

MENGGAGAS PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA ERA KELIMPAHAN



Gedung Umar bin al-Khattab Kantor Pusat I.T. 3,
Universitas Islam Malang
Jl. Mayjen Haryono 133 Malang, 65144
Telp. 0341-851532
info@unisma.ac.id



MENGGAGAS PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA ERA KELIMPAHAN

Pendidikan dan pembelajaran merupakan dua sisi yang berbeda sekaligus bersentuhan erat. Pembelajaran merupakan manifestasi inti pendidikan pada tempat dan situasi apapun. Praktik pendidikan dan pembelajaran yang tidak dipandu oleh teori atau ilmu pendidikan merupakan awal dari bencana proses kemanusiaan, pemanusiaan, dan kebudayaan.

Langkah awal dalam proyek pemberdayaan kehidupan bermartabat, pendidikan harus tumbuh dan berkembang sesuai tuntutan zaman. Situasi dan kondisi apapun, pendidikan wajib dan terus berjalan seiring waktu. Seperti yang saat ini kita rasakan di zaman keberlimpahan informasi, ilmu pengetahuan, dan teknologi yang sangat mendukung terhadap berjalannya pendidikan dan ilmu pengetahuan seperti halnya pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia.

Terbitnya buku bunga rampai ini merupakan bentuk sumbangsih pemikiran, gagasan, metode, dan praktik dalam dunia ilmu pengetahuan utamanya pendidikan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan zamannya.

Semoga bermanfaat dan salam literasi

MENGGAGAS PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA ERA KELIMPAHAN

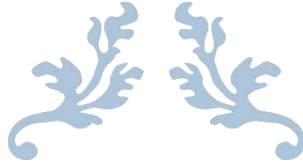
RANDI RAMLIYANA, DKK



MENGGAGAS PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA ERA KELIMPAHAN



Randi Ramliyana, Vickry Ramdhan, Anisa Halimatus Sakdiyah, Muhammad Firyal Diazka, Nurul Kurniawati, Aibitar Septian Syarifudin, Susi Darihastining, Chelimah, Moh. Qowiyuddin Shofi, Ayu Subhi Farahiba, Doni Uj Windiatmoko, Emy Rizta Kusuma, Emalia Nova Sustyorini, Putri Kumala Dewi, Rany Andriany, Firds Nur Rohma, Kelfin Jaya Saputra, Fatmah AR. Umar, Dasi Purwati, Titik Sudiatmi, Muhlis Fajar Wicaksana, Purilaitou, Muhammad Shobir, Muyassaroh, Laifa Melasarianti, Elin Pujihastuti, Punwati Anggraini, Umi Salamah, Susandi, Endang Sumarti, Supriatini, Septia Fitri, Sunsmiat, Khilmi Masuiddian, Marista Dai Rahmeyantis, Masyrifatul Khairiyah, Muslifah, Susi Darihastining, Chelimah, Aburizal Sadam Habibi, Safiki Munif atli Mawaddah, Yulis Mariash, Faridah Suciyatmi, Arif Fatohillah F. Liki Wahyuni, Tiye Puji Lestari, Afahah, Dian Risdiawati, Bagus Wahyu Setyawan, Irawati, Muhammad Bagus Bagaskoro Angkasa, Agung Pramujono, Asri Kamila Ramadhani, Evin Nuril Firdaus, Adelia Scor Firani, Ahmad Imdadus Syarochil, Elva Riezky Maharany, Prayitno Tri Laksono, Rahmawati Mulyaningtyas, Dian Etikasan, Juwaini, Salamel Wahedi, Musaffak, Rusdhianti Wuryaningrum, Siti Ulfiyani, Octo Dendy Andriyanto, Melita Hardika, Sheyia Nur Lathifa, Renita Sekar Lupto, Nia Budiana, V. Teguh Suharto, Asri Musandi Wareulia, Bekty Tandaringtyas Sundoro, Aprilia Kristiana Tri Wahyuni, Adelia Savitri dan Ilmatul Sa'diyah, Afyah Nur Kayati, Anita Kurnia Rachman, Susandi, Arifa Sorraya, Mochamad Bayu Firmansyah, Rustam, Elen Nurjanah, Lili Anifah Zulfa, Afifah Farida, Yusron Yusuf, Daroe Iswatningsih, Arif Setiawan



MENGGAGAS PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA ERA KELIMPAHAN



Randi Ramliyana, Vickry Ramdhan, Anisa Halimatus Sakdiyah, Muhammad Firyal Diazka, Nurul Kurniawati, Albitar Septian Syarifudin, Susi Darihastining, Chalimah, Moh. Qowiyuddin Shofi, Ayyu Subhi Farahiba, Doni Uji Windiatmoko, Emy Rizta Kusuma, Emalia Nova Sustyorini, Putri Kumala Dewi, Rany Andriany, Firda Nur Rohma, Kelfin Jaya Saputra, Fatmah AR. Umar, Desi Purwati, Titik Sudiatmi, Muhlis Fajar Wicaksana, Purlilaiceu, Muhammad Shobir, Muyassaroh, Lalita Melasarianti, Etin Pujihastuti, Purwati Anggraini, Umi Salamah, Susandi, Endang Sumarti, Supriatini, Septia Fitri, Surismiati, Khilmi Mauliddian, Marista Dwi Rahmayantis, Masyrifatul Khairiyah, Mu'alifah, Susi Darihastining, Chalimah, Aburizal Sadam Habibi, Safriki Munfi'atil Mawaddah, Yulis Mariasih, Faridah Suciyatmi, Arif Fatahillah F, Lilik Wahyuni, Titje Puji Lestari, Afalah, Dian Risdiawati, Bagus Wahyu Setyawan, Irawati, Muhammad Bagus Bagaskoro Angkasa, Agung Pramujiono, Asri Kamila Ramadhani, Elvin Nuril Firdaus, Adelia Scor Firani, Ahmad Imdadus Syarochil, Elva Riezky Maharany, Prayitno Tri Laksono, Rahmawati Mulyaningtyas, Dian Etikasari, Juwaeni, Salamet Wahedi, Musaffak, Rusdhianti Wuryaningrum, Siti Ulfiyani, Octo Dendy Andriyanto, Meilita Hardika, Sheyla Nur Lathifa, Renita Sekar Lupito, Nia Budiana, V.Teguh Suharto, Asri Musandi Waraulia, Bekty Tandaningtyas Sundoro, Aprilia Kristiana Tri Wahyuni, Adelia Savitri dan Ilmatus Sa'diyah, Afiyah Nur Kayati, Anita Kurnia Rachman, Susandi, Artifa Sorraya, Mochamad Bayu Firmansyah, Rustam, Elen Nurjanah, Lilis Anifah Zulfa, Afifatul Farida, Yusron Yusuf, Daroe Iswatiningsih, Arif Setiawan

MENGGAGAS PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA ERA KELIMPAHAN

Penulis:

Randi Ramliyana, Vickry Ramdhan, Anisa Halimatus Sakdiyah, Muhammad Firyal Diazka, Nurul Kurniawati, Albitar Septian Syarifudin, Susi Darihastining, Chalimah, Moh. Qowiyuddin Shofi, Ayyu Subhi Farahiba, Doni Uji Windiatmoko, Emy Rizta Kusuma, Emalia Nova Sustyorini, Putri Kumala Dewi, Rany Andriany, Firda Nur Rohma, Kelfin Jaya Saputra, Fatmah AR. Umar, Desi Purwati, Titik Sudiatmi, Muhlis Fajar Wicaksana, Purlilaiceu, Muhammad Shobir, Muyassaroh, Lalita Melasarianti, Etin Pujihastuti, Purwati Anggraini, Umi Salamah, Susandi, Endang Sumarti, Supriatini, Septia Fitri, Surismiati, Khilmi Mauliddian, Marista Dwi Rahmayantis, Masyrifatul Khairiyah, Mu'alifah, Susi Darihastining, Chalimah, Aburizal Sadam Habibi, Safriki Munfi'atil Mawaddah, Yulis Mariasih, Faridah Suciyatmi, Arif Fatahillah F, Lilik Wahyuni, Titje Puji Lestari, Aflahah, Dian Risdiawati, Bagus Wahyu Setyawan, Irawati, Muhammad Bagus Bagaskoro Angkasa, Agung Pramujiono, Asri Kamila Ramadhani, Elvin Nuril Firdaus, Adelia Scor Firani, Ahmad Imdadus Syarochil, Elva Riezky Maharany, Prayitno Tri Laksono, Rahmawati Mulyaningtyas, Dian Etikasari, Juwaeni, Salamet Wahedi, Musaffak, Rusdhianti Wuryaningrum, Siti Ulfiyani, Octo Dendy Andriyanto, Meilita Hardika, Sheyla Nur Lathifa, Renita Sekar Lupito, Nia Budiana, V.Teguh Suharto, Asri Musandi Waraulia, Bekty Tandaningtyas Sundoro, Aprilia Kristiana Tri Wahyuni, Adelia Savitri dan Ilmatu Sa'diyah, Afyah Nur Kayati, Anita Kurnia Rachman, Susandi, Artifa Sorraya, Mochamad Bayu Firmansyah, Rustam, Elen Nurjanah, Lilis Anifiah Zulfa, Affatul Farida, Yusron Yusuf, Daroc Iswatiningsih, Arif Setiawan

Penyunting:

Yusron Yusuf, M.Pd.

Editor:

Dr. Rusdianti wuryaningrum, M.Pd.; Dr. Umi Salamah, MPd.; Jamila Wijayanti, S.S., M.Pd.; Prima Vidya Asteria, S.Pd., M.Pd.

copyright © 2021

Penerbit



Unisma Press

Gedung Umar bin Khattab Kantor Pusat LT. 3,

Universitas Islam Malang

Jl. Mayjen Haryono 193 Malang, 65144

Telp. 0341-551932

unismapress@unisma.ac.id

Anggota IKAPI No. 303/JTI/2021

Cetakan Pertama : 20 September 2021

Ukuran : 15,5 cm x 23 cm

Jumlah Halaman : xiv + 928 halaman

ISBN: 978-623-97788-7-3

Hak cipta dilindungi oleh Undang-undang Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku tanpa izin tertulis dari Penerbit

KATA PENGANTAR

Puji syukur dihaturkan kepada Allah SWT, Tuhan yang Maha Tinggi Ilmu-Nya, yang telah memberikan petunjuk dan rahmat-Nya kepada para penulis sehingga buku ini dapat terselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih, kami sampaikan kepada semua pihak terutama kepada dewan pakar, pengurus, divisi-divisi Asosiasi Dosen Bahasa dan Sastra Indonesia (Adobsi) Jawa Timur yang telah membantu dan mendukung penerbitan buku ini. Buku ini merupakan salah satu luaran Seminar Nasional I Adobsi Jawa Timur, yang diselenggarakan pada 1 Mei 2021 dengan tema Mengagas Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia pada Era Kelimpahan. Seminar tersebut merupakan salah satu program kegiatan Adobsi Jawa Timur.

Dari masa ke masa pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia mengalami perubahan lebih-lebih pada era industri 4.0, era kelimpahan, dan era pandemi. Pada era industri 4.0, para pengajar dipacu untuk dapat menyesuaikan diri dengan teknologi yang bermunculan dan meningkat pesat. Pada era kelimpahan, berbagai sumber atau materi dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran. Pada era pandemi, pembelajaran lebih banyak dilaksanakan melalui daring. Agar dapat melaksanakan pembelajaran daring secara menarik, efektif dan efisien, para guru dan dosen serta praktisi pendidikan mengelola dan mengemas pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi yang tersedia dan sesuai untuk berbagai bahan kajian sebagaimana pada kumpulan artikel pada buku ini.

Buku ini menyajikan tulisan ilmiah bidang pembelajaran yang berisi informasi tentang pembelajaran daring, pembelajaran BIPA, pendidikan karakter, pengembangan bahan ajar, pengembangan media, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, serta tulisan deskriptif lainnya. Tulisan ilmiah tersebut merupakan hasil penelitian yang diuraikan secara kritis oleh para penulis dari berbagai wilayah di Indonesia.

PRAKATA

KETUA ADOBSI JAWA TIMUR

Era perkembangan teknologi dan industri 4.0 sangat berpengaruh terhadap Tri Dharma Perguruan Tinggi. Munculnya berbagai aplikasi dan medsos memberi dampak yang signifikan terhadap aspek pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Pada aspek pendidikan, berbagai aplikasi yang diciptakan oleh para ahli bermfaat bagi pengembangan strategi, metode, media, dan bahan ajar. Dengan memanfaatkan aplikasi tersebut, pelaksanaan pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Berbagai jenis medsos juga dapat dimanfaatkan untuk kegiatan penelitian sebagai sumber data. Data-data tutur, data tradisi, dan data linguistik pada tuturan yang diposting pada medsos tersebut dapat dijadikan sebagai bahan untuk dianalisis dan dikaji sesuai dengan fokus yang diminati. Demikian juga pada bidang pengabdian kepada masyarakat. Berbagai permainan aplikasi dapat digunakan untuk memberikan materi dalam sosialisasi kepada masyarakat sasaran.

Di samping itu, pada era pandemi ini dalam pembelajaran daring maupun luring dibutuhkan berbagai aplikasi yang dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian materi dan memiliki dampak menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, dalam buku ini diuraikan berbagai informasi terkait penggunaan berbagai aplikasi dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Berbagai informasi yang

dituangkan dalam setiap artikel umumnya merupakan hasil penelitian para penulis yang telah disajikan dalam Seminar Nasional yang diselenggarakan oleh Adopsi Jawa Timur yang mengusung tema “Menggagas Pembelajaran Bahasa dan Sastra pada Era Kelimpahan”.

Semoga hasil karya para penulis ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan menjadikannya referensi baik dalam kegiatan pembelajaran bahasa dan sastra maupun penelitian di masyarakat.

Dr. Eti Setiawati, M.Pd.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
KATA PENGANTAR	iii
PRAKATA	v
DAFTAR ISI.....	vii

PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DARING BERBASIS GAWAI “QUIZIZZ” PADA ERA KELIMPAHAN.....	1
Randi Ramliyana, Vickry Ramdhan	

GAMIFICATION MELALUI AMONG US SEBAGAI METODE PEMBELAJARAN BIPA LEVEL 3 (MENGUNGKAPKAN PERISTIWA, PENGALAMAN DANGAGASAN).....	19
Anisa Halimatus Sakdiah, Muhammad Firyal Diazka, Nurul Kurniawati	

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BARBASIS TEKS SECARA DARING PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA JENJANG SMP DAN MTS.....	31
Albitar Septian Syarifudin	

APLIKASI X-RECORDER DAN YOUTUBE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA MTSN 4 JOMBANG.....	43
Dr. Susi Darihastining, Dr. Chalimah M.Pd, Moh. Qowiyuddin Shofi, S.Pd	

**MENGEMBANGKAN LITERASI DIGITAL BERBASIS
KEARIFAN LOKAL MADURA GUNA MEMBANGUN
NILAI KARAKTER SISWA PADA PEMBELAJARAN
TEKS CERITA RAKYAT 61**

Ayyu Subhi Farahiba

**KONTRIBUSI AJARAN KI HAJAR DEWANTARA DALAM
KURIKULUM MERDEKA BELAJAR – KAMPUS
MERDEKA DAN KAITANNYA DENGAN
EMBELAJARAN BAHASA INDONESIA79**

Doni Uji Windiatmoko

**MEDIA PODCAST DONGENG NUSANTARA SEBAGAI
ALTERNATIF MEMBANGUN BUDAYA LITERASI
ANAK DI ERA KELIMPAHAN93**

Emy Rizta Kusuma

**IMPLEMENTASI MODEL KURIKULUM CASWELL
DALAM KKNi PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA
DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN 105**

Emalia Nova Sustyorini

**DAMPAK PENERAPAN GUIDED PROJECT BASED
LEARNING TERHADAP ETERAMPILAN
MEMPRODUKSI MEDIA AUDIO ERBASIS
VOICETHREAD DAN GENIALLY 117**

Putri Kumala Dewi

**EFEKTIFITAS PERMAINAN PUZZLE
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SERTA MAMPU
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA PADA
ANAK AUTIS USIA PRASEKOLAH DI PUSKESMAS
BALAI KOTA PROBOLINGGO 143**

Rany Andriany, Firda Nur Rohma, Kelfin Jaya Saputra

**PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA DI PESIMPANGAN JALAN..... 151**
Fatmah AR. Umar

**PENDIDIKAN KARAKTER TOKOH UTAMA NOVEL DI
ATAS PENGAENGKAU MELAMARKU KARYA E SABILA
EL RAIHANY SEBAGAI ALTERNATIF BAHAN AJAR..... 181**
Desi Purwati, Titik Sudiatmi, Muhlis Fajar Wicaksana

**PENGGUNAAN MEDIA VIRTUAL PADA
PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
DI ERA KELIMPAHAN 201**
Purlilaiceu

**PROBLEMATIK PERKULIAHAN JARAK JAUH PADA
DOSEN DAN MAHASISWA TADRIS BAHASA
INDONESIA IAIN TULUNGAGUNG..... 215**
Muhammad Shobir, Muyassaroh

**PEMANFAATAN TEKNOLOGI UNTUK
PEMBELAJARAN MICRO TEACHING DI MASA
PANDEMI 251**
Lalita Melasarianti, S.Pd., M.Pd., Etin Pujihastuti, S.S., M.Pd.

**PRAKTIK PEMBELAJARAN DARING: KESIAPAN SDM,
SARANA PRASARANA, DAN PERSEPSI MAHASISWA..... 261**
Purwati Anggraini

**SPIRIT NASIONALISME PADA DIKSI SYAIR
LAGU-LAGU WAJIB NASIONAL INDONESIA
UNTUK PENDIDIKAN KARAKTER: KAJIAN
INTERDISIPLINER.....283**
Umi Salamah, Susandi, Endang Sumarti

**PENGEMBANGAN MATERI AJAR BERBENTUK
COMPACT DISC (CD) PADA PEMBELAJARAN
DONGENG DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA305**

Supriatini, Septia Fitri, Surismiati

**PEMANFAATAN PAPAN PENANDA PUBLIK PADA
PENGAJARAN BIPA: SEBUAH KONSEP
PEMBELAJARAN 361**

Khilmi Mauliddian

**PEMBELAJARAN DARING MENYIMAK DONGENG
SISWA SMP KELAS VII DENGAN MEGGUNAKAN
MEDIA INTERAKTIF.....375**

Marista Dwi Rahmayantis

**PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA DAN SASTRA INDONESIA DI KANAL
YOUTUBE 391**

Masyrifatul Khairiyah

**PELATIHAN PEMBELAJARAN BAHASA DENGAN
MODEL PROBLEM BASED LEARNING MELALUI
MEDIA WHATSAPP403**

Mu'alifah, S.Pd, Dr. Susi Darihastining, Dr. Chalimah M.Pd

**ASESMEN PEMBELAJARAN MEMBACA:
INSTRUMEN PENILAIAN KETERCAPAIAN
KETERAMPILAN MEMBACA.....423**

Aburizal Sadam Habibi, Safriki Munfi`atil Mawaddah,
Yulis Mariasih

**PEMANFAATAN DONGENG PANJI DALAM
PEMBELAJARAN BIPA TINGKAT MADYA 451**

Faridah Suciyatmi, Arif Fatahillah F

**PEMANFAATAN DONGENG PANJI DALAM
PEMBELAJARAN BIPA TINGKAT MADYA465**
Lilik Wahyuni

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
DARING BERBASIS GOOGLE CLASSROOM
TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS XII DI SMA NEGERI 02 BENGKULU UTARA487**
Titje Puji Lestari, M.Pd.

**PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA DAN SASTRA INDONESIA 501**
Aflahah

**ANALISIS KOMPETENSI MULTILITERASI DALAM
PEMBELAJARAN DARING MAHASISWA TADRIS
BAHASA INDONESIA IAIN TULUNGAGUNG 513**
Dian Risdiawati, Bagus Wahyu Setyawan

**DEIKSIS DALAM INTERAKSI PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA DENGAN PLATFORM ZOOM
MEETING PADA MASA PANDEMI COVID-19535**
Irawati

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEKS EKSPOSISI
KELAS X SMA BERBASIS BLENDED LEARNING567**
Muhammad Bagus Bagaskoro Angkasa, Agung Pramujiono

**PERANAN LINGKUNGAN BAHASA SEBAGAI
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BAGI
PENUTUR ASING PADA MASA PANDEMI (KAJIAN
PSIKOLINGUISTIK) 601**
Asri Kamila Ramadhani, Elvin Nuril Firdaus, Adelia Scor Firani,
Ahmad Imdadus Syarochil

PEMBELAJARAN BIPA DI MASA PANDEMI	611
Elva Riezky Maharany, Prayitno Tri Laksono	
PEMANFAATAN MAKANAN TRADISIONAL SEBAGAI MATERI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA	619
Rahmawati Mulyaningtyas, Dian Etikasari	
REKONSTRUKSI PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA MELALUI VISAI (VIDEO ESAI)	643
Juwaeni, Salamet Wahedi, dan Musaffak	
PEMANFAATAN ARGUMENTASI PIKTORIKAL DALAM PEMBELAJARAN MENULIS DI ERA KELIMPAHAN.....	665
Rusdhianti Wuryaningrum	
PENGUNAAN PLATFORM DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN DARING DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA UNIVERSITAS PGRI SEMARANG.....	679
Siti Ulfyani	
ROLE PLAY SEBAGAI EVALUASI KETERAMPILAN BERBICARA BIPA SISWA YEAR 11 DI SURABAYA EUROPEAN SCHOOL: MENGACU KURIKULUM CAMBRIDGE IGCSE 0545.....	691
Octo Dendy Andriyanto, Meilita Hardika	
SINIAR LUDRUK: PENERAPAN NILAI KEPEDULIAN SOSIAL DALAM LUDRUK BAGI PEMBELAJAR BIPA LEVEL 3.....	709
Sheyla Nur Lathifa, Renita Sekar Lupito, Nia Budiana S.Pd., M.Pd	

PENGIMPLEMENTASIAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DAN PENDEKATAN SAINTIFIC BERORIENTASI HOTS (HIGHER ORDER THINKING SKILLS) PADA PERKULIAHAN PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENELITIAN DI PTS KOTA MADIUN723

V.Teguh Suharto, Asri Musandi Waraulia

Pengenalan Budaya dalam Kelas BIPA pada Era Kelimpahan737

Bekty Tandaningtyas Sundoro, Aprilia Kristiana Tri Wahyuni

Pemanfaatan Educandy sebagai Media Pembelajaran Ejaan Bahasa Indonesia secara Daring.....747

Adelia Savitri dan Ilmatus Sa'diyah

Pembelajaran Membaca Kritis sebagai Penunjang Literasi Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Memfilter Informasi Hoaks763

Afiyah Nur Kayati

Penggunaan Metode Stimulus Respon dalam Pembelajaran Menyimak Fabel: Multiple Intellegence779

Anita Kurnia Rachman, Susandi, Artifa Sorraya

Multimodalitas dalam Pembelajaran Diperguruan Tinggi797

Mochamad Bayu Firmansyah

Penguatan Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Local Indigenous “Tamadun Melayu Jambi” di Sekolah 819

Rustam

**FILM ZEBI SI SURAI UNGU DI YOUTUBE
SEBAGAI MEDIA MENANAMKAN KARAKTER
ANAK USIA SEKOLAH DASAR839**

Elen Nurjanah, Lilis Anifiah Zulfa

**ANALISIS KOHESI DAN KOHERENSI DALAM
KUMPULAN TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI
SISWA KELAS X SMA MAMBA'UNNUR BULULAWANG
MALANG TAHUN 2020859**

Afifatul Farida, Yusron Yusuf

**BEST PRACTICE PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA DI PERGURUAN TINGGI DI MASA
DARING.....909**

Daroe Iswatiningsih, Arif Setiawan

PEMBELAJARAN DARING MENYIMAK DONGENG SISWA SMP KELAS VII DENGAN MEGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF

MARISTA DWI RAHMAYANTIS
Universitas Nusantara PGRI Kediri
maristadwi@unpkediri.ac.id

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan kembali tertantang dengan adanya wabah *Corona Virus Disease* (Covid-19) yang melanda lebih dari 200 negara di dunia. Sebagai upaya mencegah penularan Covid-19 pemerintah Indonesia, bahkan banyak negara lain di dunia yang mengharuskan pembelajaran menggunakan metode daring (dalam jaringan) atau *online*. Pembelajaran daring menjadi sebuah alternatif jika negara sedang mengalami bencana alam, seperti yang terjadi saat ini pemerintah menerapkan beberapa kebijakan terkait bencana alam yang terjadi di negara Indonesia, kebijakan yang mengharuskan warganya untuk tetap di rumah, bahkan belajar, beribadah dan bekerja dari rumah.

Kebijakan pemerintah terkait *social and phisycal distancing* yang mengharuskan seluruh warga membatasi interaksi dan mobilitas di luar rumah menjadikan pembelajaran daring dilakukan di Indonesia. Pembelajaran daring dapat menggunakan beberapa aplikasi pertemuan secara daring. Berbagai aplikasi pembelajaran daring ditawarkan, sehingga guru dapat memilih sesuai kebutuhan. Keadaan ini menuntut pembelajaran daring mau tidak mau harus dimaksimalkan agar proses penyampaian pesan dari guru kepada peserta didik dapat tersampaikan secara utuh dan baik. Pembelajaran tatap muka langsung atau luring (luar jaringan) diusahakan untuk dihindari untuk upaya pencegahan penularan virus.

Oktavian & Aldya (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran daring sebaiknya diintegrasikan dengan lingkungan dan pembelajaran digital,

hal ini sebagai upaya untuk mewujudkan pembelajaran daring yang berkesiambungan dan dapat mengakomodasi kebutuhan siswa. Pengalaman siswa dalam pembelajaran daring dapat bertambah jika menggabungkan aspek lingkungan dan pembelajaran digital.

Menyimak merupakan keterampilan berbahasa awal yang dikuasai oleh manusia. Keterampilan menyimak merupakan aspek terpenting karena keterampilan ini merupakan dasar untuk menguasai sesuatu bahasa (Soedjatno, 1992:3). Suatu komunikasi lisan tidak mungkin terjadi tanpa keterampilan menyimak. Hampir sebagian besar dalam kegiatan kita sehari-hari dipenuhi oleh kegiatan menyimak. Salah satunya adalah kegiatan belajar mengajar didominasi oleh kegiatan menyimak baik secara langsung maupun tidak. Fakta membuktikan bahwa keterampilan menyimak sangat bermakna dalam aspek-aspek kehidupan, baik lingkup pendidikan maupun sosial. Siswa sebagai peserta didik hendaknya menguasai keterampilan ini sebelum beranjak ke keterampilan lainnya. Pembelajaran keterampilan menyimak harus dilakukan secara tepat agar tujuannya tercapai, misalnya dengan penggunaan media atau teknik pembelajaran yang sesuai.

Keterampilan bahasa yang penting dalam proses pembelajaran adalah menyimak, jika dilihat aktivitas pembelajaran pasti membutuhkan proses menyimak. Proses menyimak adalah proses tersampainya pesan yang didengar kemudian diolah di otak dan direkam ke dalam memori ingatan, dan akhirnya akan disampaikan melalui media lisan maupun tulisan. Seperti yang disampaikan Fatimah (2015) bahwa pembelajaran di sekolah siswa membutuhkan keterampilan menyimak di berbagai kegiatan komunikasi. Kegiatan tersebut berupa pembelajaran langsung dalam mata pelajaran maupun kegiatan komunikasi di luar pembelajaran berlangsung. Jadi dapat diketahui bahwa pembelajaran menyimak sangatlah penting bagi siswa. Selaras dengan Fatimah, Rahmayantis (2016) juga menyatakan proses pembelajaran adalah kegiatan penyampaian informasi, kegiatan tersebut tidak selalu berjalan lancar, dan adakalanya mengalami kegagalan karena proses komunikasi yang kurang. Hal ini dapat

disimpulkan bahwa komunikasi dan menyimak adalah bagian yang tidak bisa dipisahkan, sehingga upaya penyampaian pesan dalam pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik.

Dongeng merupakan sebuah cerita yang di dalamnya terdapat pesan yang ingin disampaikan kepada penyimak ataupun pembaca dongeng. Pesan tersebut berkaitan dengan nilai moral, nilai sosial, nilai agama, nilai didaktif, nilai-nilai keteladanan, nilai cinta tanah air, nilai budaya dan nilai pendidikan karakter lainnya. Di jaman dahulu dongeng merupakan sarana penyampai pesan secara moralitas. Secara langsung yang dapat dirasakan adalah dongeng sebagai media hiburan. Hal ini selaras dengan yang disampaikan oleh Amir (2013:65) manfaat dari dongeng adalah sebagai hiburan dan pendidikan karakter bagi anak, bahkan dongeng dapat digunakan sebagai sarana di bidang pendidikan.

Rahmayantis, Puspitoningrum, & Sanjaya (2018) mendeskripsikan bahwa nilai-nilai kehidupan pada dongeng dapat dijadikan sarana edukasi, dan pembentuk karakter siswa. Keteladanan yang ditampilkan dari karakter penokohan tokoh dalam dongeng dapat dijadikan inspirasi bagi siswa dan anak penikmat dongeng. Dongeng yang merupakan salah satu bentuk karya sastra dapat digunakan sebagai media yang membantu menanamkan pendidikan karakter bagi penikmat dongeng, yaitu bagi anak dan siswa.

Materi pokok berupa wacana lisan atau pembacaan dongeng yang ditujukan untuk mencapai kompetensi komunikatif. Sebuah wacana lisan berupa pembacaan dongeng yang di dalamnya terdapat keestetikan dongeng yang harus mampu dikuasai siswa. Penguasaan itu dapat dilakukan dengan cara siswa mampu menemukan hal-hal menarik yang terdapat dalam suatu pembacaan dongeng. Tahap terakhir dalam menyimak adalah mengingat. Dalam hal ini penyimak tidak hanya mengumpulkan dan menyimpan pesan tersebut, namun juga mengelompokkan, membandingkan, dan mengaitkannya dengan pengetahuan sebelumnya (Zahro dan Sulistyorini, 2010:27). Kemampuan mengingat unsur-unsur menarik sebagai pembentuk dongeng merupakan salah satu kemampuan yang perlu ditingkatkan agar siswa mampu

mengapresiasi dongeng secara baik. Unsur-unsur menarik pembentuk dongeng meliputi penokohan atau perwatakan, latar atau setting, dan plot atau alur.

Pembelajaran menyimak dongeng yang seharusnya masuk dalam ranah menyimak acapkali masuk dalam ranah membaca karena guru tidak mempunyai kemampuan untuk bercerita. Masalah ini merupakan masalah yang perlu dicarikan solusi agar pembelajaran menyimak dongeng dapat berjalan dengan baik. Pembelajaran menyimak dongeng membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu guru mengatasi masalah tersebut. Pemberian solusi hendaknya juga mengingat bahwa saat ini pembelajaran menggunakan sistem daring. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah pembelajaran daring menyimak dongeng menggunakan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif dapat digunakan dimanapun dan kapanpun bahkan tidak harus menggunakan sistem pembelajaran tatap muka langsung atau luring. Media pembelajaran interaktif cocok digunakan pada pembelajaran daring seperti saat ini.

Untuk menciptakan suatu komunikasi interaktif dari sebuah informasi, maka teknologi multimedia mengintegrasikan teks, grafik, suara, animasi, dan video yang mampu memengaruhi sebanyak mungkin indera yang dimiliki oleh manusia seperti penglihatan, pendengaran, dan perasaan (Oetomo, 2002:110). Hal ini diterapkan oleh para ahli tidak hanya dalam bidang nonkependidikan, tetapi juga dalam bidang pendidikan sebagai sebuah inovasi baru agar pembelajaran dapat berlangsung menarik, menyenangkan, dan sempurna. Multimedia berasal dari kata 'multi' dan 'media'. Multi berarti banyak, dan media berarti tempat, sarana, atau alat yang digunakan untuk menyimpan informasi. Jadi, multimedia dapat diasumsikan sebagai wadah atau penyatuan beberapa media yang kemudian didefinisikan sebagai elemen-elemen pembentukan multimedia. Elemen-elemen tersebut berupa teks, gambar, suara, animasi, dan video (m-edukasi, 2012).

Untuk menciptakan suatu komunikasi interaktif dari sebuah informasi, maka teknologi multimedia mengintegrasikan teks, grafik, suara, animasi, dan video yang mampu memengaruhi sebanyak mungkin indera yang dimiliki oleh manusia seperti penglihatan, pendengaran, dan perasaan (Oetomo, 2002:110). Hal ini diterapkan oleh para ahli tidak hanya dalam bidang nonkependidikan, tetapi juga dalam bidang pendidikan sebagai sebuah inovasi baru agar pembelajaran dapat berlangsung menarik, menyenangkan, dan sempurna. Multimedia berasal dari kata 'multi' dan 'media'. Multi berarti banyak, dan media berarti tempat, sarana, atau alat yang digunakan untuk menyimpan informasi. Jadi, multimedia dapat diasumsikan sebagai wadah atau penyatuan beberapa media yang kemudian didefinisikan sebagai elemen-elemen pembentukan multimedia. Elemen-elemen tersebut berupa teks, gambar, suara, animasi, dan video (m-edukasi, 2012).

Setiyono (2008:13) juga menjelaskan pengertian multimedia interaktif sebagai media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Interaktif dalam hal ini memiliki pengertian bahwa terjadi komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif adalah hubungan antara manusia (sebagai *user* atau pengguna produk) dan komputer (*software*, aplikasi, atau produk dalam format *file*). Pengertian interaktif juga dipahami sebagai suatu proses pemberdayaan pebelajar untuk mengendalikan lingkungan belajar (Riley, 2011:8). Dengan memanfaatkan komputer, pebelajar dapat memberikan respon terhadap stimulus yang ditampilkan pada layar monitor komputer. Dari penjelasan tersebut, disimpulkan bahwa multimedia interaktif, khususnya dalam bidang pendidikan, memiliki makna suatu tampilan multimedia yang dirancang agar memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan bersifat interaktif dengan penggunanya (pengguna dapat mengoperasikan media dengan alat pengontrol yang telah diatur).

Rahardjo, Degeng, & Soepriyanto (2019) menyatakan bahwa multimedia interaktif memiliki kelebihan dapat diakses dimanapun dan kapanpun oleh pengguna yang tidak dimiliki oleh media pembelajaran lainnya. Hal ini dapat memberi ketertarikan tersendiri bagi siswa. Selaras dengan tujuan pengembangan media pembelajaran salah satunya adalah adanya unsur kemenarikan. Multimedia interaktif memiliki lebih dari satu media, sehingga dapat mencakup materi dan latihan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara secara daring yang dilakukan di SMP II Besuki Tulungagung, beberapa permasalahan yang dialami guru dan siswa pada saat pembelajaran daring menyimak dongeng adalah belum adanya media pembelajaran terkait menyimak dongeng yang dilakukan pada pembelajaran daring. Masalah selanjutnya adalah beberapa guru terkendala dengan keahlian dalam mendongeng. Kekurangan itu dapat berupa vokal kurang keras, artikulasi kurang jelas, intonasi tidak tepat, diperlukan media pembelajaran yang dapat mengatasi masalah tersebut.

Melihat kenyataan dan kondisi di lapangan terkait pembelajaran menyimak dongeng tersebut, diperlukan sebuah pengembangan media interaktif menyimak dongeng yang dapat digunakan pada pembelajaran daring. Media interaktif tersebut berisi tentang paparan materi secara konseptual, sajian mendongeng secara audio visual, latihan, dan evaluasi. Media pembelajaran tersebut dapat diakses kapanpun dan dimanapun oleh guru dan siswa. Sajian dalam media pembelajaran ditampilkan beberapa animasi pendukung agar siswa lebih tertarik untuk mengoperasikan media interaktif tersebut.

Tujuan utama penelitian ini adalah mengembangkan media interaktif menyimak dongeng yang dapat diimplementasikan pada pembelajaran daring. Pengembangan media interaktif ini dilihat dari aspek isi (materi), sajian, dan bahasa.

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran dongeng pernah dilakukan oleh Damayanti (2011), Fatimah (2015), Nurani, Nugraha, & Sidik (2018). Penelitian tersebut memfokuskan kajian

tentang menyimak dongeng dan pengembangan media pembelajarannya. Media pengembangan yang dikembangkan untuk pembelajaran menyimak dongeng adalah media audio visual, pemanfaatan *adobe flash player* dan media audiovisual berbasis strategi metakognitif. Berbeda dengan penelitian pengembangan ini yang fokus kajiannya adalah media pembelajaran interaktif, hal ini disesuaikan dengan kebutuhan lapangan. Pada saat ini pembelajaran menggunakan sistem daring jadi sangat dibutuhkan media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran daring yang dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran menyimak dongeng.

METODE

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* yang selanjutnya disingkat menjadi R&D adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu yang digagas oleh Sugiyono (2010). Langkah penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (2010) adalah (1) Potensi dan Masalah, R&D dapat berangkat dari adanya potensi dan masalah. Pada langkah pertama ini peneliti melakukan observasi ke SMPN II Besuki sebagai tempat penelitian. (2) Mengumpulkan Data, dalam langkah ini dilakukan pengumpulan data. Data yang terkumpul, yang kemudian dapat digunakan sebagai bahan perencanaan pembuatan produk. (3) Desain Produk, tahap ini mulai membuat media pembelajaran. Sebelum pembuatan adapun persiapan yang dilakukan adalah membuat spesifikasi produk yang dilengkapi dengan spesifik sajian media pembelajaran. (4) Validasi Desain, memvalidasi media pembelajaran apakah layak atau tidaknya media pembelajaran menyimak dongeng diimplementasikan, dilihat dari aspek isi, bahasa, dan desain, yang dilakukan oleh ahli. (5) Perbaikan/ Revisi Desain, setelah dilakukan penilaian dari ahli, kemudian media pembelajaran tersebut diperbaiki atau direvisi. (6) Uji Coba Produk, dalam hal ini uji coba produk dilakukan kepada praktisi dan siswa. Praktisis merupakan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan pada subjek penelitian yaitu siswa

SMPN II Besuki kelas VII. Pada langkah ini digunakan angket sebagai pengumpulan data tentang bahan ajar yang dikembangkan. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan pada media pembelajaran. (7) Revisi Produk, hal ini dilakukan setelah dilakukan uji coba produk, dan analisis data yang terkumpul kemudian media pembelajaran diperbaiki. (8) Pembuatan Secara Massal, hasil akhir dari media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan dari validasi, revisi dan uji produk kemudian dipublikasi.

Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media pembelajaran untuk diimplementasikan pada mata pelajaran bahasa Indonesia tepatnya materi menyimak dongeng. Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Dengan cara ini diharapkan dapat mempermudah memahami data untuk proses selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media yang dikembangkan. Rahmayantis, Puspitoningrum, & Sanjaya (2018) menyatakan bahwa penarikan simpulan dalam penelitian pengembangan setelah penjabaran atau pendeskripsian setiap indikator dalam angket telah dilakukan. Hal ini juga dilakukan pada penelitian pengembangan ini.

PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah media interaktif menyimak dongeng. Media pembelajaran yang dikemas dalam tampilan interaktif dengan menu-menu yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia interaktif juga dapat diakses dimanapun dan kapanpun, hal ini selaras dengan sistem pembelajaran daring saat ini.

Pemanfaatan media pembelajaran akan membuat siswa lebih senang dalam mengikuti pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran interaktif dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran menyimak secara, mandiri, begitupula siswa juga dapat melakukan pembelajaran secara mandiri dengan tidak mengubah esensi

dari pembelajaran menyimak, Sugiyono (2014).

Praheto, Andayani, Rohmadi, & Wardani (2017) menyatakan bahwa multimedia interaktif memadukan berbagai unsur, seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi. Isi dari multimedia interaktif disesuaikan dengan mata pelajaran dan kompetensi dasar yang akan diajarkan. Dari pemilihan kompetensi dasar kemudian dijabarkan ke dalam indikator dan tujuan pembelajaran agar media pembelajaran dapat digunakan dengan baik sesuai kebutuhan.

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini telah divalidasi dengan materi yang mengacu pada standar kompetensi yang sesuai dengan Kurikulum 2013 dan disajikan secara bertahap untuk memudahkan siswa. Media pembelajaran ini dikembangkan bertumpu pada standar kompetensi menyimak dongeng. Pada bagian ini terdapat empat poin penting, yaitu (1) materi tentang dongeng, (2) menyimak dongeng, (3) latihan soal dan (4) kuis.

Materi yang disajikan dalam media pembelajaran disertai dengan ilustrasi yang sesuai dengan isi pembelajaran. Media pembelajaran disajikan dengan warna yang menarik dengan tujuan menarik perhatian siswa agar lebih bersemangat dalam pembelajaran dan merespon aktif pembelajaran berbicara melalui media pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Indonesia yang dikembangkan.

Validasi produk dilakukan kepada pakar/ahli media pembelajaran menyimak untuk siswa SMP, yang selanjutnya disebut Uji Ahli. Selanjutnya validasi produk dilakukan kepada praktisi dan pengguna. Praktisi merupakan guru bahasa Indonesia SMPN II Besuki, Tulungagung. Pengguna adalah siswa kelas VII SMPN II Besuki, Tulungagung.

Pada pernyataan bahwa media ini memudahkan siswa untuk belajar sendiri, 9 siswa menyatakan tidak sepakat. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat 45% dari siswa tidak sepakat dan terdapat beberapa bagian dari media pada aspek ini yang harus direvisi. Selain itu, hanya terdapat 5 siswa atau 25% siswa tidak mengenal setiap kegiatan yang terdapat dalam media pembelajaran. Hal tersebut

menunjukkan bahwa ada beberapa bagian dari aspek ini yang harus direvisi. Pada pernyataan lain, terdapat 2 siswa atau 10% siswa menyatakan bahwa latihan dalam media ini tidak mudah untuk dipelajari. Rata-rata total jawaban “ya” yang diperoleh dari seluruh siswa adalah 90%. Oleh sebab itu, media pembelajaran ini layak untuk diimplementasikan.

Materi dan tuntutan kepada siswa dalam media pembelajaran ini didesain bervariasi dan tidak monoton agar siswa dapat melakukan kegiatan-kegiatan yang bermanfaat dan dapat meningkatkan minat belajar siswa, serta membuat siswa tidak bosan. Tuntutan menyimak dalam media pembelajaran ini divariasikan dalam beberapa bentuk latihan dan tugas individu. Dalam media pembelajaran ini, disediakan pembangkit motivasi agar siswa dapat lebih bersemangat dalam belajar. Pembangkit motivasi yang berupa ilustrasi, gambar, animasi, dan warna-warna disesuaikan dengan siswa kelas VII SMP agar minat siswa dalam mempelajari media pembelajaran ini dapat meningkat.

Media pembelajaran ini juga disusun dengan konsep yang runtut dan konsisten. Sistematika penyajian dalam bagian pendahulu memuat materi prasyarat untuk memahami media pembelajaran utama yang disajikan, yaitu praktik menyimak. Pola urutan kegiatan dan komponen sajian disusun secara konsisten dalam semua unit. Hal ini berhubungan dengan kesesuaian sajian media pembelajaran dengan alur berpikir induktif, sehingga siswa melaksanakan kegiatan berbicara mulai dari hal yang mudah ke sukar, dari yang sederhana ke hal yang lebih rumit.

Bahasa dalam media pembelajaran ini dikembangkan sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual dan emosional kelas VII SMP. Bahasa-bahasa yang telah disesuaikan tersebut bertujuan agar siswa dengan mudah memahami setiap kegiatan dalam media pembelajaran. Selain itu, terdapat pesan-pesan yang disampaikan kepada siswa. Pesan-pesan tersebut juga menggunakan bahasa yang menarik, jelas, dan tidak menimbulkan makna ganda, sehingga siswa dapat memahami pesan-pesan tersebut.

Dalam media pembelajaran ini, bentuk bahasa, seperti pilihan kata dan bentukan kata, disesuaikan dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Kalimat dalam paragraf-paragraf juga disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa, sehingga tetap terkesan komunikatif dan tidak bertele-tele agar siswa lebih termotivasi untuk tetap mempelajari media pembelajaran ini. Grafika yang ditampilkan dalam media pembelajaran juga telah disesuaikan agar siswa dapat lebih tertarik untuk belajar dan mempelajari media pembelajaran ini.

Selain penilaian atau telaah berupa angka, para ahli, guru, dan siswa juga memberikan saran, catatan, komentar, masukan, dan alasan langsung berupa data verbal. Saran, catatan, masukan, dan komentar tersebut juga menjadi dasar dilakukannya perbaikan atas produk yang telah dikembangkan. Catatan atau masukan dari para ahli dan guru adalah (1) ada beberapa materi yang tidak dekat dengan kehidupan siswa, terutama siswa SMP II Besuki, Tulungagung, serta (2) media seharusnya disesuaikan dengan usia, perkembangan kognitif dan emosional anak kelas VII SMP. Catatan dari siswa di antaranya (1) masih banyak siswa yang kesulitan dalam mengoperasikan media, (2) tidak semua siswa dengan mudah dapat memahami isi dalam media, dan (3) tidak semua hal dalam media dikenali oleh siswa.

Dari keseluruhan data yang diperoleh, dibuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran berbicara dari segi isi terdapat kekurangan. Kekurangan tersebut antara lain belum sepenuhnya materi tentang petunjuk berbicara yang baik dan benar. Selain itu, materi belum cukup untuk keterampilan menyimak. Dalam media pembelajaran yang dikembangkan, masih terdapat beberapa materi yang tidak dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu, materi dalam media belum seluruhnya sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual dan emosional siswa (cara berpikir, pengetahuan, dan ketertarikan siswa).

Berdasarkan uji ahli media pembelajaran dari aspek isi mendapatkan hasil 90%, aspek bahasa 85%, dan aspek sajian atau tampilan mendapatkan hasil 88%. Dari uji coba ahli media pembelajaran dapat

disimpulkan rerata yang diperoleh adalah 88%, sehingga media pembelajaran interaktif menyimak dongeng dapat diimplementasikan ke dalam pembelajaran daring.

Uji ahli berikutnya adalah dilakukan kepada ahli pembelajaran Bahasa Indonesia. Validasi media pembelajaran dari aspek materi, bahasa, dan desain mendapatkan hasil 85% dari aspek materi, 85% dari aspek bahasa, dan 86% dari aspek tampilan. Pemerolehan hasil uji coba kepada ahli pembelajaran tersebut mendapatkan rerata 85%, dan dari hasil rerata tersebut media pembelajaran interaktif dapat dimanfaatkan dan diimplementasikan ke dalam pembelajaran menyimak dongeng secara daring.

Pemerolehan hasil uji praktisi dan pengguna di SMP II Besuki, Tulungagung mendapatkan rerata sebagai berikut. Aspek isi mendapatkan hasil 86% dari uji praktisi dan 87% dari uji pengguna. Dilihat dari aspek pengujian kedua adalah dari segi bahasa yang digunakan dalam bahan ajar adalah 82% dari uji praktisi, dan 83% dari uji pengguna. Aspek pengujian ketiga adalah desain, tampilan, dan sajian dari media pembelajaran mendapatkan hasil 87% dari uji praktisi, dan 88% dari uji pengguna. Dapat diketahui dari hasil rerata yang didapat adalah 85% dari validasi media pembelajaran oleh praktisi, dan 86% dari validasi oleh pengguna.

Rerata yang dihasilkan dari uji coba produk yang melalui tahap uji coba ahli, uji coba praktisi, dan uji coba lapangan mendapatkan prosentase 86%. Hal ini dapat dijadikan acuan bahwa media pembelajaran ini bisa diimplementasikan ke dalam pembelajaran daring menyimak dongeng.

SIMPULAN

Media interaktif menyimak dongeng digunakan dalam pembelajaran daring untuk membantu siswa dan guru dalam pembelajaran dan memudahkan siswa dan guru untuk mengasah kemampuan menyimak dongeng. Dalam penelitian ini dikembangkan media interaktif menyimak dongeng untuk siswa SMP kelas VII. Isi, bahasa,

dan penyajian dalam media interaktif menyimak dongeng ini disesuaikan dengan cara berpikir siswa kelas VII. Dalam proses pembelajaran agar keterampilan menyimak tidak beralih tujuan menjadi keterampilan membaca diperlukan media yang dapat membantu dalam pembelajaran. Sajian media interaktif menyimak dongeng ini dilengkapi animasi gambar dan pilihan menu-menu utama. Media interaktif menyimak dongeng.

Rerata dari validasi isi materi, bahasa, dan tampilan kepada ahli media pembelajaran, ahli pembelajaran, guru, dan siswa mendapatkan rerata 86%. Hasil ini menandakan bahwa media pembelajaran interaktif menyimak dongeng dapat diimplementasikan ke dalam pembelajaran daring untuk siswa SMP kelas VII.

DAFTAR RUJUKAN

- Amir, Adriyati. 2013. *Sastra Lisan Indonesia*. Yogyakarta: CV. Andi Offset
- Damayanti, K.L. (2011). Pengembangan Pembelajaran Menyimak Dongeng dengan Program Adobe Flash bagi Siswa Kelas VII. *UNNES Repository*. <https://lib.unnes.ac.id/11945/1/2101407119a.pdf>, diakses 14 April 2020.
- Fatimah, Siti. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Dongeng Berbasis Strategi Metakognitif Siswa SMP Kelas VII. *NOSI*. 3 (2). 244-252. doi: <https://pbindoppsunisma.com/wp-content/uploads/2015/09/22.-Siti-Fatimah-244-252.pdf>
- m-edukasi. 2012. *Fungsi Media Pembelajaran*, (Online), (www.m-edukasi.we.id/2012/04/fungsi-media-pembelajaran), diakses 24 Maret 2013.
- Nurani, R.Z, Nugraha, F., Sidik, G.S., (2018). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Menyimak Dongeng di Era Digital. *Edu HUmaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 10 (2), 78-84. doi:

<https://pdfs.semanticscholar.org/f196/cc3f0a22752852085f8eac91fe69d5222927.pdf>

- Oetomo, Budi S. D. 2002. *e-Education: Konsep, Teknologi, dan Aplikasi Ininternet Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Oktavian, R., Aldya, R.F., (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi di Era Pendidikan 4.0., *DIDAKTIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*. 20 (2). 129-135. doi: <http://103.114.35.30/index.php/didaktis/article/view/4763/2824>
- Praheto, B.E., Andayani, Rohmadi, M., Wardani, N.E. (2017). Peran Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia di PGSD. *Proceedings Education and Language Internasional Conference ELIC 2017*, 1 (1), 173-177. doi: <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ELIC/article/view/1224>
- Rahardjo, T., Degeng, I.N.S., Soepriyanto, Y. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Mobile Learning Berbasis Android Aksara Jawa Kelas X SMK Negeri 5 Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 2 (3). 195-202. doi: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/8110>
- Rahmayantis, Marista Dwi. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Membaca Indah Puisi untuk Siswa SMP Kelas VII. *Kembara Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1(3), 289-298. doi: <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/kembara/article/view/4043>
- Rahmayantis, M.D., Puspitoningrum, E., Sanjaya, F.R.D., (2018). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Menemukan Hal-hal Menarik tentang Tokoh Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal Kediri. *WACANA: Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajaran*. 2 (2). 32-49. doi: <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/bind/article/view/12747/1116>

- Riley, Philip. 2011. *Attachment Theory and the Teacher-Student Relationship*. London: Roulledge.
- Setiyono. 2008. *Pengembangan Pembelajaran dengan Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran yang Berkualitas*. Karya Tulis Ilmiah tidak diterbitkan. Madiun: SMP Negeri 1 Dagangan
- Soedjiatno. 1992. *Keterampilan Menyimak dan pengajarannya I*. Malang: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan IKIP Malang.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Sugiyono, Eko Imam. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Menyimak Berbasis Multimeddia Interaktif dalam Model Belajar Mandiri untuk Sekolah Menengah Pertama. *SELOKA (Jurnal Pendidikan Babasa dan Sastra Indonesia*, 3 (2), 83-89. doi: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/seloka/article/view/6619/4779>
- Zahro, Azizatul & Sulistyorini, Dwi. 2010. *Strategi Kooperatif dalam Pembelajaran Menyimak dan Berbicara*. Malang: Asis Asah Asuh.

PEMBELAJARAN DARING MENYIMAK DONGENG SISWA SMP KELAS VII DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF