

ABSTRAK

Rosandi, Yosephus Hesta. (2012). *Pengembangan multimedia interaktif untuk keterampilan membaca Bahasa Indonesia kelas V SD Kanisius Gayam Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Universitas Sanata Dharma.

Kata Kunci: metode penelitian pengembangan, multimedia interaktif, modul pembelajaran, keterampilan membaca, Paradigma Pedagogik Reflektif (PPR), Bahasa Indonesia.

Multimedia interaktif menjadikan guru lebih inovatif dalam memberikan pelajaran dan membuat siswa menjadi lebih aktif serta kreatif untuk mengikuti pelajaran di kelas. Pada kenyataannya multimedia interaktif masih belum banyak digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Penelitian ini merupakan pengembangan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia keterampilan membaca memindai kelas V SD semester genap.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui, (1) prosedur pengembangan, dan (2) kualitas pengembangan multimedia interaktif untuk keterampilan membaca memindai SD kelas V semester genap. Produk dalam penelitian ini dikembangkan berdasarkan pendekatan Paradigma Pedagogik Reflektif (PPR) yang mempunyai kelebihan pada tujuan pembelajarannya, yang meliputi *competence*, *conscience*, dan *compassion*. Penelitian dilakukan terhadap 43 siswa SD Kanisius Gayam Yogyakarta semester genap tahun ajaran 2011/2012 pada bulan Januari sampai April 2012.

Prosedur dalam penelitian ini terdapat lima tahapan, (1) kajian standar kompetensi dan materi, (2) pengembangan program pembelajaran, (3) mendesain dan memproduksi multimedia interaktif pembelajaran membaca memindai, (4) validasi, dan (5) revisi produk yang akhirnya menjadi prototipe pengembangan multimedia interaktif untuk keterampilan membaca memindai Bahasa Indonesia SD kelas V semester genap. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif beserta modul pembelajaran layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan skor validasi pakar pembelajaran bahasa yang memberikan skor media pembelajaran 4,3 untuk validasi pertama dan 4,9 untuk validasi kedua, sedangkan skor modul pembelajaran 4,2 untuk validasi pertama dan 4,9 untuk validasi kedua. Pakar media memberikan skor media pembelajaran 3,3 untuk validasi pertama dan 4,0 untuk validasi kedua, sedangkan skor modul pembelajaran 3,7 untuk validasi pertama dan 4,0 untuk validasi kedua. Guru bahasa Indonesia memberikan skor media pembelajaran 4,6 dan skor modul pembelajaran 4,7, untuk validasi lapangan siswa memberikan skor rerata untuk media pembelajaran dan modul pembelajaran 3,91.

ABSTRACT

Rosandi, Yosephus Hesta. (2012). *Development of interactive multimedia for Indonesian language reading skill of 5th grade Yogyakarta Gayam Kanisius Elementary School*. Minithesis. Yogyakarta: Elementary School Teacher Education Program Sanata Dharma University.

Keywords: development research method, interactive multimedia, learning module, reading skill, Reflective Pedagogy Paradigm, Indonesia language.

Interactive multimedia makes teacher more innovative in provide lesson and makes students more active and creative when follow. In fact, interactive multimedia only used by a little bit of school. This research was a learning development with interactive multimedia for Indonesian language, scan-reading skill for 5th grade even term of elementary school.

This research used research and development (R & D) method. This development research aimed to know (1) development procedures and (2) development quality of interactive multimedia for 5th grade even term of elementary school scan-reading skill. Product in this research was being developed based from Reflective Pedagogy Paradigm which is has superiority in learning goals, which include competence, conscience, and compassion. Research had been done to 43 students of Yogyakarta Gayam Kanisius Elementary School even term school year 2011/2012 in January to April 2012.

This development research has five steps, (1) studying competency standard and materials, (2) developing learning program, (3) designing and producing of scan-reading interactive multimedia, (4) validating, and (5) revising product which would be development interactive multimedia prototype for Indonesian language 5th grade even term of elementary school scan-reading skill. Result of this research showed that interactive multimedia with learning module suitable to be used in Indonesian language learning process. This is showed by result of language expert judgments who gave score to learning media 4,3 for 1st validation and 4,9 for 2nd validation, then score to learning module 4,2 for 1st validation and 4,9 for 2nd validation. Media expert judgments gave score to learning media 3,3 for 1st validation and 4,0 for 2nd validation, then score to learning module 3,7 for 1st validation and 4,0 for 2nd validation. Indonesia language teacher also gave score to learning media 4,6 and 4,7 for learning module, and for field validation students gave average score 3,91 for learning media and module.