



SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS VIII SMP NEGERI 4
NANGGALA SATAP TORAJA UTARA**

**OLEH:
ARISUGIANTO LAMBA
15410401017**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR 2022**



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONEISA PADA KELAS VIII SMP NEGERI 4
NANGGALA SATAP TORAJA UTARA**

HASIL PENELITIAN

*Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Teknologi Pendidikan
Strata Satu Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Makassar*

Oleh
ARISUGIANTO LAMBA
1541041017

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR 2022**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
Alamat: Jalan Tamalate I Tidong Makassar, KP - 90222, email:
tp.fip@unm.ac.id Laman: <https://www.tp.fip.unm.ac.id>,
<https://www.fip.unm.ac.id>, <https://www.unm.ac.id>

PERSETUJUAN PEMBIMBING

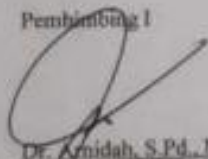
Skripsi penelitian dengan judul "*Pengembangan Multimedia Pada Mata Pelajaran
Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Negeri 4 Nanggala Satap Taraja Utara*"

Nama : Arisugianto Lamba
Nim : 1541041017
Jurusan/ Prodi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

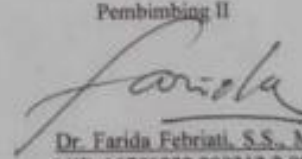
Setelah diperiksa, diteliti, dan dipertahankan di depan dewan penguji skripsi pada
tanggal 12 Agustus 2022 naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dinyatakan
LULUS.

Makassar, 15 Agustus 2022

Pembimbing I


Dr. Arnidah, S.Pd., M.Si.
NIP. 19750512 200312 2 001

Pembimbing II


Dr. Farida Febriati, S.S., M.Si
NIP. 19750222 200312 2 001

Disahkan,
Ketua Prodi TP FIP UNM

Dr. Anas Hakim, S.Pd, M.Si.
NIP. 19750702 200801 1 007

Tetap Jaya dalam Tantangan

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh

Nama/NIM : Arisugianto Lamba / 1541041017

Judul : Pengembangan Multimedia pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 4 Nanggala Satap Toraja Utara.

Nomor SK : 5530/UN36.4/LT/2022

Telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada hari Senin, 12 Agustus 2022 dan dinyatakan dapat diterima sebagai bagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana (Strata Satu) pada Program Studi/Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.



Ditandatangani oleh:
Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Makassar

Dr. Arif Kaman, M.Si, Kons
NIP.197208172002121001

Panitia Ujian

Ketua Penguji : Dr. Mustafa, M.Si

Sekretaris Penguji : Dr. Abdul Hakim, S.Pd, M.Si

Pembimbing I : Dr. Arnidah, S.Pd M.Si

Pembimbing II : Farida Febriati, S.S., M.Si.

Penguji I : Dr. Nurhikmah H, S.Pd., M.Si

Penguji II : Merrisa Monoarfa, S.Pd., M.Pd.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : ARISUGIANTO LAMBA

Nim : 1541041017

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Multimedia pada Mata Pelajaran
Bahasa IndoneisaKelas VIII SMP Negeri 4 Nanggala Satap Toraja Utara

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Makassar, September 2022

Yang membuat pernyataan



ARISUGIANTO LAMBA

NIM. 1541041017

MOTTO

Pertemanan bukanlah politik.

-Arisugianto Lamba-

Dengan rendah hati kupersembahkan karya ini untuk:

Kedua orang tua tercinta, keluarga dan teman-temanku

ABSTRAK

ARISUGIANTO LAMBA, 2022, Pengembangan Multimedia pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 4 Nanggala Satap. Skripsi ini dibimbing oleh ibu Dr. Arnidah, S.Pd, M.Si. dan Dr. Farida Febriati, S. S, M.Si.; Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah ketidaksesuaian media pembelajaran dengan karakteristik mata pelajaran dapat menimbulkan rendahnya efektivitas proses dan pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah: 1) Menganalisis tingkat kebutuhan multimedia pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 4 Nanggala Satap, 2) Mendesain multimedia pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 4 Nanggala Satap, 3) Mengukur tingkat validitas dan kepraktisan multimedia dengan menggunakan *Biteable* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Nanggala Satap. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan yaitu model 4D (*four D Models*) Thiagarajan yang kemudian diadaptasi menjadi 3D sebab pertimbangan waktu dan biaya jika melalui tahap disseminate. Model ini cocok digunakan untuk mengembangkan multimedia berbasis *Biteable* sebab model ini memiliki langkah-langkah yang terperinci. Adapun tahapan-tahapan dalam pengembangan ini meliputi: pendefinisian (*define*), desain (*design*), dan pengembangan (*Development*). Subjek dalam penelitian ini adalah 20 orang siswa kelas VIII, dua orang validator yang terdiri dari ahli konten Bahasa Indonesia dan ahli media pembelajaran. Adapun teknik pengumpulan data yaitu: dokumentasi, observasi dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah Analisis Deskriptif Kualitatif, dan Analisis Statistik Deskriptif. Hasil penelitian ini: 1) tingkat kebutuhan multimedia dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada kategori sangat tinggi, 2) berdasarkan analisis hasil validasi oleh ahli konten dan ahli media diperoleh data bahwa multimedia berbasis aplikasi *Biteable* pada kategori valid untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. 3) Hasil dari uji coba kelompok kecil, hasil uji coba kelompok besar, dan tanggapan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, diperoleh data bahwa multimedia berbasis aplikasi *Biteable* yang dikembangkan pada kategori praktis digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: multimedia, aplikasi *bitebale*, Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

PRAKATA

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT. yang senantiasa penulis panjatkan, karena berkat Rahmat Dan Hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi ini berjudul “Pengembangan multimedia pada Mata Pelajaran Bahasa Indoneisakelas VIII SMP Negeri 4 Nanggala Satap Toraja Utara”. Penulisan skripsi ini dimaksudkan sebagai tugas akhir dalam penyelesaian studi pada Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Bukan hal yang mudah dalam menyelesaikan karya ini, begitu banyak hambatan yang dihadapi oleh penulis dalam menyusun karya ini, namun berkat petunjuk, usaha, arahan dan bimbingan yang diberikan oleh berbagai pihak, maka segala hambatan dapat teratasi dengan baik. Oleh karena itu, perkenankanlah pada kesempatan ini menyampaikan rasa syukur kepada Allah SWT yang selalu memberikan nikmat-Nya hingga hari ini, serta salam dan salawat selalu tercurahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW yang menjadi penerang kehidupan kita dengan risalahnya. Penulis juga mengucapkan dengan penuh hormat terima kasih sedalam-dalamnya kepada kedua orang tua tercinta ayahanda Pither Lamba, S.Pd dan Ibunda Rahel Arma Kiding, serta kepada ibu Dr. Arnidah, S.Pd, M.Si, dan Dr. Farida Febriati, S.S., M.Si. masing-masing selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga dalam memberikan arahan, petunjuk dan motivasi kepada penulis mulai dari penyusunan usulan penelitian hingga selesainya skripsi ini. Selanjutnya ucapan yang sama dihaturkan kepada:


1. Prof. Dr. H. Husain Syam, M.TP selaku Rektor Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan studi di Universitas Negeri Makassar.
2. Dr. Abdul Saman, M.Si, Kons sebagai Dekan; Dr. Mustafa, M.Si sebagai WD I; Dr. Pattaufi, S.Pd, M.Si sebagai WD II; dan Dr. Ansar, M.Si sebagai WD III FIP UNM, yang telah memberikan layanan akademik, administrasi dan kemahapeserta didikan selama proses pendidikan dan penyelesaian Studi.
3. Dr. Abdul Hakim, S.Pd, M.Si dan Dr. Farida Febriati, S.S, M.Si sebagai Ketua Prodi dan Sekretaris Prodi Teknologi Pendidikan, yang dengan penuh perhatian memberikan bimbingan dan memfasilitasi penulis selama proses perkuliahan.
4. Bapak dan Ibu Dosen Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah mendidik dan memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis selama menempuh pendidikan program Sarjana.
5. Dosen serta Pegawai/Tata Usaha Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan berbagai macam ilmu serta pengetahuan , layanan akademik serta administrasi sehingga penulis dapat menyelesaikan studinya dengan lancar.
6. Ucapan terima kasih terkhusus penulis ucapkan kepada Kak Fajrin Baid, S.Pd,. M.Pd, yang senantiasa memberikan motivasi, perhatian dan dorongan moril agar segera menyelesaikan studi selama menempuh pendidikan di Universitas Negeri Makassar

7. Manajemen Gladius Coffee yang telah memberikan saya inofasi dan motivasi serta memberikan saya fasilitas untuk menyelesaikan studi.
8. Teman-teman seangkatan yang saya cintai INTELIGENSIA 2015, sahabat-sahabatku yang selalu ada, Tri Marselinus Leki Beoang, Wahyu Rajendra, Fadly Rasyid, Ade Alif, Suryo Dinul Haqqi, dan Rahmat Hidayat.,S.Pd yang tidak akan pernah penulis lupakan, yang senantiasa memberikan bantuan serta motivasi dalam menyelesaikan studi penulis.
9. Kepada Keluarga dekat, Yunus Anton, Worldnet, S.Kom, Harianto Silamba, S.T, Sumarjono Liling, S.T, Ligent, S.amd, Elias Madandan, Str.prl, Ririn Tandi Rapang, S.T, Andi Faisal J, S.T, Sri Selfiana, S.E, Mercy Lapu, S.IK, dan Surdiana Pasang, S.Kep yang senantiasa memberikan motivasi.

Semoga segala bantuan, dukungan, arahan dan bimbingan yang telah diberikan untuk penyelesaian skripsi ini bernilai ibadah di sisi Nya, Permohonan maaf yang sebesar-besarnya kepada semua pihak untuk memaafkan segala kekhilafan selama proses perkuliahan penulis. akhir kata semoga karya skripsi ini dapat bermanfaat sebagai bahan masukan dan informasi bagi pembaca terlebih kepada penulis sendiri. Aamiin.

Makassar, Juni 2022

Penulis,



Arisugianto Lamba

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
MOTTO	Iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	Viii
DAFTAR TABEL	X
DAFTAR GAMBAR	Xi
DAFTAR LAMPIRAN	Xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Spesifikasi Produk	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR	9
A. Kajian Pustaka	9
1. Media Pembelajaran	9
2. Multimedia	14
3. <i>Biteable</i>	20
4. Mata pelajaran Bahasa Indonesia	23
B. Hasil Penelitian Relevan	25
C. Kerangka Berfikir	25
BAB III TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR	27
A. Jenis Penelitian	27
B. Model Pengembangan	27
C. Langkah-Langkah Pengembangan	28
D. Subyek Penelitian	30

E. Jenis Data	31
F. Instrument Pengumpulan Data	31
G. Defenisi Operasional Variabel	32
H. Teknis Analisis Data	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAAN	36
A. Hasil Penelitian	36
B. Pembahasan	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	54
A. Kesimpulan	54
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56

DAFTAR TABEL

3.1 Tabel Skala Guttman	28
3.2 Tabel Subyek Penelitian sesuai dengan tahapan Penelitian	29
3.3 Konversi Tingkat Kebutuhan dengan Skala 5	32
3.4 Konversi Tingkat pencapaian dengan skala 5	32
4.1 Angket analisis kebutuhan Multimedia <i>Biteable</i> pada mata pelajaran Bahasa Indonesia	35
4.2 Hasil Validasi ahli atau materi terhadap multimedia menggunakan <i>Biteable</i>	40
4.3 Hasil validasi ahli media terhadap multimedia menggunakan <i>Biteable</i>	41
4.4 Angket uji coba kelompok kecil	43
4.5 Hasil rerata penilaian uji coba kelompok besar	44
4.6 Tanggapan Guru Mata Pelajaran	45

DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Pikir	25
3.1 Model Pengembangan 4D yang diadaptasi menjadi 3D	27
4.1 Tampilan multimedia <i>biteable</i>	39
4.2 Bagan Prototype multimedia <i>biteable</i>	41

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	61
2. Angket Indentifikasi Kebutuhan Peserta Didik	62
3. <i>Storyboard</i>	66
4. Angket Validasi Ahli konten/Materi	67
5. Angket Validasi Media Dan Desain	69
6. Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	72
7. Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar	78
8. Angket Tanggapan Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	89
9. Persuratan	90
10. Dokumentasi Penelitian	94

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan diperlukan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai salah satu cita-cita nasional. Bangsa yang cerdas dibutuhkan dalam pembangunan negaranya, baik dari segi ekonomi, sosial, maupun budaya. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam menunjang proses mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan Negara. Melalui pendidikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akan mudah diserap sehingga memungkinkan suatu Bangsa dan Negara tersebut maju.

Demi meningkatkan proses pembelajaran, maka pengajar dituntut untuk membuat pembelajaran lebih inovatif dan kreatif yang mendorong peserta didik dapat belajar secara optimal baik dalam belajar mandiri maupun dalam pembelajaran di kelas. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 bahwa,

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak seperti peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kurniawan (2017:26), Pendidikan adalah mengalihkan nilai-nilai, pengetahuan, pengalaman dan keterampilan kepada generasi muda sebagai usaha generasi tua dalam menyiapkan fungsi hidup generasi selanjutnya, baik jasmani

maupun rohani. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan adalah sarana untuk berbagi ilmu kepada generasi penerus bangsa dalam sharing ilmu ini kita dapat menggunakan berbagai media yang tersedia demi menunjang pendidikan.

Multimedia adalah suatu sarana atau media melalui penggunaan komputer dalam menggabungkan dan menyajikan suara, teks, animasi, *audio* dan *video* dengan alat bantu dan koneksi sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Menurut Suryani (2018:195), Multimedia merupakan media presentasi yang dimana media tersebut menggunakan teks, audio, dan visual. Maka dari itu, Multimedia sangat penting digunakan dalam proses belajar mengajar. Menurut Muhibbin Syah (2010:10), pendidikan berasal dari kata “didik”, lalu kata ini mendapat awalan “me” sehingga menjadi “mendidik” artinya, memelihara dan memberi latihan. Dalam memelihara dan memberi latihan diperlukan adanya ajaran, tuntunan, dan pimpinan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Generasi yang cerdas dan berbudi luhur lahir melalui pendidikan, itulah sebabnya, pendidikan sangatlah penting.

Upaya peningkatkan proses pembelajaran yang bermutu, menuntut seorang pengajar mampu menciptakan strategi-strategi mengajar yang lebih kreatif dan efektif dan mampu membangun motivasi belajar peserta didik pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, proses pembelajaran yang dilakukan lebih inovatif dan kreatif sehingga dapat mendorong peserta didik untuk belajar lebih optimal, baik secara mandiri maupun berkelompok.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang membahas tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 18 yaitu,

Pendidikan menengah merupakan lanjutan pendidikan dasar. Pendidikan menengah terdiri atas pendidikan menengah umum dan pendidikan menengah kejuruan. Pendidikan menengah berbentuk sekolah Menengah Atas (SMA), Madrasah Aliyah (MA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dan Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK) atau bentuk lain yang sederajat.

Pendidikan menengah merupakan jenjang pendidikan formal yang merupakan lanjutan pendidikan dasar. Zainiyati (2017:172), multimedia dalam proses pembelajaran merupakan penggunaan berbagai jenis media secara bersama-sama seperti teks, video, gambar dan lain-lain, dengan semua media bersama bersatu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Dewasa ini berbagai macam media pembelajaran bermunculan salah satunya adalah Multimedia. Multimedia merupakan salah satu media interaktif yang sangat cocok digunakan. Salah satunya dengan adanya *Audiovisual* pendukung yang dapat dikelola secara kreatif oleh pembuat materi yang tentunya akan menjadikan pembelajaran menjadi tidak membosankan. Dengan komunikasi terpadu antara konten, media *Audiovisual*, dan cara penyampaian (verbal dan nonverbal) menjadikan Multimedia dalam penyampaian sebuah materi pelajaran. Menurut Turban (2002) mengemukakan bahwa “multimedia adalah kombinasi dari dua atau lebih media input atau output dari data, di mana media tersebut dapat berupa *audio* (suara/musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar”. Teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih mendukung perkembangan sarana dan prasana dalam belajar, khususnya media pembelajaran. Defenisi tersebut memberikan

kesimpulan bahwa penggunaan Multimedia, penyampaian materi/pesan menjadi lebih menarik, efisien dan mudah untuk dipahami yang mana disesuaikan pengguna terhadap sasaran/penerima nantinya.

Pendidikan Menengah Pertama saat ini tentu perlu memanfaatkan Multimedia sebagai sarana menyampaikan informasi. Dengan penggunaan Multimedia tentu akan sangat membantu Pendidik maupun Peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah dapat menampilkan materi/pesan berupa teks, animasi, *audio*, gambar, maupun video dengan lebih bervariasi. Selain itu, Multimedia juga cocok digunakan pada setiap Mata Pelajaran. Salah satunya adalah Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas VIII pada SMP Negeri 4 Nanggala Satap Toraja Utara.

Berdasarkan penelitian awal pada september 2021, penyampaian materi menggunakan media presentasi yang kurang sesuai dengan beberapa karakteristik materi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga proses belajar mengajar menjadi kurang optimal. Permasalahan tersebut mendorong peneliti melakukan identifikasi kebutuhan melalui angket yang disebarkan ke peserta didik menghasilkan solusi berupa pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif berupa multimedia pembelajaran yang mampu menciptakan interaksi belajar antara peserta didik dan kemandirian belajar.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah diharapkan membantu siswa mengenal diri, budaya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam

dirinya. Pendidikan bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia

hasil bahwa kebanyakan siswa yaitu kelas VIII berpendapat bahwa mereka sangat bosan dengan penyampaian materi dengan ceramah yang mereka terima khususnya pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Data tersebut diperoleh berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan Multimedia yang inovatif untuk tujuan pembelajaran sudah sangat pesat dapat digunakan agar pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik minat peserta didik serta tidak lagi monoton. menjadikan multimedia adalah alat bantu yang berisi pesan-pesan pembelajaran.

Unsur teks, animasi, gambar, *audio* dan visual akan menarik perhatian dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, dengan media video akan menarik perhatian peserta didik lebih lama dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya, seperti modul dan buku pembelajaran. Namun seperti halnya media pembelajaran lainnya, multimedia juga memiliki kekurangan yaitu membutuhkan sarana pendukung untuk dapat menggunakan multimedia tersebut. Akan tetapi, di SMP Negeri 4 Nanggala Satap telah tersedia *proyektor (LCD)* untuk menampilkan materi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, multimedia diharapkan cocok digunakan sebagai salah satu sumber belajar pada siswa kelas VIII pada SMP Negeri 4 Nanggala Satap.

Melalui multimedia, diharapkan dapat menarik perhatian serta memacu

motivasi belajar peserta didik serta dapat lebih merangsang pemahaman dan kreativitas peserta didik terhadap materi yang dipelajari, sehingga dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Berdasarkan pembahasan tersebut, maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia pada Mata Pelajaran Bahasa Indoneisa kelas VIII SMP Negeri 4 Nanggala Satap Toraja Utara”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan multimedia dengan pada Mata Pelajaran Bahasa Indoneisa pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Nanggala Satap?
2. Bagaimanakah desain multimedia pada Mata Pelajaran Bahasa Indoneisakelas VIII di SMP Negeri 4 Nanggala Satap?
3. Bagaimanakah tingkat validitas dan kepraktisan multimedia pada Mata Pelajaran Bahasa Indoneisa pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Nanggala Satap?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dan pengembangan ini dimaksu adalah untuk :

1. Mendeskripsikan kebutuhan multimedia pada Mata Pelajaran Bahasa Indoneisa siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Nanggala Satap.
2. Mendeskripsikan desain multimedia pada Mata Pelajaran Bahasa Indoneisakelas VIII SMP Negeri 4 Nanggala Satap.
3. Mendeskripsikan tingkat validitas dan kepraktisan multimedia pada Mata Pelajaran Bahasa Indoneisa siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Nanggala Satap.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan merangsang motivasi belajar siswa khususnya pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Nanggala Satap serta dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat lebih membantu proses pembelajaran serta memberikan masukan dalam upaya peningkatan dan pengembangan multimedia pembelajaran khususnya pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia demi tercapainya tujuan pendidikan.

b. Bagi Guru

Sebagai sarana/media pembelajaran khususnya untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Nanggala Satap, serta dapat menjadi inovasi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran secara interaktif.

c. Bagi Peneliti

Prosedur pengembangan multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Nanggala serta dapat menjadi media bagi peneliti apabila kelak menjadi tenaga pengajar.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Produk dikembangkan sebagai multimedia pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Nanggala Satap.
2. Multimedia pembelajaran dikembangkan menggunakan aplikasi *biteable*.
3. Produk multimedia pembelajaran digunakan oleh Guru dan Siswa.
4. Multimedia yang dikembangkan meliputi beberapa bagian yaitu :
 - a. Pembukaan berupa identitas materi
 - b. Tujuan pembelajaran
 - d. Materi Bahasa Indonesia berupa tampilan video
 - e. Sumber materi

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin “*Medius*” yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Menurut (Astuti, 2017) Media adalah alat yang fungsi serta kegunaannya untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran bertujuan memudahkan proses belajar di kelas, meningkatkan efisiensi serta membantu konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Sedangkan Media Pembelajaran menurut (Sumarsono, 2017)), “media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu”. Jadi, dari beberapa pengertian diatas tentang media, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat meningkatkan minat/kemauan peserta didik dan efisiensi penggunaan media oleh tenaga pendidik dalam proses pembelajaran.

Adapun pengertian dari pembelajaran menurut (AECT Association of Education and Communication Technology, 1986) adalah suatu proses di mana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan terjadinya belajar pada diri pembelajar. Sedangkan Degeng dan Miarso dalam Haling (2006:14) mengemukakan pengertian pembelajaran sebagai berikut:

Pembelajaran adalah suatu proses yang dilaksanakan secara sistematis dimana setiap komponen saling mempengaruhi. Dalam proses secara implisit terdapat kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran menaruh perhatian pada bagaimana membelajarkan pebelajar dan lebih menekankan pada cara untuk mencapai tujuan.

Berdasarkan pembahasan tersebut mengenai media dan pembelajaran di atas, maka penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan baik oleh guru maupun peserta didik dalam merangsang minat pembelajaran untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Dimana dengan penggunaan media pembelajaran, tentu akan mempermudah penyampaian pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Seperti yang dikemukakan oleh Romiszowski dalam (Basuki & Farida, 2001)) “media pembelajaran adalah media yang efektif untuk melaksanakan proses pengajaran yang direncanakan dengan baik”. Dari kutipan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah Sarana penyampain pesan/materi dalam pembelajaran yang interaktif, bervariasi dan efektif untuk membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa guna tercapainya tujuan pembelajaran tertentu.

a. Karakteristik dan Kelayakan Media Pembelajaran

Karakteristik atau ciri-ciri khas suatu media berbeda menurut tujuan atau maksud pengelompokannya. Karakteristik media juga dapat dilihat menurut kemampuan membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan, maupun penciuman, atau kesesuaiannya dengan tingkatan hierarki belajar.

Kelayakan Media Pembelajaran, Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006) dalam (Hidayati, 2013) kriteria kelayakan media yang baik dapat ditinjau dari: “(1) kelayakan isi, (2) kelayakan kebahasaan, (3) kelayakan penyajian”. Dapat disimpulkan bahwa kelayakan suatu media pembelajaran yaitu mengandung isi/materi sesuai dengan pembelajaran yang akan diajarkan, bahasa yang digunakan dapat dimengerti sesuai kaidah kebahasaan yang tepat dan benar, serta penyajiannya yang tidak menyulitkan pengajar dalam menggunakan media pembelajaran tersebut.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut (Satriawati, 2018) membagi jenis-jenis media pembelajaran dalam beberapa macam dalam hal ini terdapat 4 jenis kategori media. Adapun 4 macam media dan penjelasannya antara lain:

1. Media *Audio*

Pengertian Media *audio* adalah suatu jenis media yang melibatkan indera pendengaran yang memanipulasi kemampuan suara. Berdasarkan sifat pesan yang diterimanya media *audio* ini menerima pesan *verbal* dan *non-verbal*. Pesan verbal *audio* yaitu bahasa lisan atau kata-kata, dan pesan nonverbal *audio* yakni seperti bunyi-bunyian dan vokalisasi, contohnya gerutuan, gumam, musik, dan lain-lain.

2. Media *Visual*

Pengertian Media *Visual* yaitu media yang melibatkan indera penglihatan dalam hal ini media *cetak-verbal*, media cetak-grafis, dan media *visual* non-cetak. Pertama, media *visual-verbal* adalah media visual yang memuat pesan verbal atau dikenal pesan linguistik yang berbentuk tulisan, Sedangkan yang kedua, media

visual non-verbal-grafis adalah jenis media visual yang berisi pesan *non-verbal* yakni berupa simbol-simbol visual atau unsur-unsur grafis , contohnya gambar (sketsa, lukisan dan foto), grafik, diagram, bagan, dan peta. Ketiga, media visual non-verbal tiga dimensi adalah media visual yang memiliki tiga dimensi, berupa model, seperti miniatur, mock up, specimen, dan diorama.

3. Media *Audio Visual*

Media *audio visual* yaitu media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan melalui media dapat berupa pesan *verbal* dan *non-verbal* yang terdengar layaknya media visual juga pesan verbal yang terdengar layaknya media *audio* diatas. Pesan visual yang terdengar dan terlihat itu dapat disajikan melalui program *audio visual* seperti film dokumenter, film drama, dan lain-lain.

4. Multimedia

Multimedia yaitu semua jenis media yang terangkum menjadi satu, contohnya: internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan pembelejaran jarak jauh.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, pendidik membutuhkan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan atau materi. Adapun fungsi media pembelajaran menurut (Sadiman, 2012) yaitu :

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
 - a. Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model;
 - b. Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar;
 - c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high speed photography*;
 - d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;
 - e. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain, dan
 - f. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain-lain.
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
 - a. Menimbulkan kegairahan belajar;
 - b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan;
 - c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 4) Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:
 - a. Memberikan perangsang yang sama;
 - b. Mempersamakan pengalaman;
 - c. Menimbulkan persepsi yang sama.

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran untuk memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra serta untuk mempermudah materi Pendidikan yang ditentukan sama untuk setiap siswa dengan memberikaan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman dan persepsi yang sama. Adapun menurut Rusman, dkk (2013 : 65) tentang fungsi media pembelajaran, yaitu :

Media memiliki fungsi yang jelas, yaitu memperjelas, memudahkan dan membuat menarik pesan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar.

Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa, belajar menjadi lebih variatif dan memahami materi efisien. Maka, sudah sepatutnya Guru menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian menurut Raharjo dalam Rusman, dkk (2013) bahwa kegiatan belajar akan lebih efektif dan mudah jika menggunakann alat bantu visual, dimana 11% dari yang telah dipelajari terjadi lewat indera pendengaran, sedangkan 83% terjadi lewat indera penglihatan, juga kemampuan mengingat kita hanya 20% dari apa yang didengar dan 50% dari apa yang kita dengar dan dilihat.

2. Multimedia

a. Pengertian Multimedia

Multimedia adalah kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lain-lain secara terpadu dan sinergis melalui komputer atau

peralatan elektronik lain untuk mencapai tujuan tertentu (Darmawan, Setiawati, Supriadie, & Alinawati, 2016).

Keefektifan multimedia dalam penyajian pesan, menjadikan Multimedia banyak diaplikasikan untuk keperluan pendidikan dan pembelajaran. Multimedia merupakan salah satu metode pembelajaran, yang perkembangannya sangat pesat dan mudah diaplikasikan. Berbagai alat yang telah dikembangkan, telah memberikan pengaruh yang sangat besar bukan hanya pada pengembangan kegiatan praktis dalam kegiatan pembelajaran akan tetapi juga pada teori-teori yang mendasarinya. Perkembangan terakhir pada bidang media pembelajaran multimedia dengan alat bantu komputer telah menyebabkan tuntutan penyelenggaraan pembelajaran. Diantaranya tuntutan terhadap peningkatan kemampuan dan keterampilan para pendidik dalam mengolah bahan-bahan pembelajaran kedalam Multimedia yang berbasis komputer.

b. Manfaat Multimedia

Manfaat multimedia terbagi menjadi dua yaitu:

1. Sarana Informasi Umum

Saat ini, sekian banyak instansi pelayanan publik lebih mudah dalam menyebarkan informasi dengan memanfaatkan multimedia. Mereka tidak melulu perlu meluangkan infrastruktur perlengkapan yang mencukupi untuk lantas di pasang di sekian banyak lokasi maupun media strategis. Dengan begitu, di mana publik bisa mengakses dan mendapat informasi secara langsung dengan mudah. Multimedia bisa ditemukan diberbagai tempat, mulai dari stasiun, bandara, pusat perbelanjaan, objek wisata, sampai instansi pendidikan. Saat ini

pun terdapat sekian banyak perangkat laksana komputer, laptop, maupun *gadget* guna menyebarkan informasi, sampai-sampai tidak perlu mendatangi suatu tempat eksklusif untuk mendapat informasi.

2. Multimedia dalam pendidikan

Manfaat selanjutnya dengan adanya multimedia ialah dapat menjadi sarana atau media pembelajaran. Di sekian banyak instansi edukasi mulai dari sekolah dasar sampai tingkat perguruan tinggi menjadikan multimedia sebagai media pembelajaran.

Pemanfaatan multimedia ini memberikan akibat yang baik sebab memang paling efektif. Metode pengajaran yang dirasa monoton dan membosankan, menjadikan multimedia sebagai inovasi yang sangat unik sehingga peserta didik lebih mengetahui dan menyenangkan metode pengajaran yang memanfaatkan multimedia ini. Salah satu contoh penerapan pemanfaatan multimedia dalam media pembelajaran ialah penggunaan presentasi. Sejalan dengan manfaat multimedia dalam dunia Pendidikan atau lebih dikenal sebagai multimedia pembelajaran, Ariesto Hadi Sutopo (2003) menyatakan bahwa multimedia mempunyai beberapa manfaat, yaitu:

- 1) Meningkatkan produktivitas dengan menghindari hilangnya file.
- 2) Memberi akses dokumen dalam waktu bersamaan dan ditampilkan dalam layar.
- 3) Memberi informasi multidimensi dalam organisasi
- 4) Mengurangi waktu dan biaya dalam pembuatan foto.
- 5) Memberikan fasilitas kecepatan informasi yang diperlukan dengan interaksi visual.

Multimedia dalam Pendidikan khususnya media video kemudian menjadi sarana media pembelajaran yang banyak digunakan di jenjang Pendidikan, manfaat media video oleh Mery Noviyanti (2011:12) yaitu:

- 1) Mempermudah siswa untuk berdiskusi Siswa dalam berdiskusi melakukan berbagai tindakan, seperti bertanya, menjawab, berkomentar, mendengar penjelasan, dan menyanggah. (Martinis Yamin dan Basnu I. Ansari, 2009, hlm. 59).
- 2) Mempermudah memahami materi pelajaran.
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan dan perbedaan pengalaman para peserta didik sehingga dapat menghasilkan keseragaman pengamat.
- 4) Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya (kemampuan distributif) dan memungkinkan mereka mengamati objek secara bersamaan.
- 5) Dapat merangsang, memotivasi dan minat belajar peserta didik.

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat penggunaan multimedia ialah mempermudah siswa atau peserta didik dalam berdiskusi, memahami materi mata pelajaran, mengatasi keterbatasan, dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya serta dapat merangsang, dan memotivasi siswa.

c. Jenis-jenis Multimedia.

Terdapat beberapa jenis multimedia sebagai berikut :

1. Multimedia Interaktif

Merupakan multimedia yang dilengkapi dengan alat bantu berupa computer, mouse, keyboard, dan lain-lain yang dioperasikan oleh pengguna. Multimedia interaktif yang dapat menggabungkan media- media lain yang terdiri dari teks, desain grafis, *audio*, dan rancangan lain. Contoh multimedia interaktif adalah aplikasi game, CD interaktif, aplikasi program, *virtual reality*, dan seterusnya.

2. Multimedia Hiperaktif

Multimedia jenis ini memiliki struktur dengan elemen-elemen terkait yang dapat diarahkan oleh pengguna melalui tautan (*link*) dengan elemen-elemen multimedia yang ada. Contoh *Word wide web, website, Mobile banking*, dll.

3. Multimedia *Linear/Sequential*

Multimedia Linear adalah jenis multimedia yang berjalan lurus, multimedia seperti ini biasa dilihat pada semua jenis film, tutorial video, dll. Multimedia berlangsung tanpa control navigasi dari pengguna, penyajian multimedia linear harus berurutan dari awal sampai akhir. Contoh: *movie/film, e-book, music*, siaran TV.

4. Multimedia *Kits*

Multimedia ini digunakan sebagai pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu jenis media dan diorganisir oleh topik tunggal. Perangkat yang termasuk dalam multimedia kits yaitu *CD-ROM*, kaset audio, gambar statis, transparansi overhead, dan lain-lain. Multimedia kits ini banyak digunakan karena multi sensorik dan ideal untuk digunakan dalam proyek-proyek kecil didalam maupun diluar ruangan.

d. Prinsip Pengembangan Media Video

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Richard E. Mayer (2001) menunjukkan bahwa anak didik kita memiliki potensi belajar yang berbeda-beda. Kini dunia pendidikan makin maju, Menurut Mayer ada 12 prinsip desain multimedia pembelajaran yang dapat diterapkan di Pembelajaran sebagai berikut :

1. Prinsip Multimedia

Harus memahami peserta didik belajar lebih baik dari gambar dan kata dari pada sekedar kata-kata saja. Karena dinamakan multimedia berarti wajib mampu mengkombinasikan berbagai media (teks, gambar, grafik, *audio*/narasi, video, animasi, simulasi, dll) menjadi satu kesatuan yang harmonis. Sebab kalau tidak namanya bukan multimedia tapi *single-media*.

2. Prinsip kesinambungan spasial

Harus memahami efisiensi kata dan gambar terkait disandingkan berdekatan dibandingkan apabila disandingkan berjauhan atau terpisah. Oleh karena itu, ketika ada gambar seperti video, animasi, dll yang dilengkapi dengan teks, maka teks tersebut harus merupakan jadi satu kesatuan dari gambar tersebut, jangan menjadi sesuatu yang terpisah.

3. Prinsip kesinambungan Waktu.

Mampu mempertimbangkan kata dan gambar terkait disajikan secara simultan dibandingkan apabila disajikan bergantian atau setelahnya. Nah, ketika Anda ingin memunculkan suatu gambar dan atau animasi atau yang lain beserta teks, misalnya, sebaiknya munculkan secara bersamaan alias simultan. Jangan satu-satu, sebab akan memberikan kesan terpisah atau tidak terkait satu sama lain.

4. Prinsip Koherensi

Mampu memahami bahwa penggunaan kata-kata, gambar, suara, video, animasi yang tidak perlu dan tidak relevan tidak digunakan.

5. Prinsip modalitas Belajar

Peserta didik belajar lebih baik dari animasi dan narasi termasuk video),

daripada dari animasi plus teks pada layar.

6. Prinsip Personalisasi

Orang belajar lebih baik dari teks atau kata-kata yang bersifat komunikatif (*conversational*) daripada kalimat yang lebih bersifat formal. Lebih baik menggunakan kata-kata lugas dan enak daripada bahasa teoritis

e. Kelebihan Multimedia

1. Dapat menyajikan teks, gambar, foto, animasi, *audio*, dan video sehingga lebih menarik
2. Dapat menjangkau kelompok banyak
3. Tempo dan cara penyajian bisa disesuaikan
4. Penyajiannya masih bisa bertatap muka
5. Dapat digunakan secara berulang-ulang

f. Kelemahan Multimedia

Selain memiliki banyak kelebihan Multimedia juga memiliki beberapa kelemahan antara lain sebagai berikut:

1. Ketergantungan arus listrik yang sangat tinggi
2. Media pendukung dengan harga yang relative mahal karena harus ada komputer dan *LCD*
3. Penggunaan media sangat tergantung pada penyajian materi
4. Beberapa multimedia hanya dapat diakses melalui internet (online)

3. *Biteable*

Biteable adalah salah satu Multimedia yang termasuk dalam jenis multimedia hiperaktif. Aplikasi ini dirancang agar pengguna dapat membuat video yang interaktif mengenai berbagai topik dan tema. Aplikasi *Biteable* ini telah menyediakan kanvas yang dapat disesuaikan, sehingga tidak perlu khawatir bila *scene* buram. *Tools* yang terdiri dari *add template, style, edit, text properties, text animations, zoom in, add scene, play, add sounds, replace background, delete scene, duplicate scene, trim animations, animations color, color filter, color background*, dan *priview* menjadikan aplikasi *Biteable* bervariasi dan inovatif untuk pengguna. Dengan fokus pada *template* yang disediakan dan durasi upload yang terbilang singkat menjadikan aplikasi *Biteable* sangat direkomendasikan untuk tenaga pendidik. Menampilkan hasil multimedia yang menarik menjadi kebutuhan setiap pengajar. Mengajar tanpa memanfaatkan multimedia membuat aktivitas pembelajaran menjadi kurang menarik. Dengan Multimedia yang menarik akan membuat peserta didik lebih termotivasi dalam menikmati proses pembelajaran yang kita berikan.

a. Kelebihan multimedia *biteable*

Kelebihan dari multimedia *biteable* menyediakan banyak *template* yang bisa dimanfaatkan untuk membuat video. Penggunaan *template* tersebut memudahkan untuk membuat sebuah video bahan ajar, pengguna cukup melakukan pengeditan pada *template* yang tersedia. Penggunaan awal aplikasi ini ialah mengakses laman web *biteable* dan *login* menggunakan akun *facebook* maupun akun *google*, pengguna harus tersambung dengan koneksi internet untuk mendownload

raturan template yang tersedia, selanjutnya melakukan tahap editing pada bagian kiri kanvas dan memasukkan materi sesuai kebutuhan.

Selain raturan *template* yang tersedia, *tool* yang tersedia mudah dipakai dan bisa digunakan untuk menambah objek baru berupa gambar, edit teks, musik, grafik, video dan beberapa *tool* yang lainnya. Untuk seseorang yang baru menggunakan *software* ini, membuat tampilan video yang menarik menggunakan *biteable* lebih mudah dibandingkan dengan menggunakan *software* aplikasi multimedia lainnya. Tampilan dari *biteable* yang unik akan bisa menarik perhatian peserta didik ketika proses pembelajaran. Salah satu *tool* yang unik adalah *add scene*, *add scene* ini adalah *tools* yang memungkinkan pengguna untuk memilih *template* animasi video untuk digunakan yang dapat disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. ketika pengguna mengimport *scene* dan menempatkannya dalam salah satu *frame* presentasi maka ketika *frame* tersebut ditampilkan, *audio* atau musik akan secara otomatis memulai begitu pula ketika dipindahkan ke *frame* yang lain maka musik akan otomatis berhenti. Berikut ini kelebihan dan kekurangan dari multimedia *biteable*, yaitu:

a. Kelebihan multimedia *biteable*

kelebihan multimedia *biteable* bagi para penggunanya adalah memudahkan untuk membuat video yang menarik dengan tema yang sesuai materi yang akan disajikan tanpa harus pusing memikirkan tampilan, dan tanpa memiliki keahlian desain pula, pengguna tinggal memilih *template* yang sesuai lalu *download template* tersebut. *Biteable* tidak hanya sekedar membuat *slide* video tapi juga bisa membuatnya lebih interaktif dan tidak membosankan. Dengan adanya berbagai

tools yang disediakan sehingga sangat mempermudah dalam pengguna dalam membuat media yang inovatif, yang tentu menarik perhatian dan mudah diingat selain itu aplikasi berbasis web ini juga menawarkan berbagai hal mendasar sebagai permulaan. Setelah memilih salah satu template, kita akan dibawa ke *tools edit* pada bagian kanan bawah layar kerja *biteable* tempat proses penyuntingan berada. Kita bisa mengganti warna, mengatur ukuran, mengubah posisi *layer*, membuat duplikat, dan lain-lain. Sejauh ini, menggunakan *biteable* untuk video atau presentasi memang memudahkan.

b. Kekurangan multimedia *biteable*

Multimedia *biteable* disisi penggunaan yang mudah, juga memiliki kekurangan dalam hal lain yaitu memerlukan koneksi internet, hasil video tidak bisa diunduh kecuali akun *biteable* telah *premium* atau telah membayar dan hanya dibagikan dalam bentuk *link*, dan *watermark* pada video yang telah di export. Untuk penggunaan multimedia *biteable* juga membutuhkan spesifikasi laptop dan *handphone* yang untuk kelancaran selama proses editing.

4. Mata pelajaran Bahasa Indonesia

Mata Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang diberikan di jenjang sekolah untuk meningkatkan keterampilan Siswa dalam menulis, membaca, dan berkomunikasi, pembelajaran Bahasa Indonesia menurut Resmi Dkk (2006:46) merupakan sebuah pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan Bahasa lisan maupun tulis..

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa adalah untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia sesuai dengan kemampuan,

kebutuhan, dan minatnya, sedangkan bagi guru adalah untuk mengembangkan potensi bahasa Indonesia siswa, serta lebih mandiri dalam menentukan bahan ajar kebahasaan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan siswa. BSNP (2006).

Berdasarkan silabus dan RPP SMP kelas 8 semester genap yang menjadi acuan dalam pengembangan multimedia untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan tema materi teks drama terdapat Kompetensi Inti (KI) yang terbagi menjadi empat poin yaitu: (1) menerima dan menjalankan agama yang dianutnya, (2) Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru, (3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda – benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah, (4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam Bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi dasar (KD) yaitu mengidentifikasi unsur-unsur teks drama (tradisional dan modern) yang disajikan dalam bentuk naskah. Indikator, (1) Mengidentifikasi pengertian, karakteristik teks drama yang dibaca, (2) mengidentifikasi isi teks drama dan (3) menanggapi dan melaporkan isi teks drama. Tujuan pembelajaran yaitu mengidentifikasi pengertian dan karakteristik teks drama.

B. Hasil Penelitian Relevan Sebelumnya

1. Pattaufi dan Arnidah

Sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Arnidah dan Pattaufi (Arnidah & Pattaufi, 2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Bahan Ajar Berbasis Audio-Visual (Video) pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMA Negeri 11 Pangkep” dari penelitian ini diperoleh hasil bahwa adanya peningkatan hasil belajar setelah menerapkan bahan ajar berbasis audio-visual dalam mengikuti kegiatan pembelajaran disebabkan ketertarikan siswa terhadap bahan ajar yang digunakan.

2. Nyoman Wirya, P. G. H. K. P.

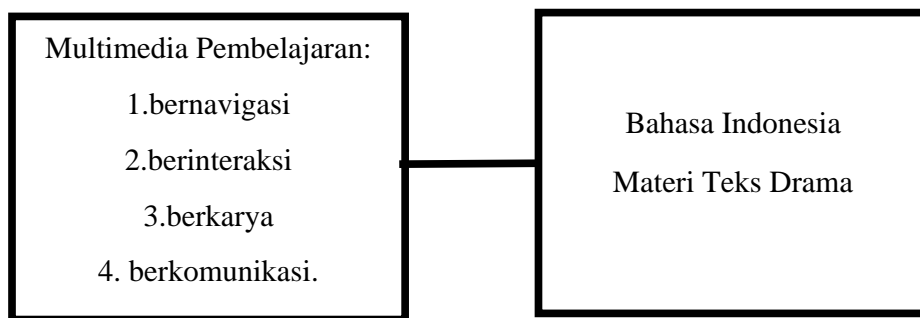
Penelitian yang dilakukan oleh Nyoman Wirya dalam (Nyoman Wirya, P. G. H. K. P. 2013) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII Semester Genap SMP Negeri 1 Sawan” dari penelitian ini diperoleh hasil bahwa ada peningkatan di sebabkan oleh ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan.

C. Kerangka Pikir

Penggunaan multimedia yang jarang diberikan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Nanggala Satap Toraja Utara khususnya pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Dimana perangkat pembelajaran di kelas VIII sudah tersedia seperti *LCD*, monitor dan *sound*, tetapi Multimedia sangat jarang digunakan pada proses pelajaran khususnya pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu

Multimedia *biteable* merupakan salah satu media yang sesuai untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Multimedia yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi sampai layak digunakan oleh Pengajar, sebagai media pembelajaran dalam memberikan materi kepada Peserta didik.

Berikut adalah bagan yang menggambarkan kerangka pikir penelitian ini:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan penelitian dan pengembangan yang lebih dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, diarahkan, untuk mencari, menemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa prosedur tertentu yang unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.

Menurut Soenarto (2008) “Penelitian Pengembangan adalah penelitian yang memiliki tujuan menghasilkan dan mengembangkan protipe, desain, materi pembelajaran, media, strategi pembelajaran, alat evaluasi pendidikan dan sebagainya”.

B. Model Pengembangan

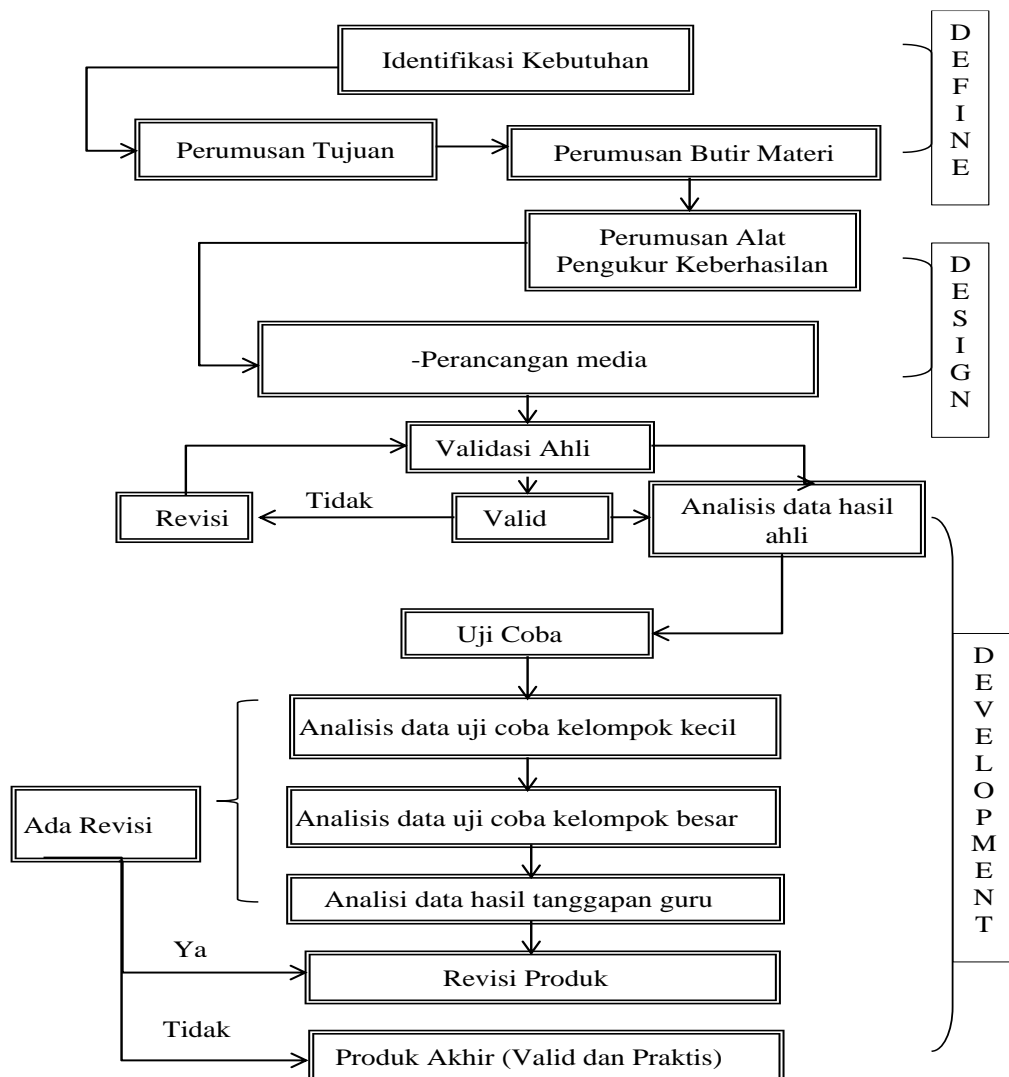
Penelitian ini menggunakan model pengembangan Thiagarajan, (Mulyatiningsih, 2014:195-199) yang terdiri dari empat tahap yang dikenal dengan istilah model 4D (*Four D Models*). Keempat tahap tersebut adalah tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*) dan tahap penyebaran (*Disseminate*).

Pada penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan 4D dan kemudian diadaptasi atau dimodifikasi menjadi 3D. Artinya, penelitian ini hanya

sampai pada tahap pengembangan (*Develop*). Alasan peneliti memilih model ini karena tahapan-tahapan pada model 4D ini sesuai dengan tujuan penelitian yang akan menghasilkan produk berupa bahan ajar berbasis multimedia.

C. Langkah-Langkah Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan Thiagarajan, terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan model 4D dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 : Model Pengembangan 4D yang diadaptasi menjadi 3D

1. Tahap *Define*

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam model ini, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Tiap-tiap produk tertentu membutuhkan analisis yang berbeda. Dalam merumuskan syarat-syarat pengembangan ada beberapa tahap yang meliputi sebagai berikut:

a. Identifikasi Kebutuhan

Identifikasi kebutuhan melalui angket analisis tingkat kebutuhan menggunakan skala Guttman (menggunakan angket dengan jawaban ya/kadang-kadang/tidak) terkait proses pembelajaran Mata Pelajaran .

Tabel 3.1 Tabel Skala Guttman

Pilihan Jawaban	Skor
Ya	2
Kadang-Kadang	1
Tidak	0

Sumber: Dosen pengampuh mata kuliah

b. Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan

Alat pengukuran keberhasilan dikembangkan sesuai dengan kompetensi dan indikator yang akan dicapai dan pokok-pokok materi yang akan disajikan pada peserta didik.

2. Tahap *Design*

Tujuan dari tahap ini adalah untuk merancang media video. Langkah-langkah dalam pengembangan media tersebut Peneliti mendesain sebuah produk

yang valid dan efektif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi atau minat belajar pada peserta didik. Materi yang dikembangkan yaitu mengenai teks drama pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

3. Tahap *Development*

a. Validasi Produk

Validasi produk pada tahapan ini dilakukan melalui review dari ahli media dan ahli materi.

b. Uji Coba Produk

Kegiatan pada tahapan ini yaitu tahap uji coba produk terdiri dari analisis kelompok kecil, analisis kelompok besar, dan analisis guru. Setelah diuji coba dan tak ada hal yang perlu direvisi, maka produk yang valid dan praktis sudah baik digunakan.

D. Subyek Penelitian

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah 2 orang validator yaitu ahli media pembelajaran, ahli konten atau materi pembelajaran, 20 siswa dan 1 guru. Sedangkan objek penelitian yang diteliti di sini adalah pengembangan multimedia.

Tabel 3.2 Subyek penelitian sesuai dengan tahapan penelitian

Tahapan	Responden
Validator Media	Dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar
Validator Isi	Guru Mata Pelajaran SMPN 4 Nanggala Satap
Uji Kelompok Kecil	7 Siswa SMPN 4 Nanggala
Uji Kelompok Besar	20 Siswa SMPN 4 Nanggala
Tanggapan Guru	Guru Mata Pelajaran SMPN 4 Nanggala

E. Jenis Data

Data-data yang dikumpulkan melalui pelaksanaan evaluasi formatif dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu: (1) data evaluasi tahap pertama berupa data hasil uji ahli media dan uji ahli konten/materi media pembelajaran, (2) data evaluasi tahap kedua berupa data hasil uji coba kelompok kecil, (3) data hasil uji coba kelompok besar dan tanggapan guru mata pelajaran.

Seluruh data yang diperoleh dikelompokkan menurut sifatnya menjadi data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil review ahli media pembelajaran melalui angket tanggapan tentang kualitas media dari segi suara dan tampilan, serta kesesuaian media dan materi (format A), hasil review ahli materi tentang kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran (format B), hasil review uji coba kelompok kecil melalui angket tanggapan tentang penggunaan media video setelah di uji coba (format C), hasil review uji coba kelompok besar melalui angket tanggapan tentang media video setelah diuji coba (format D), hasil review guru pembina/mata pelajaran Bhs.Indonesia melalui angket tanggapan tentang media yang telah dikembangkan (format E).

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada ahli media pembelajaran, ahli konten/materi, guru mata pelajaran, dan peserta didik untuk mendapatkan tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti. Fungsi angket tersebut adalah untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan produk yang

dikembangkan oleh peneliti. Adapun skala yang digunakan dalam angket penelitian ini adalah skala Guttman dan skala model Likert. Skala Guttman digunakan pada angket/kuesioner identifikasi kebutuhan bertujuan untuk mendapatkan data dari para responden yang bersifat jelas dengan keterangan pada angket, sedangkan skala model Likert digunakan untuk menguji valid dan praktisnya produk penelitian dengan tujuan untuk mendapatkan data dari para responden dengan menggunakan 5 tolok ukur (Arikunto, 2007). Angket yang dibuat berupa angket identifikasi kebutuhan, angket ahli media pembelajaran, angket ahli konten/materi pembelajaran, dan angket tanggapan guru.

G. Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini terdiri atas dua variable, yaitu Multimedia Pembelajaran dan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

- 1) Multimedia Pembelajaran adalah: media yang memiliki menu *add template, style, edit, text properties, text animations, zoom in, add scene, play, add sounds, replace background, delete scene, duplicate scene, trim animations, animation color, colorfilter*, dan *publish* digunakan dalam pembelajaran yang sehingga mampu menciptakan aktivitas pesertasi dalam bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi.
- 2) Mata Pelajaran Bahasa Indoneisa merupakan salah satu mata pelajaran kelas VIII SMP Negeri 4 Nanggala Satap Toraja Utara dimana dalam penelitian fokus pada Teks Drama yang berdasarkan pada RPP yang menjadi acuan dan di tanda tangani langsung oleh guru mata pelajaran dan kepala sekolah sebagai landasan konten yang akan dikembangkan.

H. Teknik Analisis Data

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik deskriptif kualitatif dan analisis statik deskriptif.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil review media pembelajaran, dan ahli materi. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket. Hasil analisis data ini kemudian digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran.

2. Analisis Statik Deskriptif

Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Data berupa saran, kritikan, dan masukan dirangkum kemudian dijadikan dasar dalam melakukan revisi produk hingga diperoleh produk akhir. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subyek adalah :

$$\text{Presentase} = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

Keterangan : \sum = jumlah

N = jumlah seluruh item angket

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan subyek digunakan rumus :

Persentase = $F : N$

Keterangan : F = jumlah persentase keseluruhan subyek

N = banyak subyek

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

Tabel 3.3 Konversi Tingkat Kebutuhan dengan Skala 5

Tingkat Kebutuhan	Keterangan
81%-100%	Sangat Dibutuhkan
61%-80%	Dibutuhkan
41%-60%	Cukup Dibutuhkan
21%-40%	Kurang Dibutuhkan
1%-20%	Sangat Kurang Dibutuhkan

Sumber : Diadaptasi dari Maryuliana, dkk.(2016)

Tabel 3.4 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
75% - 89%	Baik	Tidak Perlu Direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0% - 54%	Sangat Kurang	Direvisi

Sumber : Arikunto, (2007)

Apabila hasil uji validitas berada pada tingkat pencapaian 75% - 100% atau pada kualifikasi baik sampai sangat baik, maka dinyatakan valid dan tidak memerlukan revisi. Sebaliknya apabila hasil uji validitas berada pada tingkat

pencapaian dibawah 75%-100% atau pada kualifikasi cukup, kurang, dan sangat kurang, maka produk tersebut memerlukan revisi.

Apabila hasil uji kepraktisan berada pada tingkat pencapaian 75% - 100% atau pada kualifikasi baik sampai sangat baik, maka dinyatakan praktis dan tidak memerlukan revisi. Sebaliknya apabila hasil uji kepraktisan berada pada tingkat pencapaian dibawah 75%-100% atau pada kualifikasi cukup, kurang, dan sangat kurang, maka produk tersebut memerlukan revisi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat tiga hal yang akan dipaparkan berdasarkan rumusan masalah yang ada. Pertama, mengenai tingkat kebutuhan terhadap multimedia *Biteable* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kedua, Multimedia *biteable* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan valid dan praktis. Dalam proses pelaksanaan ketiga komponen kegiatan ini, peneliti menggunakan model penelitian Thiagarajan (Mulyatiningsih, 2014:195-199)

1. Gambaran tingkat kebutuhan multimedia pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil analisis kebutuhan tidak hanya didasarkan pada asumsi-asumsi dalam menganalisis kebutuhan saja tetapi juga pada hasil studi pendahuluan yang dilakukan pengisian angket untuk peserta didik SMP Negeri 4 Nanggala Satap. Adapun hasil pembagian angket identifikasi kebutuhan yang diisi oleh 20 orang siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Nanggala Satap.

Tabel 4.1 Angket analisis kebutuhan multimedia *biteable* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

NO	PERTANYAAN	TOTAL SKOR		
		Y	K	T
	Berdasarkan hasil angket identifikasi kebutuhan multimedia <i>biteable</i> pada			
1	Apakah Mata Pelajaran Bahasa Indoneisa menarik ?	20	0	0
2	Apakah anda membutuhkan media lain atau bahan ajar lain selain yang dipakai guru ?	0	2	18
3	Apakah anda setuju apabila Mata Pelajaran Bahasa Indoneisa disajikan dengan menggunakan media multimedia <i>Biteable</i> ?	16	1	3
4	Menurut anda, apakah media pembelajaran multimedia <i>Biteable</i> mampu membantu dalam memahami materi pembelajaran ?	17	1	2
5	Apakah anda menyukai media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk multimedia <i>Biteable</i> ?	17	2	1
TOTAL		70	6	24

Hasil rerata persentase yang didapatkan dari akumulasi keseluruhan pertanyaan bertujuan untuk memperoleh data sebagai identifikasi kebutuhan pengembangan produk multimedia berbasis *Biteable* sebesar 73% berada dalam kriteria dibutuhkan. Hal ini mengartikan bahwa dalam proses pembelajaran peserta didik membutuhkan media yang dapat digunakan untuk belajar dan dapat membantu dalam proses belajar mandiri yang dapat menimbulkan aktivitas bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Setelah memperoleh data awal sebagai dasar untuk mengembangkan produk penelitian ini dapat diketahui juga bahwa para peserta didik berpendapat perlu adanya multimedia *Biteable* yang mampu mendukung dalam proses pembelajaran khususnya Mata pelajaran Bahasa Indonesia.

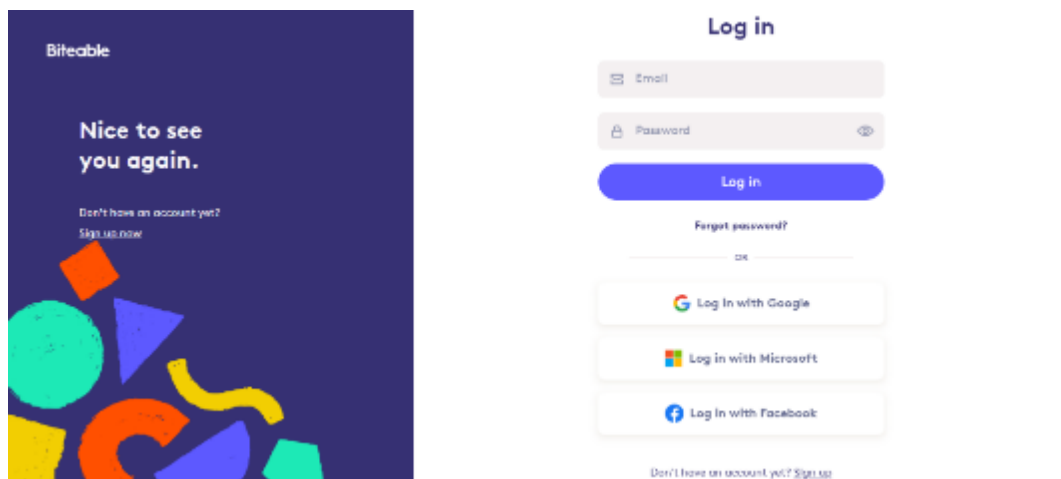
Selain mengumpulkan data berupa angket identifikasi kebutuhan, untuk melengkapi data juga dilakukan analisis dokumen dan studi pustaka yaitu Rencana Pembelajaran Semester (RPP) Mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pengumpulan materi-materi yang berkaitan dengan multimedia *Biteable* dan untuk merumuskan capaian pembelajaran dari produk yang dikembangkan. Produk multimedia *Biteable* dikembangkan sesuai dengan rancangan materi yang ada dalam Rencana Program Semester (RPP) Mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan dari uraian tersebut maka gambaran kebutuhan multimedia *Biteable* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia sangat diperlukan agar dapat menjadi media menarik, mudah digunakan dan dapat digunakan untuk belajar dan dapat membantu mereka dalam proses belajar mandiri.

2. Desain Multimedia pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 4 Nanggala Satap.

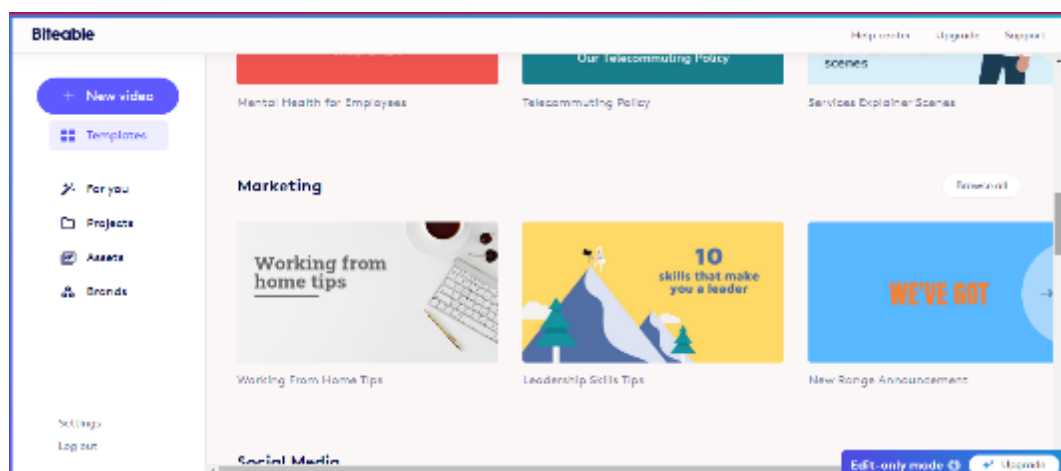
Data yang terkumpul pada tahap Analisis (*Analysis*) seperti kumpulan hasil identifikasi kebutuhan, materi, referensi merupakan dasar bagi tahap selanjutnya yaitu bagaimana desain dari produk Multimedia *Biteable* yang akan dikembangkan. Untuk mendesain Multimedia *Biteable* dilakukan penyusunan *prototype* sebelum lanjut ke tahap pembuatan *storyboard*. Detail *storyboard* multimedia *Biteable* bisa dilihat pada lampiran. Multimedia *Biteable* ini dirancang berdasarkan prototipe yang sudah dibuat sebelumnya. Berdasarkan prototipe media ini dikembangkan berdasarkan judul yang telah dibuat. Materi yang tercantum dalam multimedia *biteable* tersebut disesuaikan dengan RPP yang dimana mencakup capaian pembelajaran lulusan, capaian pembelajaran mata pelajaran yang kemudian menjadi materi dan dibuat menjadi Multimedia *Biteable*. Dalam

Multimedia *Biteable* dilengkapi dengan beberapa tombol navigasi yang memudahkan kita dalam mengoperasikan Multimedia *Biteable*. Berikut ini tampilan media *biteable* yang diakses pada laman website *biteable* tampilan awal *biteable*, login dengan menggunakan akun *google*, *facebook* dan akun *Microsoft*.

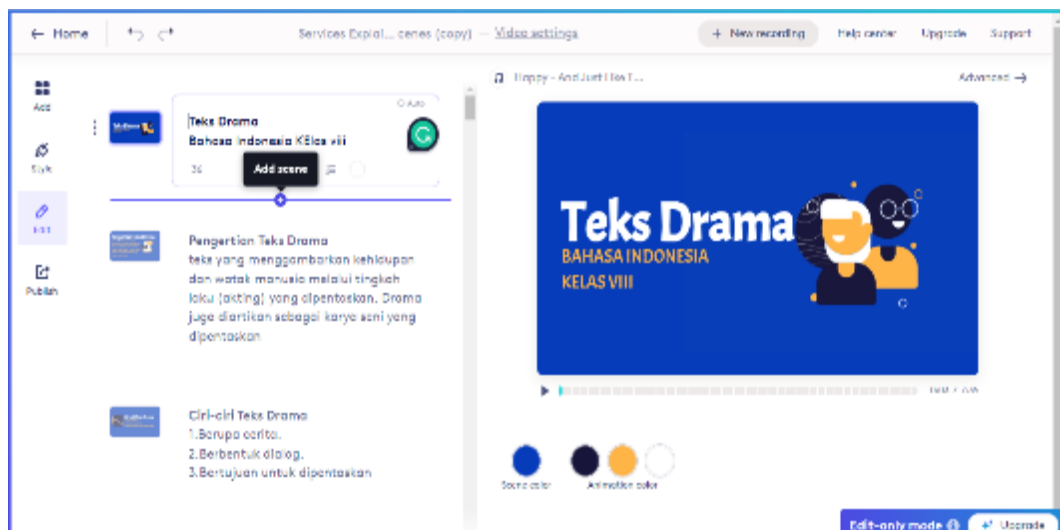


Gambar 4.1 tampilan media *biteable*

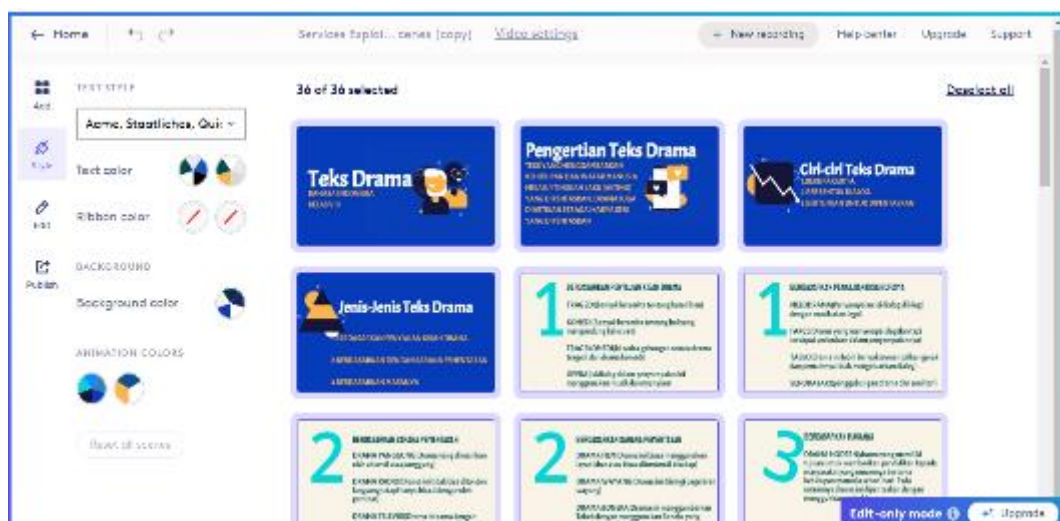
Setelah login pada akun *biteable* selanjutnya kita di arahkan pada laman selanjutnya terdapat pilihan menu pada sisi kiri layer yaitu , *new video* ,*template*, *Projects*, *assets*, dan *brands*, pilih menu pada *templates* atau *new video* untuk untuk masuk pada tahap editing video,



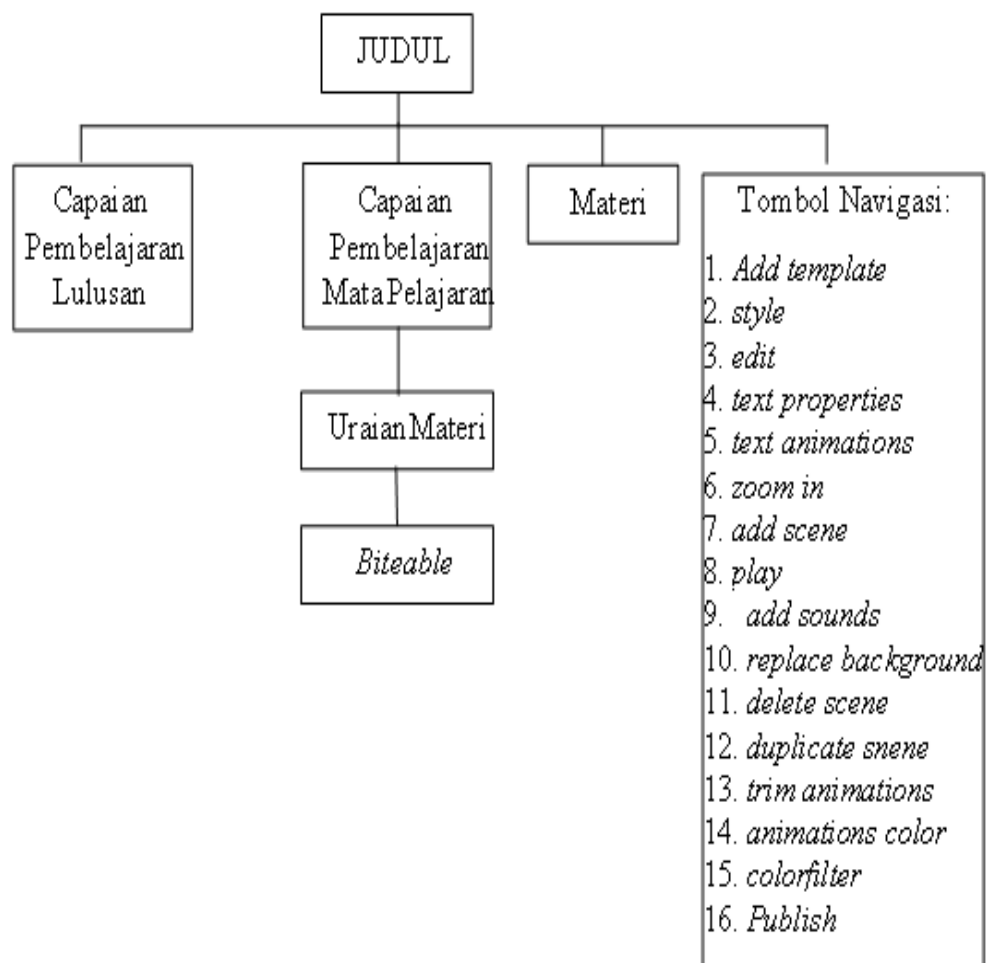
Setelah memilih menu *new video* atau template, kita di arahkan untuk memilih template sesuai kebutuhan dan tema yang akan digunakan. Setelah memilih template yang di inginkan kita akan di arahkan masuk pada menu editing video, sesuai tampilan berikut.



Setelah memasuki menu editing kita akan menemukan pilihan menu *add template*, *style*, *edit*, *publish*, *scene color*, *animation color*, dan *add scene*.



Pada tampilan menu style terdapat pilihan menu *text style* dan *background color* serta *animation color*. Berikut ini bagan Prototype multimedia *biteable* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 4 Nanggala Satap Toraja Utara:



Gambar 4.2 *Prototype multimedia Biteable.*

3. Validitas dan kepraktisan multimedia *Biteable* pada mata pelajaran pelajaran Bahasa Indonesia.

a. Validasi Ahli konten/Materi

Ahli konten atau materi yang dijadikan penilai produk pengembangan adalah Andarias Reteng, S.Pd Guru Mata Pelajaran Bahasa Indoneisadi SMP Negeri 4 Nanggala Satap, Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli konten atau materi adalah multimedia *Biteable* dan Rencana Program Pembelajaran (RPP) yang telah selesai dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 4.2 Hasil validasi ahli konten atau materi terhadap multimedia menggunakan *biteable*.

<i>No</i>	<i>Aspek</i>	<i>Skor</i>
1	Kesesuaian materi media <i>Biteable</i> dengan kompetensi dasar	4
2	Relevansi materi media <i>Biteable</i> dengan tujuan pembelajaran	4
3	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan peserta didik	3
4	Urutan penyampaian materi media <i>Biteable</i> tentang Teks drama jelas dan mudah dipahami	4
5	Kejelasan materi media <i>Biteable</i> tentang Teks drama	4
6	Media video ditampilkan dapat membantu peserta didik dalam memahami Teks drama	5
7	Kesesuaian antara video dengan materi media <i>Biteable</i> yang disampaikan tentang Teks drama	3
Jumlah		27

Masukan, saran, dan komentar ahli konten atau materi yang berkenaan dengan multimedia *Biteable* yaitu:perbaiki susunan materi dan tambahkan contoh.

Berdasarkan hasil penilaian ahli konten atau materi sebagaimana dicantumkan pada tabel 4. maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian menurut Arikunto (2007) sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase:

$$\text{Presentase} = \frac{27}{35} \times 100 \% = 77,14\%$$

Setelah dikonversi dengan table konversi, persentase tingkat pencapaian 77,14%, berada pada kualifikasi baik dan tidak perlu direvisi. Multimedia *Biteable* dalam kategori ini sudah layak di uji cobakan di lapangan.

b. Validasi Ahli Media

Validasi yang dilakukan oleh para ahli bertujuan untuk mengetahui bobot validitas dari produk multimedia *Biteable* yang dikembangkan. Ahli media pembelajaran yang dijadikan penilai desain produk pengembangan adalah Andromeda V. S., S.S.,M.Pd. dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli media pembelajaran adalah multimedia *Biteable* dan *story board* yang telah selesai dibuat oleh peneliti.

Tabel 4.3 Hasil validasi ahli media terhadap multimedia menggunakan *biteable*.

No	Aspek	Skor
Bagian I Media		
1	kesesuaian materi media <i>Biteable</i> dengan kompetensi dasar	5
2	kejelasan materi/pesan yang disampaikan pada media <i>Biteable</i>	5
3	ketepatan gambar dapat memotivasi belajar peserta didik	5
4	kejelasan Media Video	4
5	kemudahan mengakses media <i>Biteable</i>	5
Bagian II Desain		
6	kualitas tampilan/Desain media <i>Biteable</i>	5
7	kejelasan teks	5
8	kualitas warna	5
9	kualitas gambar	4
10	kualitas tata letak	5
11	ukuran dan jenis huruf mudah dibaca	5
Jumlah		53

Masukan, saran, dan komentar ahli media yang berkenaan dengan

multimedia *Biteable* yaitu: menghilangkan watermark pada video

Berdasarkan hasil penilaian ahli media sebagaimana dicantumkan pada tabel

4. maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian menurut Arikunto (2007) sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase:

$$\text{Presentase} = \frac{53}{55} \times 100 \% = 96,36\%$$

Setelah dikonversi dengan table konversi, persentase tingkat pencapaian 96%, berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi. Multimedia *Biteable* dalam kategori ini sudah layak di uji cobakan di lapangan

c. Uji Coba Produk

Dalam tahap uji coba produk pengembangan multimedia *Biteable* dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan kelayakan multimedia *Biteable* untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Uji coba produk dilakukan dalam dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

1) Uji Coba kelompok kecil

Dari hasil uji coba perorangan didapatkan penilaian penggunaan multimedia *Biteable* sebagai berikut.

Tabel 4.4 angket uji coba kelompok kecil

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam multimedia Biteable				4	3
2	Kejelasan materi yang disajikan			1	6	
3	Materi yang diberikan erat kaitannya dengan peserta didik			4	1	2
4	Multimedia Biteable yang ditampilkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi		1	1	2	3
5	Kemudahan dalam menggunakan multimedia Biteable			1	4	2
6	Kemenarikan tampilan multimedia Biteable			1	2	4
7	Kesesuaian materi dengan video			2	2	3
8	Multimedia Biteable baik digunakan dalam proses pembelajaran				3	4
			1	10	24	21
Jumlah			2	30	96	105
TOTAL		233				

$$\text{Persentase} = \frac{233}{280} \times 100 = 83\%$$

Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mendapatkan respon serta kinerja program ketika dioperasikan oleh peserta didik (*user*) dalam pembelajaran sehingga diketahui bobot kepraktisan dari program yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil penilaian angket uji kelompok kecil tentang multimedia *Biteable* yang dikonversi menjadi persentase didapatkan hasil 83% yang berarti berada pada taraf baik dan tidak perlu direvisi.

1) Uji coba kelompok besar

Uji *betha* merupakan uji coba produk yang dilakukan kepada pengguna (*user*). Produk pengembangan yang telah direvisi berdasarkan masukan, saran, dan komentar ahli media pembelajaran dan ahli konten atau materi selanjutnya diuji

coba kepada 20 orang peserta didik. Uji coba kelompok besar dimaksudkan untuk mendapatkan respon serta kinerja program ketika digunakan oleh peserta didik (*user*) sehingga diketahui bobot kepraktisan dari program yang dikembangkan.

Hasil rekapitulasi skor penilaian dari uji coba kelompok besar sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil rerata penilaian uji coba kelompok besar

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam multimedia <i>Biteable</i>				6	14
2	Kejelasan materi yang disajikan				10	10
3	Materi yang diberikan erat kaitannya dengan peserta didik				11	9
4	Multimedia <i>Biteable</i> yang ditampilkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi				7	13
5	Kemudahan dalam menggunakan multimedia <i>Biteable</i>			3	16	1
6	Kemenarikan tampilan multimedia <i>Biteable</i>				5	15
7	Kesesuaian materi dengan video				8	12
8	Multimedia <i>Biteable</i> baik digunakan dalam proses pembelajaran				6	14
Jumlah				3	69	88
				9	276	440
TOTAL		725				

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket, dapat diketahui persentase kelompok besar tentang *Biteable* sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{725}{800} \times 100 = 91\%$$

Hasil rerata persentase multimedia menggunakan *biteable* sebesar 91% yang secara keseluruhan berada pada kualifikasi sangat baik. Adapun komentar sebagai saran perbaikan multimedia *Biteable* yang telah didapatkan dari uji coba

kelompok besar yaitu lumayan dan hasil analisis angket penilaian uji coba kelompok besar secara keseluruhan dapat dilihat pada lampiran.

d. Tanggapan Guru Mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Uji *betha* yang dilakukan selanjutnya yaitu memberikan angket tanggapan Guru Mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penilaian yang dilakukan oleh guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 4 Nanggala Satap oleh Andarias Reteng. S.Pd bertujuan untuk mendapatkan respon serta kinerja program ketika dioperasikan oleh guru (*user*) sehingga diketahui bobot kepraktisan dari program yang dikembangkan.

Penilaian yang terdapat pada angket tanggapan guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia mencakup dari aspek tampilan dan aspek pembelajaran yang terdiri dari 9 butir pertanyaan. Berikut hasil tanggapan guru Mata pelajaran Bahasa Indonesia

Tabel 4.6 tanggapan Guru mata pelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Materi dalam multimedia <i>Biteable</i> sesuai dengan kompetensi dasar	4
2	Materi dalam multimedia <i>Biteable</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
3	Multimedia <i>Biteable</i> yang diberikan dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran	5
4	Materi yang disajikan dalam bahan ajar erat kaitannya dengan peserta didik	3
5	Penyajian materi yang sederhana dan konkrit	4
6	Kemudahan dalam menggunakan multimedia <i>Biteable</i>	4
7	Kemenarikan tampilan multimedia <i>Biteable</i>	4
8	Kesesuaian materi dengan video	4
9	Multimedia <i>Biteable</i> baik digunakan dalam proses pembelajaran	4
Jumlah		37

$$\text{Persentase} = \frac{36}{45} \times 100 = 80\%$$

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket tanggapan guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia yang telah dikonversi kedalam presentase 80%. Dari hasil konversi didapatkan bahwa multimedia *Biteable* ini berada dalam kategori baik dan tidak perlu direvisi.

B. Pembahasan

Pengembangan multimedia berbasis aplikasi pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti menggunakan model pengembangan 4D Thiagarajan yang kemudian diadaptasi menjadi 3D yang meliputi: analisis (*define*), desain (*design*), pengembangan (*development*). Tahapan pengembangan multimedia berbasis aplikasi ini diawali dengan melakukan observasi dengan identifikasi kebutuhan kepada peserta didik dari SMP Negeri 4 Nanggala Satap Toraja Utara. Selain itu pengembangan multimedia berbasis aplikasi juga berdasarkan pada sejumlah teori dan hasil penelitian yang mendukung sebagai landasan dalam pengembangan.

Menentukan multimedia yang akan digunakan membutuhkan identifikasi kebutuhan yang menjadi dasar dalam pengembangan media. Dimana pada tahap identifikasi kebutuhan melalui hasil angket analisis kebutuhan oleh peserta didik diperoleh data bahwa peserta didik membutuhkan tambahan media yang dapat digunakan secara mandiri dan mudah diakses.

Pada pemahaman istilah, peserta didik pernah mendengar multimedia tetapi belum pernah menggunakannya. Selain itu untuk mengetahui kebutuhan peserta didik terhadap multimedia pembelajaran *biteable*, peserta didik setuju dengan perlu

ditambahkan multimedia pembelajaran pada materi teks drama yang sudah dikembangkan sesuai dengan capaian pembelajaran, karena pembelajaran yang disajikan dalam format multimedia video akan membantu mereka dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan dari identifikasi kebutuhan adapun media yang digunakan pada proses pembelajaran yaitu media animasi pembelajaran yang dapat mencapai capaian pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan. Sesuai dengan yang dijelaskan oleh Sumiharsono (2017) menjelaskan bahwa:

media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Multimedia pembelajaran dibuat dengan menggunakan aplikasi *biteable*. Adapun komponen yang terdapat dalam multimedia video pembelajaran terdiri dari gambar animasi bergerak, konten materi teks drama dilengkapi dengan suara latar. *publish (output)* dari produk multimedia video pembelajaran yang dikembangkan berupa format *link file MP4* yang dibagikan melalui perangkat komputer, laptop, atau *handphone*.

Kelayakan dan manfaat dari multimedia video, yaitu dengan dilakukan uji coba yang melibatkan berbagai pihak. Pada tahap validasi (uji *alpha*) dilakukan 2 orang ahli pada bidangnya dalam menilai produk multimedia pembelajaran, yang terdiri dari ahli media pembelajaran dan ahli konten pembelajaran. Hasil validasi produk diharapkan mampu untuk membuat proses kegiatan pembelajaran dapat efektif dan menarik minat peserta didik seperti Seperti yang dikemukakan oleh Romiszowski dalam Basuki dan Farida (2001:12) “media pembelajaran adalah

media yang efektif untuk melaksanakan proses pengajaran yang direncanakan dengan baik”.

Tahap validasi oleh ahli media pembelajaran telah diperoleh dengan kualifikasi sangat baik yang terdiri dari kualitas media biteable, kejelasan materi, ketepatan gambar, kejaelasan media video, kemudahan mengakses media, kualitas tampilan, kejelasan teks, kualitas warna, kualitas gambar, kualitas tata letak, ukuran dan jenis huruf yang digunakan. Data yang diperoleh berupa skor yang digunakan untuk menentukan kelayakan multimedia, sedangkan data berupa saran dan komentar digunakan untuk merevisi produk multimedia pembelajaran.

Tahap validasi selanjutnya yaitu ahli konten diperoleh kualifikasi baik yang mengacu pada aspek pembelajaran yaitu kesesuaian materi yang disajikan dengan kompetensi dasar, relevansi materi media biteable dengan tujuan pembelajaran, materi disajikan sesuai dengan perkembangan peserta didik, urutan penyampaian materi teks drama jelas dan mudah di pahami, video yang ditampilkan dapat memahami peserta didik dalam memahami materi teks drama, dan kesesuaian antara video dan materi. Data yang diperoleh digunakan untuk menentukan kelayakan media.

Tahapan untuk menguji kepraktisan dari produk multimedia berbasis aplikasi biteable yaitu uji coba kelompok kecil. Pada uji coba kelompok kecil yang diambil sebagai subjek dari uji coba produk media ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Nanggala Satap Toraja Utara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia berjumlah 7 orang. Hasil dari uji coba tersebut berada pada kualifikasi baik dengan aspek penilaian kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran, kejelasan materi yang

disajikan materi yang diberikan erat kaitannya dengan peserta didik, media *biteable* yang ditampilkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi, kemudahan dalam mengakses media *biteable*, kesesuaian materi dengan video, media *biteable* baik digunakan dalam proses pembelajaran.

Dalam pengoperasiannya aplikasi ini sangat mudah untuk digunakan, multimedia pembelajaran dinilai tepat dijadikan sebagai alat pembelajaran karena penggunaan template yang banyak dapat disesuaikan dengan tema materi, serta video yang dihasilkan dapat selalu diakses melalui link yang mudah untuk dibagikan melalui computer, laptop dan *handphone*, serta sangat tepat bagi masing-masing peserta didik dapat menyimpan *link video* pada computer, *handphone*. Berdasarkan penilaian tersebut sehingga produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan tidak perlu direvisi.

Uji coba kelompok besar merupakan uji coba tahapan selanjutnya dengan tujuan untuk menguji kepraktisan dari multimedia berbasis aplikasi *biteable*. Uji coba kelompok besar yang berjumlah 20 orang peserta didik dengan hasil yang berada pada kualifikasi sangat baik dengan aspek penilaian yang diperoleh setelah melakukan uji coba yaitu kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam multimedia *biteable*, kejelasan materi yang disajikan, materi yang diberikan erat kaitannya dengan peserta didik, kemudahan dalam menggunakan multimedia *bitable*, kemenarikan tampilan multimedia *biteable*, kesesuaian materi dengan video, multimedia *biteable* baik digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap selanjutnya multimedia berbasis aplikasi *biteable* yang dikembangkan kemudian dinilai oleh guru mata pelajaran, aspek yang dinilai yaitu

materi dalam multimedia *bitebale* sesuai dengan kopetensi dasar, materi dalam multimedia *bitaable* sesuai dengan tujuan pembelajaran, multimedia *biteable* yang diberikan dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, materi yang disajikan dalam bahan ajar erat kaitannya dengan peserta didik, penyajian materi sederhana dan kongkrit, kemudahan dalam menggunakan multimedia *biteable*, kemenarikan tampilan multimedia *biteable*, kesesuaian materi dengan video, multimedia *biteable* baik digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil tanggapan guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia berada pada kualifikasi baik dan tidak perlu direvisi.

Keterbatasan dari penelitian pengembangan multimedia berbasis aplikasi *biteable* penelitian ini hanya mengukur manfaat dan respon dari produk *biteable* dilihat dari bobot validitas dan kepraktisan dari setiap uji coba yang dilakukan. Kelebihan dari aplikasi ini adalah dalam hal design yang tak memerlukan skill khusus hanya memakai template yang tersedia, serta mobilitas dari penggunaan aplikasi ini bisa di akses melalui *handphone* selain pc dan laptop sedangkan dalam hal kekurangan setiap aplikasi memiliki kekurangan yaitu penggunaan aplikasi ini membutuhkan koneksi jaringan internet, keterbatasan akses penggunaan pada standar spesifikasi yang tinggi sehingga tidak semua *handphone* bisa mengakses dan menggunakan multimedia berbasis aplikasi *biteable*.

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba yang telah dilakukan, dan dengan tercapainya produk multimedia berbasis aplikasi *biteable* yang valid dan praktis yang dilandasi berbagai teori sehingga ini menjadi hal yang mendorong dari terjadinya proses bernavigasi pada multimedia yang digunakan, berinteraksi antar

peserta didik, tenaga pendidik dan berkarya melalui materi yang dikembangkan, serta berkomunikasi antar sesama peserta didik maupun tenaga pendidik. Hal ini memberikan dampak baik bagi peserta didik sehingga menjadi lebih inovatif dan interaktif dalam proses pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Identifikasi kebutuhan menunjukkan bahwa siswa SMP Negeri 4 Nanggala Satap pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia masih kurang dalam penggunaan multimedia berbasis aplikasi *biteable*, maka dari itu peserta didik membutuhkan model pembelajaran yang efektif dan fleksibel pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dalam hal ini aplikasi *Biteable*.
2. Desain multimedia berbasis aplikasi *biteable* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 4 Nanggala satap Toraja Utara menunjukkan perencanaan bertahap dari penggunaan aplikasi terhadap implementasi konten teks drama dengan menggunakan RPP sebagai acuan.
3. Tingkat Validitas dan kepraktisan multimedia yang dikembangkan menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media dan validasi ahli konten Bahasa Indonesia, uji kelompok kecil, uji kelompok besar dan tanggapan guru mata pelajaran pada penggunaan *Biteable* adalah valid dan praktis untuk digunakan.

B. Saran

Dari penelitian yang telah dilakukan ini, maka penulis menyarankan:

1. Bagi sekolah diharapkan mampu untuk lebih bernavigasi, berinteraksi, berkarya, serta berkomunikasi dimana inovatif dan aktif dalam memanfaatkan multimedia pembelajaran dalam proses pembelajaran peserta didik dan mengembangkan pembelajaran yang baik
2. Bagi guru mata pelajaran untuk mempertimbangkan dan menerapkan penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran terutama.
3. Penggunaan multimedia berbasis aplikasi *biteable* yang berkelanjutan agar peserta didik mandiri dan aktif dalam proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti selanjutnya perlu diadakan penelitian lebih lanjut mengenai multimedia pembelajaran dan mengembangkan menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. (1986). *Definisi Teknologi pendidikan, Satuan Definisi dan Terminologi AECT*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arnidah, & Pattaufi. (2019). Pengaruh Pemanfaatan Bahan Ajar Berbasis Audio-Visual (Video) pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMA Negeri 11 Pangkep. *SEMNAS 2019 : PROSIDING EDISI 4*
- Ariani dan Haryanto. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prstasi Pustaka.
- Arief S. Sadiman, Dkk. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Basuki dan Farida. (2001). *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Jakarta: Raja Grafindo.
- BSNP. (2006). *Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI no 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Haling, A. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Idris, Z. (1987). *Dasar-dasar Pendidikan*. Padang: Angkasa Raya.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Muhibbin, S. (2010). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Penerbit Erlangga
- Najjar. (1996). *Multimedia Information and Learning*.
- Noviyanti, M. (2011). *Pengaruh Motivasi dan keterampilan berkomunikasi terhadap prestasi belajar mahasiswa pada tutorial online berbasis pendekatan kontekstual pada mata kuliah statistika pendidikan*. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 12 No 2, 2.
- Rusman, Dkk. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas*. Jakaeta: Rajawali Pers.
- Sanjaya. (2014). *Media komunikasi pembelajaran*.
- Soenarto. (2008). *Penelitian pengembangan researc & development (R&D) sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran*. Yogyakarta: Badan penerbit UNY.
- Soetomo. (1993). *Dasar-dasar intraksi belajar mengajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Turban. (2002). *Electronic Commerce 2002- A Managerial Perspective (Second Edition)*. New York: Prentice Hall.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN RPP

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan : SMPN 4 Nanggala Satap
 Kelas/Semester : VIII/2
 Tema : Teks Drama
 Pembelajaran Ke : 1
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
 KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda – benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
 KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam Bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar (KD)

8.1 Mengidentifikasi unsur-unsur drama (tradisional dan modern) yang disajikan dalam bentuk pentas atau naskah.

Indikator

- Mengidentifikasi pengertian, karakteristik teks drama yang dibaca
- Mengidentifikasi isi teks drama
- Menanggapi dan melaporkan isi teks drama

C. TUJUAN PEMBELAJARAN:

- Mengidentifikasi pengertian, karakteristik teks drama yang dibaca

D. MATERI:

- Media Video *Biteable*

E. METODE PEMBELAJARAN:

- Ceramah
- Pemberian tugas

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN:

Kegiatan	Deksripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Menyapa dan memberi salam kepada siswa dengan penuh perhatian • Menyiapkan kondisi siswa untuk belajar seperti mengajak siswa berdoa atau menyiapkan buku atau alat tulisnya. 	15 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Mengecek kehadiran siswa dengan menanyakan siswa yang tidak hadir. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. • Guru mengajak siswa mengamati dan menjelaskan maksud dari teks drama pada buku Bahasa Indonesia 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengamati media video dengan cermat dan teliti. • Siswa mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar/video yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar. • Siswa mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi Siswa • Siswa dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan 	45 Menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyampaikan hasil diskusi tentang identifikasi Teks Drama • Guru memberikan penguatan kepada siswa mengenai materi yang telah dipelajari • Guru Bersama dengan siswa menutup pembelajaran dengan membaca doa sesuai dengan keyakinan masing – masing. 	10 Menit

G. Alat dan sumber

- Standar Isi
- Google

H. ALAT YANG DIGUNAKAN

- *Biteable*

Toraja Utara, 12 Juni 2022



Andarias Reteng, S.Pd
NIP. 19681212 199903 1 011



Arisugianto Lamba
NIM. 1541041022

Mengetahui
Kepala Sekolah



Johannis Pavung, S.Pd
NIP. 197404151998021004

IDENTIFIKASI ANGGKET KEBUTUHAN SISWA

No.	Butir Soal					Jumlah	Skor
	1	2	3	4	5		
R1	2	0	2	2	2	8	80%
R2	2	0	2	2	2	8	80%
R3	2	0	2	2	0	6	60%
R4	2	1	2	2	2	9	90%
R5	2	0	1	2	2	7	70%
R6	2	0	2	2	2	8	80%
R7	2	0	2	1	2	7	70%
R8	2	0	2	2	2	8	80%
R9	2	1	0	2	2	7	70%
R10	2	0	2	2	1	7	70%
R11	2	0	2	0	2	6	60%
R12	2	0	0	2	2	6	60%
R13	2	0	2	2	1	7	70%
R14	2	0	2	2	2	8	80%
R15	2	0	2	0	2	6	60%
R16	2	0	0	2	2	6	60%
R17	2	0	2	2	2	8	80%
R18	2	0	2	2	2	8	80%
R19	2	0	2	2	2	8	80%
R20	2	0	2	2	2	8	80%
RERATA PRESENTASE							73%

ANGKET IDENTIFIKASI KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Sasaran : Siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Nanggala Satap

Nama :

Hari/Tanggal :

Angket ini bertujuan untuk mengenali dan medalami kebutuhan peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berhubungan dengan peranan multimedia tentang kondisi proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang anda butuhkan.

Y = Ya

K = Kadang

T = Tidak

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang paling sesuai.

No.	Pertanyaan	Y	K	T
1	Apakah mata pelajaran Bahasa Indonesia menarik ?	✓		
2	Apakah anda membutuhkan media lain atau bahan ajar lain selain yang dipakai guru ?			✓
3	Apakah anda setuju apabila mata pelajaran Bahasa Indonesia disajikan dengan menggunakan media multimedia <i>Biteable</i> ?	✓		
4	Menurut anda, apakah media pembelajaran multimedia <i>Biteable</i> mampu membantu dalam memahami materi pembelajaran ?	✓		
5	Apakah anda menyukai media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk multimedia <i>Biteable</i> ?	✓		

Ttd Peserta didik



Nama Intan Grae Kondo

Nis 0096 357343

ANGKET IDENTIFIKASI KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Sasaran : Siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Nanggala Satap
 Nama :
 Hari/Tanggal :

Angket ini bertujuan untuk mengenali dan medalami kebutuhan peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berhubungan dengan peranan multimedia tentang kondisi proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang anda butuhkan.

Y = Ya

K = Kadang

T = Tidak

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang paling sesuai.

No.	Pertanyaan	Y	K	T
1	Apakah mata pelajaran Bahasa Indonesia menarik ?	✓		
2	Apakah anda membutuhkan media lain atau bahan ajar lain selain yang dipakai guru ?		✓	
3	Apakah anda setuju apabila mata pelajaran Bahasa Indonesia disajikan dengan menggunakan media multimedia <i>Biteable</i> ?	✓		
4	Menurut anda, apakah media pembelajaran multimedia <i>Biteable</i> mampu membantu dalam memahami materi pembelajaran ?	✓		
5	Apakah anda menyukai media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk multimedia <i>Biteable</i> ?	✓		

Ttd Peserta didik


 Nama Ardison Liku Daur
 Nis

ANGKET IDENTIFIKASI KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Sasaran : Siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Nanggala Sutup
 Nama :
 Hari/Tanggal :

Angket ini bertujuan untuk mengenali dan mendalami kebutuhan peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berhubungan dengan peranan multimedia tentang kondisi proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang anda butuhkan.

Y = Ya

K = Kadang

T = Tidak

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang paling sesuai.

No.	Pertanyaan	Y	K	T
1	Apakah mata pelajaran Bahasa Indonesia menarik ?	✓		
2	Apakah anda membutuhkan media lain atau bahan ajar lain selain yang dipakai guru ?		✓	
3	Apakah anda setuju apabila mata pelajaran Bahasa Indonesia disajikan dengan menggunakan media multimedia <i>Biteable</i> ?	✓		
4	Menurut anda, apakah media pembelajaran multimedia <i>Biteable</i> mampu membantu dalam memahami materi pembelajaran ?	✓		
5	Apakah anda menyukai media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk multimedia <i>Biteable</i> ?			✓

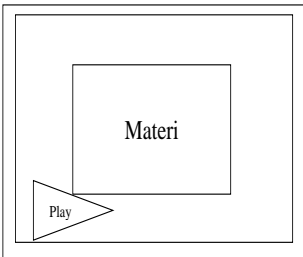
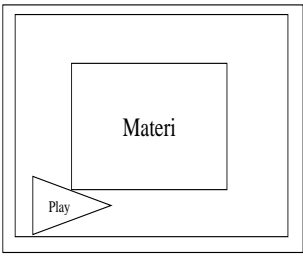
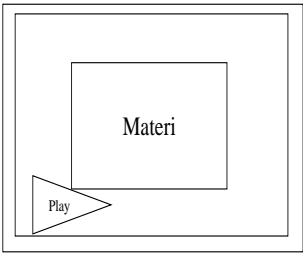
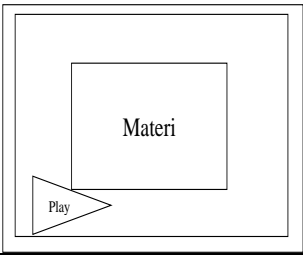
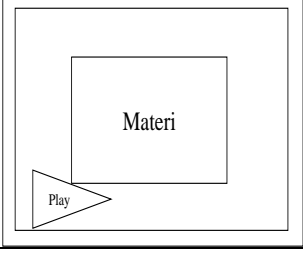
Ttd Peserta didik



Nama : Doga Wira Dewanto

Nis

STORY BOARD

No.	Deskripsi	Visualisasi Video	Narasi	Waktu
1	pembukaan	<p>Scene 1</p> 	Terdapat judul “teks drama” dan mata pelajaran “Bhs.Indonesia”	3 detik
2	Tampilan pengertian	<p>Scene 2</p> 	Terdapat penjelasan Pengertian tentang teks drama	12 detik
3	Tampilan ciri-ciri	<p>Scene 3</p> 	Terdapat penjabaran tentang ciri-ciri dari teks drama	120 detik
4	Tampilan unsur-unsur	<p>Scene 4</p> 	Terdapat penjabaran tentang unsur-unsur yang terdapat pada teks drama	150 detik
5	Tampilan struktur	<p>Scene 5</p> 	Terdapat penjabaran dari struktur teks drama	210 detik

VALIDASI AHLI KONTEN

FORMAT B:
UJI AHLI ISI/MATERI
PEMBELAJARAN

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI ISI ATAU MATERI
PEMBELAJARAN TERHADAP PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS VIII SMP NEGERI 4
NANGGALA SATAP

NO.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi media <i>Biteable</i> dengan kompetensi dasar	1	2	3	4	5
2	Relevansi materi media <i>Biteable</i> dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5
3	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan peserta didik	1	2	3	4	5
4	Urutan penyampaian materi media <i>Biteable</i> tentang Teks drama jelas dan mudah dipahami	1	2	3	4	5
5	Kejelasan materi media <i>Biteable</i> tentang Teks drama	1	2	3	4	5
6	Media video ditampilkan dapat membantu peserta didik dalam memahami Teks drama	1	2	3	4	5
7	Kesesuaian antara video dengan materi media <i>Biteable</i> yang disampaikan tentang Teks drama	1	2	3	4	5

Keterangan:

- 1 = Sangat Kurang Baik
- 2 = Kurang Baik
- 3 = Cukup Baik
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

Komentar dan saran untuk perbaikan materi

.....

.....

.....

.....
.....
Toraja Utara,

Ahli Isi



Andarias Reteng, S.Pd

NIP. 19681212 199903 1 011

VALIDASI AHLI MEDIA

**INSTRUMEN
VALIDASI MEDIA**

**ANGKET VALIDASI MEDIA DAN DESAIN
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS VIII SMPN 4 NANGGALA
TORAJA UTARA**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Validator : Andromeda V. S., S.S., M.Pd.
 Hari/Tanggal :

A. Petunjuk

1. Angket validasi ini diisi oleh ahli multimedia pembelajaran.
2. Angket ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak sebagai ahli multimedia pembelajaran mengenai kualitas desain Multimedia Biteable pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sedang dikembangkan.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:

KETERANGAN	SKOR
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

4. Mohon berikan tanda (√) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak.
5. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

B. Instrumen

a. Angket Media

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kualitas media <i>Biteable</i>					✓
2	Kejelasan materi/pesan yang disampaikan pada media <i>Biteable</i>					✓
3	Ketepatan gambar dapat memotivasi belajar peserta didik					✓
4	Kejelasan Media Video				✓	
5	Kemudahan mengakses media <i>Biteable</i>					✓

b. Angket Desain

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kualitas tampilan/Desain media <i>Biteable</i>					✓
2	Kejelasan teks					✓
3	Kualitas warna					✓
4	Kualitas gambar				✓	
5	Kualitas tata letak					✓
6	Ukuran dan jenis huruf mudah dibaca					✓

Komentar dan Saran:

Media sudah sangat baik, namun sebaiknya pada watermark yang tidak dapat dihapus karena harus bertahan.

Komentar dan saran untuk perbaikan media

Saran untuk meningkatkan watermark pada media yang dirancang sehingga lebih profesional.

Makassar, 8 Juli 2022
Ahli Media



Andromeda V. S., S.S., M.Pd
NIP. 19850214 201903 1 008

UJI KELOMPOK KECIL

Responden	Aspek Yang Dinilai								Jumlah skor	Presentase%
	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII		
R1	5	4	4	5	4	5	3	4	34	85%
R2	5	4	3	4	5	4	4	5	34	85%
R3	4	3	3	2	3	3	3	4	25	63%
R4	5	4	5	4	5	4	5	5	37	93%
R5	4	4	5	5	4	5	5	5	37	93%
R6	4	4	3	3	4	5	5	5	33	83%
R7	4	4	3	5	4	5	4	4	33	83%
RERATA PRESENTASE										83%

FORMAT D:
UJI COBA
KELOMPOK KECIL

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN PESERTA DIDIK TERHADAP
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS VIII SMP NEGERI 4 NANGGALA SATAP

Bacalah petunjuk sebelum anda mengisi! Lingkarilah salah satu angka yang paling sesuai dengan pilihanmu. Setiap pernyataan tidak ada benar atau salah dalam kaitannya dengan media pembelajaran yang telah digunakan.

NO.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam Media <i>Biteable</i>	1	2	3	4	5
2	Kejelasan materi yang disajikan	1	2	3	4	5
3	Materi yang diberikan erat kaitannya dengan peserta didik	1	2	3	4	5
4	Media <i>Biteable</i> yang ditampilkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi	1	2	3	4	5
5	Kemudahan dalam mengakses media <i>Biteable</i>	1	2	3	4	5
6	Kemenarikan tampilan Media <i>Biteable</i>	1	2	3	4	5
7	Kesesuaian materi dengan video	1	2	3	4	5
8	Media <i>Biteable</i> baik digunakan dalam proses pembelajaran	1	2	3	4	5

Keterangan:

1 = Sangat Kurang Baik 3 = Cukup Baik 5 = Sangat Baik

2 = Kurang Baik 4 = Baik

Komentar dan saran untuk perbaikan media

.....
.....
.....

Toraja Utara,

Peserta Didik



NIS.

FORMAT D:
UJI COBA
KELOMPOK KECIL

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN PESERTA DIDIK TERHADAP
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS VIII SMP NEGERI 4 NANGGALA SATAP

Bacalah petunjuk sebelum anda mengisi! Lingkarilah salah satu angka yang paling sesuai dengan pilihanmu. Setiap pernyataan tidak ada benar atau salah dalam kaitannya dengan media pembelajaran yang telah digunakan.

NO.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam Media <i>Biteable</i>	1	2	3	4	5
2	Kejelasan materi yang disajikan	1	2	3	4	5
3	Materi yang diberikan erat kaitannya dengan peserta didik	1	2	3	4	5
4	Media <i>Biteable</i> yang ditampilkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi	1	2	3	4	5
5	Kemudahan dalam mengakses media <i>Biteable</i>	1	2	3	4	5
6	Kemenarikan tampilan Media <i>Biteable</i>	1	2	3	4	5
7	Kesesuaian materi dengan video	1	2	3	4	5
8	Media <i>Biteable</i> baik digunakan dalam proses pembelajaran	1	2	3	4	5

Keterangan:

1 = Sangat Kurang Baik 3 = Cukup Baik 5 = Sangat Baik
2 = Kurang Baik 4 = Baik

Komentar dan saran untuk perbaikan media

.....
.....
.....

Toraja Utara,

Peserta Didik



NIS.

FORMAT D-
UJI COBA
KELOMPOK KECIL

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN PESERTA DIDIK TERHADAP
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS VIII SMP NEGERI 4 NANGGALA SATAP

Bacalah petunjuk sebelum anda mengisi! Lingkarilah salah satu angka yang paling sesuai dengan pilihanmu. Setiap pernyataan tidak ada benar atau salah dalam kaitannya dengan media pembelajaran yang telah digunakan.

NO.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
1	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam Media <i>Biteable</i>	1	2	3	4	5
2	Kejelasan materi yang disajikan	1	2	3	4	5
3	Materi yang diberikan erat kaitannya dengan peserta didik	1	2	3	4	5
4	Media <i>Biteable</i> yang ditampilkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi	1	2	3	4	5
5	Kemudahan dalam mengakses media <i>Biteable</i>	1	2	3	4	5
6	Kemenarikan tampilan Media <i>Biteable</i>	1	2	3	4	5
7	Kesesuaian materi dengan video	1	2	3	4	5
8	Media <i>Biteable</i> baik digunakan dalam proses pembelajaran	1	2	3	4	5

Keterangan:

1 = Sangat Kurang Baik 3 = Cukup Baik 5 = Sangat Baik
2 = Kurang Baik 4 = Baik

Komentar dan saran untuk perbaikan media

.....
.....
.....

Toraja Utara,

Peserta Didik

Calmas

NIS.

1 = Sangat Kurang Baik
2 = Kurang Baik

FORMAT D:
UJI COBA
KELOMPOK KECIL

**ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN PESERTA DIDIK TERHADAP
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS VIII SMP NEGERI 4 NANGGALA SATAP**

Bacalah petunjuk sebelum anda mengisi! Lingkarilah salah satu angka yang paling sesuai dengan pilihanmu. Setiap pernyataan tidak ada benar atau salah dalam kaitannya dengan media pembelajaran yang telah digunakan.

NO.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam Media <i>Biteable</i>					5
2	Kejelasan materi yang disajikan				4	5
3	Materi yang diberikan erat kaitannya dengan peserta didik					5
4	Media <i>Biteable</i> yang ditampilkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi				4	5
5	Kemudahan dalam mengakses media <i>Biteable</i>					5
6	Kemenarikan tampilan Media <i>Biteable</i>				4	5
7	Kesesuaian materi dengan video					5
8	Media <i>Biteable</i> baik digunakan dalam proses pembelajaran					5

Keterangan:

1 = Sangat Kurang Baik 3 = Cukup Baik 5 = Sangat Baik

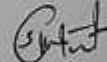
2 = Kurang Baik 4 = Baik

Komentar dan saran untuk perbaikan media

.....
.....
.....

Toraja Utara,

Peserta Didik



NIS.

FORMAT D:
UJI COBA
KELOMPOK KECIL

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN PESERTA DIDIK TERHADAP
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS VIII SMP NEGERI 4 NANGGALA SATAP

Bacalah petunjuk sebelum anda mengisi! Lingkarilah salah satu angka yang paling sesuai dengan pilihanmu. Setiap pernyataan tidak ada benar atau salah dalam kaitannya dengan media pembelajaran yang telah digunakan.

NO.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam Media <i>Biteable</i>	1	2	3	4	5
2	Kejelasan materi yang disajikan	1	2	3	4	5
3	Materi yang diberikan erat kaitannya dengan peserta didik	1	2	3	4	5
4	Media <i>Biteable</i> yang ditampilkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi	1	2	3	4	5
5	Kemudahan dalam mengakses media <i>Biteable</i>	1	2	3	4	5
6	Kemenarikan tampilan Media <i>Biteable</i>	1	2	3	4	5
7	Kesesuaian materi dengan video	1	2	3	4	5
8	Media <i>Biteable</i> baik digunakan dalam proses pembelajaran	1	2	3	4	5

Keterangan:

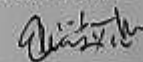
1 = Sangat Kurang Baik 3 = Cukup Baik 5 = Sangat Baik
2 = Kurang Baik 4 = Baik

Komentar dan saran untuk perbaikan media

.....
.....
.....

Toraja Utara,

Peserta Didik



NIS

UJI KELOMPOK BESAR

Responden	Aspek Yang Dinilai								Jumlah skor	Presentase%
	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII		
R1	4	4	5	5	4	5	5	4	36	90%
R2	5	4	4	5	4	5	4	5	36	90%
R3	5	5	4	5	4	5	4	5	37	93%
R4	5	5	4	4	4	5	5	5	37	93%
R5	5	4	5	4	4	5	4	4	35	88%
R6	5	5	4	5	4	5	5	5	38	95%
R7	5	5	5	4	4	4	5	5	37	93%
R8	5	4	4	5	5	4	5	4	36	90%
R9	5	5	5	4	4	5	5	4	37	93%
R10	5	4	4	5	4	5	5	5	37	93%
R11	4	4	5	5	4	4	5	5	36	90%
R12	5	4	5	4	4	5	5	5	37	93%
R13	5	4	5	5	4	5	4	5	37	93%
R14	4	5	5	5	4	5	5	4	37	93%
R15	4	5	4	5	4	4	4	5	35	88%
R16	5	4	4	5	4	5	4	5	36	90%
R17	5	5	4	4	3	5	5	5	36	90%
R18	4	5	4	5	3	5	4	4	34	85%
R19	4	4	4	4	3	4	5	5	33	83%
R20	5	5	5	5	4	5	4	5	38	95%
RERATA PRESENTASE										91%

FORMAT D:
UJI COBA
KELOMPOK BESAR

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN PESERTA DIDIK TERHADAP
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS VIII SMP NEGERI 4 NANGGALA SATAP

Bacalah petunjuk sebelum anda mengisi! Lingkirlah salah satu angka yang paling sesuai dengan pilihanmu. Setiap pernyataan tidak ada benar atau salah dalam kaitannya dengan media pembelajaran yang telah digunakan.

NO	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam Media <i>Biteable</i>	1	2	3	4	5
2	Kejelasan materi yang disajikan	1	2	3	4	5
3	Materi yang diberikan erat kaitannya dengan peserta didik	1	2	3	4	5
4	Media <i>Biteable</i> yang ditampilkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi	1	2	3	4	5
5	Kemudahan dalam mengakses media <i>Biteable</i>	1	2	3	4	5
6	Kemenarikan tampilan media <i>Biteable</i>	1	2	3	4	5
7	Kesesuaian materi dengan video	1	2	3	4	5
8	Media <i>Biteable</i> baik digunakan dalam proses pembelajaran	1	2	3	4	5

Keterangan:

1 = Sangat Kurang Baik 3 = Cukup Baik 5 = Sangat Baik
2 = Kurang Baik 4 = Baik

Komentar dan saran untuk perbaikan media

.....
.....

Toraja Utara,

Peserta Didik



NIS.

FORMAT D:
UJI COBA
KELOMPOK BESAR

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN PESERTA DIDIK TERHADAP
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS VIII SMP NEGERI 4 NANGGALA SATAP

Bacalah petunjuk sebelum anda mengisi! Lingkarilah salah satu angka yang paling sesuai dengan pilihanmu. Setiap pernyataan tidak ada benar atau salah dalam kaitannya dengan media pembelajaran yang telah digunakan.

NO	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam Media <i>Biteable</i>	1	2	3	4	5
2	Kejelasan materi yang disajikan	1	2	3	4	5
3	Materi yang diberikan erat kaitannya dengan peserta didik	1	2	3	4	5
4	Media <i>Biteable</i> yang ditampilkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi	1	2	3	4	5
5	Kemudahan dalam mengakses media <i>Biteable</i>	1	2	3	4	5
6	Kemenarikan tampilan media <i>Biteable</i>	1	2	3	4	5
7	Kesesuaian materi dengan video	1	2	3	4	5
8	Media <i>Biteable</i> baik digunakan dalam proses pembelajaran	1	2	3	4	5

Keterangan:

1 = Sangat Kurang Baik 3 = Cukup Baik 5 = Sangat Baik
2 = Kurang Baik 4 = Baik

Komentar dan saran untuk perbaikan media

.....
.....

Toraja Utara,

Peserta Didik



NIS. 0001744278

FORMAT D:
UJI COBA
KELOMPOK BESAR

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN PESERTA DIDIK TERHADAP
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS VIII SMP NEGERI 4 NANGGALA SATAP

Bacalah petunjuk sebelum anda mengisi! Lingkarilah salah satu angka yang paling sesuai dengan pilihanmu. Setiap pernyataan tidak ada benar atau salah dalam kaitannya dengan media pembelajaran yang telah digunakan.

NO	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam Media <i>Biteable</i>					5
2	Kejelasan materi yang disajikan				4	5
3	Materi yang diberikan erat kaitannya dengan peserta didik					5
4	Media <i>Biteable</i> yang ditampilkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi				4	5
5	Kemudahan dalam mengakses media <i>Biteable</i>				4	5
6	Kemenarikan tampilan media <i>Biteable</i>					5
7	Kesesuaian materi dengan video					5
8	Media <i>Biteable</i> baik digunakan dalam proses pembelajaran					5

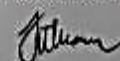
Keterangan:

1 = Sangat Kurang Baik 3 = Cukup Baik 5 = Sangat Baik
2 = Kurang Baik 4 = Baik

Komentar dan saran untuk perbaikan media

Toraja Utara,

Peserta Didik



NIS.

FORMAT D:
UJI COBA
KELOMPOK BESAR

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN PESERTA DIDIK TERHADAP
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS VIII SMP NEGERI 4 NANGGALA SATAP

Bacalah petunjuk sebelum anda mengisi! Lingkarilah salah satu angka yang paling sesuai dengan pilihanmu. Setiap pernyataan tidak ada benar atau salah dalam kaitannya dengan media pembelajaran yang telah digunakan.

NO	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam Media <i>Biteable</i>				4	
2	Kejelasan materi yang disajikan				4	
3	Materi yang diberikan erat kaitannya dengan peserta didik					5
4	Media <i>Biteable</i> yang ditampilkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi					3
5	Kemudahan dalam mengakses media <i>Biteable</i>				5	
6	Kemernarikan tampilan media <i>Biteable</i>				4	
7	Kesesuaian materi dengan video					3
8	Media <i>Biteable</i> baik digunakan dalam proses pembelajaran					5

Keterangan:

1 = Sangat Kurang Baik 3 = Cukup Baik 5 = Sangat Baik
2 = Kurang Baik 4 = Baik

Komentar dan saran untuk perbaikan media

.....
.....

Toraja Utara,

Peserta Didik



NIS.

FORMAT D:
UJI COBA
KELOMPOK BESAR

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN PESERTA DIDIK TERHADAP
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS VIII SMP NEGERI 4 NANGGALA SATAP

Bacalah petunjuk sebelum anda mengisi! Lingkarilah salah satu angka yang paling sesuai dengan pilihanmu. Setiap pernyataan tidak ada benar atau salah dalam kaitannya dengan media pembelajaran yang telah digunakan.

NO	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam Media <i>Biteable</i>	1	2	3	4	5
2	Kejelasan materi yang disajikan	1	2	3	4	5
3	Materi yang diberikan erat kaitannya dengan peserta didik	1	2	3	4	5
4	Media <i>Biteable</i> yang ditampilkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi	1	2	3	4	5
5	Kemudahan dalam mengakses media <i>Biteable</i>	1	2	3	4	5
6	Kemudahan tampilan media <i>Biteable</i>	1	2	3	4	5
7	Kesesuaian materi dengan video	1	2	3	4	5
8	Media <i>Biteable</i> baik digunakan dalam proses pembelajaran	1	2	3	4	5

Keterangan:

1 = Sangat Kurang Baik 3 = Cukup Baik 5 = Sangat Baik
2 = Kurang Baik 4 = Baik

Komentar dan saran untuk perbaikan media

Toraja Utara,

Peserta Didik



NIS. 0096357343

**FORMAT D:
UJI COBA
KELOMPOK BESAR**

**ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN PESERTA DIDIK TERHADAP
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS VIII SMP NEGERI 4 NANGGALA SATAP**

Bacalah petunjuk sebelum anda mengisi! Lingkari salah satu angka yang paling sesuai dengan pilihanmu. Setiap pernyataan tidak ada benar atau salah dalam kaitannya dengan media pembelajaran yang telah digunakan.

NO	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam Media <i>Biteable</i>				4	
2	Kejelasan materi yang disajikan				4	
3	Materi yang diberikan erat kaitannya dengan peserta didik					5
4	Media <i>Biteable</i> yang ditampilkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi					5
5	Kemudahan dalam mengakses media <i>Biteable</i>				4	
6	Kemenarikan tampilan media <i>Biteable</i>					3
7	Kecesuaian materi dengan video					5
8	Media <i>Biteable</i> baik digunakan dalam proses pembelajaran				4	

Keterangan:

1 = Sangat Kurang Baik 3 = Cukup Baik 5 = Sangat Baik
2 = Kurang Baik 4 = Baik

Komentar dan saran untuk perbaikan media

.....
.....

Toraja Utara,

Peserta Didik



NIS. _____

FORMAT D:
UJI COBA
KELOMPOK BESAR

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN PESERTA DIDIK TERHADAP
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS VIII SMP NEGERI 4 NANGGALA SATAP

Bacalah petunjuk sebelum anda mengisi! Lingkarilah salah satu angka yang paling sesuai dengan pilihanmu. Setiap pernyataan tidak ada benar atau salah dalam kaitannya dengan media pembelajaran yang telah digunakan.

NO	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam Media <i>Biteable</i>					5
2	Kejelasan materi yang disajikan				4	5
3	Materi yang diberikan erat kaitannya dengan peserta didik				4	5
4	Media <i>Biteable</i> yang ditampilkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi					5
5	Kemudahan dalam mengakses media <i>Biteable</i>				4	5
6	Kemenarikan tampilan media <i>Biteable</i>					4
7	Kesesuaian materi dengan video				4	5
8	Media <i>Biteable</i> baik digunakan dalam proses pembelajaran					5

Keterangan:

1 = Sangat Kurang Baik 3 = Cukup Baik 5 = Sangat Baik

2 = Kurang Baik 4 = Baik

Komentar dan saran untuk perbaikan media

.....

.....

Toraja Utara,

Peserta Didik

NIS. _____

FORMAT D:
UJI COBA
KELOMPOK BESAR

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN PESERTA DIDIK TERHADAP
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS VIII SMP NEGERI 4 NANGGALA SATAP

Bacalah petunjuk sebelum anda mengisi! Lingkarilah salah satu angka yang paling sesuai dengan pilihanmu. Setiap pernyataan tidak ada benar atau salah dalam kaitannya dengan media pembelajaran yang telah digunakan.

NO	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam Media <i>Biteable</i>	1	2	3	4	5
2	Kejelasan materi yang disajikan	1	2	3	4	5
3	Materi yang diberikan erat kaitannya dengan peserta didik	1	2	3	4	5
4	Media <i>Biteable</i> yang ditampilkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi	1	2	3	4	5
5	Kemudahan dalam mengakses media <i>Biteable</i>	1	2	3	4	5
6	Kemudahan tampilan media <i>Biteable</i>	1	2	3	4	5
7	Kesesuaian materi dengan video	1	2	3	4	5
8	Media <i>Biteable</i> baik digunakan dalam proses pembelajaran	1	2	3	4	5

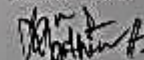
Keterangan:

1 = Sangat Kurang Baik 3 = Cukup Baik 5 = Sangat Baik
2 = Kurang Baik 4 = Baik

Komentar dan saran untuk perbaikan media

Toraja Utara,

Peserta Didik



NIS.

FORMAT D:
UJI COBA
KELOMPOK BESAR

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN PESERTA DIDIK TERHADAP
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS VIII SMP NEGERI 4 NANGGALA SATAP

Bacalah petunjuk sebelum anda mengisi! Lingkarilah salah satu angka yang paling sesuai dengan pilihanmu. Setiap pernyataan tidak ada benar atau salah dalam kaitannya dengan media pembelajaran yang telah digunakan.

NO	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam Media <i>Biteable</i>	1	2	3	4	5
2	Kejelasan materi yang disajikan	1	2	3	4	5
3	Materi yang diberikan erat kaitannya dengan peserta didik	1	2	3	4	5
4	Media <i>Biteable</i> yang ditampilkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi	1	2	3	4	5
5	Kemudahan dalam mengakses media <i>Biteable</i>	1	2	3	4	5
6	Kemenarikan tampilan media <i>Biteable</i>	1	2	3	4	5
7	Kesesuaian materi dengan video	1	2	3	4	5
8	Media <i>Biteable</i> baik digunakan dalam proses pembelajaran	1	2	3	4	5

Keterangan:


1 = Sangat Kurang Baik 3 = Cukup Baik 5 = Sangat Baik
2 = Kurang Baik 4 = Baik

Komentar dan saran untuk perbaikan media

.....
.....

Toraja Utara,

Peserta Didik



NIS.

**FORMAT D:
UJI COBA
KELOMPOK BESAR**

**ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN PESERTA DIDIK TERHADAP
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS VIII SMP NEGERI 4 NANGGALA SATAP**

Bacalah petunjuk sebelum anda mengisi! Lingkarilah salah satu angka yang paling sesuai dengan pilihanmu. Setiap pernyataan tidak ada benar atau salah dalam kaitannya dengan media pembelajaran yang telah digunakan.

NO	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam Media <i>Biteable</i>	1	2	3	4	5
2	Kejelasan materi yang disajikan	1	2	3	4	5
3	Materi yang diberikan erat kaitannya dengan peserta didik	1	2	3	4	5
4	Media <i>Biteable</i> yang ditampilkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi	1	2	3	4	5
5	Kemudahan dalam mengakses media <i>Biteable</i>	1	2	3	4	5
6	Kemenarikan tampilan media <i>Biteable</i>	1	2	3	4	5
7	Kesesuaian materi dengan video	1	2	3	4	5
8	Media <i>Biteable</i> baik digunakan dalam proses pembelajaran	1	2	3	4	5

Keterangan:

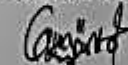
1 = Sangat Kurang Baik 3 = Cukup Baik 5 = Sangat Baik

2 = Kurang Baik 4 = Baik

Komentar dan saran untuk perbaikan media

Toraja Utara,

Peserta Didik



NIS.

TANGGAPAN GURU MATA PELAJARAN

FORMAT E:
TANGGAPAN GURU
MATA PELAJARAN

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN PESERTA DIDIK TERHADAP
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS VIII SMP NEGERI 4 NANGGALA SATAP

NO.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Materi dalam Media <i>Biteable</i> sesuai dengan kompetensi dasar				4	
2	Materi dalam sesuai dengan tujuan pembelajaran				4	
3	<i>Media Biteable</i> yang diberikan dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran					5
4	Materi yang disajikan dalam bahan ajar erat kaitannya dengan peserta didik			3	4	
5	Penyajian materi yang sederhana dan konkrit				4	
6	Kemudahan dalam menggunakan <i>Media Biteable</i>				4	
7	Kemenarikan tampilan <i>Media Biteable</i>				4	
8	Kesesuaian materi dengan video				4	
9	<i>Media Biteable</i> baik digunakan dalam proses pembelajaran				4	

Keterangan:

1 = Sangat Kurang Baik 3 = Cukup Baik 5 = Sangat Baik
2 = Kurang Baik 4 = Baik

Komentar dan saran untuk perbaikan media

Toraja Utara,

Guru


Andarias Reteng, S.Pd

NIP. 19681212 199903 1 011

SK PEMBIMBING



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
Alamat: Jalan Tamalate 1 Tidung Makassar, KP - 90222, email: tp.fip@unm.ac.id
Laman: <https://www.tp.fip.unm.ac.id>, <https://www.fip.unm.ac.id>, <https://www.unm.ac.id>

Makassar, 15 Juli 2022

Nomor : 581/UN36.4.1/PP/2022
Perihal : Permohonan Penunjukan Pembimbing Skripsi
Yth. : Dekan FIP UNM
 Ub. Wakil Dekan Bidang Akademik
 Di Makassar

Dalam rangka memperlancar penyusunan skripsi mahasiswa, maka diperlukan dosen pembimbing yang mendampingi dan mengarahkannya terutama dalam penguasaan aspek permasalahan dan metodologinya.

Untuk itu kiranya Bapak berkenan memberi izin kepada :

1. Dr. Armidah, S.Pd., M.Si
2. Dr. Farida Febriati, S.S., M.Si

Untuk menjadi pembimbing skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama	NIM	Jurusan/ Prodi	Judul Skripsi
Arisugianto Lamba	1541041017	Teknologi Pendidikan	Pengembangan multimedia pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 4 Nanggala Satap Toraja Utara

Demikian penyampaian ini dan atas perkenaanannya disampaikan ucapan terima kasih.

Mengetahui,
Ketua Prodi Teknologi Pendidikan



Dr. Abdul Hakim, S.Pd., M.Si.
NIP. 19730702 200801 1 007

SURAT IZIN MENELITI



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
Alamat: Kampus UNM Tidung Jl. Tamalate I Makassar
Telepon (0411) 883076 – (0411) 884457 Laman: www.unm.ac.id

4092

PENGESAHAN USULAN PENELITIAN

Berdasarkan hasil telaah oleh pembahas utama dan para peserta seminar yang telah dilaksanakan pada tanggal 30 Desember 2021, maka usul penelitian untuk skripsi saudara :

Nama : Arisugianto Lamba
NIM : 1541041017
Jurusan/Prodi : Teknologi Pendidikan
Judul : Pengembangan Multimedia pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMPN 4 Nanggala

Telah dilakukan perbaikan/penyempurnaan sesuai usul/saran pembahas utama dan peserta seminar, maka usulan penelitian untuk skripsi saudara diperkenankan meneruskan kegiatan pada tahapan selanjutnya.

Makassar, 26 Mei 2021

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Dr. Anidah, S.Pd., M.Si
NIP. 19750512 200312 2 001

Pembimbing II

Dr. Farida Febriati, S.S., M.Si
NIP. 19750222 200312 2 001

Mengetahui,
Wakil Dekan Bid. Akademik



Dr. Mustafa, M.Si
NIP. 19660525 199203 1 002

Disahkan oleh,
Ketua Jur/Prodi FIP UNM,



Dr. Ghani Hakim, S.Pd., M.Si
NIP. 19730702 200804 1 007

SURAT IZIN PERMODALAN



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougerville No. 5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
 Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
 Makassar 90231

Nomor	: 2295/S.01/PTSP/2022	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Bupati Toraja Utara
Perihal	: <u>izin penelitian</u>	

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua Prodi TP FIP Universitas Negeri Makassar Nomor : 411/UN36.4.1/PP/1022 tanggal 24 Mei 2022 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: ARISUGIANTO LAMBA	
Nomor Pokok	: 1541041017	
Program Studi	: Teknologi Pendidikan	
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)	
Alamat	: Jalan: Tamalate I Tidung, Makassar	

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" PENGEMBANGAN MULTIEDIA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS VIII SMPN 4 NANGGALA "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **06 Juni s/d 06 Juli 2022**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 06 Juni 2022

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
**PLT. KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
 SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN**



Dra. Hj SUKARNIATY KONDOLELE, M.M.
 Pangkat : PEMBINA UTAMA MADYA
 Nip : 19650606 199003 2 011

Tembusan Yth
 1. Ketua Prodi TP FIP Universitas Negeri Makassar di Makassar;
 2. Peringgal.

SURAT SETELAH MENELITI



**PEMERINTAH KABUPATEN TORAJA UTARA
DINAS PENDIDIKAN
SMPN 4 NANGGALA**

Alamat: Jl. Poros Ranepao-Palopo No.Km.17, Tandung Nanggala, Kec. Nanggala, Kabupaten Toraja Utara.

SURAT KETERANGAN PENELITIAN /STUDI

Nomor: 070/421.4/SMP.4N/Kp/VI/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SMP Negeri 4 Nanggala Kecamatan Nanggala Kabupaten Toraja Utara, menerangkan bahwa:

Nama : Arisugianto Lamba
Nim : 1541041017
Pogram Studi : Teknologi Pendidikan
Pekerjaan : Mahasiswa Universitas Negeri Makassar

Dengan ini menyatakan yang sesungguhnya bahwa nama mahasiswa tersebut di atas **BENAR** telah melaksanakan penelitian di SMP Negeri 4 Nanggala SATAP Kecamatan Nanggala selama 10 hari ,dengan Judul Penelitian **“Pengembangan Multimedia pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 4 Nanggala Kabupaten Toraja Utara “**

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk di pergunakan oleh yang bersangkutan sebagaimana mestinya.

Toraja Utara, 27 Juni 2022

Kepala Sekolah
SMPN 4
DINAS
PENDIDIKAN
NANGGALA
TORAJA UTARA
Ganda Payung, S.Pd
NIP.197104151998021004

FOTO DOKUMENTASI





RIWAYAT HIDUP



Arisugianto Lamba lahir di kabupaten Pinrang, Provinsi Sulawesi selatan pada tanggal 27 september 1996. Penulis lahir dari pasangan Pither Lamba, S.Pd dan Rahel Arma Kiding dan merupakan anak kedua dari empat bersaudara yakni Supriyadi Lamba, S.T, Raynal Yanto Lamba, A.Md. T. dan Rafael Dav Kelana. Pada tahun 2002 penulis masuk Sekolah Dasar Negeri 67 Tandung Nanggala dan lulus pada tahun 2009. Kemudian melanjutkan sekolah tingkat pertama pada tahun yang sama di SMP Negeri 1 Nanggala dan lulus tiga tahun kemudian pada tahun 2012. Selanjutnya masuk pada sekolah menengah akhir di SMA Negeri 2 Rantepao dan lulus pada tahun 2015. Pada tahun yang sama penulis diterima menjadi mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar melalui jalur SBMPTN. Pada bulan September 2018 sampai bulan Desember 2018 mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Topoyo, Kabupaten Mamuju Tengah, Provinsi Sulawesi Barat.