. SARAN DAN MASUKAN

.....

- Video contoh kurang jelas terutama video
youtube

- Animasi tidak selaras dengan KD

.....

.....

C. KESIMPULAN

Apakah media pembelajaran "Menjadi Pemandu Acara" baik digunakan pendidik dalam melakukan pembelajaran? (lingkari salah satu menurut penilaian Anda)

① YA

2. TIDAK

Purbalingga, 14 April 2015


(Firsty Juliantanti, S.Pd
NIP. 19760708 2005 01 2011

Pengembangan Media Pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara”

Untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi Pokok : Keterampilan Membawakan Acara
 Sasaran Program : SMP kelas VIII
 Evaluator : Siti Maryati, S. Pd.
 Tanggal : 14 April 2015

Lembar evaluasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pengembangan media pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara” yang akan dipertunjukkan kepada Bapak/Ibu. Pendapat, penilaian, kritik, dan saran dari Bapak/Ibu sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi setiap pertanyaan pada lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada pilihan yang telah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan, serta memberikan komentar, saran, dan kesimpulan. Penilaian sebagai berikut :

- (4) : Sangat Baik
- (3) : Baik
- (2) : Kurang Baik
- (1) : Sangat Kurang Baik

Beri tanda centang (✓) pada pilihan yang disediakan sesuai dengan pendapat

Bapak/Ibu :

No.	Kriteria	Skor			
		4	3	2	1
1.	Font / huruf yang digunakan mudah dibaca		✓		
2.	Penyajian gambar Jelas	✓			
3.	Penyajian video jelas	✓			
4.	Penyajian audio Jelas	✓			
5.	Gambar sesuai dengan materi yang disajikan	✓			
6.	Video sesuai dengan materi yang disajikan	✓			
7.	Audio sesuai dengan materi yang disajikan	✓			
8.	Materi yang disampaikan runtut		✓		
9.	Materi yang disampaikan jelas		✓		
10.	Materi yang disampaikan sesuai untuk siswa kelas VIII SMP		✓		
11.	Program dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi	✓			
12.	Program mudah untuk dijalankan	✓			
13.	Latihan soal sesuai dengan materi yang disajikan		✓		

A. KOMENTAR

Media pembelajaran bagus, membantu dalam pembelajaran

B. SARAN DAN MASUKAN

- soal evaluasi kurang beragam
- teks syarat pemandu acara terlalu padat

C. KESIMPULAN

Apakah media pembelajaran "Menjadi Pemandu Acara" baik digunakan pendidik dalam melakukan pembelajaran? (lingkari salah satu menurut penilaian Anda)

- ①. YA
2. TIDAK

Purkelingga, 14 April 2015



(Siti Maryati S.Pd.)
NIP. 19571212 1989 1002

Pengembangan Media Pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara”

Untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi Pokok : Keterampilan Membawakan Acara
 Sasaran Program : SMP kelas VIII
 Evaluator : *Oktaviana Setyoni H.P*
 Tanggal : *11 April 2015*

Lembar evaluasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pengembangan media pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara” yang akan dipertunjukkan kepada Bapak/Ibu. Pendapat, penilaian, kritik, dan saran dari Bapak/Ibu sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi setiap pertanyaan pada lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada pilihan yang telah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan, serta memberikan komentar, saran, dan kesimpulan. Penilaian sebagai berikut :

- (4) : Sangat Baik
- (3) : Baik
- (2) : Kurang Baik
- (1) : Sangat Kurang Baik

Beri tanda centang (✓) pada pilihan yang disediakan sesuai dengan pendapat

Bapak/Ibu :

No.	Kriteria	Skor			
		4	3	2	1
1.	Font / huruf yang digunakan mudah dibaca		✓		
2.	Penyajian gambar Jelas		✓		
3.	Penyajian video jelas	✓			
4.	Penyajian audio Jelas	✓			
5.	Gambar sesuai dengan materi yang disajikan		✓		
6.	Video sesuai dengan materi yang disajikan	✓			
7.	Audio sesuai dengan materi yang disajikan	✓			
8.	Materi yang disampaikan runtut		✓		
9.	Materi yang disampaikan jelas	✓			
10.	Materi yang disampaikan sesuai untuk siswa kelas VIII SMP	✓			
11.	Program dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi	✓			
12.	Program mudah untuk dijalankan		✓		
13.	Latihan soal sesuai dengan materi yang disajikan		✓		

A. KOMENTAR

Media bagus, Membantu guru mengajarkan materi yang kompleks.

B. SARAN DAN MASUKAN

Pengembangan lebih lanjut, Video pembelajaran berisi instruksi yang jelas.

C. KESIMPULAN

Apakah media pembelajaran "Menjadi Pemandu Acara" baik digunakan pendidik dalam melakukan pembelajaran? (lingkari salah satu menurut penilaian Anda)

① YA

2. TIDAK

Cibacap, 11 April 2015



(Oktaviara Setyorini H.P.)

Pengembangan Media Pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara”

Untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi Pokok : Keterampilan Membawakan Acara
 Sasaran Program : SMP kelas VIII
 Evaluator : Ardi Praschy
 Tanggal : 15 April 2015

Lembar evaluasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pengembangan media pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara” yang akan dipertunjukkan kepada Bapak/Ibu. Pendapat, penilaian, kritik, dan saran dari Bapak/Ibu sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi setiap pertanyaan pada lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada pilihan yang telah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan, serta memberikan komentar, saran, dan kesimpulan. Penilaian sebagai berikut :

- (4) : Sangat Baik
- (3) : Baik
- (2) : Kurang Baik
- (1) : Sangat Kurang Baik

Beri tanda centang (✓) pada pilihan yang disediakan sesuai dengan pendapat

Bapak/Ibu :

No.	Kriteria	Skor			
		4	3	2	1
1.	Font / huruf yang digunakan mudah dibaca	✓			
2.	Penyajian gambar Jelas		✓		
3.	Penyajian video jelas	✓			
4.	Penyajian audio Jelas	✓			
5.	Gambar sesuai dengan materi yang disajikan			✓	
6.	Video sesuai dengan materi yang disajikan	✓			
7.	Audio sesuai dengan materi yang disajikan	✓			
8.	Materi yang disampaikan runtut	✓			
9.	Materi yang disampaikan jelas	✓			
10.	Materi yang disampaikan sesuai untuk siswa kelas VIII SMP		✓		
11.	Program dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi	✓			
12.	Program mudah untuk dijalankan	✓			
13.	Latihan soal sesuai dengan materi yang disajikan		✓		

Beri tanda centang (✓) pada pilihan yang disediakan sesuai dengan pendapat bapak/Ibu :

No.	Kriteria	Skor			
		4	3	2	1
1.	Font / huruf yang digunakan mudah dibaca	✓			
2.	Penyajian gambar Jelas		✓		
3.	Penyajian video jelas	✓			
4.	Penyajian audio Jelas	✓			
5.	Gambar sesuai dengan materi yang disajikan			✓	
6.	Video sesuai dengan materi yang disajikan	✓			
7.	Audio sesuai dengan materi yang disajikan	✓			
8.	Materi yang disampaikan runtut	✓			
9.	Materi yang disampaikan jelas	✓			
10.	Materi yang disampaikan sesuai untuk siswa kelas VIII SMP		✓		
11.	Program dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi	✓			
12.	Program mudah untuk dijalankan	✓			
13.	Latihan soal sesuai dengan materi yang disajikan		✓		

Pengembangan Media Pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara”

Untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi Pokok : Ketrampilan Membawakan Acara
 Sasaran Program : SMP kelas VIII
 Evaluator : *Junindra Spd.*
 Tanggal : *4 April 2018*

Lembar evaluasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pengembangan media pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara” yang akan dipertunjukan kepada Bapak/Ibu. Pendapat, penilaian, kritik, dan saran dari Bapak/Ibu sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi setiap pertanyaan pada lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada pilihan yang telah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan, serta memberikan komentar, saran, dan kesimpulan. Penilaian sebagai berikut :

- (4) : Sangat Baik
- (3) : Baik
- (2) : Kurang Baik
- (1) : Sangat Kurang Baik

Beri tanda centang (✓) pada pilihan yang disediakan sesuai dengan pendapat

Bapak/Ibu :

No.	Kriteria	Skor			
		4	3	2	1
1.	Font / huruf yang digunakan mudah dibaca		✓		
2.	Penyajian gambar Jelas		✓		
3.	Penyajian video jelas	✓			
4.	Penyajian audio Jelas	✓			
5.	Gambar sesuai dengan materi yang disajikan	✓			
6.	Video sesuai dengan materi yang disajikan	✓			
7.	Audio sesuai dengan materi yang disajikan	✓			
8.	Materi yang disampaikan runtut		✓		
9.	Materi yang disampaikan jelas	✓			
10.	Materi yang disampaikan sesuai untuk siswa kelas VIII SMP	✓			
11.	Program dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi	✓			
12.	Program mudah untuk dijalankan	✓			
13.	Latihan soal sesuai dengan materi yang disajikan		✓		

A. KOMENTAR

Media pembelajaran menarik, sesuai untuk
media pembelajaran anak-anak, namun perlu
penyempurnaan pada visual animasi.

B. SARAN DAN MASUKAN

Beberapa bagian animasi kurang proporsional
tentang ukuran gambar dan tulisan.

C. KESIMPULAN

Apakah media pembelajaran "Menjadi Pemandu Acara" baik digunakan pendidik
dalam melakukan pembelajaran? (lingkari salah satu menurut penilaian Anda)

1. YA

2. TIDAK

Karapua 11 April 2018


(Aminda.)

Pengembangan Media Pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara”

Untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi Pokok : Ketrampilan Membawakan Acara *Yuli Winarti, S.Pd.*
 Sasaran Program : SMP kelas VIII
 Evaluator : *Yuli Winarti, S.Pd.*
 Tanggal : *11 April 2015*

Lembar evaluasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pengembangan media pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara” yang akan dipertunjukkan kepada Bapak/Ibu. Pendapat, penilaian, kritik, dan saran dari Bapak/Ibu sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi setiap pertanyaan pada lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada pilihan yang telah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan, serta memberikan komentar, saran, dan kesimpulan. Penilaian sebagai berikut :

- (4) : Sangat Baik
- (3) : Baik
- (2) : Kurang Baik
- (1) : Sangat Kurang Baik

Beri tanda centang (✓) pada pilihan yang disediakan sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu :

No.	Kriteria	Skor			
		4	3	2	1
1.	Font / huruf yang digunakan mudah dibaca		✓		
2.	Penyajian gambar Jelas		✓		
3.	Penyajian video jelas	✓			
4.	Penyajian audio Jelas	✓			
5.	Gambar sesuai dengan materi yang disajikan		✓		
6.	Video sesuai dengan materi yang disajikan	✓			
7.	Audio sesuai dengan materi yang disajikan	✓			
8.	Materi yang disampaikan runtut	✓			
9.	Materi yang disampaikan jelas	✓			
10.	Materi yang disampaikan sesuai untuk siswa kelas VIII SMP		✓		
11.	Program dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi	✓			
12.	Program mudah untuk dijalankan	✓			
13.	Latihan soal sesuai dengan materi yang disajikan		✓		

A. KOMENTAR

Bagus, sangat membantu dalam pembelajaran.

.....

.....

.....

.....

.....

B. SARAN DAN MASUKAN

- Soal evaluasi kurang beragam

- Teks syarat pemandu acara terlalu padat

.....

.....

.....

.....

C. KESIMPULAN

Apakah media pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara” baik digunakan pendidik dalam melakukan pembelajaran? (lingkari salah satu menurut penilaian Anda)

1. YA
2. TIDAK

Karangpucung, 11 April 2015



(Yuli Winarti, S.Pd)

Pengembangan Media Pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara”

Untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi Pokok : Keterampilan Membawakan Acara
 Sasaran Program : SMP kelas VIII
 Evaluator : Nuny Wasini, S.Pd
 Tanggal : 11 April 2015

Lembar evaluasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pengembangan media pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara” yang akan dipertunjukkan kepada Bapak/Ibu. Pendapat, penilaian, kritik, dan saran dari Bapak/Ibu sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi setiap pertanyaan pada lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada pilihan yang telah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan, serta memberikan komentar, saran, dan kesimpulan. Penilaian sebagai berikut :

- (4) : Sangat Baik
- (3) : Baik
- (2) : Kurang Baik
- (1) : Sangat Kurang Baik

Beri tanda centang (✓) pada pilihan yang disediakan sesuai dengan pendapat

Bapak/Ibu :

No.	Kriteria	Skor			
		4	3	2	1
1.	Font / huruf yang digunakan mudah dibaca	✓			
2.	Penyajian gambar Jelas		✓		
3.	Penyajian video jelas	✓			
4.	Penyajian audio Jelas	✓			
5.	Gambar sesuai dengan materi yang disajikan		✓		
6.	Video sesuai dengan materi yang disajikan	✓			
7.	Audio sesuai dengan materi yang disajikan	✓			
8.	Materi yang disampaikan runtut		✓		
9.	Materi yang disampaikan jelas	✓			
10.	Materi yang disampaikan sesuai untuk siswa kelas VIII SMP	✓			
11.	Program dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi	✓			
12.	Program mudah untuk dijalankan		✓		
13.	Latihan soal sesuai dengan materi yang disajikan	✓			

A. KOMENTAR

.....

.....

.....

.....

.....

.....

B. SARAN DAN MASUKAN

Halaman yang berisi banyak teks bisa diberi background
agar siswa lebih nyaman membaca

.....

.....

.....

.....

C. KESIMPULAN

Apakah media pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara” baik digunakan pendidik dalam melakukan pembelajaran? (lingkari salah satu menurut penilaian Anda)

1. YA
2. TIDAK

Karangpuring, 11 April 2015



(Mumy Warini, S.Pd.)

Pengembangan Media Pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara”

Untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi Pokok : Ketrampilan Membawakan Acara
 Sasaran Program : SMP kelas VIII
 Evaluator : Y/M. Sukesi, S. Pd.
 Tanggal : 15 April 2015

Lembar evaluasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pengembangan media pembelajaran “Menjadi Pemandu Acara” yang akan dipertunjukkan kepada Bapak/Ibu. Pendapat, penilaian, kritik, dan saran dari Bapak/Ibu sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi setiap pertanyaan pada lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada pilihan yang telah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan, serta memberikan komentar, saran, dan kesimpulan. Penilaian sebagai berikut :

- (4) : Sangat Baik
- (3) : Baik
- (2) : Kurang Baik
- (1) : Sangat Kurang Baik

Beri tanda centang (✓) pada pilihan yang disediakan sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu :

No.	Kriteria	Skor			
		4	3	2	1
1.	Font / huruf yang digunakan mudah dibaca	✓			
2.	Penyajian gambar Jelas	✓			
3.	Penyajian video jelas	✓			
4.	Penyajian audio Jelas	✓			
5.	Gambar sesuai dengan materi yang disajikan	✓			
6.	Video sesuai dengan materi yang disajikan	✓			
7.	Audio sesuai dengan materi yang disajikan	✓			
8.	Materi yang disampaikan runtut		✓		
9.	Materi yang disampaikan jelas		✓		
10.	Materi yang disampaikan sesuai untuk siswa kelas VIII SMP		✓		
11.	Program dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi	✓			
12.	Program mudah untuk dijalankan	✓			
13.	Latihan soal sesuai dengan materi yang disajikan	✓			

A. KOMENTAR

Media Pembelajaran menarik, bisa meningkatkan minat siswa belajar

B. SARAN DAN MASUKAN

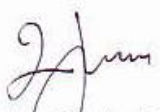
Materi Pembelajaran terlalu lengkap untuk siswa SMP

C. KESIMPULAN

Apakah media pembelajaran "Menjadi Pemandu Acara" baik digunakan pendidik dalam melakukan pembelajaran? (lingkari salah satu menurut penilaian Anda)

1. YA
2. TIDAK

Purbalingga 15 April 2005


(Y.M. Pukeyah, S.Pd.)

Lampiran 16 : Surat Ijin Penelitian Fakultas



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
http: //www.fbs.uny.ac.id//

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 371a/UN.34.12/DT/IV/2015
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 13 April 2015

Kepada Yth.
Kepala SMP Negeri 1 Purbalingga

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH CS5 PADA
PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MEMBAWAKAN ACARA UNTUK SISWA SMP KELAS VIII**

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : GALUH WIDOERA PRAKASA
NIM : 07201244042
Jurusan/ Program Studi : Pend. Bhs. & Sastra Indonesia
Waktu Pelaksanaan : April-Juni 2015
Lokasi Penelitian : SMP Negeri 1 Purbalingga

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Kasubag Pendidikan FBS,

Ir. Probo Utami, S.E.
NIP. 19670704 199312 2 001

mpiran 17 : Surat Keterangan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 1 PURBALINGGA**

Jalan Kapten Piere Tendean Nomor 8 Kotak Pos 194 Purbalingga 53313
Telepon (0281) 891089, 7606469 Faksimili (0281) 892918

E-mail : smpn1purbalingga@yahoo.co.id Website : <http://www.smpn1purbalingga.sch.id>



SURAT KETERANGAN

Nomor : 351.4/085

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 1 Purbalingga, menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : **GALUH WIDOERA PRAKASA**
NIM : 07201244042
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian di SMP Negeri 1 Purbalingga pada 14 April 2015, untuk menyusun skripsi dengan judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ADOBE FLASH CS5 PADA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN
MEMBAWAKAN ACARA UNTUK SISWA SMP KELAS VIII**

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Purbalingga, 14 April 2015
Kepala SMPN 1 Purbalingga



Hartojo Hadi, S.Pd, M.M.
NIP. 19590704 198603 1 019