



PERSEPSI GURU TERHADAP BAHAN AJAR BAHASA MAKASSAR BERBASIS MULTIMEDIA DI SMA/SMK/MA/SLALB DI SULAWESI SELATAN

Kembong Daeng
Universitas Negeri Makassar
Makassar, Indonesia
kembong.daeng@unm.ac.id

Sakinah Fitri
Universitas Negeri Makassar
Makassar, Indonesia
sakinahfitri@unm.ac.id

ARTICLE INFO

Received : 26 Juni 2023
Accepted : 28 Juli 2023
Published : 30 Juli 2023

ABSTRACT

This study aims to determine teachers' perceptions of multimedia-based Makassar language and literature teaching materials so that the results can serve as guidelines in producing multimedia-based Makassar language and literature teaching materials for SMA/SMK/MA/SMALB students in South Sulawesi. The type and form of research carried out refers to the Borg and Gall model which is modified from Sugiyono. This model includes 1) Potential and problems, 2) Data collection, 3) Product design, 4) Design validation, 5) Design revision, 6) Product trials, 7) Product revision. This series of research lasted for one year with the object of research being Makassar language teachers to find out the perceptions and criteria of multimedia-based teaching materials, including the development and testing of online-based Makassar language and literature teaching materials for SMA/SMK/MA/SMALB levels in South Sulawesi on the resulting teaching materials. The results obtained in this activity are: (1) online-based Makassar language teaching materials that are appropriate and in accordance with learning outcomes, and (2) the perceptions of SMA/SMK/MA/SMALB teachers in South Sulawesi towards the multimedia-based teaching materials that have been produced.

Keywords : *teaching materials, Makassar language, based on multimedia*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi guru terhadap bahan ajar bahasa dan sastra Makassar berbasis multimedia sehingga hasilnya dapat menjadi pedoman dalam menghasilkan bahan ajar yang edukatif dan interaktif bagi siswa SMA/SMK/MA/SMALB di Sulawesi Selatan. Jenis dan bentuk penelitian yang dilaksanakan mengacu pada model Borg and Gall yang dimodifikasi dari Sugiyono Model ini meliputi 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji coba produk, 7) Revisi Produk. Rangkaian penelitian ini berlangsung selama satu tahun dengan objek penelitian adalah guru bahasa Makassar untuk mengetahui persepsi dan kriteria bahan ajar berbasis

multimedia, mencakup kegiatan pengembangan dan pengujian bahan ajar bahasa dan sastra Makassar berbasis online jenjang SMA/SMK/MA/SMALB di Sulawesi Selatan terhadap bahan ajar yang dihasilkan. Hasil yang diperoleh pada kegiatan ini yaitu: (1) bahan ajar bahasa Makassar berbasis online yang layak dan sesuai dengan capaian pembelajaran, dan (2) persepsi guru SMA/SMK/MA/SMALB di Sulawesi Selatan terhadap bahan ajar berbasis multimedia yang telah dihasilkan.

Kata kunci : Bahan Ajar, Bahasa Makassar, berbasis multimedia

This is an open access article under the CC BY-SA license



I. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan pasti selalu berkembang sebanding dengan perubahan era modern ini. Dan juga kemajuan ilmu pengetahuan ini dapat memunculkan teknologi terbaru. Hingga saat ini kemajuan teknologi di Indonesia bisa dikatakan memiliki perkembangan dan mulai masuk pada era digital. Termasuk di negara kita pada teknologi memudahkan pekerjaan termasuk juga bidang pendidikan. Secara general teknologi diperlukan untuk masuk dalam setiap jenjang pendidikan dan semua mata pelajaran mulai dari pelajaran umum maupun muatan lokal termasuk mata pelajaran bahasa dan sastra daerah[1]. Dengan memanfaatkan teknologi bisa dijadikan upaya meningkatkan mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan harus dengan peran seorang guru yang di harapkan mampu berkreasi dan berinovasi dalam pembelajaran. Secara umum media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran. Ketika menggunakan media diharapkan dapat menjadikan pembelajaran menjadi efektif. Salah satu pembelajaran yang bisa digunakan yaitu pembelajaran berbasis multimedia. Oleh karenanya pembelajaran berbasis multimedia ini bisa juga dijadikan bantuan mengembangkan keprofesionalan guru[2]. Selain dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan kemampuan guru. Budaya dan nilai-nilai budaya daerah dan karakter dapat lebih diterima oleh murid apabila disajikan dengan media yang menarik dan interaktif sehingga misi untuk menjaga nilai budaya juga dapat dikembangkan dalam pembelajaran.

Bahasa dan sastra daerah merupakan salah satu kearifan lokal yang harus dilestarikan, dibina, dan dikembangkan agar dapat menjalankan fungsinya dan

tetap hidup berdampingan dengan bahasa nasional dan bahasa asing yang ada di Indonesia. Salah satu bahasa daerah (BD) di Indonesia yang masih hidup dan digunakan sebagai alat komunikasi oleh masyarakat penuturnya adalah bahasa Makassar (BM). Bahasa tersebut digunakan oleh suku Makassar yang mendiami jazirah selatan Provinsi Sulawesi Selatan dan terbesar kedua penuturnya setelah bahasa Bugis.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa BM semakin sehari semakin terpinggirkan karena sebagian besar fungsinya sudah digeser oleh bahasa lain. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya sikap positif pemilik bahasa daerah tersebut dan juga perhatian pengambil kebijakan yang belum menjalankan amanat UUD 1945 dan UU No. 24 Tahun 2009. Berkurangnya ranah penggunaan bahasa dan kegiatan bersastra dalam berbagai ranah kehidupan sosial budaya masyarakat Sulawesi Selatan. Bahkan, sudah ada beberapa sekolah di Kota Makassar yang menghilangkan mata pelajaran BD [3]. Penghilangan pembelajaran bahasa daerah di sekolah akan mengakibatkan berbagai kerugian, seperti: (1) hilangnya warisan budaya yang berwujud bahasa, (2) hilangnya nilai-nilai budaya yang terungkap dalam bahasa, (3) timbulnya kekacauan bahasa, (4) berkurangnya penciptaan sastra, (5) berkurangnya sumber pengembangan bahasa nasional, dan (6) berkurangnya daya saring terhadap pengaruh budaya asing [4].

Upaya pembinaan dan pengembangan bahasa dan sastra daerah tidak terlepas dari amanat Undang-Undang Dasar 1945, pasal 32 ayat 2 khususnya yang berhubungan dengan eksistensi bahasa daerah yang tersebar di seluruh nusantara dan dipelihara oleh masyarakat penuturnya. Salah satu upaya yang oleh pemerintah Provinsi Sulawesi Selatan untuk pelestarian bahasa daerah adalah diterbitkannya Peraturan



Gubernur Provinsi Sulawesi Selatan Nomor 79 Tahun 2018. Dengan dasar inilah sehingga bahasa daerah (Bugis, Makassar, dan Toraja) mulai diajarkan di SMA/SMK/MA/SMALB. Bahasa daerah, termasuk bahasa BM sebagai mata pelajaran yang baru di sekolah mengalami berbagai permasalahan, antara lain: belum tersedianya bahan ajar BM yang sesuai kurikulum yang berlaku, kurangnya penguasaan guru terhadap model pembelajaran, dan belum tersedianya media pembelajaran BM berbasis multimedia yang dapat digunakan baik luring maupun daring. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan kurikulum yang sesuai kebutuhan, penyediaan bahan ajar bahasa dan sastra Makassar yang valid dan praktis, rancangan model pembelajaran BM yang inovatif dan berkarakter, serta tersedianya bahan ajar berbasis multimedia yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran BM di sekolah.

Menurut pendapat Munir, multimedia dalam pendidikan mempunyai beberapa keistimewaan yaitu multimedia dalam pendidikan yang berbasis komputer (digital); multimedia mengintegrasikan berbagai media (seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi) dalam satu program secara digital; multimedia juga dapat mempersiapkan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik (*feedback*); multimedia memberikan kebebasan kepada siswa ketika menentukan materi pelajaran; multimedia bisa memberikan kemudahan untuk mengawasi yang sistematis dalam pembelajaran [5].

Adapun temuan penelitian dari artikel dengan berjudul "Persepsi siswa dan guru terhadap pengembangan multimedia berbasis aplikasi android" menunjukkan bahwa multimedia bisa dikatakan memiliki pengaruh dalam kegiatan pembelajaran. Dan dari artikel ini pula yang membantu peneliti untuk mengetahui peran penting dari multimedia ini [6]. Dan penelitian sebelumnya yang mengungkapkan urgensi inovasi bahan ajar multimedia (digital) bagi guru dengan judul "Persepsi Guru Terhadap Pembelajaran Menggunakan Kelas Digital" menunjukkan bahwa pembelajaran multimedia memiliki urgensi untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif bagi guru maupun siswa dengan 76% guru menyatakan bahwa *google classroom* membuat guru lebih inovatif dalam menyajikan materi pembelajaran. Banyak hasil penelitian yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif mempunyai

kelebihan jika digunakan sebagai media pembelajaran. Sugiyono telah mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dan hasilnya efektif untuk pembelajaran menyimak dan belajar mandiri [7]. Hasil tersebut membuktikan bahwa bahan ajar berbasis multimedia memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran khususnya bahasa daerah karena salah satu yang harus ditingkatkan dalam pembelajaran bahasa utamanya bahasa Makassar adalah kemampuan menyimak dan belajar mandiri yaitu menggunakan bahasa dalam praktik bukan sekadar teori.

Berdasarkan kebutuhan dan fenomena masalah yang ditemukan didukung dengan data penelitian sebelumnya, peneliti sebagai akademisi di perguruan tinggi yang menggeluti bidang pendidikan bahasa dan sastra daerah, termotivasi melakukan penelitian pengembangan bahan ajar Bahasa dan Sastra Makassar berbasis multimedia merupakan kebutuhan yang mendesak, bukan hanya untuk kepentingan guru dan siswa, tetapi salah bentuk pelestarian kearifan lokal di Sulawesi Selatan. Selain itu, masyarakat umum dapat memperoleh manfaat tentang keragaman budaya Makassar yang diwujudkan dalam bentuk pemakaian bahasa Makassar dengan media terbarukan yang edukatif dan interaktif bagi siswa.

1.1 TINJUAN PUSTAKA

1.1.1 Hakikat Bahan Pembelajaran Bahasa

Pembelajaran bahasa merupakan proses sadar yang menghasilkan pengetahuan tentang bahasa. Bahasa digunakan dalam komunikasi, selain itu bahasa digunakan oleh anggota kelompok sosial untuk bekerja sama dan mengidentifikasi diri. Hakikat bahasa Makassar perlu dipahami oleh guru sebelum mengajarkan bahasa dan sastra kepada siswa. Gagne [8] menyatakan bahwa pembelajaran yang didukung oleh pengajaran dapat dihasilkan dalam menentukan lima jenis kemampuan bagi pembelajar sebagai manusia, yaitu: (1) keterampilan intelektual, memperbolehkan siswa untuk melaksanakan prosedur berdasarkan simbol, (2) strategi kognitif, bahwa siswa harus melakukan proses kognitif usahanya sendiri, (3) informasi, fakta dan mengelompokkan "pengetahuan dari dunia" yang disimpan dalam memori siswa, (4) sikap, keadaan internal yang turut mempengaruhi pilihan tindakan

perorangan yang siswa buat, dan (5) keterampilan motorik. Dengan demikian, pengajaran adalah kegiatan yang terencana dengan maksud mendukung proses pembelajaran.

1.2. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Bahasa

1.2.1 Tujuan Pembelajaran Bahasa

Tujuan utama pembelajaran bahasa adalah agar siswa memiliki kemampuan menggunakan bahasa, pengetahuan tentang bahasa, dan sikap yang positif terhadap bahasa. Kemampuan berbahasa diperoleh melalui pengalaman berbahasa. Hasil akhir (*output*) pembelajaran bahasa adalah kemampuan bahasa yang berkualitas. Kualitas hasil belajar ditentukan oleh faktor masukan (*input*) maupun proses belajar-mengajar (*learning-teaching process*). Faktor masukan dapat berupa masukan dasar (*raw input*), masukan lingkungan (*enviromental input*), dan masukan instrumen (*instrumental input*) [9].

1.2.2 Fungsi Pembelajaran Bahasa

Fungsi pembelajaran BM diselaraskan dengan kedudukan BM sebagai bahasa daerah dan sastra Makassar sebagai sastra nusantara. Pembelajaran BM berfungsi sebagai sarana: (1) pembinaan sosial budaya regional Sulawesi Selatan, (2) peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya, teknologi, dan seni, (3) pembakuan dan penyebarluasan pemakaian BM untuk berbagai keperluan, (4) pengembangan penalaran, dan (5) pemahaman aneka ragam budaya daerah (Makassar).

Sejalan dengan fungsi di atas, tujuan pembelajaran BM mengacu kepada (1) tujuan praktis, (2) tujuan teoretis, dan (3) tujuan ideologis. Tujuan praktis ialah agar peserta didik memiliki penguasaan pasif (dapat memahami apa yang didengar dan dibacanya) dan penguasaan aktif (dapat berbicara dan menulis); tujuan teoretis ialah agar peserta didik memiliki pengetahuan tentang bahasa, yang dapat digunakannya untuk penguasaan bahasa itu, dan tujuan ideologis ialah agar murid memiliki sikap budaya (berbudaya) bangsa yang memiliki bahasa itu.

1.3. Hakikat Pengembangan Bahan Ajar Bahasa dan Sastra Makassar

Prosedur pengembangan bahan ajar harus terkait dengan beberapa hal, antara lain:

1.3.1 Kurikulum Muatan Lokal

Pada Pasal 77 N Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional dinyatakan bahwa : (1) Muatan lokal untuk setiap satuan pendidikan berisi muatan dan proses pembelajaran tentang potensi dan keunikan lokal; (2) Muatan lokal dikembangkan dan dilaksanakan pada setiap satuan pendidikan.

1.3.2 Silabus

Silabus perlu disusun karena tidak mudah sejumlah aspek bahasa diajarkan dan aspek-aspek tersebut disusun dalam suatu urutan sesuai dengan tujuan mengajar. Breem (dalam Siddik) mengemukakan bahwa silabus dipandang penting karena sebagai suatu rencana yang dapat digunakan oleh para guru untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai melalui proses belajar mengajar [10]. Melalui silabus seorang pengajar dapat mengetahui pencapaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

1.3.3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) merupakan penjabaran secara lebih operasional dari silabus. Pengorganisasian butir desain pembelajaran disajikan dalam sembilan komponen utama, yaitu: (1) identitas mata pelajaran, (2) Kompetensi inti, (3) kompetensi dasar, (4) indikator, (5) tujuan pembelajaran, (6) materi ajar, (7) kegiatan pembelajaran, (8) penilaian, dan (9) sumber belajar [11]. Standar kompetensi lulusan mata pelajaran bahasa Makassar disusun untuk meningkatkan kompetensi berbahasa dan bersastra Makassar secara regional. Untuk itu, kemahiran berbahasa dan bersastra Makassar baik lisan maupun tertulis harus benar-benar dimiliki dan ditingkatkan agar siswa memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap (spritual dan sosial) yang baik.

1.4. Pembelajaran Berbasis Multimedia

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasalatin nonus yang berarti banyak atau bermacam-macam, sedangkan kata mediaberasal dari bahasa latin, yaitu medium yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghatarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu. Ariani & Haryanto mengemukakan bahwa multimedia merupakan media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi [12].



Multimedia interaktif digunakan secara individual sehingga memberikan pengalaman yang sama kepada siswa dalam belajar. Selain itu, multimedia interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif.

Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif menurut Darmawan mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menampilkan teks, gambar, video, suara, dan animasi[13]. Sadiman juga mengemukakan bahwa cara belajar siswa itu berbeda-beda, ada yang lebih cepat belajar melalui media visual, media audio, media cetak, media audio visual dan sebagainya[14]. Multimedia interaktif menjadi solusi untuk mengatasi gaya belajar siswa yang berbeda-beda.

Munir menjelaskan beberapa kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh multimedia antara lain[15]:

- a. Penggunaan beberapa media dalam menyajikan informasi.
- b. Kemampuan untuk mengakses informasi secara *up to date* dan memberikan informasi lebih dalam dan lebih banyak.
- c. Bersifat multi-sensorik karena banyak merangsang indra, sehingga dapat mengarah ke perhatian dan tingkat retensi yang baik. Menarik perhatian dan minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Apalagi manusia memiliki keterbatasan daya ingat.
- d. Media alternatif dalam penyampaian pesan dengan diperkuat teks, suara, gambar, video, dan animasi.
- e. Bersifat interaktif menciptakan hubungan dua arah antara pengguna multimedia. Interaktivitas yang memungkinkan pengembang dan pengguna untuk membuat, memanipulasi, dan mengakses informasi.

1.5 Media Google Classroom

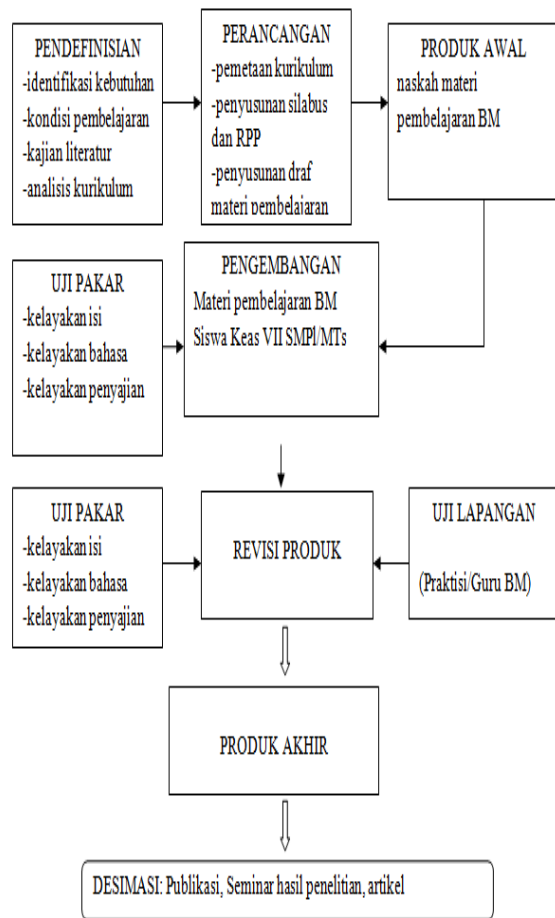
Menurut Hakim (2016) *Google Classroom* adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh *Google* sebagai sebuah sistem *e-learning*[5]. Begitu pula menurut Afrianti (2018) *Google Classroom* adalah sebuah alat produktivitas yang didesain untuk

memudahkan guru dalam menghemat waktu, mengelola kelas, dan meningkatkan komunikasi dengan peserta didik[16]. Aplikasi ini membantu memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam dan tanpa kontak fisik secara langsung dan lebih ramah lingkungan karena tidak lagi menggunakan kertas dalam mengumpulkan tugas. Menurut Pradana dan Harimurti, beberapa manfaat dan fungsi *Google Classroom* adalah kelas dapat disiapkan dengan mudah, menghemat waktu dan kertas, pengelolaan yang lebih baik, penyempurnaan komunikasi dan masukan, dapat digunakan dengan aplikasi yang telah digunakan, serta aman dan terjangkau[17].

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini tergolong jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Developmet*) atau the R&D mengacu pada model Borg and Gall yang dimodifikasi dari Sugiyono. Model ini meliputi 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, dan 7) revisi produk. Penelitian ini dilaksanakan pada guru bahasa Makassar sebagai praktisi dan siswa SMA/SMK/MA/SMALB di Sulawesi Selatan sejumlah 19 orang. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi bahan ajar, lembar observasi, dan hasil persepsi siswa terhadap bahan ajar yang telah dihasilkan. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Pelaksanaan penelitian berlangsung dalam beberapa tahap, yaitu; pendefinisian untuk mengetahui mengetahui kondisi dan observasi; perancangan draft kegiatan; persiapan produk awal; pengembangan materi ajar bahasa Makassar; uji pakar mulai dari uji kelayakan isi, bahasa maupun penyajian produk; revisi produk; produk akhir; dan tahap desiminasi dalam penelitian ini ditempuh dengan cara publikasi (laporan hasil penelitian) pada seminar hasil penelitian, publikasi artikel melalui jurnal, media cetak maupun media elektronik online. Tahapan penelitian sesuai pada gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alur Penelitian

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Data Hasil Setiap Prosedur Penelitian

Hasil pengembangan bahan ajar Bahasa dan Sastra Makassar berbasis multimedia berupa dua komponen yaitu materi bahan ajar dalam bentuk salindia yang ditayangkan pada media pembelajaran berbasis web yaitu *Google Classroom*. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan prosedur pengembangan menurut Sugiyono yang dilaksanakan dalam tujuh tahapan. Data hasil setiap prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Untuk mengembangkan bahan ajar Bahasa dan Sastra Makassar berbasis multimedia dengan menggunakan media pembelajaran berbasis web *Google Classroom*. Identifikasi masalah diperoleh melalui analisis kebutuhan atau observasi di sekolah dengan mewawancarai guru dan siswa. Hasil wawancara menemukan bahwa bahan ajar yang digunakan masih

umum dan cenderung masih berfokus pada buku dan perangkat belajar cetak lainnya. Temuan masalah mendorong peneliti untuk mengembangkan bahan ajar Bahasa dan Sastra Makassar berbasis multimedia dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom*.

2. Mengumpulkan Informasi

Dalam proses mengumpulkan informasi melalui beberapa tahap yaitu; mengumpulkan masalah yang ada di lapangan (sekolah) khususnya pada mata pelajaran Bahasa dan Sastra Makassar. Tahap selanjutnya yaitu melakukan *critical review* dengan mengumpulkan sumber-sumber berakreditasi nasional hingga internasional.

3. Desain Produk

Langkah-langkah penyusunan desain produk bahan ajar berbasis online ini di antaranya adalah menyesuaikan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran berdasarkan kurikulum K13. Bahan ajar bahasa dan sastra Makassar berbasis online didesain dengan menggunakan *microsoft power point* (salindia) lalu diunggah pada media pembelajaran *Google Classroom*. Adapun isi materi salindia disusun secara lengkap dan sistematis serta telah mengikuti capaian pembelajaran ataupun tata aturan perangkat pembelajaran berdasarkan kurikulum merdeka belajar dengan tetap mengutamakan HOTS dan karakteristik siswa.

4. Validasi Desain

Bahan ajar Bahasa dan Sastra Makassar yang telah selesai didesain selanjutnya divalidasi oleh dua orang validator. Mereka adalah validator ahli materi dan ahli media. Kriteria dalam penentuan subjek ahli yaitu berpengalaman di bidangnya dan berpendidikan minimal S2.

5. Perbaikan Desain

Produk bahan ajar tersebut perlu untuk diperbaiki sesuai dengan saran-saran ahli materi agar produk tersebut menjadi lebih layak untuk digunakan. Adapun saran-saran dari validator meliputi revisi teknis seperti tambahan tulisan lontara (tulisan asli bahasa Makassar) dan tambahan isi seperti menambahkan tujuan pembelajaran.

6. Uji Coba Produk

Tahap uji coba ini dilakukan terhadap guru dan siswa. Uji coba ini untuk mengetahui bagaimana persepsi guru dan peserta didik tentang bahan ajar Bahasa dan Sastra Makassar berbasis online.

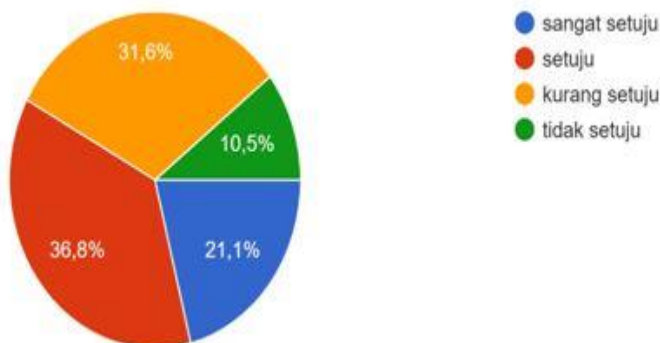
7. Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba untuk mengetahui persepsi guru dan siswa terhadap kemenarikan bahan



ajar Bahasa dan Sastra Makassar berbasis online, disimpulkan bahwa produk ini kemenarikannya tinggi sehingga tidak dilakukan uji coba ulang. Selanjutnya bahan ajar ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sumber belajar bagi peserta didik pada SMA/SMK/MA/SMALB di Sulawesi Selatan.

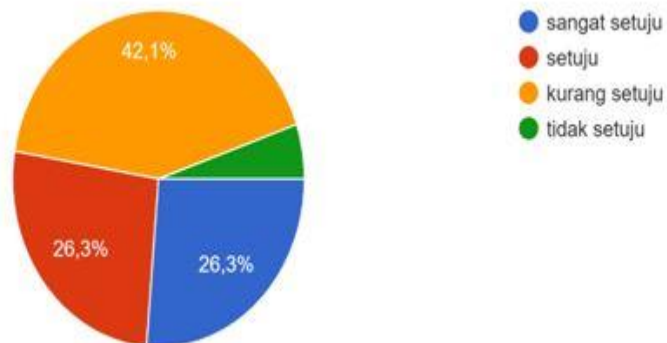
4.2Penerimaan Guru Terhadap Bahan Ajar Bahasa dan Sastra Makassar Berbasis Multimedia



Gambar 2. Diagram persentase penerimaan guru terhadap bahan ajar berbasis multimedia

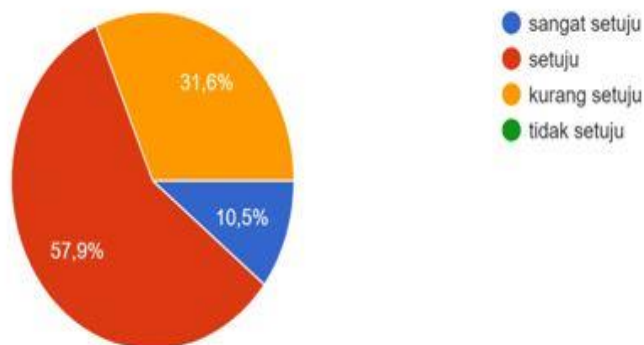
Berdasarkan gambar 2 dari persentase penerimaan guru terhadap bahan ajar berbasis multimedia dari pernyataan (dengan menggunakan media pembelajaran online, saya lebih senang mengajar pembelajaran bahasa Makassar). Diketahui bahwa dari 19 guru menjawab 21% sangat setuju, 36,8 % setuju, 31,6 kurang setuju, dan 10,5 % sisanya menjawab tidak setuju. Data tersebut menunjukkan bahwa terdapat hasil positif dari penerimaan guru terhadap bahan ajar dengan media berbasis multimedia dalam pembelajaran bahasa dan sastra Makassar.

4.3 Pemahaman Guru Terhadap Bahan Ajar Bahasa dan Sastra Makassar Berbasis Multimedia



Gambar 3. Diagram persentase pemahaman guru dari segi kemudahan penggunaan dalam memaparkan materi pembelajaran

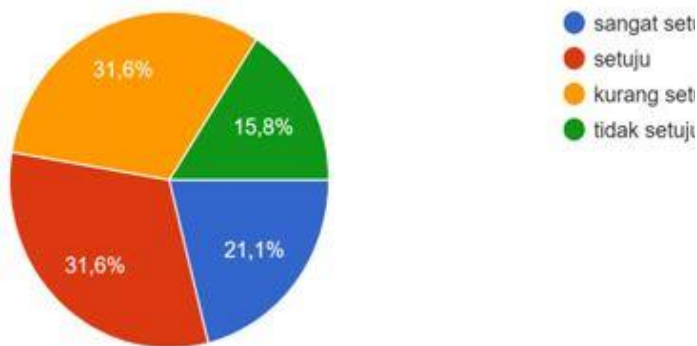
Berdasarkan gambar 3 dari persentase pemahaman guru terhadap bahan ajar berbasis multimedia dari pernyataan (media pembelajaran online yang digunakan dalam pembelajaran mempersulit saya dalam memaparkan materi pembelajaran bahasa Makassar). Diketahui bahwa dari 19 guru menjawab 42,1% kurang setuju, 26,3 % setuju, 26,3sangat setuju, dan sisanya menjawab tidak setuju. Data tersebut menunjukkan bahwa terdapat hasil positif dari pemahaman guru terhadap penggunaan bahan ajar dengan media berbasis multimedia dalam pembelajaran bahasa dan sastra Makassar karena menolak pernyataan negatif yang diberikan.



Gambar 4. Diagram persentase penggunaan media bahan ajar multimedia mempermudah dalam memberikan evaluasi kepada siswa

Berdasarkan gambar 4 dari persentase pemahaman guru terhadap bahan ajar berbasis multimedia dari pernyataan (media pembelajaran *online* yang digunakan dalam pembelajaran memudahkan saya dalam memberikan evaluasi kepada siswa). Diketahui bahwa dari 19 guru menjawab 10,5% sangat setuju, 57,9 % setuju, 26,3 setuju, dan 31,6% kurang setuju. Data tersebut menunjukkan bahwa terdapat hasil positif dari pemahaman guru terhadap penggunaan bahan ajar dengan media berbasis multimedia dalam pembelajaran bahasa dan sastra Makassar karena menolak pernyataan negatif yang diberikan. Dari hasil persentase gambar 3 dan 4 maka dapat disimpulkan bahwa guru memahami penggunaan bahan ajar karena mudah dalam penggunaan dalam proses berlangsungnya pembelajaran yaitu pemaparan materi dan setelah proses pembelajaran yaitu pemberian evaluasi kepada siswa.

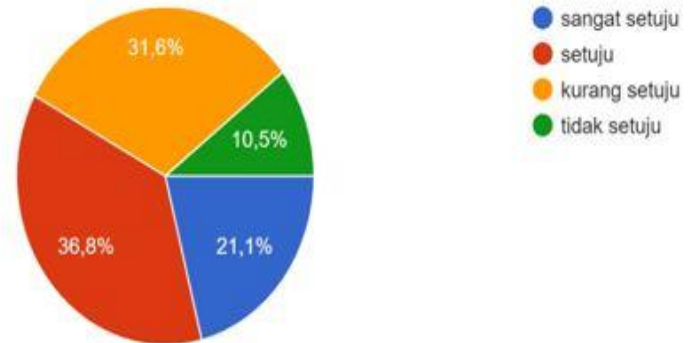
4.4 Penilaian Guru Terhadap Bahan Ajar Bahasa dan Sastra Makassar Berbasis Multimedia



Gambar 5. Diagram persentase penggunaan media bahan ajar multimedia membuat siswa lebih antusias dalam pembelajaran

Berdasarkan gambar 5 dari persentase penilaian guru terhadap bahan ajar berbasis multimedia dari pernyataan (dengan penggunaan media pembelajaran online, saya merasa siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran bahasa Makassar di kelas). Diketahui bahwa dari 19 guru menjawab 21,1% sangat setuju, 31,6 % setuju, 31,6 kurang setuju, dan 15,8% sisanya menjawab tidak setuju. Data tersebut menunjukkan bahwa terdapat hasil positif dari penilaian guru terhadap penggunaan bahan ajar dengan media berbasis multimedia dalam pembelajaran bahasa dan sastra

Makassar karena dapat meningkatkan antusias belajar siswa di kelas.



Gambar 6. Diagram persentase penggunaan media bahan ajar multimedia meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar bahasa Makassar

Berdasarkan gambar 6 dari persentase penilaian guru terhadap bahan ajar berbasis multimedia dari pernyataan (dengan penggunaan media pembelajaran online, saya merasa siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran bahasa Makassar di kelas). Diketahui bahwa dari 19 guru menjawab 21,1% sangat setuju, 36,8 % setuju, 31,6 kurang setuju, dan 10,5% sisanya menjawab tidak setuju. Data tersebut menunjukkan bahwa terdapat hasil positif dari penilaian guru terhadap penggunaan bahan ajar dengan media berbasis multimedia dalam pembelajaran bahasa dan sastra Makassar karena dapat meningkatkan ketertarikan belajar siswa di kelas. Dari hasil persentase gambar 5 dan 6 maka dapat disimpulkan bahwa guru menilai positif penggunaan media bahan ajar berbasis multimedia pada pembelajaran bahasa dan sastra Makassar karena dapat meningkatkan ketertarikan dan antusias siswa di kelas sehingga dari hasil pernyataan tersebut guru dengan bahan ajar multimedia meningkatkan proses mengajar agar siswa dapat lebih aktif belajar pembelajaran bahasa Makassar.

Sebagian besar guru memberikan penilaian dengan baik. Hal tersebut karena multimedia interaktif dilengkapi dengan gambar dan video sehingga memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ebata bahwa siswa lebih suka alat bantu visual untuk mendapatkan informasi baru dan menghafal



sehingga siswa lebih mudah memahami materi [18]. Siswa yang menggunakan multimedia interaktif berbasis game menjadi lebih aktif dan belajar secara mandiri. Multimedia interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran pendamping baik di sekolah ataupun di rumah.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi guru mengenai persepsi guru terhadap bahan ajar bahasa Makassar berbasis multimedia di SMA/SMK/MA/SLALB di Sulawesi Selatan maka dapat disimpulkan bahwa:

- a. Guru mempunyai penerimaan yang baik terhadap bahan ajar berbasis multimedia sebagai media pembelajaran bahasa Makassar.
- b. Guru mempunyai pemahaman yang baik terhadap bahan ajar berbasis multimedia sebagai media pembelajaran bahasa Makassar karena mudah digunakan dalam proses pembelajaran dan evaluasi siswa.
- c. Guru memberikan penilaian bahwa bahan ajar berbasis multimedia cocok dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran.
- d. Hasil uji coba penggunaan bahan ajar Bahasa dan Sastra Makassar dengan menggunakan media pembelajaran *Google Classroom* berdasarkan persepsi siswa memperoleh nilai rata-rata dengan kriteria "setuju" untuk pernyataan positif dan "tidak setuju" untuk pernyataan negatif. Hal ini berarti bahan ajar Bahasa dan Sastra Makassar berbasis online dengan menggunakan media *Google Classroom* "layak" untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Lestari, "Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi," *Edureligia; J. Pendidik. Agama Islam*, vol. 2, no. 2, 2018, [Online]. Available: <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>.
- [2] Lesmana, Hartono, Permana & Matsun, "Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Guru Smp Negeri 1 Sungai Kakap," *Al-Khidmah*, 2018, [Online]. Available: <https://doi.org/10.29406/al-khidmah.v1i2.1216>.
- [3] Daeng, "Pemberdayaan Ungkapan Bahasa Daerah (Makassar) dalam Pembentukan Karakter Bangsa," 2013.
- [4] Sudaryat, *Modul Pembelajaran Bahasa Daerah*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2008.
- [5] Hakim, "Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom Dan Edmodo," *I-STATEMENT Inf. Syst. Technol. Manag.*, 2016.
- [6] Faisal, A. H., Zuriyati, Z., & Leiliyanti, "Persepsi Siswa dan Guru terhadap Pengembangan Multimedia Berbasis Aplikasi Android," *J. Kaji. Bahasa, Sastra Dan Pengajaran*, vol. 3, no. 1, 2019, [Online]. Available: <https://doi.org/10.31539/kibasp.v3i1.943>.
- [7] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- [8] Gagne & Leslie, *Principles of Instructional Design*. New York: Chicago San Fransisco Dallas Montreal Toronto London Sidney, 1978.
- [9] S. Suryabrata, *Proses Belajar Mengajar di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Andi Offset, 1983.
- [10] Siddik, "Pengembangan Model Pembelajaran Menulis Deskripsi untuk Siswa kelas IV Sekolah Dasar," Universitas Negeri Malang, 2009.
- [11] Depdiknas, "Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan." 2003.
- [12] Niken, A & Haryanto, *Pelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010.
- [13] Darmawan, *Inovasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rosda Karya, 2012.
- [14] Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grasindo persada, 2014.
- [15] Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2015.

- [16] Afriyanti, "Penerapan Google Classroom dalam Pembelajaran Akuntansi," Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2018.
- [17] Pradana & Harimurti, "Pengaruh Penerapan Tools Google Classroom pada Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa," *J. IT-Edu*, vol. 2, no. 2, 2017.
- [18] Ebata, "Motivation Faktors in Language Learning," *Internet TESL J.*, vol. 2, no. 1, 2008, [Online]. Available: <https://iteslj.org/Articles/Ebata-MotivationFactors.html>.