

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

Pada bab V ini akan dipaparkan bagian akhir laporan penelitian yang meliputi: (1) simpulan, (2) implikasi, dan (3) saran. Paparan ketiga hal tersebut sebagai berikut.

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan di atas, penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *adobe flash* pada pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

Pertama, studi pendahuluan untuk pengembangan multimedia interaktif berbasis *adobe flash* pada pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menemukan permasalahan serta kebutuhan dosen dan mahasiswa yang berkaitan dengan perbaikan pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia. Kebutuhan yang diperlukan adalah media yang interaktif dan inovatif untuk pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia. Media tersebut merupakan media berbasis komputer yang dikembangkan dengan program aplikasi *adobe flash* yang berbentuk multimedia interaktif. Dibutuhkannya multimedia interaktif dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia dikarenakan belum adanya media yang interaktif dan inovatif yang digunakan untuk membantu mahasiswa menguasai keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Multimedia interaktif tidak hanya digunakan satu arah oleh dosen untuk mengajar namun dapat digunakan mahasiswa secara interaktif baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Kedua, penyusunan *prototype* multimedia interaktif berbasis *adobe flash* pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, didasarkan pada hasil eksplorasi dan studi pustaka serta

diskusi dengan para dosen keterampilan berbahasa Indonesia, kemudian dilaksanakan lokakarya menyusun perangkat multimedia interaktif berbasis *adobe flash*, yang selanjutnya menjadi *prototype*. Oleh karena itu, *prototype* multimedia interaktif meliputi aplikasi multimedia interaktif, RPS, dan lembar kerja mahasiswa. Materi yang termuat dalam multimedia interaktif yang dikembangkan meliputi materi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. *Prototype* multimedia interaktif berbasis *adobe flash* tersebut kemudian divalidasi oleh *expert judgment* yaitu ahli materi dan ahli media, yang selanjutnya dari hasil validasi tersebut dilakukan revisi atau perbaikan. Hasil revisi digunakan untuk uji coba terbatas dan uji coba lebih luas.

Ketiga, *prototype* yang telah disusun dan dirancang kemudian dikembangkan melalui tahap (1) *expert judgment* dan perbaikan, (2) uji coba terbatas dan perbaikan, (3) uji coba lebih luas dan perbaikan hingga menjadi aplikasi multimedia interaktif yang siap untuk dimanfaatkan pada uji eksperimen dalam rangka uji keefektifan multimedia interaktif. Berdasarkan hasil ujicoba terbatas dan ujicoba lebih luas dapat menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan dapat memudahkan dosen dalam mengajar serta memudahkan mahasiswa untuk belajar keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi PGSD yang meliputi materi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Selain itu, multimedia interaktif dapat membantu mahasiswa untuk belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Keempat, uji keefektifan multimedia interaktif berbasis *adobe flash* pada pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi PGSD dilakukan dengan eksperimen. Hasilnya dianalisis dengan anava satu jalur dan dapat disimpulkan bahwa kompetensi mahasiswa yang belajar keterampilan berbahasa Indonesia dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *adobe flash* lebih baik daripada mahasiswa yang belajar keterampilan berbahasa Indonesia dengan menggunakan media berbasis *prezi*, *videoscribe*, dan *powerpoint*.

commit to user

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan di atas, implikasi penelitian ini mencakup implikasi teoritis, implikasi praktis, dan implikasi pedagogis. Pembahasan berkaitan dengan implikasi tersebut adalah sebagai berikut.

1. Implikasi Teoritis

Hasil penelitian ini memperkuat teori yang berpendapat bahwa media terutama multimedia interaktif yang diterapkan dalam pembelajaran akan berpengaruh terhadap keberhasilan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, media yang digunakan dan dipilih dosen dapat memudahkan dosen dalam mengajar dan memudahkan mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran. Penerapan pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi PGSD dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *adobe flash* terbukti sesuai dengan teori tersebut, yakni dengan penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia, ternyata mahasiswa lebih mudah dalam memahami materi yang tidak hanya bersifat teoritis tetapi juga materi yang bersifat praktik sehingga kompetensi mahasiswa terkait keterampilan berbahasa Indonesia menjadi lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan media selain multimedia interaktif berbasis *adobe flash*.

Penelitian ini memberikan gambaran tentang keberhasilan kualitas proses dan hasil belajar mahasiswa terkait keterampilan berbahasa Indonesia. Keberhasilan tersebut tidak lepas dari pengaruh dosen, mahasiswa, dan media yang tepat yang digunakan di dalam pembelajaran yang akan menciptakan proses pembelajaran dan hasil pembelajaran yang baik dan maksimal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan. Kemampuan dosen dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang tepat sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran akan membantu mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran. Pemilihan media juga didasarkan pada perkembangan teknologi. Dalam hal ini, media yang digunakan dan dikembangkan merupakan media berbasis komputer yaitu media yang berbentuk multimedia interaktif berbasis *adobe flash*. Multimedia interaktif merupakan media berbasis komputer yang

mengintegrasikan berbagai unsur di dalamnya seperti teks, gambar, suara, animasi, video, serta disertai dengan menu navigasi yang digunakan untuk memilih menu yang diinginkan ketika belajar menggunakan multimedia interaktif. Multimedia interaktif dikembangkan sesuai dengan materi pembelajaran dan kebutuhan mahasiswa maupun dosen sehingga mampu mendukung tercapainya proses pembelajaran yang lebih baik dan berdampak pada kualitas hasil belajar mahasiswa menjadi meningkat dan lebih baik.

Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi dosen untuk mencari dan memperoleh alternatif media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia. Media tersebut yaitu multimedia interaktif berbasis *adobe flash* yang dapat digunakan mahasiswa baik di dalam kelas maupun di luar kelas, serta dapat digunakan dosen untuk mengajar keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi PGSD.

2. Implikasi Praktis

Implikasi praktis dalam penelitian ini merupakan konsekuensi atau akibat langsung secara praktis dari hasil temuan penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *adobe flash* pada pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Implikasi praktis tersebut diantaranya sebagai berikut.

Pertama, multimedia interaktif sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia. Berdasarkan temuan permasalahan serta kebutuhan dosen dan mahasiswa untuk memperbaiki proses dan hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi PGSD. Kebutuhan tersebut yaitu media pembelajaran yang inovatif dan interaktif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk membantu dosen mengajarkan materi keterampilan berbahasa Indonesia serta membantu mahasiswa untuk memahami materi pembelajaran. Oleh sebab itu, baik dosen maupun mahasiswa membutuhkan media yang interaktif dan inovatif sesuai dengan perkembangan teknologi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Melihat hal tersebut, maka disusun *prototype* multimedia interaktif berbasis *adobe flash* untuk pembelajaran

keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi PGSD. Multimedia interaktif yang dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan dosen dan mahasiswa sebagai pengguna. Hal ini akan berdampak pada kesesuaian multimedia interaktif yang dikembangkan dengan kebutuhan pengguna.

Perencanaan pembelajaran yang baik akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Perencanaan tersebut disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa dan dosen dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia. Tujuan akhir yang dicapai yaitu semakin meningkatnya dan semakin terampilnya mahasiswa dalam berbahasa Indonesia. Oleh karena itu, *prototype* multimedia interaktif berbasis *adobe flash* yang dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna baik dosen maupun secara khusus bagi mahasiswa. Hal tersebut dengan harapan mahasiswa lebih mudah untuk mempelajari materi keterampilan berbahasa Indonesia baik secara teoritis maupun praktis. Jika mahasiswa terbantu untuk memahami materi pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif, maka motivasi belajar siswa dapat meningkat yang akan berbanding lurus dengan meningkatnya pula hasil belajar atau kompetensi berbahasa Indonesia mahasiswa.

Kedua, hasil penelitian mampu meningkatkan kompetensi dosen dalam pemilihan dan pengembangan media pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Peneliti melibatkan dosen sebagai kolaborator dalam pelaksanaan pengembangan *prototype* multimedia interaktif berbasis *adobe flash* keterampilan berbahasa Indonesia. Hal tersebut dilakukan karena dosen sebagai pelaksana pembelajaran sehingga tahu dengan pasti kendala yang dialami dalam proses pembelajaran. Kendala tersebut seperti keterbatasan media yang digunakan oleh dosen dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi PGSD. Pengembangan *prototype* ini berimplikasi pada kompetensi dosen dalam pemilihan dan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dosen dan mahasiswa, sehingga pengembangan *prototype* ini pun berimplikasi pada kompetensi mahasiswa dalam menguasai materi keterampilan berbahasa

Indonesia. Jika dosen kurang memiliki waktu dan kompetensi untuk memilih dan mengembangkan media pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia, maka *prototype* ini dapat digunakan sebagai rujukan dalam pelaksanaan pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi PGSD.

Ketiga, hasil penelitian menunjukkan implikasi terhadap meningkatnya kompetensi dosen dalam mengajar. Sebelum melakukan uji coba terbatas, peneliti memvalidasi *prototype* multimedia interaktif dengan meminta penilaian dan masukan dari *expert judgment* yaitu ahli media dan ahli materi. Hal tersebut dilakukan agar multimedia interaktif yang dikembangkan lebih baik dan tepat untuk digunakan. Setelah mendapat masukan dari *expert judgment*, *prototype* multimedia interaktif diperbaiki dan siap untuk digunakan dalam uji coba terbatas. Hal tersebut diharapkan berimplikasi pada kesesuaian multimedia interaktif dengan kebutuhan dosen maupun mahasiswa dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia yang dilaksanakan. Kemudian, peneliti melakukan pendampingan dalam pelaksanaan uji coba terbatas. Hal tersebut diharapkan dapat berimplikasi pada semakin meningkatnya kompetensi dosen dalam mengajar karena setelah pembelajaran dan pendamping tersebut dilaksanakan diskusi antara peneliti dengan dosen untuk merefleksi pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Refleksi yang dilakukan diharapkan berimplikasi pada semakin mudahnya dosen dalam melaksanakan pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi PGSD, serta dosen dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia yang telah dilaksanakan.

Keempat, multimedia interaktif memudahkan mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran. Pada pelaksanaan pembelajaran, *prototype* multimedia interaktif tidak hanya digunakan oleh dosen untuk menyampaikan pembelajaran tetapi juga digunakan oleh mahasiswa untuk belajar di dalam kelas. Hal tersebut diharapkan berimplikasi pada semakin mudahnya mahasiswa memahami materi pembelajaran dikarenakan tidak hanya mendengarkan penjelasan dosen melainkan juga berinteraksi dengan multimedia interaktif. Selain itu, diharapkan berimplikasi pula pada dosen yang semakin terbantu dalam

penyampaian materi pembelajaran. Pada awal pembelajaran diawali dengan pretes dan pada akhir uji coba luas dilakukan postes, hal tersebut dilakukan untuk mengetahui pengaruh multimedia interaktif terhadap penguasaan keterampilan berbahasa Indonesia mahasiswa. Dalam pengembangan *prototype* ini, mahasiswa dan dosen memberikan kontribusi yang sangat besar. Dosen berperan sebagai fasilitator, instruktur, motivator, mediator, korektor, dan mempercepat pembelajaran. Mahasiswa sebagai pusat pembelajaran, yang dimotivasi oleh dosen, untuk aktif dan kreatif. Dosen mempersiapkan dan merencanakan pembelajaran terutama dalam pemilihan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan mahasiswa, sehingga memperkaya pengalaman belajar mahasiswa, pembelajaran lebih kondusif dan lebih efektif.

Kelima, multimedia interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia pada mahasiswa di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar mahasiswa pada tes pretes dan postes. Hasil postes lebih baik dibandingkan hasil postes setelah diterapkan multimedia interaktif dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia. Hal ini menunjukkan multimedia interaktif berimplikasi pada hasil belajar mahasiswa.

Keenam, multimedia interaktif lebih efektif dalam pembelajaran dibandingkan dengan media lain seperti powerpoint, videoscribe, dan prezi. Pada uji keefektifan dilakukan dengan membandingkan multimedia interaktif yang dikembangkan dengan tiga media lain yaitu media berbasis *prezi*, *videoscribe*, dan *powerpoint*. Pada kelas eksperimen yang menggunakan multimedia interaktif, mahasiswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu, hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia pada kelas eksperimen juga lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Mahasiswa pada kelas kontrol baik yang menggunakan media berbasis *prezi*, *videoscribe*, maupun *powerpoint* cenderung pasif hanya mendengarkan penjelasan dosen. Selain itu, dosen lebih terbantu dengan multimedia interaktif dalam pembelajaran, hal tersebut dikarenakan pada multimedia interaktif telah mengintegrasikan berbagai

unsur seperti teks, gambar, video, dan suara dalam satu jenis media, serta terdapat latihan yang membantu mahasiswa untuk semakin terampil berbahasa Indonesia. Dibandingkan dengan dosen yang menggunakan media *prezi*, *videoscribe*, dan *powerpoint* cenderung monoton dan tidak ada interaktifitas antara mahasiswa dengan media tersebut. Semua hal tersebut menunjukkan bahwa kualitas proses pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia dengan menggunakan multimedia interaktif lebih baik dibandingkan dengan media yang lainnya, baik dari segi proses pembelajaran maupun hasil belajar mahasiswa. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif berimplikasi pada proses pembelajaran dan hasil belajar ke arah yang lebih baik dan maksimal.

Ketujuh, tahap desiminasi dan keberterimaan multimedia interaktif berbasis *adobe flash* untuk pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi PGSD menunjukkan hal yang positif. Dengan adanya petunjuk penggunaan dan lembar kerja mahasiswa memudahkan dosen maupun mahasiswa dalam menggunakan multimedia interaktif. Penggunaan multimedia interaktif menjadikan pembelajaran di kelas tidak lagi *teacher center* tetapi sudah *student center*. Hal tersebut dikarenakan media tidak hanya digunakan dosen dalam menyampaikan materi pembelajaran, tetapi mahasiswa juga menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Selain itu, multimedia interaktif tidak hanya digunakan di dalam kelas oleh mahasiswa tetapi juga digunakan mahasiswa di luar kelas sebagai bahan belajar keterampilan berbahasa Indonesia. Interaktifitas multimedia interaktif, memudahkan mahasiswa dalam mengakses materi yang diinginkan untuk dipelajari. Terdapat empat materi utama yaitu materi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pada materi utama tersebut terdapat banyak sub bab materi yang dapat diakses oleh pengguna ketika mempelajari materi keterampilan berbahasa Indonesia menggunakan multimedia interaktif.

3. Implikasi Pedagogis

Implikasi pedagogis dapat diartikan sebagai keterlibatan hasil penelitian dengan gambaran umum pengaruh multimedia interaktif berbasis *adobe flash*

pada keterampilan berbahasa Indonesia. Implikasi pedagogis erat kaitannya dengan kompetensi pedagogik, yang mana kompetensi pedagogik merupakan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran peserta didik. Implikasi pedagogis pada penelitian ini berkaitan dengan penerapan multimedia interaktif berbasis *adobe flash* dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Implikasi pedagogis tersebut diantaranya sebagai berikut.

Pertama, implikasi multimedia interaktif berbasis *adobe flash* terhadap minat dan motivasi belajar mahasiswa. Penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran mampu mengubah proses pembelajaran dari pembelajaran yang berpusat pada dosen menjadi berpusat pada mahasiswa. Selain itu, multimedia interaktif mampu mengubah pembelajaran yang konvensional dan monoton menjadi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini menjadikan minat dan motivasi belajar mahasiswa meningkat. Mahasiswa tidak lagi hanya mendengarkan dosen menyampaikan materi pembelajaran, tetapi mahasiswa juga dapat berinteraksi lebih aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif.

Kedua, implikasi multimedia interaktif berbasis *adobe flash* terhadap hasil belajar mahasiswa. Minat dan motivasi belajar akan berbanding lurus dengan hasil belajar. Selain itu, penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran mampu memfasilitasi mahasiswa untuk memperoleh materi tidak hanya yang bersifat teoritis, namun juga yang bersifat praktis dalam kaitannya praktik berbahasa Indonesia. Multimedia interaktif menyediakan materi pembelajaran yang lengkap sehingga memudahkan mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran. Di sisi lain, tampilan multimedia interaktif yang menarik juga berpengaruh pada kemudahan mahasiswa dalam mempelajari serta memahami materi pembelajaran. Hal ini lah, yang menyebabkan hasil belajar mahasiswa pun menjadi lebih baik setelah diterapkan multimedia interaktif berbasis *adobe flash* dalam pembelajaran.

Ketiga, implikasi multimedia interaktif berbasis *adobe flash* terhadap rancangan pembelajaran. Perubahan proses pembelajaran akan berdampak pada rancangan pembelajaran yang telah direncanakan. Pemetaan materi dalam

pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi PGSD tampak pada rencana pembelajaran semester atau RPS. Pada awalnya dosen selalu merencanakan pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint*. Akan tetapi, setelah dikembangkan multimedia interaktif untuk pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia, maka rancangan pembelajaran yang dibuat dosen pun berubah. Dosen merencanakan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif yang tidak hanya digunakan dosen untuk menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga digunakan oleh mahasiswa baik dalam pembelajaran di kelas maupun secara mandiri di luar kelas. Hal ini berdampak pada berubahnya rancangan pembelajaran menjadi pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa sehingga pembelajaran berjalan lebih interaktif dan bermakna.

Keempat, implikasi multimedia interaktif berbasis *adobe flash* terhadap kegiatan pembelajaran yang mendidik. Dosen mampu menyusun dan melaksanakan rancangan pembelajaran yang mendidik secara lengkap melalui penerapan multimedia interaktif, serta mampu melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakter peserta didik. Pada pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia, mahasiswa tidak hanya membutuhkan materi secara teoritis saja, tetapi juga materi secara praktis sehingga lebih bermakna bagi mahasiswa sebagai calon guru sekolah dasar. Melalui multimedia interaktif yang diterapkan dalam pembelajaran yang diintegrasikan ke dalam rancangan pembelajaran yang dibuat oleh dosen menjadikan pembelajaran menjadi bermakna. Selain itu, penerapan multimedia interaktif yang kaya akan konten materi baik teoritis maupun praktis, menjadikan mahasiswa lebih terdidik untuk siap menjadi calon guru sekolah dasar yang terampil berbahasa Indonesia. Hal ini akan berdampak pula pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, karena mahasiswa di masa mendatang akan menjadi seorang guru sekolah dasar.

Kelima, implikasi multimedia interaktif berbasis *adobe flash* terhadap perkembangan potensi peserta didik atau mahasiswa. Dosen dapat menganalisis potensi pembelajaran setiap mahasiswa dan mengidentifikasi pengembangan potensi mahasiswa melalui program pembelajaran yang mendukung mahasiswa untuk mengaktualisasikan potensi akademik, kepribadian, dan kreativitasnya.

Melalui penerapan multimedia interaktif berbasis *adobe flash* yang tidak hanya digunakan oleh dosen, tetapi juga digunakan oleh mahasiswa untuk belajar baik di dalam kelas maupun secara mandiri di luar kelas, menjadikan pembelajaran lebih berpusat kepada mahasiswa. Mahasiswa tidak hanya duduk mendengarkan penjelasan dosen tetapi dapat mengaktualisasikan potensi diri dalam kemampuan berbahasa Indonesia melalui multimedia interaktif yang dapat digunakan untuk belajar. Mahasiswa dapat berlatih berbahasa sesuai dengan kebutuhannya melalui evaluasi dan latihan praktik yang ada di dalam multimedia interaktif. Hal ini, dapat mengembangkan daya kreativitas mahasiswa sehingga tujuan pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia dapat tercapai secara maksimal.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, simpulan, dan implikasi yang telah diuraikan di atas, beberapa saran yang dapat disampaikan sebagai berikut.

1. Mahasiswa

Diharapkan penguasaan keterampilan berbahasa Indonesia menjadi hal yang penting dan utama bagi mahasiswa terutama mahasiswa Program Studi PGSD. Hal tersebut dikarenakan mahasiswa merupakan calon guru sekolah dasar yang harus terampil menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar dalam mengajar di sekolah dasar. Oleh karena itu, mahasiswa harus memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar keterampilan berbahasa Indonesia yang meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Mahasiswa juga harus meningkatkan atensi dan retensi terhadap berbagai ilmu pengetahuan sehingga memiliki pengetahuan yang luas pada akhirnya serta mahasiswa dituntut kreatif, inovatif dan kritis, bertanggung jawab, toleran dalam berbahasa Indonesia. Selain itu, mahasiswa harus memanfaatkan berbagai sumber belajar serta media pembelajaran untuk menunjang pemahaman terhadap keterampilan berbahasa Indonesia sehingga pengetahuan mahasiswa semakin luas. Dalam hal ini, mahasiswa harus

mampu memanfaatkan multimedia interaktif berbasis *adobe flash*, baik di dalam maupun di luar kelas. Hal tersebut mampu mendukung tujuan pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia dapat tercapai secara maksimal.

2. Dosen

Diharapkan pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi PGSD dapat dilakukan secara maksimal baik pada aspek keterampilan menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis. Dosen dapat memanfaatkan multimedia interaktif berbasis *adobe flash* sehingga pembelajaran lebih inovatif dan interaktif. Tujuan dari pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia yaitu tidak hanya penguasaan mahasiswa terhadap materi secara teoritis tetapi juga secara praktis, mahasiswa dituntut untuk terampil dalam berbahasa Indonesia. Mahasiswa sebagai subjek merupakan salah satu kunci keberhasilan pembelajaran tersebut. Paradigma pembelajaran berpusat pada mahasiswa, dosen sebagai fasilitator, motivator, dan mediator. Maka dari itu, multimedia interaktif berbasis *adobe flash* dapat membantu dosen dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia. Selain itu, dengan penggunaan multimedia interaktif yang dimanfaatkan dosen dalam pembelajaran mampu memfasilitasi mahasiswa untuk belajar keterampilan berbahasa Indonesia baik secara teoritis maupun praktis.

3. Pengambil Kebijakan

Pengambil kebijakan diharapkan untuk lebih memberikan prioritas pada peningkatan kemampuan keterampilan berbahasa Indonesia yang dimiliki mahasiswa sebagai calon guru sekolah dasar. Oleh sebab itu, pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di Program Studi PGSD perlu menerapkan media yang berbasis komputer berupa multimedia interaktif sehingga mampu memaksimalkan proses maupun hasil pembelajaran.

4. Peneliti Lain

Peneliti lain diharapkan mampu selalu mengembangkan dan melakukan penelitian terkait media yang digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia terutama yang akan diterapkan di Program Studi PGSD.

