



PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANIMASI MATERI IDE POKOK (ADEK) UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Febriani Angga Wardani¹, Sripit Widiastuti², Adin Fauzi³

^{1,2,3} Universitas Islam Balitar

¹anggawardanifebriani@gmail.com, ²sripitpgsd@gmail.com, ³adinfauzi2693@gmail.com

Info Artikel :

Diterima : 15 Juni 2022

Disetujui : 20 Juni 2022

Dipublikasikan : 25 Juni 2022

ABSTRAK

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk multimedia interaktif berbasis animasi yang layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia pada materi menentukan ide pokok paragraf untuk siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and development menurut Sugiyono yang dibatasi sampai tujuh tahap. Tujuh tahap tersebut meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk. Hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis animasi materi ide pokok paragraf ADEK untuk siswa Sekolah Dasar telah selesai dikembangkan sesuai dengan prosedur menurut Sugiyono yang dibatasi tujuh tahap. Multimedia interaktif berbasis ADEK telah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran ide pokok paragraf untuk siswa Sekolah Dasar. Pada tahap validasi ahli materi diperoleh hasil sebesar 92,2% (sangat layak) tahap validasi ahli bahasa diperoleh hasil sebesar 85, 5% (layak) dan pada tahap validasi ahli media dan multimedia pembelajaran diperoleh hasil penilaian 96% (sangat layak) dan hasil uji coba keterbacaan guru sebesar 96% (sangat layak). Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis animasi ADEK dapat dikategorikan layak dari penilaian ahli dan sangat layak dari hasil keterbacaan guru.

Kata Kunci :
Multimedia
interaktif
berbasis
animasi, Ide
pokok
paragraf,
Sekolah Dasar

ABSTRACT

The purpose of this research and development is to produce animation-based interactive multimedia products that are suitable for use as Indonesian language learning media in determining the main idea of paragraphs for elementary school students. This research is a type of research and development or Research and development The seven stages include potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product testing, product revision. The results of research and development of interactive multimedia based on animation of the main idea paragraphs of ADEK for elementary school students have been developed. ADEK-based interactive multimedia is feasible to be used as a medium for learning the main idea of paragraphs for elementary school students. At the material expert validation stage, the results were 92.2% (very feasible), the linguist validation stage obtained 85.5% (adequate) and at the learning media and multimedia expert

Keywords :
Animation-based
interactive
multimedia,
Paragraph main
idea, Elementary
school

validation stage the assessment results were 96% (very feasible) and the results teacher's readability test of 96% (very feasible). Based on the explanation above, it can be concluded that the interactive multimedia based on ADEK animation can be categorized as worthy of expert judgment and very worthy of the teacher's readability results.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan komponen yang dapat mempengaruhi kehidupan sehari-hari siswa untuk bermasyarakat. Hal tersebut membuat siswa perlu menguasai empat ketrampilan berbahasa yaitu ketrampilan menyimak, ketrampilan berbicara, ketrampilan membaca, dan ketrampilan menulis (Tarigan 2008:5). Empat ketrampilan dasar berbahasa tersebut, terdapat ketrampilan membaca yang perlu dikuasai oleh siswa sekolah dasar. Membaca adalah salah satu dari empat ketrampilan berbahasa yang merupakan suatu proses untuk memperoleh informasi dari suatu tulisan. Ketrampilan membaca sangat penting dalam mencari serta memperoleh informasi, mencangkup isi, dan makna bacaan. Sangat tidak mungkin jika seseorang tersebut tidak memiliki ketrampilan membaca dengan baik. Ketika memasuki usia sekolah dasar anak dianjurkan untuk membaca serta menulis. Dalam hal ini siswa dituntut untuk meningkatkan ketrampilan membacanya untuk mendapat informasi ketika anak sudah mampu menemukan informasi dalam suatu tulisan, maka siswa mampu memahami isi bacaan yang siswa baca.

Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar khususnya pada materi ide pokok tidak menutup kemungkinan terdapat masalah-masalah yang terjadi. Menurut guru kelas tinggi IV, V, dan VI, siswa masih kebingungan pada materi ide pokok paragraf karena siswa lambat dalam memahami kalimat teks bacaan menentukan ide pokok, terlalu banyak istilah materi ide pokok paragraf sehingga guru harus mencarikan materi ide pokok dari internet dan youtube. Apabila dari buku, guru harus membaca-baca terlebih dahulu dan sangat menyita waktu bagi guru untuk melanjutkan materi selanjutnya.

Berdasarkan hasil observasi di 4 SDN Kabupaten Blitar yakni UPT SDN Bacem 01, UPT SDN Maliran 03, UPT SDN Nglegok 1 dan UPT SDN Srengat 01 menunjukkan 52,5% dari 102 siswa menyatakan masih kesulitan dalam menentukan ide pokok. Kesulitan menentukan ide pokok disebabkan rendahnya kemampuan siswa dalam berfikir menggunakan teks bacaan di kelas tinggi dipengaruhi siswa kurang aktif membaca, siswa belum membaca secara intensif, siswa belum memahami pokok permasalahannya, siswa belum membaca teks secara keseluruhan, siswa belum bisa memahami materi ide pokok paragraf.

Berdasarkan hasil wawancara 18 guru di 4 SDN Kabupaten Blitar yakni UPT SDN Bacem 01, UPT SDN Maliran 03, UPT SDN Nglegok 1 dan UPT SDN Srengat 01 diketahui pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menentukan ide pokok belum menggunakan media teknologi dan video. Guru menjelaskan pada siswa dengan metode ceramah, siswa diminta untuk mengamati teks bacaan materi ide pokok, dan melihat materi di youtube terkait materi ide pokok. Faktor lain, poses penggunaan media yang digunakan oleh guru masih cenderung monoton yaitu ceramah, sehingga siswa lebih bersifat pasif selama proses pembelajaran dan keadaan kelas menjadi sunyi sedangkan siswa sibuk mencatat materi ide pokok yang dituliskan guru di papan tulis. Hasil dari analisis kebutuhan siswa diketahui bahwa 72,7% dari 144 siswa menyukai media pembelajaran berupa video pembelajaran. Sekolah sudah memiliki fasilitas yang sangat mendukung proses pembelajaran seperti laptop, LCD, dan hampir setiap siswa memiliki

handphone pribadi. Pemanfaatan media LCD dan handphone android bisa digunakan oleh guru maupun siswa. Penggunaan LCD dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran di kelas. Sedangkan handphone android, dapat digunakan untuk pemberian tugas di rumah. Berdasarkan permasalahan di atas media pembelajaran yang cocok digunakan oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media teknologi yang berupa multimedia berbasis animasi. Penelitian dan pengembangan multimedia interaktif sebelumnya telah dilakukan oleh Bachtiar (2019) tentang Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN Pakintelan 03 Semarang. Produk pada penelitian tersebut adalah multimedia interaktif muatan Bahasa Indonesia materi pokok pikiran bacaan yang dikemas dalam bentuk Compact Disk berisi aplikasi multimedia interaktif. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan tersebut diperoleh kesimpulan bahwa multimedia interaktif membaca cepat efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk menemukan dan menganalisis pokok pikiran teks bacaan, yaitu rata-rata awal 60 mejadi 76,64 hasil belajar ketrampilan dengan rata-rata kelas yang telah memenuhi KKM yaitu 86,6. Hasil angket respon guru dan siswa terhadap multimedia interaktif membaca cepat termasuk kategori sangat layak.

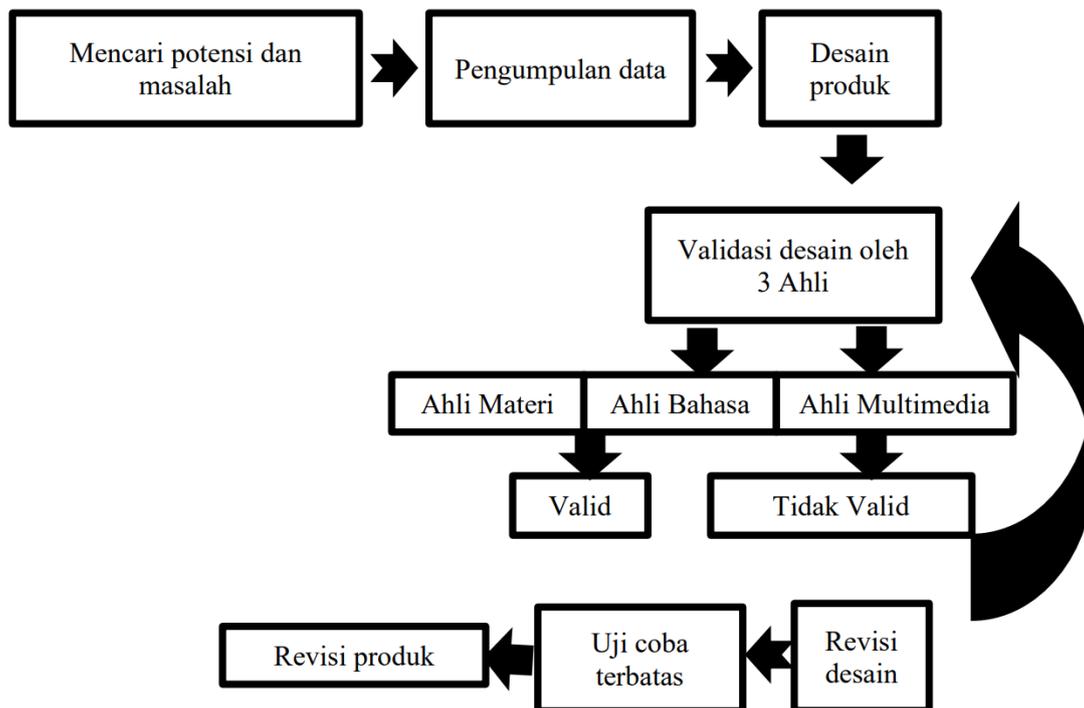
Berdasarkan pemaparan di atas perlunya pengembangan terhadap media pembelajaran untuk meningkatkan pencapaian pembelajaran peserta didik khususnya pada materi Menentukan Ide Pokok Bahasa Indonesia untuk siswa kelas tinggi sekolah dasar yang kemudian diimplementasikan dengan sebuah judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Animasi Materi Ide Pokok (ADEK) Untuk Siswa Sekolah Dasar”.

Tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah menjelaskan kelayakan multimedia interaktif berbasis animasi materi ide pokok (ADEK) untuk siswa sekolah dasar dan menganalisis respon guru dan siswa terhadap multimedia interaktif berbasis animasi materi ide pokok (ADEK) untuk siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif, yaitu jenis pendekatan penelitian yang menggunakan deskripsi atau penjelasan dan produk yang akan diteliti serta data yang dihasilkan berupa data angka (Sugiyono, 2016:30). Metode penelitian yang digunakan adalah metode Research and Development (R&D). Desain penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D) merupakan penelitian yang berfokus pada penelitian yang menghasilkan sebuah produk yang bermanfaat, yang dibutuhkan oleh masyarakat, misal dalam kasus ini sekolah yang membutuhkan produk pembelajaran. Produk pembelajaran yang dikembangkan bisa menjadi metode, strategi pembelajaran, media, modul, permainan edukatif yang diharapkan dapat memenuhi kebutuhan masyarakat dan sekolah.

Langkah-langkah dalam penelitian ini, peneliti gunakan untuk mengembangkan produk berupa ADEK (multimedia interaktif ide pokok) sebagai media pembelajaran



Gambar 1. Langkah-langkah penelitian ADEK.

Kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti untuk diujicobakan. Validasi dilakukan oleh enam validator yang terdiri dari tiga ahli materi dan bahasa, tiga ahli media dan multimedia pembelajaran. Validasi ahli materi dan bahasa dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan materi dan bahasa apakah sesuai dengan karakteristik siswa atau tidak. Validasi ahli media dan media dilakukan untuk mengetahui kesesuaian tampilan dengan karakteristik siswa. Validasi ahli multimedia dilakukan untuk mengetahui kevalidan pemrograman produk yang telah dibuat. Adapun kriteria dosen ahli materi, bahasa dan multimedia minimal jenjang S2 pendidikan dan bukan dosen pembimbing penulis, sedangkan ahli praktisi adalah guru sekolah di sekolah minimal S1.

Populasi dalam penelitian ini adalah guru kelas IV, V dan VI Sekolah Dasar. Sampel dalam penelitian ini adalah 5 guru, oleh 1 guru UPT SDN Gembongan 02, 1 guru UPT SDN Gembongan 03, 2 guru UPT SDN Gembongan 04 dan 1 guru UPT SDN Gembongan 05. Teknik pengambilan sampel menggunakan random sampling yaitu pemilihan sampel diambil secara acak menggunakan angket, dokumentasi, dan teknik wawancara.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket terbuka dan tertutup. Angket terbuka digunakan untuk memperoleh data kualitatif. Sedangkan angket tertutup digunakan untuk memperoleh data kuantitatif. Data kualitatif berupa data deskripsi yang diperoleh dari penilaian angket terbuka oleh guru setelah menggunakan ADEK. Data kuantitatif berupa data yang disajikan dalam bentuk angka yang diperoleh dari hasil perhitungan angket tertutup oleh guru untuk mengetahui respon terhadap ADEK.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Pada penelitian ini data kualitatif diperoleh dari penilaian angket terbuka yang berisi kritik dan saran atau masukan dari guru setelah proses pembelajaran menggunakan ADEK. Data kuantitatif diperoleh dari hasil perhitungan

angket tertutup yang diberikan kepada guru. Data kuantitatif digunakan untuk mengetahui hasil nilai akhir setiap butir pertanyaan atau pernyataan.

Tabel 1. Indikator Penilaian Angket Validasi dan Respon Guru

Kriteria	Skor
SS (Sangat Setuju)	5
S (Setuju)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

Sumber: Suhendrianto, 2017

Nilai angket diolah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xt} x 100\%$$

Keterangan:

P = kelayakan

$\sum x$ = jumlah jawaban pilihan

$\sum xt$ = jumlah jawaban tertinggi

Untuk menilai kelayakan dari produk yang telah dikembangkan maka dapat menggunakan skala tingkat ketercapaian sebagai berikut.

Tabel 2. Kualifikasi Berdasarkan Persentase Rata-rata

Tingkat pencapaian	Tingkat kevalidan	Keterangan
81-100%	Sangat layak	Tidak perlu revisi
60-80%	Layak	Tidak perlu revisi
41-60%	Cukup layak	Direvisi
21-40%	Kurang layak	Direvisi
0-20%	Tidak layak	Direvisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan melalui observasi, wawancara dan penyebaran angket kebutuhan siswa dan guru di empat sekolah pada kelas tinggi yaitu di UPT SD Negeri Bacem 01, UPT SD Negeri Maliran 03, UPT SD Negeri Nglekok 1 dan UPT SD Negeri Srengat 1 Kabupaten Blitar peneliti menemukan beberapa potensi masalah. Potensi masalah yang peneliti temukan di empat sekolah tersebut yaitu pemahaman dan antusias siswa. Siswa cenderung ramai dan berbicara sendiri dengan temannya saat pembelajaran, terutama saat pembelajaran bahasa Indonesia materi menentukan ide pokok paragraf sehingga siswa tidak fokus mengikuti pembelajaran, siswa kesulitan menentukan gagasan pokok, kalimat utama, gagasan penjelas, menentukan ide pokok. Selain itu permasalahan lain juga muncul yakni terkait media pembelajaran yang digunakan. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran masih sangat terbatas yaitu hanya mengandalkan buku paket, buku pendamping dan papan tulis saat pembelajaran. Media teknologi sangat minim untuk dimanfaatkan sedangkan fasilitas yang dimiliki guru maupun siswa dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih baik seperti penggunaan LCD dan Handphone android.

Pada tahap desain produk dan pengembangan, peneliti mulai mendesain produk yang akan dikembangkan, mulai dari tampilan, isi dan materi. Tampilan didesain dengan memperhatikan karakteristik siswa sekolah dasar yaitu dengan memberikan gambar, warna, suara, dan animasi. Desain isi multimedia ADEK disesuaikan dengan jumlah bagian yang akan ditampilkan. Isi pada multimedia ADEK, yaitu menu petunjuk, menu materi, menu evaluasi, menu game dan profil. sementara materi yang akan ditampilkan pada multimedia ADEK ada lima misi materi misi ke satu gagasan pokok dan gagasan pendukung, misi ke dua kalimat utama, misi ke tiga ide pokok, misi ke empat menentukan ide pokok, misi ke lima kesimpulan.

Multimedia pembelajaran ADEK yang telah selesai dikembangkan kemudian divalidasi kepada 6 validator yang terdiri atas 3 validator ahli materi dan bahasa dan 3 validator ahli media dan multimedia pembelajaran. Para validator merupakan ahli yang kompeten dalam bidang penilaian bahan ajar dari segi materi dan bahasa. Proses validasi dilakukan dengan pengisian angket validasi bahasa.

Penilaian dari 3 validator ahli materi dan bahasa, persentase yang diperoleh adalah 85,5% masuk dalam rentang 75-89% sehingga termasuk dalam kategori layak digunakan. Selain dari data tersebut beberapa poin juga menjadikan materi ini layak dan juga dibisa diujicobakan. Poin yang mendapat nilai tertinggi terdapat pada poin satu dan poin delapan, yaitu poin satu yang berisikan “materi disampaikan menggunakan kalimat yang mudah dipahami” serta poin delapan “ ketepatan struktur kalimat”. Sedangkan poin yang mendapatkan nilai terendah pada poin empat yang berisi “ketepatan ejaan”.

Persentase hasil validasi materi adalah 92% masuk dalam rentang 90-100% sehingga termasuk dalam ketegori sangat layak digunakan. Selain dari data tersebut beberapa poin juga menjadikan bahasa ini layak dan juga bisa diujicobakan. Poin yang mendapatkan nilai tinggi yaitu poin dua dan tujuh. Dari 2 poin yang mendapat nilai tertinggi tersebut bisa menjadi kelebihan dari multimedia interaktif ADEK yang dibuat oleh peneliti. Kelebihannya adalah “kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan materi yang disampaikan secara sistematis.

Penilaian dari 3 ahli media, persentase yang diperoleh adalah 92,2%. Berdasarkan kriteria penilaian kelayakan yang diperoleh pada ahli maka 92,2% masuk dalam rentang 90-100% sehingga termasuk dalam ketegori sangat layak. Selain dari data tersebut beberapa poin juga menjadikan materi ini layak dan juga bisa diujicobakan. Poin yang mendapat nilai tinggi yaitu poin 1,3,8,9, dan 10. Dari 5 poin yang mendapatkan nilai tertinggi tersebt bisa manjadi kelebihan dari multimedia interaktif ADEK yang dibuat oleh peneliti. Kelebihannya adalah adalah kesesuaian animasi dngan materi, pemilihan warna background, konsistensi tombol.

Skor angket keterbacaan guru yaitu 264 sehingga diperoleh nilai persentase 96%. Nilai tersebut termasuk dalam rentang 90-100% sehingga dinilai dari tingkat keterbacaannya multimedia ADEK sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian angket guru poin yang tertinggi, yaitu pada poin 2, 4, 7, dan 8 yaitu pada tentang materi yang disajikan sistematis, materi disampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami, kejelasan petunjuk pengoprasian dan konsisten penempatan tombol. Selain itu, penilaian angket yang terendah pada poin satu kesesuain materi dengan KD. Sesuai dengan hasil revie guru melalui dokumentasi video memperoleh hasil bahwa guru terbantu dengan adanya media multimedia ADEK sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi Ide Pokok dapat membantu siswa memahami materi Ide Pokok Paragraf.

Berdasarkan hasil melakukan evaluasi produk sesuai degan masukan dan penilaian melalui tahap uji coba produk. Multimedia ADEK yang peneliti kembangkan memiliki

kelebihan dan kekurangan. Evaluasi produk pertama dilakukan berdasarkan proses validasi oleh para ahli validasi yaitu ahli bahasa, ahli materi, ahli multimedia dan media pembelajaran. Selanjutnya evaluasi kedua berdasarkan uji coba yang dilakukan kepada 5 guru Sekolah Dasar di Kabupaten Blitar. Tahap evaluasi dapat dilihat dari hasil penilaian angket oleh guru setelah menggunakan media.

Penyempurnaan produk dilakukan untuk memperbaiki produk berdasarkan kelemahan yang ada. Penyempurnaan produk dilakukan berdasarkan komentar maupun saran dari validator, dan guru. Berdasarkan kelemahan yang ada kemudian peneliti dapat menemukan solusi agar produk dapat digunakan dan bermanfaat untuk proses pembelajaran. Peneliti menemukan solusi dari masalah mengenai produk multimedia ADEK juga belum memiliki produk multimedia ADEK belum memiliki buku pedoman guru dalam proses pengoprasian multimedia ADEK, maka dengan demikian peneliti membuat buku pedoman untuk mempermudah penggunaan penggunaan multimedia ADEK yang dicetak dengan ukura A5 supaya lebih praktis. Selain itu, peneliti memperbaiki volume narasi penjelas materi untuk lebih diperbesar supaya lebih jelas didengar.

Pada tahap publikasi ini bukan termasuk tahap dalam pengembangan, namun melalui publikasi maka peneliti dapat mempublikasikan hasil penelitian setelah melakukan penyempurnaan produk. Publikasi ilmiah pengembangan multimedia ADEK akan dimuat di *Journal of Students Research and Sciences Universitas Islam Balitar*.

Pembahasan

Pengembangan multimedia ADEK yang dikembangkan oleh peneliti telah melalui tahap validasi dan revisi oleh enam validator yang terdiri dari tiga ahli materi dan bahasa dan tiga ahli multimedia dan media pembelajaran. Ahli materi dan bahasa dua dosen ahli dan satu guru lulusan sastra murni dan guru Sekolah Dasar. Ahli multimedia dan media pembelajaran terdiri dari dua dosen ahli dan satu guru Sekolah Dasar.

Hasil dari pengembangan media ini berupa sebuah multimedia ADEK berbentuk aplikasi. Pada multimedia ADEK ini terdapat lima menu utama pertama adalah petunjuk, menu materi yang terbagi dari masi kesatu hingga misi kelima, menu latihan soal bersama yaitu berisi soal uraian yang dilengkapi dengan dengan pembahasan, menu game soal yang berskor, dan menu profil pengembang. Multimedia ADEK memiliki ukuran 32 MB yang dapat digunakan langsung di laptop ataupun komputer dan handphone android dengan operasi sistem Windows. Multimedia ADEK didesain dengan background, kombinasi warna yang menarik serta terdapat gambar, animasi bergerak yang dilengkapi dengan dubbing (suara narasi) dan musik (background). Menurut Seels dan Richey (dalam Azhar Arsyad, 2006) membagi media pembelajaran dalam empat kelompok berdasarkan perkembangan teknologi, bahwa jenis media pembelajaran berbagai jenis, mulai dari yang dapat dilihat, didengar, di sentuh ataupun gabungan dari ketiganya. Selain itu jenis media pembelajaran juga berkembang sesuai dengan perkembangan zaman yang memanfaatkan teknologi yang ada.

Hasil dari uji validasi materi, validator ahli materi menilai dari segi isi dan bahasa pada materi dengan kategori layak. Hal ini berarti materi pada Multimedia ADEK sudah sesuai dengan pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Hasil validasi ahli multimedia dan media pembelajaran menilai multimedia interaktif ADEK sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran karena kesesuaian tampilan media yang menarik dan kemudahan menggunakan media. Berdasarkan penilaian dari tiga validator multimedia dan media pembelajaran multimedia interaktif ADEK dikategorikan layak.

Setelah melakukan validasi, selanjutnya peneliti melakukan uji keterbacaan Multimedia interaktif ADEK secara terbatas. Uji coba dilakukan dengan menunjukan media kepada 5 guru Sekolah Dasar yang terdiri dari masing-masing satu guru UTP SD Negeri Gembongan 2, satu guru UTP SD Negeri Gembongan 03, dua guru UPT SD Negeri Gembongan 04, dan satu guru UPT SD Negeri Gembongan 05. Uji coba dilakukan untuk mengetahui keterbacaan guru setelah menggunakan multimedia interaktif ADEK. Setelah menunjukan media, selanjutnya guru mengisi angket keterbacaan yang membahas mengenai tampilan multimedia, penyajian dan pemahaman materi, penggunaan bahasa dan ketertarikan terhadap media. Berdasarkan angket hasil uji keterbacaan guru dinilai “sangat layak”. Selain membagikan angket keterbacaan oleh guru, peneliti juga melakukan wawancara kepada guru untuk memberikan komentar setelah menggunakan multimedia interaktif ADEK bahwa multimedia ADEK bagus, menarik, mudah digunakan sangat membantu guru untuk digunakan sebagai media pembelajaran secara bersama-sama.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk multimedia interaktif ADEK, maka dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan adalah multimedia interaktif ADEK yang khusus membahas materi menentukan ide pokok paragraf. Materi tersebut diajarkan pada kelas IV, V,VI Sekolah Dasar dan memiliki tujuan untuk membantu guru untuk menyampaikan materi menentukan ide pokok paragraf. Multimedia interaktif yang telah dikembangkan tersebut telah divalidasi oleh enam validator terdiri dari tiga ahli materi dan bahasa dan 3 ahli multimedia dan media pembelajaran. Selain itu multimedia interaktif ADEK telah diuji cobakan kepada 5 guru untuk diketahui keterbacaannya. Uji coba dilakukan di 4 Sekolah Dasar desa Gembongan diperoleh hasil data akhir sebesar 96% untuk uji coba keterbacaan guru sangat layak. Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli bahasa 85,5% dikategorikan layak. Sedangkan hasil uji validasi oleh ahli materi dengan persentase 92,2% dikategorikan sangat layak. Dan untuk hasil uji validasi ahli multimedia dan media pembelajaran dengan persentase 96% dengan kategori sangat layak. Hasil uji respon kepada 5 guru Sekolah Dasar desa Gembongan media multimedia ADEK termasuk inovasi baru bagus untuk digunakan menyampaikan pembelajaran kepada siswa sesuai dengan data uji keterbacaan diperoleh 96% sangat layak.

DAFTAR PUSTAKA

- Alek & Achmad H. 2011. Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi. Jakarta: Kencana
Arsyad Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
Bachtiar, Andrey. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN Pakintelan 03 Semarang. (Online). <http://lib.unnes.ac.id/42021/>. Diakses pada 20 Mei 2021.
Hidayah, Nurul. 2015. Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. Jurnal pendidikan dan Pembelajaran dasar volume 2 nomer 2 (193).
Kustandi, Cecep, dkk. (2012). Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. (Online). <http://repository.uinbanten.ac.id/3620/5/BAB%20II.pdf>. Diakses pada 03 Maret 2021.

- Nurajijah,Ai. (2018). Menggunakan Media Kartu Cerita Untuk Menemukan Ide Pokok Paragraf Pada Pelajaran Bahasa Inonesia. (Online). <http://repository.uinbanten.ac.id/2178/1/cover.pdf>. Diakses pada 6 Februari 2021.
- Nurita, Teni. (2018) Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Maisykat, Volume 03 Nomer 01.
- Oemar. (2014). Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran dalam Upaya Meningkatkan Minat Matematikas Siswa Sekolah dasar. Jurnal pendidikan dan Pembelajaran. Volume 1 Nomer 2
- Santosa Puji. 2009. Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. bandung:Alfabeta.
- Susanto Ahmad. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tarigan,H.G (2008). Membaca Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa. Bandung,Angkasa
- Thalits,Amalia Umrahatus. (2019). Pengembangan Media Buku Saku Untuk Menemukan Ide Pokok Paragraf Menggunakan Model Skrambel Siswa Kelas IV-B SDN Pundakpayung 01 Kota Semarang. (Online). <https://lib.unnes.ac.id/34686/>. Diakses pada 6 Februari 2021.
- Wandah Wibawanto (2017:7). Kajian Pustaka. (Online) <https://eprints.uny.ac.id/63749/4/BAB%20II.pdf>
- Zainal,Rifatul. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi dan Simulasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mapel Instalansi Penerangan Listrik SKN 1 Sidoarjo. (Online). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknikelektro/article/view/14898>. Diakses pada 06 Mei 2021.