

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SEKOLAH DASAR KELAS IV, V, DAN VI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

Sunarti¹ dan Fairuzabdi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP Universitas PGRI Yogyakarta
¹bunartisadja@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar kelas IV, V, dan VI berbasis multimedia pembelajaran interaktif dengan macromedia authorware 7.0. Desain penelitian ini diadaptasi dari model penelitian pengembangan Borg & Gall, dengan serangkaian kegiatan (1) analisis kebutuhan, (2) desain pembelajaran, (3) produksi multimedia, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, dan (8) produk akhir. Penelitian ini telah berhasil mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia SD kelas IV, V, dan VI berbasis multimedia pembelajaran interaktif dengan macromedia authorware 7.0 dan dikemas dalam bentuk tiga CD yang masing-masing berisikan materi dan evaluasi bahan ajar bahasa Indonesia semester genap yang diharapkan mampu meningkatkan minat dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Produk telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, dan telah diujicobakan pada pengguna produk dan telah dinilai layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata kunci: pengembangan, multimedia, bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) sangat penting karena merupakan dasar bagi siswa dalam menguasai materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, perlu upaya agar mata pelajaran ini betul-betul dapat dipahami oleh siswa dengan cara meningkatkan minat belajarnya terhadap mata pelajaran ini. Untuk meningkatkan minat dan hasil belajar bahasa Indonesia siswa perlu dicari solusi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia bagi siswa. Salah satu media yang dapat dijadikan alat bantu pembelajaran bahasa Indonesia adalah penggunaan teknologi informasi dalam bentuk CD multimedia interaktif.

Sampai saat ini media pembelajaran interaktif di SD-SD di Indonesia belum berkembang dengan optimal. Masalahnya adalah kurang dikuasainya teknologi pengembangan media interaktif oleh para pengajar di Indonesia. Piranti lunak pengembangan materi pembelajaran yang ada saat ini seperti *Course Builder*, *Visual Basic*, atau *Dream weaver* cukup rumit sehingga hanya dikuasai oleh para pemrogram komputer sedangkan pengelola pendidikan di sekolah pada umumnya hanya menguasai pembelajaran. Jadi, pengembangan materi pembelajaran interaktif dengan komputer kurang optimal.


Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa

Indonesia SD kelas IV, V, dan VI berbasis multimedia pembelajaran interaktif dengan *macromedia authorware 7.0*. Secara rinci, tujuan penelitian ini adalah (1) merancang materi pembelajaran bahasa Indonesia SD untuk kelas IV, V dan VI, (2) membuat rancang bangun media pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar untuk kelas IV, kelas V dan kelas VI dalam bentuk CD Multimedia Interaktif; (3) menguji kehandalan media pembelajaran yang dibangun.

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua atau lebih unsur media, yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, *audio*, *video* dan animasi secara terintegrasi. Sanjaya (2009:219) mengemukakan bahwa kelebihan multimedia adalah dapat menggabungkan semua unsur media, seperti teks, video, animasi, gambar, grafik, dan suara menjadi satu-kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Daryanto (2010:53) mengemukakan bahwa karakteristik multimedia pembelajaran adalah (1) memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual; (2) bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respons pengguna; (3) bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Kustandi dan Sutjipto (2011:78) menambahkan kelebihan multimedia yaitu memberikan kemudahan kepada siswa belajar secara individual

maupun kelompok, memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi, dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Sehubungan dengan hal ini, Sanjaya (2009:222) menyebutkan kelebihan CD interaktif yaitu (1) membimbing siswa secara tuntas untuk menguasai materi dengan cepat dan menarik; (2) siswa dapat belajar secara mandiri, tidak harus tergantung kepada guru/instruktur; (3) siswa dapat memulai belajar kapan saja dan dapat mengakhiri sesuai keinginannya; (4) siswa dapat mempraktikkan secara langsung materi-materi yang diajarkan, dan (5) siswa dapat mengulangi mempelajari materi untuk penguasaan materi secara menyeluruh. Selain bagi siswa, bahan ajar yang berbasis multimedia juga meningkatkan peran pendidik sebagai fasilitator (Widodo & Jasmadi, 2008:36).

Authorware merupakan salah satu produk unggulan *Macromedia*, *Macromedia Authorware 7.0* merupakan *software* yang tepat untuk membuat berbagai bentuk sajian visual yang dapat menginterpretasikan berbagai media, seperti video, animasi, gambar, dan suara, sehingga program ini cukup handal dalam pembuatan berbagai macam aplikasi tutorial yang interaktif dan menarik. Penggunaan ikon dan *flowline* yang menjadi dasar pengoperasian *Authorware* memberikan kemudahan dalam membuat aplikasi tutorial. Secara umum tampilan *Authorware 7.0* terdiri atas enam bagian, yaitu *Toolbar*, *Palet Icons*, *Toolbox*, *Tool Panel*, *Property Inspector*, dan *Flowline*. Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer (2004:23-32) menjelaskan masing-masing bagian tersebut sebagai berikut. Pada *toolbar* terdapat beberapa ikon di antaranya *New*, *Open*, *Save All*, *Import*, *Undo*, *Cut*, *Copy*, *Paste*, *Find*, *Text Styles List*, *Bold*, *Italic*, *Underline*, *Restart*, *Control Panel*, *Function*, *Variables*, dan *Knowledge Objects*. *Palet icons* mempunyai ikon-ikon dengan fungsi yang berbeda-beda. Jenis-jenis ikon tersebut adalah *Display*, *Motion*, *Erase*, *Wait*, *Navigate*, *Framework*, *Decision*, *Interaction*, *Calculation*, *Map*, *Digital Movie*, *Sound*, *DVD*, *Knowledge Object*, *Start and Stop Flag*, dan *Color Palette*. *Toolbox* merupakan bagian *Authorware 7.0* yang berfungsi dalam pengolahan teks dan gambar. *Toolbox* hanya akan muncul dan dapat digunakan pada saat dilakukan pengeditan terhadap isi ikon pada *Presentation Window*. *Tool panel* memiliki tiga jenis palet, yaitu *Function*, *Variables*, dan *Knowledge Objects*. *Tool panel* digunakan untuk menampilkan ketiga palet tersebut. Palet *Function* berisi kumpulan fungsi yang dimiliki oleh *Authorware*. Palet *Variables* berisi kumpulan variabel yang dimiliki oleh *Authorware*. Palet *Knowledge object* berisi kumpulan *Knowledge*

objects yang dimiliki oleh *Authorware*. *Property Inspector* digunakan untuk menampilkan nilai atau *setting property* sebuah ikon. *Setting* masing-masing ikon juga dapat diatur melalui panel *Property Inspector*. *Flowline* digunakan untuk menempatkan ikon-ikon dengan fungsinya masing-masing, sesuai dengan skenario tutorial. Caranya adalah dengan mengklik ikon yang diinginkan dari *Palet Icons* dan menarik (*drag*) ikon tersebut hingga ke area kerja dekat *flowline*, maka *icon* akan menempel pada *flowline* tepat di tanda 

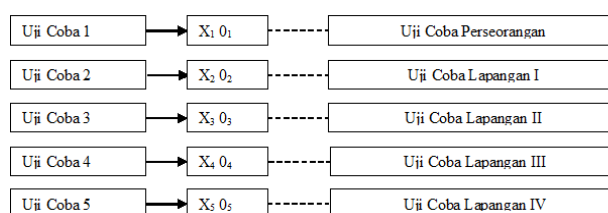
Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya pendidikan bahasa Indonesia sekolah dasar, antara lain (1) meningkatkan minat belajar bahasa Indonesia siswa, (2) memberikan gambaran alternatif media pembelajaran kepada guru bahasa Indonesia di SD sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang dikelolanya, (3) memberikan wawasan dan inspirasi kepada peneliti lain untuk melakukan kajian yang lebih mendalam menyangkut pendidikan di sekolah dasar dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan sekolah dasar di Indonesia, khususnya melalui pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi pembelajaran yang ada pada masing-masing sekolah.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di dua SD, yaitu SD Negeri Ngrukeman di Kabupaten Bantul, dan SD Negeri Tegalrejo 2 di Kodya Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan mulai 27 Desember 2012 sampai 20 November 2013.

Model yang menjadi acuan adalah model penelitian pengembangan Borg & Gall (2003), Sadiman dkk.(2006), dan Sugiyono (2009). Model pengembangan ditempuh dengan serangkaian kegiatan, sebagai berikut: (1) analisis kebutuhan, (2) desain pembelajaran, (3) produksi multimedia, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, dan (8) produk akhir.

Pengujian untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Indonesia SD kelas IV, V, dan VI berbasis multimedia pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Authorware 7* dalam penelitian ini dilakukan lima kali dengan menggunakan desain *Single one shot Case Study*. Desain uji coba digambarkan sebagai berikut



Gambar 1: Desain Single one shot Case Study.

- X : *Treatment* berupa penerapan multimedia pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Authorware 7.0*
- 0 : Observasi/hasil dari penerapan multimedia pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Authorware 7.0*

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket respons, wawancara, observasi, dan tes, sehingga jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif, yakni data berupa komentar dan saran perbaikan produk dari ahli materi dan ahli media, dianalisis dan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif untuk merevisi produk yang dikembangkan. Data kuantitatif, yakni data berupa skor penilaian ahli materi dan ahli media, skor hasil observasi, skor hasil angket guru dan siswa, serta skor tes yang diperoleh siswa dalam setiap uji coba. Instrumen yang digunakan adalah angket, pedoman wawancara, pedoman observasi, dan tes.

Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif. Data kualitatif dianalisis dan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dan dideskripsikan secara deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif skor penilaian ahli materi, ahli media, dan daya tarik produk dianalisis dengan acuan tabel konversi nilai yang diadaptasi dari Sudijono (2008:329). Data skor hasil belajar selama uji coba dianalisis dengan menghitung persentase siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar (≥ 75). Persentase ketuntasan belajar diubah menjadi data kualitatif berpedoman pada acuan konversi nilai menurut Bloom, Madaus & Hastings (1981).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah berhasil mengembangkan media pembelajaran bahasa Indonesia SD kelas IV, V, dan VI berbasis multimedia pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Authorware 7* yang dikemas dalam format CD pembelajaran dan telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, serta telah diujicobakan pada pengguna produk.

Tampilan Program

a. Tampilan Form pembuka (*Splash screen*)

Form pembuka merupakan tampilan awal dari aplikasi ini.



Gambar 2. Tampilan Form pembuka untuk Kelas IV

Untuk melanjutkan pada form berikutnya, pengguna menekan tombol Enter pada keyboard sehingga akan ditampilkan pada form motivasi seperti pada gambar 3. Form tersebut menampilkan tombol lanjutkan untuk dialihkan pada form berikutnya yaitu form Presensi.



Gambar 3 Tampilan Form Motivasi

b. Tampilan Form Presensi

Form Presensi digunakan untuk mengisikan nama, kelas dan nomor presensi. Setelah mengisikan data pada form tersebut, pengguna menekan tombol enter pada keyboard untuk selanjutnya dialihkan pada form Menu Utama Pengguna.



Gambar 4 Tampilan form Presensi



Gambar 5 Tampilan form Menu Utama

c. Tampilan Form Menu Utama

Tampilan form menu utama ini disajikan untuk pengguna dalam bentuk pemilihan pelajaran sesuai dengan pokok bahasan yang diajarkan. Terdapat enam tombol pada form ini, yaitu tombol Pelajaran 1, Pelajaran 2, Pelajaran 3, Pelajaran 4, Pelajaran 5 dan Kembali. Tampilan pada form pelajaran 1 hingga pada pelajaran 5 memiliki tampilan form yang sama namun berbeda dalam pokok bahasan dan isinya.

Sebagai contoh untuk kelas 4. Pelajaran 1 merupakan pokok bahasan mengenai Lingkungan, Materi dan Latihan yang diberikan pada pokok bahasan tersebut berkaitan dengan lingkungan. Pelajaran 2 merupakan pokok bahasan Kegiatan, dimana Materi dan Latihan yang diberikan berkaitan dengan Kegiatan. Pelajaran 3 merupakan pokok bahasan Transportasi, materi yang diberikan berkaitan dengan Transportasi begitu pula dengan Latihan yang diberikan, sesuai dengan pokok bahasan tersebut. Pelajaran 4 merupakan pokok bahasan mengenai Kesehatan, dengan materi dan soal yang sesuai dengan pokok bahasan tersebut. Dan, Pelajaran 5 memberikan pokok bahasan berupa Kebersihan dengan materi dan latihan yang sesuai dengan pokok bahasan kebersihan tersebut.

Tampilan form pelajaran ini dapat dilihat pada gambar 5. Tombol kembali berfungsi untuk kembali pada form sebelumnya.

d. Tampilan Form Pelajaran

Tampilan form Pelajaran disajikan setelah menekan pilihan tombol pelajaran pada form sebelumnya, sebagai contoh tampilan pelajaran 1 dapat dilihat pada gambar 6. Form tersebut menyajikan enam tombol yaitu, tombol Mendengarkan, Berbicara, Menulis, Membaca, dan Evaluasi yang menyajikan isi tampilan sama pada setiap menu pada form tersebut yaitu berupa menu-menu yang berkaitan dengan pelajaran 1 hingga pelajaran 5. Sedangkan tombol keenam adalah tombol kembali yang berfungsi untuk mengalihkan pada form sebelumnya.



Gambar 6. Tampilan form Pelajaran 1

e. Tampilan Form Mendengarkan

Form Mendengarkan menyajikan tiga menu pilihan berupa Materi, Latihan dan Kembali. Masing-masing tombol memiliki fungsi yang berbeda.

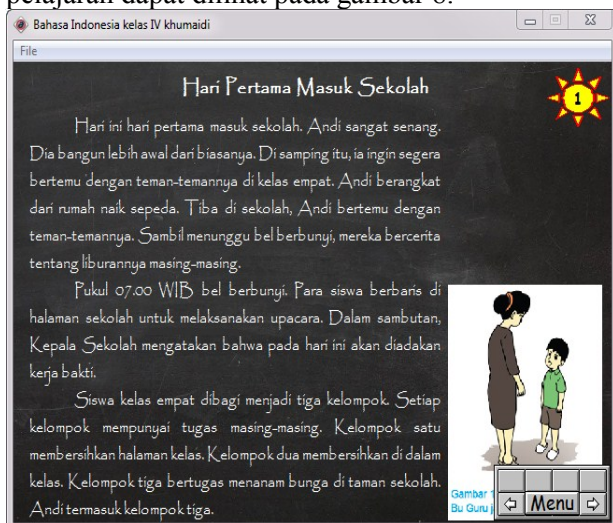
Pada Form mendengarkan menampilkan pokok bahasan tertentu misalnya pokok bahasan *Hari pertama masuk sekolah*. Tampilan form tersebut dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Tampilan Form Mendengarkan

f. Tampilan Form Materi

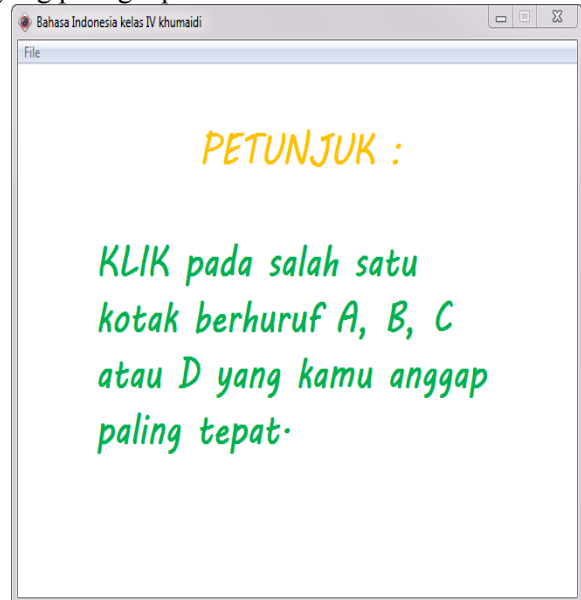
Form Materi disajikan apabila pengguna memilih salahsatu menu materi. Form tersebut menyajikan materi yang disampaikan pada pelajaran, dalam hal ini pelajaran 1 (pertama). Terdapat tombol Menu, tombol arah melanjutkan sajian form dan tombol arah sajian form sebelumnya. Tombol Menu ini dipergunakan untuk kembali pada menu sebelumnya yaitu form mendengarkan pelajaran. Tampilan form materi pelajaran dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Tampilan Form Materi

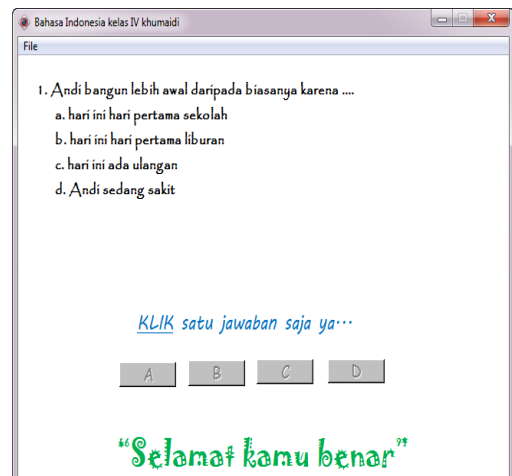
g. Tampilan Form Latihan

Tampilan form Latihan disajikan apabila telah memilih menu Latihan pada form mendengarkan pelajaran. Form pembuka dari tampilan form Latihan berupa petunjuk pengisian jawaban pada soal yang akan diberikan, dengan mengklik pada salah satu tombol A, B, C, atau D yang paling tepat.

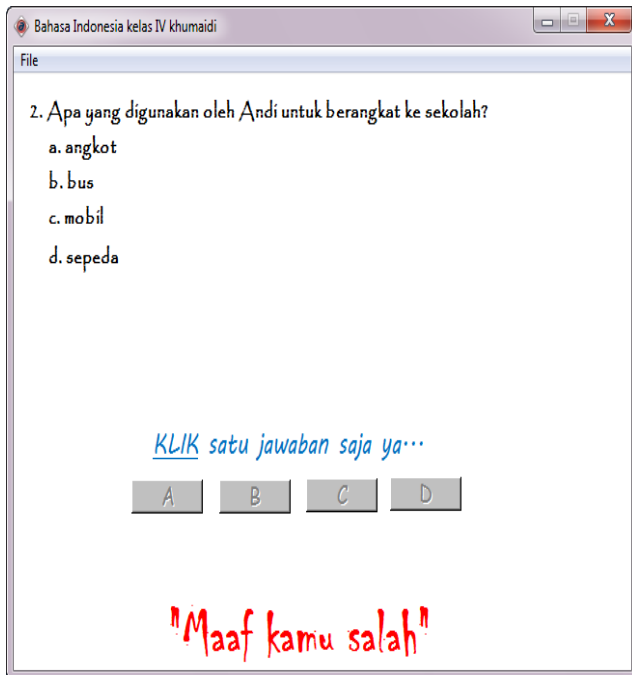


Gambar 9. Tampilan Form Petunjuk Latihan

Untuk melanjutkan pada tampilan form selanjutnya, pengguna harus menekan tombol enter, atau mengklik pada tampilan aplikasi. Form ini akan menyajikan pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang telah disajikan pada menu Materi. Pertanyaan disajikan dalam bentuk pilihan ganda dengan tombol jawaban A, B, C, atau D. Apabila jawaban benar, maka akan ditampilkan pemberitahuan berupa KAlimat "Selamat kamu benar" pada bagian bawah form,. Sedangkan apabila jawaban salah, maka aplikasi akan memberikan pemberitahuan berupa "Maaf kamu salah".



Gambar 10. Tampilan pertanyaan dengan jawaban benar



Gambar 11. Tampilan form pertanyaan dengan jawaban salah

Sistem akan menyajikan penilaian dari semua pertanyaan yang telah diberikan setelah menjawab seluruh pertanyaan yang diberikan dari total jawaban salah dan jawaban benar. Tampilan form penilaian dapat dilihat pada gambar 12. Dibawah ini. Tombol lanjutkan merupakan perintah untuk kembali pada form menu sebelumnya.



Gambar 12. Tampilan form penilaian

h. Tampilan Form Menulis

Tampilan form Menulis menyajikan 3 (tiga) menu utama yaitu, menu Materi, Latihan dan kembali. Menu kembali dipergunakan untuk mengalihkan pada form menu sebelumnya. Sedangkan menu Materi pada form Menulis ini menyajikan materi berupa Melengkapi

Percakapan. Pertanyaan yang diberikan pada menu Latihan berkaitan dengan materi yang diberikan pada form Menulis ini. Soal pada form ini terdiri dari 10 soal dengan penilaian yang akan disajikan pada setelah pertanyaan selesai dijawab. Tampilan form menulis dapat dilihat pada gambar 13.



Gambar 13 Tampilan form Menulis

i. Tampilan Form Membaca

Tampilan menu Membaca menampilkan materi mengenai pokok bahasan tertentu. Materi yang disajikan pada pokok bahasan ini berupa teks cerita. Pada menu Latihan form ini menyajikan pertanyaan dengan tampilan yang serupa seperti pada menu latihan sebelumnya.

Pada form latihan ini, pengguna disajikan pertanyaan sesuai dengan materi yang telah diberikan pada form menu Materi.



Gambar 14 Tampilan form Membaca

j. Tampilan Form Berbicara

Apabila pengguna mengklik pada menu Berbicara dari form menu Pelajaran, maka akan disajikan tampilan materi tertentu, misalnya mengenai Mendeskripsikan tempat yang akan

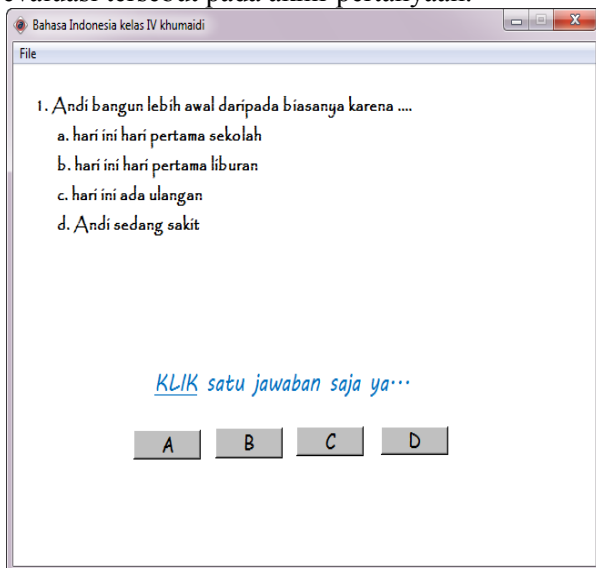
disajikan dengan tampilan gambar rumah dan materi yang diajarkan. Dari materi tersebut, penggunaan tombol Menu akan disajikan pada form sebelumnya untuk memilih menu Latihan. Tampilan form latihan pada menu ini akan disajikan serupa dengan tampilan form menu sebelumnya yaitu berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi tertentu.



Gambar 15. Tampilan form Berbicara Mendeskripsikan Tempat

k. Tampilan Form Evaluasi

Tampilan form ini menyajikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah diberikan pada menu-menu sebelumnya, yaitu menu Mendengarkan, menu Menulis, Menu Berbicara, dan Menu Membaca. Tampilan form ini dapat dilihat pada gambar 16 Form ini menampilkan 10 pertanyaan dan menghasilkan penilaian dari hasil evaluasi tersebut pada akhir pertanyaan.



Gambar 16. Tampilan Evaluasi

l. Tampilan form Keluar

Tombol Keluar pada menu awal merupakan perintah untuk mengeluarkan pengguna dari program aplikasi. Dengan mengklik pada tombol tersebut, pengguna akan disajikan pada tampilan form seperti gambar 17 Form tersebut menyajikan ucapan "Sampai Jumpa Lagi" dengan sajian berupa slide berjalan dan terdapat icon di bawahnya.



Gambar 17. Tampilan form Keluar

Validasi Ahli Materi

Data validasi ahli materi diperoleh melalui angket. Dari hasil analisis, diperoleh rata-rata skor penilaian ahli materi untuk aspek isi adalah 3,89, tergolong kriteria *baik*. Rata-rata skor penilaian ahli materi untuk aspek pembelajaran adalah 4,04, tergolong kriteria *sangat baik*. Secara rinci, hasil validasi ahli materi disajikan dalam Tabel berikut.

Tabel 1: Hasil Validasi Ahli Materi

Kelas	Aspek Isi	Kategori	Aspek Pembelajaran	Kategori
IV	4.17	Sangat baik	4,4	Sangat baik
V	3.75	baik	3.80	baik
VI	3.75	baik	3.92	baik
Rata-rata	3.89	baik	4.04	Sangat baik

Validasi Ahli Media

Data validasi ahli media diperoleh melalui angket. Dari hasil analisis, diperoleh rata-rata skor penilaian ahli media untuk aspek tampilan adalah 3,89 tergolong kriteria *baik*. Rata-rata skor penilaian aspek pemrograman adalah 3,99 tergolong kriteria *baik*. Secara rinci, hasil validasi ahli media disajikan dalam Tabel berikut.

Tabel 2: Hasil Validasi Ahli Pemrograman

Kelas	Aspek Tampilan	Kategori	Aspek Pemrograman	Kategori
IV	3,81	Baik	3,93	Baik
V	3,91	Baik	4,06	Sangat Baik
VI	3,97	Baik	3,99	Baik
Rata-rata	3,89	Baik	3,99	Baik

Daya Tarik Produk

Dari aspek ketertarikan, berdasarkan hasil analisis data uji coba lapangan menunjukkan bahwa rata-rata skor ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV yang dikembangkan 4,45, tergolong kriteria *sangat menarik*, kelas V 4,3 tergolong *sangat menarik*, dan kelas VI 4,45 tergolong *sangat menarik*. Secara rinci, hasil uji coba disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 3: Daya Tarik Program

Kelas	Uji Coba Lapangan					Kategori
	I	II	III	IV	Rerata	
IV	4,0	4,3	4,7	4,8	4,45	Sangat menarik
V	4,1	4,4	4,3	4,4	4,3	Sangat menarik
VI	4,0	4,3	4,7	4,8	4,45	Sangat menarik

Efektivitas Produk

Dari aspek ketuntasan belajar (nilai ≥ 75) hasil uji coba lapangan, rata-rata ketuntasan belajar siswa kelas IV 79 %, tergolong kriteria *baik*, rata-rata ketuntasan belajar siswa kelas V 89,25%. tergolong kriteria *sangat baik*, rata-rata ketuntasan belajar siswa kelas VI 75 %, tergolong kriteria *sangat baik*. Secara rinci, hasil uji coba disajikan pada Tabel berikut. Hasil ini menunjukkan bahwa CD pembelajaran yang dikembangkan sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Tabel 4: Ketuntasan Belajar Siswa

Kelas	Uji Coba Lapangan					Kategori
	I	II	III	IV	Rerata	
IV	84,64 85,7 %	91 100 %	85,7 85,7 %	75,60 46%	84,2 79%	Baik
V	81,93 77%	85,77 88%	88,85 100 %	86,16 92%	85,68 89,25 %	Baik
VI	72,90 45%	79,75 74%	86,45 96%	83,54 87%	80,56 75%	Baik

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas IV, V, VI berbasis multimedia pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Authorware 7.0* telah dilakukan melalui delapan tahap, yaitu analisis kebutuhan, desain pembelajaran, produksi multimedia, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, dan produk akhir.

Kualitas Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV dilihat dari aspek isi menunjukkan skor rata-rata 4,17, aspek pembelajaran menunjukkan skor rata-rata 4,4 aspek tampilan menunjukkan skor rata-rata 3,81, dan pemrograman menunjukkan skor rata-rata 3,93 Kualitas Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V dilihat dari aspek isi menunjukkan skor rata-rata 3,75, aspek pembelajaran menunjukkan skor rata-rata 3,80, aspek tampilan menunjukkan skor rata-rata 3,91, dan pemrograman menunjukkan skor rata-rata 4,06. Kualitas Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI dilihat dari aspek isi menunjukkan skor rata-rata 3,75, aspek pembelajaran menunjukkan skor rata-rata 3,92, aspek tampilan menunjukkan skor rata-rata 3,97, dan pemrograman menunjukkan skor rata-rata 3,99

Dilihat dari daya aspek daya tarik menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas IV, V, VI Berbasis Multimedia Pembelajaran Interaktif yang dikembangkan *sangat menarik*, dengan skor rata-rata 4,45 pada media Kelas IV, 4,3 pada media kelas V, dan 4,45 pada media kelas VI.

Dari hasil uji coba kelompok besar, persentase ketuntasan belajar pada latihan soal mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis pada siswa kelas IV di SD Ngrukeman mencapai rata-rata 84,2, tuntas 79,35% dengan kriteria *baik*, pada siswa kelas V di SD Negeri Tegalrejo 2 mencapai rata-rata 85,68 tuntas 89,25% dengan kriteria *baik*, pada siswa kelas VI di SD Negeri Tegalrejo 2 mencapai rata-rata 80,56 tuntas 75,5 % dengan kriteria *baik*.

Saran

- a. Diharapkan produk ini dibuat lebih baik lagi dengan menambahkan pembahasan soal-soal latihannya agar siswa mengetahui alasan pilihan jawabannya.
- b. Produk ini perlu dikembangkan untuk semua kelas, tidak hanya media pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV, V, dan VI semester 2.
- c. Pengembangan program perlu disempurnakan pada desain penilaian supaya penilaian pada siswa dapat dicetak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam menyelesaikan penelitian ini kami banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, kami ucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut. *Pertama*, Direktorat Ketenagaan Ditjen Dikti yang telah memberikan dana melalui anggaran hibah DIA BERMUTU. *Kedua*, reviewer hibah penelitian DIA BERMUTU, yaitu, Dr. Djamilah Bondan Wijaya, dan Dra. Murdjanti, M.Pd., yang telah memberikan masukan dan saran-saran sejak proses seleksi proposal, sampai artikel ini selesai ditulis. *Ketiga*, para validator ahli materi dan pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu Ibu Siwi Khotimatul, S.Pd., guru kelas IV SD Nrukemen, Bapak Sugarsih, S.Pd., guru kelas V SD Yegalrejo 2, dan Ibu Suwarsih, S.Pd., guru kelas VI SD Tegalrejo 2, dan Ibu Deri Anggraeni, M.Pd, dosen mata kuliah Bahasa Indonesia di Program Studi PGSD UPY, dan validator ahli media, yaitu Bapak Harun Al Rasyid dari Multimedia & Design Director di Semutgeni, dan Ibu Wahyu Kurniawati, M.Pd., dosen mata kuliah Media Pembelajaran di PGSD UPY yang telah memberikan penilaian dan saran terhadap desain produk. *Keempat*, Muchamad Khumaidi, Yuli Murtiana, dan Imanuel Aji Indaryanto Nugroho yang telah membantu pelaksanaan pengumpulan data dan uji coba produk.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W. R. & Gall, M. D. (2003). *Educational Research: an Introduction (7th ed.)*. New York: Longman, Inc.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Kustandi, Cecep & Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Dick, W., Carey, L. & Carey, J. O. (2005). *The Systematic Design of Instruction*. Boston: Harper Collin College Publisher.
- Kustandi, Cecep & Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sadiman, Arief S. 2006. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Warsidi, Edi dan Farika. 2008. *Buku Sekolah Elektronik: Bahasa Indonesia Membuatku Cerdas untuk Kelas IV Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Warsidi, Edi dan Farika. 2008. *Buku Sekolah Elektronik: Bahasa Indonesia Membuatku Cerdas untuk Kelas V Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Warsidi, Edi dan Farika. 2008. *Buku Sekolah Elektronik: Bahasa Indonesia Membuatku Cerdas untuk Kelas VI Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Tarigan, Henry Guntur. 1981. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer. 2004. *Membuat Aplikasi Tutorial Interaktif dengan Macromedia Authorware*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Widodo, Chomsin S & Jasmadi. 2008. *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.