

# PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PRESENTASI PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SEMESTER II DI SD NEGERI 1 BATUAGUNG KECAMATAN JEMBRANA TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Gusti Ayu Putu Santhi Savitri<sup>1</sup>, I Made Tegeh<sup>2</sup>, I Nyoman Jampel<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[yusanthii@yahoo.com](mailto:yusanthii@yahoo.com), <sup>2</sup>[imadetegehderana@yahoo.com](mailto:imadetegehderana@yahoo.com),  
<sup>3</sup>[jampelnyoman@yahoo.co.id](mailto:jampelnyoman@yahoo.co.id)

## Abstrak

Masalah dalam penelitian ini adalah nilai siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia rendah, pembelajaran bersifat konvensional, dan media yang mendukung pada mata pelajaran Bahasa Indonesia belum tersedia. Tujuan penelitian ini adalah (1) mengetahui desain pengembangan multimedia presentasi pembelajaran dalam unsur menulis pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan (2) mengetahui kualitas hasil penelitian dan pengembangan Multimedia Presentasi Pembelajaran dilihat dari hasil kegiatan validasi dari ahli isi bidang studi Bahasa Indonesia, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan. Model yang digunakan adalah model *Hannanfin and Peck*. Subjek uji coba terdiri dari satu ahli isi bidang studi, satu ahli desain pembelajaran, satu ahli media pembelajaran, 6 siswa untuk uji coba perorangan, 12 siswa untuk uji coba kelompok kecil, dan 30 siswa untuk uji coba lapangan. Data yang dikumpulkan adalah data dari uji ahli materi pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran dan uji coba siswa melalui instrumen pengumpulan data berupa kuesioner. Analisis data menggunakan dua teknik yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Desain Pengembangan Multimedia Presentasi Pembelajaran ini terdiri dari mengembangkan *Flow Chart* dan *Storyboard*. Kualitas *Storyboard* ditinjau dari (1) aspek isi bidang studi Bahasa Indonesia termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 92,27% (2) aspek media pembelajaran termasuk kriteria baik dengan persentase tingkat pencapaian 88%. Kualitas Multimedia Presentasi Pembelajaran ditinjau dari (1) aspek isi bidang studi Bahasa Indonesia termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 92,85% (2) aspek desain pembelajaran termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 90%, (3) aspek media pembelajaran termasuk kriteria baik dengan persentase tingkat pencapaian 85,45%, (4) uji coba perorangan termasuk kriteria baik dengan persentase pencapaian 88,89%, (5) uji coba kelompok kecil termasuk kriteria sangat baik dengan persentase pencapaian 92,78%, (6) uji coba lapangan termasuk kriteria sangat baik dengan persentase pencapaian 91,64%.

Kata Kunci: pengembangan, multimedia presentasi, bahasa indonesia

## ABSTRACT

The problem of this study is scores for students in Indonesian is low, learning conventionally, and media to support the Indonesian yet available. The objective of this study is (1) to know the design elements of writing in Indonesian multimedia presentation development and (2) to know the quality of multimedia presentation research and development from the results of the validation by content expert of Indonesian lesson, instructional design expert, instructional media expert, individual test, small group test and large group test. Model used is the Hannanfin and Peck's model. Test subjects consisted of 1 expert of Indonesian lesson, 1 instructional design expert, 1 instructional media expert, 6 students for individual test, 12 students for small group test and 30 students for large group test. Data collected is the data from content expert of Indonesian lesson test, instructional design expert test, instructional

media expert test and students test from the data instruments in the form of questionnaires. Analysis of the data using two techniques, qualitative descriptive analysis and qualitative descriptive analysis quantitative. Design of multimedia presentation development consists of develop a flow chart and storyboard. The storyboard quality reviewed from (1) content aspect of Indonesian lesson reached 92, 27% very good category (2) instructional media aspect reached 88% good category. The multimedia presentation quality reviewed from (1) content aspect of Indonesian lesson reached 92, 85% very good category (2) instructional design aspect reached 90% very good category (3) instructional media aspect reached 85,45% good category (4) individual test reachreached 88,89% good category (5) small group test reached 92,78% very good category (6) large group test reached 91,64% very good category.

Keywords: development, multimedia presentation, Indonesian lesson

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembentukan sumber daya manusia. Melalui pendidikan, manusia memperoleh ilmu pengetahuan dan pengalaman empirik yang sangat berguna bagi kehidupan nyata, serta dapat mengembangkan diri manusia sesuai dengan potensinya masing-masing. Lembaga pendidikan memegang peranan penting dalam pembinaan sumber daya manusia Indonesia yang dilakukan mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai perguruan tinggi.

Gambaran mengenai sumber daya manusia Indonesia yang diharapkan tercermin dalam tujuan pendidikan nasional, bahwa pendidikan nasional bertujuan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Hasbullah, 2009). Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, perlu adanya peninjauan-peninjauan yang mendukung usaha tersebut, terutama dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran akan berpengaruh besar terhadap tinggi rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa. Pembelajaran yang diwujudkan di sekolah dalam semua mata pelajaran memiliki tujuan dan karakteristik masing-masing, seperti halnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia

diharapkan dapat membantu peserta didik mengenal diri dan budaya, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya. Pembelajaran bahasa Indonesia juga diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Untuk mencapai tujuan di atas, siswa harus mampu menguasai serangkaian Standar Kompetensi (SK) beserta Kompetensi Dasar (KD) yang tercantum dalam Standar Isi (Permendiknas No. 22 Tahun 2006). Penguasaan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat menunjukkan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Fakta di lapangan, khususnya di SD Negeri 1 Batuagung Kabupaten Jember menunjukkan bahwa siswa belum mampu menguasai keseluruhan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia yang harus mereka kuasai. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, peneliti menemukan bahwa siswa masih belum mampu menguasai salah satu Standar Kompetensi, yaitu "8. Mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan fakta secara tertulis dalam bentuk ringkasan, laporan, dan puisi bebas" sesuai

harapan. Hal tersebut ditunjukkan oleh tidak tercapainya salah satu Kompetensi Dasar dari Standar Kompetensi tersebut, yaitu "8.3. Menulis puisi bebas dengan pilihan kata yang tepat". Hal ini terbukti dari laporan hasil belajar siswa semester II, yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada Kompetensi Dasar tersebut sangat rendah. Nilai rata-rata siswa masih berada pada kategori *Kurang* berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah, yaitu 65.

Berdasarkan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia, rendahnya kualitas pembelajaran menulis puisi pada siswa kelas V SD Negeri 1 Batuagung tersebut disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, siswa kesulitan dalam menuangkan ide dalam bentuk kalimat puisi. Kedua, kurangnya kemampuan siswa dalam menentukan topik menulis puisi. Ketiga, kurangnya kemampuan siswa dalam mengembangkan puisi. Selain itu, minimnya penggunaan media dalam pembelajaran menulis puisi menjadi faktor utama penyebab rendahnya kemampuan menulis puisi pada siswa.

Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan siswa, siswa mengaku kesulitan menuangkan ide, gagasan, pendapat atau perasaannya menjadi sebuah puisi. Selain itu, siswa juga merasa bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran menulis puisi karena guru cenderung hanya menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas menulis puisi pada siswa tanpa memberikan contoh puisi-puisi yang memenuhi unsur-unsur sebuah puisi. Hal ini semakin membuat ide siswa tidak dapat berkembang dengan baik.

Oleh karena itu, diperlukan suatu media yang dapat merangsang ide dan kreativitas siswa, serta mampu membuat siswa lebih aktif lagi selama proses pembelajaran berlangsung. Djamarah dan Zain (2006) menyatakan bahwa media mempunyai fungsi untuk

melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini dilandasi keyakinan bahwa kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.

Lesle J. Briggs (dalam Wina, 2010:204) juga menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai *the physical means of confeying instructional content.....book, films, videotapes, etc.* Lebih jauh Briggs menyatakan bahwa media adalah alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar.

Pada kenyataannya, media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD masih terbatas pada media cetak berupa buku pelajaran dan LKS. Multimedia Presentasi Pembelajaran masih terbatas penggunaannya karena kelangkaan media tersebut, padahal kepala sekolah menyatakan bahwa SD Negeri 1 Batuagung telah memiliki peralatan berupa laptop dan LCD yang dapat digunakan untuk mengoperasikannya. Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia juga tidak dapat memanfaatkan peralatan yang telah tersedia, padahal mempunyai kemampuan dalam menggunakan peralatan untuk mengoprasikan media. Hal tersebut yang menyebabkan guru menggunakan metode ceramah saja dalam mengajar, sehingga siswa merasa bosan dan jenuh.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam merangsang kreativitas siswa untuk menuangkan ide, gagasan, pendapat atau perasaannya menjadi sebuah puisi. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran dalam bentuk multimedia presentasi. Multimedia dipilih karena salah satu kelebihanannya yaitu "multimedia dapat menggabungkan semua unsur media, seperti teks,

video, animasi, *image*, *grafik* dan *sound* menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa” (Wina Sanjaya, 2010:219). Penerapan multimedia presentasi pembelajaran yang di dalamnya menyajikan gambar-gambar, suara-suara, dan video-video diharapkan dapat merangsang imajinasi siswa untuk menulis. Siswa tidak akan kehabisan ide jika diminta menuliskan sesuatu yang dilihatnya melalui penyajian gambar dan video, sehingga puisi yang akan dihasilkan lahir bukan berdasarkan paksaan karena siswa dituntut untuk menulis sebuah puisi, tetapi lahir berdasarkan perasaan jiwa siswa yang tertuang dalam bentuk puisi.

Pada akhirnya yang menjadi permasalahan dalam penelitian pengembangan adalah bagaimanakah desain pengembangan multimedia presentasi pembelajaran dan kualitas hasil penelitian dan pengembangan multimedia presentasi pembelajaran dilihat dari hasil kegiatan validasi oleh ahli isi bidang studi Bahasa Indonesia, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan.

Model pengembangan yang digunakan dalam memproduksi Multimedia Presentasi Pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah model pengembangan *Hannafi and Peck*. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran. Selain itu, menurut Dadang & Mochamad (2009) model ini adalah model desain pembelajaran yang berorientasi produk. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Model *Hannafi and Peck* terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap analisis keperluan, tahap desain dan tahap pengembangan dan

implementasi (dalam Dadang & Mochamad, 2009:18).

Sehingga tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui desain pengembangan multimedia presentasi pembelajaran serta mengetahui kualitas hasil penelitian dan pengembangan Multimedia Presentasi Pembelajaran dilihat dari hasil kegiatan validasi dari ahli isi bidang studi Bahasa Indonesia, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan.

## **METODE**

Model pengembangan yang digunakan dalam memproduksi Multimedia Presentasi Pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah model pengembangan *Hannafi and Peck*. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran. Selain itu, menurut Dadang & Mochamad (2009) model ini adalah model desain pembelajaran yang berorientasi produk. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Model *Hannafi and Peck* terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap analisis keperluan, tahap desain dan tahap pengembangan dan implementasi (dalam Dadang & Mochamad, 2009:18).

Tahap pertama dari model *Hannafi and Peck* adalah analisis kebutuhan. Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan perlunya pengembangan Multimedia presentasi pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD. Pengembangan media ini dianggap perlu setelah pengumpulan informasi melalui wawancara langsung dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan kepala sekolah SD

Negeri 1 Batuagung. Selain itu, pada tahap analisis kebutuhan ini diperlukan juga beberapa kegiatan termasuk di dalamnya yaitu merumuskan tujuan pembelajaran, analisis sasaran, pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan media, dan peralatan dalam menggunakan media.

Tahap kedua adalah tahap desain. Setelah menganalisis kebutuhan, maka perlu merancang media yang akan dibuat. Dalam tahap ini yang dilakukan adalah pembuatan *storyboard* untuk membantu dalam proses pembuatan media. *Storyboard* yang dibuat perlu dilakukan penilaian terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan dan implementasi. Penilaian pada tahap ini dilakukan oleh ahli isi dan ahli media pembelajaran.

Tahap ketiga adalah pengembangan dan implementasi. Pada tahap ini dilakukan pembuatan media pembelajaran. Proses pembuatan media berpedoman pada *storboard* yang telah dibuat. Multimedia Presentasi Pembelajaran ini menggunakan software *Lectora*, *Adobe Photoshop CS4*, *Camtasia Studio* serta *Audacity*, sedangkan pengumpulan gambar diperoleh melalui pembuatan langsung dan mengunduh dari internet. Media pembelajaran yang telah dihasilkan perlu juga dilakukan penilaian oleh ahli isi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan uji coba lapangan (uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan) untuk mencapai kualitas media yang diinginkan.

Data yang diperoleh merupakan kumpulan pelaksanaan uji coba yang dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu: a) data dari evaluasi tahap pertama berupa data hasil *review* ahli isi bidang studi dan data hasil *review* desain pembelajaran, b) data dari evaluasi tahap kedua berupa data hasil uji coba perorangan dan data hasil uji coba kelompok kecil, dan hasil uji lapangan. Seluruh data yang diperoleh

dikelompokkan menurut sifatnya menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil *review* ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, hasil *review* ahli desain pembelajaran dan hasil *review* ahli media pembelajaran, hasil uji coba perorangan, hasil uji coba kelompok kecil dan hasil *review* uji coba lapangan melalui angket tanggapan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan angket/kuesioner. Melalui wawancara dapat diketahui kebutuhan sekolah terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pada penelitian ini, kuesioner yang digunakan untuk dua tahap yaitu tahap desain dan tahap pengembangan dan implementasi. Pada tahap desain instrumen yang digunakan untuk menilai kualitas rancangan Multimedia Presentasi Pembelajaran dalam bentuk naskah (*Storyboard*). Instrumen diberikan kepada ahli isi bidang studi dan ahli media pembelajaran. Sedangkan pada tahap pengembangan dan implementasi digunakan untuk menilai kualitas Multimedia Presentasi Pembelajaran. Instrumen diberikan kepada ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil *review* ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan siswa. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat pada angket. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Teknik analisis

deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subyek adalah :

$$\text{Persentase} = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\% (1)$$

Keterangan:

$\Sigma$  = jumlah  
n = jumlah seluruh item  
angket  
(Tegeh dan Kirna, 2010:101)

Selanjutnya, untuk menghitung persentase keseluruhan subyek digunakan rumus:

Persentase = F : N  
Keterangan: F = jumlah persentase keseluruhan subyek  
N = banyak subyek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan sebagai berikut.

Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90 – 100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75 – 89	Baik	Tidak perlu direvisi
65 – 74	Cukup	Direvisi
55 – 64	Kurang	Direvisi
0 – 54	Sangat Kurang	Direvisi

(Agung, 2010:58)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun desain pengembangan produk Multimedia Presentasi Pembelajaran Bahasa Indonesia ini adalah sebagai berikut: Mengembangkan *Flow chart* dan *storyboard*. *Flow chart* berfungsi untuk

memvisualisasikan alur kerja produk mulai awal hingga akhir, sehingga nantinya dalam pembuatan produk selalu berpedoman pada *flow chart* yang telah dibuat. *Storyboard* adalah serangkaian sketsa yang dibuat berbentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu urutan (alur cerita) elemen-elemen yang diusulkan untuk aplikasi multimedia.

Penelitian pengembangan ini telah melalui tahapan-tahapan pengembangan multimedia presentasi pembelajaran yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap desain dan tahap pengembangan dan implementasi. Pertama, pada tahap analisis kebutuhan ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan perlunya pengembangan multimedia presentasi pembelajaran pada mata pelajaran IPA kelas V SD melalui wawancara langsung dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan kepala sekolah SD Negeri 1 Batuagung. Kedua pada tahap desain yang dilakukan adalah pembuatan *storyboard* untuk membantu dalam proses pembuatan media. Ketiga pada tahap pengembangan dan implementasi dilakukan pembuatan media pembelajaran yang berpedoman pada *storyboard* yang telah dibuat.

Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan produk pengembangan berupa multimedia presentasi pembelajaran berbentuk keping CD untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD Negeri 1 Batuagung yang dapat menyampaikan pesan berupa materi pelajaran serta menarik perhatian siswa untuk belajar. Media ini menggabungkan elemen multimedia, diantaranya teks, grafis, animasi, musik, dan narasi, yang saling terhubung dan memberikan daya tarik agar siswa mampu menyerap isi materi pembelajaran lebih maksimal.

Berdasarkan hasil analisis data pada tahap analisis kebutuhan (*Needs Assess*), diketahui bahwa di SD Negeri 1 Batuagung membutuhkan media

pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh sekolah secara berkesinambungan. Salah satu media yang dibutuhkan adalah multimedia presentasi pembelajaran. Dikaji dari kesiapan sekolah terhadap media yang dikembangkan, sekolah sudah difasilitasi dengan media laptop dan LCD.

Berdasarkan hasil validasi ahli pada tahap desain (*Design*), kualitas *storyboard* multimedia presentasi pembelajaran setelah divalidasi oleh ahli isi/materi pelajaran dan dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 92,2% berada pada kualifikasi **sangat baik**. Sedangkan dari aspek media pembelajaran kualitas *storyboard* multimedia presentasi pembelajaran setelah divalidasi oleh ahli media dan dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 88% berada pada kualifikasi **baik**. Ketiga penilaian tersebut disertai dengan komentar dan saran oleh para ahli yang dapat dipakai sebagai tuntunan dalam merevisi naskah.

Berdasarkan hasil validasi ahli pada tahap pengembangan dan implementasi (*Develop/Implement*), dapat disimpulkan bahwa kualitas multimedia presentasi pembelajaran setelah divalidasi oleh ahli isi dan dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 92,85% berada pada kualifikasi **sangat baik**. Sedangkan dari aspek desain pembelajaran kualitas multimedia presentasi pembelajaran setelah divalidasi oleh ahli desain dan dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 90% berada pada kualifikasi **sangat baik**. Dari aspek media pembelajaran kualitas multimedia presentasi pembelajaran setelah divalidasi oleh ahli media dan dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 85,45% berada pada kualifikasi **baik**. Pada tahap uji coba terhadap siswa, multimedia presentasi pembelajaran berada pada kualifikasi

baik dengan rincian, uji coba perorangan memperoleh pencapaian tingkat persentase sebesar 88,89% berada pada kualifikasi **baik**, uji coba kelompok kecil dengan tingkat pencapaian persentase sebesar 92,78% berada pada kualifikasi **sangat baik**, dan uji coba lapangan dengan tingkat persentase sebesar 91,64% berada pada kualifikasi **sangat baik**. Keempat penilaian tersebut disertai dengan komentar dan saran oleh para ahli yang dapat dipakai sebagai tuntunan dalam merevisi multimedia presentasi pembelajaran.

Berdasarkan perolehan persentase nilai hasil uji coba multimedia presentasi pembelajaran yang dikembangkan dapat disimpulkan bahwa multimedia presentasi pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD Negeri 1 Batuagung Kabupaten Jembrana tahun ajaran 2012/2013 dengan menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck berada pada kualifikasi **sangat baik** untuk digunakan pada siswa kelas V SD Negeri 1 Batuagung, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Bahasa Indonesia pada materi menulis puisi. Berdasarkan hal tersebut, multimedia presentasi pembelajaran tidak perlu direvisi kembali dan layak digunakan sebagai media pembelajaran saat proses belajar mengajar.

## PENUTUP

Desain pengembangan produk Multimedia Presentasi Pembelajaran Bahasa Indonesia ini adalah sebagai berikut: Mengembangkan *Flow chart* dan *storyboard*. *Flow chart* berfungsi untuk memvisualisasikan alur kerja produk mulai awal hingga akhir, sehingga nantinya dalam pembuatan produk selalu berpedoman pada *flow chart* yang telah dibuat. *Storyboard* adalah serangkaian sketsa yang dibuat berbentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu urutan (alur cerita) elemen-elemen yang diusulkan

untuk aplikasi multimedia.

Penelitian pengembangan ini telah melalui tahapan-tahapan pengembangan multimedia presentasi pembelajaran yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap desain dan tahap pengembangan dan implementasi.

Berdasarkan hasil validasi ahli pada tahap desain (*Design*), kualitas *storyboard* multimedia presentasi pembelajaran setelah divalidasi oleh ahli isi/materi pelajaran dan dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 92,2% berada pada kualifikasi **sangat baik**. Sedangkan dari aspek media pembelajaran kualitas *storyboard* multimedia presentasi pembelajaran setelah divalidasi oleh ahli media dan dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 88% berada pada kualifikasi **baik**. Ketiga penilaian tersebut disertai dengan komentar dan saran oleh para ahli yang dapat dipakai sebagai tuntunan dalam merevisi naskah.

Berdasarkan hasil validasi ahli pada tahap pengembangan dan implementasi (*Develop/Implement*), dapat disimpulkan bahwa kualitas multimedia presentasi pembelajaran setelah divalidasi oleh ahli isi dan dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 92,85% berada pada kualifikasi **sangat baik**. Sedangkan dari aspek desain pembelajaran kualitas multimedia presentasi pembelajaran setelah divalidasi oleh ahli desain dan dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 90% berada pada kualifikasi **sangat baik**. Dari aspek media pembelajaran kualitas multimedia presentasi pembelajaran setelah divalidasi oleh ahli media dan dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 85,45% berada pada kualifikasi **baik**. Pada tahap uji coba terhadap siswa, multimedia presentasi pembelajaran berada pada kualifikasi **baik** dengan rincian, uji coba perorangan memperoleh pencapaian

tingkat persentase sebesar 88,89% berada pada kualifikasi **baik**, uji coba kelompok kecil dengan tingkat pencapaian persentase sebesar 92,78% berada pada kualifikasi **sangat baik**, dan uji coba lapangan dengan tingkat persentase sebesar 91,64% berada pada kualifikasi **sangat baik**. Keempat penilaian tersebut disertai dengan komentar dan saran oleh para ahli yang dapat dipakai sebagai tuntunan dalam merevisi multimedia presentasi pembelajaran.

Berdasarkan perolehan persentase nilai hasil uji coba multimedia presentasi pembelajaran yang dikembangkan dapat disimpulkan bahwa multimedia presentasi pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD Negeri 1 Batuagung Kabupaten Jember tahun ajaran 2012/2013 dengan menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck berada pada kualifikasi **sangat baik** untuk digunakan pada siswa kelas V SD Negeri 1 Batuagung, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Bahasa Indonesia pada materi menulis puisi. Berdasarkan hal tersebut, multimedia presentasi pembelajaran tidak perlu direvisi kembali dan layak digunakan sebagai media pembelajaran saat proses belajar mengajar.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. Gede. 2010. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Antari, Ni Kade Dewi. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran CD Interaktif dalam Demonstrasi Pengenalan e-mail Berbasis Webpage pada Mata Pelajaran TIK untuk Siswa Kelas XI Semester I SMA*



- Bhaktiyasa Singaraja Tahun Pelajaran 2009/2010. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan Teknologi Pendidikan, Undiksha Singaraja.
- Arsyad, Azhar, 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Djamarah, Bhari dan A. Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Harjanto. 1997. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hasbullah. 2009. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mardika, I N. 2008. *Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SD*. Tersedia pada <http://mardikanyom.tripod.com/Multimedia.pdf>. (diakses tanggal 25 November 2012).
- Munir. 2010. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: CV.Afabeta.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi*. 2006. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman, Arief S., dkk. 2006. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Santyasa, Wayan. 2009. Metode Penelitian Pengembangan dan Teori Pengembangan Modul. *Makalah Disajikan dalam Pelatihan Bagi Para Guru TK, SD, SMP, SMA, dan SMK*: Tanggal 12-14 Januari 2009 Di Kecamatan Nusa Penida Kabupaten Klungkung.
- , 2011. *Pembelajaran inovatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Seels, Barbara B. dan Rita C. Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasannya*. Terjemahan Dewi S. Prawiradilaga, dkk. *Instructional Technology : The Definition and Domains of the Field*. 1969. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Smaldino, Sharon E., dkk. 2011. *Intruactional Technology & Media for Learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suartama, I K dan I K Sudarma. 2007. Laporan Penelitian (Pengembangan Compac Disc Multimedia Interaktif pada Mata Kuliah Media Pembelajaran) Singaraja: Undiksha.
- Sudjana, Nana dan A. Rivai, 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Supriatna, Dadang & Mochamad Mulyadi. 2009. *Konsep Dasar desain Pembelajaran*. Jakarta: PPPPTK TK dan PLB.

Suwarna, dkk. 2006. *Pengajaran Mikro*.  
Yogyakarta: Tiara Wacana.

Suyanto, M. 2003. *Multimedia Alat  
untuk Meningkatkan  
Keunggulan Bersaing*.  
Yogyakarta: Andi Offset.

Tegeh, I Made dan I Made Kirna. 2010.  
*Metode Penelitian  
Pengembangan Pendidikan*.  
Singaraja: Undiksha.