

## PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN STRUKTURAL ANALITIK SINTETIK (SAS) PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SDN 8 BANYUNING TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Gede Ardiasa<sup>1</sup>, Dewa Kade Tastra<sup>2</sup>, I Made Tegeh<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Teknologi Pendidikan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: {[gedeardi1410@gmail.com](mailto:gedeardi1410@gmail.com)<sup>1</sup>, [dk-tastra@undiksha.ac.id](mailto:dk-tastra@undiksha.ac.id)<sup>2</sup>,  
[imadetegehderana@yahoo.com](mailto:imadetegehderana@yahoo.com)<sup>3</sup>}

### Abstrak

Permasalahan yang ditemukan di SD 8 Banyuning yaitu rendahnya motivasi belajar bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor seperti kurangnya media pembelajaran serta desain pembelajaran yang kurang sesuai. Penelitian bertujuan untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun pengembangan multimedia pembelajaran berbasis SAS, (2) mengetahui validitas multimedia pembelajaran bahasa Indonesia berbasis SAS, dan (3) mengetahui efektivitas multimedia pembelajaran bahasa Indonesia berbasis SAS. Model pengembangan yang digunakan yaitu model *Hanafi and Peck*. Validitas multimedia pembelajaran bahasa Indonesia berbasis SAS diukur dengan uji ahli dan uji coba produk. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu: (1) metode angket, (2) pencatatan dokumen, dan (3) tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif, analisis statistik deskriptif kuantitatif, dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian yaitu: (1) rancang bangun multimedia yang dibuat dalam bentuk *flowchart* dan *storyboard*, (2) validitas multimedia pembelajaran berdasarkan penilaian ahli isi yaitu 92,7% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan penilaian ahli media pembelajaran diperoleh persentase 91,1% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan penilaian ahli desain pembelajaran, diperoleh persentase 77,5% dengan kualifikasi baik. Persentase yang diperoleh dari hasil uji coba perorangan yaitu 88,3% dengan kualifikasi baik. Hasil uji coba kelompok kecil diperoleh 90,1% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji coba lapangan diperoleh 88,83% dengan kualifikasi baik. (3) Efektivitas multimedia yang dikembangkan diperoleh  $t_{hitung} = 13.28$ , lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu 2.021. Dengan demikian, multimedia pembelajaran bahasa Indonesia efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci:** multimedia, bahasa Indonesia, SAS

### Abstract

The problems which was found in SDN 8 Banyuning is the result of learning Indonesia language of class II is still unsatisfactory because there are still 10 of 20 students who have not been able to spell the sentence well. This study aimed at (1) describing the design of learning multimedia of Indonesia language based SAS and (2) finding out the validity of multimedia of Indonesia language based SAS and (3) finding out

the effectiveness of multimedia of Indonesia language based SAS. The procedure of this research was adapted from Hanafin and Peck model. The validity of learning multimedia of Indonesia language based SAS be measured by expert judgements and trying-out product. The methods used were (1) questionnaire, (2) documentation (3) test. The techniques of data analysis used were analysis descriptive qualitative, analysis statistic descriptive quantitative and analysis statistic inferential. The results of this study are (1) the design of multimedia develops in form of flowchart and storyboard. (2) the validity of learning multimedia based on the result of content expert is 92,7% reveals to good qualification. Based on expert of learning media, the percentage found 90,1% reveals to very good qualification. Based on expert of learning design, the percentage 77,5% reveals to good qualification. The percentage found based on individual testing is 88,3% reveals to good qualification. Small group testing found 90,1% reveals to very good qualification. The result of field trial found 88,83 reveals to good qualification, (3) the effectiveness of multimedia developed found that  $t$  count=13,28, more than  $t$  table=2,021. Based on those result, the learning multimedia of Indonesia language is effective to increase students' motivation.

**Key Words:** multimedia, Indonesia Language, SAS.

## PENDAHULUAN

Struktural Analitik Sintetik (SAS) merupakan suatu metode pembelajaran menulis permulaan yang didasarkan atas pendekatan cerita (Kurniasih, 2015). Memulai mengajar menulis dengan menampilkan cerita yang diambil dari dialog siswa dan guru atau siswa dengan siswa. Teknik pelaksanaan pembelajaran metode SAS yakni keterampilan menulis huruf, kartu suku kata, kartu kata dan kartu kalimat. metode SAS mempunyai langkah-langkah dalam

. Proses operasional dengan urutan sebagai berikut: (1) Struktur yaitu menampilkan keseluruhan, (2) Analitik yaitu melakukan proses penguraian, (3) Sintetik yaitu melakukan penggabungan pada struktur semula. Demikian langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam pembelajaran menulis permulaan dengan metode SAS, sehingga hasil belajar itu benar-benar menghasilkan Struktur Analitik Statis.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SDN 8 Banyuning, aktivitas siswa saat menerima pelajaran tergolong rendah. Rata-rata nilai ulangan tengah semester (UTS) semester ganjil Bahasa Indonesia siswa kelas III hasil dari pencatatan dokumen yaitu 6,0 sedangkan nilai KKM nya 6,5.

Dilihat dari tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran di tingkat sekolah dasar, khususnya SDN 8 Banyuning. untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia tergolong relatif rendah. Hal itu terlihat dari hasil wawancara dengan narasumber, yaitu Komang Lyut Sudarsini S.Pd. Beliau merupakan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III di SDN 8 Banyuning. Beliau menyatakan nilai rata-rata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III tahun pelajaran 2017/2018 kurang memuaskan karena di bawah standar nilai ketuntasan minimal, yaitu 60.

Bertolak dari pentingnya media dalam dunia pendidikan serta

lemahnya sumber daya untuk membuat media pembelajaran, maka solusi efektif yang dapat dilakukan adalah mengembangkan multimedia pembelajaran sebagai bagian dari media pembelajaran dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai perkembangan ilmu dan teknologi akan memungkinkan siswa lebih mengerti dan dapat mengingat dalam waktu yang lama dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan alat bantu media.

Dengan tersedianya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, diharapkan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Dengan begitu siswa lebih mudah menyerap materi pembelajaran. Selain itu, media dapat digunakan di luar jam pelajaran mengingat keterbatasan jam pelajaran.

Heinich et al (dalam Rayandra, 2012 : 75) "Multimedia merupakan penggabungan atau pengintegrasian dua atau lebih format media yang berpadu seperti teks, grafik, animasi,

dan video untuk membentuk aturan informasi ke dalam sistem komputer". Penyajian materi pelajaran pada pokok bahasan dengan penggunaan multimedia pembelajaran, diharapkan agar siswa lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan Hanafin & Peck. Pemilihan model pengembangan ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara

sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan kegiatan sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang kaitannya dengan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan karakteristik pembelajar. Penelitian ini menggunakan tiga metode pengumpulan data untuk menjawab permasalahan mengenai rancang bangun pengembangan pembelajaran, validitas multimedia pembelajaran serta efektivitas multimedia pembelajaran yaitu metode pencatatan dokumen, kuesioner/angket dan tes. Adapun penjabaran dari masing-masing metode adalah sebagai berikut. Metode pencatatan dokumen merupakan cara memperoleh data dengan cara mengumpulkan segala dokumen dan melakukan pencatatan secara sistematis. Metode ini digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data serta mendeskripsikan laporan rancang bangun pengembangan produk multimedia pembelajaran. Pencatatan dokumen ini dimulai dari tahap analisis di SD Negeri 8 Banyuning. Dokumen yang dikumpulkan adalah berupa silabus dan RPP yang digunakan dalam proses pembelajaran serta catatan hasil wawancara dan observasi yang dikumpulkan adalah berupa silabus dan RPP yang digunakan dalam proses pembelajaran serta catatan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan. Metode kuesioner/angket adalah metode yang digunakan untuk mengetahui kualitas produk dengan menguji validitas produk pada pengembangan multimedia pembelajaran. Instrumen yang digunakan untuk metode kuesioner dalam penelitian pengembangan ini adalah kuesioner. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data hasil review dari ahli isi bidang studi atau ahli mata pelajaran, ahli

desain pembelajaran dan ahli media, siswa saat uji coba perorangan, kelompok kecil dan saat uji lapangan. Metode tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes hasil belajar yaitu tes objektif atau pilihan ganda. Tes objektif ini digunakan pada uji efektivitas produk hasil belajar siswa. Dalam penelitian pengembangan ini digunakan tiga teknik analisis data, yaitu teknik analisis deksriptif kualitatif, teknik analisis deskriptif kuantitatif, dan teknik analisis statistik inferensial (uji-t).

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

(Tegeh dan Kirna, 2010:101)

Keterangan:

$\Sigma$  = jumlah

n = jumlah seluruh item angket

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

Tabel 1. Konversi PAP Tingkat Pencapaian dengan skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
80-89	Baik	Sedikit direvisi
65-79	Cukup	Direvisi secukupnya
40-64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0-39	Sangat Kurang	Diulang membuat produk

(Agung, 2014:107)

Sebelum melakukan uji hipotesis (uji-t berkorelasi) dilakukan uji prasyarat (uji normalitas dan homogenitas). Rumus untuk menghitung uji prasyarat dan uji hipotesis (uji-t berkorelasi) adalah sebagai berikut. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran skor pada setiap variabel berdistribusi normal atau tidak, untuk itu dapat digunakan rumus Chi-kuadrat. Adapun rumusnya sebagai berikut.

Menurut Koyan (2012: 109) adapun cara yang dapat dilakukan untuk menguji normalitas suatu data dengan teknik liliefors yaitu sebagai berikut.

- (a) Urutkan data sampel dari data kecil ke besar dan tentukan frekuensi setiap data.

- (b) Tentukan nilai z dari setiap data.
- (c) Tentukan besar peluang untuk setiap nilai z berdasarkan tabel z dan diberi nama F(z).
- (d) Hitung frekuensi kumulatif relative dari setiap nilai z yang disebut.
- (e)  $S(z) \longrightarrow$  Hitung proporsinya, kalau n = 20, maka setiap frekuensi kumulatif dibagi dengan n. gunakan  $L_y$  yang terbesar
- (f) Tentukan nilai  $L_0 = |F(z) - S(z)|$ , hitung selisihnya, kemudian bandingkan dengan nilai  $L_t$  dari tabel Lilifors.

Jika  $L_0 < L_t$ , maka  $H_0$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal

dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji homogenitas ini dilakukan untuk mencari tingkat kehomogenan secara dua pihak yang diambil dari kelompok-kelompok data terpisah dari satu sampel. Untuk menguji homogenitas varians data sampel digunakan uji Fisher (F) dengan rumus sebagai berikut.

$$F_{hit} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

(Koyan, 2012:40)

Kriteria pengujian tolak  $H_0$  jika

$$F_{hit} \geq F_{tabel(n_1-1, n_2-1)}, \text{ yang berarti}$$

sampel tidak homogen sedangkan tolak  $H_1$  jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel(n_1-1, n_2-1)}$

yang berarti sampel homogen. Uji dilakukan pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan untuk pembilang  $n_1 - 1$  dan derajat kebebasan untuk penyebut  $n_2 - 1$

Teknik analisis yang digunakan untuk pengujian hipotesis adalah teknik analisis uji-t. Dasar penggunaan teknik uji-t ini adalah menggunakan dua perlakuan yang berbeda terhadap satu sampel. Pada penelitian ini akan menguji perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran terhadap satu kelompok. Rumus untuk uji-t berkorelasi adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - \frac{2r}{\sqrt{n_1 n_2}} \left( \frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left( \frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

(Sumber: Koyan, 2012:34)

**Keterangan:**

$\bar{X}_1$  = rata-rata sampel 1 (sebelum menggunakan media)

$\bar{X}_2$  = rata-rata sampel 2 (sesudah menggunakan media)

$S_1$  = simpangan baku sampel 1 (sebelum menggunakan media)

$S_2$  = simpangan baku sampel 2 (sesudah menggunakan media)

$S_1^2$  = varians sampel 1

$S_2^2$  = varians sampel 2

R = korelasi antara dua sampel

Hasil uji coba dibandingkan  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikan 0,05 (5%) untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan mobile

learning.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian dibahas lima hal pokok, yaitu (1) Rancang bangun multimedia pembelajaran, (2) Validitas pengembangan multimedia pembelajaran, (3) Revisi pengembangan produk, (4) Uji prasyarat analisis data dan (5) Uji hipotesis.

Tahap analisis dilakukan dengan salah satu cara yakni melakukan observasi awal yang peneliti lakukan di SDN 8 Banyuning, aktivitas siswa saat menerima pelajaran tergolong rendah. Rata-rata nilai ulangan tengah semester (UTS) semester ganjil Bahasa Indonesia siswa kelas III hasil dari pencatatan dokumen yaitu 6,0 sedangkan nilai KKM nya 6,5. Berdasarkan permasalahan tersebut, kondisi ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru bersifat monoton, yaitu dengan metode ceramah. Maka, dalam

pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kurang memiliki motivasi belajar sehingga berdampak pada hasil belajar yang kurang memuaskan karena beberapa siswa masih belum mencapai nilai KKM. Berdasarkan hasil observasi pendidik dituntut untuk menciptakan sebuah pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan teknologi terkini untuk mengatasi hal tersebut. Dengan demikian, permasalahan yang dihadapi dapat teratasi melalui penggunaan multimedia pembelajaran sebagai komplemen pembelajaran. Melalui multimedia pembelajaran dapat menambah sumber belajar dan membantu siswa dalam proses pembelajaran serta dapat motivasi belajar bagi siswa.

Pada tahap desain dilakukan pembuatan desain media pembelajaran dilakukan melalui dua tahapan, yaitu (1) memilih dan menetapkan perangkat lunak software yang digunakan, dan (2) mengembangkan flowchart dan storyboard untuk memvisualisasikan alur kerja produk mulai awal hingga akhir. Dalam pengembangan multimedia pembelajaran ini menggunakan salah satu perangkat lunak yakni macromedia adobe flash. Yang didalamnya terdapat penjelasan materi-materi disampaikan.

Setelah tahap desain maka dilanjutkan dengan tahap pengembangan, yaitu dengan membuat produk berupa multimedia pembelajaran mulai dari pembuatan gambar yang sesuai dengan materi, gambar latar dan beberapa konten lainnya yang akan digunakan untuk

melengkapi. Pengisian konten disesuaikan dengan isi materi pelajaran pada RPP dan sumber belajar yang relevan. Pembuatan komponen-komponen pendukung disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran dan pengguna dalam hal ini siswa kelas III SD Negeri 8 Banyuning. Setelah media selesai dikembangkan selanjutnya multimedia pembelajaran di burn kedalam CD.

Tahap implementasi merupakan langkah nyata untuk menerapkan media yang sudah dikembangkan. Penerapan produk digunakan pada siswa kelas III di SD Negeri 8 Banyuning dengan tujuan agar dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Untuk mengetahui apakah produk ini memberikari pengaruh yang signifikan atau tidak terhadap hasil belajar siswa, diguakan instrument tes objektif pilihan ganda untuk mengukurnya.

Tahap evaluasi dilakuan juga pada setiap tahap pengembangan yang dilakukan. Untuk mengetahui disetiap tahap yang dilakukan sudah pas atau masih perlu dilakukan revisi. Revisi diperlukan untuk menyempurnakan pembuatan media yang dirancang.

Tahap evaluasi dilakuan evaluasi yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik.

Kualitas hasil pengembangan produk. Dalam hal ini akan dipaparkan enam hal pokok, yaitu Uji Ahli Isi Mata Pelajaran, Uji Ahli Desain Pembelajaran, Uji Ahli Media, Uji Coba Perorangan, Uji coba Kelompok Kecil, dan uji coba Lapangan. Keenam data tersebut akan disajikan secara berturut-turut sesuai dengan hasil yang diperoleh dari masing-masing tahapan uji coba.

Uji ahli isi mata pelajaran dilakukan oleh guru ahli bidang studi Bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 8 Banyuning, Ibu Komang lyut Sudarsini, S.Pd. Uji ahli isi mata pelajaran terhadap multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan bertujuan untuk menilai isi dari multimedia pembelajaran. Uji ahli isi mata pelajaran terhadap multimedia pembelajaran ini menggunakan kuesioner. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli isi mata pelajaran, setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaiannya sebesar 92,7% berada pada kualifikasi sangat baik, dan dari segi isisubstansi materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran dilakukan sedikit direvisi.

Uji ahli media dilakukan oleh dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Undiksha, Bapak I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd. Uji ahli media terhadap multimedia pembelajaran ini menggunakan kuesioner. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaiannya sebesar

91,1% berada pada kualifikasi sangat baik, dan dari segi produk ini masih perlu direvisi sedikit berdasarkan masukan dan saran ahli.

Uji ahli desain pembelajaran dilakukan oleh dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Undiksha, Bapak Dewa Gede Agus Putra Prabawa. S.Pd. M.Pd. Berdasarkan hasil penilai dari ahli desain pembelajaran, setelah dikonversikan dengan tabel konversi persentase tingkat pencapaiannya sebesar 77.5% berada pada kualifikasi baik, dan dari segi desain pembelajaran perlu sedikit revisi berdasarkan masukan dari ahli.

Subjek dari uji coba perorangan ini adalah siswa kelas III SD Negeri 8 Banyuning sebanyak 3 (tiga) siswa. Siswa tersebut terdiri dari satu orang siswa dengan prestasi belajar tinggi. satu orang siswa dengan prestasi belajar sedang dan satu orang siswa dengan prestasi belajar rendah. Berdasarkan hasil penilaian rerata persentase  $264,9 : 3 = 88,3$ . Rerata persentase 88,3% ini berada pada kualifikasi baik, sehingga media yang dikembangkan tidak perlu direvisi.

Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh dua belas orang siswa. Dua belas orang siswa tersebut memiliki tingkat pengetahuan yang berbeda-beda yaitu, empat orang dengan tingkat pengetahuan rendah, empat orang dengan tingkat pengetahuan sedang dan empat orang dengan tingkat pengetahuan tinggi. Berdasarkan hasil penilaian rerata persentase  $1081,7 : 12 = 90,1\%$ . Rerata persentase 90,1% ini berada pada

kualifikasi sangat baik, sehingga media yang dikembangkan tidak perlu direvisi.

Uji coba lapangan dilakukan oleh dua puluh orang siswa. Kedua puluh orang siswa tersebut memiliki tingkat pengetahuan yang berbeda-beda, mulai dari tingkat pengetahuan rendah, sedang dan tinggi. Berdasarkan hasil penilaian rerata persentase  $1777 : 2 = 88,3\%$ . Rerata persentase 88,3% ini berada pada kualifikasi baik, sehingga media yang dikembangkan tidak perlu direvisi.

Revisi pengembangan produk. Dalam pengembangan produk multimedia pembelajaran ini melalui enam tahapan yaitu (1) ahli isi mata pelajaran, (2) ahli e-learning, (3) ahli desain pembelajaran, (4) uji coba perorangan, (5) uji coba kelompok kecil, (6) uji coba lapangan. Dalam keenam tahapan revisi tersebut, ada sedikit revisi dan ada beberapa masukan serta saran dari para ahli dan subjek uji coba.

Berdasarkan nilai pretest dan posttest 20 orang siswa tersebut, maka dilakukan uji-t untuk sampel berkorelasi. Rata-rata nilai pretest adalah 41,50 dan rata-rata nilai posttest adalah 82,00. Peningkatan rata-rata nilai siswa ini juga dapat dilihat jawaban-jawaban siswa saat meniawab tes. Sebagian besar jawaban siswa yang salah saat pretest dalam menempuh posttest jawaban tersebut menjadi benar. Dilihat dari konversi hasil belajar siswa kelas III di SD Negeri 8 Banyuning, nilai rata-rata posttest siswa yaitu 82,00 berada pada kualifikasi baik. Oleh karena itu,

dapat diinterpretasikan bahwa dengan menggunakan multimedia pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan rumusan masalah, hasil analisis data dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut.

Pertama, Rancang bangun multimedia pembelajaran dikembangkan pada semua tahapan dari model pengembangan Hannafin and peck. Pengembangan dimulai dari tahap (a) analysis, (b) design, dan (c) development and implementation. Analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan wawancara dan pencatatan dokumen terhadap guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 8 Banyuning. Selanjutnya dilakukan tahap desain dengan langkah memilih dan menetapkan software perangkat lunak yang digunakan yakni macromedia adobe flash, dan mengembangkan flowchart dan storyboard untuk memvisualisasikan alur kerja produk mulai awal hingga akhir. Kemudian mengembangkan multimedia pembelajaran dengan menerapkan keterampilan yang dimiliki pengembang untuk mengembangkan produk mulai dari pembuatan gambar, mengatur tata letak, menyiapkan konten materi dan pembuatan beberapa komponen pendukung lainnya. Sebelum multimedia pembelajaran dapat digunakan oleh pengguna, multimedia pembelajaran harusnya diuji terlebih dahulu melalui tahap pengujian. Hasil pengujian produk



multimedia pembelajaran ini barulah digunakan oleh pengguna.

Kedua, kelayakan pengembangan multimedia pembelajaran pada (1) ahli isi mata pelajaran berpredikat sangat baik (92,7%), (2) ahli desain pembelajaran berpredikat baik (77,5%), (3) ahli media berpredikat sangat baik (91,1%), (4) uji coba perorangan berpredikat baik (88,3%), (5) uji coba kelompok kecil (90,1), dan uji coba lapangan berpredikat baik (88,83%). Ketiga, hasil uji efektivitas yang dianalisis dengan teknik analisis statistik inferensial (uji-t) menemukan bahwa skor rata-rata posttest adalah 82,00 lebih besar dari skor rata-rata pretest yaitu 41,50. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran terbukti efektif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III tahun pelajaran 2016/2017 di SD Negeri 8 Banyuning.

Saran-saran yang disampaikan dalam pengembangan multimedia pembelajaran Bahasa Indonesia dikelompokkan menjadi empat yaitu,

Kepada siswa disarankan agar dapat menggunakan multimedia pembelajaran berbasis SAS dalam pembelajaran Bahasa Indonesia akan memberikan contoh lebih nyata bagi siswa dibandingkan dengan metode ceramah, karena dengan penggunaan multimedia pembelajaran, siswa akan mendapat contoh ilustrasi sehingga pemahaman siswa mengenai materi pelajaran Bahasa Indonesia semakin bertambah.

Kepada guru disarankan agar multimedia pembelajaran berbasis SAS ini diterapkan lebih lanjut pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Dengan penerapan multimedia pembelajaran berbasis SAS ini dalam proses pembelajaran maka tingkat motivasi dan pemahaman siswa akan meningkat.

Kepala Sekolah disarankan agar mengelola multimedia pembelajaran berbasis SAS ini dengan baik, sehingga koleksi sumber belajar lebih ini dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa.

Kepada Peneliti lain disarankan menggunakan acuan dari penelitian pengembangan yang sudah dilakukan telah menjadi perkembangan yang bagus. Berdasarkan uji coba yang dilakukan di SD N 8 Banyuning dapat disimpulkan penerapan multimedia pembelajaran berbasis SAS efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Maka dari itu diharapkan agar penelitian selanjutnya pengembangan multimedia pembelajaran menggunakan mata pelajaran selain Bahasa Indonesia untuk mengetahui tingkat efektivitas multimedia pembelajaran.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam proses pembuatan skripsi ini, sangat banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini diucapkan terimakasih yang tulus dan sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

- 1) Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas berbagai

- kebijakannya sehingga studi ini dapat terselesaikan.
- 2) Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
  - 3) Drs. I Dewa Kade Tastra, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
  - 4) Dr. I Made Tegeh, M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
  - 5) I Nyoman Jagra, S.Pd., selaku kepala SD Negeri 8 Banyuning yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini.
  - 6) Komang Iyut Sudarsini, S.Pd., selaku guru kelas III SD Negeri 8 Banyuning yang telah membantu melakukan penelitian ini.
  - 7) Siswa-siswi kelas III SD Negeri 8 Banyuning yang telah tekun berpartisipasi dan mengikuti secara langsung penelitian ini
  - 8) Semua pihak yang turut membantu penyelesaian skripsi ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agung, Anak Agung Gede. 2012.  
*Metodologi Penelitian Pendidikan.* Singaraja:  
Undiksha
- Kurniasih, dkk. 2015. Model model pembelajaran.  
Singaraja:Undiksha.
- Koyan, I Wayan. 2011. Asesmen dalam pendidikan. Singaraja:  
Undiksha
- Mahadewi, Putrini dkk. 2013.  
Pemrograman Berbasis Teks.  
Singaraja: Undiksha.