

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENULIS TEKS EKSPLANASI DENGAN TEKNIK *MIND MAPPING* SISWA KELAS XI SMK NEGERI 2 SINGOSARI

Eri Ferdianti

Mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa Indonesia Pascasarjana Unisma
eriferdianti87@gmail.com

Abstrak: Pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 dikemas dengan pembelajaran berbasis teks. Menulis teks eksplanasi merupakan salah satu kompetensi yang harus dipelajari siswa SMK kelas XI berdasarkan Kurikulum 2013. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Negeri 2 Singosari Kabupaten Malang, terdapat kendala untuk mencapai tujuan pembelajaran menulis teks eksplanasi. Kendala tersebut meliputi kurangnya penggunaan media yang variatif dan menarik bagi siswa, serta rendahnya kemampuan siswa dalam menuangkan ide dalam bentuk tulisan. Berdasarkan paparan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia yang mampu mengatasi kesulitan belajar siswa dalam mencapai kompetensi pembelajaran menulis teks eksplanasi.

Pengembangan multimedia ini difokuskan pada pembelajaran menulis teks ekplanasi dengan teknik *mind mapping*. Pemilihan teknik *mind mapping* diharapkan mampu membantu siswa agar lebih mudah untuk menuangkan ide dalam bentuk tulisan. Media ini berupa aplikasi dalam bentuk multimedia interaktif yang dibuat dengan *software adobe flash cs 3*. Penggunaan aplikasi ini dengan cara diunggah di *website* sekolah dan dapat diakses oleh siswa dengan bantuan jaringan internet. Produk multimedia ini terdiri atas beberapa bagian, antara lain: (1) petunjuk Penggunaan, (2) KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran, (3) materi pembelajaran, (4) praktik menulis, (5) evaluasi, (6) referensi, dan (7) profil.

Dalam mengembangkan produk tersebut, peneliti menggunakan model pengembangan yang merujuk pada teori Borg & Gall yang disederhanakan dan dibatasi pada empat tahapan pengembangan, yaitu (1) pengumpulan data dan informasi, (2) pengembangan produk, (3) uji coba, dan (4) revisi produk.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, rata-rata hasil uji mencapai 78,57%. Validasi ahli media menunjukkan rata-rata hasil uji 81,58%. Validasi Guru Bahasa Indonesia menunjukkan rata-rata hasil uji secara keseluruhan mencapai 89,13%. Hasil penilaian siswa pada saat uji coba menunjukkan hasil 88,86%. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dengan teknik *mind mapping* siswa kelas XI yang dikembangkan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Selain data kuantitatif, ada juga data kualitatif yang diperoleh dari komentar dan saran ahli, guru, dan siswa. Berdasarkan komentar dan saran pada saat validasi dan kegiatan uji coba di lapangan, selanjutnya dilakukan perbaikan produk multimedia pembelajaran. Perbaikan dilakukan pada aspek tampilan dan aspek penggunaan bahasa.

Kata Kunci: multimedia pembelajaran interaktif, menulis, teks eksplanasi, teknik *mind mapping*.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa
Indonesia pada kurikulum 2013

dikemas dengan pembelajaran
berbasis teks. Teks adalah ujaran
(lisan) atau tulis bermakna yang

berfungsi untuk mengekspresikan gagasan (Priyatni, 2014:65). Menulis teks eksplanasi merupakan salah satu kompetensi yang harus dipelajari siswa SMK kelas XI berdasarkan Kurikulum 2013. Teks eksplanasi merupakan teks yang memaparkan proses terjadinya fenomena-fenomena alam, sosial, dan lainnya (Priyatni, 2014:82).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Negeri 2 Singosari Kabupaten Malang, terdapat kendala untuk mencapai tujuan pembelajaran menulis teks eksplanasi. Kendala tersebut meliputi kurangnya penggunaan media yang variatif dan menarik bagi siswa, serta rendahnya kemampuan siswa untuk menuangkan ide dan pikiran dalam bentuk tertulis.

Untuk mengatasi kendala tersebut, diperlukan media yang variatif, menarik, dan sesuai dengan materi, sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis teks eksplanasi. Media pembelajaran merupakan alat fisik maupun non fisik yang digunakan guru untuk membantu mempermudah proses pembelajaran (Musfiqon, 2016:28).

Tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan teknologi pembelajaran semakin pesat di era digital ini. Perkembangan teknologi pembelajaran yang ada memberikan pilihan kepada guru maupun siswa untuk memanfaatkannya. Salah satunya adalah media pembelajaran. Dengan adanya dukungan teknologi yang semakin canggih, guru harus mampu membuat dan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan mampu menjadi penunjang yang efektif dalam proses pembelajaran

agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Media yang dianggap efektif digunakan dalam pembelajaran adalah media yang mampu memadukan beberapa komponen media (teks, gambar, video, animasi, dan audio). Salah satu media yang mempunyai kemampuan untuk menjalankan peran tersebut adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan multimedia yang dapat dioperasikan oleh pengguna sesuai dengan tahapan yang diinginkan karena dilengkapi dengan alat pengontrol (Daryanto, 2016:69). Pembelajaran dengan berbasis komputer menjadi penyelesaian yang efektif terhadap kendala-kendala dalam proses pencapaian kompetensi.

Berdasarkan paparan tersebut, perlu dikembangkan multimedia interaktif yang mampu menjadi media untuk membantu siswa mencapai tujuan dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi.

Pengembangan multimedia ini difokuskan pada pembelajaran menulis teks ekplanasi dengan teknik *mind mapping*. Teknik ini dipilih untuk mengatasi kesulitan siswa dalam menuangkan ide ke bentuk tulisan. Menurut Buzan (2013:4), *mind map* adalah kegiatan mencatat untuk memetakan pikiran. Pemilihan teknik *mind mapping* diharapkan mampu membantu siswa agar lebih mudah untuk menuangkan ide dalam bentuk tulisan.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menulis Teks Eksplanasi dengan Teknik

Mind Mapping Siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Singosari ” perlu dilakukan.

Tujuan penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran menulis teks eksplanasi siswa kelas XI SMK Negeri 2 Singosari.
- 2) Mendeskripsikan proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menulis teks eksplanasi dengan teknik *mind mapping* siswa kelas XI SMK Negeri 2 Singosari.
- 3) Mendeskripsikan kelayakan multimedia pembelajaran interaktif menulis teks eksplanasi dengan teknik *mind mapping* siswa kelas XI SMK Negeri 2 Singosari.

METODE PENGEMBANGAN

Penelitian pengembangan merupakan proses mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada (Sukmadinata, 2016:164). Dalam proses pengembangan produk multimedia pembelajaran ini, peneliti menggunakan teori Borg & Gall yang terdiri dari sepuluh langkah yang dilakukan penyederhanaan dan pembatasan menjadi empat tahapan. Empat tahapan tersebut yaitu (1) pengumpulan data dan informasi, (2) pengembangan produk, (3) Uji coba , dan (4) revisi produk.

Sebelum digunakan, produk multimedia yang dikembangkan diujicobakan atau divalidasi terlebih dahulu. Validasi ini dilakukan oleh ahli materi, ahli media, praktisi. Setelah divalidasi, produk tersebut diujicobakan kepada siswa. Untuk mengetahui kelayakan produk,

peneliti menyerahkan produk yang dikembangkan beserta angket penilaian kepada ahli untuk divalidasi. Selanjutnya, peneliti juga meminta bantuan praktisi untuk melakukan validasi, yaitu Guru Bahasa Indonesia dengan menyerahkan produk dan angket.

Hasil validasi ahli dan praktisi dianalisis untuk mengetahui kekurangan produk. Apabila masih ada kekurangan maka produk direvisi sesuai dengan masukan dari ahli dan praktisi. Setelah produk divalidasi oleh ahli dan praktisi, selanjutnya dilakukan uji coba produk terhadap 35 siswa kelas XI SMK Negeri 2 Singosari. Uji coba ini untuk melihat tanggapan dan penilaian siswa terhadap produk yang dikembangkan.

Jenis data dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berasal dari catatan verbal, komentar, dan saran dari ahli, praktisi, dan siswa. Sedangkan data kuantitatif berupa data dari angket analisis kebutuhan dan angket validasi terhadap produk multimedia pembelajaran interaktif.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan ini terdiri dari dua instrumen, yaitu instrumen utama dan instrumen penunjang. Instrumen utama adalah peneliti sendiri. Instrumen penunjang berupa lembar observasi dan angket. Dalam mengumpulkan data analisis kebutuhan siswa dan guru, peneliti menggunakan instrumen angket kebutuhan dan pedoman observasi. Data hasil uji coba atau validasi oleh para ahli, praktisi, dan siswa menggunakan instrumen angket validasi.

Sebelum digunakan untuk validasi produk multimedia, instrumen terlebih dahulu divalidasi. Menurut Arikunto (2013:211), instrumen disebut valid apabila mampu mengukur apa yang seharusnya diukur secara tepat. Untuk menguji kelayakan instrumen yang digunakan, peneliti meminta bantuan ahli instrumen untuk memvalidasi instrumen yang akan digunakan dalam penelitian.

Data-data yang diperoleh ketika melakukan penelitian dan pengembangan dianalisis dengan dua jenis pendekatan yaitu dengan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif.

Data yang berupa hasil catatan verbal, komentar, dan saran dari ahli, praktisi, dan siswa dianalisis dengan pendekatan kualitatif dengan langkah: (1) mengumpulkan data verbal dari hasil angket dan observasi kemudian mentranskripsikannya, (2) menghimpun, menyeleksi, dan mengklasifikasi data, (3) menganalisis dan membuat simpulan sebagai dasar untuk melakukan tindakan terhadap produk yang dikembangkan.

Data berupa angket kebutuhan dan angket validasi dianalisis dengan pendekatan kuantitatif. Rumus untuk menganalisis data kuantitatif sebagai berikut.

Rumus untuk mengolah data per butir sebagai berikut.

$$p = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase

x : jawaban responden dalam satu butir

xi : nilai ideal dalam satu butir

100% : konstanta

Rumus untuk mengolah data secara keseluruhan item sebagai berikut.

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

P : persentase

$\sum x$: jumlah keseluruhan skor yang diperoleh per item

$\sum xi$: jumlah keseluruhan skor maksimal per item

100%: konstanta

Untuk menafsirkan hasil analisis data digunakan pedoman interpretasi sebagai berikut.

Tabel 3.1 Pedoman Interpretasi Kelayakan Produk

Kategori	Hasil Uji		Tindak Lanjut
	Persentase	Kualifikasi	
4	85%-100%	Sangat layak	implementasi
3	75%-84%	layak	implementasi
2	55%-74%	Cukup layak	revisi
1	< 55%	Kurang layak	revisi

(Arikunto, 2013:386)

Keterangan:

- 1) Jika hasil uji kelayakan produk mencapai tingkat persentase 85%-100%, maka

- produk dikategorikan sangat layak dan siap diimplementasikan.
- 2) Jika hasil uji kelayakan produk mencapai tingkat persentase 75%-84%, maka produk dikategorikan layak dan siap untuk diimplementasikan.
 - 3) Jika hasil uji kelayakan produk mencapai tingkat persentase 55%-74%, maka produk dikategorikan cukup layak dan perlu direvisi.
 - 4) Jika hasil uji kelayakan produk mencapai tingkat persentase <55%, maka produk dikategorikan kurang layak dan perlu direvisi.

HASIL PENGEMBANGAN Pengumpulan Data dan Informasi

Langkah awal dalam proses pengembangan produk yaitu pengumpulan data dan informasi. Pengumpulan informasi sangat penting untuk mengetahui kebutuhan masyarakat pemakai terhadap produk yang ingin dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan (Emzir, 2014:272). Pengumpulan data dan informasi dilakukan dengan analisis kurikulum (KI KD), analisis kebutuhan guru dan siswa, serta melakukan kajian pustaka untuk mengumpulkan informasi berkaitan dengan multimedia pembelajaran interaktif dan pembelajaran menulis teks eksplanasi dengan teknik *mind mapping*. Menurut Setyosari (2015:292), analisis kebutuhan sangat penting dilakukan guna memperoleh informasi awal untuk melakukan pengembangan.

Kurikulum yang diterapkan di SMK Negeri 2 Singosari adalah

kurikulum 2013. Salah satu kompetensi dasar yang dipelajari siswa kelas XI adalah “4.22 Memproduksi Teks Eksplanasi berkaitan dengan bidang pekerjaan secara lisan atau tulis dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan”. Tujuan akhir dari kompetensi dasar ini adalah siswa mampu menulis teks eksplanasi dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan.

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan produk media pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru dan siswa. Dengan harapan agar produk yang dikembangkan nantinya mampu memberikan solusi bagi permasalahan pembelajaran menulis teks eksplanasi siswa. Menurut Setyosari (2015:284), Kegiatan analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan tujuan program atau produk yang akan dikembangkan atau dihasilkan.

Analisis kebutuhan guru terhadap media mencapai 93,75%. Artinya dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi sangat membutuhkan media pembelajaran atau sangat layak dikembangkan sebuah media pembelajaran yang mampu mengatasi masalah pembelajaran. Sedangkan, analisis kebutuhan siswa mencapai 86,5%. Artinya, siswa juga membutuhkan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran menulis teks eksplanasi.

Hasil analisis kebutuhan guru dan siswa ini ditindaklanjuti dengan pengembangan multimedia interaktif menulis teks eksplanasi dengan teknik *mind mapping*.

Dengan adanya multimedia pembelajaran ini diharapkan mampu membuat pembelajaran lebih

menarik, menyenangkan, dan membantu siswa untuk terampil menulis teks eksplanasi. Multimedia interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena sifatnya yang menarik dalam menampilkan teks, gambar, audio, dan video (Darmawan, 2014:55). Penerapan teknik *mind mapping* pada multimedia ini didasarkan pada pendapat Buzan (2013:4), bahwa *mind mapping* adalah cara yang efektif untuk memetakan pikiran. Apabila pikiran dan ide siswa dalam menulis teks eksplanasi dapat terpetakan dengan baik, maka siswa tidak akan kesulitan dalam menggali dan menuangkan ide dalam bentuk teks eksplanasi.

Pengembangan Produk

Dalam pengembangan produk, ada dua hal yang dilakukan peneliti, yaitu perencanaan dan penyusunan draf produk.

Pada kegiatan perencanaan dilakukan pembuatan rencana produk multimedia, meliputi materi dan format. Menurut Setyosari (2015:292), pada tahap perencanaan, kegiatan yang dilakukan antara lain merumuskan kemampuan dan merumuskan tujuan khusus untuk menentukan urutan bahan.

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini menggunakan dua *software* utama dengan fungsi yang berbeda. *Adobe flash cs3* digunakan untuk membuat bagan dan fitur utama, termasuk *link* antarmenu dalam aplikasi inti. Sedangkan, untuk evaluasi, musik, dan *video player* dibuat dengan menggunakan *software ispring 8.0*. Pada bagian kegiatan praktik menulis, yaitu ketika membuat *mind*

mapping dan menulis teks eksplanasi digunakan aplikasi *power point* dan *microsoft word*. Pemilihan *adobe flash cs3* sebagai *software* utama karena keunggulannya dalam pembuatan multimedia interaktif. *Adobe flash cs 3* mampu menggabungkan teks, gambar, audio, dan video serta memiliki interaktivitas. Saat ini *Adobe Flash* telah menjadi pilihan utama *designer web* untuk membuat situs *web* yang menarik dan interaktif (Supriyadi, 2016:41).

Pemanfaatan multimedia ini dengan cara diunggah di *website* sekolah dengan alamat <http://smkn2-singosari.sch.id:2121> , sehingga siswa dapat *mengakses* multimedia ini dengan menggunakan jaringan internet. Hal ini sangat mempermudah kerja siswa dan guru karena tidak perlu memasukkan *file* multimedia ke komputer atau laptop satu per satu. Hasil kerja siswa juga langsung dapat diunduh dari *website* sekolah. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2013:196) yang menyatakan bahwa penggunaan internet akan mempermudah suatu kegiatan, salah satunya dalam penggunaan media pembelajaran.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah multimedia interaktif menulis teks eksplanasi dengan teknik *mind mapping* untuk siswa kelas XI. Produk ini digunakan untuk kegiatan menulis teks eksplanasi dengan cara menyelesaikan beberapa tahapan. Tahapan-tahapan ini dapat dipilih oleh siswa sesuai dengan kebutuhan. Multimedia interaktif merupakan multimedia yang dapat dioperasikan oleh pengguna sesuai dengan tahapan yang diinginkan karena dilengkapi

dengan alat pengontrol (Daryanto, 2016:69).

Multimedia pembelajaran interaktif ini terdiri atas beberapa menu utama, yaitu : (1) Petunjuk penggunaan, (2) KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran, (3) materi pembelajaran, (4) praktik menulis, (5) evaluasi, (6) referensi, dan (7) profil. Menu materi pembelajaran terbagi menjadi tiga submenu, yaitu: (1) memahami teks eksplanasi, (2) mengidentifikasi struktur dan ciri kebahasaan teks eksplanasi, dan (3) menulis teks eksplanasi dengan memperhatikan struktur dan ciri kebahasaan. Semua menu tersebut disusun secara runtut dengan hasil akhir siswa harus menulis sebuah teks eksplanasi dengan teknik *mind mapping*. Menu tersebut dikemas dengan memadukan antara teks, gambar, video, dan audio. Arsyad (2013:162) menyatakan bahwa multimedia menampilkan gabungan antara teks, grafik, animasi, audio, dan video.

Analisis Kelayakan Produk

Uji kelayakan produk multimedia pembelajaran interaktif ini melibatkan beberapa ahli untuk melakukan validasi, yaitu (1) ahli materi, (2) ahli media, dan (3) praktisi/Guru Bahasa Indonesia. Selanjutnya multimedia ini diujicobakan kepada 35 siswa kelas XI SMK Negeri 2 Singosari. Menurut Emzir (2014:273), validasi produk dilakukan dengan meminta beberapa orang yang ahli di bidang produk yang dikembangkan untuk memberikan penilaian dan masukan tentang produk yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, rata-rata hasil uji

mencapai 78,57%. Selain data kuantitatif, disajikan pula data kualitatif berupa komentar ahli materi, yaitu: (1) pada aspek pembelajaran, dinyatakan bahwa penyajian contoh sesuai dengan teks eksplanasi, dan (2) pada aspek penggunaan bahasa, dinyatakan bahwa bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami.

Rata-rata hasil uji ahli media mencapai 81,58%. Selain data kuantitatif, disajikan pula data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan dari ahli media, yaitu (1) pada aspek tampilan, tampilan menu utama kurang menonjol, *background* seharusnya dibuat lebih berwarna, dan seharusnya digunakan *font* yang lebih menarik, dan (2) pada aspek penggunaan bahasa, ejaan seharusnya disesuaikan dengan PUEBI.

Rata-rata hasil uji praktisi (Guru Bahasa Indonesia) secara keseluruhan mencapai 89,13%. Selain data kuantitatif, disajikan pula data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan dari guru, yaitu (1) pada aspek tampilan, petunjuk pengerjaan multimedia seharusnya lebih diperjelas, dan (2) pada aspek penggunaan bahasa, ejaan seharusnya disesuaikan dengan PUEBI.

Hasil penilaian siswa pada saat uji coba mencapai 88,86%. Selain data kuantitatif, disajikan pula data kualitatif berupa komentar siswa, yaitu (1) pada aspek tampilan, dinyatakan bahwa video dan gambar yang ditampilkan sangat jelas dan menarik dan (2) pada aspek pembelajaran, dinyatakan bahwa pembelajaran lebih menyenangkan

dengan menggunakan multimedia tersebut.

Berdasarkan hasil validasi yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dengan teknik *mind mapping* siswa kelas XI yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.

Revisi Produk

Revisi produk dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan berdasarkan data yang diperoleh dari validator. Revisi dilakukan berdasarkan komentar dan saran ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Peneliti melakukan revisi terhadap desain produk yang dikembangkan berdasarkan masukan beberapa pakar yang diminta menilai desain produk tersebut (Emzir, 2014:273).

Berdasarkan saran pada hasil validasi, maka dilakukan revisi produk multimedia pembelajaran. Revisi dilakukan pada aspek tampilan dan aspek penggunaan bahasa. Pada aspek tampilan, revisi dilakukan pada bagian menu utama, *background*, *font*, dan petunjuk pengerjaan. Revisi pada aspek tampilan ini memiliki tujuan agar multimedia lebih mudah dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran. Menurut Daryanto (2016:70), salah satu manfaat multimedia pembelajaran adalah untuk meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa. Pada aspek penggunaan bahasa, revisi dilakukan pada penulisan ejaan.

PENUTUP

Kajian Produk

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk membuat sebuah produk multimedia pembelajaran interaktif menulis teks eksplanasi dengan teknik *mind mapping* siswa kelas XI SMK Negeri 2 Singosari. Penelitian pengembangan merupakan proses mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada (Sukmadinata, 2016:164). Dalam proses pengembangan, peneliti menggunakan model pengembangan yang merujuk pada teori Borg & Gall yang disederhanakan menjadi empat tahapan, yaitu (1) pengumpulan data dan informasi, (2) pengembangan produk, (3) uji coba, dan (4) revisi produk.

Multimedia ini berupa aplikasi dalam bentuk multimedia interaktif yang dibuat dengan *software adobe flash cs 3*. Multimedia interaktif merupakan multimedia yang dapat dioperasikan oleh pengguna sesuai dengan tahapan yang diinginkan karena dilengkapi dengan alat pengontrol (Daryanto, 2016:69).

Aplikasi ini digunakan untuk kegiatan pembelajaran menulis teks eksplanasi dengan cara menyelesaikan beberapa tahapan. Penggunaan aplikasi ini dengan cara diunggah di *website* sekolah dan dapat diakses oleh siswa dengan bantuan jaringan internet.

Kelebihan dan Kelemahan Produk

Dilihat dari segi isi, materi pada multimedia pembelajaran interaktif ini sesuai dengan kurikulum 2013. Isi materi disusun secara sistematis dengan pemberian contoh-contoh yang memudahkan siswa untuk bisa terampil menulis

teks eksplanasi. Materi yang dikembangkan juga sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Dari segi desain dan media pembelajaran, multimedia pembelajaran ini dikemas dalam bentuk interaktif dengan desain yang menarik. Dengan perpaduan antara teks, gambar, audio, dan video mampu menarik minat siswa untuk belajar menulis teks eksplanasi. Multimedia ini juga mudah digunakan karena siswa cukup memilih tombol sesuai dengan kebutuhan.

Dari segi pembelajaran, multimedia pembelajaran ini mampu menjadi media yang membantu siswa terampil menulis teks eksplanasi. Multimedia ini dapat digunakan baik secara terbimbing maupun secara mandiri oleh siswa. Dengan adanya teknik *mind mapping* di dalam multimedia ini, mampu menjadi solusi bagi permasalahan kesulitan siswa dalam menulis teks eksplanasi. Siswa menjadi lebih mudah untuk menuangkan ide mereka dalam bentuk teks eksplanasi. Multimedia ini diunggah di *website* sekolah dan bisa digunakan dengan menggunakan jaringan internet, baik lokal maupun di luar sekolah.

Dari segi bahasa, multimedia ini dikembangkan dengan menggunakan bahasa yang sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa SMK.

Dari segi kelayakan, multimedia ini layak untuk digunakan karena sudah melalui serangkaian uji validasi. Uji validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli

media, praktisi (guru), dan siswa. Dari semua validator dan siswa menunjukkan hasil bahwa multimedia ini layak digunakan dalam pembelajaran.

Produk multimedia pembelajaran interaktif ini memiliki kelemahan antara lain, materi yang dikembangkan hanya terbatas pada materi menulis teks eksplanasi. Sekolah yang ingin menggunakan multimedia ini harus mempunyai fasilitas komputer atau laptop. Selain itu, karena penggunaannya yang diunggah di *website*, mengharuskan penggunaannya harus terhubung dengan jaringan internet. Oleh karena itu, sekolah yang tidak memiliki jaringan internet akan kesulitan untuk menggunakan multimedia ini. Meskipun demikian, masih mungkin untuk menggunakan multimedia ini yaitu dengan menyalin *file* multimedia dan dimasukkan ke komputer atau laptop satu per satu.

Diseminasi Produk

Diseminasi merupakan kegiatan penyebarluasan produk yang telah dikembangkan. Multimedia pembelajaran interaktif menulis teks eksplanasi dengan teknik *mind mapping* ini disebarluaskan dengan cara sebagai berikut.

Pertama, dengan memasukkan aplikasi multimedia ini di *website* SMK Negeri 2 Singosari, sehingga seluruh guru dan siswa dapat mengaksesnya. Selain itu, akses juga dibuka secara umum, sehingga dapat diakses diluar sekolah.

Selanjutnya, dengan memperkenalkan multimedia

interaktif ini di forum Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Indonesia SMK Kabupaten Malang. Forum MGMP dianggap sebagai wadah yang tepat untuk diseminasi produk multimedia karena forum ini diikuti oleh perwakilan Guru Bahasa Indonesia dari semua sekolah di Kabupaten Malang. Dengan demikian, seluruh sekolah di Kabupaten Malang akan kenal dengan multimedia ini dan dapat mengaksesnya melalui *website* SMK Negeri 2 Singosari.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Buzan, Tony. 2013. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Emzir. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Musfiqon. 2016. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Priyatni, Endah Tri. 2014. *Desain Pembelajaran Bahasa*

Indonesia dalam Kurikulum 2013. Jakarta: Bumi Aksara.

- Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supriyadi. 2016. Adobe Flash untuk Mendukung Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi*, VII (2): 38-42.