

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN KONTEN MULTIMEDIA BERBASIS WEBSITE
E-LEARNING SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN BAHASA
SUNDA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan**



Disusun Oleh

NYOMAN BAIHAQIE PUTRA

20240105

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA,

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2024

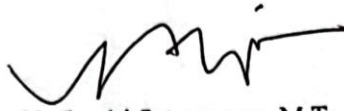
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Konten Multimedia Berbasis Website E –
Learning sebagai Sarana Pembelajaran Bahasa Sunda Siswa
Sekolah Menengah Pertama
Penulis : Nyoman Baihaqie Putra
NIM : 20240105
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan dihadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, 8 Juli 2024

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Nofiandri Setyasmara, M.T.
NIP. 197811202005011005

Anggota 1



Sari Setyaning Tyas, S.Kom, M.Ti
NIP. 198703092014042001

Anggota 2



Yuyun Khairunisa, S.Si., M.Kor
NIDN. 28128604

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama Supriyanti, S.Kom., MT
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Konten Multimedia Berbasis Website *E*
– *Learning* sebagai Sarana Pembelajaran Bahasa
Sunda Siswa Sekolah Menengah Pertama

Penulis : Nyoman Baihaqie Putra

NIM : 20240105

Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani
di Politeknik Negeri Media Kreatif pada Senin, 24 Juni 2024

Pembimbing 1



Deni Kuswoyo, S.Kom., M.Kom.

NIP. 198803012019032012

Pembimbing 2



Yuyun Khairunisa, S.Si., M.Kom.

NIDN 28128604

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia



Sanjaya Pinem, S.Kom., M.Sc.

NIP: 1989022620201210007

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nyoman Baihaqie Putra
NIM : 20240105
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023 - 2024

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Pembuatan Konten Multimedia Berbasis Website E – Learning sebagai Sarana Pembelajaran Bahasa Sunda Siswa Sekolah Menengah Pertama **adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar – benarnya.

Jakarta, Senin 24 Juni 2024

Yang menyatakan.


Nyoman Baihaqie Putra

NIM: 20240105

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nyoman Baihaqie Putra
NIM : 20240105
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023 - 2024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Pembuatan Konten Multimedia Berbasis Website E – Learning sebagai Sarana Pembelajaran Bahasa Sunda Siswa Sekolah Menengah Pertama beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan hak bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, Senin 24 Juni 2024

Yang menandatangani


NIM: 20240105

ABSTRAK

With the influx of information quickly accompanied by the current era of globalization, regional languages in Indonesia are slowly becoming extinct, in the field of education, Sundanese language subjects have decreased when compared to other subjects by 50% in the value aspect, it also happened to 8th grade students of SMPIT Teratai Putih Global. So that the need for another learning style to improve student understanding in learning the Sundanese language. This research aims to develop multimedia content based on e-learning websites and determine the effect of increasing student understanding. This research uses the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method of Luther-Sutopo version with six stages, namely concept, design, material collection, assembly, testing and distribution. The results of website testing research using SUS (System Usability Scale) testing obtained a feasibility test of 75% so that this e-learning website-based multimedia is suitable for dissemination. The results of the effectiveness of multimedia content through the t test show a value of 0.000 and the n - gain test of 0.8 so that it can be concluded that there is a significant difference and high influence when students use multimedia content based on the e - learning website. Multimedia content based on the e-learning website is expected to be a new learning style in improving student understanding in learning Sundanese language subjects.

Keywords: *Multimedia Content, E-Learning, Healthy Languages, Multimedia Development Life Cycle*

Dengan masuknya informasi dengan cepat disertai era globalisasi seperti saat ini membuat bahasa daerah yang ada di Indonesia perlahan mulai punah, dalam bidang pendidikan mata pelajaran bahasa sunda mengalami penurunan jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain sebesar 50% pada aspek nilai, hal itu juga yang terjadi pada siswa kelas 8 SMPIT Teratai Putih Global. Sehingga perlunya gaya pembelajaran lain untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari bahasa sunda. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan konten multimedia berbasis website *e – learning* dan mengetahui pengaruh peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan konten multimedia berbasis website *e – learning* ini. Penelitian ini menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) versi luther – sutopo dengan enam tahapan yaitu *concept, design, material collection, assembly, testing* dan *distribution*. Hasil penelitian pengujian website menggunakan pengujian SUS (*System Usability Scale*) mendapatkan pengujian kelayakan sebesar 75% dari 30 responden. Sehingga menunjukkan bahwa konten multimedia berbasis website *e – learning* ini layak untuk disebarluaskan. Hasil efektivitas konten multimedia melalui uji t menunjukkan nilai sebesar 0,000 dan uji *n – gain* sebesar 0,8 sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan dan pengaruh yang tinggi saat siswa menggunakan konten multimedia berbasis website *e – learning*. Konten Multimedia berbasis website *e – learning* ini diharapkan dapat menjadi gaya pembelajaran baru dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari mata pelajaran bahasa sunda.

Kata Kunci: *Konten multimedia, e – learning, bahasa sunda, multimedia development life cycle*

PRAKATA

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan laporan tugas akhir ini adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-4/Sarjana Terapan Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam laporan tugas akhir ini, penulis mengembangkan konten multimedia berbasis website e – learning untuk mata pelajaran bahasa sunda. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir berjudul “Pembuatan Konten Multimedia Berbasis Website *E – Learning* sebagai Sarana Pembelajaran Bahasa Sunda Siswa Sekolah Menengah Pertama”

Laporan tugas akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang – orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.DS., M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain
5. Sanjaya Pinem, M.Sc., Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia
6. Sari Setyaning Tyas, S.Kom., MTI., Sekretaris Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia
7. Deni Kuswoyo, S.Kom., M.Kom., Dosen Pembimbing I
8. Yuyun Khairunisa, S.Si., M.Kom., Dosen Pembimbing II
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Instansi terkait
11. Kedua orang tua Papah Achmad Djubaidi dan Mama Putu Erta Pujiani yang telah menghantarkan penulis menjadi orang yang berilmu yang pastinya

bermanfaat bagi orang banyak. Semoga menjadi amal jariah bagi kedua orang tua hingga akhir jaman.

12. Kepada Kak Lia, Kak Nanda, Nala dan Bang Arif yang selalu mensupport penulis. Semoga selalu diberikan kemudahan.
13. Kepada Annisaa Kossahdasabitah yang sudah sangat membantu banyak hal kepada penulis dan memberikan support dalam penulisan ini. Semoga selalu tersenyum dan hal – hal baik selalu datang dalam kehidupannya.
14. Teman – teman Barudak Online yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah berjuang bersama dan mensupport penulis. Semoga segala yang ingin dicapai dapat diberikan kemudahannya.
15. Kepada teman – teman semua yang tak dapat penulis sebutkan satu persatu – yang sudah membantu penulis menyelesaikan laporan tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk laporan tugas akhir ini.

Jakarta, 20 Juni 2024

Penulis,



Nyoman Baihaqie Putra

20240105

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Kajian Teori	8
B. Hasil Penelitian yang Relevan	16
C. Kerangka Berpikir.....	19
D. Hipotesis Pertanyaan Penelitian.....	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	23
A. Desain Penelitian.....	23
B. Tempat dan Waktu Penelitian	23
C. Teknik Pengumpulan Data.....	24
D. Desain Pengembangan	26
E. Populasi dan Sampel Penelitian	35
F. Definisi Operasional Variabel.....	35
G. Teknik Analisis Data.....	37

H. Ruang Lingkup Pekerjaan.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. <i>Concept</i>	41
B. Design	55
C. <i>Material Collection</i>	81
D. <i>Assembly</i>	89
E. Testing.....	102
F. Distribution	106
G. Hasil Analisis Data.....	107
BAB V PENUTUP.....	113
B. Kesimpulan	113
C. Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA	115
LAMPIRAN	119

DAFTAR TABEL

Tabel. 1 Timeline Pengembangan Konten Multimedia Berbasis Website E – Learning	24
Tabel. 2 Pertanyaan Wawancara	25
Tabel. 3 Nama Bab 1	29
Tabel. 4 Sub Bab Guguritan	30
Tabel. 5 Pertanyaan Usability Testing.....	34
Tabel. 6 Definisi Operasional Variabel	35
Tabel. 7 <i>Skala Penilaian Usability Testing</i>	38
Tabel. 8 <i>Kriteria Normalized Gain</i>	40
Tabel. 9 Tabel Temuan Survei	42
Tabel. 10 Hasil Wawancara.....	43
Tabel. 11 <i>Kompetensi Dasar Bab Guguritan</i>	45
Tabel. 12 <i>Sub Bab Guguritan</i>	46
Tabel. 13 <i>Rangkuman Materi Bab Guguritan</i>	47
Tabel. 14 <i>Soal Pretest dan Posttest</i>	50
Tabel. 15 Storyline Video Perkenalan.....	61
Tabel. 16 Storyline Pedaran Ngeunaan Guguritan 1.1	62
Tabel. 17 Storyline Pedaran Ngeunaan Guguritan 1.2	63
Tabel. 18 Storyline Medar Perkara Wawacan.....	64
Tabel. 19 Storyline Hubungan Makna.....	66
Tabel. 20 Storyline Wangun Kalimah	67
Tabel. 21 Storyline Carita Wayang	68
Tabel. 22 Storyboard Video Perkenalan.....	70
Tabel. 23 Storyboard Pedaran Ngeunaan Guguritan 1.1	71
Tabel. 24 Storyboard Pedaran Ngeunaan Guguritan 1.2.....	72
Tabel. 25 Storyboard Medar Perkara Wawacan.....	74
Tabel. 26 Storyboard Hubungan Makna	75
Tabel. 27 Storyboard Wangun Kalimah.....	77
Tabel. 28 Storyboard Carita Wayang	78
Tabel. 29 Asset 2D Infografis	83
Tabel. 30 Asset 2D Video Pembelajaran.....	85
Tabel. 31 Sound effect.....	86
Tabel. 32 Voice Over	87
Tabel. 33 Video	88
Tabel. 34 Video Pembelajaran Video Perkenalan	95
Tabel. 35 Video Pembelajaran Pedaran Ngeunaan Guguritan	95
Tabel. 36 Video Pembelajaran Medar Perkara Wawacan	96
Tabel. 37 Video Pembelajaran Wangun Kalimah	96
Tabel. 38 Video Pembelajaran Hubungan Makna.....	96
Tabel. 39 Video Pembelajaran Carita Wayang	97
Tabel. 40 Infografis Materi bab “Guguritan”	97

Tabel. 41 Infografis Pedaran Ngeunaan Guguritan.....	98
Tabel. 42 Infografis Medar Perkara Wawacan.....	98
Tabel. 43 Infografis Hubungan Makna	99
Tabel. 44 Infografis Wangun Kalimah.....	99
Tabel. 45 Infografis Carita Wayang	100
Tabel. 46 penilaian testing.....	102
Tabel. 47 Nama Responden.....	103
Tabel. 48 Persentase Kelayakan Usability Testing	104
Tabel. 49 Hasil Uji Normalitas.....	109
Tabel. 50 Hasil Uji T	109
Tabel. 51 Hasil Uji n-gain	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar. 1	Model Pengembangan Menurut Luther Sutopo.....	14
Gambar. 2	Kerangka Berpikir	21
Gambar. 3	Logo SMPIT Teratai Putih	23
Gambar. 4	Tampilan Home Foodizz.id	28
Gambar. 5	Survei Lapangan Siswa 2.....	41
Gambar. 6	Survei Lapangan Siswa 1.....	41
Gambar. 7	Wawancara dengan Bu Eka	42
Gambar. 8	Buku LKS Mata Pelajaran Bahasa Sunda	45
Gambar. 9	Pretest Foodizz	53
Gambar. 10	Video Pembelajaran Foodizz.....	53
Gambar. 11	Posttest Foodizz	53
Gambar. 12	Modul Pembelajaran Foodizz	54
Gambar. 13	Screenshot Modul Foodizz.....	54
Gambar. 14	Wireframe Landing Page	56
Gambar. 15	Wireframe Halaman Login	56
Gambar. 16	Wireframe Halaman Buat Akun	57
Gambar. 17	Wireframe User Page.....	57
Gambar. 18	Wireframe Halaman Pilih Materi	58
Gambar. 19	Wireframe Halaman Pretest.....	58
Gambar. 20	Wireframe Halaman Video Pembelajaran	59
Gambar. 21	Wireframe Halaman Posttest	59
Gambar. 22	Wireframe Halaman Infografis.....	60
Gambar. 23	Wireframe Halaman Home Admin.....	60
Gambar. 24	Scene 1 Perkenalan	70
Gambar. 25	Scene 2 Video Perkenalan	70
Gambar. 26	Scene 3 Video Perkenalan	70
Gambar. 27	Scene 4 Video Perkenalan	70
Gambar. 28	Scene 1 Video Pedaran Ngeunaan Guguritan 1.1.....	71
Gambar. 29	Scene 2 Video Pedaran Ngeunaan Guguritan 1.1.....	71
Gambar. 30	Scene 3 Video Pedaran Ngeunaan Guguritan 1.1.....	71
Gambar. 31	Scene 4 Video Pedaran Ngeunaan Guguritan 1.1.....	72
Gambar. 32	Scene 1 Video Pedaran Ngeunaan Guguritan 1.2.....	72
Gambar. 33	Scene 2 Video Pedaran Ngeunaan Guguritan 1.2.....	73
Gambar. 34	Scene 3 Video Pedaran Ngeunaan Guguritan 1.2.....	73
Gambar. 35	Scene 4 Video Pedaran Ngeunaan Guguritan 1.2.....	73
Gambar. 36	Scene 5 Video Pedaran Ngeunaan Guguritan 1.2.....	73
Gambar. 37	Scene 1 Video Medar Perkara Wawacan.....	74
Gambar. 38	Scene 2 Video Medar Perkara Wawacan.....	74
Gambar. 39	Scene 3 Video Medar Perkara Wawacan.....	75
Gambar. 40	Scene 4 Video Medar Perkara Wawacan.....	75
Gambar. 41	Scene 1 Video Hubungan Makna	75

Gambar. 42	Scene 2 Video Hubungan Makna	76
Gambar. 43	Scene 3 Video Hubungan Makna	76
Gambar. 44	Scene 4 Video Hubungan Makna	76
Gambar. 45	Scene 5 Video Hubungan Makna	76
Gambar. 46	Scene 1 Video Wangun Kalimah.....	77
Gambar. 47	Scene 2 Video Wangun Kalimah.....	77
Gambar. 48	Scene 3 Video Wangun Kalimah.....	78
Gambar. 49	Scene 4 Video Wangun Kalimah.....	78
Gambar. 50	Scene 1 Video Carita Wayang	78
Gambar. 51	Scene 2 Video Carita Wayang	79
Gambar. 52	Scene 3 Video Carita Wayang	79
Gambar. 53	Gambar Home.....	81
Gambar. 54	Tutorial	81
Gambar. 55	Logo Terput	81
Gambar. 56	Buku.....	83
Gambar. 57	Emoji.....	83
Gambar. 58	Hindu	83
Gambar. 59	Kardus.....	83
Gambar. 60	Motif-grafic.....	83
Gambar. 61	Motif-jawabarat	83
Gambar. 62	Megamendung	83
Gambar. 63	Vector-sticker	83
Gambar. 64	Wayang-vector.....	83
Gambar. 65	Wayang-vector2.....	83
Gambar. 66	Background-1	85
Gambar. 67	Background-2	85
Gambar. 68	Buku-rayamana.....	85
Gambar. 69	Cat-wayang.....	85
Gambar. 70	foto-patahhati.....	85
Gambar. 71	gamberemoji	85
Gambar. 72	gaming-icon-2.....	85
Gambar. 73	guguritan.....	85
Gambar. 74	Hati	85
Gambar. 75	Higheels	85
Gambar. 76	icon-calender.....	85
Gambar. 77	icon-jam	85
Gambar. 78	icon-orang.....	85
Gambar. 79	icon-tanaman.....	85
Gambar. 80	icon-tumbuhan	85
Gambar. 81	kerajaan.....	85
Gambar. 82	logo	85
Gambar. 83	nama-logo	85
Gambar. 84	pahlawan-vector.....	85

Gambar. 85	panah-kanan.....	85
Gambar. 86	peta-kerajaan-galuh.....	85
Gambar. 87	pupuh-sunda.....	85
Gambar. 88	wawacan	85
Gambar. 89	wayang.....	85
Gambar. 90	Halaman Landing Page.....	89
Gambar. 91	Halaman Login	90
Gambar. 92	Halaman Buat Akun	90
Gambar. 93	Halaman User	91
Gambar. 94	Halaman Pilih Materi.....	91
Gambar. 95	Halaman Pretest	92
Gambar. 96	Halaman Video Pembelajaran	92
Gambar. 97	Halaman Posttest	93
Gambar. 98	Halaman Infografis	93
Gambar. 99	Halaman Home Admin.....	94
Gambar. 100	Tangkapan Layar Video Perkenalan.....	95
Gambar. 101	Tangkapan Layar Pedaran Ngeunaan Guguritan.....	95
Gambar. 102	Tangkapan Layar Medar Perkara Wawacan.....	96
Gambar. 103	Tangkapan Layar Wangun Kalimah.....	96
Gambar. 104	Tangkapan Layar Hubungan Makna	96
Gambar. 105	Tangkapan Layar Carita Wayang	97
Gambar. 106	Infografis Materi bab “Gugurian”	97
Gambar. 107	Pedaran Ngeunaan Guguritan	98
Gambar. 108	Infografis Medar Perkara Wawacan	98
Gambar. 109	Infografis Hubungan Makna.....	99
Gambar. 110	Infografis Wangun Kalimah	99
Gambar. 111	Infografis Carita Wayang	100
Gambar. 112	<i>Testing Website e – learning 1</i>	102
Gambar. 113	<i>Testing Website e – learning 2</i>	102
Gambar. 114	Hasil kuesioner usability testing.....	104
Gambar. 115	Home Website	106
Gambar. 116	Login Website.....	106
Gambar. 117	Landing Page Website	106
Gambar. 118	Proses pengujian konten multimedia	108