

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH*
UNTUK MEMBACA PEMAHAMAN KELAS XI
DENGAN STRATEGI K-W-L**

SKRIPSI

Diajukan kepada Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk memenuhi persyaratan kelulusan



oleh

Wahyu Jati Prasetya

08201241008

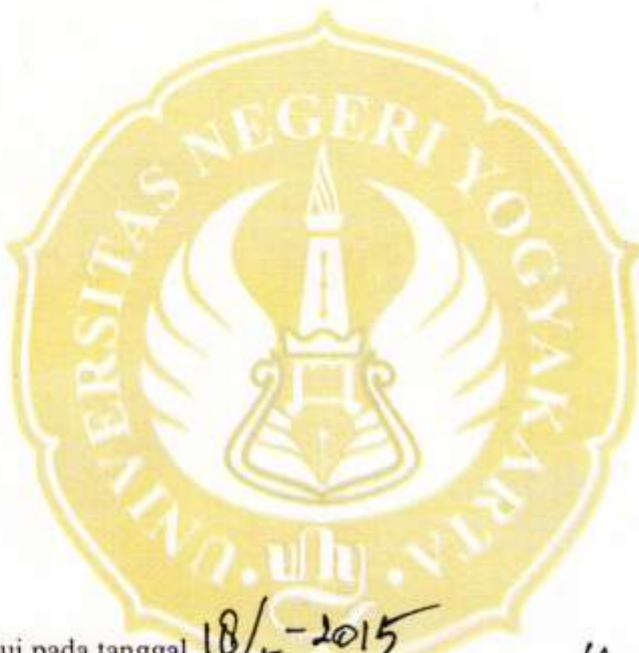
**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Flash*

untuk Membaca Pemahaman Kelas XI dengan Strategi K-W-L

ini telah disetujui pembimbing untuk diujikan.



Telah disetujui pada tanggal

18/5/2015

12 Juni 2015

Pembimbing I,

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Kastam Syamsi".

Dr. Kastam Syamsi, M.Ed.

NIP 19630302 199001 1 001

Pembimbing II,

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Sudiati".

Sudiati, M.Hum.

NIP 19650924 199303 2 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Flash untuk Membaca Pemahaman Kelas XI dengan Strategi K-W-L* ini telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji pada 26 Juni 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Suhardi, M. Pd.	Ketua Pengaji		8-7- 2015
Dra. Sudiati, M. Hum	Sekretaris Pengaji		10-7- 2015
St. Nurbaya, M. Hum., M. Si.	Pengaji I		8-7- 2015
Dr. Kastam Syamsi, M. Ed.	Pengaji II		8-7- 2015

Yogyakarta,

9/7/2015

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 : Wahyu Jati Prasetya

NIM : 08201241008

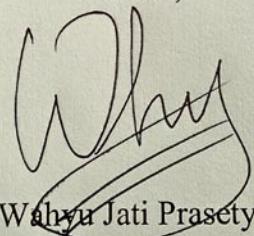
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah 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, 1 Juni 2015

Penulis,

Wahyu Jati Prasetya

MOTTO

“Hidup Sehat Tanpa Moto”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada Bapak-Ibu tercinta atas kebaikan kalian yang tak terhitung, untuk kasih sayang yang terus mengalir deras, untuk setiap untaian doa yang mengalun indah, dan untuk setiap tetesan keringat pengorbanan. Semoga Allah menjaga dan memberi kebahagiaan pada kalian di dunia dan akhirat.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahi rabbil'alamin, rasa syukur saya panjatkan ke hadirat Allah *subhana wa ta'ala* atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Flash untuk Membaca Pemahaman Kelas XI dengan Strategi K-W-L* dengan lancar.

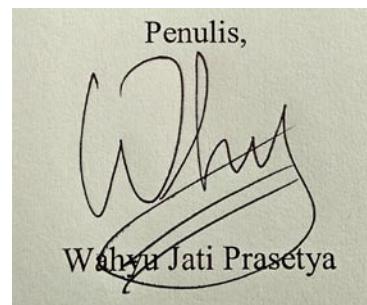
Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, serta dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya menyampaikan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. Zamzani M.Pd. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni sekaligus Penasehat Akademik dan Bapak Dr. Maman Suryaman, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada saya dan mahasiswa lainnya untuk berkembang.

Rasa hormat, terima kasih, dan penghargaan yang setinggi-tingginya saya sampaikan kepada kedua pembimbing, yaitu Bapak Dr. Kastam Syamsi, M.Ed. dan Ibu Sudiati, M.Hum. yang banyak memberikan bimbingan, arahan, dan saran untuk saya yang awam ini. Rasa hormat dan terima kasih saya sampaikan kepada Ibu Beniyati Lesyarini, M.Pd. dan Bapak Deni Hardiyanto, M.Pd. yang memberikan saran sebagai ahli materi dan media pada produk yang saya kembangkan dalam skripsi ini. Rasa hormat dan terima kasih saya sampaikan kepada Bapak Drs. Marsudiyana, selaku kepala sekolah SMAN 1 Sewon, Ibu Niken Nunggar W, S.Pd. Ibu Dra. Endang Herpriyatini, dan Ibu Tutik Hartanti,

M.Pd. selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMAN 1 Sewon yang telah memberikan bantuan sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.

Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada ibu dan bapak yang memberikan doa yang tulus, dan dukungan demi keberhasilan saya. Saudara-saudara yang selalu memberikan semangat. Terima kasih juga saya sampaikan kepada Teman senasib sepenanggungan, Wildan, Rohmat, Agil, Fizian, Gandi, dan Tomo yang telah memberikan dukungan dan doa sehingga saya dapat menyelesaikan studi ini dengan baik. Tidak lupa saya ucapkan terima kasih kepada teman-teman PBSI 2008 yang tidak dapat saya sebutkan satu demi satu yang telah memberikan dukungan moral dan bantuan kepada saya.

Yogyakarta, 1 Juni 2015



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	8
G. Manfaat Penelitian	9
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	10
I. Definisi Istilah	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	14
1. Pengertian Membaca Pemahaman	14
2. Tujuan dan Prinsip Membaca Pemahaman	15
3. Klasifikasi Membaca	16
4. Strategi Pembelajaran Membaca Pemahaman K-W-L	20

5. Implementasi Pembelajaran Membaca Pemahaman SMA Kelas XI dengan Strategi K-W-L	22
6. Media Pembelajaran	24
7. Belajar Berbasis Komputer	27
8. Pembelajaran dengan Model Tutorial	28
9. Program Komputer <i>Adobe Flash</i>	29
10. Penelitian Pengembangan	31
B. Penelitian yang Relevan	33
C. Kerangka Pikir	35
D. Pertanyaan Penelitian	37

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	38
B. Prosedur Penelitian	38
1. Analisis Kebutuhan Lapangan	39
2. Desain Produk Awal	39
3. Validasi Ahli dan Uji Coba	40
4. Revisi Produk	41
5. Evaluasi Produk Akhir	41
C. Subjek Penelitian	42
D. Teknik Pengumpulan Data	43
1. Wawancara	43
2. Angket	43
3. Validasi Ahli	44
4. Uji Coba	44
E. Instrumen Pengumpulan Data	45
1. Pedoman Wawancara	46
2. Lembar Angket	46
3. Pedoman Lembar Validasi Ahli	47
4. Lembar Uji Coba	47
F. Teknik Analisis Data	47
1. Analisis Hasil Wawancara	48

2. Analisis Lembar Angket Siswa	49
3. Analisis Lembar Validasi Ahli	50
4. Analisis Lembar Uji Coba	51

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Data Analisis Kebutuhan Lapangan	53
1. Analisis Kebutuhan Belajar Siswa	53
2. Analisis Kebutuhan Mengajar Guru	55
3. Kriteria Media Pembelajaran yang Diharapkan	57
B. Deskripsi Produk Awal	58
1. Konten Media Pembelajaran	58
2. Tampilan Media Pembelajaran.....	61
3. Alur Media Pembelajaran	64
C. Data Validasi Ahli dan Uji Coba Produk	65
1. Data Validasi Ahli Materi	66
2. Data Validasi Ahli Media	70
3. Data Uji Guru	73
4. Data Uji Siswa	76
D. Revisi Produk	77
1. Revisi Ahli Materi	77
2. Revisi Ahli Media	78
3. Revisi Uji Guru	79
4. Revisi Uji Siswa	79
E. Analisis Kelayakan	80
1. Kelayakan Aspek Kualitas Materi Pembelajaran	80
2. Kelayakan Aspek Isi	80
3. Kelayakan Aspek Tampilan	80
4. Kelayakan Aspek Pemrograman	81
5. Kelayakan Aspek Materi dan Soal	81
6. Kelayakan Aspek Kebahasaan	81
7. Kelayakan Aspek Keterlaksanaan	82
8. Kelayakan Aspek Audio-Visual	82

9. Kelayakan Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	83
10. Kelayakan Aspek Ketertarikan terhadap Bahasa Indonesia	83
F. Kajian Produk Akhir	84
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	87
B. Keterbatasan Penelitian	89
C. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	93

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar I	: Tampilan Utama <i>Adobe Flash CS3</i> 29
Gambar II	: Kerangka Pikir Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran 36
Gambar III	: Skema Langkah Kerja Penelitian 42
Gambar IV	: Tampilan Tombol Simbol dengan Teks, Tombol Berupa Teks, dan Tombol Berupa Simbol 63
Gambar V	: Tampilan Latar dan Ilustrasi Gambar pada Teks Bacaan . 64
Gambar VI	: Alur Media Pembelajaran 65

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Strategi K-W-L	21
Tabel 2 : Konversi Data Kualitatif Menjadi Kuantitatif pada Angket Siswa .	49
Tabel 3 : Ketentuan Pemberian Skor Lembar Validasi Ahli	50
Tabel 4 : Konversi Data Kualitatif Menjadi Kuantitatif pada Lembar Validasi Ahli	50
Tabel 5 : Ketentuan Pemberian Skor Uji Coba	51
Tabel 6 : Konversi Data Kualitatif Menjadi Kuantitatif pada Lembar Uji Coba	51
Tabel 7 : Minat Belajar Membaca Pemahaman oleh Siswa	54
Tabel 8 : Penyajian Kalimat Instruksional yang Terdapat pada Media	59
Tabel 9 : Konten Materi Membaca Pemahaman	60
Tabel 10 : Teks Bacaan yang Terdapat pada Media	60
Tabel 11 : Langkah Kerja Strategi K-W-L pada Media	61
Tabel 12 : Soal Latihan yang Terdapat pada Media	61
Tabel 13 : Adaptasi Tampilan Media Berdasarkan Sistem Operasi <i>Windows</i> ..	62
Tabel 14 : Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I, II, dan III	66
Tabel 15 : Hasil Validasi Ahli Media Tahap I, II, dan III	71
Tabel 16 : Skor Rata-Rata Tiap Aspek pada Uji Guru	73
Tabel 17 : Skor Rata-Rata Tiap Aspek pada Uji Siswa	76

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Hasil Wawancara Guru dan Siswa	93
Lampiran 2 : Kisi-Kisi dan Hasil Lembar Angket Siswa Praujicoba	103
Lampiran 3 : Lembar Validasi dan Uji Coba	114
Lampiran 4 : Hasil Validasi dan Uji Coba	171
Lampiran 5 : RPP Membaca Pemahaman	179
Lampiran 6 : Dokumentasi Penelitian	185
Lampiran 7 : Tampilan Revisi Produk Media Pembelajaran	189
Lampiran 8 : Surat Izin Penelitian	198

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH*
UNTUK MEMBACA PEMAHAMAN KELAS XI
DENGAN STRATEGI K-W-L**

**Oleh Wahyu Jati Prasetya
NIM 08201241008**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran awal siswa dalam penggunaan media pembelajaran *flash* untuk membaca pemahaman di kelas XI, menghasilkan media pembelajaran *flash* untuk membaca pemahaman di kelas XI dengan strategi K-W-L, dan mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan “layak” berdasarkan validasi ahli dan uji coba produk secara terbatas.

Model penelitian ini menggunakan model pengembangan media pembelajaran berdasarkan model pengembangan Borg & Gall. Analisis kebutuhan lapangan dilakukan dengan cara mengumpulkan data dengan menggunakan pedoman wawancara dan angket. Validasi ahli dan uji coba produk dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Validasi ahli dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Uji coba produk yang dilakukan secara terbatas yang terdiri dari: uji guru dengan 4 subjek uji coba dan uji siswa dengan 31 subjek uji coba. Subjek uji guru adalah tiga guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 1 Sewon, Bantul dan satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Muhammadiyah 1 Bantul. Subjek uji siswa adalah 31 siswa yang berada di kelas XI IPS 3 SMAN 1 Sewon.

Hasil penelitian meliputi hasil analisis kebutuhan lapangan, hasil validasi ahli dan uji coba, dan hasil analisis kelayakan. (1) Hasil analisis kebutuhan lapangan menunjukkan bahwa minat siswa dalam kegiatan pembelajaran membaca pemahaman dikategorikan “cukup”. Siswa mengharapkan media pembelajaran dengan kriteria: media pembelajaran berbasis teknologi, interaktif, menyajikan soal latihan, memiliki ilustrasi menarik, memberikan contoh materi belajar, menggunakan strategi pembelajaran, dan menunjang kegiatan pembelajaran siswa sehingga meningkatkan minat belajar siswa. (2) Hasil validasi dan uji coba produk memperoleh skor pada aspek kualitas materi pembelajaran sebesar 3,92, aspek isi (3,73), aspek tampilan (3,14), aspek pemrograman (3,33), aspek materi dan soal (4,00), aspek kebahasaan (3,92), aspek keterlaksanaan (3,84), aspek audio-visual (3,74), aspek rekayasa perangkat lunak (3,82), dan aspek ketertarikan terhadap Bahasa Indonesia (3,48). (3) Hasil analisis kelayakan produk menunjukkan media pembelajaran yang dihasilkan pada aspek kualitas materi pembelajaran dinyatakan “layak”, aspek isi (layak), aspek tampilan (cukup layak), aspek pemrograman (layak), aspek materi dan soal (layak), aspek kebahasaan (layak), aspek keterlaksanaan (layak), aspek audio-visual (layak), aspek rekayasa perangkat lunak (layak), dan aspek ketertarikan terhadap Bahasa Indonesia (layak).

Kata kunci: media pembelajaran *flash*, membaca pemahaman, K-W-L.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi dan media dapat berperan sebagai pendukung kegiatan pembelajaran. Jika pengajarannya berpusat pada guru, teknologi dan media digunakan untuk mendukung penyajian pengajaran. Apabila pengajaran berpusat pada siswa, para siswa sebagai pengguna utama teknologi dan media (Smaldino dkk, 2011:14). Penerapan peran teknologi dan media dalam kegiatan pembelajaran di kelas juga dapat difungsikan menjadi media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan oleh guru dan siswa.

Menurut Smaldino, dkk. (2011:16), para siswa bisa memanfaatkan teknologi dan media dalam serangkaian cara untuk meningkatkan belajar. Pemanfaatan kegiatan yang berpusat pada siswa memungkinkan para guru menggunakan sebagian waktu belajar untuk memeriksa dan memperbaiki masalah siswa, berkonsultasi dengan para siswa secara individual, dan mengajar secara satu per satu dalam kelompok kecil. Dalam keadaan tertentu, keseluruhan tugas pengajaran bisa dipasrahkan ke teknologi dan media.

Media pembelajaran adalah salah satu faktor penentu kegiatan pembelajaran yang baik. Media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan kegiatan pembelajaran. Media yang baik akan memberikan pengaruh baik terhadap informasi yang diterima oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran yang baik akan membuat siswa bersemangat dalam belajar. Peran guru dalam kegiatan pembelajaran dapat

dibantu oleh media pembelajaran tersebut. Sudjana (2010:2) memperkuat hal ini dengan menyatakan bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

Membaca pemahaman merupakan salah satu kegiatan keterampilan berbahasa yang sangat penting, karena dalam kegiatan membaca pemahaman memerlukan pemahaman tekstual secara langsung (Heilman dalam Suwaryono, 1989:1). Dalam kegiatan membaca pemahaman, terdapat tingkatan pemahaman berdasarkan kemampuan dan minat baca. Somadayo (2011:19) menyatakan bahwa tingkatan membaca pemahaman memiliki tingkatan: pemahaman literal, pemahaman interpretasi, pemahaman kritis, dan pemahaman kreatif. Proses membaca pemahaman juga terdiri dari beberapa proses. Proses membaca dibagi menjadi empat tahap, yaitu: persepsi, pemahaman, reaksi, dan integrasi. Dengan demikian, berdasarkan proses dan hasil kegiatan membaca pemahaman yang memiliki beberapa tahap dan tingkatan hasil, membaca pemahaman merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting.

Strategi pembelajaran merupakan cara melibatkan para pelajar meraih tujuan mereka atau menginternalisasi konten. Contohnya adalah presentasi, demonstrasi, belajar kooperatif, permainan, simulasi, penyelesaian masalah, diskusi, latihan dan praktik, penemuan, dan tutorial (Smaldino dkk, 2011:30). Dalam strategi pembelajaran tutorial menurut Smaldino, dkk. (2011:34), seorang tutor dapat berupa manusia, piranti lunak komputer, atau materi cetakan khusus yang dapat menyajikan konten, mengajukan pertanyaan atau persoalan, meminta respon para pembelajar, menganalisis respon tersebut, memberikan umpan balik

yang tepat, dan menyediakan praktik hingga para pemelajar menunjukkan level dasar kompetensi. Pemberian tutorial paling sering dilakukan satu lawan satu dan sering digunakan untuk mengajarkan ketrampilan dasar, seperti membaca dan aritmatika.

Strategi pembelajaran *What I Know-What I Want to Learn-What I Learned* (K-W-L) merupakan salah satu strategi pembelajaran yang sederhana. Strategi yang dikembangkan oleh Ogle ini, pada mulanya digunakan untuk meyakinkan bahwa dosen-dosen memiliki kecenderungan untuk perlu memperhatikan latar belakang pengetahuan para mahasiswa serta minat mereka (Ogle via Akyuz, 2004:16). Namun pada perkembangannya, strategi ini dapat digunakan pada berbagai tingkat pendidikan.

Strategi pembelajaran K-W-L dapat diterapkan pada kegiatan membaca pemahaman. Berdasarkan tahapan kegiatan membaca pemahaman menurut Wiryodijoyo (1989:3), tahapan dalam kegiatan membaca pemahaman dapat diterapkan pada langkah-langkah yang terdapat pada kegiatan membaca dengan strategi pembelajaran K-W-L. Berdasarkan hasil kegiatan membaca pemahaman, hasil kegiatan membaca dengan strategi pembelajaran K-W-L juga dapat dikategorikan berdasarkan kemampuan dan minat baca. Dengan demikian, dalam pemerolehan hasil bacaan, strategi pembelajaran K-W-L sesuai dengan kegiatan membaca pemahaman.

Media pembelajaran membaca pemahaman yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah cenderung belum memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik. Pada kegiatan pembelajaran membaca pemahaman di sekolah, guru hanya menggunakan media pembelajaran seadanya atau bahkan

tidak menggunakan media. Ada pula media pembelajaran yang masih belum memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran yang baik, yaitu: belum menggunakan strategi belajar, belum menyajikan latihan soal atau pengayaan, dan belum menggunakan langkah-langkah membaca dalam kegiatan pembelajaran.

Peneliti menemukan permasalahan tersebut pada siswa kelas XI di SMAN 1 Sewon. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari angket praujicoba, siswa kelas XI di SMA N 1 Sewon memiliki minat belajar dalam kegiatan membaca pemahaman. Permasalahan yang dihadapi guru adalah guru belum menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam kegiatan membaca. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru merupakan media pembelajaran sederhana sehingga dianggap siswa kurang menarik. Selain itu, guru belum menggunakan langkah kegiatan membaca yang telah teruji keefektifannya.

Hasil wawancara siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran membaca pemahaman di sekolah memperkuat data yang diperoleh dari SMAN 1 Sewon. Menurut siswa, media pembelajaran yang digunakan guru belum mampu meningkatkan minat dan prestasi siswa. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan belum memiliki langkah kegiatan dan evaluasi. Namun demikian, siswa merasa senang terhadap kegiatan pembelajaran membaca pemahaman dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Sewon, Bantul. Pemilihan lokasi tersebut berdasarkan pada tahap analisis kebutuhan yang menghasilkan kesimpulan berupa kebutuhan sekolah berupa media pembelajaran membaca

pemahaman berbasis teknologi yang meningkatkan minat dan prestasi siswa dengan strategi pembelajaran yang efektif. Siswa kelas XI SMAN 1 Sewon menunjukkan minat yang cukup pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran membaca pemahaman berbasis teknologi. Guru mengharapkan adanya media pembelajaran membaca pemahaman yang dapat berfungsi sebagai media pembelajaran alternatif yang lebih baik. Di samping itu, fasilitas sekolah berupa komputer dan perangkat multimedia yang memadai turut mendukung penelitian ini.

Analisis kebutuhan dilakukan sebelum mengembangkan produk. Analisis kebutuhan meliputi analisis kebutuhan belajar siswa dan analisis kebutuhan mengajar guru. Analisis kebutuhan belajar siswa dilakukan dengan mengumpulkan angket minat belajar membaca pemahaman siswa dengan media pembelajaran berbasis teknologi yang diberikan kepada 36 siswa kelas XI SMAN 1 Sewon dan kegiatan wawancara dengan lima siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta. Analisis kebutuhan mengajar guru dilakukan dengan wawancara terhadap salah satu guru Bahasa Indonesia SMAN 1 Sewon.

Hasil pengumpulan data diperoleh bahwa kegiatan membaca pemahaman dapat diajarkan berdasarkan salah satu standar kompetensi dalam kurikulum yang diterapkan SMAN 1 Sewon untuk siswa kelas XI. Hasil analisis kebutuhan belajar siswa menunjukkan bahwa siswa berminat dengan pengembangan media pembelajaran membaca pemahaman berbasis teknologi. Hasil analisis kebutuhan mengajar guru menunjukkan bahwa media pembelajaran membaca pemahaman yang digunakan guru selama ini masih belum memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik seperti: menggunakan koran sebagai sumber belajar

membaca pemahaman, penguasaan guru terhadap media pembelajaran berbasis teknologi yang minim, langkah kegiatan membaca yang kurang efektif, dan media pembelajaran yang belum interaktif.

Hasil pengumpulan data di lapangan di atas diperkuat dengan belum adanya media pembelajaran yang dikembangkan untuk mengatasi masalah tersebut. Berdasarkan data yang diperoleh oleh peneliti, penelitian pengembangan media pembelajaran membaca pemahaman belum pernah dilakukan. Pelaksanaan strategi pembelajaran membaca yang terintegrasi dengan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran juga belum pernah peneliti temukan. Di samping itu, belum ada media pembelajaran yang dapat menjadikan interaksi antara guru dengan siswa di kelas semakin menarik, karena media pembelajaran berbasis teknologi cenderung mengurangi interaksi antara guru dengan siswa di kelas.

Berdasarkan data yang terkumpul di atas, penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran *flash* untuk membaca pemahaman kelas XI dengan strategi pembelajaran K-W-L. Penggunaan strategi pembelajaran K-W-L bertujuan untuk mengajarkan salah satu strategi pembelajaran membaca di sekolah. Selain keefektifan strategi pembelajaran K-W-L sudah teruji, penggunaan strategi pembelajaran ini diharapkan menggugah minat siswa untuk menggunakan strategi pembelajaran lain pada kegiatan pembelajaran. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini, peneliti mengharapkan media pembelajaran ini dapat diterima dan dimanfaatkan oleh guru dan siswa sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan mendapatkan hasil belajar yang sesuai dengan yang diharapkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah dengan rincian sebagai berikut.

1. Bagaimanakah gambaran awal guru dan siswa mengenai sikap awal perencanaan pengembangan media pembelajaran *flash* untuk membaca pemahaman?
2. Bagaimanakah gambaran awal guru mengenai manfaat pengembangan media pembelajaran *flash* untuk membaca pemahaman?
3. Bagaimanakah gambaran awal siswa mengenai pengalaman awal melakukan kegiatan membaca pemahaman?
4. Bagaimanakah gambaran awal siswa mengenai pengalaman awal penggunaan media pembelajaran *flash* untuk membaca pemahaman?
5. Bagaimanakah cara mengembangkan media pembelajaran *flash* untuk membaca pemahaman dengan strategi pembelajaran K-W-L?
6. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan?

C. Pembatasan Masalah

Pada kegiatan pembelajaran membaca pemahaman, terdapat beberapa aspek penting yang mempengaruhi hasil kegiatan pembelajaran. Namun, penelitian ini membatasi fokus penelitian pada pengembangan media pembelajaran *flash* untuk membaca pemahaman dengan strategi pembelajaran K-W-L.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti merumuskan beberapa masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah gambaran awal siswa dalam penggunaan media pembelajaran *flash* untuk membaca pemahaman?
2. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran *flash* untuk membaca pemahaman kelas XI dengan strategi pembelajaran K-W-L?
3. Bagaimanakah tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini secara umum adalah mengembangkan media pembelajaran membaca pemahaman dengan strategi pembelajaran K-W-L untuk siswa SMA Kelas XI berbasis teknologi. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui gambaran awal siswa dalam penggunaan media pembelajaran *flash* untuk membaca pemahaman kelas XI.
2. Menghasilkan media pembelajaran *flash* untuk membaca pemahaman kelas XI dengan strategi pembelajaran K-W-L.
3. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran Bahasa Indonesia aspek keterampilan membaca

pemahaman berbasis teknologi dalam bentuk aplikasi komputer media pembelajaran yang meliputi sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dihasilkan dioperasikan dengan program komputer dengan sistem operasi *windows*.
2. Media pembelajaran yang dihasilkan disimpan dalam bentuk CD (*compact disk*).
3. Media pembelajaran yang dihasilkan menyajikan pengantar materi, langkah membaca dengan strategi pembelajaran K-W-L, artikel bacaan, latihan soal, dan pembahasan soal.
4. Media pembelajaran yang dihasilkan memiliki langkah pembelajaran berdasarkan strategi pembelajaran K-W-L.
5. Media pembelajaran yang dihasilkan menggunakan instruksi suara pada bagian pengantar, langkah membaca dengan strategi pembelajaran K-W-L, dan latihan soal.

G. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diharapkan dalam pengembangan media pembelajaran *flash* untuk membaca pemahaman kelas XI dengan strategi pembelajaran K-W-L secara umum adalah sebagai berikut.

1. Memberikan media alternatif yang inovatif bagi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Keterampilan Membaca.
2. Mengajarkan strategi pembelajaran dan langkah membaca K-W-L melalui media pembelajaran yang dikembangkan kepada siswa
3. Menambah pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran.

4. Memperkenalkan kepada guru dan sekolah mengenai pentingnya memanfaatkan teknologi ke dalam kurikulum guna meningkatkan pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Adapun manfaat pengembangan media pembelajaran *flash* untuk membaca pemahaman secara khusus adalah sebagai berikut.

1. Manfaat bagi Peserta didik

Media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar interaktif yang diharapkan dapat mengatasi masalah belajar, seperti: kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti pelajaran, peserta didik merasa jemu, dan kegiatan pembelajaran terkesan monoton.

2. Manfaat bagi Guru Bahasa Indonesia

Media pembelajaran bisa dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif yang digunakan untuk mengajar sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih variatif.

3. Manfaat bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran di lapangan dan sebagai acuan pengembangan media pembelajaran lain.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran *flash* untuk membaca pemahaman adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran *flash* untuk membaca pemahaman dengan strategi pembelajaran K-W-L dikembangkan sebagai media pembelajaran kegiatan membaca pemahaman siswa.

2. Penggunaan media pembelajaran *flash* untuk membaca pemahaman dengan strategi pembelajaran K-W-L pada kegiatan pembelajaran menjadikan peserta didik termotivasi untuk mempelajari Bahasa Indonesia.
3. Media pembelajaran *flash* untuk membaca pemahaman dengan strategi pembelajaran K-W-L menyajikan materi tentang membaca pemahaman dan strategi pembelajaran K-W-L.
4. Media pembelajaran *flash* untuk membaca pemahaman dengan strategi pembelajaran K-W-L menyajikan langkah kegiatan membaca pemahaman dengan strategi pembelajaran K-W-L.
5. Media pembelajaran *flash* untuk membaca pemahaman dengan strategi pembelajaran K-W-L akan membantu guru Bahasa Indonesia dalam melakukan kegiatan membaca pemahaman di kelas.

Adapun keterbatasan pengembangan media pembelajaran *flash* untuk membaca pemahaman adalah sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran yang dihasilkan diujicobakan secara terbatas.
- b. Media pembelajaran *flash* untuk membaca pemahaman dengan strategi pembelajaran K-W-L dinilai oleh guru dan siswa yang terbatas.
- c. Media pembelajaran *flash* untuk membaca pemahaman dengan strategi pembelajaran K-W-L yang dihasilkan hanya dapat dioperasikan dengan komputer.
- d. Hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran *flash* untuk membaca pemahaman dengan strategi pembelajaran K-W-L belum dibandingkan dengan media pembelajaran lain.

I. Definisi Istilah

Beberapa istilah yang perlu dijelaskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

2. Membaca Pemahaman

Membaca pemahaman adalah proses belajar siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia khususnya keterampilan membaca guna meningkatkan pemahaman bacaan.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah penyalur pesan/bahan pembelajaran dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

3. Program Komputer *Flash*

Program komputer *flash* adalah program aplikasi komputer yang dihasilkan dari simpanan aplikasi pembuat dokumen berformat *flash* (fla, swf, dll). Hasil tersebut dapat digunakan pada komputer lain dengan menggunakan aplikasi *flash player* sebagai pembaca format atau dengan mengubah format dokumen dalam bentuk format .exe.

4. Strategi pembelajaran K-W-L

Strategi pembelajaran K-W-L (*what I know, what I want to learn, dan what I learned*) adalah salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan pada kegiatan pembelajaran membaca pemahaman. Strategi ini memiliki tiga

langkah, yaitu: K (apa yang saya ketahui), W (apa yang ingin saya ketahui), dan L (apa yang telah saya ketahui).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Membaca Pemahaman

Membaca adalah salah satu keterampilan yang berkaitan erat dengan keterampilan dasar terpenting pada manusia, yaitu berbahasa. Heilman dalam Wiryodijoyo (1989:1) menyatakan bahwa membaca adalah proses mendapatkan arti dari kata-kata tertulis. Membaca pemahaman (komprehensif) dinilai sangat penting karena posisinya yang mementingkan pemahaman textual secara langsung. Menurut Bormouth dalam Zuchdi (2008:22), kemampuan komprehensi merupakan seperangkat keterampilan pemerolehan pengetahuan yang digeneralisasi, yang memungkinkan orang memperoleh dan mewujudkan informasi yang diperoleh sebagai hasil membaca bahasa tertulis.

Hodgson via Tarigan (2008:7) menyatakan bahwa membaca adalah salah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis. Membaca adalah suatu proses yang menuntut agar kelompok kata yang merupakan suatu kesatuan akan terlihat dalam suatu pandangan sekilas dan makna kata-kata secara individual akan diketahui. Kalau hal ini tidak terpenuhi, pesan yang tersurat dan yang tersirat tidak akan tertangkap atau dipahami; dan proses membaca itu tidak terlaksana dengan baik. Berdasarkan batasan definisi yang disebutkan, membaca pemahaman dapat diartikan sebagai proses memahami makna kata-kata yang tertulis untuk memperoleh pesan yang disampaikan penulis

secara mendalam sehingga pembaca benar-benar memahami isi bacaan, baik dalam pengorganisasian teks maupun makna.

2. Tujuan dan Prinsip Membaca Pemahaman

Tujuan utama membaca pemahaman adalah memperoleh pemahaman dari bacaan. Secara rinci, Rivers dan Temperly via Somadayo (2011:10) menjelaskan tujuh tujuan utama membaca, yaitu: memperoleh informasi untuk suatu tujuan atau merasa penasaran tentang suatu topik, memperoleh berbagai petunjuk tentang cara melakukan suatu tugas bagi pekerjaan atau kehidupan sehari-hari, berakting dalam sebuah drama, bermain *game*, menyelesaikan teka-teki, berhubungan dengan teman-teman dengan surat-menyurat atau memahami surat-surat bisnis, mengetahui kapan dan di mana sesuatu akan terjadi atau apa yang tersedia, mengetahui apa yang sedang terjadi atau telah terjadi sebagaimana dilaporkan dalam koran, majalah, atau laporan, dan memperoleh kesenangan atau hiburan.

Tujuan membaca pemahaman menurut Anderson via Somadayo (2011:12) dijelaskan lebih spesifik untuk memahami isi bacaan dalam teks, yaitu: membaca untuk memperoleh rincian-rincian dan fakta-fakta, membaca untuk mendapatkan ide pokok, membaca untuk mendapatkan urutan organisasi teks, membaca untuk mendapatkan kesimpulan, dan membaca untuk mendapatkan klasifikasi, dan membaca untuk membuat perbandingan atau pertentangan.

Tujuan membaca pemahaman yang didapatkan dari kedua ahli tersebut tidak memiliki pertentangan. Keduanya memiliki keterkaitan antara tujuan membaca pemahaman yang lebih rinci dengan tujuan yang secara umum. Kedua

pernyataan tersebut dapat digabungkan untuk memperoleh tujuan membaca pemahaman yang lengkap.

Untuk memperoleh pemahaman yang menyeluruh, proses membaca harus memiliki prinsip dalam membaca. Hal ini bertujuan agar pembaca menyadari apa yang ingin dia ketahui dalam proses membaca tersebut. Prinsip utama pembaca yang baik ialah pembaca yang berpartisipasi aktif dalam proses membaca. Mereka mempunyai tujuan yang jelas serta memonitor tujuan membaca mereka dari teks bacaan yang mereka baca. Pembaca yang baik menggunakan strategi pemahaman untuk mempermudah membangun makna.

Beberapa prinsip membaca pemahaman menurut McLaughlin dan Allen via Somadayo (2011:16), yaitu: pemahaman merupakan proses konstruktivis sosial, keseimbangan kemahiraksaraan, guru membaca yang profesional (unggul) mempengaruhi belajar siswa, pembaca yang baik memegang peranan yang strategis dan berperan aktif dalam proses membaca, membaca hendaknya terjadi dalam konteks yang bermakna, siswa menemukan manfaat membaca yang berasal dari berbagai bahan bacaan pada berbagai tingkat kelas, perkembangan kosa kata dan pembelajaran mempengaruhi pemahaman membaca, pengikutsertaan adalah suatu faktor kunci pada proses pemahaman, strategi dan keterampilan membaca bisa diajarkan, dan asesmen yang dinamis yang menginformasikan pembelajaran membaca pemahaman.

3. Klasifikasi Membaca

Membaca pemahaman memiliki beberapa jenis tingkatan. Namun demikian, membaca pemahaman merupakan salah satu bagian dari kegiatan

membaca. Somadayo (2011:19) merinci pembagian tingkatan keterampilan membaca sebagai berikut.

a. Pemahaman Literal

Syafi'ie via Somadayo (2011:19) menyatakan bahwa pemahaman literal adalah pemahaman apa yang dikatakan atau disebutkan penulis dalam teks bacaan. Pemahaman ini diperoleh dengan memahami arti kata, kalimat, dan paragraf dalam konteks bacaan ini seperti apa adanya. Dalam pemahaman literal ini, tidak terjadi pendalaman pemahaman terhadap informasi bacaan. Untuk membangun pemahaman literal ini, pembaca dapat menggunakan pertanyaan-pertanyaan arahan dengan kata tanya yakni: siapa, apa, kapan, bagaimana, dan mengapa.

Kemampuan membaca literal adalah kemampuan membaca untuk mengenal dan menangkap isi bacaan yang tertera secara tersurat (eksplisit). Artinya, pembaca hanya menangkap informasi yang tercetak secara literal (tampak jelas) dalam bacaan. Yang termasuk dalam keterampilan membaca literal antara lain keterampilan: mengenal kata, kalimat, dan paragraf; mengenal unsur detail, unsur perbandingan, dan unsur utama; mengenal unsur hubungan sebab akibat; menjawab pertanyaan (apa, siapa, kapan, dan di mana; dan menyatakan kembali unsur perbandingan, unsur urutan, dan unsur sebab akibat).

b. Pemahaman Interpretasi

Syafi'ie via Somadayo (2011:21) menjelaskan bahwa pemahaman interpretasi adalah pemahaman terhadap apa yang dimaksudkan oleh penulis dalam teks bacaan. Pemahaman ini lebih mendalam dibandingkan dengan pemahaman literal. Apabila dalam pemahaman literal pembaca hanya mengenal

dan mengingat apa yang tertulis dalam bacaan, dalam pemahaman interpretasi ini pembaca berusaha mengetahui apa yang dimaksudkan oleh penulis yang tidak secara langsung dinyatakan dalam teks bacaan. Untuk memperoleh pengetahuan interpretasi ini diperlukan adanya pemahaman literal lebih dahulu. Pemahaman interpretasi meliputi kegiatan penalaran seperti: menarik kesimpulan, membuat generalisasi, memahami hubungan sebab akibat, membuat perbandingan, dan menemukan hubungan baru antara fakta tersebut dalam bacaan.

Pembaca dalam membaca interpretasi memainkan peran aktif untuk membangun makna dari apa yang dinyatakan di dalam teks. Pembaca membuat simpulan dari informasi yang implisit dengan mengkombinasikan informasi dalam teks dengan pengetahuan latar yang dimiliki (Somadayo, 2011:22). Dengan demikian, pemahaman literal yang didapatkan sebelumnya akan membangun pemahaman interpretasi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca sehingga pembaca mampu menyimpulkan keterkaitan antara bacaan dengan pengalaman pembaca untuk memperoleh pemahaman yang interpretatif.

c. Pemahaman Kritis

Pemahaman kritis adalah pemahaman bacaan yang lebih tinggi tingkatannya dibandingkan dengan pemahaman interpretasi. Proses pemahaman kritis melampaui pemahaman interpretasi. Dalam pemahaman interpretasi, penalaran yang dilakukan masih berada pada lingkup memahami apa yang dikemukakan oleh penulis. Dalam pemahaman kritis, di samping pemahaman apa yang dikatakan oleh penulis, pembaca juga memberikan reaksinya secara personal. Reaksi ini bisa berupa pertimbangan penilaian terhadap kualitas,

ketepatan, ketelitian, serta masuk akal atau tidaknya apa yang dikatakan oleh penulis (Syafi'ie via Somadayo, 2011:22).

Kemampuan membaca kritis merupakan kemampuan pembaca untuk mengolah bahan bacaan secara kritis dan menemukan keseluruhan makna bahan bacaan, baik makna tersurat maupun makna tersirat. Mengolah bahan bacaan secara kritis artinya dalam proses membaca seseorang tidak hanya menangkap makna yang tersurat (makna baris-baris bacaan, tetapi juga menemukan makna di balik baris). Keterampilan yang perlu diajarkan dalam membaca kritis, yaitu: menemukan informasi faktual (detail bacaan); menemukan ide pokok yang tersirat; menemukan unsur urutan perbandingan, dan sebab-akibat yang tersirat; menemukan suasana; membuat kesimpulan; menemukan tujuan pengarang; memprediksi dampak; membedakan opini dan fakta; membedakan realitas dan fantasi; mengikuti petunjuk; menemukan unsur propaganda; menilai keutuhan dan keruntutan gagasan; menilai kelengkapan dan kesesuaian antargagasan; menilai kesesuaian antara judul dan isi bacaan; membuat kerangka bahan bacaan; dan menemukan tema karya sastra.

d. Pemahaman Kreatif

Keterampilan membaca kreatif merupakan tingkatan tertinggi dari kemampuan membaca pemahaman seseorang. Pembaca tidak hanya menangkap makna tersurat, makna antarbaris, dan makna tersirat; tetapi pembaca juga bisa menerapkan hasil dari membacanya untuk dijadikan karya yang kreatif dalam kehidupan sehari-harinya. Keterampilan membaca kreatif yang perlu dilatih adalah: mengikuti petunjuk dalam bacaan kemudian menerapkannya; membuat resensi buku; memecahkan masalah sehari-hari melalui teori yang disajikan dalam

buku; mengubah buku cerita menjadi naskah drama; mengubah puisi menjadi prosa; mementaskan naskah drama yang telah dibaca; dan membuat kritik balikan dalam bentuk esai atau artikel populer.

Nurhadi dalam Somadayo (2011:26) menyatakan bahwa seseorang dikatakan memiliki pemahaman membaca kreatif jika dapat memenuhi beberapa kriteria, yaitu: kegiatan membaca tidak berhenti sampai pada saat menutup buku; mampu menerapkan hasil untuk kepentingan hidup sehari-hari; munculnya perubahan sikap dan tingkah laku setelah proses membaca selesai; masih membaca berlaku sepanjang masa; mampu menilai secara kritis dan kreatif bahan-bahan bacaan; dan mampu memecahkan masalah kehidupan sehari-hari berdasarkan hasil bacaan yang telah dibaca.

4. Strategi Pembelajaran Membaca Pemahaman K-W-L

Kegiatan pembelajaran di sekolah menuntut hasil yang sesuai dengan standar kompetensi. Untuk memperoleh hasil yang diharapkan, dibutuhkan strategi yang sesuai dengan materi pembelajaran. Oleh karena itu, strategi pembelajaran pada kondisi ini akan menentukan keberhasilan proses pembelajaran.

Ada berbagai macam strategi pembelajaran membaca. Namun, beberapa strategi memiliki langkah yang rumit dan kurang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Strategi membaca *What I Know, What I Want to Learn, What I Learned* (K-W-L) merupakan salah satu strategi pembelajaran yang sederhana, tetapi telah memiliki konsep yang jelas dalam tujuan membaca. Strategi yang dikembangkan oleh Ogle via Akyuz (2004:16) ini pada mulanya digunakan untuk

meyakinkan bahwa dosen-dosen memiliki kecenderungan untuk perlu memperhatikan latar belakang pengetahuan para mahasiswa serta minat mereka. Namun pada perkembangannya, strategi ini dapat digunakan pada tingkat pendidikan apa saja.

Strategi membaca dengan K-W-L dibagi menjadi tiga kolom tabel kegiatan yang harus dilampaui oleh siswa. Pada tahap K (*what I know?*), siswa dibimbing guru untuk melakukan curah pendapat mengenai apa yang mereka ketahui tentang wacana yang disediakan. Tahap W (*what I want to learn?*) menggunakan hasil curah pendapat pada tahap K untuk menyusun pertanyaan/permasalahan yang belum terpecahkan atau informasi yang ingin didapatkan oleh siswa. Sebelum memasuki tahap L, siswa melakukan kegiatan membaca pemahaman untuk menyusun pernyataan dan hasil bacaan yang telah dipelajari. Tahap L (*what I learned?*) digunakan untuk merumuskan hasil informasi setelah kegiatan membaca (Ogle via Akyuz, 2004:22).

Ogle via Akyuz (2004:34) menggunakan tabel dengan tiga kolom untuk memisahkan informasi dalam kegiatan membaca dengan strategi membaca K-W-L. Berikut tabel strategi K-W-L yang digunakan oleh Ogle.

Tabel 1: **Strategi K-W-L**

<i>What I Know?</i>	<i>What I Want to Learn?</i>	<i>What I Learned?</i>

Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan pada tiga tahap tersebut secara rinci akan dilakukan seperti berikut.

a. Pramembaca

Pada tahap ini, guru mengajak siswa untuk curah pendapat mengenai pengetahuan siswa terhadap topik yang akan dibahas. Kemudian guru menugaskan siswa untuk mencatat semua hal yang didiskusikan lewat buku catatan, sedangkan guru mencatat di papan tulis atau media lain. Setelah itu, guru mewajibkan siswa untuk memiliki minimal tiga pertanyaan mengenai topik yang akan dibahas yang belum mereka ketahui.

b. Membaca

Pada tahap ini, siswa dikondisikan tenang baik dalam pembelajaran individu maupun kelompok selama kegiatan membaca. Guru memerintahkan siswa untuk menuliskan jawaban dari pertanyaan yang mereka rumuskan setelah membaca. Jika ada pertanyaan atau pertanyaan tambahan yang belum terjawab, maka siswa harus menuliskannya di lembar pertanyaan untuk didiskusikan setelah membaca.

c. Setelah Membaca

Pada tahap terakhir, siswa diajak untuk berdiskusi dengan teman mengenai jawaban yang mereka peroleh dari bacaan. Siswa dan guru juga mendiskusikan pertanyaan yang belum terjawab setelah membaca. Setelah itu, guru dan siswa menyimpulkan informasi bacaan yang telah diperoleh.

5. Implementasi Pembelajaran Membaca Pemahaman SMA Kelas XI dengan Strategi K-W-L

Berdasarkan silabus pada kurikulum yang diterapkan di SMAN 1 Sewon untuk siswa kelas XI tahun ajar 2012/2013, salah satu standar kompetensi pada

kegiatan membaca adalah “memahami ragam wacana tulis dengan membaca intensif”. Membaca pemahaman merupakan bagian dari membaca intensif. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia keterampilan membaca pemahaman merupakan salah satu materi ajar yang terdapat pada kurikulum SMA kelas XI sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan secara langsung di kelas pada standar kompetensi yang sesuai.

Proses pembelajaran membaca pemahaman di kelas membutuhkan strategi pembelajaran untuk memahami bacaan. Oleh karena itu, implementasi strategi pembelajaran harus diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Implementasi yang akan diterapkan pada pembelajaran membaca pemahaman memiliki langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Siswa mendiskusikan topik bahasan yang sudah disediakan oleh guru dan menemukan hal yang berkaitan dengan topik tersebut.
- b. Siswa merumuskan pengetahuan mereka yang berkaitan dengan topik bahasan ke dalam kolom “K”.
- c. Siswa mendiskusikan hal yang ingin mereka ketahui mengenai topik yang akan dibahas.
- d. Siswa merumuskan pertanyaan mereka terhadap topik bahasan ke dalam kolom “W”.
- e. Siswa melakukan kegiatan membaca pemahaman berdasarkan topik bahasan.
- f. Siswa merumuskan pengetahuan baru hasil dari membaca ke dalam kolom “L”.
- g. Siswa mendiskusikan hasil pekerjaan berupa tabel kegiatan membaca dengan strategi K-W-L.
- h. Guru dan siswa menyimpulkan hasil diskusi akhir kegiatan.

- i. Siswa mengerjakan soal latihan untuk pengayaan materi pembelajaran.

6. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin, *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Gagne’ dan Briggs dalam Arsyad (1997:4), secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari antara lain: buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Di lain pihak, *National Education Association* memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya; dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca.

Sudjana (2002:2) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Kelebihan penggunaan media pembelajaran bagi siswa adalah:

- a. pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,

- b. bahan ajar akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik,
- c. metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kalimat oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran,
- d. siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Adapun manfaat media pembelajaran sendiri sebagaimana yang disampaikan oleh Latuheru (1988:23) adalah sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran menarik dan memperbesar perhatian anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan.
- b. Media pembelajaran mengurangi, bahkan dapat menghilangkan adanya verbalisme.
- c. Media pembelajaran mengatasi perbedaan pengalaman belajar berdasarkan latar belakang sosial ekonomi dari anak didik.
- d. Media pembelajaran membantu memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara yang lain.
- e. Media pembelajaran dapat mengatasi batas-batas ruang dan waktu.
- f. Media pembelajaran dapat membantu perkembangan pikiran anak didik secara teratur tentang hal yang mereka alami.

- g. Media pembelajaran membantu anak didik dalam mengatasi hal-hal yang sulit tampak dengan mata.
- h. Media pembelajaran dapat menumbuhkan kemampuan berusaha sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan.
- i. Media pembelajaran dapat mengatasi hal/peristiwa/kejadian yang sulit diikuti dengan indra mata.
- j. Media pembelajaran memungkinkan terjadinya kontak langsung antara anak didik dengan guru, masyarakat, maupun dengan lingkungan alam di sekitar mereka.

Media pembelajaran hendaknya memiliki kriteria yang sesuai dengan pengguna, baik guru maupun siswa. Kemudahan dalam mengakses media memiliki peran penting dalam pengembangan media. Media pembelajaran membaca pemahaman yang dikembangkan hendaknya memiliki kriteria seperti yang diungkapkan oleh Sudjana (2010:4) sebagai berikut.

- a. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional berupa pemahaman, aplikasi, dan analisis.
- b. Media harus mendukung isi bahan ajar.
- c. Media pembelajaran mudah diperoleh.
- d. Guru dan siswa harus mampu menggunakan media tersebut sesuai dengan kriteria yang diinginkan.
- e. Ketersediaan waktu dalam penggunaan media diperlukan untuk mengatur waktu kegiatan pembelajaran.
- f. Kesesuaian taraf berpikir siswa.

7. Belajar Berbasis Komputer

Arsyad (1997:53) menyatakan bahwa komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberikan kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana maupun rumit. Satu buah komputer terdiri atas empat komponen dasar, yaitu input (*keyboard*), prosessor (*CPU*: unit pemrosesan data secara umum), *database* (*hardisk, ROM* dan *RAM*), dan *output* (printer)

Komputer bisa digunakan sebagai alat pelajaran yang memiliki keuntungan sebagai berikut.

- a. Komputer dapat membantu murid dan guru dalam kegiatan pembelajaran. Benda ini mampu bekerja tanpa adanya emosi seperti manusia dan mampu memberi latihan tanpa ada bosan sehingga cocok untuk dijadikan media pembelajaran yang bersifat *remidial* (penggunaan secara berulang-ulang)
- b. Komputer mampu menghitung data statistik yang dianggap sulit oleh keumuman manusia sehingga dapat mempercepat pekerjaan.
- c. Fleksibilitas komputer yang dapat diatur oleh penyusun kurikulum dan materi untuk mengubah desain maupun konten.
- d. Komputer dapat mengatasi kekurangan yang ada pada guru dan guru dapat mengatasi kekurangan komputer dengan mengembangkannya.

Pembelajaran berbasis komputer merupakan program pembelajaran dengan menggunakan *software* komputer (CD pembelajaran) berupa program komputer yang berisi tentang muatan pembelajaran meliputi: judul, tujuan, materi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran (Rusman, dkk, 2012:97). Adapun

prinsip-prinsip pembelajaran berbasis komputer menurut Rusman, dkk. (2012:99) adalah sebagai berikut.

- a. Berorientasi pada tujuan pembelajaran; pengembangan pembelajaran berbasis komputer harus berorientasi pada tujuan pembelajaran baik standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator yang harus dicapai pada setiap kegiatan pembelajaran.
- b. Berorientasi pada pembelajaran individual; pelaksanaan pembelajaran berbasis komputer dilakukan secara individual oleh setiap siswa di laboratorium komputer, karena hal ini dapat memberikan keleluasaan pada siswa untuk menggunakan waktu sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya.
- c. Berorientasi pada pembelajaran mandiri; pembelajaran berbasis komputer bersifat individual sehingga menuntut pembelajaran secara mandiri.
- d. Berorientasi pada pembelajaran tuntas; dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis komputer, siswa harus menyelesaikan pemahaman materi dan tugas secara keseluruhan.

8. Pembelajaran dengan Model Tutorial

Tutorial adalah proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru atau seorang instruktur yang ahli dalam suatu bidang studi diberikan kepada seorang siswa (Latuheru, 1988:119). Penggunaan media selain guru atau instruktur dalam tutorial dapat digantikan oleh komputer atau perangkat lain yang mendukung. Keberadaan instruksi dalam tutorial membuat pengguna merasa dibimbing tanpa harus ditemani oleh guru atau instruktur. Selain itu, tidak hanya

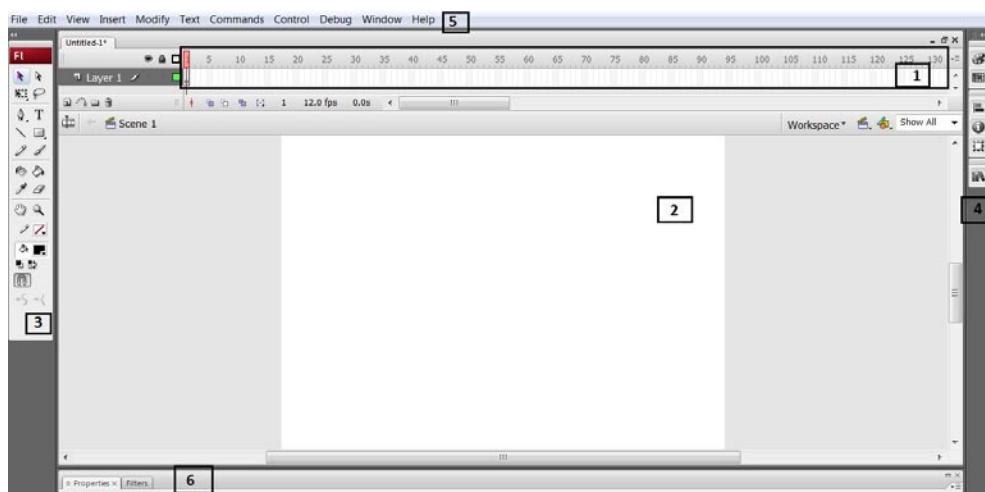
bimbingan dalam pembelajaran yang disediakan pada tutorial ini, tetapi juga proses evaluasi dari hasil pembelajaran tutorial ini.

9. Program Komputer *Adobe Flash*

Program komputer *Adobe Flash* merupakan salah satu dari program komputer yang digunakan untuk memanipulasi gambar, bentuk, dan pola menjadi media yang bergerak. Sistem Operasi yang digunakan untuk menjalankan aplikasi ini adalah *Windows 7 Professional*. Program komputer ini menghasilkan file yang mampu dibaca oleh komputer, laptop, dan *smartphone* dengan bantuan aplikasi *flash player*.

Kelebihan program komputer ini adalah banyaknya piranti (*platform*) yang menyediakan aplikasi untuk membuka dokumen hasil simpanannya. Jadi, hasil simpanan *Adobe Flash* mampu berjalan di beberapa piranti yang mendukung dokumen hasil program *Adobe Flash*.

Berikut ini tampilan utama *Adobe Flash CS3* yang merupakan salah satu program komputer pembuat file *flash*.



Gambar I: Tampilan Utama *Adobe Flash CS3*

Tampilan yang ditandai dengan angka 1 adalah *timeline*. *Timeline* berfungsi untuk mengetahui posisi objek yang ada pada tampilan. *Timeline* memiliki pilihan pembuatan *layer*, yaitu lapisan objek yang terdapat pada tampilan. Semakin banyak *layer* yang dibuat, semakin variatif dan berlapis-lapis tampilan yang dihasilkan. Selain itu, *timeline* juga berfungsi untuk meletakkan *coding* (bahasa pemrograman *flash*) yang berfungsi untuk mendukung tampilan. *Timeline* merupakan pengetahuan pokok yang harus dipahami sebelum membangun sebuah media.

Tampilan yang ditandai dengan angka 2 adalah lembar kerja *flash*. Objek akan dibuat pada lembar kerja ini dengan mengikuti *timeline* yang sudah dibuat. Pada pilihan di *timeline* terdapat opsi untuk menampilkan objek dan mengunci. Hal ini akan mempengaruhi objek yang terdapat pada lembar kerja, karena jika pada posisi dikunci atau tidak ditampilkan, maka objek tidak bisa diedit pada lembar kerja.

Tampilan yang ditandai dengan angka 3 adalah *tool* pada *flash*. Ada beberapa *tool* yang terdapat pada tampilan ini, yaitu: *selection tool*, *subselection tool*, *rectangle*, *text tool*, *fill tool*, *stroke tool*, dan lainnya. Semua *tool* ini befungsii untuk mengedit objek yang dibuat.

Tampilan yang ditandai dengan angka 4 adalah *tool* yang lainnya dan ditambah dengan *library*. Tampilan tersebut adalah *color* (untuk mengubah warna), *swatches* (mengubah warna dengan gradasi), *align* (mengubah posisi objek), *info* (untuk mengetahui kode warna dan informasi objek), dan *library* (untuk mengetahui gudang objek yang telah dibuat dalam sebuah dokumen *flash*).

Tampilan yang ditandai dengan angka 5 adalah *toolbar*. *Toolbar* merupakan salah satu pilihan pokok yang terdapat pada beberapa aplikasi komputer. Beberapa di antaranya adalah pilihan standar yang sudah umum digunakan, misal pilihan *file* berguna untuk membuat dokumen *flash*, mengekspor dokumen dengan format yang berbeda, dan membuka dokumen yang sudah dibuat.

Tampilan yang ditandai dengan angka 6 adalah *properties* dan *filter*. *Properties* berfungsi untuk menentukan resolusi dokumen yang akan dibuat, jumlah *fps* (*frequency per second*), dan warna *background* dokumen. Filter berfungsi untuk mengedit warna objek dengan lebih spesifik lagi, misal: *opacity* (mengedit warna dengan tingkat transparansi yang berbeda), *brightness* (mengedit warna dengan kecerahan yang berbeda), dan *contrast* (meningkatkan dan mengurangi kapasitas perbedaan warna yang terdapat pada objek).

10. Penelitian Pengembangan

Sugiyono (2008:297) mengemukakan bahwa penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Salah satu produk yang dapat dihasilkan dalam penelitian pengembangan adalah media pembelajaran.

Borg & Gall (1983:775) mengusung langkah-langkah penelitian pengembangan (*the R & D cycle*) untuk keperluan pendidikan. Langkah-langkah tersebut sebagai berikut.

- a. Penelitian dan pengumpulan informasi, termasuk meninjau pustaka dan observasi kelas.

- b. Perencanaan, termasuk menentukan standar kompetensi, menentukan langkah-langkah pembelajaran menggunakan produk.
- c. Pengembangan produk, termasuk mengumpulkan dokumen/materi produk, buku panduan, dan alat evaluasi.
- d. Uji produk pendahuluan, melibatkan 1 hingga 3 sekolah, menggunakan 6 – 12 subjek uji coba, melakukan wawancara, observasi, dan menyebarkan angket untuk mengumpulkan data untuk dianalisis.
- e. Revisi produk utama, revisi dilakukan berdasarkan masukan pada uji produk pendahuluan.
- f. Uji produk utama, melibatkan 5 hingga 10 sekolah dengan 30 – 100 subjek uji coba, mengumpulkan data kuantitatif sebelum dan setelah pembelajaran terhadap subjek uji coba.
- g. Revisi operasional produk, revisi dilakukan berdasarkan masukan pada uji utama produk.
- h. Uji operasional produk, melibatkan 10 – 30 sekolah dengan 40 – 200 subjek uji coba, melakukan wawancara dan menyebarkan angket untuk mengumpulkan data dan melakukan analisis.
- i. Revisi produk akhir, revisi dilakukan berdasarkan masukan pada uji operasional produk.
- j. Pemanfaatan dan penyebarluasan.

Sepuluh tahap penelitian pengembangan untuk kepentingan pendidikan tersebut dapat dijelaskan dalam delapan langkah penelitian. Langkah-langkah pengembangan tersebut yaitu: menentukan produk, tinjauan pustaka untuk analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk awal, uji produk pendahuluan

dan revisi, uji produk utama dan revisi, uji operasional produk dan revisi akhir, dan pemanfaatan serta penyebarluasan (Borg & Gall, 1983:776-786).

B. Penelitian yang Relevan

Menurut Sri Wahyuni (2011:109), dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pola Kalimat Bahasa Indonesia Terintegrasi pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Laporan dengan dengan *Macromedia Flash 8* untuk SMP” menyebutkan bahwa media pembelajaran dengan *Macromedia Flash 8* untuk siswa SMP dinilai layak untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran sehingga guru dapat menggunakannya sebagai alat bantu pembelajaran. Fasilitas yang terdapat pada media pembelajaran berupa materi, contoh pola kalimat, warna, animasi teks, dan suara mempermudah pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Sulistiyono (2011) yang berjudul “Pengembangan LKS Sains dalam Setting POE (*Predict, Observe, Explain*) untuk mengembangkan keterampilan Berpikir Siswa SMP” mengenai pengembangan LKS memperoleh kesimpulan bahwa dampak penerapan LKS dalam pembelajaran Sains adalah keterampilan berpikir siswa yang semakin berkembang. Hal ini ditunjukkan dengan pencapaian tingkat kategori keterampilan berpikir tiap LKS semakin meningkat seiring dengan bertambahnya waktu kegiatan pembelajaran.

Raharjo (2007) yang menyusun tesis yang berjudul “Pengembangan Multimedia Berbantuan Komputer untuk Pembelajaran Pendidikan Politik di Kabupaten Banjarnegara” menyimpulkan bahwa kualitas program pembelajaran berbantuan komputer untuk pendidikan politik bagi masyarakat Banjarnegara

dinyatakan baik oleh responden. Media ini sangat efektif dan memiliki daya tarik, mampu melibatkan masyarakat dalam proses belajar mengajar, mampu memberikan peningkatan pemahaman kepada masyarakat dan nilai rata-rata lebih tinggi dari nilai median skala likert, serta mampu memberikan kemudahan dan kesempatan pada masyarakat untuk belajar mandiri.

Penelitian di atas merupakan kajian yang relevan dengan penelitian ini. Beberapa metode penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan yang berbeda dengan penelitian ini. Langkah pengembangan ini menggunakan langkah pengembangan yang dikemukakan oleh Borg & Gall.

Penelitian yang dilakukan oleh Rasyid dan Asrori (2008) pada siswa Sekolah Dasar sangat efektif untuk menambah kapasitas dan kemampuan dalam membaca dan memahami teks bacaan bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Penelitian ini berjudul “Efektivitas Strategi Pembelajaran *K-W-L Teaching Model* untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami Teks pada Siswa Sekolah Dasar”.

Penelitian yang berkaitan dengan strategi pembelajaran K-W-L di atas menggunakan siswa Sekolah Dasar sebagai subjek coba, sedangkan penelitian ini menggunakan siswa SMA sebagai subjek coba. Hal ini berdasarkan strategi K-W-L dapat digunakan oleh tingkat pendidikan apapun (Zuchdi, 2008:160). Oleh karena itu, mengembangkan media pembelajaran membaca pemahaman untuk siswa SMA kelas XI merupakan penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rasyid dan Asrori.

C. Kerangka Pikir

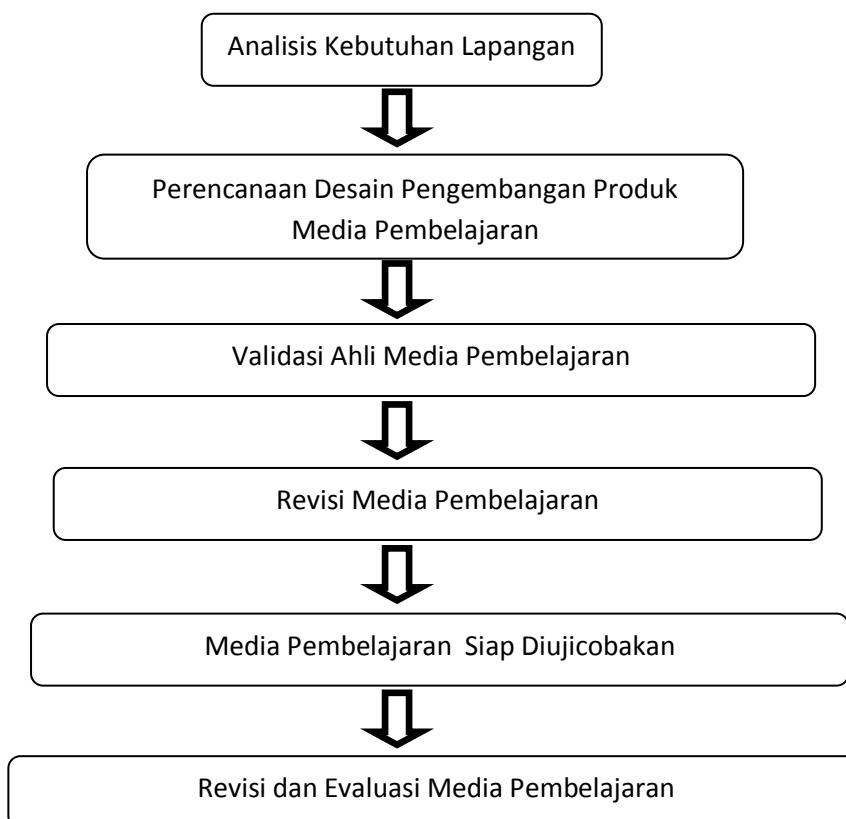
Perkembangan teknologi mampu mempengaruhi perkembangan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran di sekolah, tanpa kecuali perkembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif di sekolah. Selain itu, beberapa kelebihan media pembelajaran berbasis teknologi diharapkan mampu meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Adapun pengaruh perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi bagi guru, khususnya guru Bahasa Indonesia adalah peran guru sebagai pengajar dapat dibantu oleh media pembelajaran yang dikembangkan. Dengan perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi, guru dapat termotivasi menciptakan media pembelajaran lain sehingga kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran di sekolah meningkat.

Kurangnya minat siswa dalam kegiatan membaca adalah masalah dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Penggunaan artikel majalah atau koran sebagai sumber ajar kegiatan membaca pemahaman belum mampu meningkatkan minat belajar siswa. Peran guru dalam menerapkan strategi pembelajaran pada materi membaca pemahaman yang belum efektif turut mengakibatkan masalah dalam kegiatan pembelajaran dan berdampak pada hasil yang kurang memuaskan. Dengan demikian, diperlukan cara untuk mengatasi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran membaca pemahaman.

Untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran membaca pemahaman, diperlukan media pembelajaran yang sesuai. Dengan media pembelajaran yang sesuai, siswa akan memperoleh pengalaman belajar

yang berbeda sehingga siswa akan semakin tertarik untuk mempelajari Bahasa Indonesia. Media pembelajaran berbasis teknologi merupakan media pembelajaran yang sesuai dan mampu mengatasi masalah pada kegiatan pembelajaran membaca pemahaman. Dengan keunggulan media yang komunikatif dan instruksi langkah pembelajaran yang jelas, media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat membaca dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pernyataan pada Bab I, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran membaca pemahaman dengan strategi K-W-L serta mengetahui minat siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut ini merupakan gambar kerangka pikir penelitian.



Gambar II: Kerangka Pikir Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran

D. Pertanyaan Penelitian

Beberapa rumusan pertanyaan penelitian yang diperoleh berdasarkan uraian di atas, yaitu: bagaimanakah gambaran awal siswa dalam penggunaan media pembelajaran *flash* untuk membaca pemahaman di kelas XI dengan strategi K-W-L, bagaimanakah pengembangan media pembelajaran *flash* untuk membaca pemahaman di kelas XI dengan strategi K-W-L, dan bagaimanakah tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flash* untuk Membaca Pemahaman Kelas XI dengan Strategi K-W-L” ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan (R&D) merupakan suatu jenis penelitian yang tidak dimaksudkan untuk menguji teori, tetapi untuk menghasilkan produk. Jenis penelitian ini menurut Sugiyono (2008:297) harus memiliki sifat analisis kebutuhan untuk menghasilkan produk yang bermanfaat. Hasil penelitian ini berupa produk yang sudah diuji efektifitasnya di lapangan sehingga produk tersebut dapat diimplementasikan menjadi produk yang digunakan oleh masyarakat umum. Dalam penelitian ini, produk ditujukan untuk guru dan siswa SMA kelas XI.

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan langkah pengembangan yang dikemukakan oleh Borg & Gall yang diadaptasikan untuk menyesuaikan kondisi peneliti.

B. Prosedur Penelitian

Pengembangan ini dilakukan dalam lima langkah hasil adaptasi langkah pengembangan yang dikemukakan oleh Borg & Gall, yakni: analisis kebutuhan lapangan, desain produk awal, validasi ahli dan uji coba, revisi produk, dan evaluasi produk akhir. Rincian pengembangan media pembelajaran ini melalui beberapa tahap sebagai berikut.

1. Analisis Kebutuhan Lapangan

Pada tahap ini dibutuhkan pengumpulan data untuk menganalisis kebutuhan belajar siswa dan analisis kebutuhan mengajar guru. Data yang diperoleh dijadikan sebagai kriteria media pembelajaran yang diharapkan. Analisis kebutuhan belajar siswa dilakukan dengan menyebarluaskan angket minat belajar membaca pemahaman siswa dengan media pembelajaran berbasis teknologi yang diberikan kepada 36 siswa kelas XI SMAN 1 Sewon dan wawancara terhadap lima siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta. Analisis kebutuhan mengajar guru dilakukan dengan wawancara terhadap salah satu guru Bahasa Indonesia SMAN 1 Sewon.

Angket minat belajar membaca pemahaman siswa dan wawancara terhadap siswa bertujuan untuk mengetahui gambaran awal siswa dalam penggunaan media pembelajaran membaca pemahaman berbasis teknologi. Wawancara terhadap salah satu guru Bahasa Indonesia SMAN 1 Sewon bertujuan untuk mengetahui gambaran awal guru Bahasa Indonesia dalam penggunaan media pembelajaran membaca pemahaman berbasis teknologi. Peneliti kemudian menyusun hasil analisis kebutuhan terhadap media pembelajaran membaca pemahaman yang akan diujicobakan oleh guru dan siswa kelas XI SMAN 1 Sewon.

2. Desain Produk Awal

Berdasarkan analisis kebutuhan belajar siswa dan kebutuhan mengajar guru, peneliti mulai merancang desain produk awal. Tahap desain meliputi

pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan, konten yang terdapat pada media pembelajaran, dan kriteria evaluasi.

Tahap ini juga meliputi beberapa bagian proses desain produk, yaitu:

- a. desain konten
- b. desain konten media pembelajaran
- c. membuat alur media pembelajaran.

3. Validasi Ahli dan Uji Coba

Validasi ahli dan uji coba adalah proses yang dilakukan setelah pengumpulan data dan mendesain produk awal. Validasi ahli bertujuan untuk mengetahui kualitas produk awal sebelum digunakan pada uji coba di lapangan. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui kualitas produk berdasarkan pengguna. Produk akan diujicobakan kepada guru dan siswa sebagai pengguna media pembelajaran yang dikembangkan.

Validasi ahli terdiri dari dua tahap validasi, yaitu: validasi ahli materi dan validasi ahli media. Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui kualitas produk berdasarkan aspek kualitas materi pembelajaran dan aspek isi. Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui kualitas produk berdasarkan aspek tampilan dan aspek pemrograman.

Uji coba produk terdiri dari uji guru dan uji siswa. Uji guru bertujuan untuk mengetahui kualitas produk berdasarkan aspek materi dan soal, kebahasaan, keterlaksanaan, audio-visual, dan rekayasa perangkat lunak. Uji siswa bertujuan untuk mengetahui kualitas produk berdasarkan aspek kebahasaan, keterlaksanaan,

audio-visual, rekayasa perangkat lunak, dan ketertarikan terhadap Bahasa Indonesia.

4. Revisi Produk

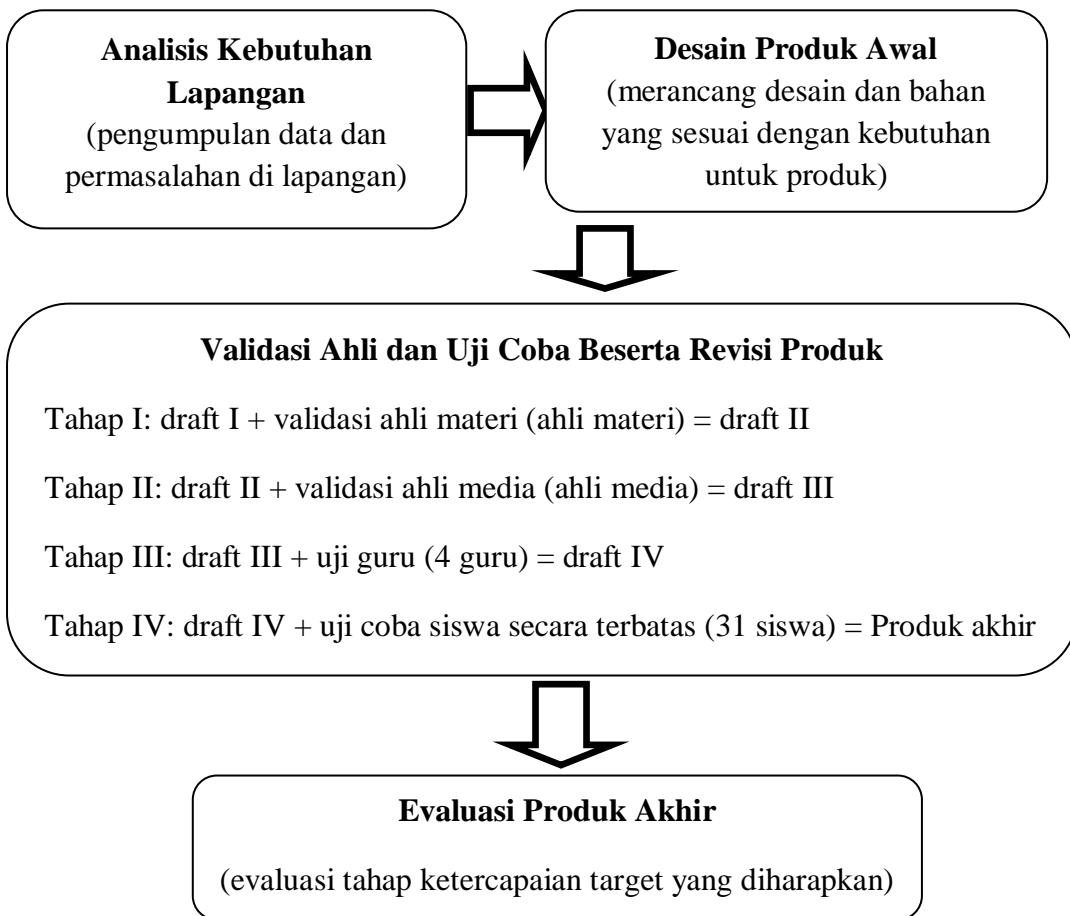
Tahap revisi produk dilaksanakan setelah validasi ahli dan uji coba. Revisi produk disusun berdasarkan masukan pada setiap tahap validasi ahli dan uji coba untuk menghasilkan produk yang diharapkan.

Revisi produk dilakukan dalam beberapa tahap berdasarkan validasi ahli dan uji coba. Produk awal akan dijadikan sebagai draf I yang akan divalidasi oleh ahli materi. Draf I yang telah direvisi dijadikan sebagai draf II. Setelah revisi pertama, draft II akan divalidasi oleh ahli media pembelajaran. Draft II yang telah direvisi dijadikan sebagai draft III. Draft III akan diujicobakan kepada 4 guru dan direvisi sebagai draft IV. Draft IV akan diujicobakan secara terbatas kepada 31 siswa dan direvisi menjadi produk akhir.

5. Evaluasi Produk Akhir

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui tingkat ketercapaian pengembangan produk yang diharapkan. Tingkat ketercapaian target akan diukur berdasarkan perkembangan produk mulai dari rancangan awal sampai dengan produk akhir.

Berikut skema langkah kerja penelitian yang dimaksud dapat dilihat pada gambar II.



Gambar III: Skema Langkah Kerja Penelitian

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian pada penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, guru Bahasa Indonesia, dan siswa SMA kelas XI. Ahli media adalah pihak yang menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan aspek media. Ahli media adalah dosen program pendidikan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY. Ahli materi merupakan pihak yang menguji kelayakan materi pada media yang disajikan berdasarkan materi pokok membaca pemahaman pada tingkat yang sesuai. Ahli materi adalah dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dengan keterampilan khusus bidang membaca, Fakultas Bahasa dan Seni, UNY. Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah

guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 1 Sewon dan guru Bahasa Indonesia di SMA Muhammadiyah 1 Bantul. Guru berperan sebagai penguji yang menentukan kelayakan media berdasarkan kenyataan di lapangan dan pengalaman mengajar. Subjek uji siswa adalah siswa kelas XI SMAN 1 Sewon, Bantul sejumlah 31 siswa.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, angket, lembar validasi, dan lembar uji coba.

1. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap salah satu guru Bahasa Indonesia SMAN 1 Sewon, Dra. Endang Herpriyatini dan lima siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta. Hasil wawancara disajikan dalam bentuk pernyataan deskriptif guru dan tabel jawaban siswa. Pedoman dan hasil wawancara dapat dilihat pada lampiran 1.

2. Angket

Jenis angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket tertutup dengan beberapa pilihan jawaban atas pertanyaan tertentu. Angket didistribusikan kepada 36 siswa kelas XI SMAN 1 Sewon yang dipilih berdasarkan *simple random sampling*. Kisi-kisi dan hasil lembar angket dapat dilihat pada lampiran 2.

3. Validasi Ahli

Validasi ahli terdiri dari dua macam, yaitu: validasi ahli materi dan validasi ahli media. Ahli materi merupakan ahli bahasa yang dipilih untuk mencermati konten yang terdapat pada media, baik materi maupun latihan soal. Tahap ini akan menghasilkan revisi draf I, yaitu draf II. Proses revisi draf I memiliki tiga subtahap berupa tingkatan kelayakan berdasarkan penilaian ahli materi.

Ahli media merupakan validator yang menilai kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan tampilan dan pemrograman media. Validasi ahli media dilakukan untuk menguji draft II. Validasi ahli media akan menghasilkan revisi draf II, yaitu draf III. Proses revisi draf II memiliki tiga subtahap berupa tingkatan kelayakan berdasarkan penilaian ahli media. Hasil lembar validasi dapat dilihat pada lampiran 4.

4. Uji Coba

Uji coba dibagi menjadi dua macam, yaitu uji guru dan uji siswa. Uji guru dilakukan kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang mengajar di SMAN 1 Sewon, Bantul yang berjumlah tiga orang. Selain guru SMA 1 Sewon, uji guru juga dilakukan oleh salah satu guru SMA Muhammadiyah 1 Bantul. Pada tahap ini, guru memberi masukan untuk media yang dikembangkan yang kemudian dianalisis sehingga menghasilkan revisi draf III, yaitu draf IV.

Langkah-langkah yang ditempuh adalah:

- a. menjelaskan penggunaan *software* kepada guru sebagai media pembelajaran,

- b. membagikan lembar kuisioner kepada guru untuk mengisi tanggapan setelah menggunakan *software* tersebut,
- c. menganalisis data yang terkumpul dan dijadikan dasar pengembangan revisi draf produk tahap II.

Uji coba siswa secara terbatas dilakukan kepada siswa kelas XI di SMAN 1 Sewon. Jumlah siswa sebagai subjek coba adalah 31 siswa. Pada tahap ini, siswa memberi masukan terhadap media yang dikembangkan yang kemudian dianalisis sehingga menghasilkan produk akhir.

Langkah-langkah yang ditempuh adalah:

- a. menjelaskan penggunaan *software* kepada siswa sebagai media pembelajaran,
- b. membagikan *software* kepada siswa dan mempersilakan mereka untuk mempelajari isinya di laboratorium komputer,
- c. membagikan lembar kuisioner kepada siswa untuk mengisi tanggapan setelah menggunakan *software* tersebut,
- d. menganalisis data yang terkumpul dan dijadikan dasar pengembangan revisi tahap akhir.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan berdasarkan teknik pengumpulan data adalah pedoman wawancara, lembar angket, pedoman lembar validasi ahli, dan lembar uji coba.

Instrumen pengumpulan data yang baik harus melalui tahap validitas dan reliabilitas instrumen. Berdasarkan pernyataan yang dikemukakan oleh Arikunto (2010:136), validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat

kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahif mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Adapun reliabilitas instrumen menurut Nurgiyantoro (2009:341) adalah sebuah instrumen yang dapat mengukur sesuatu yang diukur secara konsisten dari waktu ke waktu. Jadi, kata kunci untuk syarat kualifikasi suatu instrumen pengukur adalah konsistensi, keajegan, atau tidak berubah-ubah. Oleh karena itu, dalam penggunaan instrumen pengumpulan data, instrumen tersebut harus diuji validitas dan realibilitasnya.

1. Pedoman Wawancara

Pengumpulan data wawancara dilakukan berdasarkan pedoman wawancara terbuka. Pertanyaan disusun sebelum pelaksanaan wawancara agar informasi yang didapatkan sesuai dengan garis besar permasalahan yang ditanyakan. Pelaksanaan wawancara dilakukan secara informal dengan bahasa sehari-hari dan tetap mengacu pada pedoman wawancara. Wawancara dilakukan terhadap salah satu guru Bahasa Indonesia SMAN 1 Sewon, yaitu Dra. Endang Herprijatini dan lima siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.

2. Lembar Angket

Jenis angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket tertutup dengan beberapa pilihan jawaban atas pertanyaan tertentu. Angket yang didistribusikan menggunakan skala *likert* yang disusun berdasarkan kebutuhan peneliti yang memiliki empat rentang pilihan, yaitu: pilihan (A), (B), (C), dan (D).

3. Pedoman Lembar Validasi Ahli

Pedoman lembar validasi ahli terdiri dari dua macam, yaitu lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media. Pedoman lembar validasi ahli materi berisi penilaian dari ahli materi mengenai kelayakan media pembelajaran berdasarkan aspek kualitas materi pembelajaran dan aspek isi. Pedoman lembar validasi ahli media berisi penilaian kelayakan media yang dihasilkan berdasarkan aspek tampilan dan aspek pemrograman. Pedoman lembar validasi ahli disusun berdasarkan skala *likert* yang memiliki empat pilihan kategori; sangat layak (A), layak (B), cukup (C), dan tidak layak (D).

4. Lembar Uji Coba

Lembar uji coba terdiri dari dua macam, yaitu lembar uji guru dan lembar uji siswa. Lembar uji guru berisi penilaian dari guru Bahasa Indonesia mengenai kelayakan media yang dihasilkan berdasarkan aspek materi dan soal, kebahasaan, keterlaksanaan, tampilan audio-visual, dan rekayasa perangkat lunak. Lembar uji siswa berisi penilaian kelayakan media yang dihasilkan berdasarkan aspek bahasa, keterlaksanaan, tampilan audio-visual, rekayasa perangkat lunak, dan ketertarikan terhadap Bahasa Indonesia. Lembar uji coba disusun berdasarkan skala *guttman* yang memiliki dua pilihan kategori berdasarkan indikator pernyataan; baik (B) dan tidak baik (TB).

F. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa analisis deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif. Statistik deskriptif dilakukan pada setiap data

yang terkumpul guna mendapatkan data yang mudah dibaca sehingga lebih jelas.

Berikut rincian teknik analisis data yang digunakan pada instrumen pengumpulan data.

1. Analisis Hasil Wawancara

Wawancara terhadap guru dan siswa dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Analisis data wawancara menggunakan dua tahap; kategorisasi dan penyajian data. Kategorisasi data dilakukan dengan cara menyusun jawaban pada wawancara berdasarkan kategorisasi pertanyaan yang ada pada pedoman wawancara. Penyajian data disusun setelah dilakukan kategorisasi data sehingga menghasilkan data hasil wawancara. Hasil wawancara disajikan dalam bentuk pernyataan deskriptif guru dan tabel jawaban siswa. Berikut ini langkah kegiatan wawancara yang menghasilkan kriteria media pembelajaran yang diharapkan.

- a. Pedoman wawancara disusun dengan mengategorisasi pertanyaan pada aspek yang sesuai.
- b. Setelah wawancara dilakukan, jawaban pertanyaan dari kegiatan wawancara disusun berdasarkan kategori pada aspek yang sesuai.
- c. Jawaban guru disusun dalam bentuk pernyataan deskriptif, sedangkan jawaban siswa disusun dalam bentuk tabel jawaban siswa.
- d. Peneliti memilah kebutuhan mengajar guru dan kebutuhan belajar siswa yang dapat dijadikan kriteria media pembelajaran yang diharapkan.
- e. Kriteria media pembelajaran yang tidak dapat diterapkan pada media pembelajaran tidak digunakan sebagai saran pengembangan.

- f. Kriteria media pembelajaran yang diharapkan disajikan pada bab IV subbab “Data Analisis Kebutuhan Lapangan”.

2. Analisis Lembar Angket Siswa

Teknik analisis lembar angket siswa dilakukan dengan beberapa langkah sebagai berikut. Pertama, mengubah skor perolehan dari setiap butir pertanyaan berdasarkan kisi-kisi pemberian skor yang dapat dilihat pada lampiran 2. Kedua, menjumlahkan skor dari setiap butir pertanyaan. Ketiga, menghitung skor rata-rata dari setiap butir pertanyaan. Keempat, mengkonversi skor menjadi kategori berdasarkan pedoman konversi skala 4. Kelima, mengklasifikasi kategori berdasarkan aspek yang ditentukan berdasarkan butir pertanyaan. Keenam, menyimpulkan kategori secara keseluruhan.

Berikut ini tabel konversi skor rata-rata dari setiap butir pertanyaan menjadi kategori.

Tabel 2: Konversi Data Kualitatif Menjadi Kuantitatif pada Angket Siswa

No.	Rentang Skor	Kategori
1	$M_i + 1,8SD_i < X$	Sangat Berminat
2	$M_i + 0,6SD_i < X \leq M_i + 1,8 SD_i$	Berminat
3	$M_i - 0,6SD_i < X \leq M_i + 0,6 SD_i$	Cukup Berminat
4	$M_i - 0,6 SD_i \geq X$	Kurang Berminat

Keterangan:

M_i : Mean Ideal

$$M_i = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$$

SD_i = Standar Deviasi Ideal

$$SD_i = \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})$$

3. Analisis Lembar Validasi Ahli

Pada lembar validasi ahli, diperoleh data kuantitatif dan data kualitatif. Teknik analisis lembar validasi ahli berupa data kuantitatif dilakukan dengan beberapa langkah sebagai berikut.

- Mengubah skor perolehan dari setiap butir aspek yang dinilai berdasarkan tabel ketentuan pemberian skor.

Tabel 3: **Ketentuan Pemberian Skor Lembar Validasi Ahli**

Kategori	Skor
A (Sangat Baik)	4
B (Baik)	3
C (Cukup)	2
D (Tidak Baik)	1

- Menjumlahkan skor total dari setiap aspek yang dinilai.
- Merata-rata skor total dari setiap aspek yang dinilai.
- Mengkonversi skor rata-rata dari setiap aspek yang dinilai menjadi data kualitatif berdasarkan tabel di bawah ini.

Tabel 4: **Konversi Data Kualitatif Menjadi Kuantitatif pada Lembar Validasi Ahli**

No.	Rentang Skor	Kategori
1	$M_i + 1,8SD_i < X$	Layak (A)
2	$M_i + 0,6SD_i < X \leq M_i + 1,8 SD_i$	Cukup Layak (B)
3	$M_i - 0,6SD_i < X \leq M_i + 0,6 SD_i$	Kurang Layak (C)
4	$M_i - 0,6 SD_i \geq X$	Tidak Layak (D)

- Menyimpulkan kategori secara keseluruhan.

Data kualitatif yang diperoleh dari lembar validasi ahli dianalisis berdasarkan kategori masukan yang ada pada kolom isian lembar validasi ahli dan saran secara umum. Kolom isian digunakan untuk mengetahui jenis masukan dan disusun sebagai saran perbaikan terhadap media yang dikembangkan.

4. Analisis Lembar Uji Coba

Pada lembar uji coba, diperoleh data kuantitatif dan data kualitatif. Teknik analisis lembar uji coba berupa data kuantitatif dilakukan dengan beberapa langkah sebagai berikut.

- Mengubah skor perolehan dari setiap butir aspek yang dinilai berdasarkan tabel ketentuan pemberian skor.

Tabel 5: **Ketentuan Pemberian Skor Uji Coba**

Kategori	Skor
Baik (B)	1
Tidak Baik (TB)	0

- Menjumlahkan skor total dari setiap aspek yang dinilai.
- Merata-rata skor total dari setiap aspek yang dinilai.
- Jumlah skor total rata-rata setiap aspek dikalikan dengan 4.
- Mengkonversi skor rata-rata dari setiap aspek yang dinilai menjadi data kualitatif berdasarkan tabel konversi uji coba.

Tabel 6: **Konversi Data Kualitatif Menjadi Kuantitatif pada Lembar Uji Coba**

No.	Rentang Skor	Kategori
1	$M_i + 1,8SD_i < X$	Layak (A)
2	$M_i + 0,6SD_i < X \leq M_i + 1,8 SD_i$	Cukup Layak (B)
3	$M_i - 0,6SD_i < X \leq M_i + 0,6 SD_i$	Kurang Layak (C)
4	$M_i - 0,6 SD_i \geq X$	Tidak Layak (D)

Keterangan:

M_i : Mean Ideal

$$M_i = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$$

SD_i = Standar Deviasi Ideal

$$SD_i = \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})$$

- Menyimpulkan kategori secara keseluruhan.

Data kualitatif yang diperoleh dari lembar uji coba dianalisis berdasarkan isian masukan yang ada pada kolom saran dan komentar. Kolom isian digunakan

untuk mengetahui jenis masukan dan disusun sebagai saran perbaikan terhadap media yang dikembangkan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Data Analisis Kebutuhan Lapangan

Pengembangan media pembelajaran memerlukan analisis kebutuhan lapangan guna menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan lapangan. Analisis kebutuhan lapangan diperoleh berdasarkan kebutuhan belajar siswa dan kebutuhan mengajar guru.

Data analisis kebutuhan belajar siswa diperoleh berdasarkan hasil angket minat belajar membaca pemahaman siswa dengan media pembelajaran berbasis teknologi dan wawancara terhadap siswa. Data analisis kebutuhan mengajar guru terhadap media pembelajaran diperoleh berdasarkan wawancara guru. Jenis, materi, dan strategi media pembelajaran diperoleh berdasarkan data tersebut.

Hasil analisis kebutuhan lapangan berupa kriteria media pembelajaran yang didapatkan berdasarkan analisis kebutuhan belajar siswa dan analisis kebutuhan mengajar guru.

1. Analisis Kebutuhan Belajar Siswa

Berdasarkan hasil angket minat belajar membaca pemahaman siswa dengan media pembelajaran berbasis teknologi, diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 7: Minat Belajar Membaca Pemahaman oleh Siswa

No.	Aspek yang Dinilai	Jumlah	Rerata	Kategori
1.	Minat siswa terhadap mata pelajaran	78	2,23	Cukup
2.		74	2,11	Cukup
3.	Jenis bacaan yang disukai siswa	49	1,4	Kurang
4.	Aspek kekurangan saat pembelajaran membaca pemahaman	83	2,37	Cukup
5.	Minat siswa terhadap media pembelajaran berbasis teknologi	101	2,89	Cukup
6.		101	2,89	Cukup
7.		95	2,71	Cukup
8.	Kriteria media pembelajaran yang baik menurut siswa	100	2,86	Cukup
9.		95	2,71	Cukup
10.		101	2,89	Cukup
Jumlah Total		877	25,06	Cukup

Berdasarkan tabel di atas, dapat dinyatakan bahwa minat siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia keterampilan membaca pemahaman dikategorikan “cukup”. Mayoritas bacaan yang disukai oleh siswa adalah cerpen. Aspek strategi pembelajaran pada kegiatan pembelajaran adalah aspek yang kurang diminati oleh siswa. Minat siswa terhadap media pembelajaran berbasis teknologi termasuk pada kategori cukup berminat. Beberapa kriteria media pembelajaran yang diharapkan oleh siswa adalah kedalaman materi yang baik, sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan berbasis teknologi yang mudah dioperasikan.

Wawancara terhadap siswa mendapatkan informasi bahwa minat siswa dalam kegiatan pembelajaran membaca pemahaman bervariasi; dua siswa menyatakan senang, dua siswa menyatakan biasa saja, dan satu siswa menyatakan tidak senang. Kesulitan yang banyak dialami oleh siswa adalah kata-kata sukar yang ditemukan di dalam artikel. Cara penyampaian guru menurut siswa adalah faktor yang mempengaruhi usaha belajar siswa. Siswa merasa senang jika ada media pembelajaran membaca pemahaman berbasis teknologi dengan kriteria

yang mereka harapkan berupa penggunaan ilustrasi yang bagus, memiliki langkah kegiatan diskusi, dan disertai dengan contoh.

2. Analisis Kebutuhan Mengajar Guru

Berdasarkan wawancara terhadap Dra. Endang Herpriyatini, guru Bahasa dan Sastra Indonesia kelas XI SMAN 1 Sewon, proses kegiatan pembelajaran membaca pemahaman yang dilakukan di SMAN 1 Sewon bersifat sederhana. Kegiatan yang dilakukan adalah menugaskan siswa untuk langsung membaca artikel yang sudah disediakan oleh guru. Jika siswa menemukan kata sukar, guru menugaskan untuk mencari makna kata tersebut di dalam kamus.

Minat siswa dipacu dengan sikap otoriter guru pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga siswa harus memperhatikan guru selama kegiatan. Setelah siswa mengikuti pelajaran, ada sebagian siswa yang memahami materi yang guru sampaikan dan ada pula yang belum memahaminya. Jika siswa belum memahaminya, guru berusaha memahamkannya.

Strategi pembelajaran yang dimiliki guru bukan berdasarkan strategi teoretis, melainkan strategi praktis yang berupa mengingat nama siswa agar lebih memperhatikan guru. Pada saat kegiatan berlangsung/penjelasan materi, siswa dilarang mencatat. Pemberian hadiah dan hukuman juga merupakan salah satu strategi guru untuk meningkatkan minat siswa. Adapun kesulitan guru dalam menentukan strategi pembelajaran adalah adanya kelas khusus (kelas olahraga, kelas yang berisi siswa yang berprestasi dalam bidang olahraga dan kelas CIBI, (kelas yang terdapat siswa yang cerdas dan berbakat dalam bidang akademik) membuat proses pembelajaran memiliki rentang waktu yang berbeda. Hal ini

dikarenakan siswa di kelas khusus memiliki proses pemahaman yang berbeda sehingga pada saat membaca tiap siswa memiliki rentang waktu yang bervariasi.

Keterbatasan penggunaan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran membaca pemahaman dialami oleh guru. Guru hanya menggunakan media berupa potongan wacana yang diambil dari koran/majalah dan program komputer *microsoft powerpoint*. Guru merasakan kekurangan pada saat menggunakan program komputer *microsoft powerpoint*, yaitu materi yang disampaikan kurang interaktif. Oleh karena itu, guru merasakan kekurangan pada penguasaan media pembelajaran. Di samping itu, guru kesulitan menjelaskan beberapa masalah, di antaranya: soal pilihan ganda dengan jawaban yang mirip, fakta-opini, dan beberapa pembahasan soal lainnya. Namun, dalam memberikan motivasi guru menyatakan mampu mengatasi masalah yang dialami oleh siswa. Pendekatan individual guru dapat membantu memecahkan permasalahan siswa sehingga hubungan antara guru dengan siswa dapat terjalin dengan baik.

Berdasarkan pengamatan guru, siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif dibandingkan dengan media yang digunakan oleh guru. Di dalam media tersebut, guru mengharapkan adanya pendidikan karakter yang dapat membangun sikap siswa setelah memahami materi yang disampaikan. Selain itu, guru mengharapkan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran membaca pemahaman.

Menurut guru, media pembelajaran hanya dapat memberikan solusi dari permasalahan dalam pembelajaran. Adapun masalah lain, strategi guru dan penguasaan kelas yang mampu mengatasi hal tersebut. Namun demikian, media pembelajaran juga harus memiliki kriteria minimal. Kriteria tersebut adalah

terdapat glosarium, interaktif, mampu meningkatkan minat siswa, dan terdapat kuis/soal latihan. Harapan guru, dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi, kegiatan pembelajaran lebih efektif dan interaktif sehingga meningkatkan pemahaman siswa.

3. Kriteria Media Pembelajaran yang Diharapkan

Analisis kebutuhan lapangan menghasilkan kriteria media pembelajaran yang diharapkan. Kriteria media pembelajaran yang diharapkan akan dijadikan sebagai saran pengembangan produk awal media pembelajaran yang dikembangkan. Dengan demikian, media pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan mengajar guru dan kebutuhan belajar siswa.

Untuk memperkuat landasan kriteria media pembelajaran yang diharapkan, peneliti mengamati hasil penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media, penggunaan jenis media pembelajaran, dan strategi pembelajaran yang terintegrasi dengan media pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, diperoleh data sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran membaca pemahaman berbasis teknologi belum pernah dikembangkan.
- b. Jenis media pembelajaran *flash* banyak digunakan pada penelitian lain, karena media pembelajaran *flash* mudah dioperasikan dan dapat menghasilkan media pembelajaran yang variatif.
- c. Peneliti belum menemukan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran yang menyajikan langkah kegiatan pembelajaran berdasarkan strategi pembelajaran.

Berdasarkan pemerolehan data yang berkaitan dengan penelitian pengembangan media pembelajaran tersebut, pengembangan media pembelajaran *flash* untuk membaca pemahaman kelas XI dengan strategi K-W-L dilakukan.

Adapun kriteria media pembelajaran yang diharapkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan belajar siswa dan kebutuhan mengajar guru adalah:

- a. media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif, mudah digunakan, dan terdapat soal latihan;
- b. memiliki ilustrasi yang menarik, langkah kegiatan diskusi, dan contoh materi belajar;
- c. menggunakan strategi pembelajaran;
- d. menunjang kegiatan pembelajaran siswa sehingga meningkatkan minat belajar siswa.

B. Deskripsi Produk Awal

Produk awal memiliki beberapa bagian yang ditampilkan pada media pembelajaran yang dikembangkan. Beberapa bagian tersebut antara lain: konten media pembelajaran, tampilan media pembelajaran, dan alur media pembelajaran.

1. Konten Media Pembelajaran

Konten media pembelajaran meliputi beberapa bagian, yaitu: kalimat instruksional, penyajian materi membaca pemahaman, teks bacaan, penyajian langkah-langkah membaca pemahaman dengan strategi K-W-L, dan soal latihan.

a. Kalimat Instruksional

Kalimat instruksional merupakan kalimat yang disusun untuk memberikan arahan pada saat penggunaan media pembelajaran. Kalimat tersebut harus memenuhi kriteria singkat, lugas, dan interaktif. Dengan kriteria tersebut, kalimat-kalimat yang ditampilkan diharapkan mampu mengatasi kebingungan pengguna saat mengoperasikan media sebagai petunjuk yang runut. Penyajian kalimat instruksional pada media pembelajaran terdapat pada beberapa bagian berikut.

Tabel 8: **Penyajian Kalimat Instruksional yang Terdapat pada Media**

No.	Menu/Submenu yang Terdapat Kalimat Instruksional
1.	Pengantar
2.	Praktik
3.	Praktik/Memilih Makanan Cepat Saji/Tahap K
4.	Praktik/Memilih Makanan Cepat Saji/Tahap W
5.	Praktik/Memilih Makanan Cepat Saji/Tahap Membaca
6.	Praktik/Memilih Makanan Cepat Saji/Tahap L
7.	Praktik/Memilih Makanan Cepat Saji/Tabel K-W-L
8.	Praktik/Lindungi Remaja dari Bahaya Rokok/Tahap K
9.	Praktik/Lindungi Remaja dari Bahaya Rokok/Tahap W
10.	Praktik/Lindungi Remaja dari Bahaya Rokok/Tahap Membaca
11.	Praktik/Lindungi Remaja dari Bahaya Rokok/Tahap L
12.	Praktik/Lindungi Remaja dari Bahaya Rokok/Tabel K-W-L
13.	Praktik/Dampak Jejaring Sosial/Tahap K
14.	Praktik/Dampak Jejaring Sosial/Tahap W
15.	Praktik/Dampak Jejaring Sosial/Tahap Membaca
16.	Praktik/Dampak Jejaring Sosial/Tahap L
17.	Praktik/Dampak Jejaring Sosial/Tabel K-W-L
18.	Praktik/Bapak Teknologi Indonesia: B.J. Habibie/Tahap K
19.	Praktik/Bapak Teknologi Indonesia: B.J. Habibie/Tahap W
20.	Praktik/Bapak Teknologi Indonesia: B.J. Habibie/Tahap Membaca
21.	Praktik/Bapak Teknologi Indonesia: B.J. Habibie/Tahap L
22.	Praktik/Bapak Teknologi Indonesia: B.J. Habibie/Tabel K-W-L
23.	Evaluasi/Soal Evaluasi
24.	Evaluasi/Soal Evaluasi/Memilih Makanan Cepat Saji/Hasil Akhir
25.	Evaluasi/Soal Evaluasi/Lindungi Remaja dari Bahaya Rokok/Hasil Akhir
26.	Evaluasi/Soal Evaluasi/Dampak Jejaring Sosial/Hasil Akhir
27.	Evaluasi/Soal Evaluasi/Bapak Teknologi Indonesia: B.J. Habibie/Hasil Akhir

b. Penyajian Materi

Penyajian materi membaca pemahaman ditampilkan agar pengguna sebelum menggunakan strategi K-W-L memahami terlebih dahulu konsep

membaca pemahaman dengan strategi K-W-L. Penyajian materi digunakan sebagai pengantar bagi pengguna untuk memasuki langkah-langkah membaca. Adapun konten materi membaca pemahaman yang ditampilkan adalah sebagai berikut.

Tabel 9: Konten Materi Membaca Pemahaman

No.	Materi Membaca Pemahaman sebagai Pengantar
1.	Pengertian Membaca Pemahaman dengan Strategi K-W-L
2.	Tujuan Membaca Pemahaman dengan Strategi K-W-L
3.	Proses Membaca Pemahaman dengan Strategi K-W-L
4.	Istilah Penting dalam Membaca Pemahaman dengan Strategi K-W-L

c. Teks Bacaan

Teks bacaan didasarkan pada keterbacaan siswa SMA kelas XI. Teks bacaan yang ditampilkan diperlukan terlebih dahulu agar keterbacaan teks sesuai dengan jenjang siswa SMA kelas XI. Berikut ini adalah teks bacaan yang ada pada media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 10: Teks Bacaan yang Terdapat pada Media

No.	Judul Artikel	Jumlah Kata
1.	Memilih Makanan Cepat Saji	790
2.	Lindungi Remaja dari Bahaya Rokok	1.234
3.	Dampak Jejaring Sosial	1.235
4.	Bapak Teknologi Indonesia: B.J. Habibie	1.972

d. Penyajian Langkah Pembelajaran

Penyajian langkah-langkah proses pembelajaran membaca dengan strategi K-W-L, media ini mengacu pada teori yang dikemukakan oleh Ogle (1986). Berdasarkan hal tersebut, tabel K-W-L dimodifikasi pada media untuk memperoleh langkah kerja yang diharapkan. Berikut ini adalah langkah kerja strategi K-W-L pada media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 11: Langkah Kerja Strategi K-W-L pada Media

No.	Langkah Kerja	Tampilan Lembar Kerja
1.	Tahap K	Tabel K (diisi manual oleh siswa)
2.	Tahap W	Tabel W (diisi manual oleh siswa)
3.	Tahap Membaca	Teks Bacaan (siswa membaca teks)
4.	Tahap L	Tabel L (diisi manual oleh siswa)
5.	Hasil Kegiatan Membaca dengan Strategi K-W-L	Tabel K-W-L (tampilan terisi isian manual siswa)

e. Soal Latihan

Soal latihan setiap artikel berjumlah sepuluh soal. Soal latihan digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap artikel. Setelah siswa mengerjakan soal latihan, skor akan tampil berdasarkan jumlah jawaban benar yang dikerjakan siswa. Selain itu, pada setiap nomor tampilan soal, siswa dapat mengetahui jawaban soal apakah benar atau salah. Pembahasan soal juga muncul setelah siswa menjawab soal latihan, baik menjawab benar maupun salah guna sekaligus sebagai pengayaan pemahaman.

Berikut ini adalah tabel soal latihan yang ada pada media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 12: Soal Latihan yang Terdapat pada Media Pembelajaran

No.	Judul Artikel	Jumlah Soal	Ketersediaan Pembahasan Soal
1.	Memilih Makanan Cepat Saji	10	Ada
2.	Lindungi Remaja dari Bahaya Rokok	10	Ada
3.	Dampak Jejaring Sosial	10	Ada
4.	Bapak Teknologi Indonesia: B.J. Habibie	10	Ada

2. Tampilan Media Pembelajaran

a. Konsep Dasar Tampilan

Tampilan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan konsep dasar seperti tampilan *desktop* pada sistem operasi komputer berbasis *windows*. Dengan dasar tersebut, pengguna diharapkan dengan mudah mengoperasikan media pembelajaran karena sudah terbiasa dengan tampilan di komputer.

Beberapa tampilan yang diadaptasi dari sistem operasi komputer berbasis *windows* adalah sebagai berikut.

Tabel 13: Adaptasi Tampilan Media Berdasarkan Sistem Operasi Windows

No.	Jenis Tampilan Adaptasi	Tampilan Windows
1.	Halaman sebelum memasuki “intro”	Tampilan <i>login</i> pengguna
2.	Halaman <i>homescreen</i> /tampilan utama	Tampilan <i>desktop windows</i>
3.	Tombol “start” sebagai <i>pull up menu</i>	Tampilan <i>start</i> pada <i>windows</i>
4.	Tombol “maximize-minimize” tampilan	Tampilan pada aplikasi lembar kerja (<i>microsoft office</i>)
5.	Tombol “matikan” pada “start”	Tampilan <i>shutdown</i> pada <i>desktop</i>

b. Tampilan Tombol

Tombol merupakan komponen penting dalam sebuah media. Dengan tombol, pengoperasian media dapat berjalan. Desain pemilihan tombol yang baik akan semakin menarik pengguna media. Pada media pembelajaran yang dikembangkan, tombol bersifat simbolik dan digabung dengan teks untuk mempermudah pengguna dalam mengoperasikan tombol. Selain itu, ada beberapa tombol yang berwujud teks dengan tanda jika *pointer mouse* diletakkan di atas tombol tersebut, maka tombol tersebut dapat berubah warna. Beberapa tombol ada pula yang bersifat umum seperti tombol *maximize-minimize* dan *close* memiliki ciri khas tidak bereaksi apapun saat *pointer mouse* diletakkan di atas tombol. Hal ini dikarenakan tombol sudah bersifat familiar sehingga tidak memerlukan keterangan lagi. Berikut ini adalah beberapa tampilan tombol simbol dengan teks, tombol berupa teks, dan tombol berupa simbol.



Gambar IV: Tampilan Tombol Simbol dengan Teks, Tombol Berupa Teks, dan Tombol Berupa Simbol

c. Tampilan Gambar Latar

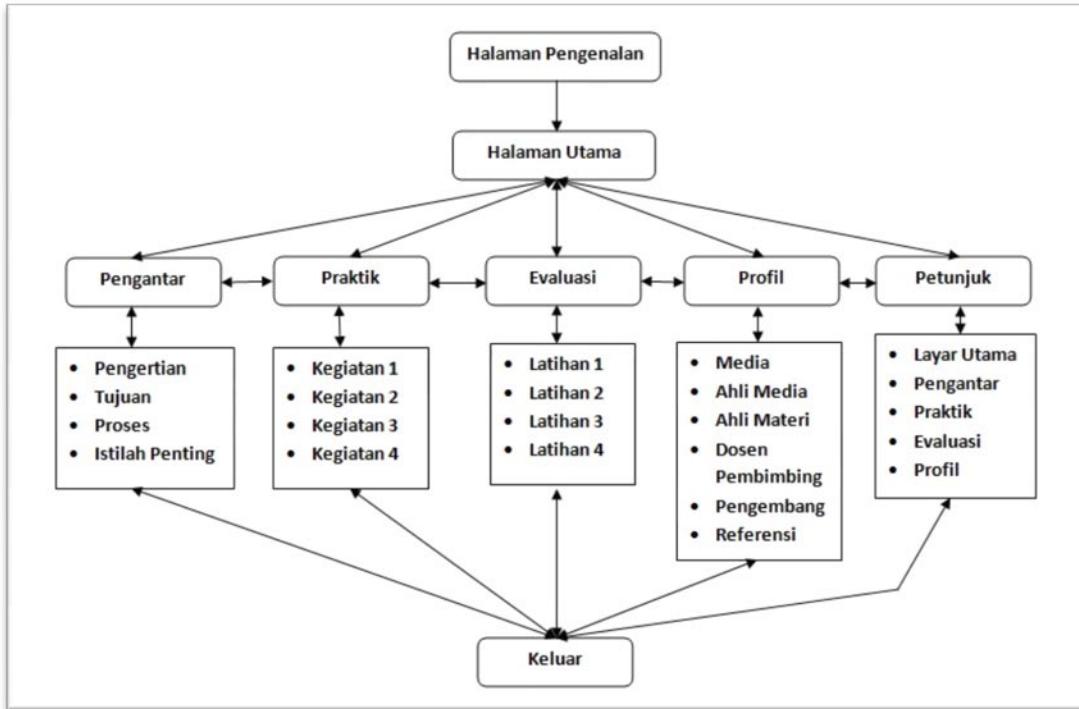
Tampilan gambar latar dipilih berdasarkan kriteria tematis. Tema latar yang diambil adalah warna hijau alami. Hal ini bertujuan agar pengguna merasa nyaman dengan gambar latar dan menciptakan kondisi yang baik untuk membaca. Adapun ilustrasi gambar pada teks bacaan dimunculkan sebagai tampilan referensi tambahan bagi pengguna. Berikut ini adalah tampilan latar dan ilustrasi gambar pada teks bacaan.



Gambar V: Tampilan Latar dan Ilustrasi Gambar pada Teks Bacaan

3. Alur Media Pembelajaran

Alur media pembelajaran digunakan untuk mengetahui arah pengoperasian media pembelajaran dalam bentuk skema. Arah pengoperasian yang dimaksud adalah sistem navigasi yang terdapat pada media pembelajaran. Dengan alur media, pengoperasian media dapat dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang dipersiapkan. Berikut ini adalah alur media pembelajaran yang dikembangkan.



Gambar VI: Alur Media Pembelajaran *Flash* untuk Membaca Pemahaman

C. Data Validasi dan Uji Coba Produk

Proses validasi bertujuan untuk mempersiapkan media sebagai media yang layak untuk diujicobakan kepada pengguna. Bagian pertama adalah validasi ahli materi. Pada tahap ini, media akan diuji berdasarkan kesesuaian materi ajar oleh dosen ahli materi. Ahli materi yang dimaksud adalah dosen yang berkompeten terhadap materi yang ada pada media pembelajaran. Ahli materi media pembelajaran ini adalah Beniati Lestyarini, M.Pd. Beliau adalah dosen keterampilan membaca yang mengampu di Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.

Bagian kedua adalah validasi ahli media. Pada bagian ini, media akan diuji berdasarkan kelayakan media pembelajaran. Ahli media yang dimaksud adalah dosen yang berkompeten terhadap media pembelajaran. Ahli media pembelajaran ini adalah Deni Hardianto, M.Pd. Beliau adalah dosen media

pembelajaran yang mengampu di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Proses uji coba dibagi menjadi dua bagian, uji guru dan uji siswa secara terbatas. Proses uji coba dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berdasarkan kritik dan saran pengguna. Guru dan siswa memberikan saran sebagai masukan yang akan dimasukkan sebagai revisi media pembelajaran. Guru yang menguji media pembelajaran ini adalah Niken Nunggar W, S.Pd., Dra. Endang Herpriyatini, dan Tutik Hartanti M.Pd.. Beliau bertiga adalah guru Bahasa dan Sastra Indonesia yang mengampu di SMAN 1 Sewon, Bantul. Selain itu, Murniyati, S.Pd. guru Bahasa dan Sastra Indonesia yang mengampu di SMA Muhammadiyah 1 Bantul juga menguji media pembelajaran ini.

1. Data Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan berdasarkan dua aspek; aspek kualitas materi pembelajaran dan aspek isi. Validasi ahli materi terdapat tiga tahap. Tujuan proses validasi sampai dengan tiga tahap adalah mengurangi kekurangan pada media pembelajaran seminimal mungkin pada aspek materi. Berikut ini tabel hasil validasi ahli materi tahap I, II, dan III

Tabel 14: Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I, II, dan III

No.	Aspek	Skor Tahap I	Skor Tahap II	Skor Tahap III
1.	Kualitas Materi Pembelajaran	2,62	3,54	3,93
2.	Isi	2,64	3,00	3,73
Skor Rata-Rata Tiap Tahap		2,63	3,29	3,83

a. Data Validasi Ahli Materi Tahap I

Kesimpulan hasil validasi ahli materi tahap I adalah “layak digunakan/uji coba dengan revisi”. Hasil penilaian media yang dikembangkan secara umum berkategori “cukup” setelah diubah ke dalam bentuk data kualitatif dengan pedoman konversi skala 4. Aspek kualitas materi pembelajaran memiliki nilai

rata-rata 2,62 atau berkategori “cukup”. Aspek isi memeroleh nilai rata-rata 2,64 atau berkategori “cukup”. Nilai rata-rata kedua aspek tersebut adalah 2,63 atau berkategori “cukup”.

Hasil validasi ahli materi tahap I pada aspek kualitas materi pembelajaran menunjukkan tidak ada kesalahan pada media. Pada kolom komentar, tidak ditemukan saran perbaikan karena kesalahan. Pada aspek isi, ada beberapa hal yang harus direvisi, yaitu: materi tentang K-W-L perlu ditambah, penggunaan animasi dan gambar yang kurang efektif, dan ada level soal yang berkognitif rendah.

Saran pada aspek kebenaran kualitas materi pembelajaran dan isi adalah tahap W pada teknik K-W-L adalah apa yang ingin diketahui. Namun, pada media tertulis yang belum diketahui. Kata “ingin” menuntut kesadaran untuk belajar, tidak hanya “belum”. Ahli materi menyarankan untuk mengecek penulisan butir-butir soal dan teks bacaan.

Pada kolom saran perbaikan disarankan perbaikan untuk memperjelas lagi dan direvisi, memberi penjelasan yang lebih detil dan lengkap dengan dasar logika kritis mengapa memilih K-W-L, apa kelebihan dan kekurangannya. Hal ini dapat didasarkan pada pendapat penemu/pencetus K-W-L.

Komentar dan saran umum oleh ahli materi pada tahap I adalah pengembangan media sangat penting, dengan dasar bahwa media mempermudah belajar, bukan mempersulit. Dengan media ini, siswa dapat belajar mandiri, tetapi mereka perlu komputer/laptop untuk menggunakannya. Kesesuaian materi dengan teori dasar K-W-L perlu direvisi, khususnya tahap W. Butir-butir soal untuk latihan dan teks perlu direvisi penulisannya. Ahli materi menyarankan pengadaan

petunjuk berupa audio. Jadi, audio-visual dalam media ini juga melibatkan rekaman suara, tidak hanya suara untuk animasi.

Kesimpulan yang diberikan oleh ahli materi pada tahap I adalah “Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran”.

Revisi yang harus dilakukan berdasarkan komentar dan saran umum ahli materi adalah:

1. materi pengetahuan tentang K-W-L perlu ditambah,
2. tata ulang animasi dan gambar,
3. perbaiki kualitas soal,
4. mengubah kata “belum” menjadi “ingin” pada tahap W,
5. memperbaiki penulisan soal,
6. memaksimalkan penggunaan audio-visual.

b. Data Validasi Ahli Materi Tahap II

Kesimpulan hasil validasi ahli materi tahap II adalah “layak digunakan/uji coba dengan revisi”. Hasil penilaian media yang dikembangkan secara umum berkategori “baik” setelah diubah ke dalam bentuk data kualitatif dengan pedoman konversi skala 4. Aspek kualitas materi pembelajaran memiliki nilai rata-rata 3,54 atau berkategori “sangat baik”. Pada aspek isi memiliki nilai rata-rata 3,10 atau berkategori “baik”. Nilai rata-rata kedua aspek tersebut adalah 3,33 atau berkategori “baik”.

Hasil validasi ahli materi tahap II pada aspek kualitas materi pembelajaran dan aspek isi menunjukkan tidak adanya kesalahan fatal pada media. Pada kolom komentar, tidak ditemukan saran perbaikan karena kesalahan.

Pada aspek kebenaran kualitas materi pembelajaran dan isi terdapat saran pada bagian yang salah. Pada bagian “Proses” perlu dijelaskan dan diberikan keterangan singkatan “K-W-L” sehingga siswa mengetahui konsep istilah K-W-L. Pada bagian praktik, karakter sebaiknya ditulis dengan huruf cetak tebal. Jika terdapat istilah asing pada bagian teks, maka ditulis dengan huruf cetak miring. Ahli materi menyarankan agar memberikan sumber artikel untuk keontetikan teks.

Pada kolom saran perbaikan, ahli materi memberikan saran sebaiknya diberi tambahan penjelasan dan istilah yang dicetak tebal/kapital. Dengan demikian, siswa tahu dari mana dan apa maksud langkah K-W-L. Media pembelajaran akan lebih baik jika diberi konsep historis K-W-L.

Komentar dan saran umum oleh dosen ahli materi pada tahap II adalah bahwa secara umum media yang dikembangkan sudah bagus dan ada perbaikan dari review sebelumnya. Media menarik, komunikatif, dan bisa dengan mudah diikuti. Konsep juga sudah meski belum diberi histori dari teknik K-W-L. Revisi diberikan pada pemahaman istilah, keilmiahannya, dan keontetikan evaluasi bahasa.

Kesimpulan yang diberikan oleh ahli materi pada tahap II adalah “Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran”.

Revisi yang harus dilakukan berdasarkan komentar dan saran umum ahli materi adalah:

1. kepanjangan K-W-L pada bagian proses perlu ditambahkan,
2. memperbaiki format teks pada bagian artikel,
3. memberikan sumber artikel.

c. Data Validasi Ahli Materi Tahap III

Kesimpulan hasil validasi ahli materi tahap III adalah “layak digunakan/uji coba tanpa revisi”. Hasil penilaian media yang dikembangkan secara umum berkategori “sangat baik” setelah diubah ke dalam bentuk data kualitatif dengan pedoman konversi skala 4. Aspek kualitas materi pembelajaran memiliki nilai rata-rata 3,92 atau berkategori “sangat baik”. Pada aspek isi memiliki nilai rata-rata 3,73 atau berkategori “sangat baik”. Nilai rata-rata kedua aspek tersebut adalah 3,83 atau berkategori “sangat baik”.

Hasil validasi ahli materi tahap III pada aspek kualitas materi pembelajaran dan isi menunjukkan tidak adanya kesalahan pada media. Pada kolom komentar, tidak ditemukan saran perbaikan karena kesalahan. Pada aspek kebenaran kualitas materi pembelajaran dan isi tidak ditemukan komentar pada bagian yang salah maupun saran perbaikan. Komentar dan saran umum oleh ahli materi adalah, “Sudah layak untuk diujicobakan.” Kesimpulan yang diberikan oleh ahli materi pada tahap III adalah “Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi”.

2. Data Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan berdasarkan dua aspek; aspek tampilan dan aspek pemrograman. Validasi ahli materi terdapat tiga tahap. Tujuan proses validasi sampai dengan tiga tahap adalah mengurangi kekurangan pada media pembelajaran seminimal mungkin pada aspek media. Berikut ini tabel hasil validasi ahli media tahap I, II, dan III.

Tabel 15: Hasil Validasi Ahli Media Tahap I, II, dan III

No.	Aspek	Skor Tahap I	Skor Tahap II	Skor Tahap III
1.	Tampilan	1,96	3,00	3,14
2.	Pemrograman	2,22	3,10	3,33
Skor Rata-Rata Tiap Tahap		2,03	3,05	3,24

a. Data Validasi Ahli Media Tahap I

Kesimpulan hasil validasi ahli media tahap I adalah “tidak layak digunakan/uji coba”. Hasil penilaian media yang dikembangkan secara umum berkategori “tidak baik” setelah diubah ke dalam bentuk data kualitatif dengan pedoman konversi skala 4. Aspek tampilan memiliki nilai rata-rata 1,96 atau berkategori “tidak baik”. Pada aspek pemrograman memiliki nilai rata-rata 2,22 atau berkategori “cukup”. Nilai rata-rata kedua aspek tersebut adalah 2,03 atau berkategori “tidak baik”.

Hasil validasi ahli media tahap I pada aspek tampilan, aspek pemrograman, serta kebenaran aspek tampilan dan pemrograman terdapat beberapa masukan yang ditulis pada lembar komentar dan saran umum secara langsung. Pada kolom komentar dan saran umum disarankan bahwa dalam pengembangan multimedia perlu memperhatikan aspek pembelajaran (komponen instruksional, mulai dari petunjuk penggunaan sampai dengan evaluasi). Teks dalam media/kalimat dalam media sebaiknya disusun komunikatif. Simbol-simbol pada *tools* belum lengkap (komunikasi visual). Ahli media menyarankan agar menyempurnakan media pembelajaran. Kesimpulan yang diberikan oleh ahli media pada tahap I adalah “Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan”.

Revisi yang harus dilakukan berdasarkan komentar dan saran umum ahli media adalah:

1. mengubah tombol yang hanya berupa simbol menjadi tombol yang disertai dengan teks atau tombol berupa teks,

2. mengubah alur pembelajaran dengan pemilihan menu yang semula berbasis balok tanpa urutan menjadi teks dan simbol berbaris sehingga komponen instruksional dalam media pembelajaran terpenuhi,
3. penyusunan kalimat instruksional dalam media sebaiknya lebih komunikatif.

b. Data Validasi Ahli Media Tahap II

Kesimpulan hasil validasi ahli media tahap II adalah “layak digunakan/uji coba dengan revisi”. Hasil penilaian media yang dikembangkan secara umum berkategori “baik” setelah diubah ke dalam bentuk data kualitatif dengan pedoman konversi skala 4. Aspek tampilan memiliki nilai rata-rata 3,00 atau berkategori “baik”. Pada aspek pemrograman memiliki nilai rata-rata 3,10 atau berkategori “baik”. Nilai rata-rata kedua aspek tersebut adalah 3,05 atau berkategori “baik”.

Berdasarkan hasil validasi ahli media tahap II, hampir semua kekurangan diperbaiki dari media sebelumnya. Ahli media tidak memberikan penjelasan secara tertulis. Namun demikian, secara lisan ahli media menyatakan bahwa media sudah siap digunakan. Akan tetapi, sebaiknya pada soal latihan, ada *link* yang langsung menuju ke pembahasan soal. Dengan demikian, siswa dapat sekaligus belajar setelah mengerjakan tiap nomor soal. Kesimpulan yang diberikan oleh ahli media pada tahap II adalah “Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran”. Revisi yang harus dilakukan berdasarkan komentar dan saran umum ahli media adalah membuat *link* langsung dari soal menuju ke pembahasan soal.

c. Data Validasi Ahli Media Tahap III

Kesimpulan hasil validasi ahli media tahap III adalah “layak digunakan/uji coba tanpa revisi”. Hasil penilaian media yang dikembangkan secara umum berkategori “baik” setelah diubah ke dalam bentuk data kualitatif dengan pedoman konversi skala 4. Aspek tampilan memiliki nilai rata-rata 3,14 atau berkategori “baik”. Pada aspek pemrograman memiliki nilai rata-rata 3,33 atau berkategori “baik”. Nilai rata-rata kedua aspek tersebut adalah 3,24 atau berkategori “baik”.

Hasil validasi ahli media tahap III adalah media sudah siap digunakan. Tidak ada komentar dan saran dari ahli media. Kesimpulan yang diberikan oleh ahli media pada tahap III adalah “Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi”.

3. Data Uji Guru

Uji guru dilakukan berdasarkan lima aspek; aspek materi dan soal, kebahasaan, keterlaksanaan, audio-visual, dan rekayasa perangkat lunak. Uji guru dilakukan oleh empat orang guru Bahasa Indonesia. Tujuan uji guru adalah mengetahui kekurangan media pembelajaran berdasarkan pengalaman mengajar guru. Berikut ini tabel skor rata-rata seluruh aspek pada uji guru.

Tabel 16: Skor Rata-Rata Tiap Aspek pada Uji Guru

No.	Aspek	Skor Rata-rata
1.	Materi dan Soal	4,00
2.	Kebahasaan	3,20
3.	Keterlaksanaan	3,00
4.	Audio-Visual	3,56
5.	Rekayasa Perangkat Lunak	4,00

Hasil penilaian media oleh keempat guru setelah diubah ke dalam bentuk data kualitatif dengan pedoman konversi skala 4 pada aspek materi dan soal memiliki nilai rata-rata 4,00 atau berkategori “ sangat baik”. Aspek kebahasaan memiliki nilai rata-rata 3,20 atau berkategori “ sangat baik”. Aspek keterlaksanaan memiliki nilai rata-rata 3,00 atau berkategori “baik”. Aspek audio-visual memiliki nilai rata-rata 3,56 atau berkategori “ sangat baik”. Aspek rekayasa perangkat lunak memiliki nilai rata-rata 4,00 atau berkategori “ sangat baik”.

Berdasarkan hasil uji guru, terdapat beberapa saran oleh guru. Uji guru yang dilakukan oleh Niken Nunggar Winawastuti, S.Pd. terdapat saran pada aspek kriteria materi dan soal untuk diperbaiki agar lebih menarik, faktual, dan aktual, karena materi sudah sering diajarkan. Aspek lain dinilai pada kategori cukup bagus dan bagus. Saran dan komentar umum yang diberikan oleh Niken Nunggar Winawastuti, S.Pd. adalah media pembelajaran yang dikembangkan sudah baik. Materi akan lebih baik dan menarik jika dipilih materi yang aktual sehingga tidak membosankan.

Saran yang ditulis oleh Endang Herpriyatini, S.Pd. pada kolom saran aspek keterlaksanaan adalah perlu dibuatkan *hiperlink* (teks penjelasan yang akan muncul jika *pointer* diletakkan pada kata tersebut). Saran dan komentar secara umum oleh Endang Herpriyatini, S.Pd. adalah perlu disediakan glosarium, tampilan awal diperjelas, *hiperlink* kata sulit, dan ditambahkan *background* musik pada bagian teks.

Saran yang diberikan oleh Tutik Hartanti, M.Pd. pada aspek tampilan audio visual adalah tulisa “*enter*” perlu diperbesar. Pada aspek bagian rekayasa

perangkat lunak ditulis bahwa media pembelajaran yang dikembangkan lebih kreatif (dibandingkan dengan media lain) dan sangat perlu dikembangkan dalam materi lain. Saran dan komentar umum oleh Tutik Hartanti, M.Pd. adalah media pembelajaran sudah baik. Namun, media perlu dikembangkan untuk materi-materi atau kompetensi dasar yang lain supaya lebih “menggugah” semangat dan motivasi belajar siswa.

Saran yang diberikan oleh Murniyati, S.Pd. pada aspek tampilan audio-visual adalah media pembelajaran perlu ditambahkan ilustrasi pada bacaan, karena bacaannya relatif panjang. Saran dan komentar umum oleh Murniyati, S.Pd. adalah media pembelajaran membaca yang dikembangkan bagus dan menarik, baik isi materi maupun tampilannya. Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator Pembelajaran perlu dicantumkan pada bagian “Pengantar”. Penggunaan huruf kapital yang salah pada penulisan alternatif jawaban soal perlu diperbaiki.

Revisi yang harus dilakukan berdasarkan komentar dan saran umum guru adalah:

- a. mengubah penataan judul dan subjudul agar jelas perbedaannya,
- b. menambah *hyperlink* (tampilan berupa definisi kata jika *pointer* diletakkan di atas kata tersebut) pada kata sukar di dalam artikel,
- c. menambah *background music* pada setiap tampilan secara lama-lama,
- d. memaksimalkan *feedback* pada soal evaluasi,
- e. jika memungkinkan, sisipkan gambar pada teks di dalam artikel,
- f. mencantumkan SK, KD, dan Indikator pada bagian pengantar,
- g. memperbaiki kata-kata yang ada pada artikel.

4. Data Uji Siswa

Uji siswa dilakukan berdasarkan lima aspek; aspek kebahasaan, keterlaksanaan, audio-visual, rekayasa perangkat lunak, dan ketertarikan terhadap Bahasa Indonesia. Uji siswa dilakukan oleh 31 siswa kelas XI. Tujuan uji siswa adalah mengetahui kekurangan media pembelajaran berdasarkan pengalaman belajar siswa.

Tabel 17: Skor Rata-rata Tiap Aspek pada Uji Siswa

No.	Aspek	Skor Rata-rata
1.	Kebahasaan	3,95
2.	Keterlaksanaan	3,95
3.	Audio-Visual	3,59
4.	Rekayasa Perangkat Lunak	3,64
5.	Ketertarikan Terhadap Bahasa Indonesia	3,46

Hasil penilaian media oleh siswa setelah diubah ke dalam bentuk data kualitatif dengan pedoman konversi skala 4 pada aspek bahasa memiliki nilai rata-rata 3,95 atau berkategori “ sangat baik”. Aspek keterlaksanaan memiliki nilai rata-rata 3,95 atau berkategori “ sangat baik”. Aspek audio-visual memiliki nilai rata-rata 3,59 atau berkategori “ sangat baik”. Aspek rekayasa perangkat lunak memiliki nilai rata-rata 3,64 atau berkategori “ sangat baik”. Aspek ketertarikan terhadap Bahasa Indonesia memiliki nilai rata-rata 3,46 atau berkategori “ sangat baik”.

Berdasarkan hasil uji siswa, terdapat beberapa saran oleh siswa. Uji siswa yang dilakukan oleh seluruh siswa kelas XI IPA 3 SMAN 1 Sewon, Bantul terdapat saran sebagai berikut.

- Animasi pada media pembelajaran perlu diperbanyak
- Jawaban soal pada soal latihan perlu diperbaiki, karena siswa dapat mengulangi jawaban yang salah pada setiap nomor soal.

- c. Menurut siswa, kegiatan pembelajaran akan lebih menarik jika menggunakan media pembelajaran berbasis *flash*.

Revisi yang harus dilakukan berdasarkan komentar dan saran umum siswa adalah:

- a. memperbanyak animasi,
- b. memperbaiki pilihan jawaban pada soal evaluasi yang dapat dipilih berkali-kali,
- c. memperbesar ukuran *font* (jenis huruf) arti kata sukar pada *hipertext* kata.

D. Revisi Produk

Revisi produk media pembelajaran dilakukan berdasarkan saran perbaikan dari data hasil validasi ahli dan uji coba. Masukan dan saran kemudian diterapkan pada media pembelajaran yang dikembangkan. Tampilan media pembelajaran antara sebelum revisi dengan setelah revisi, dapat dilihat pada lampiran 7.

1. Revisi Ahli Materi

Ahli materi memberikan beberapa saran perbaikan terhadap media yang dikembangkan berdasarkan aspek kualitas materi pembelajaran dan isi. Hasil evaluasi kemudian dianalisis dan dilakukan revisi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Pada bagian “Pengantar” di media pembelajaran “Membaca Pemahaman”, sebelum direvisi belum terdapat materi yang berkaitan dengan hakikat membaca pemahaman. Setelah direvisi, hakikat membaca pemahaman sudah ditampilkan.

Pada bagian “Praktik Tahap W” di media pembelajaran “Membaca Pemahaman”, sebelum direvisi terdapat penggunaan kata “belum” pada pertanyaan untuk pengguna. Setelah direvisi, kata “belum” diganti dengan kata “ingin” yang menunjukkan bahwa kata tersebut menuntun kesadaran untuk belajar.

Di dalam media pembelajaran “Membaca Pemahaman”, terdapat beberapa kalimat instruksional yang berfungsi untuk memberikan instruksi kepada pengguna. Sebelum direvisi, kalimat tersebut hanya berupa teks. Setelah direvisi, kalimat tersebut berupa teks dan suara.

Pada bagian “Praktik Tahap K-W-L” di media pembelajaran “Membaca Pemahaman”, sebelum direvisi judul setiap tahap hanya dicantumkan huruf awal saja, seperti: tahap K, tahap W, dan tahap L. Setelah direvisi, kepanjangan dari huruf tersebut ditulis di sampingnya agar membuat pengguna memahami makna strategi K-W-L.

2. Revisi Ahli Media

Ahli media memberikan beberapa saran perbaikan terhadap media yang dikembangkan berdasarkan aspek tampilan dan pemrograman. Hasil evaluasi kemudian dianalisis dan dilakukan revisi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Pada bagian “Halaman Utama” di media pembelajaran “Membaca Pemahaman”, sebelum direvisi menu disusun secara acak dan penggunaan simbol kurang tepat. Setelah direvisi, menu disusun lebih mengacu pada komponen instruksional media pembelajaran yang tersusun secara rapi. Penggunaan simbol

diperbaiki dengan memberikan teks di samping simbol tersebut agar mempermudah pengguna.

Pada bagian “Evaluasi” media pembelajaran “Membaca Pemahaman” yang belum direvisi, pembahasan ditempatkan setelah siswa mendapatkan skor. Setelah direvisi, opsi pembahasan akan muncul setelah siswa memilih jawaban baik benar maupun salah.

3. Revisi Uji Guru

Revisi pada uji guru didasarkan pada kolom saran dan saran umum yang terdapat pada lembar masukan guru. Masukan pertama adalah perlu adanya penjelasan kata sukar pada artikel bacaan. Sebelum direvisi, kata sukar yang terdapat pada artikel bacaan tidak disertai makna. Setelah direvisi, kata sukar dapat diketahui artinya dengan mengarahkan *pointer mouse* menuju kata yang ingin dicari maknanya. Masukan kedua adalah perlu adanya musik latar (*background music*) yang menyertai media pada beberapa bagian yang tidak mengganggu konsentrasi siswa. Masukan ketiga adalah perlu adanya penambahan ilustrasi pada artikel bacaan sehingga siswa tidak merasa lelah saat membaca.

4. Revisi Uji Siswa

Revisi uji siswa didasarkan pada kolom saran dan saran umum yang terdapat pada lembar masukan siswa. Masukan yang dapat digunakan sebagai revisi media pada uji siswa adalah pada bagian “Evaluasi”. Soal pilihan dapat dipilih lebih dari satu kali sehingga membuat siswa mencoba lagi untuk memilihnya. Perbaikan yang dilakukan adalah meniadakan opsi pilihan jawaban

setelah siswa memilih sehingga siswa tidak dapat memilih dua kali dalam satu soal.

E. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan aspek yang dinilai. Aspek yang dinilai dikatakan layak jika hasil nilai rata-rata hasil validasi dan uji coba berkategori “baik” atau “sangat baik” (nilai rata-rata berada di atas 2,80).

1. Kelayakan Aspek Kualitas Materi Pembelajaran

Aspek kualitas materi pembelajaran dievaluasi oleh ahli materi. Analisis aspek ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan aspek kualitas materi pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan penilaian ahli materi sampai tiga tahap, aspek ini memiliki nilai akhir 3,92 atau berkategori “sangat baik”. Dengan demikian, aspek ini dinyatakan “layak”.

2. Kelayakan Aspek Isi

Aspek isi dievaluasi oleh ahli materi. Analisis aspek ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan aspek isi media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan penilaian ahli materi sampai tiga tahap, aspek ini memiliki nilai akhir 3,73 atau berkategori “sangat baik”. Dengan demikian, aspek ini dinyatakan “layak”.

3. Kelayakan Aspek Tampilan

Aspek tampilan dievaluasi oleh ahli media. Analisis aspek ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan aspek tampilan media pembelajaran yang

dikembangkan. Berdasarkan penilaian ahli media sampai tiga tahap, aspek ini memiliki nilai akhir 3,14 atau berkategori “baik”. Dengan demikian, aspek ini dinyatakan “cukup layak”.

4. Kelayakan Aspek Pemrograman

Aspek pemrograman dievaluasi oleh ahli media. Analisis aspek ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan aspek pemrograman media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan penilaian ahli media sampai tiga tahap, aspek ini memiliki nilai akhir 3,33 atau berkategori “sangat baik”. Dengan demikian, aspek ini dinyatakan “layak”.

5. Kelayakan Aspek Materi dan Soal

Aspek materi dan soal dievaluasi oleh guru. Analisis kelayakan aspek materi dan soal dilakukan untuk mengetahui kelayakan materi dan soal yang terdapat pada media pembelajaran yang dikembangkan. Aspek ini memiliki nilai akhir 4,00 atau berkategori “sangat baik”. Dengan demikian, aspek ini dinyatakan “layak”.

6. Kelayakan Aspek Kebahasaan

Analisis kelayakan aspek kebahasaan dilakukan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan bahasa yang digunakan pada media yang dikembangkan. Hasil analisis didapatkan dari rata-rata hasil penjumlahan nilai rata-rata uji guru dan uji siswa yang diubah menjadi persentase kelayakan.

Nilai rata-rata aspek kebahasan pada uji guru adalah 3,80 atau berkategori “sangat baik”. Nilai rata-rata aspek kebahasaan pada uji siswa adalah 3,92 atau berkategori “sangat baik”. Berdasarkan nilai rata-rata pada seluruh uji coba, aspek kebahasaan berkategori “sangat baik”. Dengan demikian, aspek kebahasaan media yang dikembangkan dinyatakan “layak”.

7. Kelayakan Aspek Keterlaksanaan

Analisis kelayakan aspek keterlaksanaan dilakukan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan keterlaksanaan pembelajaran dalam penggunaan media yang dikembangkan. Hasil analisis didapatkan dari rata-rata hasil penjumlahan nilai rata-rata uji guru dan uji siswa yang diubah menjadi persentase kelayakan.

Nilai rata-rata aspek keterlaksanaan pada uji guru adalah 3,76 atau berkategori “sangat baik”. Nilai rata-rata aspek keterlaksanaan pada uji siswa adalah 3,92 atau berkategori “sangat baik”. Berdasarkan nilai rata-rata pada seluruh uji coba, aspek keterlaksanaan berkategori “sangat baik”. Dengan demikian, aspek keterlaksanaan media yang dikembangkan dinyatakan “layak”.

8. Kelayakan Aspek Audio-Visual

Analisis kelayakan aspek audio-visual dilakukan untuk mengetahui kelayakan suara dan tampilan pada media yang dikembangkan. Hasil analisis didapatkan dari rata-rata hasil penjumlahan nilai rata-rata uji guru dan uji siswa yang diubah menjadi persentase kelayakan.

Nilai rata-rata aspek audio-visual pada uji guru adalah 3,88 atau berkategori “sangat baik”. Nilai rata-rata aspek audio-visual pada uji siswa adalah

3,60 atau berkategori “sangat baik”. Berdasarkan nilai rata-rata pada seluruh uji coba, aspek audio-visual berkategori “sangat baik”. Dengan demikian, aspek audio-visual media yang dikembangkan dinyatakan “layak”.

9. Kelayakan Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

Analisis kelayakan aspek rekayasa perangkat lunak dilakukan untuk mengetahui kelayakan penggunaan perangkat lunak (aplikasi *Adobe Flash CS3*) pada media yang dikembangkan. Hasil analisis didapatkan dari rata-rata hasil penjumlahan nilai rata-rata uji guru dan uji siswa yang diubah menjadi persentase kelayakan.

Nilai rata-rata aspek rekayasa perangkat lunak pada uji guru adalah 4,00 atau berkategori “sangat baik”. Nilai rata-rata aspek rekayasa perangkat lunak pada uji siswa adalah 3,64 atau berkategori “sangat baik”. Berdasarkan nilai rata-rata pada seluruh uji coba, aspek rekayasa perangkat lunak berkategori “sangat baik” sehingga aspek ini dinyatakan “layak”.

10. Kelayakan Aspek Ketertarikan terhadap Bahasa Indonesia

Aspek ketertarikan terhadap Bahasa Indonesia dievaluasi oleh siswa. Analisis kelayakan ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan sebagai salah satu alat penggugah minat siswa. Aspek ini memiliki nilai akhir 3,48 atau berkategori “sangat baik”. Dengan demikian, aspek ini dinyatakan “layak”.

F. Kajian Produk Akhir

Media pembelajaran *flash* untuk membaca pemahaman kelas XI dengan strategi K-W-L yang dihasilkan dalam penelitian ini menggunakan landasan teori yang dikemukakan pada bab II. Penerapan landasan teori pada media pembelajaran *flash* untuk membaca pemahaman di antaranya: tujuan dan prinsip membaca pemahaman, pemerolehan informasi berdasarkan klasifikasi membaca, penerapan strategi K-W-L dalam media pembelajaran, dan penggunaan model tutorial dalam pembelajaran dengan media pembelajaran yang dikembangkan.

Memperoleh informasi untuk suatu tujuan atau merasa penasaran tentang suatu topik merupakan salah satu tujuan membaca yang dinyatakan oleh Rivers dan Temperly via Somadayo (2011:10). Dalam media pembelajaran yang dikembangkan, tujuan membaca ini diterapkan pada langkah-langkah K-W-L, khususnya pada langkah W (apa yang ingin saya ketahui). Siswa diarahkan untuk menumbuhkan rasa keingintahuan terhadap artikel yang akan dibaca sehingga informasi yang siswa peroleh sesuai dengan keingintahuan siswa sebelum melakukan kegiatan membaca.

Salah satu prinsip membaca yang dikemukakan oleh Rivers dan Temperly via Somadayo (2011:10) adalah perkembangan kosa kata dan pembelajaran mempengaruhi pemahaman membaca. Prinsip ini diterapkan pada media pembelajaran yang dikembangkan dengan memberikan penjelasan kata sukar pada bacaan. Beberapa kata sukar yang terdapat media pembelajaran memiliki penjelasan dengan mengarahkan *pointer mouse* pada kata yang diinginkan. Dengan demikian, siswa dapat meningkatkan pemahaman bacaan dengan bantuan penjelasan kata sukar yang terdapat pada media pembelajaran.

Strategi K-W-L yang diterapkan pada media pembelajaran didasarkan pada teori Ogle via Akyuz (2004:34). Ogle menggunakan tiga kolom tabel untuk menerapkan teknik K-W-L dalam kegiatan membaca. Adapun strategi K-W-L yang diterapkan pada media pembelajaran yang dikembangkan telah diterapkan pada setiap kegiatan membaca dengan menggunakan media pembelajaran. Setiap kegiatan membaca telah disajikan tabel K, tabel W, dan tabel L yang disertai dengan instruksi pada media. Tabel K-W-L akan ditampilkan setelah siswa mengisi tabel L.

Penerapan pembelajaran dengan model tutorial pada media pembelajaran dapat dilihat dengan adanya instruksi yang disajikan pada media pembelajaran. Namun, guru sebaiknya turut serta mendampingi siswa pada kegiatan pembelajaran. Instruksi yang terdapat pada media pembelajaran hanya bertujuan untuk mengarahkan siswa dalam melakukan kegiatan membaca dan mengoperasikan media pembelajaran. Penjelasan dan arahan guru masih diperlukan dalam kegiatan membaca dengan media pembelajaran ini.

Berdasarkan media pembelajaran yang dihasilkan, peneliti menemukan beberapa kekurangan media pembelajaran yang tidak dapat direvisi dengan beberapa alasan.

1. Pada artikel bacaan dengan tampilan yang dapat dioperasikan dengan *scrolling* (memutar bagian tengah *mouse* untuk menampilkan artikel di bawah/di atasnya pada komputer), istilah asing pada artikel tidak dapat diubah menjadi huruf bercetak miring,

2. Tampilan “halaman utama” saat dioperasikan pada komputer/laptop dengan ukuran layar 12 inchi ke bawah terasa lebih berat dibandingkan dengan penggunaan pada komputer dengan ukuran layar 14 inchi ke atas.
3. Pilihan jawaban pada soal tidak diacak sehingga siswa dapat menghafal pilihan jawaban.

Kekurangan pada poin pertama dan kedua merupakan kekurangan yang disebabkan oleh sistem aplikasi yang digunakan (*Adobe Flash CS3*) sehingga tidak dapat diupayakan oleh peneliti untuk melakukan perbaikan. Kekurangan poin ketiga diakibatkan oleh penggunaan sistem pemilihan soal pilihan ganda pada program komputer *Adobe Flash CS3*. Sistem pemilihan soal pilihan ganda tidak dapat diacak karena tombol pilihan dimodifikasi menjadi transparan. Jawaban pilihan soal merupakan teks yang berada di bawah tombol pilihan. Jika letak tombol diacak, maka teks jawaban pilihan juga harus diacak. Teks pada program komputer *Adobe Flash CS3* tidak dapat diacak sesuai tombol sehingga dalam kondisi ini tidak memungkinkan untuk mengacak jawaban soal.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran *flash* untuk membaca pemahaman kelas XI dengan strategi K-W-L, hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Hasil analisis kebutuhan lapangan menunjukkan bahwa minat siswa dalam kegiatan pembelajaran membaca pemahaman dikategorikan “cukup”. Siswa mengharapkan media pembelajaran dengan kriteria: media pembelajaran berbasis teknologi, interaktif, menyajikan soal latihan, memiliki ilustrasi menarik, memberikan contoh materi belajar, menggunakan strategi pembelajaran, dan menunjang kegiatan pembelajaran siswa sehingga meningkatkan minat belajar siswa.
2. Hasil validasi dan uji coba produk ini meliputi beberapa aspek: aspek kualitas materi pembelajaran, isi, tampilan, pemrograman, materi dan soal, kebahasaan, keterlaksanaan, audio-visual, rekayasa perangkat lunak, dan aspek ketertarikan terhadap Bahasa Indonesia. Aspek kualitas materi pembelajaran berkategori “sangat baik” dengan nilai akhir 3,92. Aspek isi berkategori “sangat baik” dengan nilai akhir 3,73. Aspek tampilan berkategori “baik” dengan nilai akhir 3,14. Aspek pemrograman berkategori “baik” dengan nilai akhir 3,33. Aspek materi dan soal berkategori “baik” dengan nilai akhir 4,00. Aspek kebahasaan berkategori “baik” dengan nilai akhir 3,92. Aspek keterlaksanaan berkategori

“baik” dengan nilai akhir 3,84. Aspek audio-visual berkategori “baik” dengan nilai akhir 3,74. Aspek rekayasa perangkat lunak berkategori “baik” dengan nilai akhir 3,82. Aspek ketertarikan terhadap Bahasa Indonesia berkategori “baik” dengan nilai akhir 3,48.

3. Hasil analisis kelayakan produk berupa kelayakan aspek yang dinilai pada validasi ahli dan uji coba produk. Aspek kualitas materi pembelajaran dinyatakan “layak”. Aspek isi dinyatakan “layak”. Aspek tampilan dinyatakan “cukup layak”. Aspek pemrograman dinyatakan “layak”. Aspek materi dan soal dinyatakan “layak”. Aspek kebahasaan dinyatakan “layak”. Aspek keterlaksanaan dinyatakan “layak”. Aspek audio-visual dinyatakan “layak”. Aspek rekayasa perangkat lunak dinyatakan “layak”. Aspek ketertarikan terhadap Bahasa Indonesia dinyatakan “layak”. Dengan demikian, berdasarkan pemerolehan tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, media pembelajaran yang dihasilkan dinyatakan “layak”.

Pengembangan media pembelajaran *flash* untuk membaca pemahaman kelas XI dengan strategi K-W-L ini menghasilkan sebuah media pembelajaran *flash* untuk membaca pemahaman kelas XI dengan strategi K-W-L dalam bentuk kepingan disk (CD). Berdasarkan penyajiannya, media pembelajaran *flash* ini termasuk pembelajaran dengan model tutorial. Ukuran *file* media pembelajaran tersebut 49,5 *megabyte* dan dapat dioperasikan dengan sistem operasi *Windows*.

B. Keterbatasan Penelitian

Pengembangan media pembelajaran *flash* untuk membaca pemahaman kelas XI dengan strategi K-W-L ini memiliki beberapa keterbatasan, baik dalam proses penelitian maupun produk yang dikembangkan. Hal tersebut tidak terlepas dari keterbatasan kemampuan peneliti, ketersediaan biaya, waktu, dan fasilitas pendukung. Beberapa keterbatasan penelitian pengembangan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan tidak dapat dimanfaatkan secara efektif pada semua sekolah. Media pembelajaran membaca pemahaman dengan strategi K-W-L berbasis *flash* untuk siswa SMA kelas XI adalah media pembelajaran yang hanya dapat dijalankan melalui perangkat komputer. Pemanfaatan produk ini terbatas pada sekolah yang memiliki fasilitas perangkat komputer yang memadai.
2. Media pembelajaran diujicobakan kepada 4 guru dan 31 siswa. Hal ini dikarenakan penelitian pengembangan ini merupakan penelitian dengan pengambilan sampel secara acak dan terbatas.
3. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan validasi dan uji coba secara terbatas. Media pembelajaran ini masih perlu diuji keefektifannya sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

C. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Saran yang diberikan oleh peneliti berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran *flash* untuk membaca pemahaman adalah sebagai berikut.

1. Pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan bisa menjadi salah satu alternatif cara belajar yang lebih menyenangkan.
2. Perlu adanya pengembangan media pembelajaran sejenis guna lebih memperkenalkan siswa tentang media pembelajaran berbasis komputer sehingga siswa bisa mudah beradaptasi dengan lingkungan pembelajaran yang berbeda.
3. Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer hendaknya diimbangi dengan peningkatan fasilitas yang mendukung kegiatan pembelajaran berbantuan komputer sehingga dapat mencapai hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akyuz, Voklan. 2004. *The Effects of Textbook Style and Reading Strategy on Students' Achievement and Attitudes Towards Heat and Temperature*. Thesis. The Graduate School of Natural and Applied Sciences, Middle East Technical University.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Borg, Walter R. & Gall Meredith Damien. 1983. *Educational Research An Introduction (Fourth Edition)*. New York: Longman Inc.
- Latuheru, John D. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud.
- Mulyanta, St. dan Marlon Leong. 2009. *Tutorial Membangun Multimedi Interaktif, Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2009. *Statistik Terapan: untuk Penelitian dan Ilmu-ilmu Sosial*. Yogyakarta: UGM Press.
- Puslitjaknov. 2008. *Metode Penelitian Pengembangan*. Depdiknas.
- Raharjo, Puji. 2007. Pengembangan Multimedia Berbantuan Komputer untuk Pembelajaran Pendidikan Politik di Kabupaten Banjarnegaran. *Tesis*. Yogyakarta: Jurusan Teknologi Pembelajaran, PPs UNY.
- Rasyid, Harun dan M. Asrori. Efektivitas Strategi Pembelajaran *K-W-L Teaching Model* untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami Teks pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*. Nomor 1, tahun XI, 2008.
- Rusman, dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Smaldino, Sharon E. 2011. *Instructional Technology & Media for Learning, Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana
- Soeparno. 2008. *Dasar-Dasar Linguistik Umum*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

- Somadayo, Samsu. 2011. *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sri Wahyuni, Ika. 2011. Pengembangan Media Pembelajaran Pola Kalimat Bahasa Indonesia Terintegrasi pada Pembelajaran Menulis Laporan dengan **Macromedia Flash 8** untuk SMP. *Skripsi*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS UNY.
- Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit Sinar Baru Algensindo.
- Sufanti, Main. 2010. *Strategi Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Penerbit Yuma Pustaka.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sulistyono. 2011. Pengembangan LKS Sains dalam **Setting POE (Predict, Observe, Explain)**. *Tesis S2*. Yogyakarta: Jurusan MIPA, PPs UNY.
- Tarigan, Henry G. 2008. *Membaca: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Wiryodijoyo, Suwaryono. 1989. *Membaca: Strategi, Pengantar, dan Tekniknya*. Jakarta: Depdikbud.
- Zuchdi, Darmiyati. 2008. *Strategi Meningkatkan Kemampuan Membaca/Peningkatan Komprehensi*. Yogyakarta: UNY Press.

LAMPIRAN 1
HASIL WAWANCARA GURU DAN
SISWA

PEDOMAN WAWANCARA

I. Identitas Informan

Nama : Dra. Endang Herpriyatini

NIP : 19590111 198503 2 005

Mengajar/di Kelas : Bahasa Indonesia/XI

Sekolah : SMAN 1 Sewon, Bantul

II. Daftar Pertanyaan

A. Kegiatan Pembelajaran Membaca Pemahaman

1. Bagaimana proses kegiatan pembelajaran membaca pemahaman yang dilakukan di sekolah tempat Ibu/Bapak mengajar saat ini?

Jawab: *Siswa biasa ditugaskan untuk membaca dengan durasi waktu tergantung banyaknya artikel. Siswa juga ditugaskan untuk mencari kata-kata sukar dalam bacaan untuk dicari maknanya.*

Selain itu, sebelum memulai pelajaran, guru tanya-jawab dengan siswa terkait kata-kata sukar yang akan ditemui di artikel yang sudah disiapkan sebelumnya. Jika langkah pembelajaran seperti ini, siswa diharapkan mengetahui terlebih dahulu makna kata sukar yang terdapat pada artikel sehingga siswa dalam membaca lebih mudah memahami isi bacaan.

2. Apakah siswa memiliki antusias yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran?

Jawab: *Setelah membaca, siswa biasa diberi pertanyaan secara otoriter. Jika siswa tidak dapat menjawab pertanyaan, maka siswa berutang jawaban pada giliran selanjutnya. Jadi, mau tidak mau siswa harus mampu memahami isi bacaan.*

Guru merasa memaksa siswa dalam memahami isi bacaan. Jadi, antusias dan perhatian siswa dalam kegiatan membaca terbentuk berdasarkan peraturan yang dibuat oleh guru di dalam kelas.

3. Apakah siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran membaca pemahaman memiliki ketertarikan untuk mempelajarinya lebih dalam lagi? Mengapa?

Jawab: *Kadang siswa merasa tidak paham kata-kata sukar yang terdapat pada bacaan. Menurut guru, kata serapan yang diambil dari bahasa Inggris dan Arab sudah dianggap wajar sehingga kadang ditemukan artikel yang tanpa disertai makna dalam bahasa Indonesia.*

4. Apakah guru dalam kegiatan pembelajaran membaca pemahaman memiliki strategi khusus dalam menyampaikan materi?

Jawab: *Guru membiasakan untuk menghapal nama siswa. Dengan strategi tersebut, siswa merasa lebih diperhatikan sehingga minat belajar siswa diharapkan meningkat.*

Strategi yang diterapkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran adalah guru tidak pernah menugaskan siswa untuk mencatat, tetapi secara berkala guru

menanyakan catatan siswa untuk mengontrol keaktifan siswa. Guru juga sering memberikan apresiasi kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran.

B. Kesulitan-Kesulitan yang Dialami oleh Guru

1. Apakah Ibu/Bapak memiliki kesulitan dalam menentukan strategi dalam pembelajaran membaca pemahaman?

Jawab: *Guru mengalami kesulitan dalam mengatur strategi pembelajaran di kelas SKBIO (kelas khusus siswa yang berbakat dalam bidang olah raga). Menurut guru, dalam kegiatan pembelajaran siswa sudah merasa lelah karena konsentrasi menurut dengan sebab kegiatan siswa dalam pelajaran olah raga yang padat.*

Secara umum, guru merasa kesulitan dalam mengatur durasi membaca dalam kegiatan pembelajaran. Kadang guru merasa waktu yang dibutuhkan siswa sudah cukup, tetapi ternyata masih ada siswa yang belum mampu menyelesaikan bacaan.

2. Apakah Ibu/Bapak memiliki keterbatasan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran membaca pemahaman?

Jawab: *Guru sudah menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan membaca. Salah satunya adalah susun paragraf (potongan-potongan kalimat acak yang harus disusun untuk menjadi paragraf yang padu).*

Menurut guru, keterbatasan media pembelajaran berbasis komputer yang digunakan oleh guru masih terasa belum interaktif sehingga belum mampu meningkatkan minat siswa.

3. Apakah Ibu/Bapak memiliki kesulitan dalam memberikan motivasi dalam kegiatan pembelajaran membaca pemahaman kepada siswa yang kurang bersemangat?

Jawab: *Guru memberikan motivasi secara individual kepada siswa. Siswa lebih terbuka dalam menyampaikan masalah jika berkomunikasi dengan guru; bahkan sampai pada masalah pribadi.*

4. Apakah Ibu/Bapak membutuhkan solusi dari permasalahan tersebut untuk meningkatkan prestasi siswa dalam kegiatan pembelajaran membaca pemahaman?

Jawab: *Dalam menjawab soal pilihan ganda, siswa merasa bingung dalam menghadapi dua jawaban yang mirip. Guru merasa kesulitan dalam pembahasan jawaban soal yang terdapat pada soal pilihan ganda.*

C. Hal yang Diharapkan Siswa Berdasarkan Pengamatan Guru

1. Apakah siswa merasa dalam kegiatan pembelajaran membaca pemahaman membutuhkan media pembelajaran yang inovatif guna menunjang kegiatan pembelajaran?

Jawab: Guru merasa memiliki keterbatasan dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Guru menyampaikan harapan berupa media interaktif bagi siswa. Namun, guru belum sempat membuat media tersebut karena keterbatasan waktu dan kemampuan.

2. Apakah siswa mampu mengimplementasikan materi membaca pemahaman yang disampaikan pada kegiatan membaca?

Jawab: Guru menyatakan bahwa siswa dapat memahami dan menerapkan hasil bacaan yang diperoleh oleh siswa. Beberapa bacaan yang terkait dengan kehidupan sehari-hari siswa diterapkan siswa menurut perhatian guru.

3. Apakah siswa cenderung malas ketika ada kegiatan membaca pemahaman?

Jawab: Siswa cenderung malas dalam kegiatan membaca. Tanpa strategi paksaan yang diterapkan oleh guru, siswa akan lebih malas dalam kegiatan membaca.

D. Solusi Masalah

1. Apakah dengan memberikan media pembelajaran menurut Ibu/Bapak mampu mengatasi sebagian/seluruh permasalahan membaca siswa?

Jawab: Menurut guru, media pembelajaran hanya mengatasi sebagian masalah dalam kegiatan membaca siswa. Solusi menurut guru adalah tindakan spontan guru dalam kegiatan pembelajaran.

2. Bagaimana media pembelajaran yang baik menurut Ibu/Bapak?

Jawab: *Guru mengharapkan media pembelajaran dengan kriteria: penyusunan kalimat, kuis paragraf yang hilang, dan kata-kata sukar yang disertai dengan makna.*

3. Bagaimana pendapat Ibu/Bapak mengenai penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran?

Jawab: *Guru sangat setuju jika media pembelajaran membaca yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis flash yang interaktif sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa.*

4. Apa harapan Ibu/Bapak dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang diterapkan pada pembelajaran membaca pemahaman?

Jawab: *Guru berharap media pembelajaran yang dikembangkan mampu meningkatkan minat belajar siswa dan dapat memberikan media alternatif bagi guru.*

Tabel 1: **Hasil Wawancara Terhadap Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta**

No.	Pertanyaan	Siswa	Jawaban
1.	Apakah Anda senang jika materi pelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan adalah keterampilan membaca pemahaman?	S1	Senang, agar menambah pengetahuan
		S2	Tidak senang, karena tidak suka membaca dan biasanya bacaan terlalu panjang
		S3	Biasa saja
		S4	Senang
		S5	Kadang senang, kadang susah
2.	Kesulitan apa saja yang Anda hadapi dalam kegiatan membaca pada pelajaran Bahasa Indonesia?	S1	Kata-kata sukar
		S2	Konsentrasi, sering mengulang bacaan
		S3	Kata-kata sukar
		S4	Isi bacaan sulit dimengerti
		S5	Kata-kata sukar
3.	Menurut Anda, apakah prestasi belajar Bahasa Indonesia Anda sesuai dengan usaha belajar Anda?	S1	Kadang sesuai, tergantung waktu belajar
		S2	Tidak sesuai
		S3	Sesuai
		S4	Tidak sesuai
		S5	Sesuai
4.	Apakah yang mempengaruhi usaha belajar Anda dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia?	S1	Cara pengajaran guru
		S2	Cara penyampaian guru membuat ngantuk
		S3	Guru mengajar dengan

			baik dan tertata
		S4	Gurunya baik
		S5	Cara penyampaian guru
5.	Apakah guru menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia keterampilan membaca?	S1	Ya, ada
		S2	Ya, ada
		S3	Ya, ada
		S4	Ya, ada
		S5	Ya, ada
6.	Jika guru menggunakan media pembelajaran, jenis media pembelajaran apa yang digunakan oleh guru?	S1	<i>Power point</i>
		S2	<i>Power point</i>
		S3	<i>Power point</i>
		S4	<i>Power point</i>
		S5	<i>Power point</i>
7.	Apakah media pembelajaran yang digunakan oleh guru memiliki langkah kegiatan pembelajaran dan evaluasi?	S1	Tidak ada
		S2	Tidak ada
		S3	Tidak ada
		S4	Tidak ada
		S5	Tidak ada
8.	Menurut Anda, apakah media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar Anda?	S1	Sama saja
		S2	Sama saja
		S3	Tidak
		S4	Tidak
		S5	Sama saja
9.	Apakah Anda senang jika guru menggunakan media pembelajaran membaca pemahaman dengan bantuan komputer?	S1	Senang, cara pembelajaran lebih variatif
		S2	Ada senang, ada tidak
		S3	Senang, ikut perkembangan teknologi
		S4	Senang

		S5	Senang
10. Bagaimanakah kriteria yang Anda harapkan terhadap media pembelajaran membaca pemahaman dengan bantuan komputer?		S1	Video dan ilustrasi diperkaya
		S2	Terdapat diskusi
		S3	Tampilan ilustrasi yang bagus
		S4	Ada contoh-contoh materi
		S5	Contoh materi dan humor

LAMPIRAN 2
KISI-KISI, HASIL, DAN
LEMBAR ANGKET SISWA
PRAUJICOBA

1. Kisi-Kisi Ketentuan Pemberian Skor Angket Siswa Praujicoba

Tabel 2: Ketentuan Pemberian Skor Angket Siswa Praujicoba

Nomor Soal	Jawaban	Skor	Nomor Soal	Jawaban	Skor
1	A	4	6	A	4
	B	3		B	3
	C	2		C	2
	D	1		D	1
2	A	4	7	A	4
	B	3		B	3
	C	2		C	2
	D	1		D	1
3	A	1	8	A	4
	B	2		B	3
	C	3		C	2
	D	4		D	1
4	A	4	9	A	4
	B	3		B	3
	C	2		C	2
	D	1		D	1
5	A	4	10	A	4
	B	3		B	3
	C	2		C	2
	D	1		D	1

2. Hasil Lembar Angket Siswa Praujicoba

Tabel 3: Hasil Lembar Angket Siswa Praujicoba

No.	Aspek	Rata-Rata
1.	Minat Terhadap Membaca Pemahaman	2,23
2.		2,11
3.	Tingkatan Jenis Bacaan yang Disukai	1,40
4.	Kekurangan yang Terdapat Pada Kegiatan Pembelajaran	2,37
5.		2,89
6.	Minat Terhadap Pembelajaran Berbasis Teknologi	2,89
7.		2,71
8.		2,86
9.	Minat Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran di Luar Kegiatan Pembelajaran	2,71
10.	Bagian yang Menarik pada Media Pembelajaran	2,89
Rata-Rata Jumlah		2,50

3. Lembar Angket Siswa Praujicoba

a. Lembar Angket Siswa I

<p style="text-align: center;">ANGKET MINAT BELAJAR MEMBACA PEMAHAMAN SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI</p> <p style="text-align: center;">--Praujicoba--</p>	
Nama	: Kartika W.....
Nomor	: 11.....
Kelas	: XI IPA 3.....
<p><u>Petunjuk:</u></p> <p>(a) Tujuan diadakan angket ini adalah untuk mengetahui minat belajar membaca pemahaman sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dari setiap responen.</p> <p>(b) Angket ini terdiri atas 10 soal. Anda diminta menjawab soal seluruhnya.</p> <p>(c) Bacalah setiap butir soal secara cermat, dan jawablah dengan memilih pilihan jawaban yang mencerminkan keadaan diri Anda sendiri berkaitan dengan kegiatan membaca.</p> <p>(d) Jawaban dituliskan pada lembar jawaban yang telah disediakan, dengan memberi tanda silang (X) pada huruf yang sesuai dengan pilihan Anda.</p> <p>(e) Setelah selesai mengerjakan angket ini, serahkanlah lembar jawaban Anda bersama dengan soal angket kepada pengawas.</p> <hr/> <p>1. Bagaimanakah perasaan Anda apabila materi mata pelajaran Bahasa Indonesia yang akan diajarkan berupa kegiatan membaca pemahaman?</p> <p>A. Sangat senang</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> B. Senang</p> <p>C. Biasa-biasa saja</p> <p>D. Tidak senang</p> <p>2. Pada kategori mana tingkat keinginan Anda untuk mengikuti pembelajaran membaca pemahaman?</p> <p>A. Sangat kuat</p> <p>B. Kuat</p>	

- C. Biasa saja
 D. Tidak begitu kuat
3. Jenis bacaan apa yang Anda sukai pada saat kegiatan pembelajaran membaca?
 A. Cerpen
 B. Artikel
 C. Karangan Ilmiah
 D. Semua bacaan
4. Menurut Anda, kekurangan apa yang Anda rasakan dalam pembelajaran membaca pemahaman?
 A. Media Pembelajaran
 B. Kedalaman Materi Pembelajaran
 C. Strategi Pembelajaran
 D. Minat Siswa
5. Bagaimanakah perasaan Anda jika pada saat pembelajaran membaca pemahaman menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi?
 A. Sangat senang
 B. Senang
 C. Biasa saja
 D. Tidak senang
6. Media pembelajaran berbasis teknologi membuat minat pembelajaran membaca pemahaman Anda meningkat.
 A. Sangat setuju
 B. Setuju
 C. Biasa saja
 D. Tidak setuju

7. Media pembelajaran berbasis teknologi membuat prestasi belajar membaca pemahaman Anda meningkat.
- A. Sangat setuju
 - B. Setuju
 - C. Biasa saja
 - D. Tidak setuju
8. Media pembelajaran berbasis teknologi harus memiliki tingkat kedalaman materi yang tinggi dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- A. Sangat setuju
 - B. Setuju
 - C. Biasa saja
 - D. Tidak setuju
9. Bagaimakah perasaan Anda jika media pembelajaran membaca tersebut dapat Anda gunakan di rumah dengan bantuan komputer?
- A. Sangat senang
 - B. Senang
 - C. Biasa saja
 - D. Tidak senang
10. Bagian menarik media pembelajaran berbasis teknologi yang Anda harapkan adalah
- A. semua bagian
 - B. kelengkapan materi
 - C. kemudahan penggunaan media
 - D. animasi

b. Lembar Angket Siswa II

**ANGKET MINAT BELAJAR MEMBACA PEMAHAMAN SISWA TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI**
—Praujicoba—

Nama : NARO TAMA
Nomor : 13
Kelas : XI IPA 3

Petunjuk:

(a) Tujuan diadakan angket ini adalah untuk mengetahui minat belajar membaca pemahaman sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dari setiap responden.

(b) Angket ini terdiri atas 10 soal. Anda diminta menjawab soal seluruhnya.

(c) Bacalah setiap butir soal secara cermat, dan jawablah dengan memilih pilihan jawaban yang mencerminkan keadaan diri Anda sendiri berkaitan dengan kegiatan membaca.

(d) Jawaban ditulis pada lembar jawaban yang telah disediakan, dengan memberi tanda silang (X) pada huruf yang sesuai dengan pilihan Anda.

(e) Setelah selesai mengerjakan angket ini, serahkanlah lembar jawaban Anda bersama dengan soal angket kepada pengawas.

1. Bagaimanakah perasaan Anda apabila materi mata pelajaran Bahasa Indonesia yang akan diajarkan berupa kegiatan membaca pemahaman?

A. Sangat senang
B. Senang
 C. Biasa-biasa saja
D. Tidak senang

2. Pada kategori mana tingkat keinginan Anda untuk mengikuti pembelajaran membaca pemahaman?

A. Sangat kuat
B. Kuat

- Biasa saja
D. Tidak begitu kuat
3. Jenis bacaan apa yang Anda sukai pada saat kegiatan pembelajaran membaca?
 Cerpen
B. Artikel
C. Karangan Ilmiah
D. Semua bacaan
4. Menurut Anda, kekurangan apa yang Anda rasakan dalam pembelajaran membaca pemahaman?
A. Media Pembelajaran
B. Kedalaman Materi Pembelajaran
C. Strategi Pembelajaran
 Minat Siswa
5. Bagaimanakah perasaan Anda jika pada saat pembelajaran membaca pemahaman menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi?
A. Sangat senang
 Senang
C. Biasa saja
D. Tidak senang
6. Media pembelajaran berbasis teknologi membuat minat pembelajaran membaca pemahaman Anda meningkat.
A. Sangat setuju
 Setuju
C. Biasa saja
D. Tidak setuju

7. Media pembelajaran berbasis teknologi membuat prestasi belajar membaca pemahaman Anda meningkat.
- A. Sangat setuju
 - B. Setuju
 - C. Biasa saja
 - D. Tidak setuju
8. Media pembelajaran berbasis teknologi harus memiliki tingkat kedalaman materi yang tinggi dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- A. Sangat setuju
 - B. Setuju
 - C. Biasa saja
 - D. Tidak setuju
9. Bagaimanakah perasaan Anda jika media pembelajaran membaca tersebut dapat Anda gunakan di rumah dengan bantuan komputer?
- A. Sangat senang
 - B. Senang
 - C. Biasa saja
 - D. Tidak senang
10. Bagian menarik media pembelajaran berbasis teknologi yang Anda harapkan adalah
- A. semua bagian
 - B. kelengkapan materi
 - C. kemudahan penggunaan media
 - D. animasi

c. Lembar Angket Siswa III

ANGKET MINAT BELAJAR MEMBACA PEMAHAMAN SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI

--Praujicoba--

Nama : RAVITA EKA HERNANDA
Nomor : 14
Kelas : XI IPA 3

Petunjuk:

- (a) Tujuan diadakan angket ini adalah untuk mengetahui minat belajar membaca pemahaman sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dari setiap responden.
- (b) Angket ini terdiri atas 10 soal. Anda diminta menjawab soal seluruhnya.
- (c) Bacalah setiap butir soal secara cermat, dan jawablah dengan memilih pilihan jawaban yang mencerminkan keadaan diri Anda sendiri berkaitan dengan kegiatan membaca.
- (d) Jawaban ditulis pada lembar jawaban yang telah disediakan, dengan memberi tanda silang (X) pada huruf yang sesuai dengan pilihan Anda.
- (e) Setelah selesai mengerjakan angket ini, serahkanlah lembar jawaban Anda bersama dengan soal angket kepada pengawas.

-
1. Bagaimanakah perasaan Anda apabila materi mata pelajaran Bahasa Indonesia yang akan diajarkan berupa kegiatan membaca pemahaman?
 - A. Sangat senang
 - B. Senang
 - C. Biasa-biasa saja
 - D. Tidak senang
 2. Pada kategori mana tingkat keinginan Anda untuk mengikuti pembelajaran membaca pemahaman?
 - A. Sangat kuat
 - B. Kuat

C. Biasa saja

D. Tidak begitu kuat

3. Jenis bacaan apa yang Anda sukai pada saat kegiatan pembelajaran membaca?

A. Cerpen

B. Artikel

C. Karangan Ilmiah

D. Semua bacaan

4. Menurut Anda, kekurangan apa yang Anda rasakan dalam pembelajaran membaca pemahaman?

A. Media Pembelajaran

B. Kedalaman Materi Pembelajaran

C. Strategi Pembelajaran

D. Minat Siswa

5. Bagaimanakah perasaan Anda jika pada saat pembelajaran membaca pemahaman menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi?

A. Sangat senang

B. Senang

C. Biasa saja

D. Tidak senang

6. Media pembelajaran berbasis teknologi membuat minat pembelajaran membaca pemahaman Anda meningkat.

A. Sangat setuju

B. Setuju

C. Biasa saja

D. Tidak setuju

7. Media pembelajaran berbasis teknologi membuat prestasi belajar membaca pemahaman Anda meningkat.
- A. Sangat setuju
 B. Setuju
 C. Biasa saja
D. Tidak setuju
8. Media pembelajaran berbasis teknologi harus memiliki tingkat kedalaman materi yang tinggi dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- A. Sangat setuju
 B. Setuju
C. Biasa saja
D. Tidak setuju
9. Bagaimanakah perasaan Anda jika media pembelajaran membaca tersebut dapat Anda gunakan di rumah dengan bantuan komputer?
- A. Sangat senang
 B. Senang
C. Biasa saja
D. Tidak senang
10. Bagian menarik media pembelajaran berbasis teknologi yang Anda harapkan adalah
- A. semua bagian
 B. kelengkapan materi
C. kemudahan penggunaan media
D. animasi

LAMPIRAN 3

LEMBAR VALIDASI DAN UJI COBA

1. Lembar Validasi Ahli Materi

a. Lembar Validasi Ahli Materi Tahap I

<p style="text-align: center;">LEMBAR MASUKAN AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN DENGAN STRATEGI K-W-L BERBASIS FLASH UNTUK SISWA KELAS XI SMAN 1 SEWON</p>																																																										
<p>Ahli Materi : Beniak Lesthyarini, M.Pd. NIP : 19860527 200812 2 002 Instansi : FBS UNY Tanggal : 23 Oktober 2012</p>																																																										
<p>Petunjuk Pengisian:</p> <p>a. Berilah tanda centang (✓) pada kolom nilai.</p> <p>b. Skala Penilaian:</p> <p>1: Tidak Bagus 2: Cukup 3: Bagus 4: Sangat Bagus</p> <p>c. Harap menuliskan saran dan masukan pada kolom yang telah disediakan.</p>																																																										
<p>A. Aspek Kualitas Materi Pembelajaran</p> <table border="1"><thead><tr><th rowspan="2">No</th><th rowspan="2">Aspek yang Dinilai</th><th colspan="4">Skala Penilaian</th><th rowspan="2">Komentar</th></tr><tr><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th></tr></thead><tbody><tr><td>1.</td><td>Kejelasan tujuan pengembangan media</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td> Sudah ada penjelasan</td></tr><tr><td>2.</td><td>Kesesuaian keterbacaan teks</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>3.</td><td>Kejelasan petunjuk belajar</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td> ada petunjuk yang kurang spesifik tentang tugas</td></tr><tr><td>4.</td><td>Ketepatan memilih materi yang dimediatekan</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>5.</td><td>Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td> cukup mudah dipahami dan cocok dengan level pend.</td></tr><tr><td>6.</td><td>Kejelasan contoh</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>						No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Komentar	1	2	3	4	1.	Kejelasan tujuan pengembangan media		✓			Sudah ada penjelasan	2.	Kesesuaian keterbacaan teks		✓				3.	Kejelasan petunjuk belajar	✓				ada petunjuk yang kurang spesifik tentang tugas	4.	Ketepatan memilih materi yang dimediatekan		✓				5.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi		✓			cukup mudah dipahami dan cocok dengan level pend.	6.	Kejelasan contoh		✓			
No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian						Komentar																																																		
		1	2	3	4																																																					
1.	Kejelasan tujuan pengembangan media		✓			Sudah ada penjelasan																																																				
2.	Kesesuaian keterbacaan teks		✓																																																							
3.	Kejelasan petunjuk belajar	✓				ada petunjuk yang kurang spesifik tentang tugas																																																				
4.	Ketepatan memilih materi yang dimediatekan		✓																																																							
5.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi		✓			cukup mudah dipahami dan cocok dengan level pend.																																																				
6.	Kejelasan contoh		✓																																																							

7.	Kemudahan memilih menu belajar			✓	
8	Pemberian latihan			✓	
9.	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal		✓		
10.	Kesesuaian soal dengan materi			✓	
11.	Penguatan positif terhadap jawaban yang benar		✓		
12.	Penguatan positif terhadap jawaban yang salah		✓		
13.	Ketersediaan kunci jawaban		✓		

B. Aspek Isi

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
14.	Kebenaran isi/konsep		✓			
15.	Kedalaman materi		✓			
16.	Kecapaian materi untuk pencapaian kompetensi	✓	✓			
17.	Kejelasan materi/konsep	✓				tidak untuk materi negara, kwl perlu ditambah lagi.
18.	Aktualisasi materi	✓				
19.	Sistematika penyajian logis		✓	✓		ada perbaikan fokus respon program
20.	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi	✓				→ animasi untuk menambahkan banyak gambar yg bisa dinampakan untuk lebih memahami materi.
21.	Ketepatan pemilihan gambar untuk menjelaskan materi	✓				→ ada beberapa soal yang mempunyai level
22.	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi	✓				→ ketepatan, validitas, faktual, untuk soal soal teks yg
23.	Kejelasan rumusan soal	✓				→ dapat diinterpretasi
24.	Tingkat kesulitan soal	✓				soal untuk penilaian.

C. Kebenaran Kualitas Materi Pembelajaran dan Isi

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek kualitas materi pembelajaran dan isi materi mohon ditulis label menu/submenu pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 ditulis jelas kesalahan, misalnya kesalahan konsep, keterbacaan, susunan kalimat, kedalaman materi dan lain-lain.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom.

No	Bagian yang Salah	Jenis kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4
1	→ Tahap W pada teknik K-W-L adalah "apa yang INTEN waang dilebihlu". namun pada media terdapat yang benar. 1 * Bukt-bukt soal : cek penulisan. * teks : cek penulisan	3	⇒ Diperjelas lagi dan direvisi. Beri penjelasan yang lebih detail dan lengkap dg dasar logika kritis mengapa pilih KWL. Apa kelebihan dan kekurangannya. Dapat didasarkan pada pendapat penemu/pencipta KWL.

4. Komentar dan Saran umum

* Sebaunya pengembangan media sangat penting, dengan dasar bahasa media mempermudah belajar, bukan mempersulit. Dengan media ini, siswa dapat belajar mandiri tapi mereka perlu komputer/laptop untuk menggunakan.
* Kesesuaian materi dg teori dasar KWL perlu direvisi. Khususnya tahap W. Bukt-bukt soal untuk latihan dan teks perlu direvisi penulisananya.
* Akan lebih bagus jika ada penggantian audio, jadi audiobook dalam media ini juga melibatkan rekanan bisara, tidak hanya suara untuk animasi

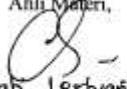
5. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

Yogyakarta, 30 Oktober 2012

Ahli Menteri,


(Beniah Lestyariini M.Pd.)

b. Lembar Validasi Ahli Materi Tahap II

LEMBAR MASUKAN AHLI MATERI
TAHAP 2
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN
DENGAN STRATEGI K-W-L BERBASIS FLASH UNTUK SISWA KELAS XI
SMAN 1 SEWON**

Ahli Materi : *Bonita Lestyarini, M.Pd.*
NIP : 19860527 200812 2 002
Instansi : *UNY*
Tanggal : *14 Januari 2013*

Petunjuk Pengisian:

- a. Berilah tanda centang (✓) pada kolom nilai.
- b. Skala Penilaian:
 - 1: Tidak Bagus
 - 2: Cukup
 - 3: Bagus
 - 4: Sangat Bagus
- c. Harap menuliskan saran dan masukan pada kolom yang telah disediakan.

A. Aspek Kualitas Materi Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Kejelasan tujuan pengembangan media				✓	
2.	Kesesuaian keterbacaan teks				✓	
3.	Kejelasan petunjuk belajar				✓	
4.	Ketepatan memilih materi yang dimediatekan			✓		
5.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi			✓		
6.	Kejelasan contoh			✓		

7.	Kemudahan memilih menu belajar				✓	
8	Pemberian latihan		✓			
9.	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal		✓			
10.	Kesesuaian soal dengan materi	✓				
11.	Penguatan positif terhadap jawaban yang benar			✓		
12.	Penguatan positif terhadap jawaban yang salah			✓		
13.	Ketersediaan kunci jawaban			✓		

B. Aspek Isi

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
14.	Kebenaran isi/konsep		✓			
15.	Kedalamann materi	✓				
16.	Kecapaiann materi untuk pencapaian kompetensi	✓				
17.	Kejelasan materi/konsep	✓				
18.	Aktualisasi materi	✓				
19.	Sistematika penyajian logis	✓				
20.	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi	✓				
21.	Ketepatan pemilihan gambar untuk menjelaskan materi	✓				
22.	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi	✓				
23.	Kejelasan rumusan soal	✓				
24.	Tingkat kesulitan soal	✓				

C. Kebenaran Kualitas Materi Pembelajaran dan Isi

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek kualitas materi pembelajaran dan isi materi mohon ditulis label menu/submenu pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 ditulis jelas kesalahan, misalnya kesalahan konsep, keterbacaan, susunan kalimat, kedalaman materi dan lain-lain.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No	Bagian yang Salah	Jenis kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4
	<p>Pada bag. "proses", jelasnya beri keterangan K-w-l, W-apr, L-apr (dalam buku logros) jadi siswa paham dalamnya konsep istilah K-w-l B. \rightarrow beri "bold type" produk \rightarrow beri "bold type"</p>	<p>\Rightarrow penulisan istilah</p> <p>\rightarrow istilah asing coba kriting (pada teks) \rightarrow penulisan teks harus akurat \rightarrow penulisan teks \rightarrow diberi "sumber artikel".</p>	<p>\Rightarrow diberi tambahan penjelasan istilah dan dilegalkan \rightarrow dicetak teks/kapital jadi siswa tahu K-w-l itu dari mana dan apa itu sebutnya. (terminologis).</p> <p>\hookrightarrow Istilah asing coba diberi komentar historis K-w-l.</p>

4. Komentar dan Saran umum

- Secara umum media yang dikembangkan sudah bagus dan ada perbaikan dari review sebelumnya. Media menarik dan komunikatif dan bisa dengan mudah diikuti. Konsep juga sudah meski belum diberi histori "dari" teknik K-w-l.

- Sedikit revisi saja untuk penulisan istilah dan kelimahan serta keakuratan evaluasi bahasa (seperti pada kolom saran perbaikan).

- Semoga bisa segera diimplementasikan !

5. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
- Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

Yogyakarta, 14 Januari 2013

Ahli Materi,


(Beniati Festyanti, M.Pd.)

c. Lembar Validasi Ahli Materi Tahap III

<p>LEMBAR MASUKAN AHLI MATERI TAHAP 3 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN DENGAN STRATEGI <i>K-W-L</i> BERBASIS <i>FLASH</i> UNTUK SISWA KELAS XI SMAN 1 SEWON</p>																																																					
<p>Ahli Materi : Beniak Lestyanini, M.Pd. NIP : 19860527 200812 2002 Instansi : UPN Tanggal : 15 Januari 2013</p>																																																					
<p>Petunjuk Pengisian:</p> <p>a. Berilah tanda centang (✓) pada kolom nilai.</p> <p>b. Skala Penilaian:</p> <p>1: Tidak Bagus 2: Cukup 3: Bagus 4: Sangat Bagus</p> <p>c. Harap menuliskan saran dan masukan pada kolom yang telah disediakan.</p>																																																					
<p>A. Aspek Kualitas Materi Pembelajaran</p> <table border="1"><thead><tr><th rowspan="2">No</th><th rowspan="2">Aspek yang Dinilai</th><th colspan="4">Skala Penilaian</th><th rowspan="2">Komentar</th></tr><tr><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th></tr></thead><tbody><tr><td>1.</td><td>Kejelasan tujuan pengembangan media</td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>2.</td><td>Kesesuaian keterbacaan teks</td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>3.</td><td>Kejelasan petunjuk belajar</td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>4.</td><td>Ketepatan memilih materi yang dimediakan</td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>5.</td><td>Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>6.</td><td>Kejelasan contoh</td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td></tr></tbody></table>							No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Komentar	1	2	3	4	1.	Kejelasan tujuan pengembangan media			✓		2.	Kesesuaian keterbacaan teks			✓		3.	Kejelasan petunjuk belajar			✓		4.	Ketepatan memilih materi yang dimediakan			✓		5.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi		✓			6.	Kejelasan contoh			✓	
No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Komentar																																															
		1	2	3	4																																																
1.	Kejelasan tujuan pengembangan media			✓																																																	
2.	Kesesuaian keterbacaan teks			✓																																																	
3.	Kejelasan petunjuk belajar			✓																																																	
4.	Ketepatan memilih materi yang dimediakan			✓																																																	
5.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi		✓																																																		
6.	Kejelasan contoh			✓																																																	

7.	Kemudahan memilih menu belajar				✓	
8	Pemberian latihan				✓	
9.	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal				✓	
10.	Kesesuaian soal dengan materi				✓	
11.	Penguatan positif terhadap jawaban yang benar				✓	
12.	Penguatan positif terhadap jawaban yang salah				✓	
13.	Ketersediaan kunci jawaban				✓	

B. Aspek Isi

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
14.	Kebenaran isi/konsep				✓	
15.	Kedalaman materi			✓		
16.	Kecapaihan materi untuk pencapaian kompetensi				✓	
17.	Kejelasan materi/konsep				✓	
18.	Aktualisasi materi				✓	
19.	Sistematika penyajian logis				✓	
20.	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi				✓	
21.	Ketepatan pemilihan gambar untuk menjelaskan materi				✓	
22.	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi				✓	
23.	Kejelasan rumusan soal				✓	
24.	Tingkat kesulitan soal				✓	

C. Kebenaran Kualitas Materi Pembelajaran dan Isi

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek kualitas materi pembelajaran dan isi materi mohon ditulis label menu/submenu pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 ditulis jelas kesalahan, misalnya kesalahan konsep, keterbacaan, susunan kalimat, kedalaman materi dan lain-lain.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom.

No	Bagian yang Salah	Jenis kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4

4. Komentar dan Saran umum

Sudah layak untuk diujicobakan.

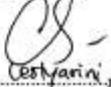
5. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

- 1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
- 2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
- 3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

Yogyakarta, 15 Januari 2013

Ahli Materi,


(Beniati Cestyarin'i, M.Pd.)

2. Lembar Validasi Ahli Media

a. Lembar Validasi Ahli Media Tahap I

<p>LEMBAR MASUKAN AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN DENGAN STRATEGI K-W-L BERBASIS FLASH UNTUK SISWA KELAS XI SMAN 1 SEWON</p>																																																											
<p>Ahli Media : DEHI HARDIANTO M.Pd NIP : 19810602 200501 1003 Instansi : UMY Tanggal : 7-11-2012</p>																																																											
<p>Petunjuk Pengisian:</p> <p>a. Berilah tanda centang (✓) pada kolom nilai.</p> <p>b. Skala Penilaian:</p> <p>1: Tidak Bagus 2: Cukup 3: Bagus 4: Sangat Bagus</p> <p>c. Harap menuliskan saran dan masukan pada kolom yang telah disediakan.</p>																																																											
<p>A. Aspek Tampilan</p> <table border="1"><thead><tr><th rowspan="2">No</th><th rowspan="2">Aspek yang Dinilai</th><th colspan="4">Skala Penilaian</th><th rowspan="2">Komentar</th></tr><tr><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th></tr></thead><tbody><tr><td>1.</td><td>Ketepatan pemilihan warna <i>background</i></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>2.</td><td>Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>3.</td><td>Ketepatan pemilihan musik latar</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>4.</td><td>Kemenarikan animasi</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>5.</td><td>Kejelasan animasi</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>6.</td><td>Kejelasan suara audio visual</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>7.</td><td>Kejelasan narasi</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>							No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Komentar	1	2	3	4	1.	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>		✓			2.	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>		✓			3.	Ketepatan pemilihan musik latar	✓				4.	Kemenarikan animasi		✓			5.	Kejelasan animasi		✓			6.	Kejelasan suara audio visual	✓				7.	Kejelasan narasi	✓			
No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Komentar																																																					
		1	2	3	4																																																						
1.	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>		✓																																																								
2.	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>		✓																																																								
3.	Ketepatan pemilihan musik latar	✓																																																									
4.	Kemenarikan animasi		✓																																																								
5.	Kejelasan animasi		✓																																																								
6.	Kejelasan suara audio visual	✓																																																									
7.	Kejelasan narasi	✓																																																									

8.	Ukuran audio visual			✓	
9.	Relevansi audio visual dengan materi (kontekstual)		✓		
10.	Penempatan tombol	✓			
11.	Konsistensi tombol	✓			
12.	Ukuran tombol		✓		
13.	Ketepatan pemilihan warna tombol		✓		
14.	Ketepatan pemilihan warna teks	✓			
15.	Ketepatan pemilihan jenis huruf	✓			
16.	Ketepatan ukuran huruf		✓		
17.	Kejelasan gambar	✓			
18.	Kejelasan warna gambar	✓			
19.	Ketepatan warna gambar	✓			
20.	Tampilan desain slide	✓			
21.	Komposisi slide	✓			

B. Aspek Pemrograman

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
22.	Tingkat interaksi siswa dengan media		✓			
23.	Kemudahan berinteraksi dengan media.		✓			
24.	Kejelasan petunjuk penggunaan			✓		
25.	Kejelasan struktur navigasi		✓			
26.	Kemudahan penggunaan tombol			✓		
27.	Kecepatan animasi		✓			

28	Pengaturan animasi	✓		
29.	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa		✓	
30.	Efisiensi teks	✓		
31.	Efisiensi penggunaan slide	✓		

C. Kebenaran Tampilan dan Pemrograman

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek tampilan dan pemrograman mohon ditulis label menu/submenu pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 ditulis jelas kesalahan, misalnya kesalahan konsep, warna *background*, susunan kalimat, penggunaan gambar dan lain-lain.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom.

No	Bagian yang Salah	Jenis kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4

D. Komentar dan Saran umum

Catatan

- ⇒ Dalam pengembangan Multimedia perlu memperhatikan aspek pembelajaran (komponen instruksional) → mulai dari pertunungan penggunaan S/d Pvalue
- ⇒ Tekst dalam media / kalimat dalam media Sertaanya di susun komunikatif
- ⇒ Simbol-simbol pada tools belum lengkap (komunikasi visual)
- ⇒ MEDIA MASIH PERLU DI SEMPURNAKAN.



E. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

Yogyakarta, 7-12-2012

Abli Media

(Deni Hardianto, M.Pd)

b. Lembar Validasi Ahli Media Tahap II

<p style="text-align: center;">LEMBAR MASUKAN AHLI MEDIA TAHAP 2 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN DENGAN STRATEGI K-W-L BERBASIS FLASH UNTUK SISWA KELAS XI SMAN 1 SEWON</p> <p>Ahli Media : <i>DEMI HARDIANTO, M.Pd</i> NIP : <i>19810605 200101 1003</i> Instansi : <i>FIP UNY</i> Tanggal : <i>14 - 11 - 2012</i></p>																																																											
<p>Petunjuk Pengisian:</p> <p>a. Berilah tanda centang (✓) pada kolom nilai.</p> <p>b. Skala Penilaian:</p> <p>1: Tidak Bagus 2: Cukup 3: Bagus 4: Sangat Bagus</p> <p>c. Harap menuliskan saran dan masukan pada kolom yang telah disediakan.</p>																																																											
<p>A. Aspek Tampilan</p> <table border="1"><thead><tr><th rowspan="2">No</th><th rowspan="2">Aspek yang Dinilai</th><th colspan="4">Skala Penilaian</th><th rowspan="2">Komentar</th></tr><tr><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th></tr></thead><tbody><tr><td>1.</td><td>Ketepatan pemilihan warna <i>background</i></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>2.</td><td>Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>3.</td><td>Ketepatan pemilihan musik latar</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>4.</td><td>Kemendarikan animasi</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>5.</td><td>Kejelasan animasi</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>6.</td><td>Kejelasan suara audio visual</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>7.</td><td>Kejelasan narasi</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td></tr></tbody></table>							No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Komentar	1	2	3	4	1.	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>		✓			2.	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>		✓			3.	Ketepatan pemilihan musik latar	✓				4.	Kemendarikan animasi	✓				5.	Kejelasan animasi	✓				6.	Kejelasan suara audio visual	✓				7.	Kejelasan narasi		✓		
No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Komentar																																																					
		1	2	3	4																																																						
1.	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>		✓																																																								
2.	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>		✓																																																								
3.	Ketepatan pemilihan musik latar	✓																																																									
4.	Kemendarikan animasi	✓																																																									
5.	Kejelasan animasi	✓																																																									
6.	Kejelasan suara audio visual	✓																																																									
7.	Kejelasan narasi		✓																																																								

8.	Ukuran audio visual				✓	
9.	Relevansi audio visual dengan materi (kontekstual)			✓		
10.	Penempatan tombol		✓			
11.	Konsistensi tombol		✓			
12.	Ukuran tombol		✓			
13.	Ketepatan pemilihan warna tombol		✓			
14.	Ketepatan pemilihan warna teks		✓			
15.	Ketepatan pemilihan jenis huruf		✓			
16.	Ketepatan ukuran huruf		✓			
17.	Kejelasan gambar		✓			
18.	Kejelasan warna gambar		✓			
19.	Ketepatan warna gambar		✓			
20.	Tampilan desain slide		✓			
21.	Komposisi slide		✓			

B. Aspek Pemrograman

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
22.	Tingkat interaksi siswa dengan media			✓		
23.	Kemudahan berinteraksi dengan media			✓		
24.	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓	
25.	Kejelasan struktur navigasi			✓		
26.	Kemudahan penggunaan tombol			✓		
27.	Kecepatan animasi			✓		

28.	Pengaturan animasi			✓		
29.	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa			✓		
30.	Efisiensi teks			✓		
31.	Efisiensi penggunaan slide			✓		

C. Kebenaran Tampilan dan Pemrograman

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek tampilan dan pemrograman mohon ditulis label menu/submenu pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 ditulis jelas kesalahan, misalnya kesalahan konsep, warna *background*, susunan kalimat, penggunaan gambar dan lain-lain.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom.

No	Bagian yang Salah	Jenis kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4

D. Komentar dan Saran umum

E. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

Yogyakarta, 14 - 11 2012


Ahli Media
(Dedi Hafidz)

c. Lembar Validasi Ahli Media Tahap III

<p>LEMBAR MASUKAN AHLI MEDIA TAHAP 3</p> <p>PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN DENGAN STRATEGI K-W-L BERBASIS FLASH UNTUK SISWA KELAS XI SMAN 1 SEWON</p>						
<p>Ahli Media : <i>DENI HADIDANTO, M.Pd</i> NIP : <i>19810605 200501 1 003</i> Instansi : <i>FIP UMY</i> Tanggal : <i>14 - 01 - 2013</i></p>						
<p>Petunjuk Pengisian:</p> <p>a. Berilah tanda centang (✓) pada kolom nilai.</p> <p>b. Skala Penilaian:</p> <p>1: Tidak Bagus 2: Cukup 3: Bagus 4: Sangat Bagus</p> <p>c. Harap menuliskan saran dan masukan pada kolom yang telah disediakan.</p>						
<p>A. Aspek Tampilan</p>						
No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>		✓			
2.	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>		✓			
3.	Ketepatan pemilihan musik latar		✓			
4.	Kemenarikan animasi		✓			
5.	Kejelasan animasi		✓			
6.	Kejelasan suara audio visual		✓			
7.	Kejelasan narasi		✓			

8.	Ukuran audio visual			✓	
9.	Relevansi audio visual dengan materi (kontekstual)			✓	
10.	Penempatan tombol		✓		
11.	Konsistensi tombol		✓		
12.	Ukuran tombol		✓		
13.	Ketepatan pemilihan warna tombol		✓		
14.	Ketepatan pemilihan warna teks		✓		
15.	Ketepatan pemilihan jenis huruf		✓		
16.	Ketepatan ukuran huruf		✓		
17.	Kejelasan gambar		✓		
18.	Kejelasan warna gambar		✓		
19.	Ketepatan warna gambar		✓		
20.	Tampilan desain slide		✓		
21.	Komposisi slide		✓		

B. Aspek Pemrograman

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
22.	Tingkat interaksi siswa dengan media				✓	
23.	Kemudahan berinteraksi dengan media.				✓	
24.	Kejelasan petunjuk penggunaan			✗	✓	
25.	Kejelasan struktur navigasi			✓		
26.	Kemudahan penggunaan tombol			✓		
27.	Kecepatan animasi			✓		

28.	Pengaturan animasi		✓	
29.	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa		✓	
30.	Efisiensi teks		✓	
31.	Efisiensi penggunaan slide		✓	

C. Kebenaran Tampilan dan Pemrograman

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek tampilan dan pemrograman mohon ditulis label menu/submenu pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 ditulis jelas kesalahan, misalnya kesalahan konsep, warna *background*, susunan kalimat, penggunaan gambar dan lain-lain.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom.

No	Bagian yang Salah	Jenis kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4

D. Komentar dan Saran umum



E. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

- 1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
- 2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
- 3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

Yogyakarta, 14 - 01 - 2013

Ahli Media


(...DENY HAROLIANTO...)

3. Lembar Uji Guru

a. Lembar Uji Guru I

<p style="text-align: center;">INSTRUMEN PENILAIAN PENELITIAN</p> <p style="text-align: center;">'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN</p> <p style="text-align: center;">DENGAN STRATEGI K-W-L BERBASIS FLASH UNTUK SISWA KELAS XI SMAN 1 SEWON</p> <p style="text-align: center;">UNTUK GURU BAHASA INDONESIA SMA/MA (REVIEWER)</p>	<p>NAMA : NIKEN HUNIGAR WIWASTUTI, S.Pd NIP : 196909081990122001 INSTANSI : SMA N 1 SEWON TANGGAL : </p> <p>PETUNJUK PENGISIAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom nilai. 2. Kolom B = Benar dan TB = Tidak Benar 3. Harap nemuliskan saran dan masukan pada kolom yang telah disediakan.
---	---

LEMBAR PENILAIAN

No	Aspek Kriteria	Indikator	B		TB		Saran
			B	TB	B	TB	
I.	Materi dan Soal	1. Materi pokok dalam media pembelajaran tidak ada yang menyimpang dari tingkat keterbacaan peserta didik	B	-	B	-	Ukolaikan kembali materi untuk saring
		2. Materi sesuai dengan tingkat pengetahuan peserta didik	B	-	B	-	Ukolaikan kembali materi untuk saring
		3. Kebenaran kunci jawaban dan pembahasan	-	-	-	-	-
		4. Media pembelajaran memberikan pengembangan materi pokok	B	-	B	-	-
		5. Penjabaran materi dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan	B	-	B	-	-
		6. Kejelasan isi soal	B	-	B	-	-
II.	Ketekahasaan	7. Kejelasan judul Membaca Pemahaman	B	-	B	-	-
		8. Bahasa yang digunakan merupakan bahasa baku	B	-	B	-	-
		9. Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda	B	-	B	-	-
		10. Bahasa yang digunakan komunikatif	B	-	B	-	-
		11. Penggunaan pilihan jawaban setara	B	-	B	-	-
III	Keterlaksanaan	12. Ketepatan pemberian <i>feedback</i> atas jawaban pengguna	B	-	B	-	-
		13. Menu/navigasi dalam media pembelajaran memungkinkan proses belajar interaktif	B	-	B	-	-

Aspek Kriteria	Indikator	B	TB	Saran
IV Tampilan Audio dan Visual	14. Penyajian media pembelajaran menarik dan merangsang peserta didik untuk belajar	B	lebih baik ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓
	15. Keterangan petunjuk Membaca Pemahaman	B	Cukup	Baik
	16. Teks dan gambar memiliki komposisi yang proporsional	B	Cukup	Baik
	17. Ilustrasi gambar memiliki keselarasan dengan materi	B	Cukup	Baik
	18. Ilustrasi gambar yang diambil memiliki warna yang jelas	B	Cukup	Baik
	19. Proporsi layout (tampilan)	B	Cukup	Baik
	20. Kesesuaian pilihan <i>background</i> (latar belakang)	B	Cukup	Baik
	21. Kesesuaian proporsi warna	B	Cukup	Baik
	22. Kesesuaian pemilihan jenis huruf	B	Cukup	Baik
	23. Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	B	-	-
V Rekiyasa Perangkat Lunak	24. Kesesuaian pemilihan musik/ suara	B	Cukup	Baik
	25. Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	B	Cukup	Baik
	26. Keunggulan dibandingkan media pembelajaran yang sudah ada	B	Cukup	Baik
	27. Kemampuan penggunaan berulang-ulang	B	Baik	Baik
	28. Kemudahan <i>press button</i> (tombol navigasi)	B	Baik	Baik
	29. Media pembelajaran mudah dioperasikan	B	Baik	Baik
	30. Peluang pengembangan produk terhadap perkembangan IPTEK	B	Baik	Baik

SARAN DAN KOMENTAR :

- Studi Soal Pengembangan Mata Pembelajaran ini, perlukan bantuan mahasiswa (lebih baik dan memerlukan bantuan teman sejulur yang aktif dan selalu membantuan).
- Merah (sebab sering bales)
 - B) Halilintap (Chairul Tanjung) (artikel)
- * Saya yg berwawancara

Yogyakarta, 19 Januari, 2013

Reviewer,

Muhammad

(NIKEN ALIKAAR, M.)
NIP. 1969 09 08 1990 12 2002

b. Lembar Uji Guru II

INSTRUMEN PENILAIAN PENELITIAN
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN
DENGAN STRATEGI K-W-L BERBASIS FLASH UNTUK SISWA KELAS XI SMAN 1 SEWON**
UNTUK GURU BAHASA INDONESIA SMA/MA (REVIEWER)

NAMA : Endang Haryati
NIP : 19590111. 198503 2 005
INSTANSI : SMAN 1 Sewon
TANGGAL : 21 Januari 2013

PETUNJUK PENGISIAN

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom nilai.
2. Kolom B = Benar dan TB = Tidak Benar
3. Harap memuliskan saran dan masukan pada kolom yang telah disediakan.

LEMBAR PENILAIAN

No	Aspek Kriteria	Indikator	B	TB	Saran
I.	Materi dan Soal	1. Materi pokok dalam media pembelajaran tidak ada yang menyimpang dari tingkat keterbacaan peserta didik 2. Materi sesuai dengan tingkat pengetahuan peserta didik 3. Kebenaran kunci jawaban dan pembahasan 4. Media pembelajaran memberikan pengembangan materi pokok 5. Penjabaran materi dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan 6. Kejelasan isi soal 7. Kejelasan judul Membaca Penahaman 8. Bahasa yang digunakan merupakan bahasa baku	✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓
II.	Kebahasaan	9. Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda 10. Bahasa yang digunakan komunikatif 11. Penggunaan pilihan jawaban setara 12. Ketepatan pemberian <i>feedback</i> atas jawaban pengguna	✓ ✓ ✓ ✓		
III	Keterlaksanaan	13. Menu/navigasi dalam media pembelajaran memungkinkan proses belajar interaktif	✓	✓ ✓ ✓	

Aspek Kriteria	Indikator	B	TB	Saran
IV Tampilan Audio dan Visual	14. Penyajian media pembelajaran menarik dan membangkitkan minat belajar	✓		
	15. Kejelasan petunjuk Memahami Penilaian	✓		
	16. Teks dan gambar memiliki komposisi yang proporsional	✓		
	17. Ilustrasi gambar memiliki keselarasan dengan materi	✓		
	18. Ilustrasi gambar yang diambil memiliki warna yang jelas	✓		
	19. Proporsi layout (tampilan)	✓		
	20. Kesesuaian pilihan <i>background</i> (latar belakang)	✓		
	21. Kesesuaian proporsi warna	✓		
	22. Kesesuaian pemilihan jenis huruf	✓		
	23. Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	✓		
V Rekayasa Perangkat Lunak	24. Kesesuaian pemilihan musik/ suara	✓		
	25. Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	✓		
	26. Keunggulan dibandingkan media pembelajaran yang sudah ada	✓		Keunggulan media pembelajaran
	27. Kemampuan penggunaan berulang-ulang	✓		
	28. Kemudahan <i>press button</i> (tombol navigasi)	✓		
	29. Media pembelajaran mudah dioperasikan	✓		
	30. Peluang pengembangan produk terhadap perkembangan IPTEK	✓		

SARAN DAN KOMENTAR :

1. *Parlur a dia glossarium*
2. *Tulang punggaraan adalah bagian tulang*
3. *Ungu parling kota sulit*
4. *visible larynx - larynx pada wakta tampil tulang*

Yogyakarta, 26 - 7 - 2013

Reviewed

Dr. Suryadi
(...
NIP. 19570111 198052 005

c. Lembar Uji Guru III

INSTRUMEN PENILAIAN PENELITIAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN
DENGAN STRATEGI K-W-L BERBASIS FLASH UNTUK SISWA KELAS XI SMAN 1 SEWON

UNTUK GURU BAHASA INDONESIA SMA/MA (REVIEWER)

NAMA : Tulus Harun, M. Pd
NIP : 19700225 199702 2 002
INSTANSI : SMAN 1 SEWON - Bantul
TANGGAL : 30 Januari 2013

PETUNJUK PENGISIAN

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom nilai.
2. Kolom B = Benar dan TB = Tidak Benar
3. Harap memulangkan surat dan masukan pada kolom yang telah disediakan.

LEMBAR PENILAIAN

No	Aspek Kriteria	Indikator	B	TB	Saran
I.	Materi dan Soal	1. Materi pokok dalam media pembelajaran tidak ada yang menyimpang dari tingkat keterbacaan peserta didik 2. Materi sesuai dengan tingkat pengetahuan peserta didik 3. Kebenaran kunci jawaban dan pembahasan 4. Media pembelajaran memberikan pengembangan materi pokok 5. Penjabaran materi dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan 6. Keterangan isi soal 7. Kejelasan judul Membaca Pemahaman	✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓		
II.	Kebahasaan	8. Bahasa yang digunakan merupakan bahasa baku 9. Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda 10. Bahasa yang digunakan komunikatif 11. Penggunaan pilihan jawaban setara 12. Ketepatan pemberian <i>feedback</i> atas jawaban pengguna	✓ ✓ ✓ ✓ ✓		
III	Keterlaksanaan	13. Menu/navigasi dalam media pembelajaran memungkinkan proses belajar interaktif	✓		

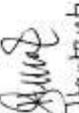
Aspek Kriteria		Indikator	B	TB	Saran
IV Tampilan Audio dan Visual	14. Penyajian media pembelajaran menarik dan merangsung peserta didik untuk belajar	✓			
	15. Kejelasan petunjuk Membiaca Pemahaman	✓			
	16. Teks dan gambar memiliki komposisi yang proporsional	✓			
	17. Ilustrasi gambar memiliki keselarasan dengan materi	✓			
	18. Ilustrasi gambar yang diambil memiliki warna yang jelas	✓			
	19. Proporsi <i>layout</i> (tampilan)	✓			
	20. Kesesuaian pilihan <i>background</i> (latar belakang)	✓			
	21. Kesesuaian proporsi warna	✓			
	22. Kesesuaian pemilihan jenis huruf	✓	✓	✓	perlu diatur besar bagian yang tengah
	23. Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	✓			
V Rekayasa Perangkat Lunak	24. Kesesuaian pemilihan musik/ suara	✓			
	25. Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	✓			
	26. Keunggulan dibandingkan media pembelajaran yang sudah ada	✓			
	27. Kemanfauan penggunaan berulang-ulang	✓			
	28. Kemudahan <i>press button</i> (tombol navigasi)	✓			
	29. Media pembelajaran mudah dioperasikan	✓			
	30. Peluang pengembangan produk terhadap perkembangan IPTEK	✓			sayang perlu dikembangkan lalu dimanfaatkan

SARAN DAN KOMENTAR :

Buah buah perlu dikembangkan untuk maten - maten atau Kompetensi Dasar yang lain supaya lebih "mengungkap" Semangat dan motivasi belajar siswa .

Yogyakarta, 1 Januari 2013

Reviewer,


Muhibbin Hartanto, M.Pd.
NIP. 19700925 199702 2 002.

d. Lembar Uji Guru IV

INSTRUMEN PENILAIAN PENELITIAN	
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN	
DENGAN STRATEGI K-W-L BERBASIS FLASH UNTUK SISWA KELAS XI SMAN 1 SEWON	
UNTUK GURU BAHASA INDONESIA SMA/MA (REVIEWER)	
NAMA	: MURNIASATI
NIP	: 1962011989032004
INSTANSI	: SMA MUHAMMADIYAH BANTUL
TANGGAL	: APRIL 2013
PETUNJUK PENGISIAN	
1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom nilai.	
2. Kolom B = Benar dan TB = Tidak Benar	
3. Harap memuliskan saran dan masukan pada kolom yang telah disediakan.	

LEMBAR PENILAIAN

No	Aspek Kriteria	Indikator	B	TB	Saran
I.	Materi dan Soal	1. Materi pokok dalam media pembelajaran tidak ada yang menyimpang dari tingkat keterbacaan peserta didik	✓		
		2. Materi sesuai dengan tingkat pengetahuan peserta didik	✓		
		3. Kebenaran kunci jawaban dan pembahasan	✓		
		4. Media pembelajaran memberikan pengembangan materi pokok	✓		
		5. Penjelasan materi dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan	✓		
		6. Keterangan isi soal	✓		
		7. Kejelasan judul Membaca Pernahdahuan			
	Ketbahasaan	8. Bahasa yang digunakan merupakan bahasa baku	✓		
		9. Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda	✓		
		10. Bahasa yang digunakan komunikatif	✓		
		11. Penggunaan pilihan jawaban setara	✓		
		12. Kelepasan penambahan <i>feedback</i> atas jawaban pengguna	-	✓	1. Kalimat <i>feedback</i> perlu diperjelas / dilengkapi penjelasan tentang aspek yang sebuah benar atau salah yang masih belum perlu ditingkatkan dalam belajar.
		13. Menu/navigasi dalam media pembelajaran memungkinkan proses belajar interaktif	✓		
	Keterlaksanaan				
III					

Aspek Kriteria		Indikator	B	TB	Saran
V	Tampilan Audio dan Visual	14. Penyajian media pembelajaran menarik dan merangsang peserta didik untuk belajar	✓		
		15. Kejelasan petunjuk Membaca Pemahaman	✓		
		16. Teks dan gambar memiliki komposisi yang proporsional	✓		Jika memungkinkan : Gambar/ ilustrasi juga harus diisi dengan isipadan tidak berlebih karena berlebihnya relatif panjang.
		17. Ilustrasi gambar memiliki keselarasan dengan materi	✓		Bacakan hadis kecil Habi Bi Poto dilengkap Foto Habi Bi.
		18. Ilustrasi gambar yang diambil memiliki warna yang jelas			Gambar semakin ilustrasi berwarna yang cukup jelas.
		19. Proporsi layout (tampilan)	✓		Colan tentang pokok perlu dijelaskan
		20. Kesesuaian pilihan background (latar belakang)	✓		
		21. Kesesuaian proporsi warna	✓		
		22. Kesesuaian pemilihan jenis huruf	✓		
		23. Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	✓		
		24. Kesesuaian pemilihan musik/ suara		✓	Perlu dipilih musik yang latih memikir dan perlu ditambahkan musik pada bagian yang lain, tidak hanya pada play mode.
		25. Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	✓		
		26. Keunggulan dibandingkan media pembelajaran yang sudah ada	✓		
		27. Kemampuan penggunaan berulang-ulang	✓		
		28. Kemudahan <i>press button</i> (tombol navigasi)	✓		
V	Rekayasa Perangkat Lunak	29. Media pembelajaran mudah dioperasikan	✓		
		30. Peluang pengembangan produk terhadap perkembangan IT/TEK	✓		

SARAN DAN KOMENTAR :

1. Media pembelajaran membuat siswa merasa nyaman dan menikmati pembelajarannya.
2. Sebaiknya materi yang disampaikan Cukup (KD dan indikator) dalam media ini disesuaikan dengan standar kelas XI, kecuali jika media ini tidak hanya untuk kelas XI.
3. SK, KD, dan indikator pembelajaran harus dicantumkan pada bagian "Pengantar".
4. Pada bagian "Praktik" perlu disampaikan langkah-langkah yang lengkap tidak hanya tiga langkah polak (K-W-L) yang disertai bantahan wakewu.
5. Perlu pengeditan kembali bacaan yang disajikan dalam hal :
 - a. penyusunan kalimat,
 - b. penulisan kata,
 - c. penggunaan tanda baca,
 - d. penggunaan kata.
6. Terutama pada bacaan "Memilih Makanan Cepat Saji".
7. Perlu juga di perbaiki penggunaan huruf kapital pada penulisan alternatif jawaban soal.
8. Penulisan alternatif jawaban yang relatif panjang perlu dipotong agar tidak membingungkan, menyulitkan siswa dalam menjawab soal (misalnya pada soal beran tentang reaksi nomor 3 dan 8).
9. Akan lebih komunikatif dan menarik perhatian siswa jika bagian play intro dilengkapi dengan suara.

Yogyakarta,2012

Reviewer,



Murni Yati
(.....)

NIP. 196201011988032004

4. Lembar Uji Siswa

a. Lembar Uji Siswa I

INSTRUMEN PENILAIAN PENELITIAN	
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN	
DENGAN STRATEGI K-W-L BERBASIS FLASH UNTUK SISWA KELAS XI SMAN 1 SEWON	
UNTUK PESERTA DIDIK SMA/MA (UJI COBA)	
NAMA	: ERNI SETYOWATI
KELAS	: X1 IPA 3
SEKOLAH	: SMA N 1 SEWON
TANGGAL	: SABTU , 02 FEBRUARI 2013

PETUNJUK PENGISIAN

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom nilai.
2. Kolom B= Pernyataan Benar dan TB= Pernyataan Tidak Benar.
3. Harap menuliskan saran dan masukan pada kolom yang telah disediakan.

LEMBAR PENILAIAN

Aspek	No	Indikator	B	TB	Saran
Bahasa	1.	Bahasa yang digunakan komunikatif.	✓		
	2.	Bahasa yang digunakan tidak membulukkan penafsiran ganda.	✓		
Keteraksanant	3.	<i>Reward</i> (hadiah) menambah ketertarikan belajar dengan Media Pembelajaran kembali	✓		
	4.	Menu/navi/gesti dalam media interaktif	✓		
	5.	Penyajian Media Pembelajaran menarik	✓		
	6.	Kejelasan pertunjuk bermain Media Pembelajaran	✓		
	7.	Teks dan gambar memiliki komposisi yang proporsional	✓		
Tampilan Audio Visual	8.	Ilustrasi gambar menarik dan setara dengan materi	✓	<small>gambar menarik, setara dengan materi</small>	
	9.	Proporsi layout (tampilan)	✓	<small>proporsi layout, setara dengan materi</small>	
	10.	Kesesuaian pilihan <i>background</i> dan warna	✓		
	11.	Teks dapat dibaca dengan jelas	✓		
	12.	Kesesuaian pemilihan musik/ suara	✓		
Rekayasa Perangkat Lunak	13.	Keunggulan dibandingkan produk pembelajaran yang sudah ada	✓		
	14.	Kenampakan penggunaan berulang-ulang	✓		
	15.	Kemudahan pengoperasian Media Pembelajaran dimana saja dan kapan saja	✓	<small>Media Pembelajaran dimana saja dan kapan saja</small>	
	16.	Peluang pengembangan produk terhadap perkembangan IPTEK	✓	<small>peluang pengembangan produk terhadap perkembangan IPTEK</small>	
Ketertarikan terhadap bahasa Indonesia	17.	Ketertarikan Anda terhadap bahasa Indonesia setelah belajar dengan Media Pembelajaran	✓		

Aspek	No	Indikator	B	TB	Saran
Keterikatan terhadap bahasa Indonesia	18.	Pengaruh Media Pembelajaran terhadap motivasi Anda belajar bahasa Indonesia lebih jauh	<input checked="" type="checkbox"/>		
	19.	Media Pembelajaran memudahkan Anda mempelajari materi membaca pemahaman	<input checked="" type="checkbox"/>		
	20.	Media Pembelajaran menghadirkan suasana belajar bahasa Indonesia yang menyenangkan.	<input checked="" type="checkbox"/>		

Berikan kritik dan saran mengenai Media Pembelajaran "Membaca Pemahaman"!
Sebaiknya diberikan animasi yg lebih menarik lagi dan dapat menghindari yg agak membosankan

Apakah Anda tertarik untuk belajar bahasa Indonesia lebih jauh setelah belajar dengan Media Pembelajaran ini?
 (Pilih alernatif jawaban, jika tidak beri alasannya)

Tertarik
 b. Tidak tertarik
 Alasan :

Yogyakarta, 02.03.2012

Peserta didik,

 (....
 Entri
 Suryani
)

b. Lembar Uji Siswa II

INSTRUMEN PENILAIAN PENELITIAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN
DENGAN STRATEGI K-W-L BERBASIS FLASH UNTUK SISWA KELAS XI SMAN 1 SEWON
UNTUK PESERTA DIDIK SMA/MA (UJI COBA)

NAMA : NOVA VINITA BATANTO
KELAS : XI IPA 3
SEKOLAH : SMA NEGERI 1 SEWON
TANGGAL : 2 FEBRUARI 2013

PETUNJUK PENGISIAN

1. Berilah tanda centang (') pada kolom nilai.
2. Kolom B= Pernyataan Benar dan TB= Pernyataan Tidak Benar.
3. Harap tuliskan saran dan masukan pada kolom yang telah disediakan.

LEMBAR PENILAIAN

Aspek	No	Indikator	B	TB	Saran
Bahasa	1.	Bahasa yang digunakan komunikatif.	✓		
	2.	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda.	✓		
Keterlaksanaan	3.	Reward (hadiah) menambah ketertarikan belajar dengan Media Pembelajaran kembali	✓		
	4.	Menu/navigasi dalam media interaktif	✓		Tambahkan navigasi back
	5.	Penyajian Media Pembelajaran menarik	✓		
	6.	Kejelasan petunjuk bermain Media Pembelajaran	✓		
	7.	Teks dan gambar memiliki komposisi yang proporsional	✓		
Tampilan Audio Visual	8.	Ilustrasi gambar menarik dan selaras dengan materi	✓		
	9.	Proporsi layout (tampilan)	✓		
	10.	Kesesuaian pilihan background dan warna	✓		
	11.	Teks dapat dibaca dengan jelas	✓		Buat font yang mudah dibaca
	12.	Kesesuaian pemilihan musik/ suara	✓		
Rekayasa Perangkat Lunak	13.	Keunggulan dibandingkan produk pembelajaran yang sudah ada	✓		
	14.	Kemampuan penggunaan berulang-ulang	✓		
Ketertarikan terhadap bahasa Indonesia	15.	Kemudahan pengoperasian Media Pembelajaran dimana saja dan kapan saja	✓		
	16.	Peluang pengembangan produk terhadap perkembangan IPTEK	✓		
	17.	Ketertarikan Anda terhadap bahasa Indonesia setelah belajar dengan Media Pembelajaran	✓		

	18.	Pengaruh Media Pembelajaran terhadap motivasi Anda belajar bahasa Indonesia lebih jauh	<input checked="" type="checkbox"/>	
Aspek	No	Indikator	<input type="checkbox"/>	Saran
Keterikatan terhadap bahasa Indonesia	19.	Media Pembelajaran memudahkan Anda mempelajari materi membaca pernahamuan	<input checked="" type="checkbox"/>	
	20.	Media Pembelajaran menghadirkan suasana belajar bahasa Indonesia yang menyenangkan.	<input checked="" type="checkbox"/>	

Berikan kritik dan saran mengenai Media Pembelajaran "Menjelajah Pemahaman"!
Warna background sudah selaras . Dalam Profilnya lebih baik ditambahkan foto . Dalam soal dipilih sekalii saja tidak berkalii - kali sehingga dapat memindah - kan Jawaban .

Apakah Anda tertarik untuk belajar bahasa Indonesia lebih jauh setelah belajar dengan Media Pembelajaran ini ?
 (Pilih alternatif jawaban, jika tidak beri alasannya)

Tertarik
 b. Tidak tertarik
 Alasan :

Yogyakarta, 2 Februari 2012

Peserta didik,


Novia Vinita Efendy
 (.....)

c. Lembar Uji Siswa III

INSTRUMEN PENILAIAN PENELITIAN	
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN	
DENGAN STRATEGI K-W-L BERBASIS FLASH UNTUK SISWA KELAS XI SMAN 1 SEWON	
UNTUK PESERTA DIDIK SMA/MA (UJI COBA)	
NAMA	: SUSTIA PUTI
KELAS	: XI IPA 3
SEKOLAH	: SMA N 1 SEWON
TANGGAL	: 2 / 2 / 15
PETUNJUK PENGISIAN	
1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom nilai.	
2. Kolom B= Pernyataan Benar dan TB= Pernyataan Tidak Benar.	
3. Harap tuliskan saran dan masukan pada kolom yang telah disediakan.	

LEMBAR PENILAIAN

Aspek	No	Indikator	B	TB	Saran
Bahasa	1.	Bahasa yang digunakan komunikatif.	✓		
	2.	Bahasa yang digunakan tidak membulatkan penafsiran ganda.	✓		
Keterlaksanaan	3.	Reward (hadiah) menambah ketertarikan belajar dengan Media Pembelajaran kembali	✓✓✓✓	Hadiah jahat/jaya baik atau CB. Lainnya juga ok. Namun atau Farari atau	
	4.	Menu/navigasi dalam media interaktif	✓		
	5.	Penyajian Media Pembelajaran menarik	✓		
	6.	Kejelasan petunjuk bermain Media Pembelajaran	✓		
Tampilan Audio Visual	7.	Teks dan gambar memiliki komposisi yang proporsional	✓	Ukuran gambar yang sudut, proporsional	
	8.	Ilustrasi gambar menarik dan sejelas dengan materi	✓	Quintek, diperbaiki camtasia	
	9.	Proporsi layout (tampilan)	✓	Ukuran fontolari, matematika size dan margin tidak terlalu besar	
	10.	Kesesuaian pilihan background dan warna	✓	Ukuran teks terlalu besar terlalu besar	
	11.	Teks dapat dibaca dengan jelas	✓	Ukuran teks terlalu besar	
	12.	Kesesuaian pemilihan musik/ suara	✓	Suara rock, rock musiknya diambil rock	
Rekasya Perangkat Lunak	13.	Keunggulan dibandingkan produk pembelajaran yang sudah ada	✓	Keunggulan karakter	
	14.	Kemampuan penggunaan berulang-ulang	✓		
	15.	Kemudahan pengoperasian Media Pembelajaran dimana saja dan kapan saja	✓		
	16.	Peluang pengembangan produk terhadap perkembangan IPTEK	✓		
Keterikatan terhadap bahasa Indonesia	17.	Keterikatan Anda terhadap bahasa Indonesia setelah belajar dengan Media Pembelajaran	✓	Sebagai tanda terimakasih	

Kcetertarikan terhadap bahasa Indonesia	18.	Pengaruh Media Pembelajaran terhadap motivasi Anda belajar bahasa Indonesia lebih jauh	<input checked="" type="checkbox"/>	
	19.	Media Pembelajaran memudahkan Anda mempelajari materi membaca penahaman	<input checked="" type="checkbox"/>	
	20.	Media Pembelajaran menghadirkan susana belajar bahasa Indonesia yang menyenangkan.	<input checked="" type="checkbox"/>	

Berikan kritik dan saran mengenai Media Pembelajaran "Membaca Pemahaman"!
(kesanangan hap isya bur pisa. Isi kurang untuk - susah kurang gambar. media yang menyenangkan bagi rasa buku yang gambar kurang gambar dan warna monoton)

Apakah Anda tertarik untuk belajar bahasa Indonesia lebih jauh setelah belajar dengan Media Pembelajaran ini ?

(Pilih alternatif jawaban, jika tidak beri alasannya)

- Tertarik
- Tidak tertarik

Alasan : isi / komponen media monoton

— — — — —

Yogyakarta, 2012

Peserta didik,

Wifie
 (.....Siti Huda Pd.....)

d. Lembar Uji Siswa IV

<p>INSTRUMEN PENILAIAN PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN DENGAN STRATEGI <i>K-W-L</i> BERBASIS <i>FLASH</i> UNTUK SISWA KELAS XI SMAN 1 SEWON</p>	
<p>UNTUK PESERTA DIDIK SMA/MA (UJI COBA)</p>	
NAMA	: Nugulah Syahrial
KELAS	: XI IPA 3
SEKOLAH	: SMA N 1 SEWON
TANGGAL	: 1 Februari 2018
<p>PETUNJUK PENGISIAN</p>	
<p>1. Berilah tanda centang ('<input checked="" type="checkbox"/>') pada kolom nilai. 2. Kolom B= Pernyataan Benar dan TB= Pernyataan Tidak Benar. 3. Harap meruliskan saran dan masukan pada kolom yang telah disediakan.</p>	

LEMBAR PENILAIAN

Aspek	No	Indikator	B	TB	Saran
Bahasa	1.	Bahasa yang digunakan komunikatif.	✓		
	2.	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda.	✓		
Keterikatan	3.	Reward (hadiyah) menambah ketertarikan belajar dengan Media Pembelajaran kembali	✓		
Konten	4.	Menu/navigasi dalam media interaktif	✓		
	5.	Penyajian Media Pembelajaran menarik	✓		
	6.	Kejelasan petunjuk bermain Media Pembelajaran	✓		
Tampilan	7.	Teks dan gambar memiliki komposisi yang proporsional	✓	✓	
Audio	8.	Ilustrasi gambar menarik dan searas dengan materi	✓		
Visual	9.	Proporsi layout (tampilan)	✓		
	10.	Kesesuaian pilihan background dan warna	✓		
	11.	Teks dapat dibacakan dengan jelas	✓		
	12.	Kesesuaian pemilihan musik/ suara	✓		
	13.	Keunggulan dibandingkan produk pembelajaran yang sudah ada	✓		
Rekayasa	14.	Kemampuan penggunaan berulang-ulang	✓		
Perangkat	15.	Kemudahan pengoperasian Media Pembelajaran dimana saja dan kapan saja	✓		
Lunak	16.	Peluang pengembangan produk terhadap pertumbuhan [PTEK]	✓		
	17.	Ketertarikan Anda terhadap bahasa Indonesia setelah belajar dengan Media Pembelajaran bahasa Indonesia	✓	✓	

	18. Pengaruh Media Pembelajaran terhadap motivasi Anda belajar bahasa Indonesia lebih jauh			
Aspek	No	Indikator	B	TB
Keterarikan terhadap bahasa Indonesia	19.	Media Pembelajaran memudahkan Anda mempelajari materi membaca pemahaman	>	
	20.	Media Pembelajaran menghadirkan suasana belajar bahasa Indonesia yang menyenangkan.	>	

Berikan kritik dan saran mengenai Media Pembelajaran "Membaca Pemahaman" tanpa dan dengan materi konten cocok untuk anak-anak pada soal evaluasi kurang mengulas karena jargon bisa diambil - saja.

Apakah Anda tertarik untuk belajar bahasa Indonesia lebih jauh setelah belajar dengan Media Pembelajaran ini ?

(Pilih alternatif jawaban, jika tidak beri alasannya)

- Tertarik
- Tidak tertarik

Alasan :

Yogyakarta, 2 Februari 2013

Peserta didik,

 (.....)

e. Lembar Uji Siswa V

INSTRUMEN PENILAIAN PENELITIAN	
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN	
DENGAN STRATEGI K-W-L BERBASIS FLASH UNTUK SISWA KELAS XI SMAN 1 SEWON	
UNTUK PESERTA DIDIK SMA/MA (UJI COBA)	
NAMA	: Siti Dou'i (Antri)
KELAS	: XI IPA 3
SEKOLAH	: SMAN 1 Sewon
TANGGAL	: 2 Februari 2013
PETUNJUK PENGISIAN	
1. Berilah tanda centang (' <input checked="" type="checkbox"/>) pada kolom nilai.	
2. Kolom B= Pernyataan Benar dan TB= Pernyataan Tidak Benar.	
3. Harap tuliskan saran dan masukan pada kolom yang telah disediakan.	

LEMBAR PENILAIAN

Aspek	No	Indikator	B	TB	Saran
Bahasa	1.	Bahasa yang digunakan komunikatif.	>	>	
	2.	Bahasa yang digunakan tidak membulatkan penafsiran ganda.	>	>	
Keterlaksanaan	3.	<i>Reward</i> (hadiyah) memambah ketertarikan belajar dengan Media Pembelajaran kembali	>	>	
	4.	Menu/navigasi dalam media interaktif	>	>	Kulitmu mengaruh kepada pengguna.
	5.	Penyajian Media Pembelajaran menarik	>	>	
	6.	Kejelasan petunjuk bermain Media Pembelajaran	>	>	
Tampilan Audio Visual	7.	Teks dan gambar memiliki komposisi yang proporsional	>	>	
	8.	Ilustrasi gambar menarik dan setara dengan materi	>	>	
	9.	Troporsi layout (tampilan)	>	>	
	10.	Kesesuaian pilihan <i>background</i> dan warna	>	>	
	11.	Teks dapat dibaca dengan jelas	>	>	
	12.	Kesesuaian pemilihan musik/ suara	>	>	
Rekayasa Perangkat Lunak	13.	Keunggulan dibandingkan produk pembelajaran yang sudah ada	>	>	
	14.	Kemampuan penggunaan berulang-ulang	>	>	
	15.	Kemudahan pengoperasian Media Pembelajaran dimana suja dan kupan saja	>	>	
Keterikatan terhadap bahasa Indonesia	16.	Peluang pengembangan produk terhadap perkembangan IPTEK	>	>	
	17.	Keterikatan Anda terhadap bahasa Indonesia setelah belajar dengan Media Pembelajaran	>	>	

Aspek Keteritarikan terhadap bahasa Indonesia	18.	Pengaruh Media Pembelajaran terhadap motivasi Anda belajar bahasa Indonesia lebih jauh	✓	✓	
	19.	Media Pembelajaran memudahkan Anda mempelajari materi membaca pernahaman	✓	B	Saran
	20.	Media Pembelajaran menghadirkan suasana belajar bahasa Indonesia yang menyenangkan	✓	TB	

Berikan kritik dan saran mengenai Media Pembelajaran "Membaca Pemahaman"!
 Kritik Sedikit menyusah. Dalam penerjemahan (Untuk penting) tulisan terlalu kecil
 yang lain Suka banyak - banyak tulisannya juga, sebaliknya tulisannya besar.
 Jawaban dan penyelesaian yang benar.

Apakah Anda tertarik untuk belajar bahasa Indonesia lebih jauh setelah belajar dengan Media Pembelajaran ini?
 (Pilih alternatif jawaban, jika tidak beri alasannya)

- Tertarik
- Tidak tertarik

Alasan :

Yogyakarta, 21 Februari 2012

Peserta didik,
Alay

(Smt. Desi Fitriyanti -)

LAMPIRAN 4

HASIL VALIDASI DAN UJI COBA

1. Hasil Validasi Ahli Materi

a. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I

Berikut ini adalah hasil validasi ahli materi tahap I pada aspek kualitas materi pembelajaran.

Tabel 6: **Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I Aspek**

Kualitas Materi Pembelajaran

No.	Indikator Aspek	Skor
1.	Kejelasan Tujuan Pengembangan Media	3
2.	Kesesuaian Keterbacaan Teks	3
3.	Kejelasan Petunjuk Belajar	2
4.	Ketepatan Memilih Materi yang Dimediakan	2
5.	Ketepatan Diksi dalam Menguraikan Materi	3
6.	Kejelasan Contoh	3
7.	Kemudahan Memilih Menu Belajar	3
8.	Pemberian Latihan	3
9.	Kemudahan Petunjuk Mengerjakan Soal	2
10.	Kesesuaian Soal dengan Materi	3
11.	Penguatan Positif Jawaban Benar	2
12.	Penguatan Positif Jawaban Salah	2
13.	Ketersediaan Kunci Jawaban	3
Total		34
Rata-rata		2,62

Berikut ini adalah hasil validasi ahli materi tahap I pada aspek isi.

Tabel 7: **Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I Aspek Isi**

No.	Indikator Aspek	Skor
1.	Kebenaran Isi/Konsep	3
2.	Kedalaman Materi	3
3.	Kecapaihan Materi untuk Pencapaian Kompetensi	3
4.	Kejelasan Materi	3
5.	Aktualisasi Materi	3
6.	Sistematika Penyajian Logis	4
7.	Ketepatan Animasi untuk Menjelaskan Materi	3
8.	Ketepatan Pemilihan Gambar untuk Menjelaskan Materi	2
9.	Kesesuaian Rumusan Soal dengan Kompetensi	1
10.	Kejelasan Rumusan Soal	2
11.	Tingkat Kesulitan Soal	2
Total		29
Rata-rata		2,64

b. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

Berikut ini adalah hasil validasi ahli materi tahap II pada aspek kualitas materi pembelajaran.

Tabel 8: **Hasil Validasi Ahli Materi tahap II Aspek Kualitas Materi Pembelajaran**

No.	Indikator Aspek	Skor
1.	Kejelasan Tujuan Pengembangan Media	4
2.	Kesesuaian Keterbacaan Teks	4
3.	Kejelasan Petunjuk Belajar	4
4.	Ketepatan Memilih Materi yang Dimediakan	3
5.	Ketepatan Diksi dalam Menguraikan Materi	3
6.	Kejelasan Contoh	3
7.	Kemudahan Memilih Menu Belajar	4
8.	Pemberian Latihan	3
9.	Kemudahan Petunjuk Mengerjakan Soal	3
10.	Kesesuaian Soal dengan Materi	3
11.	Penguatan Positif Jawaban Benar	4
12.	Penguatan Positif Jawaban Salah	4
13.	Ketersediaan Kunci Jawaban	4
Total		46
Rata-rata		3,54

Berikut ini hasil validasi ahli materi tahap II pada aspek isi.

Tabel 9: **Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II Aspek Isi**

No.	Indikator Aspek	Skor
1.	Kebenaran Isi/Konsep	3
2.	Kedalaman Materi	3
3.	Kecapaihan Materi untuk Pencapaian Kompetensi	3
4.	Kejelasan Materi	3
5.	Aktualisasi Materi	3
6.	Sistematika Penyajian Logis	4
7.	Ketepatan Animasi untuk Menjelaskan Materi	3
8.	Ketepatan Pemilihan Gambar untuk Menjelaskan Materi	3
9.	Kesesuaian Rumusan Soal dengan Kompetensi	3
10.	Kejelasan Rumusan Soal	3
11.	Tingkat Kesulitan Soal	3
Total		33
Rata-rata		3,00

c. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap III

Berikut ini adalah hasil validasi ahli materi tahap III pada aspek kualitas materi pembelajaran.

Tabel 10: Hasil Validasi Ahli Materi Tahap III Aspek Kualitas Materi Pembelajaran

No.	Indikator Aspek	Skor
1.	Kejelasan Tujuan Pengembangan Media	4
2.	Kesesuaian Keterbacaan Teks	4
3.	Kejelasan Petunjuk Belajar	4
4.	Ketepatan Memilih Materi yang Dimediakan	4
5.	Ketepatan Diksi dalam Menguraikan Materi	3
6.	Kejelasan Contoh	4
7.	Kemudahan Memilih Menu Belajar	4
8.	Pemberian Latihan	4
9.	Kemudahan Petunjuk Mengerjakan Soal	4
10.	Kesesuaian Soal dengan Materi	4
11.	Penguatan Positif Jawaban Benar	4
12.	Penguatan Positif Jawaban Salah	4
13.	Ketersediaan Kunci Jawaban	4
Total		51
Rata-rata		3,92

Berikut ini adalah hasil validasi ahli materi tahap III pada aspek isi.

Tabel 11: Hasil Validasi Ahli Materi Tahap III Aspek Isi

No.	Indikator Aspek	Skor
1.	Kebenaran Isi/Konsep	3
2.	Kedalaman Materi	3
3.	Kecapaihan Materi untuk Pencapaian Kompetensi	4
4.	Kejelasan Materi	4
5.	Aktualisasi Materi	4
6.	Sistematika Penyajian Logis	4
7.	Ketepatan Animasi untuk Menjelaskan Materi	3
8.	Ketepatan Pemilihan Gambar untuk Menjelaskan Materi	4
9.	Kesesuaian Rumusan Soal dengan Kompetensi	4
10.	Kejelasan Rumusan Soal	4
11.	Tingkat Kesulitan Soal	4
Total		41
Rata-rata		3,73

2. Hasil Validasi Ahli Media

a. Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

Berikut ini adalah hasil validasi ahli media tahap I pada aspek tampilan.

Tabel 12: Hasil Validasi Ahli Media Tahap I Aspek Tampilan

No.	Indikator Aspek	Skor
1.	Ketepatan Pemilihan Warna Latar	3
2.	Keserasian Warna Tulisan dengan Latar	2
3.	Ketepatan pemilihan Musik Latar	1
4.	Kemenarikan Animasi	2
5.	Kejelasan Animasi	2
6.	Kejelasan Suara Audio Visual	1
7.	Kejelasan Narasi	1
8.	Ukuran Audio Visual	3
9.	Relevansi Audio Visual dengan Materi (kontekstual)	2
10.	Penempatan Tombol	2
11.	Konsistensi Tombol	2
12.	Ukuran Tombol	3
13.	Ketepatan Pemilihan Warna Tombol	3
14.	Ketepatan Pemilihan Warna Teks	2
15.	Ketepatan Pemilihan Jenis Huruf	2
16.	Ketepatan Ukuran Huruf	3
17.	Kejelasan Gambar	1
18.	Kejelasan Warna Gambar	1
19.	Ketepatan Warna Gambar	1
20.	Tampilan Desain Slide	2
21.	Komposisi Slide	2
Total		41
Rata-rata		1,95

Berikut ini adalah hasil validasi ahli media tahap I pada aspek pemrograman.

Tabel 13: Hasil Validasi Ahli Media Tahap I Aspek Pemrograman

No.	Indikator Aspek	Skor
1.	Tingkat Interaksi Siswa dengan Media	2
2.	Kemudahan Berinteraksi dengan Media	2
3.	Kejelasan Petunjuk Penggunaan	3
4.	Kejelasan Struktur Navigasi	2
5.	Kemudahan Penggunaan Tombol	3
6.	Kecepatan Animasi	2
7.	Pengaturan Animasi	2
8.	Pemberian Umpan Balik Terhadap Respon Siswa	3
9.	Efisiensi Teks	1
10.	Efisiensi Penggunaan Slide	2
Total		22
Rata-rata		2,22

b. Hasil Validasi Ahli Media Tahap II

Berikut ini adalah hasil validasi ahli media tahap II pada aspek tampilan.

Tabel 14: **Hasil Validasi Ahli Media Tahap II Aspek Tampilan**

No.	Indikator Aspek	Skor
1.	Ketepatan Pemilihan Warna Latar	3
2.	Keserasian Warna Tulisan dengan Latar	3
3.	Ketepatan pemilihan Musik Latar	3
4.	Kemendarikan Animasi	3
5.	Kejelasan Animasi	3
6.	Kejelasan Suara Audio Visual	2
7.	Kejelasan Narasi	3
8.	Ukuran Audio Visual	4
9.	Relevansi Audio Visual dengan Materi (kontekstual)	3
10.	Penempatan Tombol	3
11.	Konsistensi Tombol	3
12.	Ukuran Tombol	3
13.	Ketepatan Pemilihan Warna Tombol	3
14.	Ketepatan Pemilihan Warna Teks	3
15.	Ketepatan Pemilihan Jenis Huruf	3
16.	Ketepatan Ukuran Huruf	3
17.	Kejelasan Gambar	3
18.	Kejelasan Warna Gambar	3
19.	Ketepatan Warna Gambar	3
20.	Tampilan Desain Slide	3
21.	Komposisi Slide	3
Total		63
Rata-rata		3

Berikut ini adalah hasil validasi ahli media tahap II pada aspek pemrograman.

Tabel 15: **Hasil Validasi Ahli Media Tahap II Aspek Pemrograman**

No.	Indikator Aspek	Skor
1.	Tingkat Interaksi Siswa dengan Media	3
2.	Kemudahan Berinteraksi dengan Media	3
3.	Kejelasan Petunjuk Penggunaan	4
4.	Kejelasan Struktur Navigasi	3
5.	Kemudahan Penggunaan Tombol	3
6.	Kecepatan Animasi	3
7.	Pengaturan Animasi	3
8.	Pemberian Umpaman Terhadap Respon Siswa	3
9.	Efisiensi Teks	3
10.	Efisiensi Penggunaan Slide	3
Total		31
Rata-rata		3,1

c. Hasil Validasi Ahli Media Tahap III

Berikut ini adalah hasil validasi ahli media tahap III pada aspek tampilan.

Tabel 16: Hasil Validasi Ahli Media Tahap III Aspek Tampilan

No.	Indikator Aspek	Skor
1.	Ketepatan Pemilihan Warna Latar	3
2.	Keserasian Warna Tulisan dengan Latar	3
3.	Ketepatan pemilihan Musik Latar	4
4.	Kemenarikan Animasi	3
5.	Kejelasan Animasi	3
6.	Kejelasan Suara Audio Visual	3
7.	Kejelasan Narasi	3
8.	Ukuran Audio Visual	4
9.	Relevansi Audio Visual dengan Materi (kontekstual)	4
10.	Penempatan Tombol	3
11.	Konsistensi Tombol	3
12.	Ukuran Tombol	3
13.	Ketepatan Pemilihan Warna Tombol	3
14.	Ketepatan Pemilihan Warna Teks	3
15.	Ketepatan Pemilihan Jenis Huruf	3
16.	Ketepatan Ukuran Huruf	3
17.	Kejelasan Gambar	3
18.	Kejelasan Warna Gambar	3
19.	Ketepatan Warna Gambar	3
20.	Tampilan Desain Slide	3
21.	Komposisi Slide	3
Total		66
Rata-rata		3,14

Berikut ini adalah hasil validasi ahli media tahap III pada aspek pemrograman.

Tabel 17: Hasil Validasi Ahli Media tahap III Aspek Pemrograman

No.	Indikator Aspek	Skor
1.	Tingkat Interaksi Siswa dengan Media	4
2.	Kemudahan Berinteraksi dengan Media	4
3.	Kejelasan Petunjuk Penggunaan	4
4.	Kejelasan Struktur Navigasi	3
5.	Kemudahan Penggunaan Tombol	3
6.	Kecepatan Animasi	3
7.	Pengaturan Animasi	3
8.	Pemberian Umpaman Balik Terhadap Respon Siswa	3
9.	Efisiensi Teks	3
10.	Efisiensi Penggunaan Slide	3
Total		33
Rata-rata		3,33

3. Hasil Uji Guru

Uji guru dilakukan berdasarkan penilaian aspek materi dan soal, kebahasaan, keterlaksanaan, tampilan audio-visual, dan rekayasa perangkat lunak. Uji guru melibatkan tiga guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dari SMAN 1 Sewon, Bantul dan satu guru Bahasa Indonesia dari SMA Muhammadiyah 1 Bantul. Berikut ini adalah data hasil uji guru.

Tabel 18: Hasil Uji Guru

No.	Aspek	Indikator Aspek	Skor Pengaji			
			P. 1	P. 2	P. 3	P. 4
1.	Materi dan Soal	Kesesuaian Materi dengan Keterbacaan	4	4	4	4
2.		Kesesuaian Materi dengan Tingkat Pengetahuan	4	4	4	4
3.		Kebenaran Kunci Jawaban dan Pembahasan	4	4	4	4
4.		Adanya Pengembangan Materi Pokok	4	4	4	4
5.		Kesesuaian Materi dengan Tujuan	4	4	4	4
6.		Kejelasan Isi Soal	4	4	4	4
Skor Rata-Rata Aspek Materi dan Soal			4,00			
7.	Kebahasaan	Kejelasan Judul	4	0	4	4
8.		Kebakuan Bahasa	4	4	4	4
9.		Bahasa yang Tidak Ambigu	4	4	4	4
10.		Bahasa yang Komunikatif	4	4	4	4
11.		Penggunaan Pilihan Jawaban Setara	4	4	4	4
Skor Rata-Rata Aspek Bahasa			3,20			
12.	Keterlaksanaan	Ketepatan Umpan Balik Jawaban Pengguna	4	4	4	0
13.		Keinteraktifan Menu dan Navigasi	4	4	4	4
14.		Penyajian Media yang Menarik	4	4	4	4
15.		Kejelasan Petunjuk	4	4	4	4
Skor Rata-Rata Aspek Keterlaksanaan			3,00			
16.	Audio-Visual	Komposisi Teks dan Gambar	4	4	4	4
17.		Kesesuaian Ilustrasi dengan Materi	4	4	4	4
18.		Kejelasan Warna Ilustrasi	4	4	4	4
19.		Proporsi Tampilan Latar	4	4	4	4
20.		Kesesuaian Pilihan Gambar Latar	4	4	4	4
21.		Kesesuaian Proporsi Warna	4	4	4	4
22.		Kesesuaian Pemilihan Jenis Huruf	4	4	4	4
23.		Kesesuaian Pemilihan Ukuran Huruf	4	4	4	4
24.		Kesesuaian Pemilihan Musik/Suara	4	4	4	0
Skor Rata-Rata Aspek Audio-Visual			3,56			
25.	Rekayasa Perangkat Lunak	Kreativitas dan Inovasi Media	4	4	4	4
26.		Keunggulan Media Dibandingkan Media Lain	4	4	4	4
27.		Kemampuan Penggunaan Berulang	4	4	4	4
28.		Kemudahan Navigasi Menu	4	4	4	4
29.		Kemudahan Pengoperasian Media	4	4	4	4
30.		Peluang Pengembangan Media	4	4	4	4
Skor Rata-Rata Aspek Rekayasa Perangkat Lunak			4,00			

4. Hasil Uji Siswa

Uji siswa dilakukan oleh peserta didik dari SMAN 1 Sewon, Bantul sejumlah 31 siswa. Uji siswa dilakukan berdasarkan aspek kriteria bahasa, keterlaksanaan, tampilan audio-visual, rekayasa perangkat lunak, dan ketertarikan terhadap Bahasa Indonesia. Berikut ini adalah data hasil uji siswa.

Tabel 19: Hasil Uji Siswa

No.	Aspek	Indikator Aspek	Jumlah Skor	Skor Rata-Rata
1.	Bahasa	Kekomunikatifan	120	4,00
2.		Ketidakambiguan	116	3,89
Skor Rata-Rata Aspek Bahasa				3,95
3.	Keterlaksanaan	Adanya <i>Reward</i> (hadiyah) untuk Kemenarikan	116	3,89
4.		Menu yang Interaktif	120	4,00
5.		Penyajian Media yang Menarik	120	4,00
6.		Kejelasan Petunjuk Penggunaan	116	3,89
Skor Rata-Rata Aspek Keterlaksanaan				3,95
7.	Audio-Visual	Teks dan Gambar Proporsional	112	3,72
8.		Kemenarikan Ilustrasi Gambar	104	3,56
9.		Proporsi <i>Layout</i> (tampilan)	112	3,72
10.		Kesesuaian Komposisi Warna	96	3,20
11.		Kejelasan Teks	112	3,72
12.		Kesesuaian Musik/Suara	108	3,60
Skor Rata-Rata Aspek Audio-Visual				3,59
13.	Rekayasa Perangkat Lunak	Keunggulan Media Dibandingkan Media Lain	104	3,48
14.		Kemampuan Penggunaan Berulang-Ulang	116	3,89
15.		Kemudahan Pengoperasian Media	96	3,20
16.		Peluang Pengembangan terhadap IPTEK	120	4,00
Skor Rata-Rata Aspek Rekayasa Perangkat Lunak				3,64
17.	Ketertarikan terhadap Bahasa Indonesia	Ketertarikan Siswa Pascaujicoba	76	2,52
18.		Pengaruh Media terhadap Motivasi Siswa	108	3,60
19.		Kemudahan Mempelajari Bahasa Indonesia	112	3,72
20.		Media Menghadirkan Suasana Menyenangkan	120	4,00
Skor Rata-Rata Aspek Ketertarikan terhadap Bahasa Indonesia				3,46

LAMPIRAN 5

RENCANA PERENCANAAN

PEMBELAJARAN (RPP)

MEMBACA PEMAHAMAN

DI SMAN 1 SEWON

Rencana Pelaksaaan Pembelajaran (RPP)
Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Pemahaman
dengan Strategi K-W-L

Sekolah	: SMA Negeri 1 Sewon
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/semester	: XI/Gasal
Standar Kompetensi	: Membaca
	3. Memahami ragam wacana tulis dengan membaca intensif.
Kompetensi Dasar	: memahami ragam wacana tulis dengan strategi membaca K-W-L
Indikator	: - memahami ide pokok dalam wacana tulis - menuliskan hal yang siswa ketahui pada kolom K - menuliskan hal yang siswa ingin ketahui pada kolom W - menuliskan hal yang siswa telah ketahui berdasarkan bacaan pada kolom L - mendiskusikan hasil membaca dengan strategi K-W-L dengan teman
Alokasi Waktu	: 2 X 45'

1. Tujuan Pembelajaran:

- 1). Siswa mampu menguasai strategi membaca K-W-L dengan baik.
- 2). Siswa mampu mempraktikkan langkah-langkah pembelajaran dengan strategi membaca K-W-L secara runtut.
- 3). Siswa mampu memahami manfaat langkah pembelajaran dengan strategi K-W-L berdasarkan Tabel K-W-L secara relevan.

2. Materi Ajar:

1). Pengertian Membaca Pemahaman

Membaca pemahaman adalah proses memahami makna kata-kata yang tertulis untuk memperoleh pesan yang disampaikan penulis secara mendalam sehingga pembaca benar-benar memahami isi bacaan, baik dalam pengorganisasian teks maupun makna dengan strategi K-W-L.

2). Tujuan Membaca Pemahaman

Tujuan membaca pemahaman dengan strategi K-W-L adalah:

- a. mempermudah siswa dalam melakukan kegiatan membaca pemahaman,
- b. memberikan langkah yang jelas untuk merekam informasi yang diketahui, diinginkan, dan yang telah diketahui setelah kegiatan membaca oleh siswa,
- c. meningkatkan pemahaman siswa dalam membaca, dan
- d. meningkatkan minat baca siswa.

3). Proses Membaca Pemahaman

Proses membaca pemahaman dengan strategi K-W-L adalah:

- a. tahap K, diskusikan hal yang Anda ketahui tentang bahasan utama dengan teman,
- b. tahap W, ungkapkan hal yang belum Anda ketahui mengenai bahasan utama,
- c. tahap membaca, bacalah artikel bahasan utama,
- d. tahap L, ungkapkan hal yang telah Anda ketahui berdasarkan bacaan

3. Metode Pembelajaran:

- 1). Ceramah
- 2). *Brainstorming*
- 3). Diskusi
- 4). Penugasan

4. Kegiatan Pembelajaran:

No.	Kegiatan Pembelajaran	Langkah-langkah	Alokasi Waktu
1.	Kegiatan Awal	a). Siswa dan guru memulai pelajaran dengan berdoa b). Guru melakukan apersepsi c). Guru menginformasikan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran	2 menit 7 menit 1 menit
2.	Kegiatan Inti	a). Siswa mendiskusikan bahasan yang dipilih oleh guru dan menuliskan hal yang siswa ketahui pada kolom K. b). Guru menugaskan siswa untuk mendiskusikan dan menuliskan hal yang ingin diketahui pada bahasan pada kolom W. c). Siswa ditugaskan untuk membaca artikel yang telah disediakan. d). Siswa menuliskan hal baru yang diketahui berdasarkan bacaan pada kolom L. e). Guru dan siswa mendiskusikan tabel hasil strategi K-W-L. f). Siswa ditugaskan untuk mengerjakan soal evaluasi guna menguji tingkat pemahaman.	5 menit 5 menit 35 menit 5 menit 15 menit 5 menit
3.	Kegiatan Akhir	a). Siswa dan guru melakukan refleksi dari hasil pembelajaran yang telah dilakukan b). Siswa dan guru mengakhiri pelajaran dengan berdoa c). Pelajaran selesai, siswa keluar kelas dengan tertib atau di dalam kelas dengan tenang	7 menit 2 menit 1 menit

5. Sumber dan Media Pembelajaran

a. Sumber Pembelajaran

- Media Pembelajaran *Flash* untuk Membaca Pemahaman dengan strategi K-W-L

b. Media Pembelajaran

- Media Pembelajaran “Membaca Pemahaman” dengan strategi K-W-L

- Komputer

- LCD

6. Penilaian Pembelajaran

Penilaian pembelajaran dilakukan dengan mengacu pada hasil kegiatan pembelajaran berupa skor yang didapatkan siswa dari menjawab soal evaluasi pada media pembelajaran *flash* untuk membaca pemahaman. Adapun penilaiannya sebagai berikut.

Jumlah Soal Benar X 10 = Nilai Akhir (Maks. 100)

LAMPIRAN 6

DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar I: Penjelasan Langkah Media Pembelajaran pada Kegiatan Uji Siswa di SMAN 1 Sewon



Gambar II: Guru Mengimplementasikan Media Pembelajaran pada Kegiatan Pembelajaran di SMAN 1 Sewon



**Gambar III: Penerimaan CD Media Pembelajaran “Membaca Pemahaman”
oleh Dra. Endang Herpriyatini**



**Gambar IV: Penerimaan CD Media Pembelajaran “Membaca Pemahaman”
oleh Niken Nunggar W., S.Pd.**



**Gambar V: Penerimaan CD Media Pembelajaran “Membaca Pemahaman”
oleh Tutik Hartanti, M.Pd.**

LAMPIRAN 7
TAMPILAN REVISI PRODUK
MEDIA PEMBELAJARAN

1. Revisi Tampilan “Pengantar”

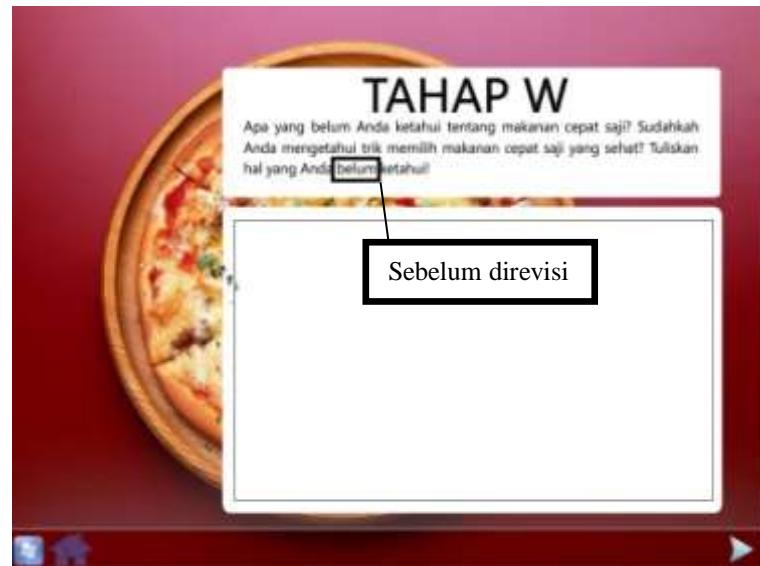


Gambar VI: Tampilan “Pengantar” Sebelum Direvisi

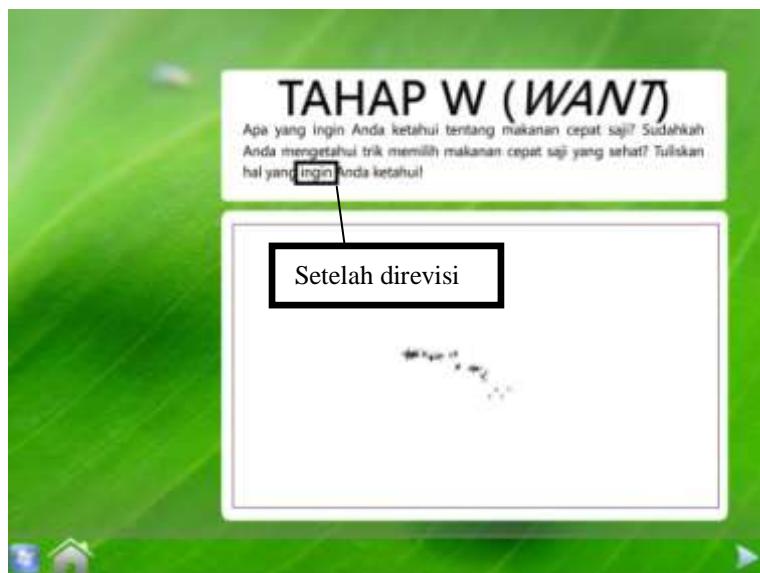


Gambar VII: Tampilan “Pengantar” Setelah Direvisi

2. Revisi Tampilan “Tahap W”

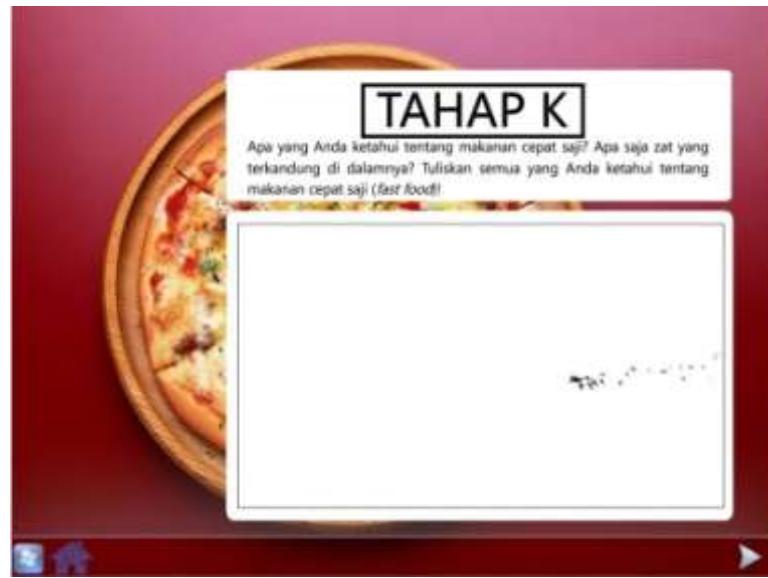


Gambar VIII: Tampilan “Praktik Tahap W” Sebelum Direvisi



Gambar IX: Tampilan “Praktik Tahap W” Setelah Direvisi

3. Revisi Tampilan “Praktik Tahap K-W-L”



Gambar X: Tampilan “Praktik Tahap K-W-L” Sebelum Direvisi



Gambar XI: Tampilan “Praktik Tahap K-W-L” Setelah Direvisi

4. Revisi Tampilan Pilihan Menu



Gambar XII: Tampilan Pilihan Menu sebelum Direvisi

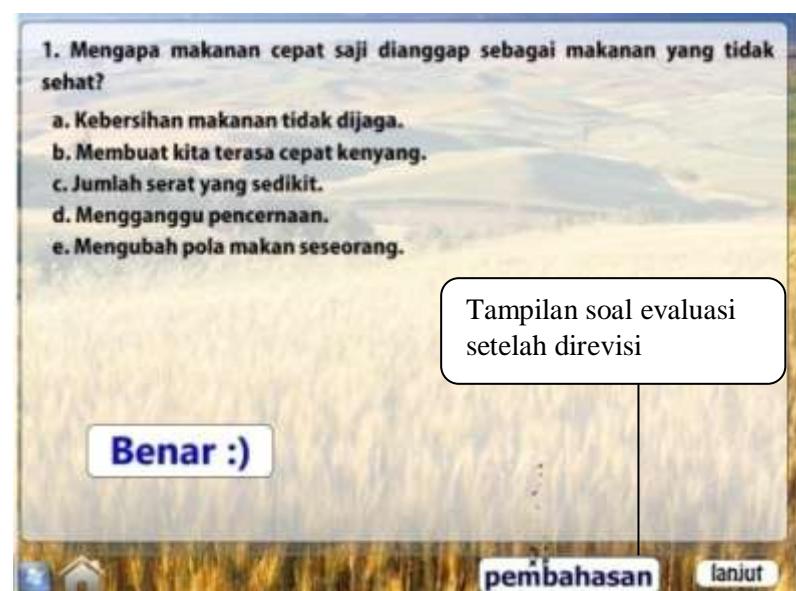


Gambar XIII: Tampilan Pilihan Menu setelah Direvisi

5. Revisi Tampilan “Evaluasi”

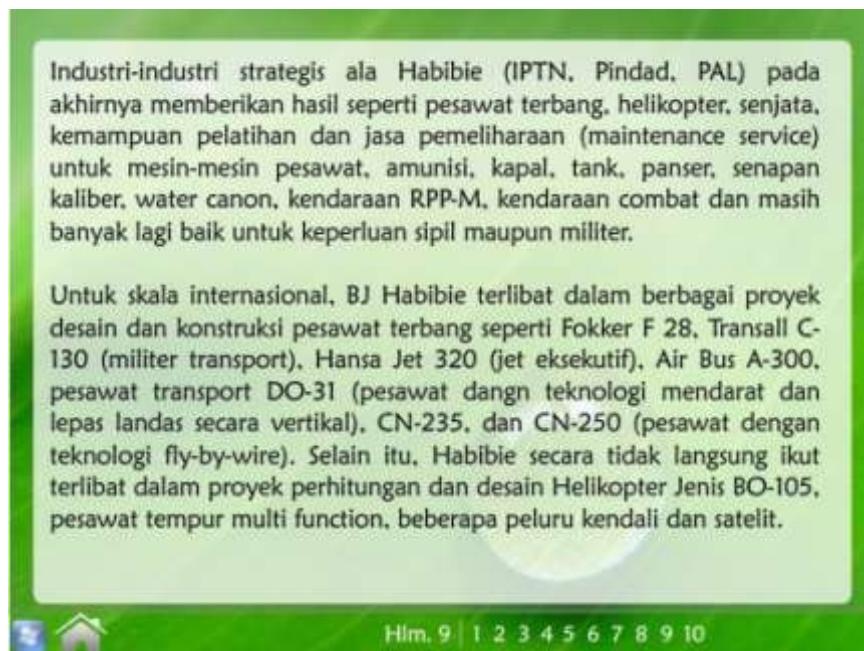


Gambar XIV: Tampilan “Evaluasi” Sebelum Direvisi

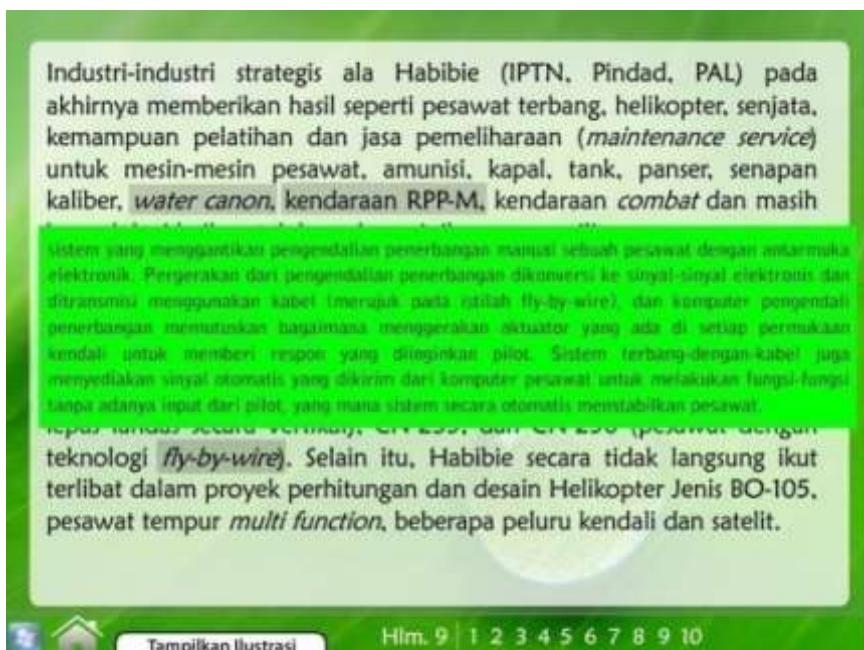


Gambar XV: Tampilan “Evaluasi” Setelah Direvisi

6. Revisi Tampilan Artikel Bacaan



Gambar XVI: Tampilan Artikel Bacaan Sebelum Direvisi



Gambar XVII: Tampilan Artikel Bacaan Setelah Direvisi

7. Revisi Tampilan Ilustrasi pada Artikel

Habibie: Bapak Teknologi Indonesia

Pemikiran-pemikiran Habibie yang "high-tech" mendapat "hati" pak Harto. Bisa dikatakan bahwa Soeharto mengagumi pemikiran Habibie, sehingga pemikirannya dengan mudah disetujui pak Harto. Pak Harto pun setuju menganggarkan "dana ekstra" untuk mengembangkan ide Habibie. Kemudahan akses serta kedekatan Soeharto-Habibie dianggap oleh berbagai pihak sebagai bentuk kolusi Habibie-Soeharto. Apalagi, beberapa pihak tidak setuju dengan pola pikir Habibie mengingat pemerintah Soeharto mau menghabiskan dana yang besar untuk pengembangan industri-industri teknologi tinggi seperti saran Habibie.

Tanggal 26 April 1976, Habibie mendirikan PT. Industri Pesawat Terbang Nurtanio dan menjadi industri pesawat terbang pertama di Kawasan Asia Tenggara (catatan: Nurtanio merupakan Bapak Perintis Industri Pesawat Indonesia). Industri Pesawat Terbang Nurtanio kemudian berganti nama menjadi Industri Pesawat Terbang Nusantara (IPTN) pada 11 Oktober 1985, kemudian direstrukturisasi, menjadi Dirgantara Indonesia (PT DI) pada Agustus 2000. Perlakuan istimewapun dialami oleh industri strategis lainnya seperti PT PAL dan PT PINDAD.

Hlm. 7 | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gambar XVIII: Tampilan Artikel yang Belum Disertai Ilustrasi

Habibie: Bapak Teknologi Indonesia

Pemikiran-pemikiran Habibie yang "high-tech" mendapat "hati" pak Harto. Bisa dikatakan bahwa Soeharto mengagumi pemikiran Habibie, sehingga pemikirannya dengan mudah disetujui pak Harto. Pak Harto pun setuju menganggarkan "dana ekstra" untuk mengembangkan ide Habibie. Kemudahan akses serta kedekatan Soeharto-Habibie dianggap oleh berbagai pihak sebagai bentuk kolusi Habibie-Soeharto. Apalagi, beberapa pihak tidak setuju dengan pola pikir Habibie mengingat pemerintah Soeharto mau menghabiskan dana yang besar untuk pengembangan industri-industri teknologi tinggi seperti saran

[Sembunyikan Ilustrasi](#)

Tanggal 26 April 1976, Habibie mendirikan PT. Industri Pesawat Terbang Nurtanio dan menjadi industri pesawat terbang pertama di Kawasan Asia Tenggara (catatan: Nurtanio merupakan Bapak Perintis Industri Pesawat Indonesia). Industri Pesawat Terbang Nurtanio kemudian berganti nama menjadi Industri Pesawat Terbang Nusantara (IPTN) pada 11 Oktober 1985, kemudian direstrukturisasi, menjadi Dirgantara Indonesia (PT DI) pada Agustus 2000. Perlakuan istimewapun dialami oleh industri strategis lainnya seperti PT PAL dan PT PINDAD.



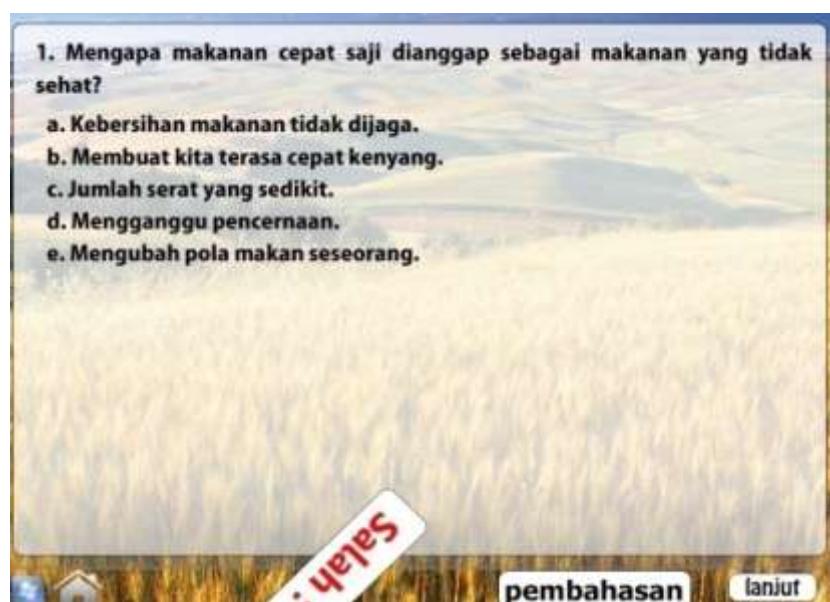
[Lihat Selanjutnya](#)

Gambar XIX: Tampilan Artikel yang Telah Disertai Ilustrasi

8. Revisi Tampilan Pilihan Soal



Gambar XX: Tampilan Soal yang Pilihan Jawaban Masih Dapat Diulang



Gambar XI: Tampilan Soal yang Pilihan Jawaban Tidak Dapat Diulang

LAMPIRAN 8
SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Kerenggulang, Yogyakarta 55281 • Telp (0274) 552842, 544227 Fax (0274) 544227
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

Surat Izin Penelitian

10 Jan 2012

Nomor : 1323e/UN.34.12/PP/XI/2012
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

14 November 2012

Kepada Yth.
Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta
c.q. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Sekretariat Daerah Provinsi DIY
Kompleks Kepatihan-Damurejan, Yogyakarta 55213

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

Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Pemahaman dengan Strategi K – W – L Berbasis Flash untuk Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Sewon Bantul

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama	: WAHYU JATI PRASETYA
NIM	: 08201241008
Jurusan/ Program Studi	: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Waktu Pelaksanaan	: November – Desember 2012
Lokasi Penelitian	: SMA Negeri 1 Sewon Bantul

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

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


a.n. Dekan
Wakil Dekan I.

Dr. Widayatni Purbani, M.A.
NIP 19610524 199001 2 001

Tembusan:
Kepala SMA Negeri 1 Sewon Bantul



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Durenreja, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN
070/8968/V/11/2012

Membaca Surat : Dekan Fak. Bahasa & Seni UNY Nomor : 1323a/UN.34.12/PP/2012
Tanggal : 14 November 2012 Perihal : Ijin Penelitian

- Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing, dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia.
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah.
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelajaran Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DiIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama	WAHYU JATI PRASETYA	NIP/NIM	06201241008
Alamat	Karangmalang Yogyakarta		
Judul	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN DENGAN STRATEGI K-W-L BERBASIS FLASH UNTUK SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 SEWON BANTUL		
Lokasi	- Kec. SEWON, Kota/Kab. BANTUL		
Waktu	20 November 2012 s/d 20 Februari 2013		

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dan Pemerintah Provinsi DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuh cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib memtaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal 20 November 2012

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan

Kepala Biro Administrasi dan Pembangunan



Tambusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Bantul cq Ka. Bappeda
3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga DIY
4. Dekan Fak. Bahasa dan Seni UNY
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BANDAR PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(BAPPEDA)

Jln. Robert Walter Mangineidi No. 1 Bantul 55711 Telp. 367533, Fax. (0274) 367798
Website: bappeda.bantul.kab.go.id Email: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZN

Nomor : Nomor : 070 / 2007

Menunjuk Surat

Dari : Sekretariat Daerah DIY Nomor : 070/8968/V/11/2012
Tanggal : 20 November 2012 Perihal : Izin Penelitian

Mengingat

- a. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Penyiaran, Raksasana, Penyelesaian Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta
- b. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 18 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul
- c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Izin Kualifikasi Karya Nyata (KKN) dan Praktik Lapangan (PL) Pengusian Tinggi di Kabupaten Bantul

Dilizinkan kepada

Nama	:	WAHYU JATI PRASETYA
P-Tinggi/Alamat	:	UNY, KARANGMALANG YK
NIP/NIM/No. KTP	:	08201241008
Tema/Judul Kegiatan	:	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN DENGAN STRATEGI K-W-L BERBASIS FLASH UNTUK SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 SEWON BANTUL
Lokasi	:	SMA NEGERI 1 SEWON
Waktu	:	Mulai Tanggal : 20 November 2012 s.d 20 Februari 2013
Jumlah Personil	:	1

Dengan ketentuan sebagai berikut

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan pelunuk seperlunya
2. Wajib mengajukan keterangan dan mematuhi peraturan perundungan yang berlaku
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk softcopy (CD) dan hardcopy kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan
5. Izin dapat dibatalkan sejauh apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas
6. Memenuhi ketentuan etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan dan
7. Izin ini tidak boleh diambil gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah

Dikeluarkan di : Bantul
Pada tanggal : 20 November 2012

A.n. Kepala



Agustina
Ka. Subsidi Umum
BAPPEDA BANTUL
NIP. 19690129 199503 2 003

Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Bantul
2. Ka. Kantor Kesbangpolinmas Kab. Bantul
3. Ka. Dinas Dikmenof Kab. Bantul
4. Ka. SMA Negeri 1 Sewon
5. Yang Bersangkutan



**DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
SMA NEGERI 1 SEWON**

Jalan Parangtritis km. 5 yogyakarta telp. (0274) 374459

SURAT KETERANGAN

No : 070/440

Kepala SMA Negeri 1 Sewon menerangkan bahwa:

Nama : **WAHYU JATI PRASetyA**

Nomor Induk Mahasiswa : 08201241008

Pekerjaan : Mahasiswa Fakultas Bahasa dan Seni-UNY

Berdasarkan surat izin dari Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) kabupaten Bantul nomor 070/2007 tanggal 20 November 2012 perihal permohonan izin penelitian, bahwa mahasiswa tersebut selesai melaksanakan penelitian pada tanggal 20 November 2012 sampai dengan 20 Februari 2013 dengan judul:

**"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN
DENGAN STRATEGI K-W-L BERBASIS FLASH UNTUK SISWA KELAS XI SMA
NEGERI 1 SEWON"**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 21 Oktober 2013

Kepala Sekolah

