

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA (BANDOS)
DENGAN MODEL *PROBLEM BASED INTRODUCTION* (PBI) BERBASIS
MULTIMEDIA UNTUK KELAS VII SMP**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I
pada Jurusan Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Oleh:

TRI ATMOJO SULAIMAN

A710140024

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2019

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA (BANDOS)
DENGAN MODEL *PROBLEM BASED INTRODUCTION* (PBI) BERBASIS
MULTIMEDIA UNTUK SISWA KELAS VII SMP

PUBLIKASI ILMIAH

Diajukan Oleh:

Tri Atmojo Sulaiman

A710140024

Telah diperiksa dan disetujui oleh :

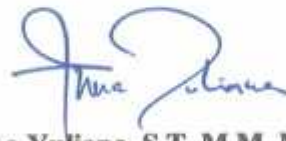
Dosen Pembimbing I



Ahmad Chamsudin, S.T., M.Eng.

NIDN. 0601088003

Dosen Pembimbing II



Irma Yuliana, S.T., M.M., M.Eng.

NIDN. 0626077802

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA (BANDOS)
DENGAN MODEL *PROBLEM BASED INTRODUCTION* (PBI) BERBASIS
MULTIMEDIA UNTUK KELAS VII SMP**


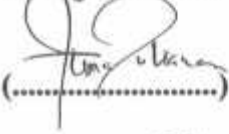

OLEH:

TRI ATMOJO SULAIMAN

A710140024

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Kamis, 25 April 2019
dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

Dewan Penguji

- | | | |
|----|--|--|
| 1. | Ahmad Chamsudin, S.T., M.Eng.
(Ketua Dewan Penguji) |  |
| 2. | Irma Yuliana, S.T., M.M., M.Eng.
(Anggota I Dewan Penguji) |  |
| 3. | Sukirman, S.T., M.T.
(Anggota II Dewan Penguji) |  |

Dekan,



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila telah terbukti ketidakbenaran dalam pernyataan diatas maka saya akan pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 25 April 2019.

Penulis



TRI ATMOJO SULAIMAN

A710140024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA (BANDOS) DENGAN MODEL *PROBLEM BASED INTRODUCTION* (PBI) BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK KELAS VII SMP

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan permasalahan yang ada di sekolah SMP Negeri 1 Sambu Boyolali, dari segi pembelajaran maupun dari segi alat pendukung untuk memfasilitasi pembelajaran teks deskripsi itu sendiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil dari pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sambu, lalu untuk mencari tahu akan kelayakan media yang dikembangkan serta menguji seberapa tinggi hasil efektifitas dari pada media pembelajaran yang dikembangkan. *Research and Development (R&D)* adalah metode yang digunakan oleh peneliti, dengan pendekatan yaitu *Analysis, Design, Implementation, Testing dan Maintenance (Waterfall)* diharapkan mampu mengembangkan media yang mudah digunakan dan meningkatkan minat belajar. Hasil rata-rata presentase kelayakan produk yang dikembangkan dari ahli media sebesar 78,12% dikategorikan layak dan dari ahli materi sebesar 84% dikategorikan sangat layak. Berdasarkan hasil dari para ahli terkait kelayakan media dan kelayakan materi dalam media tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis multimedia dengan model *problem based introduction* untuk kelas VII SMP dapat dikategorikan layak untuk digunakan pada pembelajaran. Hasil uji efektifitas terdapat hasil rata-rata siswa menunjukkan angka 0,71 dengan begitu peningkatan dapat dikategorikan tinggi sehingga media pembelajaran yang dikembangkan terbukti efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Terlepas penggunaan media metode pembelajaran *problem based introduction* (PBI), pada kelas eksperimen di penelitian ini berhasil membuat siswa lebih tertarik, lebih aktif, dan membuat suasana kelas menjadi lebih kondusif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Construct 2*, *Problem Based Introduction*, Teks Deskripsi, Bahasa Indonesia.

Abstract

This research was carried out based on the problems that existed in Sambu Boyolali 1 Public Middle School, in terms of learning and in terms of supporting tools to facilitate the learning of the description text itself. This study aims to determine the results of the development of Indonesian language multimedia-based learning media in Sambu 1 Public Middle School, then to find out about the feasibility of the media being developed and examine how high the effectiveness of the learning media developed. Research and Development (R & D) is a method used by researchers, with approaches namely Analysis, Design, Implementation, Testing and Maintenance (Waterfall) expected to be able to develop media that are easy to use and increase interest in learning. The average results of product feasibility percentage developed by media experts amounting to 78.12% are categorized as feasible and from material experts 84% are categorized as very feasible. Based on the results of the experts related to media feasibility and the feasibility of the material in the media, it can be concluded that multimedia-based Indonesian language learning media with problem based introduction models for class VII SMP can be categorized as feasible for use in learning. The results of the effectiveness test have the average results of the students showing the number 0.71 so that the increase can be categorized high so that the learning media developed prove effective for use in learning. Apart from the use of the problem based introduction (PBI)

media learning method, the experimental class in this study managed to make students more interested, more active, and make the classroom atmosphere more conducive.

Keywords: Learning Media, Construct 2, Problem Based Introduction, Text Description, Indonesian Language.

1. PENDAHULUAN

Model pembelajaran PBI ini memusatkan pada masalah kehidupannya yang bermakna bagi murid, peran guru menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan dan memfasilitasi dibidang dialog (Fitriyani, n. a., 2014). PBI memiliki keunggulan pada pembagian kelompok-kelompok kecil yang nanti saling berkolaborasi, bertukar pikiran untuk menyelesaikan masalah yang terjadi (Munir, 2012). Menurut (Suh, H., 2011) menjelaskan kelompok kecil yang anggotanya saling berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama, untuk melakukan tugas dan untuk mengevaluasi hasil terbukti lebih efektif untuk membantu memecahkan masalah.

Media adalah salah satu faktor yang dapat membuat proses pembelajaran berjalan efektif. Media dapat mencegah kesalahpahaman dalam proses pembelajaran. Jika guru itu menjelaskan teori atom, maka dibutuhkan media untuk membuat siswa cukup memahami bentuk atom karena guru tidak mungkin membawa atom ke kelas. (Astuti, f.k., 2018). Menggunakan aplikasi pembelajaran multimedia dengan prinsip-prinsip animasi berlebihan memungkinkan mereka untuk menjadi lebih penuh perhatian dan tetap fokus dalam mempelajari konsep bilangan bulat (Ubaidullah, 2017). Menurut (Alom, b.m.m., 2016) *Construct 2* adalah *software* yang didasarkan HTML5 dua dimensi (2D) permainan editor yang memungkinkan penciptaan cepat menggunakan editor grafis dan sistem logika berbasis perilaku. Berdasarkan pernyataan yang telah dilakukan media atau multimedia mampu membantu guru atau fasilitator untuk menyampaikan materi dan mampu membuat siswa lebih memahami materi, pada penelitian ini akan menggunakan *software construct 2*.

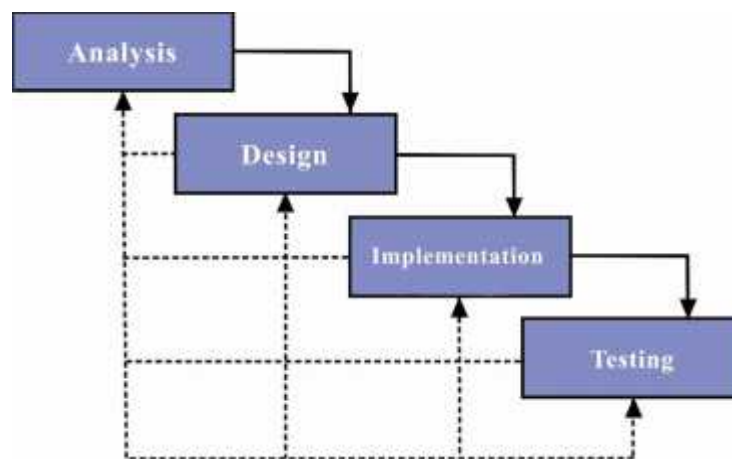
Adapun beberapa hasil penelitian yang relevan untuk mendukung dalam pengembangan media dengan model PBI sebagai berikut: Dalam penelitian (Lestari, w.d., 2017) produk akhir penelitian ini adalah berupa media pembelajaran *e-book* menulis teks deskripsi untuk siswa kelas VII SMP, yang memperoleh 79,9% kelayakan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk media pembelajaran memiliki kualifikasi sangat layak untuk diterapkan. Penelitian (Ariska, n.d., 2015) Hasil uji coba produk menghasilkan rata-rata kelayakan produk sebesar 86,5% berdasarkan hasil kelayakan tersebut maka multimedia pembelajaran

yang dikembangkan oleh peneliti tersebut termasuk dalam kriteria sangat layak dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran teks deskripsi.

Berdasarkan referensi dari penelitian yang relevan, maka peneliti mencoba mengimplementasikan media pembelajaran yang terdapat aspek pengembangan media, model PBI, dengan aplikasi *construct 2*, berbasis multimedia dalam pelaksanaan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran, menguji kelayakan dan menguji efektifitas media pembelajaran teks deskripsi berbasis multimedia untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 1 Sambi Boyolali.

2. METODE

Metode penelitian dalam penelitian ini yakni R&D. R&D adalah sebuah metode penelitian dan pengembangan yang metode penelitian tersebut digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu. *Model Waterfall*, model ini (*Waterfall*) adalah pendekatan sistematis dan urutan mulai dari sistem persyaratan tingkat dan kemudian menuju ke tahap analisis, desain, pengkodean, pengujian / verifikasi, dan pemeliharaan (Buchori, 2017).



Gambar 1. Bagan Proses Metode Pengembangan

Tetapi pada penelitian kali ini hanya sampai ke tahap ke 4 yaitu *testing*, karena peneliti tidak memungkinkan untuk melakukan pemeliharaan secara berkala. Pada saat tahap analisis peneliti mengumpulkan data terkait masalah apa saja yang terjadi di lingkungan dan kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk rancangan aplikasi. Tahap desain adalah tahap dimana peneliti menentukan akan seperti aplikasi ini nantinya dan menentukan *software* pembuat dan pendukung dalam pembuatan media. Tahap implementasi adalah tahap dimana setelah rancangan aplikasi selesai lalu masuk kedalam pembuatan media. Lalu tahap pengujian adalah tahap dimana aplikasi langsung diujikan kepada siswa dengan menyampaikan menggunakan model pembelajaran. Subjek penelitian yaitu kelas VII A di

SMP Negeri 1 Sambu Boyolali, yang berjumlah 28 peserta didik. Ahli media dan ahli materi menilai kelayakan dari media pembelajaran. Ahli media pada penelitian ini satu orang dosen dari Universitas Muhammadiyah Surakarta dan ahli media pada penelitian ini adalah satu orang guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sambu Boyolali.

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, dokumentasi, kritik dan saran yang diberikan dari para ahli materi dan ahli media. Selanjutnya data kuantitatif yang berupa point-point dari peserta didik dan guru, point-point tersebut berupa penilaian terhadap aspek kelayakan media berupa angket yang diberikan kepada para validator yakni ahli media dan ahli materi.

Pada teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan teknik non tes, teknik tes seperti *post-test* kelas kontrol dan *post-test* kelas eksperimen, *post-test* kelas kontrol adalah tes dan hasil nilai yang didapat pada kelas yang menggunakan metode konvensional, dan *post-test* eksperimen adalah tes dan hasil yang didapat pada kelas yang menggunakan model pembelajaran dan media. Teknik non tes terdapat pada observasi dan wawancara yang dilakukan langsung untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di sekolah. Setelah pengumpulan data, menuju ke tahap uji kelayakan dan uji keefektifan, pengumpulan data menggunakan angket, *post-test* dan dokumentasi yang berguna untuk memperkuat data dan bukti dari penelitian. Pada penelitian ini menggunakan skala *likert*. Skala *likert* mempunyai empat atau lebih butir-butir pertanyaan yang dikombinasikan sehingga membentuk sebuah skor/nilai yang merepresentasikan sifat individu, misalkan pengetahuan, sikap, dan perilaku (Budiaji, 2013).

Pada pencarian skor maksimum yang terdapat pada setiap aspek, dari skala 1-4 yang digunakan akan ditemukan skor maksimal dari setiap aspek.

$$N = J \times t \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan:

N = Skor Maksimum

J = Jumlah butir pertanyaan tiap aspek

t = Angka terbesar dari skala yang digunakan

Kemudian hasil dari instrumen penelitian yang telah divalidasi oleh para ahli dianalisis menggunakan rata-rata persentase (Ernawati, 2013):

$$P = \frac{J}{N} \times 100\% \dots\dots\dots (2)$$

Keterangan:

- P = angka persentase
f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya
N = *number of cases* (banyaknya individu / jumlah frekuensi)

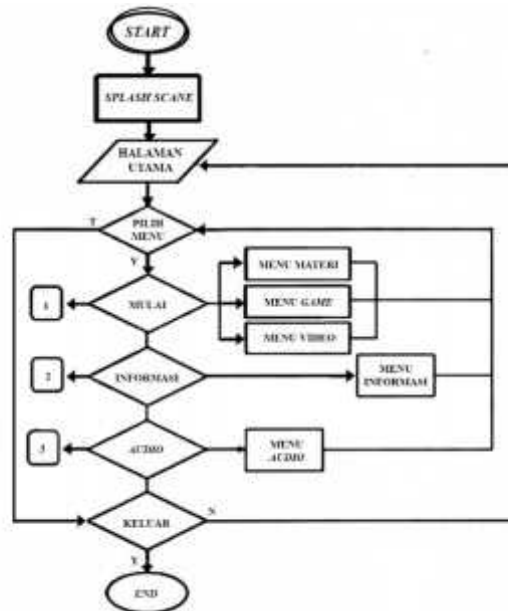
Pengujian yang dilakukan untuk menghitung tingkat keefektifan media pembelajaran teks deskripsi adalah pengujian normalitas, pengujian *mann-whitney u test* dan pengujian *n-gain*. Pengujian normalitas untuk mengetahui data yang diuji berdistribusi normal atau tidak, hal tersebut berguna untuk mengetahui statistik yang akan digunakan. Pengujian *mann-whitney u test* digunakan setelah mengetahui data berdistribusi tidak normal, *mann-whitney u test* untuk mengetahui apakah media yang digunakan memiliki pengaruh terhadap siswa, dan pengujian *n-gain* dilakukan untuk mengetahui seberapa peningkatan rata-rata siswa setelah menggunakan media pembelajaran teks deskripsi. Berikut merupakan tabel konversi kriteria nilai *gain* yang sudah diadaptasi (Muamamar, 2015).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap awal yang harus dilakukan pada penelitian adalah analisis kebutuhan, dengan observasi di lingkungan dan wawancara itu siswa maupun guru di sekolah. Multimedia memiliki peran utamanya adalah untuk memberi informasi, mendidik, dan menghibur semua (Malik, 2012: 468). Yang dapat diartikan peran utama dari multimedia adalah untuk menginformasikan, mendidik, atau menghibur semua. Setelah pengerjaan media yang dilandasi permasalahan yang dikumpulkan dari hasil wawancara dan observasi lalu media divalidasi oleh para ahli, yakni ahli media dan ahli materi dengan diberikannya kritik, saran, dan masukan untuk direvisi ke media. Media yang telah direvisi lalu diujicobakan kepada para siswa kelas VII A sebagai subjek dari penelitian.

Pada saat pelaksanaan model pembelajaran yang sudah diadaptasikan dengan penggunaan media di kelas eksperimen siswa terlebih dahulu dibagi menjadi kelompok kecil yang beranggotakan 3-4 orang setelah kelompok dibagikan, peneliti menjelaskan kepada siswa tentang media yang akan diujikan, terlihat para siswa antusias untuk mencoba aplikasi atau media pembelajaran, setelah penjelasan berakhir lalu memasuki ke penggunaan media yang secara bersamaan dengan model pembelajaran, setelah mereka memperhatikan materi dan bermain *game* lalu mereka diberitahukan dan diharuskan untuk bekerja sama mengerjakan soal video animasi, setelah semua selesai mengerjakan lalu setiap individu maju kedepan untuk menjelaskan dan mempresentasikan apa isi teks deskripsi yang mereka kerjakan, setelah selesai peneliti memberikan refleksi dan kesimpulan tentang materi yang diberikan, lalu siswa diberikan *post-test* untuk dikerjakan.

Penelitian pengembangan pada media pembelajaran Bahasa Indonesia dengan model PBI ini telah dikemas dan menghasilkan produk kedalam bentuk file (.exe). Media pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi *construct 2* dengan bantuan aplikasi lain seperti *powtoon online*, *adobe photoshop cc 2017*, *adobe illustrator cc 2017*, *adobe premiere cc 2017*, dan *format factory*. Berikut dibawah ini adalah *flowchart* dari media.



Gambar 2. *Flowchart* Media.

Pada saat media pertama dibuka maka akan langsung menuju halaman utama, dihalaman utama terdapat tombol mulai, *power*, *audio*, dan profi. Ketika di klik tombol mulai akan langsung menuju ke menu utama, dimenu utama terdapat 3 opsi, materi, game dan video.

Berikut adalah tampilan interface pada media pembelajaran teks deskripsi yang berhasil di kembangkan.



Gambar 3. Tampilan Halaman Utama.

Gambar 3 merupakan implementasi *interface* tampilan halaman utama. Saat *layout* selesai *loading* dan membuka halaman utama akan ada suara “Selamat Datang di Bandos, media pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks deskripsi”, ada beberapa tombol

diantaranya yaitu tombol mulai digunakan untuk menuju ke menu utama, tombol musik digunakan untuk menghidupkan atau mematikan musik, tombol profil berisikan informasi tentang media dan *credit* media, dan tombol *power on/off* digunakan jika ingin keluar dari media.



Gambar 4 Tampilan *Interface* Menu Utama

Saat pengguna klik tombol mulai akan muncul tampilan interface menu utama seperti gambar 4, tombol materi digunakan untuk menuju ke halaman materi yang berisikan video materi tentang teks deskripsi, lalu ada tombol *game* digunakan untuk menuju ke *layout game*, yang berisikan *game* sederhana untuk dimainkan, dan ada tombol video, berisikan tentang soal evaluasi dari teks deskripsi, lalu ada juga tombol *back* yang digunakan untuk kembali ke halaman utama.



Gambar 5. Tampilan *Interface* Halaman Materi.

Pada *layout* halaman materi gambar 5 terdapat video yang menjelaskan materi tentang teks deskripsi, terdapat juga beberapa tombol yang digunakan pada *layout* ini tombol selanjutnya digunakan untuk berpindah ke materi selanjutnya, tombol kembali digunakan untuk kembali ke materi selanjutnya, tombol *reload* digunakan untuk memutar dari awal materi video tanpa harus berpindah pindah *layout*, tombol *pause* digunakan menghentikan video, tombol *play*

digunakan untuk memutar video, dan tombol *back* digunakan untuk kembali ke halaman menu.



Gambar 6. Tampilan *Interface Game*.

Pada gambar 6. adalah tampilan *interface game*, dalam halaman *game* terdapat soal dari teks dekripsi dimana peserta didik harus menemukan jawaban yang tepat untuk melengkapi kata yang kosong, dengan cara *drag-and-drop*, klik dan seret jawaban yang tersedia untuk ditempatkan ketempat soal, tombol *back* digunakan untuk kembali ke halaman menu. Pada *game* ini terdapat 2 *level*, yang 1 *level* terdapat 2 soal, jadi terdapat 4 soal yang tersedia.



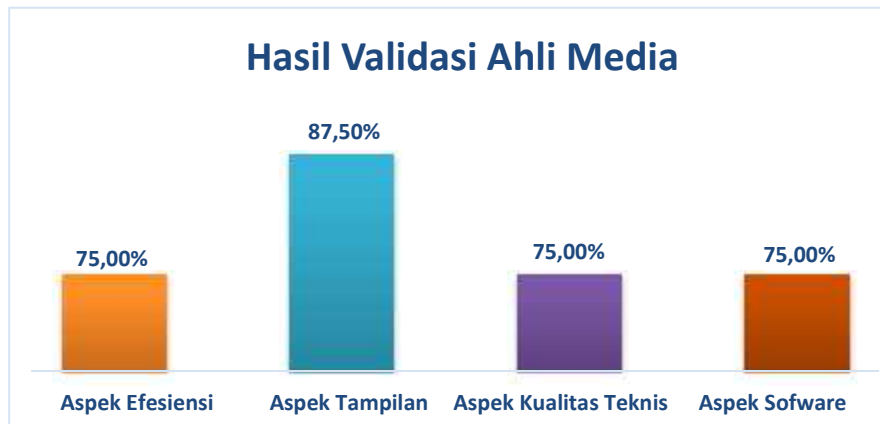
Gambar 7. Tampilan *Interface Soal Video Animasi*.

Saat pengguna memilih video pada menu utama, maka akan keluar tampilan *interface* soal video animasi seperti gambar 7, dalam *layout* tersebut terdapat soal berupa video animasi dimana para peserta didik harus mendeskripsikan tentang video yang mereka perhatikan kedalam bentuk teks di kertas lembaran mereka, ada beberapa tombol dalam *layout* tersebut, tombol *pause* digunakan untuk menghentikan video, tombol *play* digunakan untuk memutar kembali video, dan ada tombol *back* yang digunakan untuk kembali ke *layout* sebelum soal, soal video animasi terdiri dari 2 video.

3.1 Kelayakan Media

3.1.1 Validasi Kelayakan Ahli Media

Pada tahap validasi penelitian ini dilakukan oleh seorang dosen dari Universitas Muhammadiyah Surakarta yang ahli pada bidang media pembelajaran berbasis *construct 2*. Dibawah ini adalah hasil validasi dari ahli media pada setiap aspek.



Gambar 8. Hasil Validasi Ahli Media

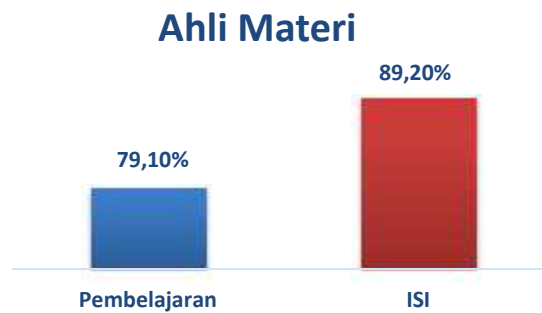
Pada hasil validasi ahli media dapat dilihat pada gambar 8, bahwa untuk penilaian ahli media kepada semua aspek yang diujikan mendapatkan kategori layak, dengan rata-rata sebesar **78,12%**.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Skor	Skor Max	Persentase	Kategori
1.	Efisiensi	12	16	75,00%	Layak
2.	Tampilan	28	32	87,50%	Sangat Layak
3.	Kualitas Teknik	9	12	75%	Layak
4.	Perangkat Lunak	9	12	75%	Layak
	Total	58	72	78,12%	Layak

3.1.2 Validasi Kelayakan Ahli Materi

Pada validasi ahli materi dilakukan pada salah satu guru di SMP Negeri 1 Sambi Boyolali yang mengampu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia validator tersebut. Dibawah ini adalah hasil validasi dari ahli materi pada setiap aspek



Gambar 9. Grafik Penilaian Ahli Materi.

Pada Gambar 9 merupakan hasil penilaian ahli media, dari hasil tersebut terlihat aspek isi mencapai 89,20% dan aspek pembelajaran mencapai 79,10% dari kedua aspek tersebut mencapai rata-rata **84%** yang termasuk kategori sangat layak.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi.

No.	Aspek Penilaian	Skor	Skor Max.	Persentase	Kategori
1.	Pembelajaran	19	24	79,1%	Layak
2.	Materi atau Isi	25	28	89,2%	Sangat Layak
	Total	44	52	84%	Sangat Layak

3.2 Efektifitas Media

Berdasarkan hasil pengujian normalitas dan *mann-whitney u test*, pengukuran *n-gain* dilakukan untuk mengetahui peningkatan rata-rata setelah mengimplementasikan media pembelajaran teks deskripsi berbasis multimedia. Pada tahap pengukuran, pemisahan kelas dilakukan, satu kelompok besar menggunakan model pembelajaran dan media lalu kelompok kedua tidak menggunakan media dan menggunakan metode konvensional, hal tersebut menjadi tolak ukur seberapa tinggi nilai rata-rata.

Tabel 3. Hasil Pengujian Peningkatan Rata-rata atau *N-gain*.

Data	Rata-rata Nilai	Jumlah Peserta Didik	Selisih	<i>N-gain</i>	Kriteria
Post-test Kontrol	6,25	14			
Post-test Eksperimen	8,92	14	2,67	0,71	Tinggi

Pada tabel 3 yang merupakan hasil perhitungan peningkatan rata-rata atau *N-gain* menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada rata-rata dari nilai *post-test* kontrol dan *post-test* eksperimen yang diujikan kepada total 28 peserta didik kelas VII A di SMP Negeri Sambu dengan rata-rata nilai *post-test* kontrol atau kelas kontrol sebesar 6,25 dan *post-test* eksperimen atau kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 8,92 dengan nilai maksimal 10, dari nilai *post-test* kontrol dan *post-test* eksperimen ditemukan selisih nilai 2,67 sehingga *N-gain* sebesar 0,71 termasuk kedalam kriteria tinggi.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil pembahasan dari penelitian terkait penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia (BANDOS) berbasis multimedia, dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media yang dilakukan berdasarkan masalah yang terjadi di sekolah, isi materi di dalam media berdasarkan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) pada silabus. Uji kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia yang telah dilakukan para ahli masuk dalam kriteria layak, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Bahasa Indonesia (BANDOS) berbasis multimedia yang dikembangkan mendapat kategori layak. Uji keefektifan hasil pengujian media terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan *post-test* kontrol dan *post-test* eksperimen hasil rata-rata nilai siswa termasuk kedalam kategori tinggi, Berdasarkan hasil tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia untuk pembelajaran teks deskripsi efektif untuk digunakan. Dan metode pembelajaran *problem based introduction* (PBI), pada kelas eksperimen di penelitian ini berhasil membuat siswa lebih tertarik, lebih aktif, dan membuat suasana kelas menjadi lebih kondusif.

Daftar Pustaka

- Alom, B.M., Claire S., Nafisa A. (2016). *Multiplayer Game Design: Performance Enhancement with Employment of Novel Technology*. International Journal of Computer Applications. Vol. 145. No. 1. Australia: The University of Melbourne.
- Ariska, N. D. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Teks Deskripsi untuk Siswa Kelas VII SMP. Malang: Universitas Negeri Malang. (Jurnal Online). Diakses pada 18 September 2018, dari <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/sastra-indonesia/article/view/44809>
- Astuti, f.k. dkk. (2018). *Effectiveness of Elements Periodic Table Interactive Multimedia In Nguyen Tat Thanh High School*. International Journal of Indonesian Education and Teaching. Vol. 2, No. 1. Yogyakarta: Sanata Dharma University.
- Buchori, A. dkk. (2017). *Mobile Augmented Reality Media Design with Waterfall Model for Learning Geometry in College*. International Journal of Applied Engineering Research. Vol 12. No. 13.
- Budiaji, W. (2013). Skala Pengukuran Dan Jumlah Respon Skala Likert (*The Measurement Scale and the Number of Responses in Likert Scale*). Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan. Vol. 2 No. 2 Hal: 127-133. Banten: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Ernawati. (2013). “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Pada Pembelajaran Matematika di Kelas X Administrasi Perkantoran SMKN 1 Banjarmasin Tahun 2011/2012”. Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fitriyani, N. A. (2014). Pembelajaran Matematika dengan *Problem Based Introduction* untuk Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar Siswa SMP. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Lestari, Wahyu Dwi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 12 Malang. NOSI Vol. 5, No. 2. Malang: Universitas Islam Malang (UNIMA).
- Malik, S. dan A. Agarwal. (2012). *Use of Multimedia as a New Educational Technology Tool-A Study*. International Journal of Information and Education Technology, Vol 2, No. 5. Singapore: International Journal of Information and Education Technology.
- Muammar, H., Ahmad H., & Gunawan (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Assure dan Pengetahuan Awal terhadap Hasil Belajar IPA-Fisika Siswa Kelas VIII SMP N 22 Mataram. Jurnal Pendidikan Fisik dan Teknologi. Vol.1, No.03 Hal 166– 172. Mataram: Universitas Mataram.
- Munir, M. (2012). Model Pembelajaran *Problem Based Introduction* (PBI) dalam Desain *Printed Circuit Board* (PCB) Bagi Mahasiswa Prodi T. Elektronika (D3) dan P.T Elektronika (S1) FT UNY. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Vol. 21, No. 1. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Permana, M.S., Dharni J., dan Bunyamin. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Berbasis Multimedia. Jurnal Algoritma, Vol. 11, No. 1. Garut: Sekolah Tinggi Teknologi Garut.

- Saputra, W., dan Bambang E.P. (2012). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk mata kuliah Organisasi Komputer. Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi Vol. 4, No. 2. Indonesia: E-Speed.
- Suh, H. (2011). *Collaborative Learning Models and Support Technologies in the Future Classroom. International Journal for Education Media dan Tchnology*, Vol. 5, No. 1. Korea: Tongmyong University.
- Ubaidullah, N.H., Aizu K.Z., & Norasikin F. (2017). *Development Of A New Application For Multimedia Learning With Animation Exaggeration Based On Addie Model. The International Journal of Multimedia & Its Applications*. Vol.9, No.4. Malaysia: Univeisiti Pendidikan Sultan Idris.
- Wiguna, R. A. (2014). Model Pembelajaran *Problem Based Introduction* (PBI) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Bahasan (Eksposisi). Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Yuswantoro, Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi untuk Siswa SMP Berbasis Multimedia Interaktif. Malang: Universitas Negeri Malang. (Jurnal Online). Diakses pada 18 September 2018, dari <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/fisika/article/view/67752> .