

ANALISIS KONTEN PRINSIP-PRINSIP DESAIN PESAN PEMBELAJARAN DALAM MULTIMEDIA PEMBELAJARAN HANACARAKA PRODUKSI BALAI TEKKOMDIK DIY

CONTENT ANALYSIS OF THE DESIGN PRINCIPLES OF LEARNING MESSAGES IN MULTIMEDIA LEARNING OF HANACARAKA PRODUCED BY BALAI TEKKOMDIK DIY

Oleh:

Wahyu Fardhani, Universitas Negeri Yogyakarta
wahyufardhani@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk penerapan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran yang terdapat dalam multimedia pembelajaran *Hanacaraka* produksi Balai TEKKOMDIK DIY. Penelitian ini menggunakan metode analisis konten. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran *Hanacaraka* telah menerapkan lima prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran dan bentuk penerapannya meliputi: 1) kesiapan dan motivasi berupa teks yang menyajikan judul bertuliskan *Hanacaraka*, teks berisi materi pengantar, gambar pendukung isi multimedia, musik pendukung isi multimedia dan teks yang berisi pentingnya aksara jawa; 2) penggunaan alat pemusat perhatian berupa animasi tulisan yang berkedip, teks dengan gambar yang mecolok tiap judul bahasan serta musik latar belakang dan musik efek setiap masuk halaman menu; 3) partisipasi aktif berupa suara yang mengajak pengguna untuk membaca, animasi yang mengajak pengguna menulis, animasi yang mengajak pengguna menggeser jari pada layar, dan teks yang mengajak pengguna berfikir dan bermain sesuai petunjuk; 4) umpan balik berupa gambar atau simbol yang menunjukkan hasil pekerjaan, teks yang memberi pujian kepada pengguna, dan teks yang menunjukkan jumlah langkah menyelesaikan permainan; 5) dan perulangan berupa fungsi tombol/ikon untuk mengulang materi.

Kata kunci: prinsip desain pesan pembelajaran, multimedia pembelajaran, multimedia *hanacaraka*

Abstract

This study aims to determine the form of application of the design principles of learning messages contained in the Hanacaraka multimedia learning production of Balai TEKKOMDIK DIY. This study uses the method of content analysis. The results showed that Hanacaraka multimedia learning had implemented five learning message design principles and the forms of application included: 1) willingness and motivation in the form of text that presented the title, the text containing the introduction material, supporting images of multimedia contents, music supporting multimedia contents and texts that contain the importance of Javanese script; 2) the use of centering the attention tools in the form of animated learn and play words that blinks, text with images that attract in each subject and background music and music effect every time entering the menu page; 3) active participation in the form of voice that invites the user to read, namely the pronunciation of Javanese script, animation that invites the user to write, animation that invites the user to slide the finger on the screen in the form of moving hand image animation, and text that invites the user to think and play according to instructions; 4) feedback in the form of pictures or cross symbols and ticks that show the results of work, texts that give praise to users, texts that show scores in the form of numbers and texts that indicate the number of steps to complete the game; 5) and repetition in the form of a button / icon function to repeat the material.

Keywords: principles of learning message design, multimedia learning, Hanacaraka multimedia

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini dalam segala bidang sangatlah pesat. Hal ini dapat dilihat dari gaya hidup masyarakat masa kini sangat dipengaruhi oleh teknologi salah satunya penggunaan *smartphone*. Banyaknya pengguna

smartphone tersebut dapat menjadi peluang bagi pengembang aplikasi dalam mengembangkan sebuah aplikasi. Aplikasi-aplikasi tersebut terus dikembangkan secara beragam oleh pengembang sebagai pemenuhan kebutuhan masyarakat mulai dari yang bersifat informatif hingga hiburan juga

berpotensi digunakan sebagai aplikasi atau multimedia pembelajaran bagi penggunanya.

Aplikasi *smartphone* merupakan salah satu inovasi teknologi dalam multimedia pembelajaran. Multimedia merupakan gabungan antara teks, gambar, garfis, animasi, audio dan video dengan penyampaiannya secara interaktif yang dapat memberikan pengalaman bagi penggunanya (Winarno dkk, 2009: 3). Aplikasi pada *smartphone* dapat berpotensi sebagai multimedia pembelajaran bagi peserta belajar atau pengguna jika ditunjang oleh sumber daya manusia yang merancang dan mengembangkan konten di dalamnya. Pemilihan dan penggunaan media dalam pendidikan memerlukan sifat yang pragmatis karena begitu pesatnya teknologi berkembang serta dibutuhkannya komitmen dan peran dari semua pihak yang ikut dalam merancang, mengelola dan mengembangkannya (Budiningsih, 2003: 6)

Pada tahun 2016, Kemendikbud menginformasikan 15 aplikasi pada *smartphone* berupa game yang dinilai yang berbahaya bagi anak yang diantaranya mengandung kekerasan dan sifat negatif (Yunita, 2016). Artinya, banyak aplikasi *smartphone* yang beberapa memiliki dampak negatif bagi penggunanya terutama anak-anak. Hingga awal tahun 2018 banyak aplikasi yang telah diblokir oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) karena kontennya yang memberikan dampak negatif bagi penggunanya dan Kominfo telah mendapatkan laporan dari berbagai pihak seperti Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA) hingga Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) tentang konten-konten negatif di dalam aplikasi tersebut (Wahyudi, 2018).

Ditengah-tengah kekhawatiran terhadap perkembangan aplikasi atau multimedia pada *smartphone*, masih ada pengembang produk dan layanan berbasis TIK berupa aplikasi atau multimedia pembelajaran yang dapat menjadi alternatif sumber belajar bagi masyarakat yaitu produk dan layanan dari Balai Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (TEKKOMDIK)

Daerah Istimewa Yogyakarta sebagai salah satu lembaga pendidikan yang mengembangkan produk dan layanan yang berbasis TIK untuk para pendidik dan peserta didik. Balai tersebut berdasarkan Peraturan Daerah Provinsi DIY Nomor 7 Tahun 2001 tentang pembentukan Organisasi Unit Pelaksanaan Teknis Daerah dari Dinas yang mempunyai tugas pokok melaksanakan pengembangan dan memproduksi media pembelajaran berbasis TIK untuk menunjang peningkatan dan pemerataan mutu pendidikan.

Berbagai produk dan layanan telah dikembangkan oleh Balai TEKKOMDIK DIY sesuai kebutuhan masyarakat terutama masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta melalui pelestarian budaya-budayanya yaitu budaya jawa. Berbagai upaya yang telah dilakukan dalam pelestarian budaya terutama budaya jawa, salah satunya dengan mengembangkan Multimedia *Hanacaraka*. Multimedia *Hanacaraka* dikembangkan atas dasar keprihatinan terhadap generasi muda yang kurang menguasai baca tulis aksara Jawa.

Hasil dari wawancara peneliti dengan salah satu narasumber yang ikut serta dalam tim pengembangan Multimedia Pembelajaran *Hanacaraka* yaitu salah satu anggota tim yang membantu dalam pengembangan sistem, menjelaskan bahwa dalam landasan yang digunakan berupa desain sistem dan desain antar muka dalam pengembangannya. Sedangkan dalam hasil uji coba terakhir hanya penambahan fitur berupa Aksara Pasangan, Aksara Swara, Aksara Murda, Aksara Angka, belajar menulis kata, dan 4 mini games. Sehingga, prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran berupa prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip alat pemusat perhatian, prinsip partisipasi aktif, prinsip umpan balik dan prinsip perulangan belum dikaji secara spesifik oleh Balai TEKKOMDIK.

Dalam mengembangkan media pembelajaran perlu adanya khasanah keberagaman desain pesan media. Seels dan Richey (1994: 39) menjelaskan bahwa kawasan pengembangan memiliki keterkaitan yang

kompleks antara teknologi dan teori yang mendorong desain maupun strategi pembelajaran. Mengembangkan suatu produk media pembelajaran seperti multimedia pembelajaran *Hanacaraka* ini, diperlukan adanya kajian tentang desain pesannya. Kajian tersebut meliputi penerapan prinsip-prinsip desain pesan yang digunakan dalam media tersebut. Prinsip-prinsip tersebut meliputi prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, prinsip keaktifan siswa, prinsip umpan balik dan prinsip perulangan (Budiningsih, 2003: 119).

Menyikapi hal tersebut, peneliti tergelitik untuk mengkaji bentuk penerapan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran yang terdapat pada Multimedia *Hanacaraka* produksi tahun 2014 milik Balai Tekkomdik DIY.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian analisis konten. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif. Analisis isi deskriptif ini dimaksudkan untuk menggambarkan secara detail suatu pesan tertentu dimana penelitian tidak untuk menguji suatu hipotesis tertentu melainkan untuk menggambarkan aspek dan karakteristik dari suatu pesan (Eriyanto, 2011: 47). Penelitian ini menggambarkan bentuk penerapan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran yang dikemukakan Budiningsih pada Multimedia Pembelajaran *Hanacaraka*.

Objek Penelitian

Penelitian ini menggunakan data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari objek penelitian. Objek penelitian ini adalah Multimedia Pembelajaran *Hanacaraka* produksi Balai TEKKOMDIK DIY. Langkah awal yang dilakukan yaitu dengan menentukan unit analisis sesuai dengan tujuan penelitian, maka unit sampel pada penelitian ini adalah bagian-bagian menu yang terdapat dalam Multimedia pembelajaran *Hanacaraka* berupa halaman menu utama, sub menu belajar, sub menu bermain dan

sub menu selayang pandang. Untuk unit pencatatan dari penelitian ini adalah tampilan-tampilan dalam Multimedia pembelajaran *Hanacaraka* berupa tampilan teks, gambar, suara, video dan animasi. Unit konteks dari penelitian ini yaitu prinsip-prinsip desain pembelajaran yang terdiri dari prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, prinsip keaktifan siswa, prinsip umpan balik dan prinsip perulangan.

Prosedur

Tahapan penelitian analisis isi ini berdasarkan tahapan analisis isi menurut Eriyanto (2011: 56). Tahapan dalam penelitian ini berupa perumusan tujuan analisis, konseptualisasi dan operasionalisasi, pembuatan lembar koding, penentuan populasi dan sampel, proses koding, input data, dan analisis.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan jenis data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari obyek penelitian. Dalam penelitian ini digunakan instrumen berupa lembar koding untuk mengetahui bentuk penerapan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran dalam Multimedia Pembelajaran *Hanacaraka*. Kisi-kisi untuk mempermudah pengisian lembar koding dibuat berdasarkan definisi operasional prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran yang dikemukakan oleh Budiningsih.

Data diperoleh secara langsung oleh peneliti dengan mengamati serta mengkaji Multimedia Pembelajaran *Hanacaraka*. Konten di dalam multimedia kemudian dikategorikan menggunakan lembar koding, berdasarkan definisi operasional prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran. Peneliti menganalisis konten yang ada pada Multimedia Pembelajaran *Hanacaraka*. Dalam hal ini, peneliti memahami dan menafsirkan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran melalui tampilan teks, suara, gambar, video dan animasi dalam Multimedia Pembelajaran *Hanacaraka*.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif (Eriyanto, 2011: 47). Penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan suatu pesan tertentu yaitu bentuk penerapan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui lembar koding yang berisi unit-unit analisis dan kategorinya. Kemudian peneliti memahami dan menafsirkan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran melalui teks, gambar, suara, video dan animasi dalam Multimedia pembelajaran *Hanacaraka* produksi Balai TEKKOMDIK DIY. Hasil data yang diperoleh dari lembar coding tersebut diidentifikasi dan dideskripsikan oleh peneliti sehingga dapat menjawab rumusan masalah yang ada.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dalam merancang Multimedia Pembelajaran *Hanacaraka* sebagai multimedia yang bertujuan menyampaikan pesan pembelajaran berupa baca dan tulis aksara Jawa, perancang media perlu menerapkan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran. Penerapan prinsip-prinsip tersebut dapat menjadikan pesan lebih tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan unit analisis yang telah ditentukan, Multimedia Pembelajaran *Hanacaraka* telah menerapkan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut meliputi prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, dan prinsip partisipasi aktif penonton, prinsip umpan balik, dan prinsip perulangan.

Bentuk-bentuk penerapan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran dalam Multimedia *Hanacaraka*, adalah sebagai berikut:

1. Prinsip Kesiapan dan Motivasi

Multimedia *Hanacaraka* menampilkan teks, audio, visual dan animasi yang menerapkan prinsip kesiapan dan motivasi yang membuat pengguna merasa siap dan termotivasi untuk menerima informasi baru dan memiliki kemampuan

untuk belajar. Hal tersebut nampak pada bentuk berikut ini:

- a. Kesiapan Mental
 - 1) Teks yang menyajikan judul
 - 2) Teks dan gambar berisi materi pengantar
 - b. Motivasi
 - 1) Gambar pendukung isi multimedia
 - 2) Musik pendukung isi multimedia
 - 3) Teks berisi pentingnya isi multimedia
2. Prinsip Penggunaan Alat Pemusat Perhatian Multimedia *Hanacaraka* menampilkan teks, audio, visual dan animasi yang dapat menarik perhatian penggunanya. Hal tersebut nampak pada bentuk berikut ini:
- a. Penggunaan bentuk media visual
 - 1) Animasi tulisan yang berkedip
 - 2) Teks dengan gambar tiap judul bahasan
 - b. Penggunaan Musik

Berupa Musik latar belakang dan musik efek
3. Prinsip Partisipasi Aktif Multimedia *Hanacaraka* menampilkan teks, audio, visual dan animasi yang menerapkan prinsip partisipasi aktif. Hal tersebut nampak pada bentuk berikut ini:
- a. Aktivitas fisik
 - 1) Suara yang mengajak pengguna untuk membaca
 - 2) Animasi yang mengajak pengguna untuk menulis
 - 3) Animasi gambar yang mengajak pengguna untuk menggeser jari pada layar
 - b. Aktivitas Mental

Berupa teks yang mengajak pengguna untuk berfikir dan bermain sesuai petunjuk.
4. Prinsip Umpan Balik Multimedia *Hanacaraka* menampilkan teks, audio, visual dan animasi yang menerapkan prinsip umpan balik. Hal tersebut nampak pada bentuk berikut ini:
- a. Umpan balik peringatan

- Berupa gambar atau simbol yang memberikan hasil pada pengguna
- b. Umpan balik motivasional
Berupa teks yang memberi pujian kepada pengguna
- c. Umpan balik informasional
 - 1) Teks yang menunjukkan skor pengguna
 - 2) Teks yang menunjukkan jumlah langkah penyelesaian

5. Prinsip Perulangan

Penerapan prinsip perulangan pada multimedia Hanacaraka adalah animasi berupa fungsi tombol/ikon materi dimana tombol tersebut berfungsi untuk mengontrol pengulangan materi.

Pembahasan

Berdasarkan dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa Multimedia Hancaraka produksi Balai TEKKOMDIK DIY menerapkan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran. Prinsip-prinsip desain pembelajaran yang diterapkan dalam Multimedia Hanacaraka diantaranya prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip alat pemusat perhatian, prinsip partisipasi aktif siswa, prinsip umpan balik dan prinsip perulangan.

Penerapan prinsip kesiapan dan motivasi pada Multimedia Hanacaraka dibuktikan dengan teks yang menyajikan judul, gambar pendukung isi multimedia, musik background pendukung isi multimedia, teks yang berisi pentingnya isi multimedia, dan teks berisi materi pengantar. Pada teks yang menyajikan judul yang menarik dan teks berisi materi pengantar merupakan kesiapan mental bagi pengguna. Hal tersebut merupakan bekal bagi kesiapan pengguna Multimedia Hanacaraka sebelum berangkat lebih jauh ke bagian materi selanjutnya. Selain itu gambar pendukung isi multimedia yang disajikan menarik, musik pengantar yang sesuai isi multimedia, serta teks yang menyajikan pentingnya isi multimedia agar memotivasi pengguna dalam belajar baca tulis aksara jawa. Menurut Budiningsih (2003: 119), sebaiknya

peserta belajar memiliki kesiapan mental, kesiapan fisik dan motivasi agar hasil belajar lebih baik. Sedangkan dalam multimedia Hanacaraka hanya menampilkan kesiapan mental dan motivasi, akan tetapi kesiapan fisik yang mengondisikan pengguna tidak ada.

Penerapan prinsip penggunaan alat pemusat perhatian pada multimedia Hancaraka dibuktikan berupa animasi tulisan yang berkedip, teks dengan gambar yang mecolok tiap judul bahasan, serta musik tema dan musik efek yang menarik. Penyampaian materi akan lebih optimal dengan adanya daya tarik yang ditemukan dalam penerapan prinsip penggunaan alat pemusat perhatian pada multimedia Hanacaraka. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Budiningsih (2003: 122), bahwa proses dan hasil belajar si belajar akan semakin baik jika perhatian terpusat pada pesan yang dipelajari.

Penerapan prinsip partisipasi aktif pada multimedia Hanacaraka dibuktikan dengan penyajian yang bersifat ajakan dan membuat pengguna berperan aktif atau berpartisipasi berupa peran baik secara fisik maupun mental. Dengan kedua aktivitas tersebut, pembelajaran akan berjalan dengan baik. Kemudian yang dikemukakan oleh Sardiman (2007: 101), bahwa dalam proses pembelajaran dibutuhkan aktivitas fisik dan mental agar membuahkan hasil pembelajaran yg optimal. Aktivitas fisik dalam multimedia ini diantaranya suara yang mengajak pengguna untuk membaca, animasi yang mengajak pengguna untuk menulis, dan gambar/symbol yang mengajak pengguna untuk menggeser jari pada layar. Sedangkan aktivitas mentalnya ialah teks yang mengajak pengguna untuk berfikir dan bermain sesuai petunjuk.

Penerapan umpan balik pada multimedia Hanacaraka berupa gambar atau simbol yang menunjukkan hasil, teks yang memberi pujian kepada pengguna, teks yang menunjukkan skor pengguna dan teks yang menunjukkan jumlah langkah penyelesaian. Gambar atau simbol berupa tanda centang (√) dan silang (X) yang muncul pada saat latihan menulis aksara jawa merupakan umpan balik peringatan. Selanjutnya

teks yang memberikan pujian kepada pengguna merupakan bentuk dari umpan balik emosional, dimana umpan balik tersebut akan mendorong pengguna untuk lebih giat belajar lagi karena merasa senang. Sedangkan teks yang memberitahukan skor dan jumlah langkah penyelesaian berupa angka terdapat pada setelah permainan selesai atau kalah. Keempat bentuk umpan balik tersebut sama-sama memberikan koreksi kepada pengguna agar mengetahui benar dan tidaknya atau mengetahui kemajuan dan kekurangan hasil belajar yang telah mereka kerjakan. Seperti yang dikemukakan B.F. Skinner, dorongan dalam belajar tidak hanya dari penguatan yang menyenangkan tetapi juga yang tidak menyenangkan (Gage dan Berliner dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 48). Ketika pengguna mengetahui kemajuan atau keberhasilan dalam belajarnya, mereka akan merasa lebih bersemangat dalam belajarnya. Sedangkan ketika pengguna mengetahui kekurangan pada hasil belajarnya, mereka akan berusaha memperbaiki proses dan hasil belajar terhadap pesan yang disampaikan pada multimedia Hanacaraka.

Penerapan prinsip perulangan pada multimedia Hanacaraka dibuktikan berupa fungsi tombol/ikon materi pembelajaran dan permainan. Fungsi tombol/ikon dapat digunakan untuk mengulang materi pembelajaran dan permainan yaitu tombol bertuliskan belajar dan bermain. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan Utami (2011: 48), dengan adanya tombol kontrol pengguna dapat mengulang-ulang materi sesuai keinginan mereka. Dengan mengulang materi pembelajaran dan mengulang permainan, pengguna akan terlatih dan ingatan akan materi pembelajaran tersebut akan makin melekat. Hal ini seperti yang diungkapkan Dimiyati dan Mudjiono (2006: 46), jika peserta dilatih dengan pengulangan-pengulangan akan menjadi sempurna.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bentuk penerapan Prinsip-Prinsip Desain Pesan Pembelajaran dalam Multimedia Hanacaraka produksi Balai TEKKOMDIK DIY berupa:

1. Prinsip Kesiapan dan Motivasi

Penerapan prinsip kesiapan dan motivasi pada multimedia Hanacaraka berupa teks yang menyajikan judul berupa teks bertuliskan Hanacaraka, teks berisi materi pengantar berupa filosofi dan sejarah aksara jawa, gambar pendukung isi multimedia berupa gambar laki-laki dan wanita menggunakan pakaian adat jawa, musik pendukung isi multimedia berupa lagu cublak-ciblak suweng dan teks yang berisi pentingnya isi multimedia dimana hanya ada kesiapan mental dan motivasi, sedangkan kesiapan fisik tidak ada.

2. Prinsip Penggunaan Alat Pemusat Perhatian

Penerapan prinsip penggunaan alat pemusat perhatian pada multimedia Hanacaraka berupa animasi tulisan yang berkedip pada tombol menu belajar dan bermain, teks dengan gambar yang mecolok tiap judul bahasan berupa judul teks dan gambar pita dibelakangnya yang memberikan daya tarik bagi pengguna dan musik latar belakang dan musik efek yang menarik berupa instrumen lagu yang dapat mempertahankan perhatian pengguna dalam belajarnya.

3. Prinsip Partisipasi Aktif

Penerapan prinsip partisipasi pada multimedia Hanacaraka meliputi bagian yang mengajak pengguna berperan aktif atau berpartisipasi baik secara fisik maupun mental berupa suara yang seolah mengajak pengguna untuk membaca dengan menyebutkan huruf aksara jawa, animasi yang mengajak pengguna untuk menulis berupa animasi yang membentuk huruf aksara jawa secara berurutan, animasi

gambar yang mengajak pengguna untuk menggeser jari pada layar pada menu belajar, dan teks yang mengajak pengguna untuk berfikir dan bermain sesuai petunjuk berupa petunjuk bermain diawal membuka permainan.

4. Prinsip Umpan Balik

Penerapan prinsip umpan balik pada multimedia Hanacaraka berupa gambar atau simbol yang menunjukkan hasil pekerjaan yang berupa simbol silang dan centang pada menu belajar menulis, teks yang memberi pujian kepada pengguna yang ada pada akhir games rajahan wong, teks yang menunjukkan skor pengguna berupa angka pada games juragan bumbon dan krapyakan, serta teks yang menunjukkan jumlah langkah penyelesaian pada games milang-miling dimana umpan balik tersebut memberikan koreksi terhadap proses dan hasil belajar pengguna.

5. Prinsip Perulangan

Penerapan prinsip perulangan pada multimedia Hanacaraka adalah animasi berupa fungsi tombol/ikon materi dimana tombol tersebut berfungsi untuk mengontrol pengulangan materi.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti tentang analisis konten prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran pada multimedia Hanacaraka, maka untuk pengembang media dan Balai TEKKOMDIK DIY khususnya dalam pengembangan multimedia pembelajaran dan media pembelajaran lainnya diharapkan agar dapat melakukan analisis isi terhadap pemilihan variasi dalam bentuk-bentuk penerapan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran lainnya agar media tersebut baik untuk pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

Budiningsih, A. (2003). *Desain Pesan Pembelajaran*. Yogyakarta: FIP UNY.

Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Eriyanto. (2011). *Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sardiman. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Seels, B.B. & Richey, R.C. (1994). *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya* (Alih bahasa: Dewi S. Prawira Dilaga). Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.

Utami, D. (2011). Animasi dalam Pembelajaran. (Online). *Majalah Ilmiah Pembelajaran*. (Vol. 7 No 1 Mei 2011). Diakses dari <https://media.neliti.com/media/publications/220205-animasi-dalam-pembelajaran.pdf> pada tanggal 16 September 2018, pukul 13.34 WIB.

Wahyudi, S. (2018). Fakta dan Alasan di Balik Pemblokiran Tik Tok, Aplikasi Hits Zaman Now. Diakses dari <https://www.idntimes.com/news/indonesia/afrianisusanti/fakta-dan-alasan-di-balik-pemblokiran-tik-tok-aplikasi-hits-zaman-now/full>, pada tanggal 28 Agustus 2018, pukul 10.23 WIB.

Winarno, dkk. (2009). *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Tempat: Genius Prima Media.

Yunita, N.W. (2016). Kemendikbud: 15 Game ini berbahaya bagi anak. Diakses dari <https://news.detik.com/berita/3198716/kemendikbud-15-game-ini-berbahaya-bagi-anak>, pada tanggal 8 Maret 2018, pukul 10:20 WIB.