

## PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS APLIKASI BITEABLE PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SMP NEGERI 4 NANGGALA SATAP TORAJA UTARA

Arisugianto Lamba<sup>1)</sup>, Dr Arnidah, S.Pd., M.Pd.<sup>2)</sup>, Dr Farida Febrianti, S.S., M.Si.<sup>3)</sup>

<sup>1</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar (Arisugianto Lamba)

<sup>2</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar (Dr Arnidah, S.Pd., M.Pd.)

Email: Gianlamba27@gmail.com, arnidahkanata@gmail.com

### Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini adalah ketidaksesuaian media pembelajaran dengan karakteristik mata pelajaran dapat menimbulkan rendahnya efektivitas proses dan pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah: 1) Menganalisis tingkat kebutuhan multimedia pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 4 Nanggala Satap, 2) Mendesain multimedia pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 4 Nanggala Satap, 3) Mengukur tingkat validitas dan kepraktisan multimedia dengan menggunakan *Biteable* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Nanggala Satap. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan yaitu model 4D (*four D Models*) Thiagarajan yang kemudian diadaptasi menjadi 3D sebab pertimbangan waktu dan biaya jika melalui tahap diseminasi. Model ini cocok digunakan untuk mengembangkan multimedia berbasis *Biteable* sebab model ini memiliki langkah-langkah yang terperinci. Adapun tahapan-tahapan dalam pengembangan ini meliputi: pendefinisian (*define*), desain (*design*), dan pengembangan (*Development*). Subjek dalam penelitian ini adalah 20 orang siswa kelas VIII, dua orang validator yang terdiri dari ahli konten Bahasa Indonesia dan ahli media pembelajaran. Adapun teknik pengumpulan data yaitu: dokumentasi, observasi dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah Analisis Deskriptif Kualitatif, dan Analisis Statistik Deskriptif. Hasil penelitian ini: 1) tingkat kebutuhan multimedia dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada kategori sangat tinggi, 2) berdasarkan analisis hasil validasi oleh ahli konten dan ahli media diperoleh data bahwa multimedia berbasis aplikasi *Biteable* pada kategori valid untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. 3) Hasil dari uji coba kelompok kecil, hasil uji coba kelompok besar, dan tanggapan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, diperoleh data bahwa multimedia berbasis aplikasi *Biteable* yang dikembangkan pada kategori praktis digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

**Kata kunci:** multimedia, aplikasi *biteable*, Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

*Development of biteable application-based multimedia in Indonesian subjects at SMP Negeri 4  
Nanggala Satap North Toraja*

### Abstract

*The problem in this research is the incompatibility of the learning media with the characteristics of the subjects which can lead to the low effectiveness of the process and the achievement of learning objectives. The aims of this study are: 1) Analyze the level of multimedia needs in Indonesian Language Subject class VIII at SMP Negeri 4 Nanggala Satap, 2) Design multimedia for Class VIII Indonesian Language Subject at SMP Negeri 4 Nanggala Satap, 3) Measure the level of validity and practicality. multimedia using Biteable in Indonesian Language Subjects for class VIII students of SMP Negeri 4 Nanggala Satap. The research and development model used is Thiagarajan's 4D (four D Models) model which is then adapted into 3D due to time and cost considerations if it goes through the dissemination stage. This model is suitable for developing Biteable-based multimedia because this model has detailed steps. The stages in this development include definition, design, and development. The subjects in this study were 20 class VIII students, two validators consisting of Indonesian content experts, and learning media experts. The data collection techniques are documentation, observation, and questionnaires. The data analysis technique used is Qualitative Descriptive Analysis and Descriptive Statistical*

*Analysis. The results of this study: 1) the level of multimedia needs in the Indonesian Language Subject is in the very high category, 2) based on the analysis of the validation results by content experts and media experts, data is obtained that the Biteable application-based multimedia is in the valid category to be used as teaching materials in the learning process at Indonesian Language Subjects. 3) The results of the small group trial, the results of the large group trial, and the responses of the Indonesian language subject teachers obtained data that the Biteable application-based multimedia developed in the practical category was used as teaching material in the Indonesian language learning process.*

**Key words:** multimedia, application *bitebale*, Indonesian language subjects

## PENDAHULUAN

Demi meningkatkan proses pembelajaran, maka pengajar dituntut untuk membuat pembelajaran lebih inovatif dan kreatif yang mendorong peserta didik dapat belajar secara optimal baik dalam belajar mandiri maupun dalam pembelajaran di kelas. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 bahwa,

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak seperti peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kurniawan (2017:26), Pendidikan adalah mengalihkan nilai-nilai, pengetahuan, pengalaman dan keterampilan kepada generasi muda sebagai usaha generasi tua dalam menyiapkan fungsi hidup generasi selanjutnya, baik jasmani maupun rohani. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan adalah sarana untuk berbagi ilmu kepada generasi penerus bangsa dalam sharing ilmu ini kita dapat menggunakan berbagai media yang tersedia demi menunjang pendidikan.

Multimedia adalah suatu sarana atau media melalui penggunaan komputer dalam menggabungkan dan menyajikan suara, teks, animasi, *audio* dan *video* dengan alat bantu dan koneksi sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Menurut Suryani (2018:195), Multimedia merupakan media presentasi yang dimana media tersebut menggunakan teks, audio, dan visual. Maka dari itu, Multimedia sangat penting digunakan dalam proses belajar mengajar. Menurut Muhibbin Syah (2010:10), pendidikan berasal dari kata "didik", lalu kata ini mendapat awalan "me" sehingga menjadi "mendidik" artinya, memelihara dan memberi latihan. Dalam memelihara dan memberi latihan diperlukan adanya ajaran, tuntunan, dan pimpinan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Generasi yang cerdas dan berbudi luhur lahir melalui pendidikan, itulah sebabnya, pendidikan sangatlah penting.

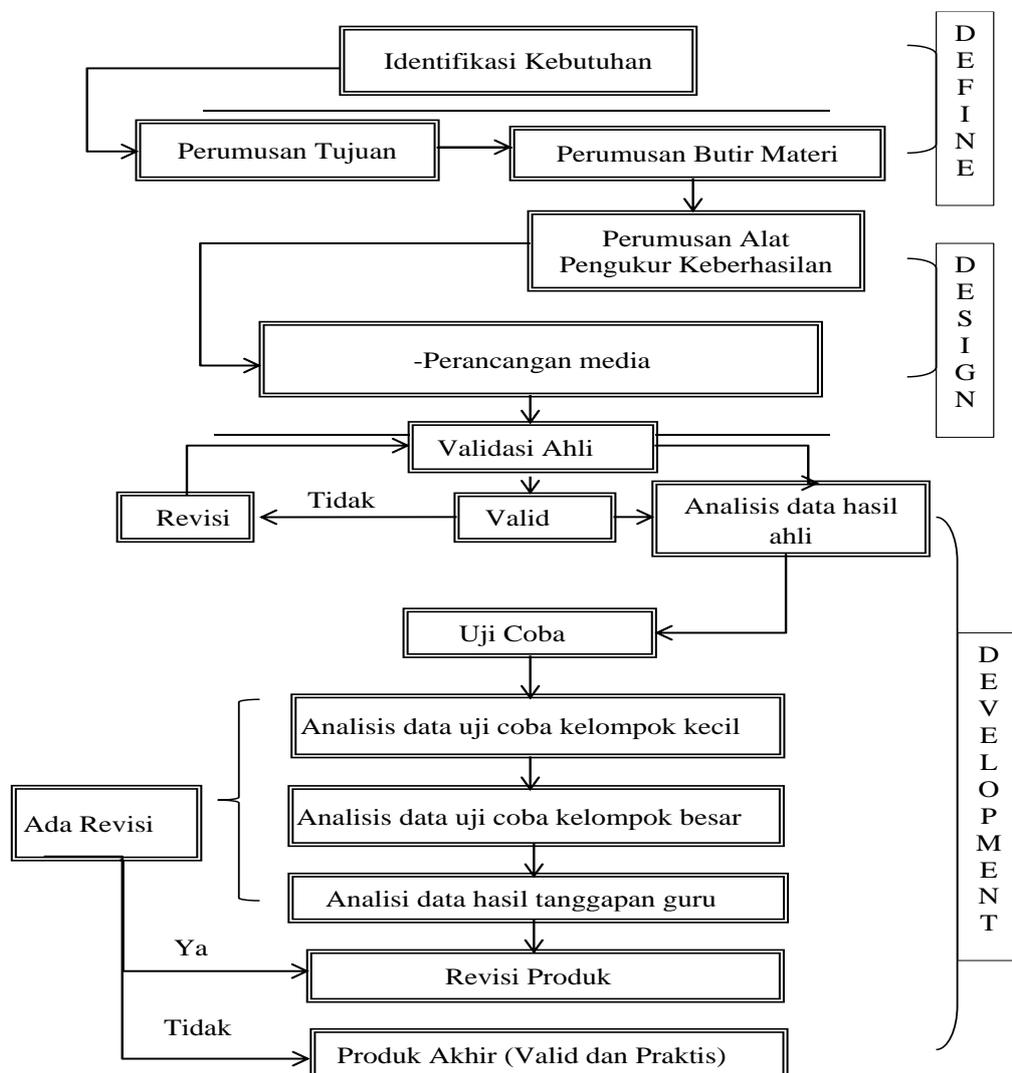
Pendidikan Menengah Pertama saat ini tentu perlu memanfaatkan Multimedia sebagai sarana menyampaikan informasi. Dengan penggunaan Multimedia tentu akan sangat membantu Pendidik maupun Peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah dapat menampilkan materi/pesan berupa teks, animasi, *audio*, gambar, maupun video dengan lebih bervariasi. Selain itu, Multimedia juga cocok digunakan pada setiap Mata Pelajaran. Salah satunya adalah Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas VIII pada SMP Negeri 4 Nanggala Satap Toraja Utara. Berdasarkan penelitian awal pada september 2021, penyampaian materi menggunakan media presentasi yang kurang sesuai dengan beberapa karakteristik materi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga proses belajar mengajar menjadi kurang optimal. Permasalahan tersebut mendorong peneliti melakukan identifikasi kebutuhan melalui angket yang disebar ke peserta didik menghasilkan solusi berupa pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif berupa multimedia pembelajaran yang mampu menciptakan interaksi belajar antara peserta didik dan kemandirian belajar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Thiagarajan, (Mulyatiningsih, 2014:195-199) yang terdiri dari empat tahap yang dikenal dengan istilah model 4D (*Four D Models*). Keempat tahap tersebut adalah tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*) dan tahap penyebaran (*Disseminate*). Pada penelitian ini peneliti

menggunakan model pengembangan 4D dan kemudian diadaptasi atau dimodifikasi menjadi 3D. Artinya, penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*Develop*). Alasan peneliti memilih model ini karena tahapan-tahapan pada model 4D ini sesuai dengan tujuan penelitian yang akan menghasilkan produk berupa bahan ajar berbasis multimedia.

Tahap define Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam model ini, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Tiap-tiap produk tertentu membutuhkan analisis yang berbeda. Dalam merumuskan syarat-syarat pengembangan ada beberapa tahap yang meliputi sebagai berikut: identifikasi kebutuhan dan perumusan alat pengukur keberhasilan setelah tahap define kemudian masuk pada tahap design, pada tahap design merancang media video. Langkah-langkah dalam pengembangan media tersebut. Peneliti mendesain sebuah produk yang valid dan efektif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi atau minat belajar pada peserta didik. Materi yang dikembangkan yaitu mengenai teks drama pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Tahap development ada validasi produk dan uji coba produk. Berikut ini gambar bagan dari model pengembangan 3D



**Gambar 3.1 : Model Pengembangan 4D yang diadaptasi menjadi 3D**

Definisi Operasional Variabel Penelitian ini terdiri atas dua variable, yaitu Multimedia Pembelajaran dan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

- 1) Multimedia Pembelajaran adalah: media yang memiliki menu *add template, style, edit, text properties, text animations, zoom in, add scene, play, add sounds, replace background, delete scene, duplicate scene, trim animations, animation color, colorfilter*, dan *publish* digunakan

dalam pembelajaran yang sehingga mampu menciptakan aktivitas peserta dalam bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi.

- 2) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran kelas VIII SMP Negeri 4 Nanggala Satap Toraja Utara dimana dalam penelitian fokus pada Teks Drama yang berdasarkan pada RPP yang menjadi acuan dan di tanda tangani langsung oleh guru mata pelajaran dan kepala sekolah sebagai landasan konten yang akan dikembangkan.

Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Data berupa saran, kritikan, dan masukan dirangkum kemudian dijadikan dasar dalam melakukan revisi produk hingga diperoleh produk akhir. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subyek adalah :

$$\text{Presentase} = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

Keterangan :  $\sum$  = jumlah

N = jumlah seluruh item angket

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan subyek digunakan rumus :

Persentase = F : N

Keterangan : F = jumlah persentase keseluruhan subyek

N = banyak subyek

## HASIL DAN PEMBAHASAN

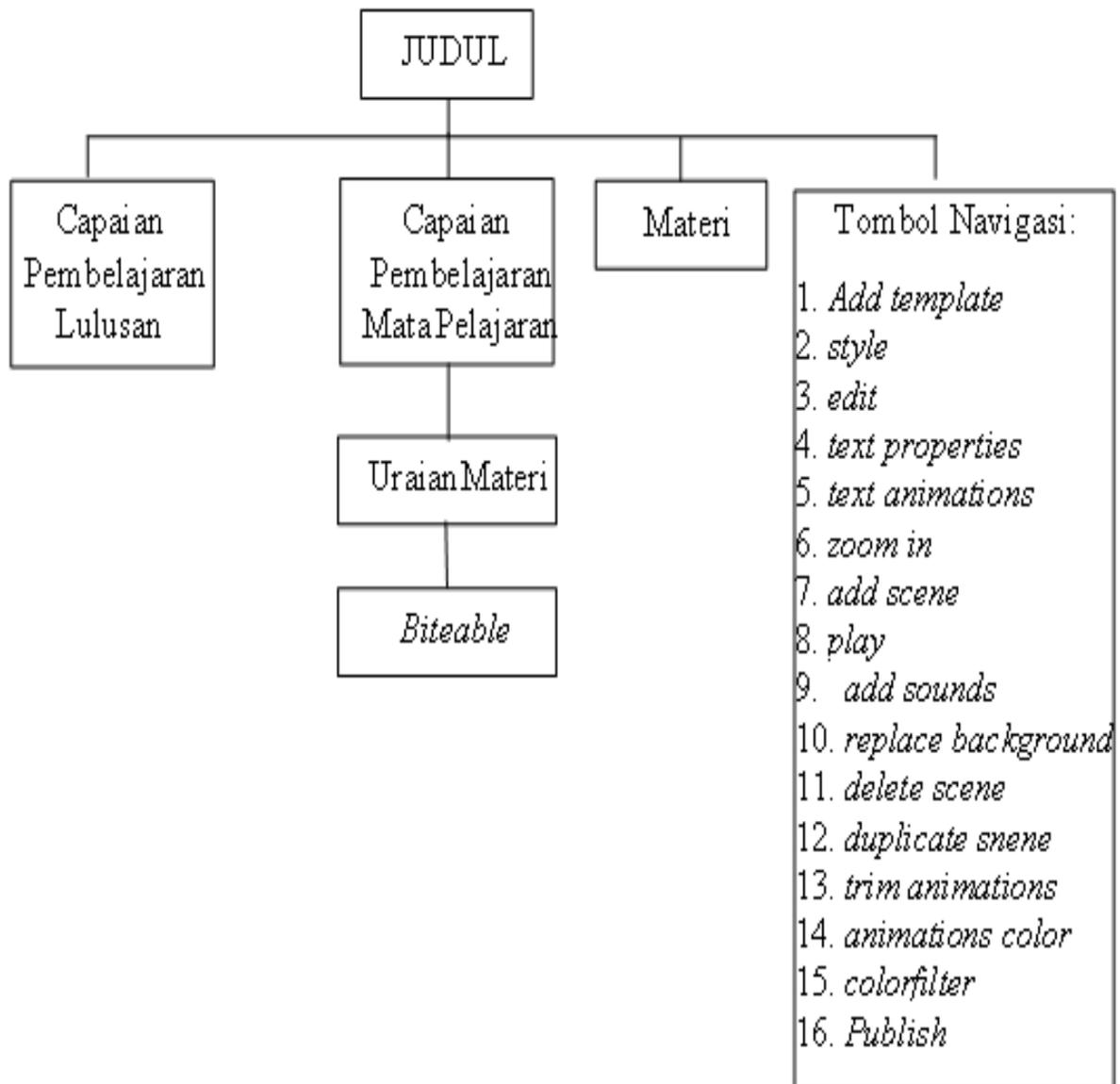
Dalam penelitian ini, terdapat tiga hal yang akan dipaparkan berdasarkan rumusan masalah yang ada. Pertama, mengenai tingkat kebutuhan terhadap multimedia *Biteable* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kedua, Multimedia *biteable* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan valid dan praktis. Dalam proses pelaksanaan ketiga komponen kegiatan ini, peneliti menggunakan model penelitian Thiagarajan (Mulyatiningsih, 2014:195-199)

**Tabel 4.1 Angket analisis kebutuhan multimedia *biteable* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.**

NO	PERTANYAAN	TOTAL SKOR		
		Y	K	T
Berdasarkan hasil angket identifikasi kebutuhan multimedia <i>biteable</i> pada				
1	Apakah Mata Pelajaran Bahasa Indonesia menarik ?	20	0	0
2	Apakah anda membutuhkan media lain atau bahan ajar lain selain yang dipakai guru ?	0	2	18
3	Apakah anda setuju apabila Mata Pelajaran Bahasa Indonesia disajikan dengan menggunakan media multimedia <i>Biteable</i> ?	16	1	3
4	Menurut anda, apakah media pembelajaran multimedia <i>Biteable</i> mampu membantu dalam memahami materi pembelajaran ?	17	1	2
5	Apakah anda menyukai media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk multimedia <i>Biteable</i> ?	17	2	1
<b>TOTAL</b>		<b>70</b>	<b>6</b>	<b>24</b>

Hasil rerata persentase yang didapatkan dari akumulasi keseluruhan pertanyaan bertujuan untuk memperoleh data sebagai identifikasi kebutuhan pengembangan produk multimedia berbasis *Biteable* sebesar 73% berada dalam kriteria dibutuhkan.

Berikut ini adalah bagan prototype



Berikut ini adalah validasi ahli konten

**Tabel 4.2 Hasil validasi ahli konten atau materi terhadap multimedia menggunakan *biteable*.**

No	Aspek	Skor
1	Kesesuaian materi media <i>Biteable</i> dengan kompetensi dasar	4
2	RRelevansi materi media <i>Biteable</i> dengan tujuan pembelajaran	4
3	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan peserta didik	3
4	UUrutan penyampaian materi media <i>Biteable</i> tentang Teks drama jelas dan mudah dipahami	4

5	KKejelasan materi media <i>Biteable</i> tentang Teks drama	4
6	eMedia video ditampilkan dapat membantu peserta didik dalam memahami Teks drama	5
7	KKesesuaian antara video dengan materi media <i>Biteable</i> yang disampaikan tentang Teks drama	3
<b>Jumlah</b>		<b>27</b>

Berdasarkan hasil penilaian ahli konten atau materi sebagaimana dicantumkan pada tabel 4. maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian menurut Arikunto (2007) sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase:

$$\text{Presentase} = \frac{27}{35} \times 100 \% = 77,14\%$$

Hasil rerata persentase 77,14%, berada pada kualifikasi baik dan tidak perlu direvisi. Multimedia *Biteable* dalam kategori ini sudah layak di uji cobakan di lapangan. setelah dilakukan validasi ahli konten kemudian peneliti masuk pada validasi ahli media berikut hasil validasi ahli media, Masukan, saran, dan komentar ahli konten atau materi yang berkenaan dengan multimedia *Biteable* yaitu:perbaiki susunann materi dan tambahkan contoh. Setelah validasi ahli konten selanjutnya peneliti melakukan uji validasi ahli media berikut asil uji validasi media,

**Tabel 4.3 Hasil validasi ahli media menggunakan *biteable*.**

No	Aspek	Skor
<b>Bagian I Media</b>		
1	Kkesesuaian materi media <i>Biteable</i> dengan kompetensi dasar	5
2	Kkejelasan materi/pesan yang disampaikan pada media <i>Biteable</i>	5
3	Kketepatan gambar dapat memotivasi belajar peserta didik	5
4	Kkejelasan Media Video	4
5	Kkemudahan mengakses media <i>Biteable</i>	5
<b>bBagian II Desain</b>		
6	Kkualitas tampilan/Desain media <i>Biteable</i>	5
7	Kkejelasan teks	5
8	Kkualitas warna	5
9	Kkualitas gambar	4
10	Kkualitas tata letak	5
11	Uukuran dan jenis huruf mudah dibaca	5
<b>Jumlah</b>		<b>53</b>

Berdasarkan hasil penilaian ahli media sebagaimana dicantumkan pada tabel 4. maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian menurut Arikunto (2007) sebagai berikut:

$$\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})$$

$$\text{Presentase} = \frac{\text{N} \times \text{bobot tertinggi}}{\text{Jumlah}} \times 100 \%$$

Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase:

$$\text{Presentase} = \frac{53}{55} \times 100 \% = 96,36\%$$

Setelah dikonversi dengan table konversi, persentase tingkat pencapaian 96%, berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi. Multimedia *Biteable* dalam kategori ini sudah layak di uji cobakan di lapangan setelah melakukan uji validasi terhadap 2 orang ahli selanjutnya peneliti melakukan uji lapangan yaitu uji kelompok kecil dan uji kelompok besar.

Tahap uji kelompok kecil dilakukan terhadap 7 orang siswa untuk mendapatkan respon serta kinerja pogram keetika di oprasikan oleh peserta didik dalam pembelejaraan sehiingga diketahui bobot kepraktisan dari produk yang dikembangkan, berikut ini table dan hasil uji kelompok kecil

**Tabel 4.4 angket uji coba kelompok kecil**

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam multimedia Biteable				4	3
2	Kejelasan materi yang disajikan			1	6	
3	Materi yang diberikan erat kaitannya dengan peserta didik			4	1	2
4	Multimedia Biteable yang ditampilkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi		1	1	2	3
5	Kemudahan dalam menggunakan multimedia Biteable			1	4	2
6	Kemenarikan tampilan multimedia Biteable			1	2	4
7	Kesesuaian materi dengan video			2	2	3
8	Multimedia Biteable baik digunakan dalam proses pembelajaran				3	4
			1	10	24	21
<b>Jumlah</b>			2	30	96	105
<b>TOTAL</b>		<b>233</b>				

Berdasarkan hasil penilaian angket uji kelompok kecil tentang multimedia *Biteable* yang dikonversi menjadi persentase didapatkan hasil 83% yang berarti berada pada taraf baik dan tidak perlu direvisi. setelah uji kelompok kecil dilakukan selanjutnya peneliti melakukan uji kelompok besar kepada 20 orang siswa, berikut ini hasil dari uji kelompok besar,

**Tabel 4.5 Hasil rerata penilaian uji coba kelompok besar**

No	Aspek	Skor
----	-------	------

		1	2	3	4	5
1	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam multimedia <i>Biteable</i>				6	14
2	Kejelasan materi yang disajikan				10	10
3	Materi yang diberikan erat kaitannya dengan peserta didik				11	9
4	Multimedia <i>Biteable</i> yang ditampilkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi				7	13
5	Kemudahan dalam menggunakan multimedia <i>Biteable</i>			3	16	1
6	Kemenarikan tampilan multimedia <i>Biteable</i>				5	15
7	Kesesuaian materi dengan video				8	12
8	Multimedia <i>Biteable</i> baik digunakan dalam proses pembelajaran				6	14
<b>Jumlah</b>				3	69	88
				9	276	440
<b>TOTAL</b>		<b>725</b>				

Hasil rerata persentase multimedia menggunakan *biteable* sebesar 91% yang secara keseluruhan berada pada kualifikasi sangat baik. Adapun komentar sebagai saran perbaikan multimedia *Biteable* yang telah didapatkan dari uji coba kelompok besar yaitu lumayan dan hasil analisis angket penilaian uji coba kelompok besar secara keseluruhan dapat dilihat pada lampiran.

Tanggapan guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia uji coba yang dilakukan selanjutnya setaelah uji kelompok kecil dan uji kelompok besar adalah untuk mengetahui tanggapan guru mata pelajaran, berikut hasil tanggapan guru mata pelajaran,

**Tabel 4.6 tanggapan Guru mata pelajaran**

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Materi dalam multimedia <i>Biteable</i> sesuai dengan kompetensi dasar	4
2	Materi dalam multimedia <i>Biteable</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
3	Multimedia <i>Biteable</i> yang diberikan dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran	5
4	Materi yang disajikan dalam bahan ajar erat kaitannya dengan peserta didik	3
5	Penyajian materi yang sederhana dan konkrit	4
6	Kemudahan dalam menggunakan multimedia <i>Biteable</i>	4
7	Kemenarikan tampilan multimedia <i>Biteable</i>	4
8	Kesesuaian materi dengan video	4
9	Multimedia <i>Biteable</i> baik digunakan dalam proses pembelajaran	4

<b>Jumlah</b>	<b>37</b>
---------------	-----------

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket tanggapan guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia yang telah dikonversi kedalam presentase 80%. Dari hasil konversi didapatkan bahwa multimedia *Biteable* ini berada dalam kategori baik dan tidak perlu direvisi. Keterbatasan dari penelitian pengembangan multimedia berbasis aplikasi *biteable* penelitian ini hanya mengukur manfaat dan respon dari produk *biteable* dilihat dari bobot validitas dan kepraktisan dari setiap uji coba yang dilakukan. Kelebihan dari aplikasi ini adalah dalam hal design yang tak memerlukan skill khusus hanya memakai template yang tersedia, serta mobilitas dari penggunaan aplikasi ini bisa di akses melalui *handphone* selain pc dan laptop sedangkan dalam hal kekurangan setiap aplikasi memiliki kekurangan yaitu penggunaan aplikasi ini membutuhkan koneksi jaringan internet, keterbatasan akses penggunaan pada standar spesifikasi yang tinggi sehingga tidak semua *handphone* bisa mengakses dan menggunakan multimedia berbasis aplikasi *biteable*.

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba yang telah dilakukan, dan dengan tercapainya produk multimedia berbasis aplikasi *biteable* yang valid dan praktis yang dilandasi berbagai teori sehingga ini menjadi hal yang mendorong dari terjadinya proses bernavigasi pada multimedia yang digunakan, berinteraksi antar peserta didik, tenaga pendidik dan berkarya melalui materi yang dikembangkan, serta berkomunikasi antar sesama peserta didik maupun tenaga pendidik. Hal ini memberikan dampak baik bagi peserta didik sehingga menjadi lebih inovatif dan interaktif dalam proses pembelajaran.

#### **KESIMPULAN**

Identifikasi kebutuhan menunjukkan bahwa siswa SMP Negeri 4 Nanggala Satap pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia masih kurang dalam penggunaan multimedia berbasis aplikasi *biteable*, maka dari itu peserta didik membutuhkan model pembelajaran yang efektif dan fleksibel pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dalam hal ini aplikasi *Biteable*. Desain multimedia berbasis aplikasi *biteable* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 4 Nanggala satap Toraja Utara menunjukkan perencanaan bertahap dari penggunaan aplikasi terhadap implementasi konten teks drama dengan menggunakan RPP sebagai acuan. Tingkat Validitas dan kepraktisan multimedia yang dikembangkan menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media dan validasi ahli konten Bahasa Indonesia, uji kelompok kecil, uji kelompok besar dan tanggapan guru mata pelajaran pada penggunaan *Biteable* adalah valid dan praktis untuk digunakan.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih kepada seluruh Keluarga, Dosen, Kakanda dan adinda serta teman sejawat atas motivasi selama menjadi mahasiswa Universitas Negeri Makassar.

## DAFTAR PUSTAKA

- AECT. (1986). *Definisi Teknologi pendidikan, Satuan Definisi dan Terminologi AECT*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Akhadiah. (1991). *Bahasa Indonesia I*. Jakarta: Depdikbud.
- Aqib, Z. (2002). *Profesionalisme guru dalam pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendikia.
- Ariani dan Haryanto. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prstasi Pustaka.
- Arief S. Sadiman, Dkk. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Basuki dan Farida. (2001). *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Maulana. Brets, R.  
(2008). *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- BSNP. (2006). *Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI no 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Haling, A. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM. Idris, Z.  
(1987). *Dasar-dasar Pendidikan*. Padang: Angkasa Raya.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Muhibbin, S. (2010). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Najjar. (1996). *Multimedia Information and Learning* .
- Noviyanti, M. (2011). *Pengaruh Motivasi dan keterampilan berkomunikasi terhadap prestasi belajar mahasiswa pada tutorial online berbasis pendekatan kontekstual pada mata kuliah statistika pendidikan*. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 12 No 2, 2.