

Plagiarism Detector v. 1991 - Originality Report 7/19/2022 2:26:53 PM

Analyzed document: SKRIPSI BAB 12345 MARTHA FIXX 1.docx Licensed to: Bagus Amirul

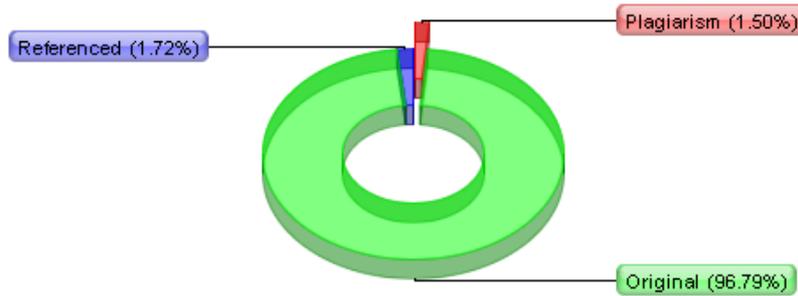
Comparison Preset: Rewrite Detected language: Id

Check type: Internet Check

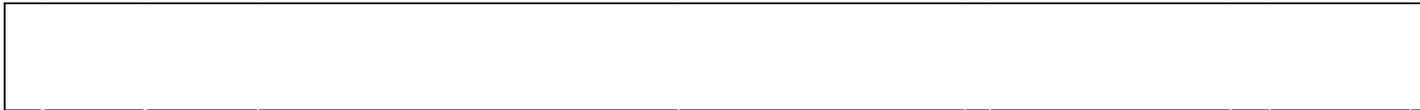
[tee_and_enc_string] [tee_and_enc_value]

Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:



Top sources of plagiarism: 4

16%	1809	1. http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI_RYAN_RAHUTAMA_10504249003_PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF.pdf
2%	225	2. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/download/44655/37908
1%	191	3. https://ojs.unm.ac.id/mediatik/article/download/19720/10437

Processed resources details: 21 - Ok / 3 - Failed

Important notes:

<p>Wikipedia:</p>  <p>[not detected]</p>	<p>Google Books:</p>  <p>[not detected]</p>	<p>Ghostwriting services:</p>  <p>[not detected]</p>	<p>Anti-cheating:</p>  <p>[not detected]</p>
---	--	--	---

UACE: UniCode Anti-Cheat Engine report:

- Status: Analyzer **[On]** Normalizer **[On]** character similarity set to **[100%]**
 - Detected UniCode contamination percent: **[0%** with limit of: 4%]
 - Document not normalized: percent not reached [5%]
 - All suspicious symbols will be marked in purple color: [Abcd...](#)
 - Invisible symbols found: [0]
- Assessment recommendation:
No special action is required. Document is Ok.

[uace_abc_stats_header]
[uace_abc_stats_html_table]

 Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

 Excluded Urls:

No URLs detected

 Included Urls:

No URLs detected

 Detailed document analysis:

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATERI MENULIS TEGAK BERSAMBUNG SISWA KELAS II SDN MRICAN 1 SKRIPSI Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Program Studi PGSD Disusun Oleh : MARTHA KHRISTINA SETYANINGRUM NPM : 17.1.01.10.0008 FAKULTAS keguruan dan ILMU PENDIDIKAN (FKIP) UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA 2022 BAB I PENDAHULUAN Latar Belakang Masalah Fenomena virus yang kini sedang terjadi yaitu virus corona (COVID-19) yang telah mengguncang dunia bahkan mengganggu dunia pendidikan. Mulyana (2020:28) menyatakan bahwa sektor yang paling terdampak akibat wabah pandemi Covid-19 di antaranya adalah pendidikan. Sampai dengan 25 Mei 2020, Organisasi Pendidikan, Keilmuan dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa (UNESCO) mencatat sebanyak 150 negara menutup pembelajaran di sekolah akibat pandemi Covid-19. Jumlah pelajar/mahasiswa yang terdampak secara global sekitar 1,2 milyar orang atau sekitar 68 persen dari total pelajar/mahasiswa terdaftar. Menurut data UNESCO pula, jumlah total pelajar/mahasiswa Indonesia juga terdampak sekitar 68 juta siswa, terdiri dari 60 juta siswa PAUD-Menengah dan 8 juta mahasiswa perguruan tinggi. Pandemi COVID-19 ini menimbulkan tantangan bagi guru karena dalam situasi ini maka pembelajaran dilaksanakan secara online. Hal ini merupakan suatu tantangan baru bagi para guru dan siswa, mula dari metode pengajaran hingga individu di setiap mata pelajaran yang diajarkan oleh masing-masing guru. Cara mudah untuk para guru dalam menghadapi tantangan tersebut pendidik harus bisa memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang. Ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan terus berkembang seiring dengan perkembangan kurikulum dan perangkat pembelajaran. Pengembangan merupakan salah satu bidang teknologi pendidikan yang dilakukan sebagai upaya dalam penyelesaian permasalahan dalam suatu pembelajaran pemanfaatan teknologi pada hakikatnya adalah untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang signifikan pada pola interaksi guru dan siswa. Profesionalisme guru tidak cukup hanya dengan kemampuan memberikan pembelajaran kepada siswa, tetapi juga mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar, salah satunya dengan memperkaya sumber dan media pembelajaran. Penjelasan tersebut sesuai dengan PP nomor 74 tahun 2008 yang menyatakan,

Quotes detected: 0.07%

id: 1

“Pendidik sekurang-kurangnya memiliki kompetensi menggunakan teknologi komunikasi dan informasi secara fungsional”.

Kenyataan yang terjadi pada siswa kelas II SDN Mrican 1 belum mampu menulis tegak bersambung dalam cerita. Hal tersebut terbukti pada tahun ajaran 2019/2020 dari 28 siswa yang ada, terdapat 15 siswa yang belum mampu menulis tegak bersambung. Hal ini disebabkan karena dari segi siswa dalam proses pembelajaran siswa kurang latihan dalam menulis tegak bersambung dan kurang memperhatikan penjelasan materi tentang menulis tegak bersambung dalam cerita

Plagiarism detected: 0.26% http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI_RYA...

id: 2

yang disampaikan oleh guru ketika belajar di rumah. Sedangkan dari segi guru dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa hanya menggunakan model ceramah, kurangnya pendekatan kepada siswa yang belum mampu menulis tegak bersambung dalam cerita dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik minat siswa dalam pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran kurang efektif. Berdasarkan penjelasan di atas, guru dapat mencari dan mempergunakan sumber belajar atau media teknologi lain untuk menjadikan proses belajar mengajar yang awalnya abstrak dan sulit untuk dipahami menjadi sebuah materi yang mudah dipahami dan menarik. Penggunaan media pembelajaran untuk proses belajar mengajar dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang sedang dipelajari. Menurut Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad (2020:3), mengatakan bahwa

Quotes detected: 0.12%

id: 3

“Proses dan hasil belajar peserta didik menunjukkan perbedaan yang berarti antara pengajaran tanpa media dengan pengajaran menggunakan media”.

Oleh sebab itu penggunaan media sangat dianjurkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Peningkatan kualitas pembelajaran merupakan salah satu dasar peningkatan pendidikan secara keseluruhan. Upaya peningkatan dalam mutu pendidikan menjadi bagian terpadu dari upaya peningkatan kualitas manusia, baik dari aspek kemampuan, kepribadian maupun tanggung jawab sebagai warga Negara. Dalam multimedia pembelajaran interaktif berbasis android sangat berperan dalam menarik minat, motivasi, dan perhatian siswa. Media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran secara daring yang berbasis teknologi yaitu seperti multimedia pembelajaran interaktif berbasis android. Karena pada masa pandemi seperti ini peserta didik di rumah lebih sering bermain Smartphone dari pada belajar materi yang telah diberikan oleh guru. Untuk membangun minat belajar peserta didik, maka seharusnya membuat sebuah inovasi berupa multimedia pembelajaran interaktif berbasis android. Multimedia pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan melalui penelitian ini merupakan sebuah multimedia pembelajaran interaktif dengan kemampuan menampilkan media visual sehingga siswa dapat berinteraksi secara interaktif dengan guru baik pada saat pembelajaran daring maupun tatap muka. Dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif berbasis android diharapkan kualitas dalam proses pembelajaran baik daring maupun tatap muka dapat menjadi lebih baik.

Berdasarkan uraian diatas maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu untuk memfasilitasi proses pembelajaran daring agar mampu berjalan interaktif dan tidak berfokus pada tugas sehingga kualitas dari proses pembelajaran daring dapat setara dengan pembelajaran tatap muka, dimana guru juga menjelaskan materi yang mudah untuk dipahami siswa dan guru mendapat umpan balik dari proses pembelajaran. Sesuai dengan permasalahan yang muncul, maka peneliti mengajukan judul

Quotes detected: 0.12%

id: 4

“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Menulis Tegak Bersambung dalam Cerita Siswa Kelas II SDN Mrican 1”.

Identifikasi Masalah Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, Hal ini disebabkan karena dari segi siswa kurangnya dalam berlatih menulis tegak bersambung faktor yang pertama dikarenakan ketika siswa sudah berada di rumah malas untuk menerapkan atau menulangnya lagi apa yang sudah dipelajari di sekolah. Faktor yang kedua yaitu faktor dari kedua orang tua atau keluarga yang ada di lingkungannya, yang sering terjadi ketika kedua orang tua sedang bekerja sehingga anak di rumah sendiri atau hanya bersama dengan keluarga lainnya seperti nenek tentu dengan umur nenek yang mengalami ketebatasannya sehingga anak kurang mendapatkan perhatian khusus. Faktor ketiga yaitu siswa kurang memperhatikan penjelasan materi tentang menulis tegak bersambung yang disampaikan guru, ketika di sekolah dengan sesama siswa saling mengobrol dan bermain dengan teman sebangku sehingga tidak siswa tidak benar-benar memperhatikan guru. Faktor pertama dari segi guru yaitu, dalam menyampaikan materi pembelajaran guru hanya menggunakan model ceramah sehingga siswa mudah bosan dan tentunya materi yang disampaikan guru tidak benar-benar tersampaikan dengan baik. Faktor yang kedua dari segi guru yaitu, kurangnya pendekatan kepada siswa yang belum mampu menulis tegak bersambung dalam cerita, sehingga guru tidak mengetahui mana siswa yang sudah atau belum memahami materi yang telah disampaikan dalam proses pembelajaran. Faktor ketiga dari segi guru yaitu, minimnya penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik minat siswa dalam pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran kurang efektif, factor tersebut dikarenakan factor umur yang sudah tidak muda dan lincah sehingga penggunaan mediapun sangat terbatas. Maka dari itu peneliti ingin membuat multimedia pembelajaran interaktif berbasis android yang dapat digunakan untuk memadukan media pembelajaran yang lain saat proses pembelajaran. Sehingga media pembelajaran tersebut dapat membantu guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang interaktif dan siswa diharapkan menjadi lebih mudah untuk belajar memahami materi. Pada masalah tersebut terdapat identifikasi masalah sebagai berikut: Media yang bagaimanakah yang dikatakan efektif untuk materi menulis tegak bersambung siswa kelas 2? Bagaimana prosedur pengembangan multimedia interaktif berbasis android? Apakah syarat yang harus dipenuhi agar pengembangan multimedia interaktif berbasis android dapat dikatakan valid dan praktis serta bisa digunakan dalam proses pembelajaran? Batasan Masalah Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaska sebelumnya, maka penulis perlu membatasi permasalahan agar penelitian ini lebih focus dan terarah batasan masalah pada penyusunan skripsi adalah sebagai berikut : Penelitian ini difokuskan pada pengembangan produk multimedia berbasis android dan materi hanya di fokuskan pada materi menulis tegak bersambung, huruf kapital pada kalimat berita dan kalimat tanya Siswa kelas II SDN Mrican 1 Rumusan Masalah Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : Bagaimana menghasilkan multimedia interaktif berbasis android pada materi menulis tegak bersambung siswa kelas II SDN Mrican 1? Bagaimana kelayakan multimedia interaktif berbasis android pada materi menulis tegak bersambung siswa kelas 2 SDN Mrican 1 ditinjau dari uji validitas, kepraktisan (respon pengguna) dan keefektifan (hasil belajar peserta didik)? Tujuan Pengembangan Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka tujuan pengembangan ini adalah sebagai berikut : Mendeskripsikan hasil pengembangan multimedia interaktif berbasis android pada materi menulis tegak bersambung siswa kelas II SDN Mrican 1. Mendeskripsikan kelayakan multimedia interaktif berbasis android pada materi menulis tegak bersambung siswa kelas II SDN Mrican 1 ditinjau dari uji validitas, keparaktisan (respon pengguna), dan keefektifan (hasil belajar peserta didik). Manfaat Masalah Hasil temuan penelitian ini diharapkan agar hasil pengembangan dapat bermanfaat pada dunia pendidikan. Pemanfaatan dari hasil pengembangan media ini diantaranya sebagai berikut : Manfaat Teoritis:Hasil temuan penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang pendidikan guru sekolah dasar. Manfaat Praktis:Hasil temuan penelitian ini diharapkan memberikan banyak manfaat bagi banyak pihak diantaranya : Bagi Guru :Temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan media berupa multimedia interaktif dan dapat menjadi perantara penyampain materi dari guru kepada siswanya. Selain itu, dapat memotivasi guru agar bisa mengembangkan media yang kreatif dan dapat meningkatkan antusias siswa saat proses pembelajaran. Bagi Peserta Didik:Agar peserta didik lebih luas mengetahui media berupa multimedia interaktif dan memudahkan peserta didik dalam pembelajaran. Bagi Peneliti:Temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan agar peneliti dapat mengembangkan hal-hal bari pada media untuk proses pembelajaran. Bagi Pembaca:Agar pembaca lebih luas mengetahui keberagaman media yang nantinya dapat digunakan panduan untuk kebutuhan pendidikan. BAB II LANDASAN TEORI Hakikat Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran Dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik, pendidk dapat menggunakan banyak alat. Salah satu alat yang digunakan tersebut adalah media pembelajaran. menurut Gagne atau Briggs dalam Arsyad, Ashar (2013:4) mengungkapkan

Plagiarism detected: 0.3% http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI_RYA...

id: 5

bahwa : Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengeajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, camera recorder, film, slide (gambar

bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan computer. Menurut pendapat Munadi, Yudhi (2013:7) mengatakan bahwa : Media pembelajaran adalah

segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan prose belajar secara efisien dan efektif. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai bahan atau alat yang dapat digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan peserta didik dapat melakukan proses pembelajaran secara efisien dan efektif agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Macam-macam Media Pembelajaran Media merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar dan sumber belajar bagi peserta didik. Ada banyak media pembelajaran saat ini yang dapat digunakan sebagai sumber belajar. Klasifikasinya bisa dilihat dari jenisnya, daya liputnya, dan bahan serta cara pembuatannya. Mneurt Djamarah (2010:120) klasifikasi media pembelajaran diantaranya : Dari jenisnya yaitu : media audio, media visual, media audio visual. Dari daya liputnya yaitu : media dengan daya liput dan serentak, media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat, media untuk pengajaran individual. Dari bahan pembuatannya yaitu : media sederhana, media kompleks. Dari berbagai klasifikasi media di atas tentunya pemilihan media pembelajaran tidak sembarangan, harus disesuaikan dengan rumusan tujuan pembelajaran, dan tentunya dengan kompetensi guru sendiri. Media masih dibagi lagi menjadi beberapa contoh yang dapat digunakan sebagai sumber belajar. Berikut ini pengelompokan jenis media secara umum menurut Anitah (2009:16) sebagai berikut : Media Visual diproyeksikan, tidak diproyeksikan. Media Audio kaset, radio, cd audio. Media Audio Visual diam, gerak. Adapun menurut pendapat Wati (2016:4) jenis-jenis media pembelajaran dikelompokkan sebagai berikut : Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur, Audio visual merupakan sebuah media yang menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi, Komputer merupakan sebuah perangkat yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran, Microsoft Power Point merupakan salah satu aplikasi perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat, dan Internet merupakan salah satu media komunikasi yang banyak digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar, media internet sangat membantu untuk menarik siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru. Dari beberapa pendapat diatas mengenai jenis-jenis media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa peneliteliti akan menggunakan jenis media audio visual, media yang akan dikembangkan adalah pengembangan multimedia interaktif berbasis android pada materi mencermati tulisan tegak bersambung dalam cerita. Fungsi Media Pembelajaran Manfaat dari media pembelajaran bertujuan untuk memahami pentingnya peranan dan fungsi media dalam proses pembelajaran yang memberikan kontribusi yang sangat besar agar bisa terwujud tujuan pembelajaran, seperti menurut Hamalik dalam Arsyad (2013:19)

Quotes detected: 0.13%

id: 6

“Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi kepada siswa”.

Dengan adanya media pembelajaran proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien, minat serta kemauan peserta didik untuk belajar juga akan meningkat dengan suatu rangsangan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Sedangkan menurut Wati (2016:10)

Quotes detected: 0.1%

id: 7

“Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi, dan fungsi kompensatoris”.

Dengan kata lain media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menarik perhatian peserta didik yang memiliki rasa malas untuk membaca buku. Dari beberapa pendapat di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran dapat berfungsi sebagai sumber belajar yang memiliki tujuan untuk merekam, menyimpan, merekonstruksi, dan mentransportasikan suatu peristiwa kepada siswa. Dengan kata lain media pembelajaran dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan suatu informasi kepada peserta didik dan bisa membangkitkan motivasi siswa untuk belajar. Multimedia Pembelajaran Pengertian Multimedia Pembelajaran Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multimedia berarti banyak media (berbagai macam media), multimedia dikombinasikan dengan teks, suara, animasi, dan video. Menurut Arsyad (2002:171) mengatakan bahwa

Quotes detected: 0.19%

id: 8

“Multimedia yang umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, animasi, dan video yang merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran”.

Multimedia memiliki banyak komponen yang dapat digunakan seperti menurut Ariani dan Haryanto (2010:11) mengartikan multimedia merupakan kumpulan berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, suara, animasi, video, interaksi, yang dikemas menjadi satu komponen agar disampaikan kepada publik. Berdasarkan pengertian multimedia menurut kedua ahli di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan suatu media yang terdiri dari beberapa unsur yaitu, teks, grafik, gambar, animasi, audio dan video. Informasi yang disajikan bersifat interaktif dalam sebuah aplikasi yang dapat disampaikan kepada publik. Adapun pengertian multimedia pembelajaran menurut Kustandi dan dan Sutjipto (2013:68), menjelaskan bahwa Multimedia pembelajaran

adalah alat bantu untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran yang menggabungkan dua elemen atau lebih media meliputi teks, gambar, grafik, foto, suara, dan animasi secara terintegrasi serta dapat merangsang pikiran, perasaan, minat peserta didik sehingga belajar menjadi terkendali. Berdasarkan pengertian multimedia menurut ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran adalah gabungan beberapa jenis media sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Multimedia pembelajaran tersebut menggabungkan dua elemen atau lebih dan media meliputi teks, gambar, grafik, foto, suara, dan animasi secara terintegrasi untuk dapat merangsang pikiran, perasaan, minat peserta didik sehingga belajar menjadi terkendali. Manfaat Multimedia Pembelajaran Multimedia dalam dunia pendidikan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk membantu proses belajar. Apabila, multimedia pembelajaran dipilih dikembangkan, dan digunakan secara tepat dan baik, maka akan memberikan manfaat yang sangat besar bagi guru dan peserta didik. Manfaat multimedia pembelajaran menurut Daryanto (2010:54), sebagai berikut : Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak dapat dilihat jelas oleh mata. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya. Meningkatkan daya tarik dan perhatian peserta didik. Adapun beberapa manfaat multimedia pembelajaran menurut Ariani dan Haryanto (2010:12), sebagai berikut : Pengenalan perangkat teknologi informasi dan komunikasi kepada peserta didik. Memberikan pengalaman baru dan menyenangkan baik bagi guru maupun peserta didik. Meningkatkan pengetahuan tentang IPTEK di bidang pendidikan. Membangkitkan motivasi belajar peserta didik, karena dengan multimedia presentasi pembelajaran menjadi lebih menarik. Memudahkan peserta didik memahami suatu materi. Mengikuti suatu perkembangan IPTEK. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa manfaat multimedia pembelajaran adalah membesarkan benda dan memperkecil benda, menyajikan peristiwa yang kompleks, menyajikan objek benda jauh, menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya. Selain itu, dapat mengenalkan perangkat teknologi komunikasi kepada peserta didik, meningkatkan pengetahuan tentang IPTEK baik bagi guru maupun peserta didik. Karakteristik Multimedia Pembelajaran Menurut Daryanto (2010:55), multimedia pembelajaran memiliki karakteristik sebagai berikut : Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran memiliki tiga karakter, yaitu memiliki lebih dari satu media, bersifat aktif dan bersifat mandiri. Multimedia Pembelajaran Interaktif Pengertian Multimedia Interaktif Daryanto (2010:53) mengartikan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang

Plagiarism detected: 0.06% http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI_RYA...

id: 9

dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna,

sehingga pengguna dapat memilih apa yang ingin dilakukan untuk melakukan proses pembelajaran. Menurut Hadi Sutopo, Ariesto (2003:7) mengatakan bahwa, Multimedia interaktif merupakan pengkombinasian beberapa media seperti teks, gambar, video, dan audio yang dilengkapi alat untuk mengontrol seperti mouse, keyboard, monitor yang penggunaannya dapat leluasa dalam mengontrol multimedia. Berdasarkan pengertian multimedia menurut beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah kombinasi dari berbagai media yang dapat dioperasikan oleh pengguna tanpa bantuan orang lain karena di dalamnya sudah terdapat petunjuk penggunaannya. Karakteristik Multimedia Interaktif Sebagai media untuk menyampaikan pesan pada proses pembelajaran multimedia interaktif memiliki karakteristik. Menurut Darmawan(2014:53), multimedia dipandang sebagai upaya pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggunakan teks, grafik, audio, gambar bergerak dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi baik dalam konteks offline maupun online. Karakteristik multimedia interaktif yaitu : Berisi konten materi yang representatif dalam bentuk visual, audio, dan audio visual. Mengembangkan prinsip self evaluation dalam mengukur proses hasil belajarnya. Dapat digunakan secara klasikal dan individu. Dapat digunakan secara offline maupun online. Menurut Susilana, Rudi dan Ryana, Cepi (2009:23) menjelaskan bahwa

Quotes detected: 0.13%

id: 10

“Karakteristik terpenting dari media interaktif yaitu bahwa siswa tidak hanya memperhatikan media saja, melainkan juga untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran”.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan atau penggunaan serta pembuatan multimedia pembelajaran harus memperhatikan beberapa karakteristik. Multimedia interaktif yang terdiri dari gabungan gambar, teks, animasi, video, dilengkapi dengan tombol navigasi sehingga bersifat interaktif yang memungkinkan pengguna yaitu siswa atau guru untuk mengontrol penggunaan media. Kelebihan Multimedia Interaktif Adapun kelebihan multimedia interaktif yang perlu diketahui yaitu, menurut Munir (2013:113-114) terdapat beberapa kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya yaitu : Sistem pembelajaran menjadi lebih inovatif dan interaktif; Pendidik akan selalu dituntut kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran; Mampu menggabungkan teks, gambar, audio, musik, animasi, video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran; Menambah motivasi siswa selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan; Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit diterangkan hanya

sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional; Melatih siswa lebih mandiri dalam mendapatkan pengetahuan. Adapun menurut Munadi Yudhi (2013:152) kelebihan multimedia interaktif dalam pembelajaran, diantaranya yaitu : Interaktif sesuai dengan namanya, program multimedia ini diprogram atau dirancang untuk dipakai oleh siswa secara individual. Saat siswa mengaplikasikan program ini, mereka diajak untuk terlibat secara auditif, visual, dan kinetik, sehingga dengan pelibatan ini dimungkinkan informasi atau pesannya mudah dimengerti. Memberikan iklim afeksi secara individual . Karena dirancang khusus untuk pembelajaran mandiri, kebutuhan siswa secara individual terasa terakomodasi, termasuk mereka yang lamban dalam menerima materi pembelajaran. Karena multimedia interaktif mampu memberi iklim yang bersifat aktif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan intruksi, yang diinginkan. Iklim afektif ini akan melibatkan penggambaran ulang berbagai objek yang ada dalam pikiran siswa. Meningkatkan motivasi belajar. Dengan terakomodasinya kebutuhan siswa, siswa pun akan termotivasi untuk terus belajar. Memberikan umpan balik. Multimedia interaktif dapat menyediakan umpan balik (respon) terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh peserta didik. Multimedia interaktif deprogram untuk pembelajaran mandiri, maka kontrol pemanfaatannya sepenuhnya berada pada penggunaannya. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif memiliki banyak kelebihan, yaitu proses pembelajaran lebih menarik, siswa menjadi termotivasi, mampu memvisualisasikan materi yang abstrak, siswa akan aktif dalam proses pembelajaran karena penggunaan multimedia imteraktif di kontrol sendiri oleh siswa dnegan tombol-tombol yang telah ada. Selain itu, dengan adanya evaluasi dapat memberikan umpan balik. Kekurangan Multimedia Interaktif Munadi Yudhi (2013:153), mengatakan bahwa multimedia interaktif juga memiliki kekurangan, diantaranya adalah : Pengembangannya memerlukan team yang professional. Pengembangannya memerlukan waktu yang cukup lama. Kekurangan penggunaan multimedia interaktif menurut Munir, (2013:189-190) diantaranya yaitu : Memerlukan biaya relatif tinggi dalam pengadaan dan pengembangan program. Mendesain dan memproduksi multimedia pembelajaran interaktif tidak mudah, memerlukan kegiatan intensif yang memerlukan banyak waktu dan keahlian khusus. Mengalami kendala dalam hal sumber daya manusia, seperti masih tingginyasikap yang masih enggan mencoba computer sebagai sarana untuk memperoleh informasi dan pengetahuan. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kekurangan multimedia interaktif membutuhkan team, waktu yang cukup lama, biaya yang cukup tinggi dan keahlian yang khusus untuk mengembangkannya. Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pengertian Android Android adalah sebuah platform untuk sebuah perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middle ware dan aplikasi. Aplikasi menyediakan platform terbuka bagi para pengembang bagi sebuah aplikasi. Awalnya Google Inc. membeli Android Inc. yang merupakan pendatang baru yang menciptakan perangkat lunak untuk ponsel/smartphone. Menurut Arifianto, Teguh (2011:1:1), mengatakan bahwa

Quotes detected: 0.08%

id: 11

“Android merupakan perangkat bergerak pada sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis linux”.

Sedangkan menurut Hermawan (2011:1), mengatakan bahwa “Andorid merupakan OS (Operating System) Mobile yang tumbuh ditengah OS lainnya yang berkembang dewasa ini. OS lainnya seperti Windows Mobile, i-Phone OS, Symbian dan masih banyak lagi. Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa android adalah sistem operasi berbasis linux yang sedang berkembang di tengah OS lainnya. Oleh karena itu, pengembangan pembelajaran harus di rancang dan di dukung oleh media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran multimedia interaktif berbasis android. Pengembangan media pembelajaran khususnya pada perangkat android menjadi salah satu alternatif yang baru dalam pembelajaran. Media pembelajaran aplikasi android sudah berbentuk sebuah aplikasi pendidikan atau aplikasi yang memuat materi atau bahan pembelajaran. Menurut Irna, dkk (2017:58) android merupakan sistem operasi yang menarik minat banyak masyarakat karena memiliki kelebihan seperti sifat open source yang memberikan kebebasan para pengembang untuk menciptakan aplikasi. Aplikasi android termasuk ke dalam golongan media pembelajaran bentuk elektronik karena media aplikasi android dijalankan pada smartphone dan gawai yang berbasis android. Smartphone dan gawai termasuk teknologi komunikasi. Berdasarkan uraian di atas media pembelajaran aplikasi android dikatakan media elektronik. Dalam pembelajaran guru dapat memanfaatkan android untuk memberi atau menyampaikan materi kepada siswa. Melalui kecanggihan teknologi menjadikan proses belajar mengajar akan lebih menarik. Materi Menulis Tegak Bersambung Keterampilan menulis tegak bersambung Keterampilan menulis merupakan keterampilan menuangkan pikiran, gagasan, pendapat tentang sesuatu, tanggapan terhadap suatu pernyataan keinginan, atau pengungkapan perasaan dengan menggunakan bahasa tulis. Adapun teori-teori yang mendasari keterampilan menulis tegak bersambung sebagai berikut: Rofi'uddin dan Darmiyati Zuhdi (1999:125) bahwa pengertian keterampilan menulis merupakan keterampilan menuangkan pikiran, gagasan, pendapat tentang sesuatu, tanggapan terhadap suatu pernyataan keinginan, atau pengungkapan perasaan dengan menggunakan bahasa tulis. Abbas (2006:125) bahwa pengertian keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis. Ketepatan pengungkapan gagasan harus didukung dengan ketepatan bahasa yang digunakan, kosakata dan gramatikal dan penggunaan ejaan. Dari paparan teori-teori diatas yang terkait dengan keterampilan menulis tegak bersambung dapat disimpulkan bahwa dalam keterampilan menulis adalah cara menuangkan pikiran, gagasan, dan pendapat dalam mengungkapkan ketetapan bahasa yang di dukung dengan kosakata, gramatikal, dan penggunaan ejaan. Hakikat keterampilan menulis tegak bersambung Pengertian keterampilan menulis tegak bersambung atau menulis halus adalah kegiatan menghasilkan huruf yang saling bersambung yang dilakukan tanpa mengangkat alat tulis. Menulis

tegak bersambung merupakan salah satu keterampilan yang terdapat empat aspek pembelajaran bahasa Indonesia yang harus dikuasai siswa sekolah sejak tingkat dasar. Tulisan tegak bersambung yang benar tidak sekedar rapi dan indah tetapi juga mudah dibaca. Pada awalnya pasti tidak mudah bagi anak-anak untuk menulis huruf tegak bersambung dengan baik dan indah. Namun, jika dilatih terus-menerus, anak pasti akan semakin terampil. Manfaat menulis tegak bersambung antara lain : Merangsang perkembangan motorik anak Menulis lebih cepat Tulisan yang dihasilkan lebih indah dan rapi Menurut Purwodarminto (1984) huruf adalah gambar bunyi bahasa dan aksara. Huruf balok adalah tulisan yang tidak dirangkaikan. Dengan demikian maka huruf tegak bersambung dapat diartikan tulisan tegak yang dirangkaikan sesuai dengan GBPP 1994 pembelajaran Bahasa Indonesia bentuk tulisan yang dikembangkan di Sekolah Dasar (SD) adalah huruf lepas dan huruf tegak bersambung huruf ditulis dengan huruf setiap kata ditulis secara berangkai atau tidak putus. Alasan siswa diberi pelajaran menulis huruf bersambung adalah (1) Tulisan sambung memudahkan siswa untuk mengenal kata-kata sebagai satu kesatuan, (2) Menulis tegak bersambung tidak memungkinkan menulis terbalik, (3) Menulis tegak bersambung lebih cepat karena tidak ada gerakan berhenti tiap huruf (Abdurahman, 1999). Menurut Eko Siswanto (1995/1996) kelebihan buku tulis halus dibandingkan buku lain untuk menulis halus pembelajaran menulis permulaan adalah sebagai berikut: (1) Mempermudah siswa dalam menyamakan besarnya huruf dalam menulis. Hal ini disebabkan besarnya huruf yang ditulis siswa dipandu oleh dua garis atas dan dibawah yang berjarak pendek, sehingga tulisan siswa akan tepat pada garis tidak boleh lebih dan tidak kurang dari agak mudah menulisnya. Demikian pula menulis tegak bersambung untuk perbandingan huruf kecil membutuhkan satu ruang, sedang huruf besar membutuhkan dua ruang, kecuali g, j dan y memerlukan lima ruang. (3) Membantu siswa dalam membuat tegak tulisan (tidak miring kekanan atau kekiri). Menurut Keputusan Direktur Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah tanggal 1 Juli 1983 dan penegasan tulisan tangan, ada dua jenis tulisan tangan yang diberlakukan yaitu huruf lepas dan huruf tegak bersambung. Dibawah ini adalah contoh baku huruf lepas dan huruf tegak bersambung. Berikut ini adalah contoh huruf tegak bersambung : Gambar 2.1 Penulisan huruf tegak bersambung Sumber : <https://www.fokal.info/2020/07/menulis-tegak-bersambung-penting/> Pelaksanaan pembelajaran menulis di kelas dua pada dasarnya sama dengan di kelas satu. Namun, karena bahan pengajaran di kelas dua berbeda dengan kelas satu dan tingkat kesulitannya pun relative tinggi, ada beberapa cara atau langkah yang perlu diperhatikan. Cara-cara tersebut antara lain sebagai berikut. Pengenalan Pada taraf pengenalan ini guru hendaknya memperhatikan benar-benar tulisan yang hendak dikenalkan kepada anak terutama huruf yang belum pernah dikenalkan. Menyalin Pembelajaran menyalin di kelas dua dapat dilakukan dengan menjiplak (menyalin tulisan di papan tulis ke dalam buku latihan sesuai dengan bunyi bacaan tersebut), menyalin dari huruf kecil menjadi huruf besar pada huruf pertama kata awal kalimat, menyalin dengan cara melengkapi. Menulis Halus dan Indah Perbedaan pembelajaran menulis halus di kelas satu dengan di kelas dua hanyalah terletak pada bahan yang diajarkan. Dalam pelaksanaannya pembelajaran menulis indah/halus yang harus diperhatikan adalah bentuk, ukuran, tebal tipis tulisan, dan kerapian. Dikte/Imla Pembelajaran dikte dimaksudkan untuk memantapkan siswa dalam menuliskan kalimat yang pada huruf awal katanya menggunakan huruf besar. Selain itu, penggunaan tanda baca atau penggunaan diftong dalam kata atau kalimat juga dikenalkan dan dilatihkan melalui kegiatan dikte/imla. Menulis nama Sebagaimana pengajaran menulis di kelas satu, para siswa diberi tugas untuk menulis nama benda, nama orang, nama jalan, desa, kota, binatang, tumbuhan, dan sebagainya. Perbedaannya kalau di kelas satu masih menggunakan huruf kecil, maka di kelas dua siswa sudah menggunakan huruf besar pada huruf pertama kata awal kalimat. Latihan ini merupakan latihan dasar mengarang. Mengarang Sederhana Pelajaran mengarang di kelas dua diberikan dalam bentuk mengarang sederhana cukup lima sampai sepuluh baris. Dalam mengarang ini digunakan rangsang visual berupa gambar. Selanjutnya, siswa diminta menyusun cerita sesuai dengan gambar tersebut. Selain dengan rangsang visual, dapat juga dengan meminta siswa menuliskan pengalamannya sendiri, cerita dari bangun tidur sampai akan berangkat ke sekolah atau dalam perjalanan menuju sekolah dan sebagainya. Dalam mengarang sederhana di kelas dua kerapian, ketepatan ejaan, dan isi karangan ditekankan kepada siswa untuk diperhatikan. (Mengembangkan Kemampuan Menulis di Sekolah Dasar, 2010:182). Sementara Solchan (2011:9.26) menyatakan bahwa kegiatan menulis permulaan dapat dilakukan dengan beberapa alternatif model berikut. (1) menjiplak huruf, kalimat, atau wacana; (2) menyalin kata, kalimat atau wacana; (3) menatap yaitu dengan mengamati objek kemudian membahasnya dalam bentuk kata atau kalimat; (4) menyusun huruf menjadi kata, kata menjadi kalimat, atau kalimat menjadi wacana; (5) melengkapi kalimat rumpang ataupun wacana; (6) menulis halus; (7) dikte yaitu menulis kata, kalimat, atau wacana yang dibacakan guru; dan (8) mengarang dengan bantuan gambar atau tanpa gambar. Pedoman Menulis Tegak Bersambung Dalam pengenalan huruf, siswa disuruh memperhatikan benar-benar bentuk tulisan dan pelafalannya, baik tulisan cetak huruf lepas, maupun tegak bersambung. Pengenalan tulisan yang dimaksud ditekankan pada huruf yang baru dikenal siswa. Oleh karena itu, pembelajaran menulis permulaan erat kaitannya dengan pelajaran membaca. Fungsi pengenalan adalah untuk melatih indra siswa dalam pengenalan suatu bentuk tulisan dengan mengembangkan kemampuan menulis. Pengertian Huruf Kapital Huruf kapital disebut juga Huruf Besar. Huruf kapital adalah huruf yang berukuran dan berbentuk khusus (lebih besar dari huruf biasa), biasanya digunakan sebagai huruf pertama dari kata pertama dalam kalimat, huruf pertama nama diri dan sebagainya, seperti A, B, C, D, E. Penggunaan huruf kapital harus sesuai dengan pedoman umum ejaan Bahasa Indonesia yang disempurnakan. Berikut ini adalah contoh huruf kapital: Gambar 2.2 Huruf kapital (dalam Febriani Setiyaningsih 2013:17) Pengertian Kalimat Tanya Kalimat Tanya adalah kata-kata yang digunakan untuk menanyakan sesuatu untuk memancing respon yang berupa jawaban. Ciri-ciri Kalimat Tanya : Kata tanya diawali dengan menggunakan huruf kapital dan selalu diakhiri dengan tanda tanya (?). Memiliki intonasi yang tinggi untuk kalimat tanya dengan jawaban yang singkat dan intonasi yang rendah untuk kalimat tanya dengan jawaban

panjang. Biasanya kata tanya juga menggunakan partikel –kah (siapakah, dimanakah dan sebagainya). Kata tanya mengandung 5W + 1H (Apa, Siapa, Dimana, kapan, Mengapa, dan Bagaimana). Jenis Kalimat Tanya : Kalimat Tanya Biasa Kalimat yang sering digunakan dalam percakapan sehari-hari. Contoh : Dimana vas bunga ini diletakkan? Kalimat Tanya Konfirmasi Kalimat ini bertujuan untuk mengklarifikasi kebenaran tentang suatu hal yang menggunakan partikel –kan atau imbuhan –kah pada kata tanya yang digunakan. Contoh : Apakah kemarin kamu sakit? Kalimat Tanya Retoris Kalimat yang membutuhkan jawaban langsung dan cenderung seperti ejekan atau sindiran dan biasanya ditandai dengan kata Tanya “bukankah” dan tidakkah”. Contoh : Apakah kamu tuli? Kalimat Tanya Tersamar Kalimat yang disampaikan secara tersirat dengan tujuan orang yang dimaksud memberikan respon seperti yang diharapkan . Biasanya memiliki maksud tertentu seperti meray, menolak, memohon, mengajak dan sebagainya. Contoh : Apakah kamu tega membuat adik menangis? Pengertian Kalimat Berita Kalimat yang memiliki tujuan untuk menyampaikan sebuah informasi kepada para pembaca dan pendengarnya agar mereka dapat mengetahui informasi atau peristiwa yang sedang terjadi saat ini. Ciri-ciri Kalimat Berita : Kalimat ini selalu diawali dnegan huruf kapital dan diakhiri tanda titik. Apabila kalimat ini ditanyakan dalam bentuk lisan, maka intonasinya atau tinggi rendahnya nada digunakan untuk menyampaikan kalimat berita bersifat datar maupun netral. Berisi sebuah pemberitahuan tentang informasi tertentu. Biasanya kalimat berita juga disertai dengan sebuah fakta bukan opini dari seseorang atau kelompok. Jenis Kalimat Berita : Kalimat Berita berdasarkan Isinya Kalimat Berita Positif Bentuk dari sebuah pemberitahuan yang mengenai suatu informasi bukan berisi sebuah penyangkalan atas informasi tersebut. Contoh : Keluarga Pak Joni memutuskan untuk berlibur ke Yogyakarta. Kalimat Berita Negatif Berisi sebuah pengingkaran atau oenyangkalan atas suatu informasi tertentu. Contoh : Bu Guru tidak dapat mengumumkan nilai ujian Bahasa Indonesia hari ini. Kalimat Berita berdasarkan Penyampaiannya Kalimat Berita Langsung Memuat suatu peristiwa/kejadian yang berasal dari kutipan ataupun ujaran seseorang yang disampaikan kembali persis sesuai aslinya. Contoh : Ibu berkata,

Quotes detected: 0.04%

id: 12

“Kamu boleh main asalan pulangny sebelum mahgrib”.

Kalimat Berita Tak Langsung Disampaikan oleh orang lain tapi hasilnya tidak sama persis seperti penutur aslinya. Contoh : Bu Guru memberitahukan kepada kami, bahwa besok kita semua akan berwisata ke Museum Trowulan. Pembelajaran Menulis Tegak Bersambung Kelas II Sekolah Dasar KD dan Indikator Berdasarkan Kompetensi Dasar pada penelitian ini berisi sebagai berikut : 4.7Menulis dengan tulisan tegak bersambung menggunakan huruf kapital (awal kalimat, nama bulan, hari, dan nama orang) serta tanda titik pada kalimat berita dan tanda tanya pada kalimat tanya dengan benar. Dengan adanya Kompetensi dasar peneliti mengembangkan Indikator agar lebih psesifik dalam menjabarkan materi berikut indikatornya : 4.7.1 Menulis tegak bersambung dengan menerapkan penggunaan huruf kapital (awal kalimat, nama bulan, hari, dan nama orang) pada kalimat berita. 4.7.2 Menulis tegak bersambung dengan menerapkan penggunaan huruf kapital (awal kalimat, nama bulan, hari, dan nama orang) pada kalimat tanya. Dengan adanya Kompetensi Dasar dan Indikator yang ada untuk itu penulis harus menjabarkan pengertian huruf kapital pada kalimat berita dan kalimat tanya beserta jenis dan contohnya sebagai berikut. Penelitian Terdahulu Penelitian ini merupakan hasil yang relevan yang terkait dengan multimedia pembelajaran sebagai pendukung dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis android pada materi mencermati tulisan tegak bersambung. Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu Peneliti Anik Hidayati, Suhandi Astuti Judul Pengembangan Bukatber (Buku Kata Bergambar) Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis) Hasil Berdasarkan hasil penelitian telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan buku kata bergambar berbasis android untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II pada materi menulis bisa dikatakan valid atau layak digunakan dan dapat dilihat dari hasil uji dari ahli materi, ahli media dan uji rancangan pembelajaran yang menunjukkan bahwa media dalam kategori tinggi/layak digunakan. Peneliti Febrina Dafit Judul Keefektifan Kemampuan Menulis Kreatif Siswa dengan Model Pembelajaran Multiliterasi Hasil Berdasarkan hasil penelitian telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa keefektifan kemampuan menulis kreatif siswa dengan model pembelajaran multiterasi bisa dikatakan valid dan dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan menulis siswa SD, terbukti bahwa rata-rata skor kemampuan menulis siswa yang belajar melalui model pembelajaran multiterasi adalah 9,04, sedangkan rata-rata skor kemampuan menulis siswa yang belajar tidak menggunakan model pembelajaran multiterasi adalah 7,38. Peneliti Muhammad Iqbal Maulana, Trisakti Handayani, Winanjar Rahayu Judul Peningkatan Keterampilan Menulis Tegak Bersambung Melalui Metode SAS Pada Siswa Kelas II-B Sekolah Dasar Hasil Berdasarkan hasil penelitian telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa peningkatan keterampilan menulis tegak bersambung melalui metode sas pada siswa kelas II-B sekolah dasar dapat dikatakan valid/layak dan terbukti dari dilakukan beberapa test di rata-rata kelas mengalami peningkatan dan memiliki banyak manfaat bagi siswa, antara lain melatih kemampuan motoric halus, memacu kerja otak, yang merupakan tempat mengatur berbagai macam seni dan estetika dan menulis huruf tegak bersambung mampu melatih kesabaran dan ketekunan. Kerangka Berfikir KONDISI IDEAL/RIIL Dari siswa seharusnya siswa dapat menulis tegak bersambung dengan baik, dan dari segi guru dapat menyampaikan materi dengan menggunakan media yang menarik sehingga proses pembelajaran efektif. Ada beberapa faktor dari siswa yaitu, siswa malas mengulang pembelajaran, kurang perhatian orang tua dan keluarga dalam mendampingi pembelajaran saat di rumah dan mengobrol saat di kelas. Sedangkan dari segi guru yaitu, hanya menggunakan model ceramah, kurangnya pendekatan kepada siswa, media yang kurang menarik. RUMUSAN MASALAH 1. Bagaimana menghasilkan pengembangan multimedia interaktif berbasis android pada materi menulis tegak bersambung kelas II SDN Mrican 1? 2. Bagaimana validitas dan kepraktisan pengembangan multimedia interaktif berbasis android pada

materi menulis tegak bersambung kelas II SDN Mrican 1? Kajian Terdahulu 1. Pengembangan Bukatber (Buku Kata Bergambar) Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kesamaan :sama-sama menggunakan media android 2. Keefektifan Kemampuan Menulis Kreatif Siswa dengan Model Pembelajaran Multiliterasi Kesamaan : sama-sama menggunakan kemampuan menulis 3. Peningkatan Keterampilan Menulis Tegak bersambung Melalui Metode SAS Pada siswa Kelas II-B Sekolah Dasar Kesamaan : sama-sama menggunakan kemampuan menulis tegak bersambung untuk siswa kelas II sekolah dasar Kajian Teori Dalam pengembangan ini difokuskan pada multimedia interaktif berbasis android Materi hanya fokus pada menulis tegak bersambung pada huruf kapital , kalimat berita dan kalimat Tanya. PRODUK Pengembangan multimedia interaktif berbasis android pada materi Menulis Tegak Bersambung kelas II SDN Mrican 1. BAB III Gambar 2.3 Kerangka Berpikir BAB III METODE PENGEMBANGAN Model Pengembangan Model pengembangan merupakan sebuah pola untuk merencanakan sebuah pengembangan yang akan menghasilkan produk. Ketepatan pemilihan model pengembangan akan menentukan produk yang dihasilkan dimana produk penelitian tersebut harus efektif dan efisien. Artinya, sebuah produk penelitian yang efektif dan efisien apabila digunakan model pengembangannya sudah tepat. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/ R&D). Menurut Gay (1990) dalam Amir (2019:1)

Quotes detected: 0.1%

id: 13

“Penelitian pengembangan merupakan usaha untuk mengembangkan suatu produk yang akan digunakan, bukan digunakan untuk menguji teori”.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan proses dalam mengembangkan suatu produk baru yang mana produk tersebut akan digunakan untuk mengembangkan mutu pendidikan dan pembelajaran secara efektif. Model pengembangan yang dipakai adalah model pendekatan 4D (Four D Models). 4D merupakan perpanjangan dari pendefinisian (define), perancangan, (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (disseminate). Tahap define merupakan tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam pengembangan pembelajaran dengan memperhatikan serta menyesuaikan kebutuhan pembelajaran bagi peserta didik. Tahap design bertujuan untuk merancang sebuah produk atau perangkat pembelajaran yang sesuai dengan pengembangan. Tahap development adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan. Tahap disseminate suatu tahap akhir pengembangan produk. Penerapan langkah utama dalam penelitian tidak hanya menurut versi asli tetapi disesuaikan dengan karakteristik subjek dan tempat asal penelitian dan diikuti dengan model yang akan disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan di lapangan. Berikut alur model pengembangannya : Gambar 3.1 Implementasi Model Pengembangan 4D (dalam Puput Mareta Wulandari 2018:43) Model pengembangan 4D dan metode penelitian R&D sangat berkaitan karena model ini praktis dan dinamis sehingga dapat digunakan untuk berbagai macam jenis pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan bahan ajar. Pada penelitian ini penerapan model 4D hanya dibatasi sampai tahap pengembangan karena adanya wabah virus COVID-19 yang mengakibatkan aktifitas masyarakat di batasi sehingga tidak memungkinkan untuk penelitian secara langsung ke sekolah dasar. Prosedur Pengembangan Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Pada metode penelitian dan pengembangan terdapat beberapa jenis model. Model yang digunakan adalah pengembangan model 4D. Model pengembangan 4D (Four D) merupakan pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan. Model pengembangan 4D terdiri dari 4 tahap. Tahapan-tahapan tersebut, yakni : Pendefinisian (Define) Tahap pertama dari model 4D adalah pendefinisian. Pendefinisian ini berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini dibagi menjadi beberapa langkah tahap pertama analisis awal (front-end analysis), analisis peserta didik (learner analysis), analisis konsep (concept analysis), analisis tugas (task analysis), dan spesifikasi tujuan pembelajaran (specifying instructional objectives). Analisis awal akhir (Front-end analysis) Kegiatan dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis android. Pada tahap ini dimunculkan fakta-fakta dan alternatif penyelesaian sehingga memudahkan untuk menentukan langkah awal dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis android yang sesuai untuk dikembangkan. Analisis peserta didik (Learner analysis) Pada tahap ini nantinya akan menganalisis karakteristik peserta didik meliputi tingkat kemampuan, latar belakang pengalaman, perkembangan kognitif, motivasi belajar, dan keterampilan yang dimiliki oleh individu yang berkaitan dengan topik pembelajaran. Analisis tugas (Task analysis) Analisis tugas bertujuan untuk menganalisis tugas-tugas pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam materi pembelajaran agar nantinya dapat mencapai kompetensi inti dan kompetensi dasar. Analisis konsep (Concept analysis) Analisis konsep merupakan langkah paling penting untuk memenuhi prinsip dalam memenuhi konsep pada materi-materi yang akan digunakan sebagai kompetensi dasar dan standar kompetensi. Selain itu analisis konsep juga digunakan untuk menyusun strategi yang akan dilakukan secara rasional. Spesifikasi tujuan pembelajaran (Specifying instructional objectives) Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk mencapai indikator yang berdasarkan analisis materi dan analisis kurikulum. Dengan adanya tujuan pembelajaran peneliti dapat mengetahui materi yang nantinya akan ditampilkan dalam media berbasis multimedia interaktif, dapat menentukan kisi-kisi soal, dan akhirnya mengetahui seberapa kuatnya tujuan pembelajaran yang telah dicapai. Perancangan (Design) Tahap kedua dari model pembelajaran 4D adalah desain. Desain dari multimedia pembelajaran interaktif berbasis android yang akan dikembangkan yaitu sebagai berikut : Penyusunan tes kriteria (criterion-test construction) Menyusun sebuah tes kriteria sebagai pengamatan yang dimiliki oleh peserta

didik dan nantinya sebagai bahan evaluasi setelah kegiatan pembelajaran. Pemilihan media (media selection) Pemilihan media dilakukan dengan cara memilih media yang sesuai dengan materi yang diambil dan karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik. Hal seperti ini digunakan untuk membantu peserta didik agar mencapai kompetensi inti dan kompetensi dasar yang telah diharapkan. Pemilihan format (format selection) Pada tahapan ini peneliti nantinya akan memilih format untuk mendesain bagian isi pembelajaran, pemilihan pendekatan dan memilih sumber belajar yang sesuai dengan langkah-langkah, prinsip dan karakteristik yang sesuai dengan langkah-langkah, prinsip dan karakteristik yang sesuai dengan model pembelajaran. Desain awal (initial design) Desain awal ialah sebuah rancangan media berbasis multimedia interaktif yang sudah dibuat oleh peneliti lalu yang sudah diberi masukan oleh dosen pembimbing sebelum dilakukannya proses produksi. kemudian dilakukan revisi sebelum masuk ke dalam tahap validasi. Pengembangan (Development) Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media berbasis multimedia interaktif yang sudah direvisi dan mendapatkan masukan dari para ahli dan uji coba produk kepada peserta didik. Pada tahap ini terdapat dua langkah yaitu sebagai berikut : Validasi ahli Validasi ahli adalah teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan produk. Pada kegiatan ini nantinya akan di evaluasi oleh ahlinya yaitu pada ahli materi Ibu Encil Puspitoningrum, M.Pd dan ahli media Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. Sarannya ialah untuk memperbaiki materi dan produk yang telah dikembangkan, sehingga nantinya dapat diketahui layak atau tidak layak untuk diterapkan. Uji coba produk Setelah dilakukan validasi oleh ahlinya kemudian dilakukan uji coba lapangan secara terbatas fungsinya untuk mencari data respon, reaksi atau komentar dari sasaran pengguna produk. Hasil uji coba ini dilakukan untuk mengetahui memperbaiki produk, setelah produk diperbaiki kemudian diuji kembali sampai nantinya memperoleh hasil yang efektif. Penyebarluasan (Disseminate) Tahap keempat dalam model pembelajaran 4D adalah diseminasi. Penyebarluasan adalah suatu kegiatan penyebaran informasi yang ditujukan kepada kelompok target atau individu agar mereka memperoleh informasi, mengubah perilaku sasaran, dan akhirnya mereka dapat memanfaatkan informasi tersebut. Pada tahap penelitian ini dilakukan karena adanya keterbatasan biaya, waktu, dan adanya pandemi Covid-19. Sehingga penelitian dan pengembangan media berbasis multimedia interaktif berhenti pada tahap develop (pengembangan) atau tahap uji coba lapangan. Lokasi dan Subyek Penelitian Lokasi Penelitian Lokasi penelitian adalah tempat dimana seorang peneliti melakukan penelitian, peneliti melakukan penelitian di SDN Mrican 1 Kota Kediri. SDN dipilih sebagai tempat peneliti karena di sana sebagai tempat magang dan dalam proses magang peneliti menemukan masalah bahwa ada beberapa siswa belum memahami materi yang diberikan oleh guru dan pada saat proses pembelajaran ketika guru menyampaikan materi dengan model ceramah dan media pembelajaran yang kurang menarik minat belajar siswa sehingga ketika proses pembelajaran menjadi tidak efektif. Subyek Penelitian Penelitian ini nantinya akan melibatkan subyek yaitu peserta didik kelas II. Uji Coba Produk Uji coba model/produk merupakan kegiatan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan untuk menetapkan tingkat kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan dari produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis android pada materi mencermati tulisan tegak bersambung dalam cerita siswa kelas II sekolah dasar. Dalam bagian ini perlu dikemukakan desain uji coba dan subyek uji coba berurutan. Desain Uji Coba Desain produk yang dibuat telah melewati tahap revisi sehingga dapat langsung diuji cobakan kepada siswa. Uji coba diberikan kepada kelas II sekolah dasar dengan tahap uji coba terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi secara efektif dan efisien melalui multimedia pembelajaran interaktif berbasis android sehingga mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mencermati tulisan tegak bersambung dalam cerita. Desain uji coba produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis android adalah sebagai berikut : Memberikan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android kepada siswa kelas II sekolah dasar. Siswa mengamati multimedia pembelajaran interaktif berbasis android dengan seksama. Selama proses pembelajaran siswa dapat menggali informasi dan bertanya kepada guru jika ada hal yang belum dimengerti. Guru di dalam kelas sebagai fasilitator hanya memberikan sedikit ulasan tentang materi mengidentifikasi. Memberikan angket kepada masing-masing siswa untuk menyempurnakan produk akhir sebagai tahap validasi. Subyek Uji Coba Subyek penelitian adalah subyek yang digunakan dalam percobaan penelitian. Setelah produk pembelajaran Bahasa Indonesia selesai divalidasi dan direvisi dengan pemberian masukan dari pakar, tahap selanjutnya yaitu uji coba terbatas dengan siswa kelas II sekolah dasar. Validasi Model/Produk Validasi adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui validasi atau tidaknya media pembelajaran yang digunakan dengan menggunakan kriteria-kriteria yang telah ditentukan oleh ahli materi Ibu Encil Puspitoningrum, M.Pd dan ahli media Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd Ahli materi dan ahli media diminta untuk menilai rancangan yang dibuat sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekurangannya. Menurut Sugiyono (2009:203)

Quotes detected: 0.15%

id: 14

“Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan dua pakar atau tenaga ahli materi dan media yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang baru dirancang”.

Instrumen Pengumpulan Data Pengembangan Instrumen Instrumen adalah sebuah alat yang digunakan untuk

Plagiarism detected: 0.17% [https://ojs.unm.ac.id/mediatik/article/download/...](https://ojs.unm.ac.id/mediatik/article/download/)

id: 15

pengambilan data. Data yang dihasilkan akan akurat jika instrumen yang digunakan valid. Oleh karena itu, perlu melakukan pemilihan instrumen yang tepat dalam kegiatan penelitian dan pengembangan ini.

Teknik untuk pemberian skor yang digunakan dalam penilaian adalah teknik Skala Likert. Skala Likert adalah yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang maupun kelompok orang tentang fenomena sosialnya. Dalam pengembangan instrumen peneliti menggunakan skala likert 1-5 supaya dalam

melakukan pengukuran bisa lebih rinci. Skala likert 1-5, yaitu terdiri dari skala nominal, skala ordinal, skala interval, skala rasio, dan skala sikap. Pada skala likert ini, responden akan menyatakan keadaan untuk setiap pertanyaan dengan memberikan tanda (\checkmark). Adapun instrumen lembar validasi dan angket yang digunakan adalah sebagai berikut : Lembar validasi ahli media dan ahli materi Lembar validasi digunakan untuk mengumpulkan data hasil dari pengecekan validator untuk mengukur tingkat kevalidan pada media pembelajaran dan materi pembelajaran. Apakah media pembelajaran dan materi pembelajaran sudah layak atau masih membutuhkan tahap revisi. Lembar validasi multimedia pembelajaran interaktif berbasis android diberikan kepada ahli media dan materi. Pengisian lembar validasi ini dilakukan dengan cara memberikan tanda check list (\checkmark) pada kolom setiap aspek yang akan dinilai meliputi aspek penyajian, isi materi, dan keterlaksanaan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android. Angket Kepraktisan Angket dalam teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono 2015:16). Angket digunakan untuk memperoleh informasi dan respon mengenai multimedia pembelajaran interaktif berbasis android untuk mengukur tingkat kepraktisan dan keefektifan produk yang dikembangkan kepada pengguna. Angket diberikan kepada siswa dan guru sebagai praktisi. Tes Tulis Tes tulis adalah alat pengumpulan data dari hasil tes soal evaluasi peserta didik untuk mengukur keefektifan dari produk yang telah dikembangkan oleh peneliti, pengumpulan data dilakukan dengan cara tes dan dilakukan pada akhir pembelajaran. Soal evaluasi sudah berada di dalam media yang sudah dikembangkan. Validasi Instrumen Validasi adalah kegiatan untuk mengetahui valid atau tidaknya instrumen dengan kriteria-kriteria tertentu. Kriteria-kriteria validasi instrumennya adalah sebagai berikut : Kisi-kisi lembar validasi angket media pembelajaran. Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Validasi Angket Ahli Media No. Aspek Indikator 1. Media Kesesuaian media dengan materi Kemudahan penggunaan media Kejelasan alur penggunaan media Kuis/lembar evaluasi mudah dipahami 2. Tampilan Tampilan slide menarik Ketepatan pemilihan background dengan materi Isi media menarik Kejelasan petunjuk 3. Navigasi Kemudahan penggunaan tombol Konsistensi tombol 4. Warna Gradasi warna jelas Warna teks jelas / kontras 5. Bentuk Gambar menarik Ukuran gambar Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca Jenis huruf mudah dibaca 6. Audio Audio mudah dipahami Sumber dikembangkan dari : Ambaryani, 2017 Kisi-kisi lembar validasi angket materi. Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Angket Ahli Materi Aspek Indikator Materi 1. Kesesuaian materi kurikulum 2013 2. Kesesuaian materi dengan KD 3. Kesesuaian materi dengan indikator 4. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran 5. Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan peserta didik 6. Kesesuaian materi dengan media 7. Kesesuaian kuis dengan materi 8. Kejelasan materi 9. kejelasan contoh yang diberikan 10. Keterkaitan contoh materi dalam media dengan yang ada di lingkungan sekitar Bahasa 11. Bahasa mudah dipahami 12. Teks mudah dibaca Sumber dikembangkan dari : Ambaryani, 2017 Kisi-kisi angket kepraktisan Tabel 3.3 kisi-kisi Lembar Kepraktisan Respon Guru No. Pertanyaan 1. Multimedia interaktif berbasis android mudah digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia 2. Multimedia interaktif berbasis android mudah dioperasikan oleh peserta didik kelas 2 sekolah dasar 3. Multimedia interaktif berbasis android cocok digunakan untuk peserta didik kelas 2 sekolah dasar 4. Multimedia interaktif berbasis android memiliki tampilan yang menarik bagi peserta didik 5. Multimedia interaktif berbasis android menggugah motivasi peserta didik dalam mempelajari materi 6. Multimedia interaktif berbasis android mudah dipahami oleh peserta didik 7. Kesesuaian multimedia interaktif berbasis android dengan dunia peserta didik yang sedang diajar Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Respon Siswa No. Pertanyaan 1. Apakah desain media yang digunakan menarik? 2. Apakah penggunaan media sangat mudah? 3. Apakah video pembelajaran pada media mendukung anda untuk lebih menguasai materi menulis tegak bersambung? 4. Apakah dengan adanya media dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi menulis tegak bersambung? 5. Apakah penyampaian materi dalam media ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari? 6. Apakah materi yang disajikan dalam media ini mudah dipahami? 7. Apakah media ini memuat soal-soal latihan yang dapat menguji pemahaman anda tentang menulis tegak bersambung? 8. Apakah penyajian materi dalam media ini dapat membantu anda untuk menjawab soal-soal? 9. Apakah bentuk, model dan ukuran font yang digunakan sederhana dan mudah dibaca? Sumber dikembangkan dari : Susila Putri, Riska 2019 Lembar kisi-kisi tersebut dapat di lihat di dalam lampiran. Yang mana di dalam lembar lampiran tersebut akan dijelaskan lebih rinci mengenai kisi-kisi validasi tersebut satu per satu. Teknik Analisis Data Tahapan-tahapan Analisis Data Teknis analisis data yang digunakan dengan cara teknik analisis data secara deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data yang dihimpun dari pendapat dan saran dari hasil data validasi ahli media dan ahli materi. Langkah analisis tersebut dijabarkan sebagai berikut, Kevalidan Data kevalidan diperoleh dari dua ahli dari validasi ahli media dan validasi ahli materi. Menghitung presentase hasil validasi berdasarkan angket validasi yang diperoleh dari validator menurut Akbar(2015:78), dengan menggunakan rumus sebagai berikut. Validitas ahli $V_{ah} = \frac{TSe \times TSh}{TSh} \times 100\% = \dots$ Keterangan : Tse = Total Skor Empirik TSh = Total Skor Maksimal Data analisis ahli materi dan ahli media dapat dikatakan valid jika, hasil perhitungan setiap angket mendapatkan nilai rerata persentase 70,01%-85,00%. Perhitungan rata-rata menggunakan rumus sebagai berikut. Skor rata-rata = ahli materi + ahli media 2 Tabel 3.5 Kriteria Kevalidan No. Tingkat Pencapaian Kriteria Validasi 1. 85,01% - 100,00% Sangat valid 2. 70,01% - 85,00% Valid 3. 50,01% - 70,00% Kurang valid 4. 01,00% - 50,00% Tidak valid (Sumber : Sa'dun, Akbar.2013) Jadi kualifikasi penilaian tingkat kevalidan produk pengembangan dapat dinyatakan layak digunakan apabila mencapai kategori minimal cukup valid. Kepraktisan Data kepraktisan adalah data kepraktisan untuk guru sebagai praktisi, uji coba draf awal produk (kelompok terbatas) dan uji coba produk itama (lapangan). Untuk uji coba lapangan diperoleh dari dua pengguna, yaitu guru dan peserta didik. Menghitung presentase hasil validasi berdasarkan angket validasi yang diperoleh dari hasil penilaian dari praktisi. Menurut Akbar (2013), dengan menggunakan rumus sebagai berikut Menjumlahkan skor total yang di dapat dari respon guru. Validitas pengguna $(V_{pg}) = \frac{TSe \times TSh}{TSh} \times 100\% = \dots$ Keterangan : TSe = Total skor empirik TSh = Total skor maksimal Data

analisis responden guru dan siswa dapat dikatakan praktis jika, hasil perhitungan setiap angket mendapatkan nilai rerata persentase 70,01%-85,00%. Perhitungan rata-rata menggunakan rumus sebagai berikut. Skor rata-rata = $\frac{\text{angket repon guru} + \text{angket respon siswa}}{2}$ Tabel 3.6 Kriteria Kepraktisan No. Tingkat Pencapaian Kriteria Validasi 1. 85,01% - 100,00% Sangat praktis 2. 70,01% - 85,00% Praktis 3. 50,01% - 70,00% Kurang praktis 4. 01,00% - 50,00% Tidak praktis (Sumber : Sa'dun, Akbar, 2013) Jadi kualifikasi penilaian tingkat kepraktisan produk pengembangan dapat dinyatakan layak digunakan apabila mencapai kategori minimal cukup praktis. Keefektifan Data keefektifan diperoleh dari rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas setelah pembelajaran dengan mengerjakan soal tes yang terdiri dari 15 butir soal pilihan ganda. Apabila setelah pembelajaran diperoleh hasil belajar \geq nilai KKM 75 maka multimedia interaktif berbasis android dapat dikatakan efektif. Langkah-langkah yang dilakukan untuk mendapatkan data keefektifan media adalah sebagai berikut. Menghitung nilai hasil belajar tiap siswa (individu) dengan rumus. Nilai belajar individu = $\frac{\text{jumlah soal benar}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$ Ketuntasan individu di persentase secara klasikal dengan menggunakan rumus sebagai berikut. $p = \frac{L}{n} \times 100\%$ Keterangan : p = persentase ketuntasan siswa secara klasikal L = jumlah siswa yang lulus KKM n = jumlah siswa keseluruhan Selanjutnya nilai tersebut diubah menjadi bentuk kualitatif (kata-kata) berdasarkan tabel berikut. Tabel 3.7 Kriteria Keefektifan Siswa No. Tingkat Pencapaian Tingkat Keefektifan Kriteria 1. 0%-20% Sangat Tidak Efektif Tidak Efektif 2. 21%-40% Tidak Efektif Tidak Efektif 3. 41%-60% Kurang Efektif Tidak Efektif 4. 61%-80% Cukup Efektif Tidak Efektif 5. 81%-100% Sangat Baik Efektif (Sumber : Ridwan, 2015) Produk pengembangan dapat dikatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran apabila ketuntasan klasikal hasil belajar belajar siswa memenuhi kategori 81% - 100%.

BAB IV HASIL PENELITIAN, KAJIAN PRODUK, DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Penelitian ini dilakukan melalui analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja dan analisis kebutuhan dilakukan melalui tahap observasi pada kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. materi kegiatan menulis tegak bersambung di SDN Mrican 1 pada bulan Juni 2022, pada guru dan siswa kelas II. Pelaksanaan observasi ini difokuskan pada media yang digunakan oleh guru ketika pembelajaran di SDN Mrican 1. Pada kenyataannya guru hanya menggunakan buku ajar tanpa menggunakan media, dalam penyampaian materi hanya dengan metode ceramah sehingga kegiatan pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik minat siswa. Sehingga siswa membutuhkan media yang dapat menarik perhatiannya guna meningkatkan minat belajar siswa pada materi kegiatan menulis tegak bersambung. Berdasarkan paparan permasalahan di atas, di butuhkan solusi berupa penggunaan sumber belajar lain untuk menjadikan proses belajar mengajar lebih menarik salah satunya dengan media pembelajaran berbasis teknologi materi menulis tegak bersambung pada siswa kelas II SDN Mrican 1. Dengan media pembelajaran diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru serta membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Langkah-langkah dan penyusunan dan pengembangan media interaktif berbasis android telah dirangkum dalam prosedur pengembangan dengan menggunakan model 4-D (four-D). Tahapan-tahapan pengembangan model 4-D terdiri atas tahapan define, design, development, dan dissemination. Penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan (develop) hal ini dikarenakan keterbatasan waktu penelitian dan keterbatasan kemampuan peneliti. Pada tahap penyebaran (disseminate) hanya dilakukan di sekolah SDN MRICAN 1. Penyebaran dilakukan pada kelas II. Tahap-tahap yang telah dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

Define (Pendefinisian) Tahap define (pendefinisian) merupakan tahapan analisis dan identifikasi masalah untuk memperoleh berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan.

Analisis Awal Akhir (Front-end analysis) Analisis awal akhir merupakan proses identifikasi masalah-masalah yang dihadapi saat melaksanakan proses pembelajaran. Analisis ini dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung. Hasil dari pengamatan menunjukkan bahwa disebabkan karena dari segi siswa kurangnya latihan menulis tegak bersambung di rumah. Faktor yang pertama dikarenakan ketika siswa sudah berada di rumah malas untuk menerapkan atau mengulangi apa yang sudah dipelajari di sekolah. Faktor yang kedua yaitu faktor dari kedua orang tua atau keluarga yang ada di lingkungannya, kedua orang tua sedang bekerja sehingga anak di rumah sendiri atau hanya bersama dengan neneknya. Yang umur neneknya sudah tidak muda dan mengalami keterbatasan dalam menuntun dalam proses belajar di rumah. Faktor yang ketiga yaitu siswa kurang memperhatikan penjelasan materi yang telah disampaikan guru. Ketika di sekolah siswa lebih banyak mengobrol dengan teman sebangku. Sehingga ketika guru menyuruh siswa dalam menulis tegak bersambung hasilnya kurang maksimal. Hasil pengamatan berdasarkan dari segi guru. Faktor pertama yaitu, dalam menyampaikan materi menulis tegak bersambung guru hanya menggunakan metode ceramah. Terbukti dari hasil belajar belajar siswa kurang baik. Faktor kedua dari segi guru ketika proses pembelajaran menulis tegak bersambung guru tidak menggunakan media. Terbukti dari hasil wawancara guru hanya memberikan contoh di papan tulis saja. Faktor ketiga yaitu, dalam satu kelas terdapat 28 siswa dari 16 siswa sudah dianggap mampu dalam menulis tegak bersambung. Sedangkan 12 siswa dianggap kurang mampu dalam menulis tegak bersambung. Dalam proses pembelajaran guru hanya fokus kepada siswa yang sudah mampu dalam menulis tegak bersambung. Sehingga untuk siswa kurang mampu dalam menulis tegak bersambung kurang mendapatkan perhatian dari guru. Maka untuk itu peneliti perlu membuat multimedia interaktif berbasis android. Multimedia interaktif berbasis android ini dapat digunakan untuk memadukan media pembelajaran yang lain saat proses pembelajaran. Sehingga media pembelajaran tersebut dapat membantu guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan lebih mudah untuk memahami materi.

Analisis Peserta Didik (Learner analysis) Pada dasarnya dalam proses pembelajaran berlangsung siswa tidak memperhatikan guru dalam menjelaskan materi. Siswa mengobrol dengan teman sebangku. Siswa malas dalam mengulang pelajaran saat di rumah. Sehingga dalam menulis tegak bersambung masih kurang.

Analisis Tugas (Task analysis) Analisis tugas bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh siswa paham akan materi yang telah disampaikan guru saat proses pembelajaran berlangsung.

Hal ini dilakukan dengan cara guru memberi soal evaluasi berupa soal pilihan ganda sebanyak 15 butir soal. Guru memberi soal keterampilan menulis dengan menyalin teks cerita dengan menggunakan tulisan tegak bersambung yang sudah disediakan oleh guru. Analisis Konsep (Concept analysis) Perumusan konsep dilakukan dengan cara dikembangkannya media pembelajaran interaktif berbasis android yang tentunya disesuaikan dengan kompetensi dasar yang sesuai dengan materi yang akan dikembangkan. Keterampilan menulis tegak bersambung merupakan keterampilan menuangkan pikiran, gagasan, pendapat tentang sesuatu, tanggapan terhadap suatu pernyataan keinginan, atau mengungkapkan perasaan dengan menggunakan bahasa tulis. Pada dasarnya pengertian menulis tegak bersambung atau menulis halus adalah kegiatan menghasilkan huruf yang saling ebersambung yang dilakukan tanpa mengangkat alat tulis. Huruf tegak bersambung biasanya disebut juga dengan huruf elok atau huruf halus. Spesifikasi Tujuan Pembelajaran (Specifying instructional objectives) Perumusan tujuan pembelajaran Atau indikator pencapaian hasil belajar dibuat berdasarkan kompetensi dasar yang tercantum dalam silabus. Materi yang disajikan pada pengembangan multimedia interaktif berbasis android harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Adapun uraian tujuan pembelajaran sebagai berikut : Tabel 4.1 Kompetensi Dasar No. Kompetensi Dasar 1. 3.7 Mencermati tulisan tegak bersambung dalam cerita dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital (awal kalimat, nama bulan dan hari, nama orang) serta mengenal tanda titik pada kalimat berita dan tanda tanya pada kalimat tanya. 2. 4.7 Menulis dengan tulisan tegak bersambung menggunakan huruf kapital (awal kalimat, nama bulan, hari, dan nama diri) serta tanda titik pada kalimat berita dan tanda tanya pada kalimat tanya dengan benar. Tabel 4.2 Indikator No. Indikator 1. 3.7.1 Menjelaskan tulisan tegak bersambung dalam cerita dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital (awal kalimat, nama bulan dan hari, nama orang) serta mengenal tanda titik pada kalimat berita dan tanda tanya pada kalimat tanya. 3.7.2 Mengidentifikasi tulisan tegak bersambung dalam cerita dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital (awal kalimat, nama bulan dan hari, nama orang) serta mengenal tanda titik pada kalimat berita dan tanda tanya pada kalimat tanya. 2. 4.7.1 Menulis tegak bersambung dengan menerapkan penggunaan huruf kapital (awal kalimat, nama bulan, hari, dan nama diri) pada kalimat tanya. 4.7.2 Menulis tegak bersambung dengan menerapkan penggunaan huruf kapital (awal kalimat, nama bulan, hari, dan nama diri) pada kalimat tanya. Tabel 4.3 Tujuan Pembelajaran No. Tujuan Pembelajaran 1. Setelah menyimak media pembelajaran multimedia interaktif berbasis android, siswa mampu menulis tegak bersambung dengan menggunakan huruf kapital (awal kalimat, nama bulan, hari, dan nama diri) pada kalimat berita dengan tepat. 2. Setelah menyimak media pembelajaran multimedia interaktif berbasis android, siswa mampu menulis tegak bersambung dengan menggunakan huruf kapital (awal kalimat, nama bulan, hari, dan nama diri) pada kalimat tanya dengan tepat. Design (Perancangan) Tahap design (perencanaan) bertujuan untuk menyiapkan pedoman/landasan dalam penyusunan model secara menyeluruh. Pedoman tes kriteria (criterion-test construction) Tabel 4.4 Pedoman Angket Siswa No. Pertanyaan Ya Tidak Desain media yang digunakan menarik Penggunaan media sangat mudah Video pembelajaran pada media mendukung anda untuk lebih menguasai materi pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari Dengan adanya media dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari Penyampaian materi dalam media ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari Materi yang disajikan dalam media ini mudah di pahami Media ini memuat soal-soal latihan yang dapat menguji pemahaman anda tentang pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari Penyajian materi dalam media ini dapat membantu anda untuk menjawab soal-soal Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca Pemilihan media (media selection) Banyaknya bentuk media yang ada namun peneliti mengembangkan media berupa multimedia interaktif berbasis android. Sebelum digunakan sebagai bahan ajar dalam pengembangan media harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan dan sesuai dengan karakteristik dan permasalahan yang sebelumnya peneliti melakukan pengamatan. Pemilihan format (format selection) Format yang digunakan dalam multimedia interaktif berbasis android adalah sebagai berikut : Menggunakan jenis huruf, warna, gambar, audio yang menarik Penyusunan materi yang secara sistematis dan berurutan. Menggunakan background pada slide yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Desain awal (initial design) Berdasarkan hasil studi lapangan yang telah dilakukan, dikembangkanlah media pembelajaran multimedia interaktif berbasis android. Desain awal model multimedia interaktif berbasis android menggunakan bahan yang digunakan dalam pembuatan multimedia interaktif berbasis android yaitu berupa software. Software yang dipakai untuk pembuatan media yaitu Articulate Storyline 3 dan Website 2 APK Builder Pro. Berikut akan ditampilkan desain media yang dikembangkan beserta keterangannya. Tampilan Halaman Login Pada halaman Login terdiri atas nama siswa dan alamat sekolah siswa yang harus diisi terlebih dahulu, jika tidak diisi terlebih dahulu maka tidak bisa melanjutkan ke halaman selanjutnya. Pada halaman login juga terdapat tombol

Quotes detected: 0.01%

id: 16

"MULAI"

yang gunanya setekah mengisi data diri harapannya mengklik tombol

Quotes detected: 0.01%

id: 17

"MULAI"

agar bisa melanjutkan halaman selanjutnya. Gambar 4.3 Desain Halaman Login Tampilan Halaman Pembukaan Pada halaman pembukaan terdiri atas judul media, kemudian terdapat tombol

<p>Quotes detected: 0.01% “MENU”</p>	id: 18
<p>yang terdapat di bawah gunanya untuk melanjutkan ke halaman selanjutnya. Judul media yang dikembnagkan yaitu PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATERI MENULIS TEGAK BERSAMBUNG PADA SISWA KELAS II SDN MRICAN 1. Gambar 4.4 Halaman Pembukaan Tampilan Halaman Menu Utama Halaman menu utama terdiri atas 7 menu yaitu tombol petunjuk penggunaan, KD(Indikator, dan tujuan pembelajaran), Materi, Video, Kuis, Soal Latihan menulis, Profil Pengembang. Gambar 4.5 Halaman Menu Utama Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan Halaman petunjuk penggunaan media terdiri dari 3 tombol yaitu, tombol</p>	
<p>Quotes detected: 0.03%</p>	id: 19
<p>“home, back, dan next”. Selain itu juga terdapat tombol</p>	
<p>Quotes detected: 0.01%</p>	id: 20
<p>“home” yang jika di klik akan kembali ke halaman menu utama. Gambar 4.6 Halaman Petunjuk Penggunaan Tampilan Halaman Kompetensi Halaman Kompetensi berisi 3 yaitu, Kompensi Dasar (KD), Indikator, dan Tujuan Pemelajaran. Selain itu, terdapat tombol</p>	
<p>Quotes detected: 0.01%</p>	id: 21
<p>“home” yang jika di klik masuk ke halaman awal/menu utama dan tombol</p>	
<p>Quotes detected: 0.01%</p>	id: 22
<p>“next” yang jika di klik akan ke halamn tujuan pembelajaran dan tombol</p>	
<p>Quotes detected: 0.01%</p>	id: 23
<p>“back” yang jika di klik akan kembali ke halaman KD dan Indikator. Pada pojok kiri atas juga terdapat tombol</p>	
<p>Quotes detected: 0.01%</p>	id: 24
<p>“home” yang jika di klik akan kembali pada halaman menu utama. Gambar 4.7 Halaman Kompetensi (KD dan Indikator) Gambar Halaman 4.8 Halaman Kompetensi (Tujuan Pembelajaran) Tampilan Halaman Materi Pada halaman materi terdapat teks materi tentang pengertian dan gambar menulis tegak bersambung dan huruf kapital. Selain itu terdapat tombol</p>	
<p>Quotes detected: 0.39%</p>	id: 25
<p>“next” di pojok kanan bawah yang jika di klik akan menuju materi selanjutnya, pada pojok kiri atas juga terdapat tombol “home” yang jika di klik akan kembali pada halaman menu utama. Gambar 4.9 Halaman Materi Tampilan Halaman Video Halaman ini terdapat video pembelajaran yang jika di putar akan menampilkan penjelasan materi menulis tegak bersambung. Selain itu juga terdapat tombol “home”</p>	
<p>yang jika di klik akan kembali pada halaman menu utama. Gambar 4.10 Halaman Video Tampilan Halaman Kuis Halaman ini terdapat 10 butir soal evaluasi yang berbentuk pilihan ganda beserta skor hasil menjawab pertanyaan. Selanjutnya terdapat tombol</p>	
<p>Quotes detected: 0.01%</p>	id: 26
<p>“next” yang jika di klik akan menuju soal berikutnya, tombol</p>	
<p>Quotes detected: 0.01%</p>	id: 27
<p>“back” yang jika di klik akan menuju soal sebelumnya, tombol</p>	
<p>Quotes detected: 0.01%</p>	id: 28
<p>“sumbit” pada akhir pertanyaan yang jika di klik akan keluar skor nilai, dan tombol</p>	
<p>Quotes detected: 0.01%</p>	id: 29
<p>“home” yang jika di klik akan menuju halaman menu utama. Gambar 4.11 Halaman Kuis Tampilan Halaman Soal Latihan Menulis Halaman ini terdapat soal keterampilan yang berbentuk cerita untuk siswa agar menyalin dengan</p>	

menggunakan tegak bersambung dan penggunaan huruf kapital dengan benar. Selain itu terdapat tombol

Quotes detected: **0.01%**

id: **30**

“home”

yang jika di klik akan kembali pada halaman menu utama. Gambar 4.12 Halaman Soal Latihan Menulis Develop (Pengembangan) Pada tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media berbasis multimedia interaktif yang sudah direvisi dan mendapatkan masukan dari para ahli dan uji coba produk kepada peserta didik. Pada tahap ini terdapat dua langkah yaitu sebagai berikut : Validasi Ahli Untuk mengetahui kelayakan dari media interaktif berbasis android maka dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi Ahli Materi Validasi ahli materi pada penelitian ini dilakukan dengan melakukan validasi kepada dosen ahli materi. Validator ahli materi yaitu Encil Puspitoningrum, M.Pd pada tanggal 23 Juni 2022. Berikut ini

Plagiarism detected: **0.1%** <https://ojs.unm.ac.id/mediatik/article/download/...>

id: **31**

hasil validasi ahli media yang telah didapatkan peneliti. Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi

No. Aspek Indikator Skor Penilaian 5 4 3 2 1. Materi Kesesuaian materi kurikulum 2013 ✓ Kesesuaian materi dengan KD ✓ Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran ✓ Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran ✓ Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan siswa ✓ Kesesuaian materi dengan media ✓ Kesesuaian kuis dengan materi ✓ Kejelasan materi ✓ Kejelasan contoh yang diberikan ✓ Keterkaitan contoh materi dalam media dengan yang ada di lingkungan sekitar. ✓ 2. Bahasa Bahasa mudah dipahami ✓ Teks mudah dibaca ✓ Jumlah Skor 55 Skor Maksimum 60 Persentase Skor 92% Analisis data validasi ahli materi menunjukkan hasil persentase 92%. Berdasarkan kriteria kevalidan menurut Akbar (2013) jika persentase 85,01% - 100% termasuk dalam kriteria sangat valid. Jadi dapat disimpulkan bahwa materi keterampilan menulis tegak bersambung pada multimedia interaktif berbasis android yang dikembangkan sangat valid, sehingga layak digunakan. Validasi Ahli Media Validasi ahli media pada penelitian ini diperoleh dengan melakukan validasi kepada dosen ahli media. Validator ahli media dalam penelitian ini yaitu Bagus Amirul Mukmin, M.Pd pada tanggal 23 Juni 2022. Berikut ini hasil validasi ahli media yang telah didapatkan peneliti. Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media No. Aspek Indikator Skor Penilaian 5 4 3 2 1. Media Kesesuaian media dengan materi ✓ Kemudahan penggunaan media ✓ Kejelasan alur penggunaan media ✓ Kuis/lembar evaluasi mudah dipahami ✓ 2. Tampilan Tampilan slide menarik ✓ Ketepatan pemilihan background dengan materi ✓ Isi media menarik ✓ Kejelasan petunjuk ✓ 3. Navigasi Kemudahan penggunaan tombol ✓ Konsistensi tombol ✓ 4. Warna Gradasi warna jelas ✓ Warna teks jelas/kontras ✓ 5. Bentuk Gambar menarik ✓ Ukuran gambar ✓ Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca ✓ Jenis huruf mudah dibaca ✓ 6. Audio Audio mudah dipahami ✓ Jumlah skor 73 Skor Maksimal 85 Persentase Skor 86% Analisis data validasi ahli media menunjukkan hasil persentase 86%. Berdasarkan kriteria kevalidan menurut Akbar (2013) jika persentase 85,01% - 100% termasuk dalam kriteria

Plagiarism detected: **0.24%** <https://ojs.unm.ac.id/mediatik/article/download/...>

id: **32**

sangat valid dan layak digunakan di lapangan. Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis android yang dikembangkan layak digunakan. Uji Coba Pengembangan Produk Setelah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran,

kemudian media interaktif berbasis android di uji cobakan pada siswa untuk mendapatkan respon siswa dan guru. Adapun data hasil penilaian uji coba pengembangan produk dapat dilihat di bawah ini : Keefektifan (Hasil Evaluasi Siswa soal pilihan ganda) Dalam penelitian ini pengembangan produk bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis android yaitu dengan meminta siswa mengerjakan soal evaluasi sebanyak 15 butir soal pilihan ganda. Kemampuan siswa dalam memahami materi menulis tegak bersambung diukur dengan mengacu pada KKM yaitu 75%, dan hasil setelah pembelajaran mencapai ketentuan klasikal 88%. Berikut hasil nilai siswa mengerjakan soal evaluasi dipaparkan pada tabel berikut : Tabel 4.3 Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Terbatas No. Nama Siswa Nilai KKM Keterangan 1. Ahmad Fadhilah R.N 80 75 Tuntas 2. Alviana Rizky P.D 100 75 Tuntas 3. Danang parikesit 60 75 Tidak Tuntas 4. Jeflin Ishof Afid 73 75 Tuntas 5. Jerrolin Ishoon afid 80 75 Tuntas 6. Naufal Husein D.A 80 75 Tuntas 7. Surya Agung C 80 75 Tuntas 8. Taliha Elsa N 93 75 Tuntas Jumlah 646 - - Rata-rata 81 - - Berdasarkan tabel 4.3 diperoleh data sebanyak 7 siswa dinyatakan tuntas karena nilai yang diperoleh di atas KKM 75, dan diperoleh sebanyak 1 siswa dinyatakan tidak tuntas Karena nilai belum memenuhi KKM. Berikut hasil ketuntasan secara klasikal. Rumus : $p = \frac{I}{n} \times 100\% = \frac{78}{88} \times 100 = 88\%$ Keterangan : p = persentase kelulusan siswa secara klasikal I = jumlah siswa yang lulus KKM n = jumlah siswa keseluruhan Berdasarkan hasil persentase nilai siswa secara klasikal diperoleh sebesar 88%, sehingga sudah memenuhi pedoman keefektifan. Berdasarkan tabel 3.7 media pembelajaran multimedia interaktif berbasis android dinyatakan sangat efektif sesuai persentase keefektifan menurut Ridwan (2015:15) persentase 81% - 100% termasuk kategori sangat efektif. Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis android materi menulis tegak bersambung yang dikembangkan sangat efektif dan termasuk kriteria efektif. Keefektifan (Hasil Latihan Menulis) Dalam penelitian ini pengembangan produk bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis android yaitu dengan meminta siswa untuk mengerjakan soal latihan soal yang telah disiapkan oleh guru dan kemudian dibagikan. Berikut hasil nilai kemampuan siswa dalam latihan menulis tegak bersambung dipaparkan pada tabel berikut : Tabel 4.4 Data Hasil Latihan Menulis Tegak Bersambung No. Nama Siswa Nilai Keterangan 1 2 3 4 1. Ahmad fadhilah R.N ✓ Baik 2. Alviana Rizky P.D ✓ Baik 3. Danang Parikesit ✓ Baik 4. Jeflin Ishof Afid ✓ Baik 5. Jerrolin Ishoon Afid ✓ Baik Sekali 6. Naufal Husein D.A ✓ Baik Sekali 7. Surya Agung C ✓ Baik 8. Taliha

Elsa N ✓ Baik Sekali Berdasarkan hasil tabel latihan menulis tegak bersambung ssebanyak 8 siswa di atas yaitu terdapat 5 siswa yang dinyatakan dengan tepat namun cukup sistematis dalam menuliskan huruf kapital dan tegak bersambung, dan kerapian dalam menulis tegak bersambung juga cukup rapi. 2 diantaranya dalam ketepatan menulis huruf kapital kurang tepat dan kurang sistematis, sedangkan untuk kerapiannya dalam menuliskan tegak bersambung kurang rapi. 1 diantaranya sudah tepat dan sistematis dalam menuliskan huruf kapital dan tegak bersambung, sedangkan kerapian dalam menulis tegak bersambung dengan rapi. Setelah mengetahui deskripsi dari hasil latihan menulis tegak bersambung di atas maka, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis android yang telah dikembangkan efektif apabila digunakan dalam pembelajaran. 2. Kepraktisan Angket Respon Guru Angket respon guru digunakan sebagai salah satu tolak ukur untuk mengetahui tanggapan guru terhadap multimedia interaktif berbasis android yang telah dikembngkan. Analisis data respon guru diperoleh berdasarkan penilaian yang telah diberikan oleh guru dalam angket rson guru. Berikut ini hasil angket respon guru terhadap multimedia ineraktif berbasis android yang telah didapatkan peneliti. Tabel 4.5 Data Hasil Angket Respon Guru No Pertanyaan Skor 1 2 3 4 5 1 Multimedia Interaktif Berbasis Android mudah digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ✓ 2 Multimedia Interaktif Berbasis Android mudah dioperasikan oleh siswa kelas 2 sekolah dasar ✓ 3 Multimedia Interaktif Berbasis Android cocok digunakan untuk siswa kelas 2 sekolah dasar ✓ 4 Multimedia Interaktif Berbasis Android memiliki tampilan yang menarik bagi siswa ✓ 5 Multimedia Interaktif Berbasis Android menggugah motivasi siswa dalam mempelajari materi ✓ 6 Multimedia Interaktif Berbasis Android mudah dipahami oleh siswa ✓ 7 Kesesuaian Multimedia Interaktif Berbasis Android dengan dunia siswa yang sedang diajar ✓ Skor Total 25 Skor Maksimal 35 Persentase Skor 71,4 Analisis data respon guru menunjukkan hasil persentase sebesar 71,4%. Mneurut Akbar (2013:208) persentase 50,00% - 75,00% termasuk kategori praktis dan baik digunakan. Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis android yang dikembangkan praktis, sehingga baik untuk digunakan. Angket Respon Siswa Angket respon siswa digunakan sebagai slaah satu tolak ukur untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap multimedia interaktif berbasis android yang telah digunakan. Analisis data respon siswa berdasarkan penilaian yang telah diberikan kepada siswa dalam angket respon siswa. Berikut ini hasil angket respon siswa terhadap multimedia interaktif berbasis android yang telah didapatkan peneliti. Tabel 4.6 Data Hasil Angket Respon Siswa Uji Terbatas No. Pertanyaan Ya Tidak Total Desain media yang digunakan menarik 8 8 Penggunaan media sangat mudah 8 8 Video pembelajaran pada media mendukung anda untuk lebih menguasai materi pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari 8 8 Dengan adanya media dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari 8 8 Penyampaian materi dalam media ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari 8 8 Materi yang disajikan dalam media ini mudah di pahami 8 8 Media ini memuat soal-soal latihan yng dapat menguji pemahaman anda tentang pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari 8 8 Penyajian materi dalam media ini dapat membantu anda untuk menjawab soal-soal 9 9 Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca 9 9 Jumlah Skor 74 Skor Maksimal 81 Persentase Skor 91 Analisis data respon siswa menunjukkan hasil persentase sebesar 91%. Menurut akbar (2013) persentase 86% - 100% termasuk kategori dan . Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis android yang dikembangkan, sehingga untuk digunakan.

Setelah melakukan uji coba terbatas di SDN Mrican 1 menggunakan multimedia interaktif berbasis android, diperoleh hasil pada uji keefektifan persentase sebesar 88%. Sedangkan hasil uji kepraktisan angket yang telah diberikan kepada guru 71,4% dan untuk angket siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa mulrimedia interaktif berbasis android sudah efektif dan baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada materi menulis tegak bersambung. Disseminate (Penyebaran) Pada tahap penyebaran yang seharusnya dilakukan dan dikembangkan secara luas, namun pada tahap penyebaran mengalami keterbatasan waktu sehingga penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis android berhenti pada tahap develop (pengembangan) atau tahap uji coba lapangan. Kajian Produk Tahap Revisi Materi Revisi dilakukan berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media. Adapun hal-hal yang direvisi adalah kebahasaan, dan kelengkapan ilustrasi gambar pada soal evaluasi siswa. Adapun uraiannya sebagai berikut: Kebahasaan Adapun masukan atau revisi yang diberikan ahli materi pada kebahasaan. Penulis diminta untuk merevisi kebahasaannya guna menyempurnakan materi berikut hasil revisinya: Gambar 4.12 Kebahasaan sebelum revisi Gambar 4.12 Kebahasaan setelah revisi Revisi dari ahli materi terletak pada beberapa kalimat pada soal yang masih terdapat kesalahan atau kurang lengkapnya suatu kata. Maka dari itu penulis perlu memperbaikinya agar penulisan pada suatu kalimat dapat dipahami siswa dengan baik. Kelengkapan ilustrasi gambar Adapun masukan atau revisi yang diberikan ahli meteri pada kelengkapan ilustrasi gambar pada soal. Penulis diminta untuk merevisi guna menyempurnakan kelengkapan ilustrasi gambar pada soal evaluasi pilihan ganda sebagai berikut : Gambar 4.14 Kelengkapan Ilustrasi gambar sebelum revisi Gambar 4.15 Kelengkapan Ilustrasi gambar setelah revisi Pada soal evaluasi berupa pilihan ganda untuk siswa diberi ilustrasi gambar, agar siswa dapat mengilustrasikan soal dengan baik dan jelas. Media Dari segi media, hal-hal yang diperbaiki adalah konsistensi pada penggunaan warna pada font di dalam materi, jenis dan ukuran font harus ada, daftar pustaka gambar dalam materi belum ada. Warna font Adapun masuka atau revisi dari ahli media untuk warna font yang ada di maedia bagian materi, berikut hasil revisi sebagai berikut : Gambar 4.16 Warna pada font sebelum revisi Gambar 4.17 Warna pada font setelah revisi Masukan atau revisi dari ahli media terletak pada konsistensi penggunaan warna font di dalam media bagian materi. Konsistensi penggunaan warna font media bagian materi sangat mempengaruhi belajar siswa. Harapannya agar siswa dapat memahami materi dengan baik dan jelas. Jenis font dan Ukuran Adapun masukan atau revisi yang diberikan ahli media pada jenis font dan ukuran.

Penulis diminta untuk merevisi guna menyempurnakan jenis font dan ukuran sebagai berikut : Gambar 4.19 Jenis font dan ukuran setelah revisi Gambar 4.18 Jenis font dan ukuran sebelum revisi Masukan atau revisi dari ahli media terletak pada konsistensi dalam penggunaan jenis dan font dan ukuran agar penulisan lebih indah dan rapi ketika dilihat. Daftar Pustaka / Sumber Adapun masukan atau revisi yang diberikan ahli media pada daftar pustaka/sumber gambar yang ada di materi. Penulis diminta untuk merevisi guna menyempurnakan daftar pustaka/sumber sebagai berikut : Gambar 4.20 Daftar Pustaka / Sumber sebelum revisi Gambar 4.21 Daftar Pustaka/Sumber sebelum revisi Masukan atau revisi dari ahli media terletak pada daftar pustaka/sumber gambar. Daftar pustaka/sumber belum dicantumkan pada multimedia interaktif berbasis android maka penulis perlu mencantumkan agar pembaca juga mengetahui asal gambar tersebut. Produk Akhir Tampilan akhir media pembelajaran multimedia interaktif setelah divalidasi ditunjukkan pada gambar di bawah ini : Halaman Login Pada produk akhir adalah hasil revisi dari ahli media sebelumnya. Di halaman login ini tampilan sudah mengalami perubahan menjadi lebih berwarna dan tulisan yang ada dapat terlihat dengan jelas. Pada halaman login siswa atau pengguna diharapkan mengisi data terlebih dahulu lalu menekan tombol

Quotes detected: 0.01%

id: 33

“masuk”

untuk melanjutkan ke halaman selanjutnya. Gambar 4.22 Halaman login Halaman Awal Pada produk akhir adalah hasil revisi dari ahli media sebelumnya. Di halaman awal ini tampilan sudah mengalami perubahan menjadi lebih berwarna dan tulisan yang ada dapat terlihat dengan jelas. Pada halaman awal terdapat judul penelitian yang digunakan. Gambar 4.23 Halaman Awal Halaman Menu Pada produk akhir adalah hasil revisi dari ahli media sebelumnya. Di halaman menu ini tampilan sudah mengalami perubahan menjadi lebih berwarna dan tulisan yang ada dapat terlihat dengan jelas. Pada halaman menu ini terdapat 8 menu yaitu petunjuk penggunaan, KD, indikator, tujuan pembelajaran, materi, video, kuis, soal latihan menulis, profil pengembang dan sumber. Gambar 4.24 Halaman Menu Halaman Kompetensi (KD dan Indikator) Pada produk akhir adalah hasil revisi dari ahli media sebelumnya. Di halaman kompetensi ini tampilan sudah mengalami perubahan menjadi lebih berwarna dan tulisan yang ada dapat terlihat dengan jelas. Pada halaman kompetensi ini terdapat 2 aspek yaitu KD dan indikator). Gambar 4.25 KD dan Indikator Halaman Tujuan Pembelajaran Pada halaman akhir adalah hasil revisi dari ahli media sebelumnya. Di halaman tujuan pembelajaran ini tampilan sudah mengalami perubahan menjadi lebih berwarna dan tulisan yang ada dapat terlihat dengan jelas. Gambar 4.26 Halaman tujuan pembelajaran Halaman Materi Pada halaman akhir adalah hasil revisi dari ahli media sebelumnya. Di halaman materi ini tampilan sudah mengalami perubahan menjadi lebih berwarna dan tulisan yang ada terlihat dengan jelas. Pada halaman materi juga terdapat panah di sebelah pojok kanan bawah yang gunanya untuk mengarah ke halaman selanjutnya. Gambar 4.27 Halaman materi Halaman Video Pembelajaran Pada produk akhir adalah hasil revisi dari ahli media sebelumnya. Di halaman video pembelajaran ini tampilan sudah mengalami perubahan menjadi lebih berwarna dan dapat memutar video. Gambar 4.28 Halaman video pembelajaran Halaman Awal Evaluasi Pada produk akhir adalah hasil revisi dari ahli media sebelumnya. Di halaman video pembelajaran ini tampilan sudah mengalami perubahan menjadi lebih berwarna dan tulisan dapat terlihat dengan jelas. Pengguna atau siswa harus mengklik mulai terlebih dahulu agar dapat menjawab pertanyaan sebanyak 15 soal pilihan ganda. Gambar 4.29 Halaman awal evaluasi Halaman Soal Evaluasi Pada produk akhir adalah hasil revisi dari ahli media sebelumnya. Di halaman soal evaluasi ini tampilan sudah mengalami perubahan menjadi lebih berwarna dan tulisan yang ada dapat terlihat dengan jelas. Pada halaman evaluasi terdapat 15 butir soal pilihan ganda. Pada pojok kanan bawah memiliki tombol agar siswa atau pengguna dapat mengklik tombol tersebut agar dapat melanjutkan menjawab soal berikutnya. Gambar 4.30 Halaman soal evaluasi Halaman result/hasil evaluasi mencapai KKM Pada produk akhir adalah hasil revisi dari ahli media sebelumnya. Di halaman result/hasil revisi mencapai KKM ini tampilan sudah mengalami perubahan menjadi lebih berwarna dan tulisan yang ada dapat terlihat dengan jelas. Pada halaman ini siswa atau pengguna yang telah menjawab kuis sebanyak 15 soal lalu klik submit maka akan keluar hasil atau skor nilai secara langsung. Ketika hasil keluar siswa atau pengguna juga dapat melihat nilai yang diperoleh itu sudah di atas KKM atau belum. Pada halaman ini menunjukkan bahwa siswa atau pengguna belum mencapai KKM Gambar 4.31 Halaman result/hasil evaluasi mencapai KKM Halaman result/hasil evaluasi belum mencapai KKM Pada produk akhir adalah hasil revisi dari ahli media sebelumnya. Di halaman result/hasil evaluasi belum mencapai KKM ini tampilan sudah mengalami perubahan menjadi lebih berwarna dan tulisan yang ada dapat terlihat dengan jelas. Pada halaman ini siswa/pengguna menunjukkan bahwa memperoleh angka di bawah KKM. Gambar 4.32 Halaman result/hasil evaluasi belum mencapai KKM Halaman soal jika benar Pada produk akhir adalah hasil revisi dari ahli media sebelumnya. Di halaman ini tampilan sudah mengalami perubahan menjadi lebih berwarna dan tulisan yang ada dapat terlihat dengan jelas. Tampilan ini terdapat soal yang telah dijawab menunjukkan benar. Gambar 4.33 Tampilan jika jawaban benar Halaman soal jawaban salah Pada produk akhir adalah hasil revisi dari ahli media sebelumnya. Di halaman ini mengalami perubahan tampilan menjadi lebih berwarna dan tulisan yang ada dapat terlihat dengan jelas. Halaman ini terdapat soal yang telah dijawab menunjukkan bahwa salah. Gambar 4.34 Tampilan jika jawaban salah Halaman Soal Latihan Menulis Pada produk akhir adalah hasil revisi dari ahli media sebelumnya. Pada tampilan halaman ini sudah mengalami perubahan tampilan menjadi lebih berwarna dan tulisan yang ada dapat terlihat dengan jelas. Tampilan halaman ini terdapat latihan soal menulis untuk siswa. Gambar 4.35 Halaman Soal Latihan Menulis Halaman Profil Pengembang Pada produk akhir hasil revisi dari ahli media sebelumnya. Pada halaman ini sudah mengalami perubahan tampilan yang lebih berwarna dan tulisan yang ada dapat terlihat dengan jelas. Halaman ini terdapat profil pengembang. Gambar 4.36 Halaman Profil Pengembang Halaman Sumber Pada produk akhir adalah hasil revisi dari ahli media

sebelumnya. Pada tampilan halaman ini sudah mengalami perubahan menjadi lebih berwarna dan tulisan yang ada dapat terlihat dengan jelas. Pada halaman ini terdapat sumber gambar yang ada pada materi. Gambar 4.37 Halaman Sumber Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Prosedur pengembangan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D (Define, Design, Development, Disseminate). Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berbasis android pada materi menulis tegak bersambung siswa kelas II. Adapun spesifikasi multimedia interaktif berbasis android ini sebagai berikut : Multimedia interaktif berbasis android berisi halaman login untuk masuk dalam halaman awal. Multimedia interaktif berbasis android berisi halaman awal untuk melihat judul pengembangan. Multimedia interaktif berbasis android berisi halaman menu yang terdapat beberapa menu. Multimedia interaktif berbasis android berisi petunjuk penggunaan. Multimedia interaktif berbasis android berisi halaman kompetensi yang terdiri KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran. Multimedia interaktif berbasis android berisi materi Multimedia interaktif berbasis android berisi video Multimedia interaktif berbasis android berisi kuis / soal evaluasi Multimedia interaktif berbasis android berisi soal latihan menulis Berdasarkan analisis yang telah dilakukan oleh peneliti selama proses pengembangan media mulai dari membuat, memvalidasi, sampai mengujicobakan media terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh peneliti yaitu proses pembuatan multimedia interaktif berbasis android yang membutuhkan waktu yang cukup lama untuk dapat terselesaikan, ketika proses pengimplementasian media di sekolah dasar terdapat siswa yang gaduh ketika pembelajaran, namun ketika guru menampilkan multimedia interaktif berbasis android di depan kelas siswa langsung menunjukkan antusias yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran. Siswa senang dengan adanya multimedia interaktif karena lebih menarik dan mudah untuk digunakan. Selain itu, ketika proses pengimplementasian media guru menunjukkan respon yang sangat baik. Menurut Aka dan Sahari (2017) menyatakan bahwa multimedia dipilih berdasarkan pertimbangan manfaatnya, yaitu multimedia lebih menarik indera dan menarik minat karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Sesuai dengan pendapat Munir (2015:113) terdapat kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya : Sistem pembelajaran menjadi lebih inovatif dan interaktif. Pendidikan dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mencari ide-ide pembelajaran. Mampu menggabungkan teks, gambar musik, audio, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Menambah motivasi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Mampu memvisualisasikan atau menggambarkan materi yang selama ini sulit diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional. Melatih peserta didik untuk lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan. Implementasi media dalam pembelajaran ini dilakukan dengan multimedia interaktif berbasis android yang telah dikembangkan oleh peneliti. Guru menjelaskan materi tentang menulis tegak bersambung dengan menggunakan multimedia interaktif. Guru melakukan tanya jawab kepada siswa terkait

Plagiarism detected: 0.12% http://eprints.uny.ac.id/61337/1/SKRIPSI_RYA...

id: 34

materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini dilakukan dengan tujuan mengetahui seberapa jauh mana pemahaman siswa terhadap materi

menulis tegak bersambung. Pada kegiatan pembelajaran selanjutnya, siswa diminta untuk mengerjakan soal evaluasi sebanyak 15 butir soal berupa pilihan ganda. Hasil uji coba terbatas yaitu berupa kepraktisan dan respon guru dan siswa, keefektifan dari hasil evaluasi setelah menggunakan multimedia interaktif. Pada kegiatan pembelajaran selanjutnya guru juga meminta siswa untuk mengerjakan soal yang telah disiapkan guru untuk latihan menulis dengan menyalin cerita dengan menggunakan huruf tegak bersambung dan huruf kapital yang benar. Guru memberikan latihan soal menulis tersebut harapannya untuk mengetahui seberapa jauh siswa bisa menulis menggunakan huruf tegak bersambung dengan benar. Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Android Kelayakan multimedia interaktif berbasis android menunjukkan bahwa, multimedia interaktif berbasis android secara keseluruhan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan tersebut dibuktikan dari hasil uji validasi, hasil keefektifan dan hasil kepraktisan. Berdasarkan analisis data hasil penelitian, diperoleh nilai-nilai penilaian yang dapat dijabarkan dalam pembahasan sebagai berikut : Hasil Uji Validasi Uji validasi multimedia interaktif berbasis android dilakukan melalui beberapa tahap yaitu uji validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi dari ahli media memperoleh persentase skor sebesar 86%, dengan penjelasan yakni pada aspek media sudah sesuai dengan materi dan media sangat mudah digunakan oleh peserta didik. Pada aspek tampilan, setiap slide pada media sudah sangat jelas, video yang ditampilkan sudah sangat jelas dan kuis pada media cukup mudah dipahami. Pada aspek navigasi, tombol pada media mudah untuk dioperasikan dan tampilan tombol pada media sangat konsisten. Pada aspek warna, warna teks pada media yang digunakan sudah jelas. Pada aspek bentuk, ukuran gambar yang ditampilkan sudah tepat dan jenis huruf mudah dibaca. Hal ini sesuai dengan hasil yang diperoleh dari penelitian terdahulu Febrina Dafit yang menghasilkan skor rata-rata posttest kemampuan menulis siswa kelas control adalah 7,38. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kemampuan menulis kreatif siswa sudah efektif dengan model pembelajaran multiterasi. Sedangkan hasil uji validasi dari ahli materi mendapatkan skor sebesar 92%, dengan penjelasan yakni pada aspek relevansi materi, materi sudah sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, materi sudah sesuai dengan indikator pembelajaran, materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kedalaman materi sudah sesuai dengan tingkat berpikir siswa. Hasil uji validasi dari kedua para ahli yaitu ahli media dan ahli materi memperoleh rata-rata sebesar 89%. Pada aspek penyajian materi, materi disajikan secara sistematis, materi yang disajikan dapat memancing siswa secara aktif dalam pembelajaran dan materi yang disajikan dapat meningkatkan kompetensi siswa. Pada aspek bahasa, bahasa yang digunakan dalam materi mudah dipahami oleh siswa. Hasil Keefektifan Data keefektifan diperoleh dari

nilai rata-rata hasil evaluasi yang diberikan kepada siswa di akhir pembelajaran setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis android. Apabila nilai rata-rata ≥ 75 (KKM) maka media pembelajaran multimedia interaktif berbasis

android ini dianggap efektif. Berdasarkan hasil uji coba terbatas media pada kegiatan pembelajaran diperoleh rata-rata siswa sebesar 81% dengan persentase keefektifan sebesar 88%. Dalam hal ini multimedia interaktif berbasis android dikatakan sudah efektif dan sangat baik untuk digunakan. Hal ini sesuai dengan hasil yang diperoleh peneliti terdahulu Febrina Dafit yang menghasilkan skor rata-rata posttest kemampuan menulis siswa kelas eksperimen adalah 9,04 sedangkan skor rata-rata posttest kemampuan menulis siswa kontrol adalah 7,38. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kemampuan menulis kreatif siswa sudah efektif dengan model pembelajaran multiliterasi. Berdasarkan hasil uji coba terbatas diperoleh 1 siswa tidak tuntas karena nilai belum memenuhi KKM yang telah ditentukan. Diketahui siswa yang tidak tuntas tersebut memang memiliki kesulitan dalam belajar. Pada saat mengerjakan soal evaluasi sebanyak 15 butir soal pilihan ganda pada uji coba terbatas siswa tidak bisa menjawab soal nomor 1, 2, 3, 7, 11, dan 15 karena siswa kurang teliti dalam membaca dan memahami soal. Hasil validitas keefektifan memperoleh rata-rata sebesar 81%. Hal ini sesuai dengan hasil yang diperoleh dari penelitian terdahulu yaitu Anik Hidayati memperoleh kategori valid atau layak digunakan. Berdasarkan hasil tabel 4.5 latihan menulis tegak bersambung sebanyak 8s siswa, terdapat 5 siswa yang dinyatakan dengan tepat namun cukup sistematis dalam menuliskan huruf kapital dan tegak bersambung, 2 diantaranya dalam ketepatan menuliskan huruf kapital kurang tepat dan kurang sistematis, sedangkan untuk kerapian dalam menuliskan tegak bersambung kurang rapi. 1 diantaranya sudah tepat dan sistematis dalam menuliskan huruf kapital dan tegak bersambung, sedangkan untuk kerapian dalam menulis tegak bersambung dengan rapi. Hasil Kepraktisan Data kepraktisan diperoleh dari pemberian angket respon guru sebagai praktisi dan angket respon siswa sebagai subjek dalam uji coba lapangan. Angket yang telah diisi oleh guru maupun siswa akan dihitung untuk mengetahui berapa persentase yang diperoleh untuk mengetahui tingkat kepraktisan multimedia interaktif berbasis android. Hasil angket respon yang telah diisi oleh guru pada uji coba terbatas memperoleh persentase sebesar 71,4%. Pada saat uji coba terbatas guru memberikan respon yang cukup baik terhadap penggunaan multimedia interaktif yang telah dibuat oleh peneliti, dengan menjelaskan yakni multimedia interaktif berbasis android mudah untuk digunakan, petunjuk penggunaan media mudah untuk dipahami, multimedia interaktif berbasis android memudahkan guru untuk menyampaikan materi, multimedia interaktif berbasis android digunakan sebagai sumber belajar lain selain buku ajar, guru tidak membutuhkan waktu yang lama dalam mengoperasikan multimedia interaktif berbasis android, multimedia interaktif berbasis android menjadikan siswa lebih semangat dalam kegiatan pembelajaran, tampilan media maenarik, isi materi dalam media sudah sesuai dengan kompetensi dasar, bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif berbasis android mudah untuk dipahami, dan multimedia interaktif berbasis android membuat siswa tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil angket respon yang telah diisi oleh siswa pada uji coba terbatas memperoleh persentase sebesar 91%. Hasil validitas kepraktisan memperoleh rata-rata sebesar 81,2%. Hal ini sesuai dengan hasil yang diperoleh dari penelitian terdahulu Febri Dafit menghasilkan skor rata-rata posttest kemampuan menulis siswa kelas kontrol adalah 7,38. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kemampuan menulis kreatif siswa sudah efektif dengan model pembelajaran multiliterasi. Pada saat uji coba terbatas siswa memberikan respon yang baik terhadap penggunaan multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran, dengan penjelasan yakni multimedia interaktif berbasis android mudah untuk digunakan, petunjuk dalam multimedia interaktif berbasis android mudah dipahami, materi dalam multimedia interaktif berbasis android mudah dipahami, tampilan multimedia interaktif berbasis android pada setiap slidennya jelas dan mudah dipahami, multimedia interaktif berbasis android menarik perhatian siswa, multimedia interaktif berbasis android membuat belajar siswa lebih menyenangkan, bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif berbasis android dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN Simpulan Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : Prosedur pengembangan multimedia interaktif berbasis android pada penelitian ini mengacu pada model pengembangan 4-D. 4-D perpanjangan dari Define, Design, Development, dan Disseminate. Media dikatakan layak, kelayakan tersebut dilihat dari : Kevalidan penggunaan media ditentukan dari hasil validasi media dan materi yang dilakukan sudah memenuhi kriteria validitas dari validator media dan materi yang sesuai dengan kriteria validitas. Hasil validasi ahli media sebesar 86% dan hasil validasi ahli materi sebesar 92%. Hasil rata-rata dari kedua validasi para ahli baik ahli media dan materi memperoleh 89% dengan kategori valid atau layak digunakan. Kepraktisan penggunaan media ditentukan dari hasil angket yang telah diisi oleh pendidik dan peserta didik setelah menggunakan multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Hasil data angket respon guru memperoleh hasil 71,4% dan hasil data angket siswa memperoleh hasil 91% dengan kategori praktis. Hasil rata-rata dari kedua angket pendidik dan peserta didik memperoleh 81,2% dengan kategori valid atau layak digunakan. Keefektifan media ditentukan dari ketuntasan hasil belajar peserta didik berupa soal pilihan ganda dan soal latihan menulis setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis android yang telah dikembangkan. Berdasarkan data yang diperoleh persentase siswa yang tuntas dalam pembelajaran secara klasikal adalah 88% dan memperoleh nilai rata-rata sebesar 81%. Berdasarkan hasil latihan menulis tegak bersambung sebanyak siswa, terdapat 5 siswa yang dinyatakan dengan tepat namun cukup sistematis dalam menuliskan huruf kapital dan tegak bersambung, dan kerapian dalam menulis tegak bersambung juga cukup rapi. 2 diantaranya dalam ketepatan menulis huruf kapital kurang tepat dan kurang sistematis, sedangkan untuk kerapian dalam menuliskan tegak bersambung kurang rapi. 1 diantaranya sudah tepat dan sistematis dalam menuliskan huruf

kapital dan tegak bersambung, sedangkan kerapian dalam menulis tegak bersambung dengan rapi. Setelah mengetahui persentase tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa multimedia interaktif berbasis android yang telah dikembangkan sangat efektif apabila digunakan dalam pembelajaran. Implikasi Implikasi merupakan suatu dampak dari penerapan media yang dikembangkan khususnya pada multimedia pembelajaran interaktif berbasis android. Berdasarkan hasil penelitian dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut : Implikasi Teoritis Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan dampak terhadap keberhasilan proses pembelajaran bagi peserta didik. Pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis tegak bersambung dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis android membuat peserta didik menjadi tertarik dan antusias karena sesuai dengan materi dan sesuai dengan tingkat pengembangan siswa sekolah dasar kelas II. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil uji coba terbatas pengguna media menunjukkan hasil belajar siswa kelas II dengan persentase ketuntasan belajar peserta didik mencapai 81%. Implikasi Praktis Hasil penelitian ini dapat digunakan bagi guru untuk menggunakan multimedia interaktif berbasis android materi menulis tegak bersambung. Selain itu, hasil penelitian ini juga membantu peserta didik lebih mudah memahami materi menulis tegak bersambung. Peserta didik juga lebih tertarik dengan media yang dikembangkan karena siswa dapat mengoperasikan secara langsung media tersebut sehingga siswa menjadi interaktif. Saran Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diberikan saran-saran yang dapat diberikan dan ditunjukkan kepada beberapa pihak, yaitu :

Bagi Guru Kelas II Hendaknya terus berusaha dalam menyediakan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran baik secara online dan offline. Bagi Kepala Sekolah Hendaknya menyediakan buku-buku mengenai media pembelajaran sehingga dapat digunakan oleh guru sebagai acuan dalam menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Memberikan arahan dan motivasi kepada guru untuk selalu menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran online maupun offline agar peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Menyediakan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran. Pihak kampus agar menambah referensi di perpustakaan kampus yang dapat menunjang dalam proses menyusun tugas akhir perkuliahan karena dirasa masih kurang referensi yang ada di perpustakaan. DAFTAR PUSTAKA Akbar, Sa'dun. 2013. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Akbar, Sa'dun. 2015. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Akbar W, Sri, dkk.2009. Strategi Pembelajaran di SD. Jakarta:Universitas Terbuka. Ariani, Niken., dan Harynato, Dani 2010. Pembelajaran Multimedia di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya. Arifianto, Teguh. 2011. Membuat Interface Aplikasi Android Lebih Keren dengan LWUIT. Yogyakarta: Andi Publisher. Arsyad, Azhar. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Radja Grafindo Persada Ambaryani, & Airlanda, G.S. 2017. Pengembangan Media Komik Untuk Efektivitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. Jurnal Pendidikan Surya Edukasi. Vol 3 No 1. Darmawan, Dreni. 2014. Teknologi Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Daryanto. 1993. Media Visual untuk Pengajaran Teknik. Tarsito Bandung. Hadi Sutopo, Ariesto. 2013. Multimedia Interaktif dengan Flash. Yogyakarta: Graha Ilmu. Halliday, D., R. Resnick., & J. Walker. 2008. Fundamentals of Physics (8thed.). New York: John Wiley & Sons. Hamzah, Amir. 2019. Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development). Malang : Literasi Nusantara. Hermawan S, Stwphanus. 2011. Mudah Membuat Aplikasi Android. Yogyakarta: Andi Offset. Inna, Agustin Dwi Astuti, Ria Asep Sumarni Dandan Luhur Saraswati. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android. Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika, Volume 3. Nomor 1, Juni. Hlm 57 Kustandi, Cecep., dan Sutjipto, Bambang. 2013. Media Pembelajaran Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia. Munadi, Yudhi. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta Selatan: GP Press Group. Naseer, Muchamad., dan Harsemedi. Gede. 2013. Sistem Multimedia. Yogyakarta: Andi. Setiyaningsih, F. 2013. Peningkatan Kemampuan Menulis Tegak Bersambung melalui Model Pembelajaran Kontekstual pada Siswa Kelas Awal SD Negeri Karangputat 02 Cilacap.Yogyakarta.Skripsi tidak diterbitkan.Universitas Negeri Yogyakarta. Solchon, T.W, Yetty Mulyati, M. Syarif, Mohammad Yunus, Endang Werdiningsih, B. Esti Pramuki. 2011. Pendidikan Bahasa Indonesia di SD. Jakarta: Universitas Terbuka. Sudjana, Nana, dan Rivai, Ahmad. 2002. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo. Sugiyono. 2009. Cara mudah Menyusun Skripsi, Tesis dan Disertasi. Bandung : Alfabeta. Sugiyono. 2010.

Plagiarism detected: 0.07% [https://ojs.unm.ac.id/mediatik/article/download/...](https://ojs.unm.ac.id/mediatik/article/download/)

id: 36

Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta.

Sugiyono. 2015. Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development. Bandung : Alfabeta
 Susilana, Rudi., dan Riyana, Cepi. 2009. Multimedia Pembelajaran, Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian. Bandung: CV Wacana Prima. Munir. 2013. Multimedia dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta. Munir. 2015. MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
 Wardani, I.G.A.K., Udin S. Winataputra, Siti Julaeha, Andayani, Ngadi, Marsinah, Ety K., Teguh P., Della R.J., dan Pratisto. 2010. Perspektif Pendidikan SD. Jakarta: Universitas Terbuka. Wati, Ega Rima. 2016. Ragam Media Pembelajaran. Yogyakarta: Kata Pena.

Disclaimer:

This report must be correctly interpreted and analyzed by a qualified person who bears the evaluation responsibility!

Any information provided in this report is not final and is a subject for manual review and analysis. Please follow the guidelines: [Assessment recommendations](#)

Plagiarism Detector - Your right to know the authenticity! © SkyLine LLC

