

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ADOBE FLASH*
PADA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBAHASA INDONESIA
DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

DISERTASI

Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Doktor
Program Studi Doktor Pendidikan Bahasa Indonesia



Oleh:

Biya Ebi Praheto

T841508002

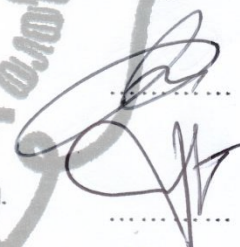
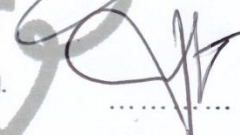
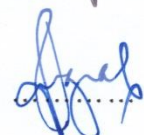
**PROGRAM STUDI DOKTOR PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

com/2020 user

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADOBE
FLASH PADA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBAHASA
INDONESIA DI PROGRAM STUDI PGSD****DISERTASI**

Oleh:

Biya Ebi Praheto**NIM T841508002**

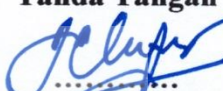
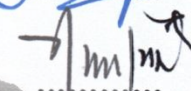






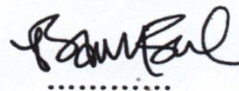
| Komisi Pembimbing | Nama | Tanda Tangan | Tanggal |
|------------------------------|--|---|----------------|
| Promotor | Prof. Dr. Andayani, M.Pd. NIP 196010301986012001 |  | 26/8 2020 |
| Kopromotor I | Dr. Muhammad Rohmadi, M.Hum. NIP 197610132002121005 |  | 24/8 2020 |
| Kopromotor II | Dr. Nugraheni Eko Wardhani, M.Hum. NIP 197007162002122001 |  | 24/8 2020 |

Telah dinyatakan memenuhi syarat**pada tanggal 28-1-2020****Kepala Program Studi Doktor Pendidikan Bahasa Indonesia****Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan****Universitas Sebelas Maret,**
Prof. Dr. Andayani, M.Pd.**NIP 196010301986012001**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH
PADA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBAHASA INDONESIA
DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

DISERTASI

**Oleh:
Biya Ebi Praheto
NIM T841508002**

| Jabatan | Nama | Tanda Tangan | Tanggal |
|--------------------|---|---|----------------|
| Ketua Penguji | Prof. Dr. Ir. Ahmad Yunus, M.S. NIP 196107171986011001 |  | 26/8 2020 |
| Sekretaris | Prof. Drs. Sutarno, M.Sc., Ph.D. NIP 196008091986121001 |  | 26/8 2020 |
| Anggota Penguji | Prof. Dr. Andayani, M.Pd. NIP 196010301986012001 |  | 26/8 2020 |
| | Dr. Muhammad Rohmadi, M.Hum. NIP 197610132002121005 |  | 29/8 2020 |
| | Dr. Nugraheni Eko Wardhani, M.Hum. NIP 197007162002122001 |  | 29/8 2020 |
| | Dr. Mardiyana, M.Si. NIP 196602251993021002 |  | 26/8 2020 |
| | Prof. Dr. Sarwiji Suwandi, M.Pd. NIP 196204071987031003 |  | 27/8 2020 |
| | Dr. Sumarwati, M.Pd. NIP 196004131987022001 |  | 21/8 2020 |
| | Dr. Bambang Eko Hari Cahyono, M.Pd. NIP/NIDN 110011/0729066203 |  | 19/8 2020 |

**Telah dipertahankan di depan penguji pada Ujian Terbuka Disertasi
Dinyatakan telah memenuhi syarat
pada tanggal 28-7-2020**

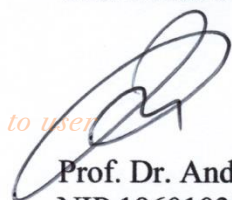
Mengetahui,

Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas Maret,

Kepala Program Studi Doktor
Pendidikan Bahasa Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas Maret,



commit to user


Prof. Dr. Andayani, M.Pd.
NIP 19601030198601200

PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSYARATAN PUBLIKASI

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Disertasi yang berjudul: “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash* pada Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar” ini adalah karya penelitian saya sendiri dan tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis dengan acuan yang disebutkan sumbernya, baik dalam naskah karangan dan daftar pustaka. Apabila ternyata di dalam naskah disertasi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi, baik disertasi beserta gelar doktor saya dibatalkan serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
2. Publikasi sebagian atau keseluruhan isi disertasi pada jurnal atau forum ilmiah harus menyertakan tim promotor sebagai *author* dan PPs UNS sebagai institusinya. Apabila saya melakukan pelanggaran dari ketentuan publikasi ini, maka saya bersedia mendapatkan sanksi akademik yang berlaku.

Surakarta, 12 Agustus 2020
Mahasiswa,



Biya Ebi Praheto
T841508002

MOTO

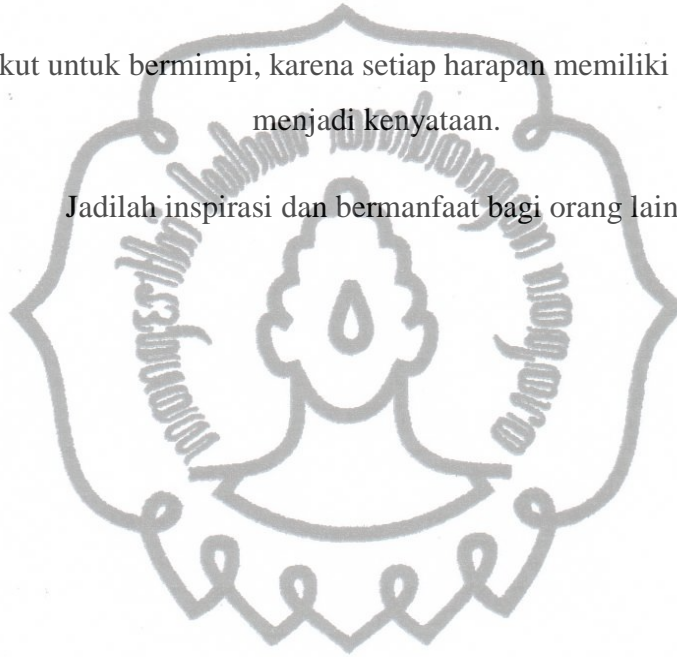
Ing ngarsa sung tuladha, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani.

(Ki Hadjar Dewantara)

Man Jadda Wa Jada (Barangsiapa yang bersungguh-sungguh, maka pasti akan berhasil).

Jangan takut untuk bermimpi, karena setiap harapan memiliki kekuatan untuk menjadi kenyataan.

Jadilah inspirasi dan bermanfaat bagi orang lain.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Teriring rasa syukur kepada Allah SWT, karya ini dipersembahkan untuk:

1. Dunia pendidikan Indonesia
2. Keluarga tercinta (kedua orang tua, kakak, dan adik)
3. Almamater
4. Pembaca yang budiman



commit to user

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT. atas segala limpahan rahmat dan karunia yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan menyusun disertasi ini. Disertasi ini disusun sebagai suatu proses kegiatan akademik untuk memberikan kontribusi terhadap penelitian dibidang pendidikan, khususnya pembinaan dan pengembangan pendidikan bahasa Indonesia.

Proses penyusunan disertasi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Jamal Wiwoho, S.H., M.Hum., Rektor Universitas Sebelas Maret Surakarta dan jajarannya yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan Program Doktor Pendidikan Bahasa Indonesia di FKIP UNS Surakarta.
2. Prof. Drs. Sutarno, M.Sc., Ph.D., Direktur Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret yang telah memberikan izin dan berbagai keperluan administrasi.
3. Dr. Mardiyana, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret yang telah memberikan izin dan berbagai keperluan administrasi.
4. Prof. Dr. Sarwiji Suwandi, M.Pd., Kepala Program Studi Doktor Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Sebelas Maret sekaligus sebagai ketua penguji disertasi yang telah memberikan dorongan dan bimbingannya hingga tersusunnya disertasi ini.
5. Dr. Sumarwati, M.Pd., sekretaris penguji disertasi yang telah memberikan dorongan dan saran dalam perbaikan disertasi ini.
6. Prof. Dr. Andayani, M.Pd., selaku promotor yang telah memberikan arahan, bimbingan, masukan berharga, serta motivasi kepada penulis dalam menyusun disertasi ini.
7. Dr. Muhammad Rohmadi, M.Hum., bertindak sebagai ko-promotor I yang telah memberikan bimbingan, masukan serta memotivasi penulis dalam penyusunan disertasi ini.

commit to user

8. Dr. Nugraheni Eko Wardani, M.Hum., bertindak sebagai ko-promotor II yang telah memberikan bimbingan, masukan serta memotivasi penulis dalam penyusunan disertasi ini.
9. Drs. H. Pardimin, M.Pd., Ph.D., selaku Rektor Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta yang telah memberikan ijin untuk melanjutkan studi S3 di Universitas Sebelas Maret.
10. Dra. C. Indah Nartani, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta yang telah memotivasi sekaligus memberikan ijin untuk melanjutkan studi S3 di Universitas Sebelas Maret.
11. Octavian Muning Sayekti, M.Pd., selaku dosen Keterampilan Berbahasa Indonesia di Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa yang telah membantu dalam penyelesaian disertasi ini sekaligus sebagai dosen kolaborator dalam penelitian ini.
12. Ani Restuningsih, M.Hum., selaku dosen Keterampilan Berbahasa Indonesia di Universitas Slamet Riyadi Surakarta yang telah membantu dan bersedia menjadi kolaborator dalam penelitian ini.
13. M. Fakhur S., M.Pd., selaku dosen Keterampilan Berbahasa Indonesia di Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta yang telah membantu dan bersedia menjadi kolaborator dalam penelitian ini.
14. Bayu Purbha Sakti, M.Pd., selaku dosen Keterampilan Berbahasa Indonesia di Universitas Widya Dharma Klaten yang telah membantu dan bersedia menjadi kolaborator dalam penelitian ini.
15. Luncana Faridhoh Sasmito, M.Pd., selaku dosen Keterampilan Berbahasa Indonesia di Universitas Tunas Pembangunan Surakarta yang telah membantu dan bersedia menjadi kolaborator dalam penelitian ini.
16. Wulan Tri Puji Utami, M.Pd., selaku dosen Keterampilan Berbahasa Indonesia di IKIP PGRI Wates yang telah membantu dan bersedia menjadi kolaborator dalam penelitian ini.
17. Keluarga (Ayah, Ibu, Kakak, dan Adik) yang selalu memberikan dukungan baik moril maupun materil.
18. Teman-teman S3 Pendidikan Bahasa Indonesia angkatan 2015 (Alfin Nur Hidayati, Fatma, Haniah, Herlina, Sri Kusnita, Try Hariadi, Tri Widiatmi)

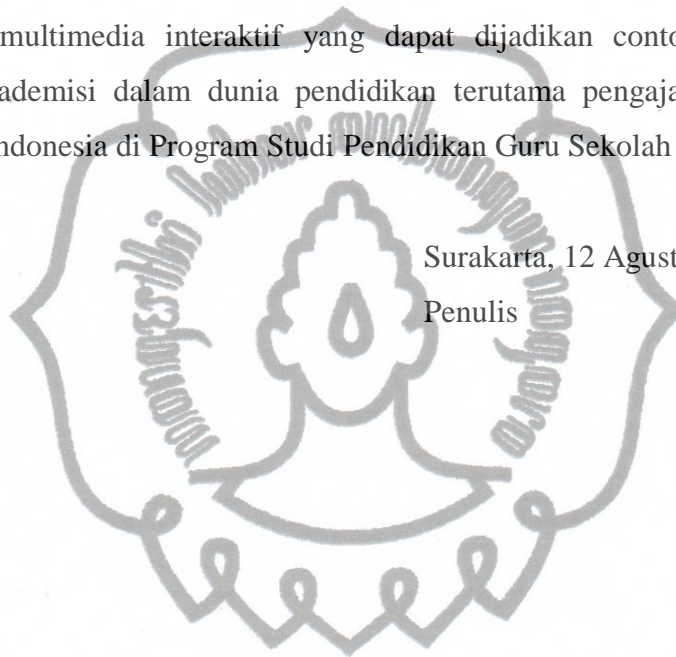
yang telah banyak membantu dan memberikan motivasi selama perkuliahan dan penyelesaian disertasi.

19. Seluruh teman-teman yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan disertasi ini.

Disertasi ini berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash* pada Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia di Program Studi PGSD yang merupakan penelitian RnD (*Research and Development*). Diharapkan penelitian ini mampu memberikan manfaat dan gambaran terkait penerapan multimedia interaktif yang dapat dijadikan contoh bagi pengajar maupun akademisi dalam dunia pendidikan terutama pengajaran keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Surakarta, 12 Agustus 2020

Penulis



Biya Ebi Praheto, T841508002. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia di Program Studi PGSD*. Program Studi Doktor Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta. Pembimbing: Prof. Dr. Andayani, M.Pd. (Promotor), Dr. Muhammad Rohmadi, M.Hum. (Ko. Promotor I), Dr. Nugraheni Eko Wardani, M.Hum. (Ko. Promotor II).

ABSTRAK

Pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia dapat berhasil dengan baik apabila didukung oleh pemilihan media yang tepat dalam pembelajaran. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk: (1) Menjelaskan kondisi media pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi PGSD; (2) Menjelaskan multimedia yang dibutuhkan dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi PGSD; (3) Mengembangkan *prototype* multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia di Program Studi PGSD; (4) Mengetahui keefektifan Multimedia Interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia di Program Studi PGSD.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan Borg and Gall melalui sepuluh tahap, yaitu: (1) studi pendahuluan, (2) perencanaan penelitian, (3) pengembangan produk awal, (4) uji coba lapangan awal (terbatas), (5) revisi hasil uji lapangan terbatas, (6) uji lapangan lebih luas, (7) revisi hasil uji lapangan luas, (8) uji kelayakan, (9) revisi hasil uji kelayakan, dan (10) diseminasi dan sosialisasi produk akhir. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam tahap eksplorasi adalah pendekatan deskriptif kualitatif, pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumen, observasi, wawancara, serta analisis datanya dengan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Pengujian model dilakukan dengan metode eksperimen jenis *One Group Pretest Posttest Design* untuk uji luas dan jenis *Posttest Only Control Group Design* untuk uji efektivitas.

Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa (1) Pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi PGSD masih berpusat pada dosen dan hanya menggunakan media yang monoton yaitu media *powerpoint* berbasis teks. (2) Multimedia interaktif yang dibutuhkan dosen dan mahasiswa merupakan media yang mengintegrasikan unsur teks, suara, gambar, video, dan animasi, serta didesain secara menarik disertai tombol navigasi untuk mengakses isi multimedia. (3) Multimedia interaktif berbasis *adobe flash* yang dikembangkan termasuk dalam kategori baik ditinjau dari hasil kelayakan ahli materi, media, maupun respon dosen dan mahasiswa sebagai pengguna. (4) uji statistik menunjukkan ada perbedaan hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan nilai *significancy* pada hasil uji *One Way Anova test* menunjukkan $P = 0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *adobe flash* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang menerapkan media berbasis *prize*, *videoscribe*, dan *powerpoint*.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Adobe Flash, Keterampilan Berbahasa Indonesia, Program Studi PGSD *commit to user*

Biya Ebi Praheto, T841508002. *Development of Interactive Multimedia Based on Adobe Flash in Learning Indonesian Language Skills in Primary School Teacher Education Departement*. Indonesian Language Education Doctoral Study Program Faculty of Teacher Training and Education Sebelas Maret University Surakarta. Supervisor: Prof. Dr. Andayani, M.Pd. (Promoter), Dr. Muhammad Rohmadi, M.Hum. (Co. Promoter I), Dr. Nugraheni Eko Wardani, M.Hum. (Co. Promoter II).

ABSTRACT

Learning Indonesian language skills can be successful if supported by the selection of appropriate media in learning. The aims of this research were to: (1) Explain the condition of Indonesian language skills learning media in PGSD Study Program; (2) Explain the multimedia needed in learning Indonesian language skills in PGSD Study Program; (3) Developing an interactive multimedia *prototype* based on *Adobe Flash* for Indonesian Language Skills Learning in PGSD Study Program; (4) Knowing the effectiveness of *Adobe Flash*-based Interactive Multimedia for Indonesian Language Skills Learning in PGSD Study Program.

This research type used Borg and Gall development research through ten stages, namely: (1) preliminary studies, (2) research planning, (3) initial product development, (4) initial (limited) field trials, (5) revision of results limited field test, (6) wider field test, (7) revision of broad field test results, (8) feasibility test, (9) revision of feasibility test results, and (10) dissemination and dissemination of final products. The research approach used in the exploration stage is a qualitative descriptive approach, data collection is done through document studies, observations, interviews, and data analysis with qualitative and quantitative data analysis. The model testing was carried out by the experimental method of the *One Group Pretest Posttest Design* for area test and the type of *Posttest Only Control Group Design* for effectiveness test.

The results of the study can be concluded that (1) learning of Indonesian language skills is still centered on lecturers only using monotonous media that is text-based powerpoint media. (2) Interactive multimedia that is needed by lecturers and students is a media that integrates elements of text, sound, images, video and animation, and is designed attractively with navigation buttons to access multimedia contents. (3) Adobe Flash-based interactive multimedia developed is included in the category both in terms of the material experts feasibility results, the media, and the response of lecturers and students as users. (4) statistical tests show there are differences in learning outcomes on Indonesian language skills between the experimental group and the control group, with the *significance* value on the *One Way Anova test* results show $P = 0,000 < 0.05$ so that it can be concluded that interactive multimedia based on Adobe Flash is more effective than with learning that applies *prize-based media, videoscribe, and powerpoints*.

Keywords: Interactive Multimedia, Adobe Flash, Indonesian Language Skills, PGSD Study Program

DAFTAR ISI

| | |
|--|---------------|
| Sampul | i |
| Pengesahan Penguji | ii |
| Pengesahan Pembimbing..... | iii |
| Pernyataan | iv |
| Moto..... | v |
| Halaman Persembahan..... | vi |
| Kata Pengantar..... | vii |
| Abstrak..... | x |
| Abstract..... | xi |
| Daftar Isi | xii |
| Daftar Gambar | xv |
| Daftar Tabel | xvii |
| Daftar Lampiran | xviii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah Penelitian | 10 |
| C. Tujuan Penelitian | 10 |
| D. Pentingnya Pengembangan | 11 |
| E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan | 11 |
| F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan | 12 |
| 1. Asumsi Pengembangan | 12 |
| 2. Keterbatasan Pengembangan | 13 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR | 14 |
| A. Kajian Pustaka | 14 |
| 1. Multimedia Interaktif | 14 |
| 2. <i>Adobe Flash</i> | 22 |
| 3. <i>Microsoft Powerpoint</i> | 24 |
| 4. <i>Videoscribe</i> | 26 |

| | |
|--|-----------|
| 5. <i>Prezi</i> | 27 |
| 6. Pendekatan Kontekstual | 29 |
| 7. Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia | 33 |
| B. Kerangka Berpikir | 43 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 47 |
| A. Jenis Penelitian | 47 |
| B. Prosedur Penelitian | 49 |
| 1. Tahap Analisis Kebutuhan dan Perencanaan | 54 |
| 2. Tahap Pengembangan Produk | 57 |
| a. Desain Produk | 57 |
| b. Uji Coba Terbatas | 63 |
| c. Uji Coba Lebih Luas | 68 |
| 3. Tahap Uji Keefektifan | 72 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 80 |
| A. Hasil Penelitian | 80 |
| 1. Kondisi Media dan Kebutuhan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia di Program Studi PGSD | 80 |
| a. Kesulitan dalam Pembelajaran | 80 |
| b. Media dalam Pembelajaran | 82 |
| c. Kebutuhan Multimedia Interaktif | 83 |
| 2. Pengembangan Multimedia Interaktif Keterampilan Berbahasa Indonesia | 85 |
| a. Hasil Lokakarya | 86 |
| b. <i>Prototype</i> Multimedia Interaktif berbasis <i>Adobe Flash</i> | 87 |
| c. Hasil Pengembangan <i>Prototype</i> Multimedia Interaktif berdasarkan <i>Expert Judgment</i> | 93 |
| d. Hasil Uji Coba Terbatas dan Perbaikan | 98 |
| e. Hasil Uji Coba Lebih Luas dan perbaikan | 105 |
| 3. Hasil Uji Keefektifan Multimedia Interaktif | 122 |

| | |
|---|------------|
| B. Pembahasan | 139 |
| 1. Kondisi Media dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia di Program Studi PGSD | 139 |
| 2. Kebutuhan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia di Program Studi PGSD | 141 |
| 3. Pengembangan Multimedia Interaktif Keterampilan Berbahasa Indonesia | 146 |
| 4. Keefektifan Multimedia Interaktif Keterampilan Berbahasa Indonesia | 149 |
| BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN | 155 |
| A. Simpulan | 155 |
| B. Implikasi | 157 |
| C. Saran | 165 |
| DAFTAR PUSTAKA | 168 |
| LAMPIRAN - LAMPIRAN | 182 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|-----|
| Gambar 2.1. Kerangka Berpikir | 46 |
| Gambar 3.1. Tahapan Pengembangan Model Borg & Gall | 48 |
| Gambar 3.2. Prosedur Pengembangan Multimedia Interaktif | 53 |
| Gambar 4.1. Format RPS | 90 |
| Gambar 4.2 Tampilan Selamat datang Multimedia Interaktif | 91 |
| Gambar 4.3. Diagram Penilaian Pakar Media | 94 |
| Gambar 4.4. Diagram Penilaian Pakar Materi | 95 |
| Gambar 4.5. Tampilan Selamat Datang Multimedia Interaktif | 97 |
| Gambar 4.6. Dosen menyampaikan materi dengan Multimedia Interaktif pada uji terbatas | 100 |
| Gambar 4.7. Mahasiswa menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran pada uji terbatas | 100 |
| Gambar 4.8. Diagram penilaian dosen pengguna pada uji terbatas | 101 |
| Gambar 4.9. Diagram penilaian mahasiswa pengguna pada uji terbatas | 102 |
| Gambar 4.10. Dosen menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran di Unwidha Klaten | 108 |
| Gambar 4.11. Mahasiswa menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran di Unwidha Klaten | 108 |
| Gambar 4.12 Diagram Penilaian Dosen Pengguna di Unwidha | 109 |
| Gambar 4.13. Diagram Penilaian Mahasiswa Pengguna di Unwidha | 110 |
| Gambar 4.14. Dosen menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran di UST Yogyakarta | 112 |
| Gambar 4.15. Mahasiswa menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran di UST Yogyakarta | 113 |
| Gambar 4.16. Diagram Penilaian Dosen Pengguna di UST | 114 |
| Gambar 4.17. Diagram Penilaian Mahasiswa Pengguna di UST | 114 |
| Gambar 4.18. Diagram Penilaian Dosen Pengguna pada Uji Coba Lebih Luas | 117 |
| Gambar 4.19. Diagram Penilaian Mahasiswa Pengguna pada Uji Coba Lebih Luas | 118 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 4.20. Dosen menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran pada Kelompok Eksperimen | 124 |
| Gambar 4.21. Mahasiswa menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran pada Kelompok Eksperimen | 124 |
| Gambar 4.22. Dosen menggunakan media prezi dalam pembelajaran pada Kelompok Kontrol 1 | 127 |
| Gambar 4.23. Mahasiswa pada Kelompok Kontrol 1 sedang mengerjakan evaluasi keterampilan menulis | 127 |
| Gambar 4.24. Dosen menggunakan media <i>videoscribe</i> dalam pembelajaran pada kelompok Kontrol 2 | 129 |
| Gambar 4.25. Mahasiswa pada Kelompok Kontrol 2 sedang mengerjakan evaluasi keterampilan menyimak | 130 |
| Gambar 4.26. Dosen menggunakan media <i>powerpoint</i> dalam pembelajaran pada Kelompok Kontrol 3 | 132 |
| Gambar 4.27. Mahasiswa pada kelompok Kontrol 2 sedang praktik berbicara | 132 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|-----|
| Tabel 3.1. Kriteria Penilaian Media Pembelajaran | 58 |
| Tabel 3.2. Kisi-kisi instrument validasi pengembangan media interaktif berbasis <i>adobe flash</i> untuk ahli materi | 59 |
| Tabel 3.3. Kisi-kisi instrument validasi pengembangan media interaktif berbasis <i>adobe flash</i> untuk ahli media | 60 |
| Tabel 3.4. Pedoman Penilaian Skor | 61 |
| Tabel 3.5. Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif | 62 |
| Tabel 3.6. Kisi-kisi instrument lembar observasi penggunaan media interaktif berbasis <i>adobe flash</i> dalam pembelajaran | 65 |
| Tabel 3.7. Kisi-kisi Instrumen Pedoman Wawancara Dosen | 66 |
| Tabel 3.8. Kisi-kisi Instrumen Pedoman Wawancara Mahasiswa | 66 |
| Tabel 3.9. Kisi-Kisi Instrumen Angket Penilaian Dosen dan Mahasiswa | 66 |
| Tabel 3.10. Tabel Ringkasan Anava Satu Jalur | 76 |
| Tabel 4.1. Hasil Tes Uji Coba Lebih Luas di Unwidha Klaten | 111 |
| Tabel 4.2. Hasil Tes Uji Coba Lebih Luas di UST Yogyakarta | 115 |
| Tabel 4.3. Uji Keseimbangan pada Uji Coba Lebih Luas | 119 |
| Tabel 4.4. Distribusi Normalitas Uji Coba Lebih Luas | 120 |
| Tabel 4.5. Deskripsi Data Statistik Uji Coba Lebih Luas | 120 |
| Tabel 4.6. Analisis <i>Bivariat</i> Eksperimen Terhadap Keterampilan | 121 |
| Tabel 4.7. Hasil Postes Uji Keefektifan pada Kelompok Eksperimen | 125 |
| Tabel 4.8. Hasil Postes Uji Keefektifan pada kelompok Kontrol 1 | 128 |
| Tabel 4.9. Hasil Postes Uji Keefektifan pada Kelompok Kontrol 2 | 130 |
| Tabel 4.10. Hasil Postes Uji Keefektifan pada kelompok Kontrol 3 | 133 |
| Tabel 4.11. Uji Keseimbangan pada Uji Keefektifan | 134 |
| Tabel 4.12. Uji Normalitas pada Uji Keefektifan | 135 |
| Tabel 4.13. Uji Homogenitas <i>Lavene Test</i> | 135 |
| Tabel 4.14. Perbandingan Hasil Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen | 136 |
| Tabel 4.15. Rangkuman Uji Anava Satu Jalur pada Uji Keefektifan | 137 |
| Tabel 4.16. Analisis Perbedaan Eksperimen antar 2 Kelompok | 137 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1. Rencana Pembelajaran Semester | 182 |
| Lampiran 2. Tampilan <i>Prototype</i> Multimedia Interaktif Tahap Awal | 195 |
| Lampiran 3. Tampilan <i>Prototype</i> Multimedia Interaktif Tahap Uji Coba | 199 |
| Lampiran 4. Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media | 205 |
| Lampiran 5. Hasil Penilaian Pengguna dalam Uji Terbatas (Dosen) | 215 |
| Lampiran 6. Hasil Penilaian Pengguna dalam Uji Terbatas (Mahasiswa) | 219 |
| Lampiran 7. Rekapitulasi Penilaian Pengguna dalam Uji Terbatas | 223 |
| Lampiran 8. Instrumen Penilaian Keterampilan Berbahasa Indonesia | 224 |
| Lampiran 9. Hasil Nilai Mahasiswa dalam Uji Coba Lebih Luas | 235 |
| Lampiran 10 Hasil Perhitungan Statistik Uji Coba Lebih Luas | 243 |
| Lampiran 11. Nilai Mahasiswa dalam Uji Keefektifan pada Kelompok Eksperimen | 245 |
| Lampiran 12. Nilai Mahasiswa dalam Uji Keefektifan pada Kelompok Kontrol 3 | 247 |
| Lampiran 13. Nilai Mahasiswa dalam Uji Keefektifan pada Kelompok Kontrol 2 | 249 |
| Lampiran 14. Nilai Mahasiswa dalam Uji Keefektifan pada Kelompok Kontrol 1 | 251 |
| Lampiran 15. Hasil Perhitungan Statistik Uji Keefektifan | 253 |
| Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian | 257 |