

# Pengembangan Multimedia Interaktif Literasi Bahasa Berbasis Android Pada Materi Pengenalan Abjad Untuk Kelas I SDN Panyyangkalang Kec. Bajeng Kab. Gowa

Android based interactive multimedia development of language literacy on alphabet recognition material for grade 1 SDN Panyyangkalang Sub district Bajeng Regency Gowa

Sitti Khadijah<sup>1\*</sup>, Ir. Ahmad Syawaluddin<sup>2</sup>, Sitti Raihan<sup>3</sup>,

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

\*E-Email: [dhijaa08@mail.com](mailto:dhijaa08@mail.com)

## Abstrak (Bahasa Indonesia)

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bertujuan 1) untuk menghasilkan produk multimedia interaktif literasi bahasa berbasis android pada materi pengenalan abjad untuk siswa kelas I SDN Panyyangkalang Kec. Bajeng Kab. Gowa 2) untuk menguji kelayakan produk multimedia interaktif literasi Bahasa berbasis android pada materi pengenalan abjad untuk siswa kelas I SDN Panyyangkalang Kec. Bajeng kab. Gowa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu Analisis (*Analysiss*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Develoment*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Instrumen pada penelitian ini menggunakan angket yang ditujukan kepada siswa dan guru untuk menilai kelayakan produk. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan aspek tampilan dan pemrograman yang dilakukan oleh ahli media, terhadap multimedia interaktif memperoleh skor 94% kriteria sangat valid. Hasil validasi oleh ahli materi terhadap multimedia interaktif memperoleh skor 88% kriteria sangat valid. Hasil tanggapan/respon siswa memperoleh skor 94% kriteria sangat layak. Dan hasil tanggapan/respon guru memperoleh skor 98% sangat layak. Dengan adanya hasil penelitian ini, dapat menjadi tambahan referensi untuk penelitian selanjutnyadan menjadi inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran terutama pada bangku Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** multimedia, interaktif, literasi bahasa

## Abstract

This research is development research which aims 1) to produce Android-based language literacy interactive multimedia products on alphabet recognition material for class I students at SDN Panyyangkalang Kec. Bajeng District. Gowa 2) to test the feasibility of Android-based language literacy interactive multimedia products on alphabet introduction material for class I students at SDN Panyyangkalang Kec. Bajeng district. Gowa. The type of research used is development research (R&D) using the ADDIE model which consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The instruments in this research used validation questionnaires and questionnaires aimed at students and teachers to assess product suitability. The results of this research show that based on the display and programming aspects carried out by media experts, interactive multimedia received a score of 94%, very valid criteria. The results of validation by material experts on interactive multimedia obtained a score of 88%, very valid criteria. The results of student responses obtained a score of 94%, very appropriate criteria. And the results of the teacher's response/response obtained a very decent score of 98%. With the results of this research, it can be an additional reference for further research and become an innovation in developing learning media, especially in elementary schools.

**Keywords:** multimedia, interactive, language literacy

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran di abad 21 merupakan hal yang sangat penting untuk kehidupan. Pendidikan abad 21 menjadi salah satu penentu maju atau mundurnya peradaban suatu bangsa, Pembelajaran di abad 21 menuntut siswa untuk memiliki keterampilan, pengetahuan, dan kemampuan dibidang teknologi, keterampilan pembelajaran, inovasi serta keterampilan hidup dan karir, media dan informasi. Media dan informasi menjadi hal yang penting dalam pendidikan, dan salah satu cara untuk menguasai hal tersebut perlu adanya penguasaan literasi. Senada dengan hal itu, Undang-Undang No. 3 Tahun 2017 tentang sistem perbukuan Bab 1 Pasal 1 Nomor 4: Literasi adalah kemampuan untuk memaknai informasi secara kritis sehingga setiap orang dapat mengakses ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas hidupnya.

Kebijakan pemerintah sebagai perkembangan dari kurikulum 2013 adalah dengan adanya pelaksanaan pembelajaran bagi kurikulum 2013 yang memiliki konsep tematik terpadu pembelajaran tematik dapat dimaksudkan sebagai pembelajaran yang mengintegrasikan cakupan-cakupan atau kelompok materi menjadi satu kesatuan yang baku dan bermakna. Pembelajaran tematik dapat dikatakan bermakna apabila pesertadidik dapat memahami konsep-konsep yang dipelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah mereka pahami. Selanjutnya, kompetensi-kompetensi dasar yang ada pada setiap mata pembelajaran di tiap tingkat, terintegrasi satu sama lain kedalam tema-tema menjadi jejaring tema. Jejaring tema tersebut melahirkan suatu rangkaian pembelajaran. Tema-tema tersebutlah yang menjadi wadah proses pencapaian kompetensi dasar. Sehingga pembelajaran tidak lagi terkotak-kotak berdasarkan disiplin ilmu atau muatan pembelajaran. Dimana dunia pendidikan saat ini terus menerus berkembang. Pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan inovasi dapat menunjang pelaksanaan pendidikan (Pagarra et al., 2020).

Bahasa memegang peranan penting dalam mengembangkan potensi manusia dalam berbagai bidang kehidupan sebab bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sarana yang tepat untuk mengungkapkan berbagai macam gagasan. Melalui Bahasa, manusia dapat mengekspresikan pikiran dan perasaan kepada orang lain. Disamping

itu, Bahasa juga merupakan media untuk menyampaikan berbagai informasi serta penyebarluasan ilmu pengetahuan. Peranan Bahasa yang sedemikian penting menuntut adanya upaya-upaya untuk lebih mengoptimalkan pembelajaran Bahasa di sekolah, khususnya di sekolah dasar. Tidak dapat disangkal lagi bahwa Bahasa mempunyai peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Melalui Bahasa kita bisa berkomunikasi dengan orang lain sehingga kita dapat mengekspresikan ide-ide kita. Artinya, Bahasa merupakan media antara komunikator dengan komunikan.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan dalam setiap jenjang pendidikan di Indonesia, baik pada jenjang pendidikan dasar, menengah, maupun tinggi. Menurut Muslimin (2021) Salah satu hal yang sangat urgen kaitannya dengan mata pelajaran bahasa Indonesia adalah bagaimana caranya agar pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dapat berhasil dengan baik. Salah satunya pada materi pengenalan abjad di kelas rendah mengingat banyak faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia. Salah satunya adalah perlu adanya pemahaman mengenai karakteristik pembelajaran bahasa Indonesia oleh praktisi pendidikan, khususnya guru pengampuna tapelajaran bahasa Indonesia. Dengan memahami karakteristik pembelajaran bahasa Indonesia, seorang guru paling tidak akan mampu (1) memilih bahan materi yang tepat, (2) memilih metode dan strategi yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan, dan sebagainya, serta pada muara akhirnya adalah (3) dapat mengantarkan pada ketercapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Karakteristik pada pembelajaran Bahasa Indonesia menurut Suryana (2015) sebagai berikut; (1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis (2) Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan Bahasa Negara (3) Memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan (4) Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial (5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa (6) Menghargai dan membanggakan sastra

Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Berdasarkan hasil *penelitian program for international student (PISA)*, yaitu studi internasional tentang membaca pada anak-anak seluruh dunia yang didukung oleh *The Internasional Association For The Evaluation Achievement* menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan membaca anak Indonesia pada urutan keempat dari bawah 45 negara dunia (Latief, 2009). Sedangkan menurut catatan Depdiknas, pada tahun 2018 terdapat 3,4 juta atau sekitar 2,0% penduduk Indonesia masi buta aksara. Badan Pusat Statistik (BPS) mendata, penduduk yang tidak mengenali huruf sebagian besar tersebar di 11 provinsi dengan rentang usia 15-59 tahun. Apabila masi buta aksara dapat mempengaruhi rendahnya kemampuan membaca siswa di Indonesia. Akibat rendahnya kemampuan membaca siswa maka dapat menyebabkan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas menjadi kurang maksimal.

Permasalahan kurang maksimalnya pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 juga terjadi di kelas 1 SDN Panyyangkalang, berdasarkan prariset wawancara dengan guru kelas 1 SDN Panyyangkalang menunjukkan bahwa terdapat beberapa masalah yang ditemukan dalam pembelajaran siswa sehari-hari. Diantaranya adalah minat mengenal abjad siswa yang kurang, siswa kesulitan menemukan dan menganalisis isi teks bacaan, kurangnya sumber belajar dan media pembelajaran, serta terbatasnya kemampuan guru menerapkan media berbasis elektronik. Pada mulanya, dalam membelajarkan keterampilan membaca guru hanya menggunakan teknik manual dengan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, siswa lambat dalam menemukan dan menganalisis isi teks bacaan. Pada teks bacaan panjang, siswa seringkali menjadi malas untuk membaca karena banyaknya waktu yang harus dihabiskan untuk membaca. Informasi penting dalam teks terkadang tidak ditemukan siswa walaupun siswa sudah membuat ringkasan. Hal inilah yang menjadi faktor siswa kurang menguasai kemampuan menemukan dan menganalisis isi teks bacaan.

Berdasarkan masalah tersebut diperlukan sebuah media pembelajaran digital seperti multimedia interaktif literasi bahasa yang bisa menjadi solusi atas permasalahan pada proses pembelajaran di kelas dan bisa juga digunakan di rumah. Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis literasi bahasa merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan

untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa Multimedia interaktif yang dapat menggabungkan semua media yang terdiri dari elemen teks, gambar, suara, animasi, dan video serta interaktivitas yang dikembangkan atas dasar teori dan prinsip-prinsip pembelajaran. Keunggulan multimedia interaktif di dalam interaktivitas adalah secara sifat mampu memaksa pengguna untuk berinteraksi dengan materi baik secara fisik dan mental yang dipengaruhi oleh keefektifan instruksi pada media sehingga mampu mendorong pengguna untuk aktif dalam pembelajaran yang disajikan (Oka, 2017). Untuk itu perlu diadakan penelitian yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Literasi Basa Berbasis Android Pada Materi Pengenalan Abjad Untuk Siswa Kelas I SDN Panyyangkalang Kec. Bajeng kab. Gowa"

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Media pembelajaran secara umum adalah suatu alat yang dapat membantu dalam proses pembelajaran. Segala sesuatu yang bisa menarik minat serta perhatian siswa untuk melakukan pembelajaran yang lebih berarti, ini mencakup segala sumber yang mendukung terjadinya pembelajaran. Secara terminologis ada berbagai definisi yang diberikan tentang media pembelajaran. Menurut Gagne dalam (Asyhar, 2012, p. 7) mendefinisikan media adalah berbagai komponen pada lingkungan belajar yang membantu pembelajaran untuk belajar. Briggs dalam Asyhar mendefinisikan media sebagai sarana fisik yang digunakan untuk mengirim pesan kepada peserta didik sehingga merangsang mereka untuk belajar. Pendapat Scharmm tentang media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media pembelajaran menurut (Gerlach, 2012; Ely et al., 2012; Arsyar 2012) cakupan yang sangat luas yaitu mencakup manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (*hardware*) seperti computer, televisi, projector, dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan diperangkat keras.

Selain pengertian tersebut terdapat beberapa pendapat tentang media pembelajaran yang

dikemukakan oleh Rohani dalam buku Tegeh (2018) sebagai berikut:

- 1) Segala jenis sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan instruksional. Mencakup media grafis, media yang menggunakan alat penampil, peta, model, globe, dan sebagainya.
- 2) Peralatan fisik untuk menyampaikan isi instruksional, termasuk buku, film, video, tape, sajian slide, guru dan perilaku non verbal. Dengan kata lain media instruksional edukatif mencakup perangkat lunak (*software*) dan atau perangkat keras (*hardware*) yang berfungsi sebagai alat belajar atau alat bantu belajar.
- 3) Media yang digunakan dan diintegrasikan dengan tujuan dan isi instruksional yang biasanya sudah dituangkan dalam garis besar pedoman instruksional dan dimaksudkan untuk meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar.

Sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara, dengan menggunakan alat penampil dalam proses belajar mengajar untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan instruksional, meliputi kaset, audio, slide, film, televisi dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat para ahli tentang pengertian media, maka media pembelajaran adalah segala sesuatu yang mampu digunakan sebagai perantara dalam melakukan pembelajaran bersama siswa yang disesuaikan dengan materi, dan dapat disampaikan oleh manusia maupun berbentuk peralatan fisik seperti media cetak, buku, tape, video, bahkan perangkat keras (*hardware*) serta perangkat lunak (*software*).

Menurut Sudjana (2019) fungsi media dalam proses pembelajaran adalah (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya untuk dipahami; (3) tujuan pengajaran akan lebih mudah dikuasai; (4) strategi pembelajaran yang bervariasi; (5) aktivitas belajar siswa menjadi lebih banyak. Sedangkan menurut Arsyad (2009:21) fungsi media, yakni (1) untuk memotivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan; (2) untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa; (3) untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik

dalam benak atau mental maupun bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Berdasarkan penjelasan para ahli mengenai fungsi media, dapat disimpulkan bahwa media berfungsi untuk membuat pengajaran lebih menarik, lebih jelas maknanya, tujuan pengajaran lebih mudah dipahami, aktivitas belajarsiswa menjadi lebih banyak, dan dapat memotivasi siswa. Media pengajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapainya.

### 3. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian dan Pengembangan (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif literasi Bahasa berbasis android pada materi pegenalan abjad untuk siswa kelas I SDN Panyyangkalang kec. Bajeng Kab. Gowa. Jenis Penelitian dan pengembangan atau *research & Develoment* (R&D) digunakan oleh penulis karena peneliti untuk mrnghasilkan produk tertentudan menguji keefektifan produk penelitian ini.

#### 3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan model ADDIE (*Analisis, Design, Develoment, Implementasi, and evaluasi*). Pada penelitian ini, calonpeneliti tidak sampai kepada tahap penyebaran dan produksi massal dari produk yang dihasilkan karena pebeliti hanya melihat darikelayak produk berdasarkan hasil penilaian validator serta melihat respon pengguna terhadap multimedia yang dikembangkan.

#### 3.3 Prosedur Penelitian

Pengembangan multimedia interaktif literasi bahasa berbasis android pada materi pengenalan abjad akan dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Adapun langkah-langkah pengembangan multimedia interaktif menggunakan model ADDIE.

1. Tahap analisis, Tahap analisis ini terdapat beberapa kegiatan yang harus dilakukan oleh peneliti meliputi: a) Melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada siswa b) Melakukan analisis karakter siswa tentang kapasitas belajarnya, pengetahuan,

keterampilan, sikap yang telah dimiliki siswa serta aspek lain yang terkait c) Melakukan analisis kemampuan mengenal huruf .

2. Tahap perancangan, Tahap desain merupakan tahap lanjutan dari tahap analisis. Kegiatan yang harus dilakukan dalam tahap ini adalah : a) Perumusan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai menggunakan video animasi didasarkan pada kurikulum yang berlaku di SDN Panyangkalang (K13), Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan pengembangan indikator pencapaian kompetensi, b) Perumusan butir-butir materi untuk multimedia interaktif literasi Bahasa didasarkan pada tujuan pembelajaran. Hal ini dikarenakan agar terjadi sinkronisasi isi materi media yang dikembangkan dengan tujuan pembelajaran, c) GBIM mengarah pada penyusunan topik isi multimedia interaktif dan pokok-pokok materi. Pemilihan multimedia interaktif ini disesuaikan dengan kondisi saat ini khususnya di SDN Panyangkalang di mana dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis android siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan pada proses pembelajaran. d) desain flowchart, *Flowchart* atau yang biasa disebut dengan bagan alir merupakan alir kerja atau tahapan atau langkah-langkah kerja dalam bentuk simbol-simbol grafis tertentu yang urutannya dihubungkan dengan tanda panah. e) story board, *Storyboard* atau yang biasa disebut dengan papan cerita merupakan sebuah desain sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai dengan produk yang akan dikembangkan. *Storyboard* video animasi yang dikembangkan ini akan berisi tampilan tombol-tombol, teks, dan grafis yang merupakan gambaran visual awal. Adapun aplikasi yang akan digunakan untuk membuat *storyboard* ini yakni Microsoft Word.
3. Tahap pengembangan, Tahap setelah desain dalam penelitian ini adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini dilakukan proses penggabungan gambar animasi, audio, teks dan juga grafik ke dalam video utuh. Multimedia interaktif literasi bahasa berbasis android yang sudah dikembangkan akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.
4. Tahap implementasi, Tahap implementasi meliputi pengiriman atau penggunaan produk pengembangan untuk di publikasikan dalam proses pembelajaran yang sudah di desain sedemikian rupa pada tahap desain. Pada tahap ini dimulai dengan menyiapkan pelatihan instruktur atau pengajar, serta menyiapkan peralatan belajar dan lingkungan yang dikondisikan setelah semuanya tersedia maka calon peneliti bisa mengimplementasikan produk yang dikembangkan ke dalam proses pembelajaran.
5. Tahap evaluasi, Pada tahap evaluasi meliputi 2 bentuk evaluasi yaitu evaluasi formatif dan sumatif, kemudian dilakukan revisi apabila diperlukan. Evaluasi yang dilakukan pada penelitian pengembangan kali ini yaitu evaluasi formatif pada tiap fase pengembangan yaitu selanjutnya dilakukan revisi untuk mengetahui apakah produk pengembangan sudah valid untuk diaplikasikan dalam pembelajaran. Pada tahap evaluasi calon peneliti melakukan evaluasi terhadap produk pengembangan yang meliputi isi/materi, serta media pembelajaran yang dikembangkan. Pada langkah ini pengembang hanya melakukan revisi hasil validasi dari ahli materi dan ahli media.

### 3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu : a. Lembar validasi Lembar validasi ini terdapat dua yaitu lembar validasi media dan lembar validasi isi/materi. Lembar validasi berbentuk ceklis, yang telah diberikan pilihan

jawaban dengan menggunakan skala *Liker - 4*, sehingga ahli media dan ahli materi dapat memilih jawaban berdasarkan produk mediapembelajaran. Sehingga mampu mengetahui bagaimana kevalidan dari produk yang dikembangkan. b. lembar angket, Terdapat empat angket yang digunakan yaitu angket untuk ahli materi, angket untuk ahli media, angket untuk responden/siswa dan angket untuk guru. Angket ini bertujuan untuk pengambilan data dari ahli, responden/siswa dan guru, sehingga dapat diketahui kelayakan dari produk yang dikembangkan, c. dokumentasi, Tehnik dokumentasi yaitu pengumpulan data sebagai penunjang dalam penelitian, yaitu angket validasi materi, angket validasi media, angket respon siswa, dan foto-foto kegiatan penelitian.

**3.5 Analisis Data**

Langkah setelah data terkumpul, maka langkah selanjutnya yaitu melakukan analisis data. Data yang akan diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif berupa lembar validasi dari tim ahli, siswa dan guru yang berisi tanggapan, saran dan masukan. Sedangkan data kuantitatif, data yang didapat berupa penilaian terhadap pengembangan produk yang diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi, dan respons pengguna. Lalu data tersebut dianalisis dan diolah secara deskriptif menjadi data interval menggunakan skala *Likert*, dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3.5 Format Pernyataan Skala *Likert***

<b>Pernyataan Sikap</b>	Sangat Baik/ Sangat Setuju/ Sangat Menarik	Baik/ Setuju/ Menarik	Ragu-ragu	Tidak Baik/ Tidak Setuju/ Tidak Menarik	Sangat Tidak Baik/ Sangat Tidak Setuju/ Sangat Tidak Menarik
Pernyataan Positif	5	4	3	2	1

Tahap analisis data ini terdapat dua data yang diperoleh yaitu data hasil kevalidan multimedia interaktif dari ahli materi dan media. Data kelayakan media multimedid interaktif dari persegi atau respon siswa dan guru.

Deskriptor yang diberikan kepada ahli materi dan media terdiri dari 15 butir pertanyaan. Sehingga skor minimal adalah 15 dan skor maksimal adalah 75, dimana interpretasi skor tersebut sebagai berikut:  
 Skor minimum : 1x 15 (deskriptor yang dinilai) = 15  
 Skor maksimal : 5 x 15 (deskriptor yang dinilai) = 75  
 Kategori kriteria : 5  
 Rentang nilai :12

**Tabel 3.6 Kategori Angket Validasi Ahli Materi dan Media**

Skala Nilai	Skor	Tingkat Validasi
5	67 – 79	Sangat Layak/sangat setuju/sangat menarik
4	54 – 66	Layak /setuju/menarik
3	41 – 53	Ragu-ragu
2	28 – 40	Tidak layak /tidak setuju/tidak menarik
1	15 -27	Sangat tidak Layak /sangat tidak setuju/sangat tidak menarik

Deskriptor yang diberikan kepada guru dan siswa terdiri dari 15 butir pertanyaan. Sehingga skor minimal adalah 15 dan skor maksimal adalah 75, dimana interpretasi skor tersebut sebagai berikut :  
 Skor minimum : 1 x 15 (deskriptor yang dinilai) = 15  
 Skor maksimal : 5 x 15 (deskriptor yang dinilai) = 75  
 Kategori Kriteria : 5  
 Rentang niulai : =12

**Tabel 3.7 Kategori Angket Respon Guru dan Siswa**

No.	Skala Nilai	Skor	Tingkat Validasi
1.	5	67 – 79	Sangat layak/sangat setuju/sangat menarik
2.	4	54 – 66	layak/setuju/menarik
3.	3	41 – 53	Ragu-ragu
4.	2	28 – 40	Tidak layak/tidak setuju/tidak menarik
5.	1	15 – 27	Sangat tidak layak/sangat tidak setuju/sangat tidak menarik

Selanjutnya untuk perhitungan keseluruhan angket, lembar angket terlebih dahulu diperiksa satu persatu, kemudian tiap pilihan diteliti dan dijumlahkan untuk mencari persentasenya, menggunakan rumus :  
 PS : Persentase jawaban  
 F : Jumlah skor uji coba  
 N : Jumlah skor maksimal

**Tabel 3.8 Skala Penilaian Kualifikasi Produk**

No.	Skala Nilai Tingkat Validasi	Tingkat Validasi
1	81%-100%	Sangat Layak/sangat setuju/sangat menarik
2	61%-80%	Layak /setuju/menarik
3	41%-60%	Ragu-ragu
4	21%-40%	Tidak Layak /tidak setuju/tidak mena
5	0%-20%	Sangat tidak Layak /sangat tidak setuju/sangat tidak menarik

#### 4.1. Pembahasan Penelitian

Produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan (R&D) ini adalah multimedia interaktif literasi bahasa berbasis android pada materi pengenalan abjad untuk kelas rendah sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan suatu produk berupa multimedia pembelajaran interaktif berbasis android yang berfokus pada materi pengenalan abjad. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Adapun langkah awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu analysis (analisis). Tahap analisis penelitian ini terbagi atas tiga yaitu analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis teknologi. Hasil analisis kebutuhan mengidentifikasi beberapa permasalahan yang diperoleh yaitu masalah kurangnya media pembelajaran bagi guru. Analisis kebutuhan menurut Shofa, dkk (2020), bahwasanya hasil analisis kebutuhan digunakan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran.

Selain analisis kebutuhan, dilaksanakan juga analisis materi. Berdasarkan hasil analisis materi diketahui dalam kompetensi dasar 3.3 mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa indonesia atau bahasa daerah. Oleh karena itu peneliti ingin membantu orang yang sedang kesulitan, dalam pengambilan media pembelajaran yang dirancang dalam sebuah multimedia interaktif.

Tahap yang kedua adalah tahap desain, yang diawali dengan proses pembuatan *flowchart* yang merupakan alur program media dari awal hingga akhir yang terdiri dari halaman pembuka, halaman awal, KD dan tujuan, halaman materi, halaman evaluasi, profil pengembang dan keluar. Tahap selanjutnya adalah mendesain *storyboard* lalu dilanjutkan pada tahap pengembangan.

Tahap ketiga yaitu pengembangan (*Development*) diawali dengan memproduksi audio dan video yang meliputi pemilihan gambar, pemilihan suara, serta menggabungkan seluruh instrument pendukung seperti teks, animasi, suara, gambar, dan instrument pendukung lainnya. Setelah multimedia tersusun maka multimedia tersebut dikembangkan kembali menggunakan aplikasi *adobe flash* sesuai dengan *flowchart* yang telah dikembangkan sebelumnya. Kemudian dilakukan penilaian terhadap dua validator ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Data hasil penilaian multimedia interaktif meliputi data berupa skor yang kemudian di konversikan menjadi lima

kategori yaitu sangat valid, valid, cukup valid, tidak valid, dan sangat tidak valid. Produk pengembangan multimedia interaktif ini telah dinyatakan sangat valid oleh tim ahli, baik ahli media maupun ahli materi.

Menurut Riyana (2017), tahap implementasi merupakan semua hal yang telah dikembangkan sesuai dengan peran atau fungsinya untuk diimplementasikan. Tahap *implementation* (implementasi) terdiri dari tiga tahap, yaitu uji kelompok kecil, uji kelompok besar dan persepsi guru. Hasil uji kelayakan multimedia interaktif dalam kelompok kecil diperoleh sebesar 95,6% kategori sangat layak, dalam uji kelompok besar diperoleh sebesar 92,14% kategori sangat layak, serta hasil persepsi wali kelas I diperoleh 98% dengan kategori sangat layak. Sehingga produk dapat digunakan untuk media pembelajaran sekolah dasar dari hasil uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar serta persepsi guru.

Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi (*Evaluation*) secara formatif berisi komentar/saran dari guru dan siswa kelas I SDN Panyangkalang. Tahap ini dapat memberikan gambaran bahwa multimedia interaktif literasi bahasa berbasis android pada materi pengenalan abjad untuk siswa kelas rendah sekolah dasar. Berdasarkan pembahasan di atas, penelitian pengembangan multimedia interaktif sebagai media mengenal abjad untuk siswa kelas rendah telah terlaksana dengan baik dengan memperoleh hasil yang sangat valid.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Pengembangan multimedia interaktif berbasis android untuk siswa kelas rendah sekolah dasar dihasilkan mengacu pada model ADDIE yang melalui lima tahap proses yaitu tahap *Analysis* (Analisis), tahap *Design* (Desain), tahap *Development* (Pengembangan), tahap *Implementation* (Implementasi), dan tahap *Evaluation* (Evaluasi). 2) Berdasarkan aspek tampilan dan pemrograman yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, multimedia interaktif literasi bahasa berbasis android berada pada kategori yang sangat layak. Sedangkan kelayakan produk berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, kelompok besar dan juga penilaian guru multimedia dinyatakan sangat valid dan cocok digunakan sebagai sumber belajar bagi

guru dan juga peserta didik baik secara perorangan maupun berkelompok.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, Y., & Wirman A. (2020). Penggunaan Media Busy Book Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2020, 4.2: 1156-1162.
- Anita Rosalina "Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain", *PSYCHO IDEA*, No. 1, februari 2011, h. 23.
- Dewantara, R. B., Suarsini, E., & Lestari, S. R.(2020) Analisis kebutuhan pengembangan multimedia interaktif berbasis problem based learning pada materi biologi SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan*, 5(6), 749-753.
- Dikdasmen. (2016). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah Jakarta : Kemendikbud*
- H. Herlina, "Pengembangan bahan Pembelajaran Berbasis Hyperconten Pada Pembelajaran Tematik Daerah Tempat Tinggalkun," *JTP-J. Teknol Pendidik* Vol. 21, 3, pp. 215-230. 2019.
- Musfira, T,& lystioryni, B. (2016). Konstruk Kompleks Literasi Untuk Siswa Sekolah Dasar. *LITTER*, 15(1).
- Putri, R, S. (2019). *Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi system keloid di sma negri 2 banda aceh.*
- Pagarra. H., Swaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2020). *Media pembelajaran* Badan penerbit UNM
- Peraturan menteri dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- PRIMASARI, I. F. N. D., Marini, A., & Sumatri, M. s. (2021) Analisis kebijakan dan Pengeolaan Pendidikan Terkait Standar Penilaian Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1479-1491.