

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK
PEMBELAJARAN MENULIS HURUF TEGAK BERSAMBUNG**
(Penelitian *Design and Development* pada siswa kelas II Sekolah Dasar
di Kecamatan Widasari Kabupaten Indramayu)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana
pendidikan program pendidikan guru sekolah dasar



Oleh

NOVI SARTIKA

1607216

**PROGRAM S-1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA DI CIBIRU
BANDUNG
2020**

Novi Sartika, 2020

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS HURUF TEGAK
BERSAMBUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN

MENULIS HURUF TEGAK BERSAMBUNG

(Penelitian *Design and Development* pada siswa kelas II Sekolah Dasar
di Kecamatan Widasari Kabupaten Indramayu)

Oleh

Novi Sartika

1607216

Sebuah Skripsi yang Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Novi Sartika

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2020

Hak Cipta Dilindungi Undang – Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difoto kopi atau cara lainnya tanpa ijin dari peneliti

Novi Sartika, 2020

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS HURUF TEGAK
BERSAMBUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

NOVI SARTIKA

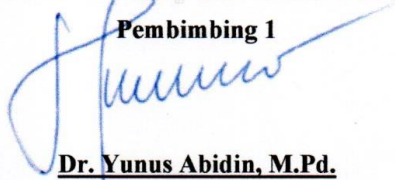
1607216

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK
PEMBELAJARAN MENULIS TEGAK BERSAMBUNG**

(Penelitian *Design and Development* pada siswa kelas II Sekolah Dasar
di Kecamatan Widasari Kabupaten Indramayu)

DISETUJUI DAN DISAHKAN PEMBIMBING

Pembimbing 1



Dr. Yunus Abidin, M.Pd.

NIP. 197908172008011019

Pembimbing 2



Yusuf Tri Herlambang, M.Pd.

NIP. 020160119900323101

Mengetahui,

Ketua Prodi S-1 PGSD

UPL Kampus Cibiru



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.

NIP. 197001172008122001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Menulis Huruf Tegak Bersambung**” ini sepenuhnya karya saya sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan plagiat dari karya orang lain dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/ sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2020

Yang Membuat Pernyataan,



Novi Sartika

NIM 1607216

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK
PEMBELAJARAN MENULIS HURUF TEGAK BERSAMBUNG**

(Penelitian *Design and Development* pada siswa kelas II Sekolah Dasar
di Kecamatan Widasari Kabupaten Indramayu)

NOVI SARTIKA

1607216

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dari permasalahan keterampilan menulis tegak bersambung yang masih tergolong rendah. Salah satunya disebabkan karena guru yang masing menggunakan metode konvensional yaitu ceramah dan pemodelan sehingga siswa kurang termotivasi dalam belajar menulis tegak bersambung. Dengan demikian, hal yang bisa membantu guru dalam membelajarkan tegak bersambung dan membuat motivasi siswa dengan menggunakan multimedia interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif untuk pembelajaran huruf tegak bersambung. Penelitian pengembangan D&D dengan tahapan model ADDIE yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket berupa lembar validasi. Hasil penilaian dari multimedia interaktif untuk pembelajaran menulis huruf tegak bersambung oleh ahli media didapatkan hasil 80%, ahli materi sebesar 77% dan penilaian guru sebesar 85% sehingga diperoleh rata-rata sebesar 80,6% (kategori sangat baik). Respon 16 orang siswa yang menggunakan multimedia interaktif untuk pembelajaran menulis huruf tegak bersambung didapatkan rata-rata yaitu 95,8% dalam kategori sangat baik. Dari semua yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif untuk pembelajaran menulis huruf tegak bersambung dinyatakan layak digunakan.

Kata kunci: Multimedia Interaktif, Pembelajaran Menulis, Huruf Tegak Bersambung.

**INTERACTIVE MULTIMEDIA DEVELOPMENT FOR LEARNING
CURSIVE WRITING**

*(Design and Development research for 2nd grade of Junior High School in
Widasari, indramay)*

**NOVI SARTIKA
1607216**

ABSTRACT

This research is motivated by cursive skills problem which are still relatively low. One of the reasons is because each teacher still uses conventional methods, such as speech and modeling in cursive learning. So that, students are less motivated in learning to write cursive. To overcome that problem, one of things that can help teachers in teaching cursive and support student motivation is by using interactive multimedia. This study aims to develop interactive multimedia for cursive learning. D&D development research with ADDIE model stages consists of several steps, namely: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data was collected by using interviews and questionnaires in form of validation sheets. Interactive multimedia for cursive learning was validated by media experts and achieve 80%, 77% from material experts, and 85% from teacher ratings. So that, the average 80.6% (very good category) was obtained. The responses of 16 students who used interactive multimedia for cursive learning obtained an average of 95.8% in the excellent category. From all that has been done, it can be concluded that interactive multimedia for cursive learning is appropriate to be used.

Keywords: *Interactive Multimedia, Learning to Write, Cursive Letters.*

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Pembelajaran Bahasa Indonesia	7
2.2 Keterampilan Menulis	8
2.3 Media Pembelajaran	11
2.4 Multimedia Interaktif	11
2.5 Aplikasi Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android	16
2.6 Penelitian Relevan	17
2.7 Kerangka Berpikir	18
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Metodologi Penelitian	19
3.2 Sampel dan Populasi	20
3.3 Instrument Pengumpulan Data	20

3.4 Prosedur Penelitian	2
3.5 Teknik Analisis Data	27
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Temuan Penelitian.....	29
4.2 Pembahasan.....	49
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Simpulan	54
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN-LAMPIRAN	61
RIWAYAT HIDUP PENULIS	

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2015). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung :PT Refika Aditama
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindon Persada
- Adigro, A.F. (2018). *Aplikasi Pembelajaran Menulis Permulaan Berbasis Android Menggunakan Unity 2d*, *J- INTECH Journal of Information and Technology*, 6 (1). 53-61
- Bakhri, S. (2019). *Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf dan Angka Menggunakan Model ADDIE*. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi* 3 (2), 130-144. DOI: <https://doi.org/10.29407/intensif.v3i2.12666>
- Batubara. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk Siswa SD/MI*, *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3 (1), 12 – 27 ISSN: 2476-9703
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital, Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Darmawan, D. (2012). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fanny, A.M & Suardiman, S.P (2013). *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Sekolah Dasar Kelas V*, *Jurnal Prima edukasia*, 1 (1). 1- 9
DOI: <https://doi.org/10.21831/jpe.v1i1.2311>
- Gupta, A., (2002). *Content Development for e-Learning in Engineering Education*. *Interactive Educational Multimedia Journal*. 4. 12-23
- Gonia, M. F. (2009). *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Asesmen Pembelajaran*. Bandung: UPI.
- Hakim, A. R & Windayana, H.(2016). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd*, *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*. 4 (2), 1-13. DOI: <https://doi.org/10.17509/eh.v4i2.2827>
- Hanna. (2014). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Mau Dibawa Ke Mana?. Jurnal : Pendidikan Bahasa dan Sastra*. (1) 50-71

- Hasan, H. (2003). *Information Systems Development As A Research Method*, *Australasian Journal Of Information*, 11, 4-12
- Hartanto, A. (2016). *Pengembangan Media Augmented Reality Untuk Mata Pelajaran Biologi Pada Pokok Bahasan Sel*. *Jurnal repository.upi*, 1-11
- Hendra, K., & Ramadhany, A. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Iqra Berbasis Android.
- Herlambang, Y.T. (2018). *Pedagogik Telaah Kritis Ilmu Pendidikan dalam Multiperspektif*. Jakarta : Bumi Perkasa
- Illahi. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis*, *Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 4 (3), 1- 10 DOI: <http://dx.doi.org/10.26740/jrpd.v4n3.p826-835>
- Izza, N. (2017). *Pengembangan Media Berbasis Multimedia Interaktif pada Tema berbagai Pekerjaan Subtema Jenis-jenis Pekerjaan Kelas IV MI Yaspuri Malang*. (Skripsi). Sekolah Sarjana, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Khaerotin, R. (2019). *Pengembangan Multimedia Interaktif 3D Aurora Presentation untuk Keterampilan Menulis Bahasa Arab*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 5 (1), 1-18. DOI: 10.14421/almahara.2019.051-01
- Kristiantari, R. (2004). *Pembelajaran Menulis di Sekolah Dasar*. Surabaya: Media Ilmu
- Kurniawati, I. D. Nita, S (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa*. *DOUBLECLICK: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68-75.
- Lestari, I. D. (2018). *Peranan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology (ICT) di SDN RRI Cisalaka*, *Jurnal: jurnal SAP*,3 (2) 137-142
- Marwati. (2017). *Kemampuan Menulis Tegak Bersambung, Metode Latihan*. *Journal: Primary*, 6 (1). 1-14
- Meilana, J. R., dkk (2017). *Pengembangan Modul Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis*. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5 (5).

- Mohler, J.L., (2001). Using interactive multimedia technologies to improve student understanding of spatially-dependent engineering concepts. Purdue University: Departement of Computer Graphics
- Muliawati, J.U. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Dengan Studi Kasus*. Yogyakarta: Gaya Media
- Mulyanta dan Leong, M. (2013). Tutorial Membangun Multimedia Interaktif - Media Pembelajaran. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- Munir. (2012). Multimedia – Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Naufaliawan, A. H. Isnanto, R. & Windasari, I. P. (2015). *Pengembangan Permainan Untuk Pembelajaran Angka Dan Huruf Hijaiyah Berbasis Android*. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 3 (2) 275 – 281.
- Nazir, M.I.J., dkk. (2012). Skill development in Multimedia Based Learning Environment in Higher Education: An Operational Model. *International Journal and Communication Technology Research*. 2. (11), 820-828.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, 3, 173-174
- Prabowo, S. A, Sumarmi & Sa'dijah, C. (2019). *Pengembangan Multimedia Interaktif Aksara Jawa untuk Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan* 4 (8). 998-1007
- Prasetyo, F. H. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Kegunungapian Berbasis Android Di Museum Gunung Api Merapi (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Yogyakarta).
- Prihatin, K. (2015). *Pengembangan Multimedia Interaktif Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas V Sdn Sabdodadi Keyongan Bantul*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Edisi 7 Tahun ke IV 1-9.
- Ramansyah, W. (2016). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Tema Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 3 (1). 28-37
- Richey, R. C & Klein J. D. (2007). Design And Development Research New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

- Rofi'udin, A. & Zuhdi, Y. (2002). Pendidikan Bahasa dan Sastra di Kelas Tinggi. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang.
- Rosita, F.Y. (2015). *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Berbicara Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*, *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 1 (1). 25-37. DOI: 10.22219/jinop.v1i1.2445
- Rusman, dkk. (2013). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru. Jakarta: Rajawali Pres.
- Saddhono, K dan St. Y. Slamet. (2012). Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Teori dan Aplikasi). Bandung : Karya Putra Darwati.
- Safaat, H. (2015). Nazruddin. 2012. Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android.
- Samsiyah, N. (2018). *Penerapan Teknik Kontrastif Dalam Menulis Tegak Bersambung Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Kabupaten Madiun*, *Journal PARAMASASTRA*, 5 (1). 91-104
- Saputra, A & Yuniansyah. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode 4-D 17 (2). 45-56
- Slameto. (2010). Belajar dan Faktor Faktor yang Mempengaruhi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudarma, K. Dkk. (2014). *Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Transportasi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sd Negeri 3 Pegadungan*, *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*, 2 (1). 1-10
- Sugiyanto, S. dkk. (2018). Aplikasi Media Pembelajaran Ipa Kelas 2 Berbasis Mobile, *Jurnal fakultas teknik*, 19 (1).15 – 22. DOI: 10.30595/techno.v19i1.2425
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D). Bandung: AlfaBeta.
- Suparno dan Yunus, M. (2008). Ketrampilan Dasar Menulis. Jakarta: Universitas terbuka.

- Swajati. (2005). *Belajar Sendiri: Membuat CD-Multimedia Interaktif untuk Bahan Ajar E-Learning*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Tarigan, H. G. (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tengeh, I.M., & Kirna, I.M. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian*
- Trimayasari, K. (t,t). *Keterampilan Menulis Tegak Bersambung dan Media Alfabet "Senyawa"*. *Journal : Penelitian* 1- 10
- Warsita, B. (2011). *Pendidikan Jarak Jauh*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Weni, Rianta. (2014). *Pengembangan Mobile Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas XI IPS SMA (Skripsi) FE UNY*
- Woods, R. (2016). *Cursive Writing Things to Consider for Cursive Writing Instruction Grades Three and Four*. Georgia: Georgia Department of Education.
- Yulianti, L. Jumadi, J. & Zulita, L. N. (2013). *Implementasi Multimedia Dalam Pembelajaran Pengenalan Huruf Abjad Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (Paud)*. *Jurnal Media Infotama*, 9 (1). 66 – 80.
- Zulham, M & Sulisworo, D. (2017). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Mobile dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Gaya*, *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 7 (2). 132- 141. DOI: <http://dx.doi.org/10.26877/jp2f.v7i2.1308>

