

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



Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi  
Pendidikan Teknik Informatika

Diajukan Oleh:

**TRI ATMOJO SULAIMAN**

**A710140024**

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2019**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Tri Atmojo Sulaiman  
NIM : A710140024  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia  
(BANDOS) dengan Model *Problem Based Introduction*  
(PBI) Berbasis Multimedia untuk Siswa Kelas VII SMP

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 25 April 2013

Yang membuat pernyataan



Tri Atmojo Sulaiman

NIM. A710140024

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

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

Diajukan Oleh:

**Tri Atmojo Sulaiman**

**A710140024**

Skripsi telah disetujui oleh pembimbing skripsi Progam Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta untuk dipertahankan di hadapan penguji skripsi.

Surakarta, 8 Maret 2019

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 SKRIPSI**

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

Yang disiapkan dan disusun oleh:

**TRI ATMOJO SULAIMAN**  
A710140024

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

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,  
  
**Prof. Dr. Harun Joko Pravitno**  
NIP. 196504281993031001

## HALAMAN MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai kesanggupannya”

(QS Al Baqarah 286)

*“No matter how many mistake you make or slow you progress, you’re still way ahead of everyone who isn’t trying.”*

(Tony Robbins)

“Mulailah dari tempatmu berada. Gunakan yang kau punya. Lakukan yang kau bisa”

(Arthur Ashe)

*“If i don’t have to do it, I won’t. If i do have to do it, make it quick”*

(Oreki Houtarou)

“Manusia hanya bisa merencanakan, Tuhan yang menentukan”

(Shintaro Midorima)

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku (Bapak Lanjar Iman dan Ibu Sunarti) yang selalu memberikan do'a, dorongan, motivasi, segenap limpahan kasih sayang, dan pengorbanan yang tulus selama ini. Semoga selalu dalam limpahan ridha dan lindungan Allah SWT di dunia maupun di akhirat. Aamiin.
2. Kakak-kakakku tersayang Wahid Sulaiman dan Nurul Hidayati yang selalu mendukungku dan memberiku motivasi. Semoga Allah SWT memberikan perlindungan dan kebahagiaan selalu. Aamiin.
3. Vela Murventi Saputri yang selalu memberiku semangat, keceriaan, dukungan dan waktu.
4. Hendri Susilo, Sutrisno Eko Prasetyo, Faisal Amin Khoiri, Ardhit Ramadhan, Fajar Ashari Andreas Wahyu Pratama, Sakban Irfani, Andin Efrilin, Asih Nur Azizah, atas semangat, motivasi, keceriaan, bantuan, dan persahabatan.
5. Teman-teman angkatan 2014 Pendidikan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah bersama menjalani masa-masa susah senang bersama, dan bersama-sama menempuh menempuh pendidikan mencari ilmu dan pengalaman selama empat tahun terakhir.
6. Keluarga besar progam studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum W. W.

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia (Bandos) Dengan Model *Problem Based Introduction* (PBI) Berbasis Multimedia Untuk Kelas VII SMP” dapat terselesaikan dengan baik guna mencapai gelar Strata 1 (S1) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Penulis sadar bahwa dalam penulisan skripsi ini banyak mendapatkan kritik, saran dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Drs. Sujalwo, M.Kom., Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Ahmad Chamsudin, S.T.,M.Eng., dosen pembimbing skripsi I yang telah meluangkan waktu dan sabar dalam membimbing, mengarahkan, memberikan kritik dan saran serta dukungan selama penyusunan skripsi ini hingga tersusun dan terselesaikan dengan baik.
4. Irma Yuliana, S.T.,M.M.,M.Eng., dosen pembimbing skripsi II yang telah meluangkan waktu dan sabar dalam membimbing, mengarahkan, memberikan kritik dan saran serta dukungan selama penyusunan skripsi ini hingga tersusun dan terselesaikan dengan baik.
5. Hernawan Sulityanto, S.T., M.T, dosen pembimbing akademik yang telah mengarahkan penulis hingga studi ini dapat berjalan dengan baik.
6. Dedy Ary Prasetyo, ST., dosen teknik elektro yang telah meluangkan waktu dan bersedia menjadi ahli media.

7. Hayati Prihatiningsih, S.Pd., selaku guru SMP Negeri 1 Sambi Boyolali yang telah meluangkan waktu dan bersedia menjadi ahli materi
8. Semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari banyak kekurangan pada diri penulis dan dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan keterbatasan, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi berbagai pihak.

Wassalamu'alaikum W. W.

Surakarta, 09 Januari 2019

Penulis



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

**Abstrak**

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. Populasi dalam penelitian ini adalah para peserta didik kelas VII A SMP Negeri 1 Sambu Boyolali 2018/2019 total berjumlah 28 siswa. Data diperoleh melalui angket, observasi dan dokumentasi. *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: *Problem Based Introduction*, Media Pembelajaran, Bahasa Indonesia, Multimedia.

## **Abstract**

*This study aims to study the results of the development of multimedia-based learning media in Sambu 1 Public Middle School, which was then to find out the feasibility of the media being developed and to help improve the effective results of the learning media developed. The population in this study were students of class VII A State Junior High School 1 Sambu Boyolali 2018/2019 total registrants 28 students. Data is obtained through questionnaires, observation and registration. Research and Development (R & D) is a method used by researchers, with the proposed analysis, Analysis, Design, Implementation, Testing and Maintenance (Waterfall) expected to develop media that are easy to use and increase interest in learning. The average results of the product feasibility percentage developed from 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 experts related to media and materials in the media, it can be concluded that multimedia-based Indonesian language learning media with problem-based model recognition for class VII SMP can be categorized as feasible for use in learning. Effectiveness test results are the average results of 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. Discussing the use of media problem-based learning (PBI) learning methods, the experimental class in this study managed to make students more interested, more active, and make the comfort class more conducive.*

*Keywords: Problem Based Introduction, Learning Media, Indonesian Language, Multimedia.*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERNYATAAN .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
ABSTRAK .....	ix
ABSTRACT .....	x
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	6
A. Kajian Teori .....	6
1. Pengembangan .....	6
2. Media .....	6
3. Pembelajaran .....	7
4. Media Pembelajaran.....	7

5. Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	8
6. Teks Deskripsi.....	8
7. Metode Pembelajaran Problem Based Introduction.....	9
8. Perangkat Lunak <i>Construct 2</i> .....	10
B. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	11
C. Spesifikasi Produk yang dikembangkan .....	13
D. Kerangka Berfikir.....	14
E. Hipotesis .....	16
BAB III METODE PENELITIAN .....	17
A. Jenis Penelitian .....	17
B. Model Pengembangan .....	17
C. Prosedur Pengembangan .....	18
D. Subjek Lokasi dan Waktu .....	20
E. Sampel .....	20
F. Jenis Data .....	21
G. Teknik Pengumpulan Data .....	21
H. Instrumen Penelitian.....	24
I. Validitas dan Realibilitas Instrumen .....	28
J. Teknik Analisis Data.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	37
A. Hasil Pengembangan .....	37
B. Deskripsi Data .....	60
C. Pembahasan .....	68
D. Keterbatasan Pengembangan .....	72
BAB V PENUTUP .....	74
A. Simpulan .....	74
B. Implikasi .....	75
C. Saran .....	76
DAFTAR PUSTAKA .....	77
LAMPIRAN .....	80

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian terdahulu yang Relevan.....	13
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Media .....	25
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Materi .....	26
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen untuk Peserta Didik .....	27
Tabel 3.4 Hasil Perhitungan Validitas Intrumen .....	29
Tabel 3.5 Pedoman Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi .....	31
Tabel 3.6 Hasil Perhitungan Reliabilitas.....	31
Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Skala <i>Likert</i> .....	32
Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Validasi Para Ahli .....	33
Tabel 3.9 Kategori Peningkatan Hasil Belajar .....	36
Tabel 4.1. Hasil Validasi Ahli Media.....	61
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi .....	63
Tabel 4.3 Hasil <i>final</i> rata-rata kelayakan keseluruhan.....	65
Tabel 4.4 Uji Normalitas.....	66
Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Uji <i>Mann-Whitney U test</i> .....	67
Tabel 4.6 Hasil Pengujian Peningkatan Rata-rata atau <i>N-gain</i> .....	68

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka berpikir Pengembangan Media Pembelajaran .....	15
Gambar 4.2 Grafik Penyampaian Materi Oleh Guru Menurut Peserta Didik.....	38
Gambar 4.3 Metode Pembelajaran Guru Menurut Peserta Didik .....	38
Gambar 4.4 Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia Menurut Peserta Didik .....	39
Gambar 4.5 Penggunaan Media Oleh Guru Menurut Peserta Didik.....	39
Gambar 4.6 Media Yang Digunakan Oleh Guru Menurut Peserta Didik .....	40
Gambar 4.7 Presentase Guru Membuat Media Menurut Peserta Didik.....	41
Gambar 4.8 Presentase Video yang disukai .....	41
Gambar 4.9 <i>Flowchart</i> .....	43
Gambar 4.10 <i>Flowchart</i> menu materi .....	43
Gambar 4.11 <i>Flowchart</i> contoh materi .....	44
Gambar 4.12 <i>Flowchart game</i> .....	45
Gambar 4.13 <i>Flowchart</i> alur soal video.....	46
Gambar 4.14 Profil dan <i>credit</i> .....	47
Gambar 4.15 Musik.....	47
Gambar 4.16 <i>Power</i> .....	47
Gambar 4.17 UML <i>activity diagram</i> BANDOS .....	48
Gambar 4.18 <i>interface design</i> halaman utama.....	50
Gambar 4.19 <i>Interface design</i> menu utama .....	51
Gambar 4.20 <i>Interface design</i> tampilan materi.....	51
Gambar 4.21 <i>Interface design</i> tampilan <i>game</i> .....	52
Gambar 4.22 <i>Interface design</i> tampilan soal video animasi .....	52
Gambar 4.23 <i>Interface design pup op power</i> .....	53
Gambar 4.24 Tampilan Halaman <i>Home</i> .....	54
Gambar 4.25 Halaman Tampilan Menu.....	55
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Materi .....	56
Gambar 4.27 Tampilan Halaman <i>Game</i> .....	57
Gambar 4.28 Tampilan Soal Video Animasi .....	57

Gambar 4.29 Tampilan Halaman Tentang Media.....	58
Gambar 4.30 Tampilan Halaman Credit Media.....	59
Gambar 4.29 Tampilan Halaman <i>On/Off</i> .....	59
Gambar 4.30 Grafik Hasil Validasi Ahli Media. ....	62
Gambar 4.31 Grafik Penilaian Ahli Materi.....	64
Gambar 4.32 Hasil Penilaian Kelayakan .....	65

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Formulir pengajuan judul skripsi.....	81
Lampiran 2. Formulir dosen pembimbing skripsi.....	82
Lampiran 3. Surat izin riset .....	83
Lampiran 4. Kuesioner kebutuhan guru.....	84
Lampiran 5. Penggalan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).....	86
Lampiran 6. Validasi ahli media .....	88
Lampiran 7. Validasi ahli materi.....	91
Lampiran 8. Lembar instrumen penilaian peserta didik .....	93
Lampiran 9. Distribusi nilai r tabel .....	96
Lampiran 10. Uji Validasi instrumen.....	97
Lampiran 11. Hasil Validasi instrumen dengan SPSS 23.0.....	98
Lampiran 12. Uji Reliabilitas dengan SPSS 23.0 .....	99
Lampiran 13. Hasil Reliabilitas .....	100
Lampiran 14. Hasil <i>post-test</i> kelas kontrol dan <i>post-test</i> kelas eksperimen .....	101
Lampiran 15. Uji Normalitas dengan SPSS 23.0.....	103
Lampiran 16. Hasil Normalitas dengan SPSS 23.0.....	104
Lampiran 17. Uji <i>Mann-Whitney U test</i> dengan SPSS 23.0 .....	108
Lampiran 18. Hasil <i>Mann-Whitney U test</i> .....	109
Lampiran 19. Uji <i>N-Gain</i> .....	110
Lampiran 20. Hasil Uji <i>N-gain</i> .....	112
Lampiran 21. Observasi Wawancara .....	113
Lampiran 22. Dokumentasi Penelitian.....	114