

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DALAM MULTIMEDIA
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS II di MI NURUL ULUM
ARJOSARI BLIMBING MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

Visda Aliyatul Azizah

NIM. 15140155



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2019

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DALAM MULTIMEDIA
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS II di MI NURUL ULUM
ARJOSARI BLIMBING MALANG**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:

Visda Aliyatul Azizah

15140155



**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2019

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DALAM MULTIMEDIA
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS II di MINURUL ULUM
ARJOSARI BLIMBING MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

Visda Alivatul Azizah
15140155

Telah Disetujui Oleh,
Dosen Pembimbing:

H. Ahmad Sholeh, M.Ag
NIP. 19760803 200604 1 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah

H. Ahmad Sholeh, M.Ag
NIP. 19760803 200604 1 001

HALAMAN PENGESAHAN
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DALAM MULTIMEDIA
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS II di MI NURUL ULUM
ARJOSARI BLIMBING MALANG

SKRIPSI

Disusun Oleh
Visda Aliyatul Azizah(15140155)

Telah dipertanggungjawabkan di depan penguji pada tanggal 18 Juni 2019
dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana
Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Ketua Sidang

Ahmad Abthoki, M.Pd
NIP. 197610032003121004

Sekretaris Sidang

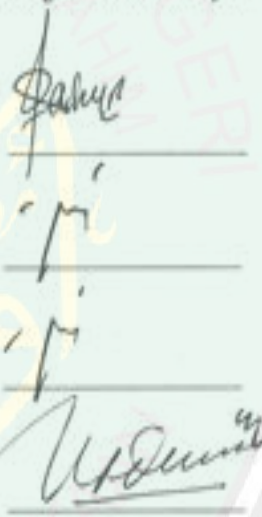
H. Ahmad Sholeh, M.Ag
NIP. 197608032006041001

Pembimbing

H. Ahmad Sholeh, M.Ag
NIP. 197608032006041001

Penguji Utama

Dr. H. Moh. Padil, M.PdI
NIP. 196512051994031003



Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 196508171998031003

MOTTO

نَّ وَالْقَلَمِ وَمَا يَسْطُرُونَ

“Nun, Demi pena dan apa yang mereka tuliskan”.¹

(Q.S Al - Qolam)



¹ Departemen Agama Republik Indonesia, *Alqur'an dan Terjemahnya*. (Bandung : Diponegoro, 2006), hlm. 564

H. Ahmad Sholeh, M.Ag
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Visda Aliyatul Azizah
Lamp: 4 (Empat) Ekslemplar

Malang, 21 Mei 2019

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
di Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi tersebut dibawah ini:

Nama : Visda Aliyatul Azizah
NIM : 15140155
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah
Judul Skripsi : *Pengembangan Bahan Ajar Dalam Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Bahasa Jawa Kelas II di MI Nurul Ulum Arjosari Blimbing Malang*

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan dan diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,

H. Ahmad Sholeh, M.Ag
NIP. 19760803 200604 1 001

**SURAT PERNYATAAN
ORISINALITAS PENELITIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Visda Aliyatul Azizah
NIM : 15140155
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Alamat : Ds. Tanggul Kec. Wonoayu Kab. Sidoarjo
Judul Penelitian : **Pengembangan Bahan Ajar Dalam Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Bahasa Jawa Kelas II di MI Nurul Ulum Arjosari Blimbing Malang**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian saya ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah lain yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan sumber kutipan dan daftar pustaka. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Malang, 21 Mei 2019

Hormat saya,



Visda Aliyatul Azizah
NIM.15140155

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur selalu kita panjatkan kepada Allah yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita sehingga atas rahmat dan hidayah-Nya, maka penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Pengembangan Bahan Ajar dalam Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Bahasa Jawa Kelas II di MI Nurul Ulum Arjosari Blimbing Malang..”*

Shalawat serta salam kita haturkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang seperti sekarang ini. Semoga kita tergolong orang-orang yang beriman dan mendapat syafa'at dari beliau di akhirat kelak. Dengan segala daya dan upaya serta bantuan, bimbingan maupun pengarahan dan hasil diskusi dari berbagai pihak dalam proses penulisan skripsi ini, maka dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang tiada batas kepada:

1. Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. H. Ahmad Sholeh, M.Ag selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, dan juga selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing saya dalam penelitian ini.

4. Ahmad Makki Hasan, M.Pd dan Dwi Masdada, S.S. M.P.d, yang telah bersedia menjadi validator dalam penilaian serta berkenaan memberikan saran dan kritik dalam penyempurnaan penelitian ini.
5. Thoifah, S.Pd selaku kepala MI Nurul Ulum Arjosari Blimbing Malang, yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian di lembaga yang dipimpin.
6. Auliya Nur Fadilah, S.Pd, selaku guru bidang Bahasa Jawa kelas 2 di MI Nurul Ulum Malang yang bersedia membantu jalannya progrm penelitian dari awal hingga selesai.
7. Mamlu'atul Hasanah, MA selaku dosen wali penulis selama menempuh studi selama 8 (delapan) semester di jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah.
8. Segenap dosen Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan pelajaran, mendidik, membimbing, serta mengamalkan ilmunya dengan ikhlas, semoga ilmu yang disampaikan bermanfaat dan berguna bagi penulis untuk tugas dan tanggung jawab selanjutnya.
9. Seluruh staf administrasi Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah banyak membantu dalam pelayanan akademik selama menimba ilmu.
10. Seluruh siswa kelas II MI Nurul Ulum Malang, yang turut membantu jalannya program penelitian ini.

11. Ayah tercinta Ali Subakir dan ibunda tersayang Siti Mukarromah yang telah memberikan banyak perhatian, nasihat, doa, dan dukungan baik moril maupun materil.
12. Teman-teman Rumah Tahfidz Mahasiswi Darrul Qur'an Malang yang selalu memberi motivasi dan nasihat kepada Penulis.
13. Teman-temanku PGMI angkatan 2015, yang telah memotifasi dalam penulisan skripsi ini.

Akhirnya dengan segala kekurangan dan kelebihan pada skripsi ini, diharapkan dapat memberikan sumbangan khazanah ilmu pengetahuan, khususnya bagi pribadi penulis dan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, serta semua pihak yang memerlukan. Untuk itu penulis mohon maaf yang sebenar-besarnya dan semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Malang, 21 Mei 2019

Penulis,

Visda Aliyatul Azizah

NIM 15140155

PEDOMAN TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	م	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ن	=	dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vocal Panjang

Vokal (a) panjang= â

Vokal (i) panjang= î

Vokal (u) panjang= û

C. Vokal Diftong

أُو = aw

أَي = ay

أُو = û

إِي = î

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Dengan Penelitian Sebelumnya	15
Tabel 3.1 Analisis Deskriptif Statistik	69
Tabel 3.2 Persentase Kriteria Kelayakan Produk	70
Tabel 4.1 Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli Materi, Media, dan Pembelajaran	87
Tabel 4.2 Kriteria Penskoran Kelayakan produk bagi siswa kelas II MI	88
Tabel 4.3 Data Penilaian Ahli Materi Media Ajar Berbasis Autoplay untuk Siswa kelas II MI Nurul Ulum oleh Ahli Materi	88
Tabel 4.4 Data Penilaian Ahli Materi Bahasa Jawa	91
Tabel 4.5 Data Penilaian Ahli Desain Media Ajar Berbasis Autoplay untuk Siswa kelas II MI Nurul Ulum Malang oleh Ahli Desain	92
Tabel 4.6 Data Penilaian Ahli Desain Media Pembelajaran	94
Tabel 4.7 Produk Pengembangan Media Autoplay Sebelum dan Sesudah Revisi	94
Tabel 4.8 Data Penilaian Ahli Pembelajaran Media Ajar Berbasis Autoplay Untuk kelas II MI Nurul Ulum Malang oleh Ahli Pembelajaran.....	95
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan	98
Tabel 4.10 Daftar Nama Responden Penelitian	101
Tabel 4.11 Hasil Penelitian Uji Coba Lapangan pada Pre-test	103
Tabel 4.12 Hasil Penelitian Uji Coba Lapangan pada Post-test	104
Tabel 4.13 Daftar Nilai Siswa Kelas II Pre- tes dan Post-test	106
Tabel 4.14 Uji-t Test Akhir (Post-test)	107
Tabel 4.15 Perhitungan Uji T	109
Tabel 5.1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase	116
Tabel 5.2 Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli Media	119
Tabel 5.3 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase	120
Tabel 5.4 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase	123

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fungsi Media.....	54
Gambar 3.1 Desain Eksperimen (Before – After). O1 Nilai Sebelum Treatment dan O2 Nilai Sesudah Treatment	71
Gambar 4.1 Slide Pembuka	78
Gambar 4.2 Petunjuk Penggunaan	79
Gambar 4.3 Menu Utama	79
Gambar 4.4 KI, KD, dan Indikator	80
Gambar 4.5 Halaman Materi	81
Gambar 4.6 Halaman Materi Nulis Buku Harian.....	81
Gambar 4.7 Halaman Materi Hadits Tentang Kebersihan	82
Gambar 4.8 Halaman Materi Bahasa Krama	82
Gambar 4.9 Halaman Materi Anggota Badan	82
Gambar 4.10 Video	83
Gambar 4.11 Latihan Bahasa Jawa	85
Gambar 4.12 Profil Pengembang	86

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran I : Surat Izin Penelitian
2. Lampiran II : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
3. Lampiran III : Angket Validasi Ahli Materi
4. Lampiran III : Angket Validasi Ahli Media
5. Lampiran IV : Angket Validasi Ahli Pembelajaran
6. Lampiran V : Angket Validasi Siswa
7. Lampiran VI : Soal pre test
8. Lampiran VII : Soal post test
9. Lampiran VIII : Foto Kegiatan Pembelajaran
10. Lampiran IX : Bukti Konsultasi
11. Lampiran X : Hasil Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay
12. Lampiran XI : Biodata Mahasiswa



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN NOTA DINAS	v
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	vi
KATA PENGANTAR	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR ISI	xiv
ABSTRAK	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	7
D. Manfaat Pengembangan	8
E. Asumsi Pengembangan	9
F. Ruang Lingkup Pengembangan	10
G. Spesifikasi Produk	10
H. Originalitas Penelitian	11
I. Definisi Operasional	20
J. Sistematika Pembahasan	22
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	25
1. Pengembangan	25
a. Pengertian Pengembangan	25
b. Prinsip – prinsip Pengembangan	27
c. Prosedur Pengembangan	28
2. Bahan Ajar	28
a. Pengertian Bahan Ajar	28
b. Fungsi Pembuatan Bahan Ajar	29
c. Bentuk Bahan Ajar	29
3. Media Pembelajaran	29
a. Pengertian Media Pembelajaran	29
b. Fungsi Media Pembelajaran	30
c. Manfaat Media Pembelajaran	32
d. Ciri- ciri Media Pembelajaran	34
4. Pelajaran Bahasa Jawa	35
a. Pengertian Bahasa Jawa	35
b. Penyebaran Bahasa Jawa	36
5. Hasil Belajar	38
a. Pengertian Hasil Belajar	38

b. Hasil Belajar sebagai Objek Penelitian	39
c. Indikator Hasil Belajar	46
d. Faktor- faktor Yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar	47
6. Multimedia Interaktif	47
a. Pengertian Multimedia Interaktif	47
b. Pentingnya Multimedia Interaktif	50
c. Karakteristik Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay	51
B. Kerangka Berpikir	52
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	56
B. Model Pengembangan	57
C. Prosedur Pengembangan	62
D. Validasi Produk.....	65
E. Uji Coba Produk.....	70
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	
A. Penyajian Data Uji Coba.....	76
1. Pengembangan Bahan Ajar Dalam Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay.....	76
2. Penyajian Data Validasi Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay.....	86
3. Penyajian Data Hasil Uji Coba Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay	100
B. Analisis Data	111
1. Analisis Data Hasil Pengembangan	111
2. Analisis Data Hasil Validasi Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay	116
3. Analisis Data Hasil Uji Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay	125
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan Hasil Penelitian dan Pengembangan	126
B. Saran	128
DAFTAR PUSTAKA	130
LAMPIRAN - LAMPIRAN	

ABSTRAK

Azizah, Visda Aliyatul. 2019. Pengembangan Bahan Ajar dalam Media Autoplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Bahasa Jawa di Kelas II. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah. Fakultas Ilmu Pendidikan dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Malana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing : Ahmad Sholeh, M.Ag.

Pembelajaran pada pelajaran Bahasa Jawa di MI Nurul Ulum Malang, menunjukkan bahwa siswa kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran, sehingga siswa kurang dalam memahami materi “urip resik lan sehat” disebabkan metode yang digunakan guru masih cenderung monoton dan guru tidak membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran karena hanya berpacu pada Buku Ajar nya. Oleh sebab itu perlu adanya media interaktif berbasis aplikasi *autoplay* yang dapat melibatkan siswa dalam pembelajaran di dalamnya dan mampu menyajikan bentuk-bentuk menarik dari materi yang ditampilkan, seperti perluasan materi, video serta gambar-gambar untuk menambah keterangan dari materi itu sendiri.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Menghasilkan produk berupa multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi *autoplay* pada pelajaran Bahasa Jawa materi Urip Resik Lan Sehat pada kelas II (2) Mengetahui tingkat kelayakan multi media interaktif pada pelajaran Bahasa Jawa materi Urip Resik Lan Sehat pada kelas II (3) Mengetahui pengaruh hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif pada pelajaran Bahasa Jawa materi Urip Resik Lan Sehat pada kelas II.

Penelitian pengembangan ini menggunakan jenis penelitian pengembangan Research and Development (R & D), peneliti meringkas prosedur atau langkah yang dilakukan peneliti dengan melalui 4 tahap menurut model penelitian Borg and Gall : (1) tahap praperkembangan, (2) tahap pengembangan produk (3) tahap validasi dan revisi , dan (4) tahap uji lapangan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Pengembangan media pembelajaran ini menghasilkan multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi *autoplay* pada pelajaran Bahasa Jawa materi Urip Resik Lan Sehat. (2) Media pembelajaran ini memiliki tingkat kelayakan menurut ahli desain / media dengan persentase 92,8 %, ahli materi dengan persentase 87,5%, dan ahli pembelajaran mencapai persentase 91%. Sedangkan persentase bagi responden (siswa) mencapai 94,7. Jadi media pembelajaran ini dinyatakan layak dengan kualifikasi valid dan tidak perlu revisi. (3) Media pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *autoplay* ini berpengaruh meningkatkan hasil belajar siswa. Dari hasil pre test siswa rata – rata nilainya adalah 67,5 dan nilai post testnya adalah 83,3. Jadi terdapat perbedaan dari nilai pre test dan nilai post test dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *autoplay*. Pada uji t manual dengan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh t hitung > t tabel yaitu 18,06 > 2,080 artinya Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci : *Pengembangan, Multimedia Interaktif, Bahasa Jawa, Hasil Belajar.*

ABSTRACT

Azizah, Visda Aliyatul. 2019. Development of Teaching Materials in Autoplay Media to Improve Student Learning Outcomes in Javanese Language Lessons in Class II. Thesis Department of Madrasah Ibtidaiyyah Teacher Education. Faculty of Education and Teacher Training. Malana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Advisor: Ahmad Sholeh, M.Ag.

Learning on Javanese language lessons at MI Nurul Ulum Malang, shows that students pay less attention to the teacher during the learning process, so students lack in understanding the material "healthy lan urip" because the method used by the teacher still tends to be monotonous and the teacher does not make the Learning Implementation Plan race on the Textbook. Therefore it is necessary to have an autoplay application-based interactive media that can involve students in the learning within it and be able to present interesting forms of material displayed, such as the expansion of material, videos and images to add information from the material itself.

The objectives of this study are (1) Producing products in the form of interactive multimedia using autoplay applications on Javanese language lessons. Material Urip Resik Lan Sehat in class II (2) Knowing the level of feasibility of interactive multi media on Javanese language lessons material Urip Resik Lan Healthy in class II (3) Knowing the effect of student learning outcomes before and after using interactive multimedia on Javanese language lessons material Urip Resik Lan Healthy in class II

This development research uses a type of research and development (R & D) research, researchers summarize the procedures or steps taken by researchers through 4 stages according to the Borg and Gall research model: (1) pre-development stage, (2) product development stage (validation phase and revisions), and (3) the field test stage.

The results of the study show that: (1) The development of this learning media produces interactive multimedia using autoplay applications on Javanese language lessons on Urip Resik Lan Healthy material. (2) This learning media has a feasibility level according to design / media experts with a percentage of 92.8%, material experts with a percentage of 87.5%, and learning experts reaching a percentage of 91%. While the percentage for respondents (students) reached 94.7. So this learning media is declared eligible with valid qualifications and does not need revision. (3) Learning media using interactive multimedia based on autoplay has an effect on improving student learning outcomes. From the results of the pre-test students the average value was 67.5 and the post-test value was 83.3. So there are differences from the value of the pre test and the value of the post test using interactive multimedia media based on autoplay. In the manual t test with a significance level of 0.05 obtained $t_{count} > t_{table}$ that is $18.06 > 2.080$ means that H_0 is rejected and H_a is accepted. So that there are significant differences in learning media developed to improve student learning outcomes.

Keywords: Development, Interactive Multimedia, Javanese Language, Learning Outcomes.

الملخص

عزيزة، فيسدا عالية. 2019. تطوير المواد في وسائل المتعددة التفاعلية لتنمية نتائج تعليم الطلاب في دروس اللغة الجاوية في الفصل الثاني. البحث العلمي. قسم تربية مدرس المدرسة الابتدائية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: أحمد صالح الماجستير.

يُظهر تعليم دروس اللغة الجاوية في المدرسة الابتدائية "نور العلوم" مالانج على أن الطلاب لا يهتمون إلى شرح المعلم في عملية التعلم، حتى لا يفهم الطلاب المواد التعليمية بالموضوع "urip resik lan sehat" لأن الطريقة المستخدمة تميل إلى أن تكون مملة وكان المعلمون لا يصنعون خطط التعليم لأنهم يعتمدون إلى الكتاب التعليمي فقط. لذلك، يحتاج إلى الوسائل التفاعلية القائمة باستخدام تطبيق التشغيل التلقائي (Autoplay) التي يمكن الطلاب باشتراك عملية التعليم ويكونوا قادرًا على تقديم الأشكال المنبه من المواد الموجودة، كمثال توسيع المواد والفيديو والصور لزيادة المعلومات من تلك المواد.

أما الأهداف في هذا البحث هي: (1) تكوين المنتج على شكل الوسائل المتعددة التفاعلية باستخدام تطبيق التشغيل التلقائي (Autoplay) في دروس اللغة الجاوية تحت الموضوع "urip resik lan sehat" في الفصل الثاني (2) عرف درجة المقبول والجذابة في وسائل المتعددة التفاعلية على دروس اللغة الجاوية (3) عرف تأثير من نتائج التعليم الطلاب قبله وبعده باستخدام وسائل المتعددة التفاعلية في دروس اللغة الجاوية. يستخدم هذا البحث المدخل الكمي والتطوير (R & D)، تلخص الباحثة الإجراءات أو الخطوات تعاملها بطريقة 4 مراحل وفقًا مع نموذجة بحث Borg and Gall (1: 1) مرحلة التطوير، (2) مرحلة تطوير المنتج، و (3) مرحلة الاختبار الميداني.

أما نتائج هذا البحث كما يلي: (1) تطوير هذه الوسائل التعليمية يحصل على الوسائل المتعددة التفاعلية باستخدام تطبيق التشغيل التلقائي على دروس اللغة الجاوية. (2) لهذه الوسائل درجة المقبول وفقًا لأراء أهل التصميم بالنسبة إلى 92.8%، وأراء أهل المواد بالنسبة إلى 87.5%، وأراء أهل التعليم الذي يصلو إلى 91%. أما نسبة دراجة جذابة الطلاب حصل على نتيجة 94.7%. إذان يعبر على هذه الوسائل التعليمية جذابة للإستحقاق المضبوط بدون الصلاح. (3) وسائل التعليم باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية باستخدام تطبيق التشغيل التلقائي (Autoplay) يؤثر لتنمية تدريس الطلاب. ومن نتائج اختبار فهم الطلاب، كان متوسط درجة نتيجة الاختبار القبلي هي 67.5 وكانت نتيجة الاختبار البعدي هي 83.3. لذلك هناك إختلاف بين تقييم الاختبار القبلي والإختبار البعدي باستخدام وسائل المتعددة التفاعلية بتطبيق التشغيل التلقائي (Autoplay). وفي نتيجة الإختبار (T) بدرجة المعنى 0,05 حصلت على (T) حسب < (T) جدوال وهي < 18,06 < 2,080 بالمعنى على ان (H₀) مردود و (H_a) مقبول. لذلك هناك الإختلاف في الوسائل التعليم المتطور. الكلمات الإشارية: تطوير، وسائل المتعددة التفاعلية، اللغة الجاوية، نتائج التعليم.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan, proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang mempunyai peran sangat penting. Melalui media pembelajaran sangat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran dan siswa akan lebih mudah dalam belajar. Media pembelajaran dapat dibuat dalam berbagai bentuk sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi pelajaran. Apabila media pembelajaran tersebut sulit diperoleh, maka guru sebagai pendidik yang profesional dituntut untuk mempunyai kemampuan mengembangkan media pembelajaran sendiri dengan melihat buku panduan pengembangan media pembelajaran yang sudah disiapkan oleh Depdiknas, tanpa media pembelajaran maka pembelajaran tidak menghasilkan apa –apa yang menjadi tujuan guru. ²

Media merupakan suatu unit pembelajaran yang lengkap dan berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu isi belajar mencapai sejumlah tujuan yang telah dirumuskan secara khusus dan jelas. Media pembelajaran ini merupakan solusi yang tepat digunakan untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, karena media mampu menghargai keberagaman karakteristik

²Depdiknas, *Pengembangan Bahan Ajar*. 2008. Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pendidikan Sekolah Menengah Atas.

siswa. Akan tetapi media yang ada pada saat ini berupa media konvensional yang disajikan dalam bentuk cetak.³

Pada hakikatnya media pembelajaran bisa berupa apa saja yang ada di sekitar kita. Segala hal yang bisa membantu seorang guru untuk menyampaikan informasi kepada muridnya. Bisa juga suatu benda yang dibuat oleh guru, atau pun alam sekitar yang ada di lingkungan sekolah. Sebagaimana dalil Allah dalam Al-qur'an surat Al-'Alaq ayat 1-5 yang berbunyi:

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
 اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾
 اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾
 عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya :

“ Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang telah menciptakan (1) Yang telah menciptakan manusia dari segumpal darah (2) Bacalah, dan Tuhanmulah yang maha mulia (3) Yang mengejar (manusia) dengan pena (4) Dia mengajari manusia apa yang tidak diketahuinya (5). “

Ayat di atas menjelaskan bahwa manusia diperintahkan untuk membaca, artinya memahami apa yang ada di sekitar kita. Dan dalam ayat yang ke 4, dijelaskan bahwa pena digunakan sebagai suatu media atau alat untuk mengajarkan sesuatu kepada manusia .Hal ini menegaskan bahwa

³Saputro,Supriadi. *Strategi Pembelajaran*. (Malang: Laboratorium Teknologi Pendidikan,2006) hlm.21

media dalam suatu pembelajaran sangatlah dibutuhkan dan sangat membantu dalam menyampaikan pesan.

Banyak sekali media yang digunakan guru dalam pembelajaran, akan tetapi siswa akan merasakan kejenuhan jika media yang digunakan bersifat monoton. Maka dari itu, pentingnya pengembangan media pembelajaran dalam pembelajaran agar suasana kelas dalam pembelajaran bersemangat dan menyenangkan, dengan media elektronik yang sudah menjadi kebutuhan dalam pembelajaran di era modern ini.

Bahasa Jawa adalah salah satu dari mata pelajaran muatan lokal yang ada dalam struktur kurikulum di tingkat pendidikan. Bahasa Jawa sebagai salah satu bahasa daerah yang berkembang di Indonesia yang mempunyai fungsi sebagai berikut : (1) sebagai lambang kebanggaan daerah, (2) lambang identitas daerah, (3) alat berhubungan di dalam keluarga masyarakat daerah. Fungsi Bahasa Jawa tersebut bagi para siswa atau generasi muda Jawa kurang menghargai Bahasa Jawa sebagai bahasa bahasa daerahnya. Mereka beranggapan bahwa menggunakan Bahasa Jawa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari adalah penanda ketinggalan jaman sehingga mereka mulai meninggalkan Budaya Jawa sebagai budaya ibunya.⁴ Hal itu, menyebabkan guru di sekolah kesulitan untuk mengajarkan Bahasa Jawa yang seharusnya wajib mereka pelajari dan menjadi pelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

⁴ Mulyana, Pembelajaran Bahasa dan Sastra Daerah, (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2008) hlm.233-234

Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah perlu ditata dengan lebih terarah dan dibuat lebih menyenangkan. Dari konsep menyenangkan harus diperhatikan oleh guru untuk membuat siswa-siswanya merasakan kenyamanan dan menumbuhkan minat belajar siswa pada setiap materi untuk Bahasa Jawa.⁵ Hal ini dapat diupayakan dengan bukan hasil berbagai cara atau teknik pembelajaran, misalnya seorang guru dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa sehingga membuahkan hasil belajar yang diinginkan oleh guru.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Dengan adanya hasil belajar guru bisa mengetahui bagaimana perkembangan siswa dalam pembelajaran yang harus selalu diawasi apabila hasil belajar siswa tidak memenuhi syarat kelulusan maka siswa tersebut dianggap gagal dan harus mengulangi pembelajaran, dengan demikian hasil belajar sangat penting bagi siswa dan guru.

Dalam pembelajaran biasanya siswa sangat tidak bisa fokus dan tidak faham dengan apa yang diajarkan oleh guru disebabkan karena beberapa faktor seperti: metode, media, dan suasana pembelajaran. Faktor tersebut bisa berdampak pada hasil belajar siswa yang seharusnya siswa bisa dan faham, dengan kurangnya metode, media dan suasana kelas yang tidak mendukung, maka akan membuat hasil belajar siswa menjadi jelek.

⁵ Ibid, hlm. 235

Pada hari Senin, tanggal 13 Agustus 2018 seperti yang peneliti lihat langsung dalam observasinya di lembaga pendidikan MI Nurul Ulum Arjosari Blimbing Malang pada kelas II, di sana siswa fokus dan bersemangat dalam pembelajaran Bahasa Jawa hanya 15 menit pertama pembelajaran, seterusnya siswa tidak bisa fokus dalam mengikuti pembelajaran tersebut, seperti : ada yang bicara sendiri dengan teman sebangkunya bahkan ada yang mengganggu atau jahil kepada temannya, sehingga siswa kurang memperhatikan guru ketika menyampaikan materi tersebut. Pada minggu berikutnya, hari Senin tanggal 20 Agustus 2018 peneliti mewawancarai Bu Auliya selaku guru pelajaran Bahasa Jawa. Dari hasil wawancara tersebut ternyata hasil belajar mereka nilainya masih kurang dari KKM. Disebabkan karena siswanya kurang memperhatikan gurunya ketika menyampaikan materi, hanya deretan bangku depan yang memperhatikan dan deretan bangku belakang bermain sendiri dengan temannya, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar siswa dari deretan depan dan belakang. Bu Thoifah juga mengatakan bahwa selama ini hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tanpa adanya media yang mendukung. Peneliti beragumen bahwa siswa tersebut sudah mulai jenuh dengan pembelajarannya karena media pembelajaran yang digunakan hanya berupa media cetak serta metode yang digunakan adalah ceramah dan tanya jawab, sehingga kurang adanya pembelajaran yang menarik menurut mereka, selain itu siswa juga tidak tertarik dengan adanya

pembelajaran Bahasa Jawa karena dianggap sebagai bahasa jaman kuno.⁶ Jadi, dengan adanya media yang menarik siswa akan mudah memahami materi – materi pada pelajaran Bahasa Jawa, khususnya pada materi “ Urip resik lan sehat “.

Masalah-masalah di atas merupakan masalah yang harus diselesaikan, agar hasil belajar siswa meningkat dengan menggunakan strategi atau media yang baru, dalam hal ini penulis mengembangkan media autoplay dengan menyisipkan materi sebagai buku digital sebagai media guru di kelas dan penunjang hasil belajar siswa. Adanya media yang inovatif dapat menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih semangat lagi dalam pembelajaran.

Identifikasi masalah di atas merupakan masalah yang harus diselesaikan, agar hasil belajar siswa meningkat dengan menggunakan strategi atau media yang baru, dalam hal ini penulis mengembangkan bahan ajar dalam multimedia interaktif dengan menyisipkan materi sebagai buku digital sebagai media guru di kelas dan penunjang hasil belajar siswa. Adanya media yang inovatif dapat menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih semangat lagi dalam pembelajaran.

Multimedia interaktif adalah inovasi dari pemikiran penulis untuk mengembangkan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memberikan pemahaman lebih bagi siswa, media autoplay ini menyisipkan digital book. Dalam media ini peserta didik lebih antusias

⁶ Wawancara dengan Ibu Auliya, Pengajar Bahasa Jawa di MI Nurul Ulum Arjosari Blimbing Malang, tanggal 20 Agustus 2018.

dalam pembelajaran dengan dipusatkan konsentrasinya melalui gambar-gambar dan percakapan bahasa jawa yang sudah disetting sedemikian rupa oleh penulis.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, peneliti merencanakan suatu penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran dengan mengambil judul “ Pengembangan Bahan Ajar dalam Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Bahasa Jawa Kelas II di MI Nurul Ulum Arjosari Blimbing Malang “

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan pembuatan multimedia Interaktif pada pelajaran Bahasa Jawa untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II MI Nurul Ulum Arjosari Blimbing Malang?
2. Bagaimana tingkat kelayakan multimedia interaktif pada pelajaran Bahasa Jawa untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II MI Nurul Ulum Arjosari Blimbing Malang?
3. Bagaimana pengaruh bahan ajar dalam multimedia interaktif pada pelajaran Bahasa Jawa untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II MI Nurul Ulum Arjosari Blimbing Malang?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka pengembangan ini bertujuan ini untuk :

1. Untuk menghasilkan produk multimedia interaktif pada pelajaran Bahasa Jawa kelas II MI Nurul Ulum Arjosari Blimbing Malang
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan produk multimedia interaktif pada pelajaran Bahasa Jawa untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II MI Nurul Ulum Arjosari Blimbing Malang
3. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif pada pelajaran Bahasa Jawa kelas II MI Nurul Ulum Arjosari Blimbing Malang.

D. Manfaat Pengembangan

Manfaat dari penelitian ini sangat beragam bila ditinjau dari banyak aspek yang ada diantaranya adalah :

1. Secara teoritis : sebagai pengembangan ilmu pengetahuan bagi guru, di mana guru harus mampu mengembangkan atau berinovasi dalam membuat media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Di sini peneliti mengembangkan media autoplay pada pelajaran Bahasa Jawa yang mana media autoplay adalah sebuah fitur yang terdapat pada sistem operasi Microsoft windows dengan tujuan mempermudah dan mempercepat akses media input yang dikoneksikan ke komputer
2. Secara praktis :
 - a. Bagi guru dan peneliti : Bahan informasi dan bahan kajian untuk dapat meningkatkan konsep pembelajaran melalui perangkat pembelajaran berupa media autoplay. Selain itu, untuk menambah

wawasan dan pengetahuan bagaimana cara melakukan pembelajaran yang aktif dan efektif.

- b. Bagi siswa : Dapat meningkatkan hasil belajar dan memperluas pengetahuan khususnya terhadap materi urip resik lan sehat pada pelajaran Bahasa Jawa sehingga siswa dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari serta dapat membntu siswa dalam belajar mandiri.
 - c. Bagi lembaga sekolah : Meningkatkan kualitas proses pembelajaran, seta dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan pembelajaran Bahasa Jawa khususnya terhadap materi urip resik lan sehat, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Bagi peneliti lain : untuk menambah referensi bagi peneliti yang ingin menggunakan penelitian pengembangan media autoplay.

E. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Dengan penyusunan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *autoplay* yang didesain semenarik mungkin, siswa akan lebih senang membaca dan semangat dalam mengikuti pembelajaran, siswa diasumsikan lebih termotivasi, terbimbing, dan lebih terkontrol arah belajarnya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *autoplay* yang dikembangkan.

2. Selama ini, media pembelajaran terkesan monoton dan juga membosankan. Dengan adanya multimedia interaktif ini, akan membantu siswa untuk lebih aktif di kelas dan paham dengan materi yang berlangsung.
3. Melalui media pembelajaran yang dikembangkan ini, siswa akan lebih bisa dikontrol dan pembelajaran yang sebelumnya terpusat pada guru sekarang beralih pada siswa. Selain itu pembelajaran juga bisa berlangsung secara interaktif.
4. Belum tersedianya media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *autoplay* pada pembelajaran Bahasa Jawa yang dikembangkan.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Untuk memberikan gambaran dalam penelitian dan pengembangan ini, maka peneliti mencantumkan ruang lingkup pengembangan pada media *autoplay* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Jawa materi “Urip resik lan sehat” untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II MI Nurul Ulum Arjosari Blimbing Malang.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran untuk pembelajaran Bahasa Jawa dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Materi yang disampaikan adalah materi urip resik lan sehat yang terdapat pada kelas II MI Nurul Ulum Arjosari Blimbing Malang.
2. Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran dilengkapi dengan bantuan multimedia interaktif yang mana berbentuk *autoplay* yang

didalamnya terdapat materi yang dijabarkan dengan cerita bergambar agar lebih menarik

3. Warna yang dominan adalah warna cerah yang sesuai dengan tema anak-anak
4. Gambar yang digunakan adalah sesuai dengan materi yang menjadi bahan ajar.
5. Bentuk fisik media pembelajaran berbasis *autoplay* dalam penelitian ini berupa media elektronik dibuat dengan menggunakan variasi tata letak, variasi huruf yang sesuai dengan kebutuhan sehingga nyaman untuk dibaca dan menarik untuk dipelajari, dalam hal ini peneliti memilih font huruf Arial dengan size 14 untuk isi, dan 18 untuk judulnya. Selanjutnya icon- icon yang digunakan menggunakan kartun yang bersifat edukasi seperti kartun anak yang membawa pensil dan lain-lain.

H. Originalitas Penelitian

Menurut hasil analisis peneliti, belum pernah ada penelitian yang serupa dengan judul yang peneliti kemukakan, namun penelitian sejenis ini pernah dilakukan oleh peneliti lain. Penelitian ini adalah :

1. Skripsi berjudul “ Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Fiqih Berbasis Multimedia Autoplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI Al-Aziz Dampit Malang.” Yang ditulis oleh Rofiatunnisa tahun 2014. Penelitian tersebut mengembangkan bahan ajar berbasis autoplay yang mana pada penelitian tersebut dikatakan

berkualitas dan layak digunakan sebagai media pembelajaran tanpa revisi dan hasil belajar dari kelas eksperimen menunjukkan nilai yang signifikan.⁷ Persamaan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis autoplay, sedangkan perbedaannya adalah menghasilkan produk bahan ajar dan penyajian isi bahan ajar mata pelajaran Fiqih. Secara orisinalitasnya, berdasarkan penelitian terdahulu tersebut belum adanya mengembangkan media autoplay untuk pelajaran Bahasa Jawa. Dari segi rumusan masalahnya adalah (1) Bagaimana desain produk media mata pelajaran Fiqih berbasis multimedia autoplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di MI Al-Aziz Dampit Malang? (2) Bagaimana tingkat validitas dan kemenarikan produk media mata pelajaran Fiqih berbasis multimedia autoplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di MI Al-Aziz Dampit Malang? (3) Apakah pengembangan media Autoplay pada mata pelajaran Fiqih berbasis dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di MI Al-Aziz Dampit Malang?. Dari pernyataan di atas mengatakan bahwa hasil penelitian ini sudah sangat signifikan karena tanpa adanya revisi, tetapi belum tentu jika peneliti terdahulu ini bisa mengembangkan media autoplay pada pelajaran Bahasa Jawa tanpa adanya revisi.

2. Skripsi berjudul “ Pengembangan Buku Berbahasa Jawa Bergambar Sebagai Penunjang Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar”.Oleh

⁷ Rofiatunnisa, “ Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Fiqih Berbasis Multimedia Autoplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI Al-Aziz Dampit Malang”. Skripsi, (Malang : Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah UIN Malang, 2014)

Amrih Setiowati dari Universitas Negeri Semarang. Peneliti menerapkan pada sekolah dasar dan tidak difokuskan pada kelas berapa. Dengan mengembangkan buku berbahasa Jawa bergambar sebagai penunjang pembelajaran Bahasa Jawa. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan mata pelajaran Bahasa Jawa serta menggunakan penelitian dan pengembangan. Sedangkan perbedaannya adalah media yang digunakan berbeda yang mana menggunakan media buku bergambar. Secara orisinalitasnya, berdasarkan penelitian terdahulu tersebut belum adanya pengembangan media berbasis autoplay yang menunjang materi wayang pada pelajaran Bahasa Jawa. Dari segi rumusan masalahnya adalah (1) Bagaimana desain pengembangan buku berbahasa Jawa bergambar sebagai penunjang pembelajaran bahasa Jawa Sekolah Dasar? (2) Bagaimana kemenarikan produk pengembangan buku berbahasa Jawa bergambar sebagai penunjang pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar? (3) Bagaimana perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan produk pengembangan buku berbahasa Jawa bergambar dengan tidak yang menggunakan produk pengembangan buku berbahasa Jawa bergambar? Hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa secara menyeluruh dapat diketahui bahwa penggunaan buku berbahasa Jawa bergambar dapat menunjang pembelajaran Bahasa Jawa.⁸ Tetapi menurut peneliti

⁸ Amrih Setiowati, *Pengembangan Buku Berbahasa Jawa Bergambar Sebagai Penunjang Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar. Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa Fakultas Bahasa*

terdapat ketidak efektifan efisien karena tidak membatasi pada tingkatan kelasnya, sehingga kurang maksimal dalam pelaksanaannya, walaupun hasilnya sudah memenuhi standart.

3. Skripsi berjudul “ Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interktif Autoplay Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Perubahan Lingkungan Kelas IV MIN Bukusari Gempol Pasuruan” yang ditulis oleh Novi Lilatur Rohmah tahun 2015. Penelitian tersebut mengembangkan media pembelajaran berbasis autoplay yang mana penelitian tersebut sangat membantu guru saat pembelajaran sehingga media ini dinilai berkualitas dan dianggap sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Persamaan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis autoplay, sedangkan perbedaannya penyajian isi bahan ajar mata pelajaran Fiqih. Secara orisinalitasnya, berdasarkan penelitian terdahulu tersebut belum adanya mengembangkan media autoplay untuk pelajaran Bahasa Jawa. Dari segi rumusan masalahnya adalah (1) Bagaimana desain produk media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif autoplay untuk meningkatkan pemahaman konsep materi perubahan lingkungan kelas IV MIN Bukusari Gempol Pasuruan ? (2) Bagaimana tingkat validitas dan kemenarikan produk media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif autoplay untuk meningkatkan pemahaman konsep materi perubahan lingkungan kelas

IV MIN Bukusari Gempol Pasuruan ? (3) Apakah ada perbedaan pemahaman konsep siswa kelas kontrol dengan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis autoplay untuk meningkatkan pemahaman konsep materi perubahan lingkungan kelas IV MIN Bukusari Gempol Pasuruan ? Dari hasil penelitian ini adalah hasil belajar siswa semakin meningkat sesudah melakukan eksperimen dari media ini.⁹

Adapun perbedaannya dengan penelitian ini adalah penelitian ini mengangkat media pembelajaran pada pelajaran yang berbeda. Untuk memudahkan memahami, berikut peneliti membuat tabel perbedaan dan persamaan dan orisinalitas penelitian pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Sebelumnya

NO.	Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Persamaan dan Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Fiqih Berbasis Multimedia Autoplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI Al-Aziz Dampit Malang	(1) Bagaimana desain produk media mata pelajaran Fiqih berbasis multimedia autoplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di MI Al-Aziz Dampit Malang?	Persamaan: 1.Menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis autoplay 2.Menggunakan penelitian dan pengembangan Perbedaan : 1.Menghasilkan produk bahan ajar dan penyajian isi	-Penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran autoplay pada pelajaran Bahasa Jawa untuk kelas II MI Nurul Ulum Arjosari Blimbing Malang

⁹ Rohmah,Novi Lailatur “ *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Perubahan Lingkungan Kelas IV MIN Bulusari Gempol Pasuruan* “ Skripsi (Malang: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah UIN Malang,2015)

NO.	Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Persamaan dan Perbedaan	Originalitas Penelitian
		<p>(2) Bagaimana tingkat validitas dan kemenarikan produk media mata pelajaran Fiqih berbasis multimedia autoplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di MI Al-Aziz Dampit Malang?</p> <p>(3)Apakah pengembangan media Autoplay pada mata pelajaran Fiqih berbasis dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di MI Al-Aziz Dampit Malang?.</p>	<p>bahan ajar mata pelajaran Fiqih</p>	<p>-Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut belum adanya pengembangan sebuah media pembelajaran Bahasa Jawa dengan menggunakan media autoplay khususnya pada materi urip resik lan sehat</p>
2.	<p>Pengembangan Buku Berbahasa Jawa Bergambar Sebagai Penunjang Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar</p>	<p>(1) Bagaimana desain pengembangan buku berbahasa Jawa bergambar sebagai penunjang pembelajaran bahasa Jawa</p>	<p>Persamaan 1. Menggunakan mata pelajaran Bahasa Jawa 2.Menggunakan penelitian dan pengembangan Perbedaan : 1.Menghasilkan produk bahan ajar</p>	

NO.	Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Persamaan dan Perbedaan	Originalitas Penelitian
		<p>Sekolah Dasar? (2) Bagaimana kemenarikan produk pengembangan buku berbahasa Jawa bergambar sebagai penunjang pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar? (3) Bagaimana perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan produk pengembangan buku berbahasa Jawa bergambar dengan tidak yang menggunakan produk pengembangan buku berbahasa Jawa bergambar?</p>	<p>berupa buku Bahasa Jawa bergambar</p>	
3.	<p>Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia</p>	<p>(1) Bagaimana desain produk media pembelajaran IPA berbasis</p>	<p>Persamaan: 1. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran</p>	

NO.	Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Persamaan dan Perbedaan	Originalitas Penelitian
	<p>Interktif Autoplay Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Perubahan Lingkungan Kelas IV MIN Bukusari Gempol Pasuruan</p>	<p>multimedia interaktif autoplay untuk meningkatkan pemahaman konsep materi perubahan lingkungan kelas IV MIN Bukusari Gempol Pasuruan ? (2) Bagaimana tingkat validitas dan kemenarikan produk media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif autoplay untuk meningkatkan pemahaman konsep materi perubahan lingkungan kelas IV MIN Bukusari Gempol Pasuruan ? (3)Apakah ada perbedaan pemahaman konsep siswa kelas kontrol dengan kelas</p>	<p>berbasis autoplay 2.Menggunakan penelitian dan pengembangan Perbedaan : 1. Menggunakan mata pelajaran IPA</p>	

NO.	Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Persamaan dan Perbedaan	Originalitas Penelitian
		eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis autoplay untuk meningkatkan pemahaman konsep materi perubahan lingkungan kelas IV MIN Bukusari Gempol Pasuruan ?		

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu di atas, belum ada penelitian pengembangan yang mengembangkan media pembelajaran autoplay pada pelajaran Bahasa Jawa pada kelas II MI Nurul Ulum Blimbing Arjosari Malang. Pembelajaran Bahasa Jawanya juga hanya mengacu pada bahan ajar dari sekolah dan cara mengajarnya dominan menggunakan metode ceramah sehingga tidak bisa aktif dalam pembelajaran, serta tidak menggunakan media yang pendukung sehingga siswa mudah merasa bosan.

Oleh karena itu, perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah peneliti mengembangkan media pembelajaran autoplay pada pelajaran Bahasa Jawa pada kelas II Semester II dengan penambahan

multimedia interaktif berbasis autoplay di MI Nurul Ulum Blimbing Arjosari Malang.

I. Definisi Operasional

Berdasarkan judul pengembangan media pembelajaran autoplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Jawa kelas II MI Nurul Ulum Blimbing Arjosari Malang, maka definisi operasional yang akan peneliti sajikan adalah :

1. Pengembangan

Model penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan menurut Borg dan Gall sebagai “ a process used to develop and validate educational product”. Sedangkan menurut Gay, model penelitian pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan produk pendidikan yang efektif berupa materi pembelajaran, strategi, media atau materi lainnya pada pembelajaran untuk digunakan di sekolah, tetapi bukan untuk menguji teori. Menurut peneliti model dalam penelitian ini merujuk pada pendapat Gay.

Pengembangan adalah proses menerjemah spesifikasi desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penerjemahan spesifikasi desain tersebut meliputi identifikasi masalah, perumusan tujuan pembelajaran, pengembangsn strategi atau atau metode pembelajaran dan evaluasi keefektifan, efisiensi dan kemenarikan pembelajaran.¹⁰

¹⁰ I Nyoman Sudana Dedeng, *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel* (Jakarta : Depdikbud Dirjen Perguruan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, 1989), hlm. 7

Dalam penelitian pengembangan ini lebih terfokus pada pengembangan media pembelajaran autoplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Jawa kelas II MI Nurul Ulum Blimbing Arjosari Malang.

2. Bahan Ajar adalah Informasi, alat dan teks yang diperlukan guru untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.
3. Media Pembelajaran adalah sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan.¹¹ Media pembelajaran bisa diartikan juga sebagai suatu alat atau bahan yang dapat menjadi suatu sarana untuk mencapai suatu pembelajaran.
4. Multimedia Interaktif adalah Suatu tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas dengan penggunanya.
5. Bahasa Jawa

Bahasa Jawa adalah salah satu bahasa daerah yang berkembang di Indonesia dan mempunyai fungsi sebagai berikut : (1) sebagai lambang kebanggaan daerah, (2) lambang identitas daerah, (3) alat berhubungan di dalam keluarga dan masyarakat daerah.¹²

6. Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses

¹¹ Sri Anitah, *Media Pembelajaran* (Surakarta: Yuma Pustaka,2010), hlm.4

¹²Mulyana, *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Daerah*, (Yogyakarta: Tiara wacana,2008), hlm.233.

dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

J. Sistematika Pembahasan

Sistematika Pembahasan dalam penelitian pengembangan ini memuat ide-ide pokok pembahasan dalam setiap bab pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Dalam hal ini, ide – ide pokok pembahasan tersebut mencakup Bab I, pada bab ini akan memaparkan tentang latar belakang masalah penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis autoplay pada pelajaran Bahasa Jawa untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II di MI Nurul Ulum Arjosari Blimbing Malang. Rumusan masalah yang dimaksudkan untuk mempertegas dan memfokuskan pembahasan. Dalam bab ini juga membahas tentang tujuan pengembangan sebagai jawaban atas rumusan masalah penelitian pengembangan. Selanjutnya, dipaparkan manfaat pengembangan yang ingin dicapai secara teoritis dan praktis. Asumsi hanya mengembangkan media pembelajaran berbasis autoplay pada pelajaran Bahasa Jawa, yang tahap berikutnya dalam ruang lingkup pengembangan. Spesifikasi produk yang dikembangkan yaitu pengembangan media autoplay pada pembelajaran Bahasa Jawa untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II Nurul Ulum Arjosari Blimbing Malang. Tahap berikutnya dipaparkan definisi operasional yang memberikan pemahaman tentang beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian pengembangan ini. Setelah itu, tentang originalitas penelitian di

mana ini sangat penting agar tidak terjadi penduplikasian dan juga mengetahui bahan referensi yang dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran. Di akhir bab ini terdapat sistematika pembahasan yang di dalamnya memuat gambaran umum tentang persoalan yang akan dibahas secara keseluruhan dalam penelitian media pembelajaran ini.

Pada Bab II pokok pembahasan, berisi kajian pustaka yang mencakup landasan teori, dan kerangka berpikir yang membahas tentang definisi pengembangan, media pembelajaran, autoplay, bahasa jawa, serta hasil belajar.

Selanjutnya pada Bab III, berisi metode penelitian yang mencakup pengembangan yang mengembangkan jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji coba produk yang meliputi desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Pada Bab IV, berisi paparan data dan hasil pengembangan, yang meliputi : (1) Penyajian data uji coba, berupa : pengembangan materi dalam media autoplay, dan penyajian data hasil uji coba media autoplay.

(2) Analisis data, berupa : analisis hasil pengembangan media autoplay materi Urip resik lan sehat, analisis hasil validasi dan kemenarikan media autoplay materi urip resik lan sehat keefektifan media autoplay materi urip resik lan sehat.

Pada Bab V, berisi tentang kesimpulan dan saran pengembangan media pembelajaran berupa autoplay.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengembangan

a. Pengertian Pengembangan

Pengembangan media dalam pembelajaran yang dimaksud di sini adalah suatu usaha untuk menyusun sebuah program media pembelajaran yang langsung tertuju pada perencanaan media. Media yang akan ditampilkan untuk digunakan dalam proses belajar mengajar harus direncanakan terlebih dahulu yang sesuai dengan kebutuhan siswanya.¹³

Model penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan menurut Borg dan Gall sebagai “ a process used to develop and validate educational product”. Sedangkan menurut Gay, model penelitian pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan produk pendidikan yang efektif berupa materi pembelajaran, strategi, media atau materi lainnya pada pembelajaran untuk digunakan di sekolah, tetapi bukan untuk menguji teori. Berdasarkan dari pendapat keduanya dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran adalah suatu model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan dan pembelajaran untuk meningkatkan

¹³ Asnawir dan Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta Selatan : Ciputat PERS, 2002) hlm. 135

dan mengembangkan mutu pendidikan dan pembelajaran secara efektif dan *adaptable*.¹⁴

Brog and Gall mengemukakan “ *unfortunately, R&D still pplays a minor role in eduacation*” sebenarnya, R&D masih sedikit dimainkan pada lingkungan pendidikan:. Pernyataan dari ahli ini menerangkan bahwa penelitian R&D masih sangat rendah digunakan dalam lingkungan pendidikan. Dalam penelitian bidang pendidikan perlu mengembangkan produk yang melauai metode penelitian dan pengembangan atau biasa disebut Research and Development (R&D). Dari pernyataan para ahli tersebut maka peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan dalam menyusun penelitian ini.¹⁵

Desain pengembangan merupakan praktek penyusunan media teknologi komunikasi dan isi untuk mempermudah dan membantu agar dapat terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara guru dan peserta didik. Sedangkan yang dimaksud desain pengembangan oleh peneliti adalah medesain sebuah media ajar dalam bentuk software dengan hasil produk fisik berupa media autoplay yang berisi materi pelajaran Bahasa Jawa kelas II .

Produk dari model penelitian ini diharapkan dapat dipakai dengan efektif untuk meningkatkan dan mengembangkan mutu pendidikan dan

¹⁴Anik Ghufron, Panduan Penelitian Dan Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran,(Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY, 2007) hlm. 5

¹⁵Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. (Bandung: Alfabeta, 2009) hlm. 298

pembelajaran di sekolah. Penelitian dan pengembangan ini memiliki beberapa karakteristik antara lain:

- 1.) Bersifat *research based development*, artinya melalui penelitian pengembangan produk pendidikan dan pembelajaran ditempuh
- 2.) Berorientasi pada produk dan bukan menguji teori
- 3.) Hasil dari pengembangan digunakan untuk kepentingan meningkatkan dan mengembangkan mutu pendidikan dan pembelajaran yang baik.

Dalam capaian proses pembelajaran dapat disesuaikan dan harusnya diikuti dalam setiap satuan pendidikan sebagaimana terdapat dalam peraturan pemerintah no. 19 tahun 2005 tentang standart Nasional pendidikan, pasal 19 ayat 1 yang berbunyi :

“Adapun proses pembelajaran pada satuan pendidikan hendaknya diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”.¹⁶

b. Prinsip-prinsip Pengembangan

Di dalam pengembangan terdapat prinsip-prinsip yang diperhatikan dan dilaksanakan secara berurutan. Prinsip-prinsipnya yaitu :¹⁷

- 1.) Dimulai dari yang mudah untuk memahami yang sulit, dari yang konkret untuk memahami yang abstrak.
- 2.) Pengulangan akan memperkuat pemahaman.

¹⁶ Permendiknas No. 19 tahun 2005 tentang standart nasional Pendidikan, Pasal 19 No.1

¹⁷ Sofan Amri dan Iif Khoiru Ahmadi, Kontruksi Pengembangan Pembelajaran (Jakarta: PT.Prestasi Pustaka, 2010) hlm.160

- 3.) Umpan balik positif akan memberikan penguatan terhadap pemahaman peserta didik.
- 4.) Motivasi belajar yang tinggi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar.
- 5.) Mencapai tujuan ibarat naik tangga, setahap demi setahap, akhirnya akan mencapai ketinggian tertentu.
- 6.) Mengetahui hasil yang telah dicapai akan mendorong peserta didik untuk terus mencapai tujuan.

c. Prosedur Pengembangan

Di dalam prosedur penelitian dan pengembangan terdapat tiga bagian, yaitu : a Deskriptif yaitu kondisi produk sebagai perbandingan atas bahan dasar produk yang akan dikembangkan, b.Valuatif yaitu kondisi pihak pengguna seperti halnya sekolah, guru, kepala sekolah, siswa dan lain sebagainya, c.Eksperimen yaitu kondisi faktor pendukung dan penghambat pengembangan dan penggunaan produk.

2. Bahan ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan guru untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan belajar mengajar di kelas. Bahan ajar yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis dan tidak tertulis. (National Center for Vocational

Education Research Ltd / National Center for Competency Based Training).

b. Fungsi Pembuatan Bahan Ajar

1. Pedoman bagi guru akan mengarahkan semua aktifitasnya dalam proses pembelajaran, dan untuk substansi yang seharusnya diajarkan kepada siswa
2. Pedoman bagi siswa akan mengarahkan semua aktifitasnya dalam proses pembelajaran, dan untuk substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari / dikuasai
3. Alat evaluasi pencapaian / penguasaan hasil pembelajaran.

c. Bentuk Bahan Ajar

1. Bahan Ajar cetak
2. Bahan Ajar dengar (audio)
3. Bahan Ajar Pandang dengar (adiovisual)
4. Bahan ajar interaktif

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bentuk jamak kata medium. Medium dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.¹⁸ Media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Kata media berasal dari bahasa latin dan bentuk jamaknya medium yang batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun kita

¹⁸ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010) hlm,4-5

membatasi pada media pendidikan saja sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran.

Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar. Sadiman berpendapat, bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.¹⁹ Dalam Bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan, apabila secara garis besar dipahami, maka media merupakan manusia, mater, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah adalah media.

Maka dalam hal ini, media mendapat definisi lebih khusus yaitu “teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat digunakan untuk kepentingan atau keperluan pembelajaran”, atau saran fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran.²⁰

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi utama dalam media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi

¹⁹ Cecep Kusnadi dan Bimbang Sutjipto, *Media Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia,2011) hlm.7

²⁰ Mrtinis Yamin, *Kiat Membelajarkan Siswa*, (Jakarta : Gaung Persada Press Jakarta, 2007) hlm. 198-199

belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah untuk dipahami.²¹

Akhmad Sudrajat mengemukakan beberapa fungsi media sebagai berikut :²²

- 1.) Media pembelajaran menghasilkan keragaman pengamatan
- 2.) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti tersedianya buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran ini dapat mengatasi perbedaan tersebut.
- 3.) Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- 4.) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis.
- 5.) Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
- 6.) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
- 7.) Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar
- 8.) Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik tentang suatu obyek, yang disebabkan, karena : (a)

²¹ Nurul Lailatul Azizah, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Bentuk Gambar Pop-Up Untuk Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Islam As Salam Kota Malang*, Program Sarjana UIN Maliki Malang 2014, hlm. 17

²² Ibid, hlm.18

obyek terlalu besar; (b) obyek terlalu kecil; (c) obyek yang bergerak terlalu lambat; (d) obyek yang bergerak terlalu cepat; (e) obyek yang terlalu kompleks (f) obyek yang bunyinya terlalu halus; (g) obyek mengandung resiko yang tinggi atau bahaya. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Kemp dan Dayton, mengidentifikasi manfaat media dalam kegiatan pembelajaran,²³ yaitu :

1.) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan

Melalui media, penafsiran yang beragam ini dapat direduksi dan disampaikan kepada siswa secara seragam. Setiap siswa yang melihat atau mendengar uraian tentang suatu ilmu melalui media yang sama akan menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima teman-temannya.

2.) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik

Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendiskripsikan suatu masalah, suatu konsep, suatu proses atau prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap. Media juga dapat menghadirkan “ masa lampau “ ke masa kini, menyajikan gambar dengan warna-

²³ Nurul Lailatul Azizah, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Bentuk Gambar Pop-Up Untuk Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Islam As Salam Kota Malang*, Program Sarjana UIN Maliki Malang 2014, hlm. 200-203

warni yang menarik. Dengan demikian media dapat membantu guru menghidupkan suasana kelasnya dan menghindari suasana monoton dan membosankan.

3.) Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif

Media harus dirancang dengan benar, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media guru mungkin akan cenderung berbicara “ satu arah “ kepada siswa saja. Namun dengan media, para guru dapat mengatur kelas mereka sehingga bukan hanya kelas dominasi guru atau guru yang aktif, tetapi siswa juga yang lebih banyak berperan.

4.) Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi

Sering kali guru menghabiskan waktu yang sangat banyak untuk menjelaskan suatu materi. Padahal waktu yang dihabiskan tidak perlu sebanyak itu jika mereka memanfaatkan media pendidikan dengan baik.

5.) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan

Penggunaan media tidak hanya membuat proses belajar mengajar lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi pelajaran secara lebih mendalam dan utuh. Dengan mendengar gurunya saja, siswa sudah dapat memahami permasalahannya dengan baik. Tetapi bila pemahamannya itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau

mengalami melalui media, pemahaman mereka terhadap isi pelajaran pasti akan lebih baik lagi.

6.) Proses belajar dapat terjadi di mana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja mereka mau, tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru.

7.) Sikap positif siswa terhadap bahan pelajaran maupun terhadap proses belajar itu sendiri.

8.) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif

Pertama guru tidak perlu mengulang-ulang penjelasan mereka bila media digunakan dalam pembelajaran. Kedua, mengurangi uraian verbal (lisan), guru dapat memberi perhatian lebih banyak kepada aspek-aspek lain dalam pembelajaran. Ketiga, peran guru tidak lagi menjadi sekedar “ pengajar “, tetapi juga konsultan, penasihat, atau manajer pembelajaran.

d. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely (1971) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya.²⁴

²⁴ Dikutip dari Cecep Kusnadi dan Bambang Sutjipto, Media Pembelajaran, (Bogor : Ghalia Indonesia,2011) hlm. 13-15

1. Ciri Fiksatif

Ciri ini digambarkan dari kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi, suatu peristiwa atau objek. Seperti fotografi, video tape, audio tape, dan film.

2. Ciri Manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulative. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya proses tsunami atau reaksi kimia dapat diamati melalui kemampuan manipulative dari media.

3. Ciri Distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relative sama mengenai kejadian itu.

4. Pelajaran Bahasa Jawa

a. Pengertian Bahasa Jawa

Bahasa Jawa merupakan bahasa yang digunakan penduduk suku Jawa di Jawa Tengah, Yogyakarta, dan Jawa Timur. Selain itu, Bahasa Jawa juga digunakan oleh penduduk yang tinggal di beberapa daerah lain seperti di Banten terutama kota Serang, kabupaten Serang, kota Cilegon, dan kabupaten Tangerang, Jawa Barat khususnya kawasan Pantai Utara

terbentang dari pesisir utara Karawang, Subang, Indramayu, kota Cirebon dan kabupaten Cirebon.

Bahasa Jawa sebagai salah satu bahasa daerah yang berkembang di Indonesia yang mempunyai fungsi sebagai berikut : (1) sebagai lambang kebanggaan daerah, (2) lambang identitas daerah, (3) alat berhubungan di dalam keluarga masyarakat daerah. Fungsi Bahasa Jawa tersebut bagi para siswa atau generasi muda Jawa kurang menghargai Bahasa Jawa sebagai bahasa daerahnya. Mereka beranggapan bahwa memakai Bahasa Jawa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari sebagai penanda ketidakterbukaan, ketidakterbukaan/ ketinggalan jaman, sehingga mereka mulai meninggalkan Bahasa Jawa sebagai budaya ibunya.²⁵

Oleh karena itu, sangat begitu penting pembelajaran Bahasa Jawa untuk dipelajari, dan pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah-sekolah sudah sangat membosankan bagi anak-anak sehingga menjadikan pembelajaran Bahasa Jawa ini momok selain pembelajaran matematika. Media pembelajaran harusnya masuk ke dalam pembelajaran tersebut sehingga menjadikan pembelajaran Bahasa Jawa tidak membosankan bagi anak-anak.

b. Penyebaran Bahasa Jawa

Penduduk Jawa yang merantau, membuat Bahasa Jawa bisa ditemukan di berbagai daerah bahkan di luar negeri. Banyaknya orang Jawa yang merantau ke Malaysia turut membawa bahasa dan kebudayaan Jawa ke Malaysia, sehingga terdapat kawasan pemukiman mereka yang dikenal

²⁵ Mulyana, *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Daerah*, (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2008) hlm. 233-234

dengan sebutan nama kampung Jawa, padang Jawa. Di samping itu, masyarakat pengguna Bahasa Jawa juga tersebar di berbagai wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Kawasan-kawasan luar Jayawangi didominasi etnis Jawa atau dalam persentase yang cukup signifikan adalah : Lampung (61,9 %), Sumatra Utara (32,6%), Jambi (27,6 %), Sumatra Selatan (27 %). Khusus masyarakat Jawa di Sumatra Utara, mereka merupakan keturunan para kuli kontrak yang dipekerjakan di berbagai wilayah perkebunan tembakau, khususnya di wilayah Deli atau Pujakesuma (Putra Jawa Kelahiran Sumatra). Sedangkan masyarakat Jawa di daerah lain disebarkan melalui program transmigrasi yang diselenggarakan semenjak zaman penjajahan Belanda.

Selain di kawasan Nusantara, masyarakat Jawa juga ditemukan dalam jumlah besar di Suriname, yang mencapai 15% dari penduduk secara keseluruhan, kemudian di Kaledonia Baru bahkan sampai kawasan Aruba dan Curacao serta Belanda. Sebagian kecil bahkan menyebar ke wilayah Guyana Perancis dan Venezuela. Pengiriman tenaga kerja ke Korea, Hongkong, serta beberapa negara Timur Tengah juga memperluas wilayah sebar pengguna bahasa ini meskipun belum bisa dipastikan kelestariannya.²⁶

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat kita simpulkan bahwa Bahasa Jawa seharusnya lebih dilestarikan lagi, salah satunya dengan mengenalkan kepada anak-anak kita yang sekarang sudah mulai

²⁶ Mulyana, Pembelajaran Bahasa dan Sastra Daerah, (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2008) hlm. 235

melupakan bahasa ibu mereka yaitu Bahasa Jawa. Dengan cara pengenalan yang lebih menyenangkan dan menarik sehingga mereka tidak merasa bosan dan asing dengan bahasa aslinya sendiri. Penerapan atau penggunaan media yang tepat juga termasuk cara memperkenalkan Bahasa Jawa yang efektif.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.²⁷

Menurut Julia dalam bukunya Asep Jihad hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya. Menurut Hamalik hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap, serta apersepsi dan apabilitas. Dari kedua pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian hasil belajar merupakan perubahan tingkah

²⁷ Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta : Multi Press, 2009) hlm. 14

laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran.²⁸

Setelah melalui proses belajar maka siswa diharapkan bisa mencapai tujuan belajar yang disebut juga sebagai hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki siswa setelah menjalani proses belajar. Sujana berpendapat, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, ketrampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa.²⁹

b. Hasil Belajar Sebagai Objek Penelitian

Horward Kingsley³⁰ membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) Ketrampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris. Dalam system pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler baik instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dan Benayamin Bloom yang secara garis besar membagi menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

²⁸ Ibid, hlm 15

²⁹ Ibid, hlm 15

³⁰ Ibid, hlm 22

1. Ranah kognitif

Kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.³¹

a.) Tipe hasil belajar : Pengetahuan

Istilah pengetahuan yang dimaksud adalah sebagai terjemahan dari kata *knowledge* dalam taksonomi Bloom. Dengan demikian, maknanya tidak sepenuhnya tepat sebab dalam istilah tersebut termasuk pula pengetahuan faktual disamping pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, batasan, definisi, istilah, pasal dalam undang-undang, nama-nama tokoh, nama-nama kota. Dari segi proses belajar, istilah-istilah tersebut memang perlu dihafal dan diingat agar dapat dikuasainya sebagai dasar bagi pengetahuan atau pemahaman konsep-konsep lainnya.³²

Hasil belajar jika dibandingkan dengan tingkat kemampuan berpikir lainnya, tipe pengetahuan hafalan termasuk tingkat yang paling rendah. Meskipun demikian, pengetahuan itu yang paling tinggi. D disesuaikan dengan dengan perkembangan tingkat kemampuan berpikir siswa, soal-soal tes yang banyak menuntut

³¹ Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta : Multi Press, 2009) hlm.22

³²Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya,2009) hlm 23

pengetahuan hafalan hanya cocok untuk murid-murid SD kelas rendah. Untuk kelas-kelas yang lebih tinggi, seperti kelas V MI dan tingkat lanjut, proporsi jumlah soal yang mengungkapkan kemampuan berpikir yang lebih tinggi harus semakin besar.³³

Rumusan tujuan instruksional khusus yang mengukur jenjang penguasaan yang bersifat *ingatan* biasanya menggunakan kata kerja operasional, antara lain: menunjukkan, menyebutkan, mengenal, mengingat kembali, mendefinisikan. Perlu kiranya dikemukakan di sini bahwa, dilihat dari segi bentuknya, tipe tes yang paling banyak dipakai untuk mengungkapkan pengetahuan hafalan adalah tipe melengkapi, tipe isian, dan tipe dua pilihan.

b.) Tipe hasil belajar : Pemahaman

Pemahaman atau kompetensi adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan testee mampu memahami arti atau konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya. Dalam hal ini testee tidak hanya hafal secara verbalistis, tetapi memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan.

c.) Tipe hasil belajar : Aplikasi

Dalam tingkat aplikasi, testee atau responden dituntut kemampuannya untuk menerapkan atau menggunakan apa yang telah diketahuinya dalam situasi yang baru baginya. Dengan kata lain, aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi konkret

³³ Ngalim Purwanto, Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran, (Bandung: PT Rosdakarya, 2006) hlm. 44

atau situasi khusus. Abstraksi tersebut dapat berupa ide, teori, atau petunjuk teknis.

Kata kerja operasional untuk rumusan tingkat penguasaan aplikasi, yakni : menggunakan, menerapkan, menggeneralisasikan, menghubungkan, memilih, mengembangkan, mengorganisasikan, menyusun, mengklasifikasikan, mengubah struktur aplikasi, Pengetahuan aplikasi lebih tepat dan lebih mudah diukur dengan tes yang berbentuk uraian dari pada dengan tes objectif.³⁴

d.) Tipe hasil belajar : Analisis

Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hirarkienya dan atau susunannya. Analisis merupakan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya. Dengan analisis diharapkan seseorang mempunyai pemahaman yang komprehensif dan dapat memilahkan integritas menjadi bagian-bagian yang tetap terpadu, untuk beberapa hal memahami prosesnya, untuk hal lain memahami cara bekerjanya, untuk hal lain lagi memahami sistematikanya.³⁵

Kata kerja operasional untuk merumuskan tujuan instruksional khusus jenjang analisis, antara lain: membedakan,

³⁴ Ngalm Purwanto, Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran, (Bandung: PT Rosdakarya, 2006) hlm. 45

³⁵ Ibid, hlm. 46

menemukan, mengklasifikasikan, mengategorikan, menganalisis, membandingkan, mengadakan pemisahan³⁶

e.) Tipe hasil belajar : Sintesis

Kemampuan analisis adalah penyatuan unsur-unsur atau bagian –bagian ke dalam bentuk yang menyeluruh. Dengan kemampuan sintesis seseorang dituntut untuk dapat menemukan hubungan kausal atau urutan tertentu, atau menemukan abstraksinya yang berupa integrasi. Tanpa sintesis yang tinggi, seseorang hanya dapat melihat unit-unit atau bagian-bagian secara terpisah tanpa arti. Berpikir sintesis merupakan salah satu hasil yang dicapai dalam pendidikan.

Untuk merumuskan tujuan instruksional khusus tingkat penguasaan sintesis digunakan kata kerja operasional, antara lain :: menghubungkan, menghasilkan, mengkhususkan, mengembangkan, menggabungkan, mengorganisasikan, menyintesis, mengklasifikasi, menyimpulkan.³⁷

f.) Tipe hasil belajar : Evaluasi

Dengan kemampuan evaluasi, testee diminta untuk membuat suatu penilaian tentang suatu pernyataan, konsep, situasi, dan lain sebagainya. Berdasarkan kriteria tertentu kegiatan penilaian dapat dilihat dari segi tujuannya, gagasannya, cara bekerjanya, cara pemecahannya, metodenya, materinya, atau lainnya.

³⁶ Ngalim Purwanto, Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran, (Bandung: PT Rosdakarya, 2006) hlm. 27

³⁷ Ibid, hlm. 47

Kata kerja operasional yang biasanya dipakai untuk merumuskan tujuan instruksional khusus jenjang evaluasi, diantaranya: menafsirkan, menilai, menentukan, mempertimbangkan, membandingkan, melakukan, memutuskan, mengargumentasikan, menaksir.

2. Ranah Afektif

Ranah afektif berjenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Penilaian hasil belajar afektif kurang mendapat perhatian dari guru. Para guru lebih banyak menilai ranah kognitif semata-mata. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin. Motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.³⁸

Pengukuran ranah afektif tidaklah semudah mengukur ranah kognitif. Pengukuran ranah afektif tidak dapat dilakukan setiap saat (dalam arti pengukuran formal) karena perubahan tingkah laku siswa tidak dapat berubah sewaktu-waktu. Perubahan sikap seseorang memerlukan waktu yang relatif lama. Demikian juga pengembangan minat dan penghargaan nilai-nilai.³⁹

³⁸ Nana Sudjana, Penilaian Hasil Belajar Mengajar, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya,2009) hlm 30

³⁹Suharsimi Arikunto, Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan, (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2009) hlm. 177

3. Ranah Psikomotorik

Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni : (1) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tanpa disadari. (2) Keterampilan pada gerakan – gerakan dasar (3) Keterampilan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain. (4)Kemampuan di bidang fisik misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan (5) Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks (6) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non-dicursive seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Hasil belajar yang dikemukakan di atas sebenarnya tidak berdiri sendiri, tetapi selalu berhubungan satu sama lain, bahkan ada dalam kebersamaan. Seseorang yang berubah tingkat kognisinya sebenarnya dalam kadar tertentu telah berubah pula sikap dan perilakunya.⁴⁰

Pengukuran ranah psikomotorik dilakukan terhadap hasil-hasil belajar yang berupa penampilan. Namun demikian biasanya pengukuran ranah ini disatukan atau dimulai dengan pengukuran ranah kognitif sekaligus.⁴¹

⁴⁰ Nana Sudjana, Penilaian Hasil Belajar Mengajar, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya,2009) hlm 31

⁴¹ Suharsimi Arikunto, Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan, (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2009) hlm. 182

c. Indikator Hasil Belajar

Banyak guru yang merasa sukar untuk menjawab pertanyaan yang diajukan kepadanya mengenai apakah pengajaran yang dilakukan telah berhasil, dan apa buktinya? Untuk menjawab pertanyaan itu, terlebih dahulu harus ditetapkan apa yang menjadi kriteria keberhasilan pengajaran, baru kemudian ditetapkan alat untuk menaikkan keberhasilan belajar secara tepat. Mengingat pengajaran merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan, maka di sini dapat ditentukan dua kriteria yang bersifat umum. Menurut Sudjana dalam bukunya Asep Jihad dan Abdul Haris kedua kriteria adalah :

➤ Kriteria ditinjau dari sudut prosesnya

Kriteria dari sudut prosesnya menekankan kepada pengajaran sebagai suatu proses yang merupakan interaksi dinamis sehingga siswa sebagai subjek mampu mengembangkan potensinya mulai belajar sendiri.

➤ Kriteria ditinjau dari dari hasilnya

Disamping tinjauan dari segi proses, keberhasilan pengajaran dapat dilihat dari segi hasil. Berikut ini adalah beberapa persoalan dapat dipertimbangkan dalam menentukan keberhasilan pengajaran ditinjau dari segi hasil atau produk yang dicapai siswa: 1) Apakah hasil belajar yang diperoleh siswa dari proses pengajaran nampak dalam bentuk perubahan tingkah laku secara menyeluruh? 2) Apakah hasil belajar

yang diperoleh siswa dari proses pengajaran dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari? 3) Apakah hasil belajar yang diperoleh siswa tahan lama diingat dan mengendap dalam pikirannya, serta cukup mempengaruhi perilaku dirinya? 4) Apakah yakin bahwa perubahan yang ditunjukkan oleh siswa merupakan akibat dari proses pengajarannya?

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar

Menurut Muhibbin Syah dalam bukunya psikologi belajar, secara global faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu :

1. Faktor internal,(faktor dari dalam siswa), yaitu keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa.
2. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yaitu kondisi lingkungan di sekitar siswa.
3. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.⁴²

6. Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia Interaktif

Ariesto Hadi Sutopo (2003 : 7) menyatakan bahwa multimedia interaktif (*interactive multimedia*) atau non linear multimedia adalah multimedia yang dapat menangani interaktif *user*, dimana *user* dapat

⁴² Muhibbin Syah, Psikologi Bekajar (Jakarta: PT Raja Grafindo Prasada, 2006) hlm.

memilih apa yang akan dikerjakan selanjutnya, bertanya dan mendapat jawaban yang akan mempengaruhi komputer untuk mengerjakan fungsi selanjutnya. Artinya, multimedia membutuhkan keterlibatan aktif dari penggunanya. Penggunalah yang menentukan jalannya program sesuai bahasa pemrogramannya.

Sedangkan Munir (2012:110) menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas dengan penggunanya. Pengertian ini merujuk pada kemampuan multimedia interaktif untuk berkomunikasi dengan penggunanya. Tampilannya dirancang agar pengguna dapat memperoleh informasi yang interaktif.

Di sini, peneliti menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi *autoplay* pada pelajaran Bahasa Jawa kelas II di MI Nurul Ulum Arjosari Blimbing Malang.

Multimedia berbasis *autoplay* secara sederhana diartikan sebagai lebih dari satu media. Arti media berbasis *autoplay* yang umumnya dikenal adalah berbagai macam kombinasi grafis, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran.

Media berbasis *autoplay* ini bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Media berbasis *autoplay* merupakan gabungan antara berbagai media (

format file) yang berupa teks, suara, foto, atau gambar, seni grafis, animasi, dan elemen video yang dikemas menjadi file digital yang memiliki *link* dan *tool*, digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik atau pengguna dengan berbantuan komputer.⁴³

Pengertian interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai user/ pengguna produk) dan komputer (software/ aplikasi atau produk dalam format file tertentu, biasanya dalam bentuk CD), dengan demikian produk / CD / aplikasi dengan user-nya.⁴⁴

Media *autoplay* merupakan suatu program aplikasi komputer atau perangkat lunak (software) yang mana untuk membuatnya dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya: gambar, suara, video, teks, dan *flash* ke dalam presentasi yang dibuat. Perangkat lunak yang *autoplay* dapat digunakan untuk :

- a.) Pengembangan aplikasi multimedia
- b.) Aplikasi computer based training (CBT)
- c.) Presentasi
- d.) CD business cards, dll

Berdasarkan pengertian dari multimedia interaktif maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang sedemikian rupa dilengkapi dengan alat

⁴³ Azhar Arsyad, Media Pengajaran, (Jakarta : PT. Raja Grafindo, 2000) hlm. 169

⁴⁴ Ibid, hlm. 170

pengontrol (tool) yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada pengguna (user).

Multimedia autoplay tidak bisa dipisahkan dengan multimedia interaktif, sebab di dalam multimedia interaktif terdapat beberapa software atau perangkat lunak yang dapat membantu dan mempermudah pengguna dalam mengerjakan suatu pekerjaan, misalnya untuk presentasi. Untuk itu pengembang di sini menggunakan software autoplay untuk produk pengembangan media.

b. Pentingnya Multimedia berbasis Autoplay

Dengan perkembangan jaman ini, maka penggunaan multimedia sangat penting, berikut ini adalah alasan pentingnya multimedia :

- 1.) Multimedia menjadikan kegiatan membaca itu dinamis dengan memberikan dimensi baik pada kata-kata. Apalagi dalam hal penyampaian makna, kata-kata dalam aplikasi multimedia bisa menjadi pemicu yang dapat digunakan memperluas cakupan teks untuk memeriksa suatu topik tertentu secara lebih luas.
- 2.) Multimedia melakukan hal ini bukan hanya dengan menyediakan lebih banyak teks melainkan juga menghidupkan teks dengan menyertakan bunyi, gambar, musik, animasi, dan video.
- 3.) Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu Computer Technology Riset (CTR)

menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20 % dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar, sedangkan dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus orang dapat mengingat 80 %, maka multimedia sangatlah efektif.

4.) Multimedia menjadi alat yang ampuh untuk pengajaran dan pendidikan serta untuk meraih keunggulan bersaing.

c. Karakteristik Multimedia Berbasis Autoplay

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi, dan evaluasi.

Adapun karakteristik dari multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1.) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- 2.) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- 3.) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain.⁴⁵

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya juga memenuhi fungsi sebagai berikut :

⁴⁵ Daryanto, Model Pembelajaran Inovatif, (Yogyakarta : Gava Media,2012), hlm. 50

- a.) Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
- b.) Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya.
- c.) Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang jelas dan terkendali.
- d.) Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, dan percobaan.⁴⁶

B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan judul penelitian yang digunakan, yaitu Media Pembelajaran *Autoplay* terhadap hasil belajar siswa, maka terdapat dua konsep utama yang memerlukan penjelasan yang akan diukur melalui variabel-variabel penelitian berdasarkan teori yang melandasinya, konsep tersebut media pembelajaran *autoplay* dan hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil proses pembelajaran diri sendiri dan pengaruh lingkungan, baik perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotor dalam diri siswa. R.Gagne (dalam Sudjana, 2010:213), mengemukakan bahwa hasil belajar harus didasarkan pada pengamatan tingkah laku, melalui stimulus respon dan hasil belajar bersyarat. Pengertian tersebut memberikan gambaran kepada kita bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dimiliki siswa setelah mengalami

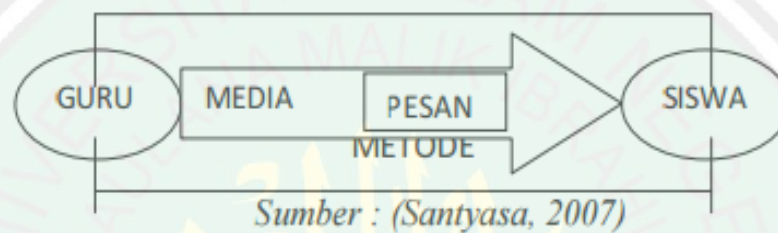
⁴⁶ Niken Ariani dan Dani Haryanto, Pembelajaran Multimedia di Sekolah, (Jakarta : Prestasi Pustaka, 2010) hlm. 9

proses pembelajaran. Keberhasilan sebuah pembelajaran pun bergantung pada tujuan, materi, pelajaran, sarana dan prasarana kondisi belajar, media pembelajaran, lingkungan belajar, metode pembelajaran dan evaluasi.

Oleh karena itu hendaknya guru pandai memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar sehingga siswa merasa berminat untuk belajar ekonomi dengan suasana yang menyenangkan. Sadiman (2008 : 7) Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi, Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Kehadiran media adalah proses belajar mengajar mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan ajar yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara, tanpa media yang tepat komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan berlangsung secara optimal.

Media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Gambar 2.1 Fungsi Media



Fungsi Media Dalam Proses Pembelajaran Semua bentuk sarana pendidikan disyaratkan mampu membantu peserta didik memahami bahan ajar yang diberikan oleh guru. Disamping harus mampu membangkitkan semangat pada proses belajar mengajar. Sarana pendidikan sebagai media pendidikan harus mampu membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan, serta penciuman. Untuk tujuan tersebut maka seorang guru perlu memiliki sebuah media pembelajaran yang memadai, agar bahan ajar dapat diserap peserta didik dengan sebaik-baiknya. Pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik siswa akan lebih membantu keberhasilan pengajar dalam pembelajaran. Media memungkinkan siswa menyaksikan obyek yang ada tetapi sulit untuk dilihat dengan kasat mata melalui perantara gambar, potret, slide, dan sejenisnya mengakibatkan siswa memperoleh gambaran yang nyata.

Pembelajaran dengan menggunakan media *autoplay* diharapkan akan dapat mempresentasikan materi ajar yang menarik dan mampu meningkatkan minat untuk belajar. Beberapa hal yang menjadikannya media ini menarik untuk digunakan sebagai alat presentasi adalah berbagai kemampuan pengolahan teks, warna, dan gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunaannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media *autoplay* dikembangkan untuk merancang sesuatu presentasi secara naratif, dalam menjelaskan fakta, maupun prinsip yang dapat di desain sedemikian rupa oleh guru sesuai dengan situasi, kondisi siswa, karakteristik materi pembelajaran, waktu dan tempat yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas II MI yang mana semakin lama siswa semakin jenuh dengan pembelajaran Bahasa Jawa karena terkesan monoton. Kerumitan bahan ajar yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat dibantu dengan menggunakan media *autoplay* untuk mempresentasikan yang sulit guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat dapat direalisasikan dengan kehadiran media *autoplay* dengan semenarik mungkin. Oleh karena itu, siswa akan menjadi bersemangat dan senang dengan adanya media *autoplay* ini yang sangat inovatif, sehingga hasil belajar siswa semakin meningkat.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D) yang beorientasi pada produk dalam bidang pendidikan . Menurut Sugiyono menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.⁴⁷ Sugiyono mendefinisikan *Research Development* sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut . Jadi penelitian dan pengembangan ini bersifat longitudinal (bertahap bisa *multy years*).⁴⁸ Begitu pula menurut *Seels dan Richey*, “ penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal”.⁴⁹

Sedangkan pengertian penelitian dan pengembangan menurut *Borg & Gall* adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus, Langkah-langkah penelitian ini atau proses

⁴⁷ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kuantitatif dan R&D, (Bandung : Alfabeta, 2009), hlm. 47

⁴⁸ Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D, (Bandung : Alfabeta, 2011), hlm. 297

⁴⁹ Punaji Setyosari, Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 195

pengembangan pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar di mana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.⁵⁰

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah ingin menilai perubahan – perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu.⁵¹ Dengan demikian penelitian dan pengembangan dapat meningkatkan kualitas produk atau suatu objek tertentu dan menilai setiap perubahan – perubahan yang terjadi dalam bidang pendidikan dan, baik proses, produk dan hasil pendidikan.

Oleh karena itu, peneliti menggunakan jenis penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk pendidikan berupa media pembelajaran berbasis autoplay sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas II Semester II Madrasah Ibtidaiyyah. Hal ini dilakukan guna meningkatkan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran yang menyenangkan sehingga memudahkan mereka untuk memperdalam pengetahuan mereka terhadap materi Bahasa Jawa ini.

B. Model Pengembangan

Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang dipergunakan sebagai acuan dalam melakukan kegiatan, menurut *Briggs* model adalah

⁵⁰ Ibid, hlm.194-195

⁵¹ Ibid, hlm. 196

seperangkat prosedur yang beruntutan untuk mewujudkan suatu proses. Menurut Punaji model pengembangan ada dua yaitu model konseptual, dan model prosedural. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis yang memberikan atau menjelaskan komponen-komponen produk produk yang akan dikembangkan dan keterkaitan antar komponennya.⁵²

Sedangkan model prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Model prosedural bisa kita jumpai dalam model rancangan sistem pembelajaran. Diantaranya adalah model *Kemp, Dick & Carrey, 4D, Borg and Gall* dan sebagainya.⁵³

Model prosedural yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan yang dikenalkan oleh Borg and Gall. Model ini menggariskan langkah-langkah umum yang harus diikuti untuk menghasilkan produk berbentuk siklus.

Terdapat sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangannya, antara lain:⁵⁴

1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal (*research infoormation collecting*) . Tahap pengumpulan informasi awal meliputi observasi kelas atau pengamatan dan persiapan laporan awal.

⁵² Trianto, Model Pembelajaran Terpadu, (Jakarta: Prestasi Pusataka,2007), hlm. 53

⁵³ Punaji Setyosari, op.cit, hlm. 200

⁵⁴ Punaji Setyosari , Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan (Jakarta:Kencana, 2010), hlm.196

2. Perencanaan (*planning*). Tahap perencanaan mencakup penentuan urutan materi media pembelajaran dan uji coba skala kecil, hal ini dilakukan agar produk pengembangan sesuai karakteristik siswa.

3. Pengembangan format produk awal (*develop preliminary form of product*).

Tahap ini mencakup penyiapan-penyiapan bahan pembelajaran dan alat evaluasi. Format pengembangan produk berupa media pembelajaran berbasis autoplay. Sebelum produk diuji cobakan diperlukan evaluasi dari para ahli untuk menilai kelayakan dasar konsep atau teori yang digunakan

4. Uji coba awal (Preliminary field testing)

Uji coba awal dilakukan pada 1-3 sekolah yang melibatkan 6-12 subyek dan data hasil wawancara, observasi dan angket dikumpulkan dan dianalisis. Hasilnya menjadi bahan masukan atau melakukan revisi produk awal.

5. Revisi produk (*Main product revision*)

Revisi produk dilakukan berdasarkan hasil uji coba awal. Hasil uji coba awal tersebut diperoleh informasi kualitatif tentang program atau produk yang dikembangkan.

6. Uji coba lapangan (*Main field testing*)

Produk yang telah direvisi kemudian di uji cobakan lagi pada subyek uji coba yang lebih besar. Uji coba lapangan terhadap 5-15 sekolah yang melibatkan 30-100 subyek. Hasil analisis dari uji coba awal untuk melakukan revisi produk lebih lanjut.

7. Revisi produk (*Operational product revision*)

Revisi dilakukan berdasarkan uji coba lapangan. Hasil uji coba lapangan dimaksudkan untuk menentukan keberhasilan produk dalam mencapai tujuan dalam meningkatkan produk untuk keperluan perbaikan pada tahap berikutnya.

8. Uji lapangan (*Operational field testing*).

Setelah produk direvisi, apabila pengembangan menginginkan produk yang lebih layak, maka diperlukan uji coba lapangan yang melibatkan 10-30 sekolah yang melibatkan 40-200 subyek. Hasilnya dikumpulkan dan di analisis untuk revisi produk akhir.

9. Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*)

Revisi produk akhir yaitu revisi yang dikerjakan berdasarkan uji coba lapangan dalam subyek yang lebih besar ini dimaksudkan untuk menentukan kebarhasilan produk dalam mencapai tujuan dalam meningkatkan produk untuk keperluan perbaikan pada tahap berikutnya.

10. Desiminasi dan Implementasi (*Dissemination and Implimentation*)

Pada tahap ini menyampaikan hasil pengemabangan kepada pengguna melalui forum pembelajaran dalam bentuk media presentasi.

Berdasarkan langkah-langkah pengembangan Borg and Gall di atas ada beberapa langkah yang peneliti reduksi karena keterbatasan peneliti, antara lain:

1. Uji coba awal (*preliminary field testing*)

Menurut Borg and Gall, Uji coba awal dilakukan pada 1-3 sekolah yang melibatkan 6-12 subyek dan data hasil wawancara, observasi dan angket dikumpulkan dan dianalisis. Kemudian peneliti meminimalisir jumlah sekolah dan siswa yang ada pada langkah tersebut, uji coba awal dilakukan pada 1 sekolah yang melibatkan 10 subyek dan data berupa angket dikumpulkan dan dianalisis sebagai bahan masukan.

2. Uji coba lapangan (*Main field testing*)

Menurut *Borg and Gall*, produk yang telah direvisi kemudian di uji cobakan lagi pada subyek uji coba yang lebih besar. Uji coba lapangan terhadap 5-15 sekolah yang melibatkan 30-100 subyek.

Pada langkah ini, peneliti juga mereduksi jumlah sekolah dan siswa. Uji coba lapangan dilakukan pada 1 sekolah yang melibatkan satu kelas yang berjumlah 22 subyek dan data berupa angket dikumpulkan dan dianalisis sebagai bahan masukan.

3. Uji lapangan (*Operational field testing*)

Menurut *Borg and Gall*, Setelah produk direvisi, apabila pengembangan menginginkan produk yang lebih layak, maka diperlukan uji coba lapangan yang melibatkan 10-30 sekolah yang melibatkan 40-200 subyek.

Pada langkah ini, peneliti juga mereduksi jumlah sekolah dan siswa. Uji lapangan dilakukan pada 1 sekolah yang mana terdapat 22 subyek. Pada tahap ini, peneliti tidak mengumpulkan data berupa angket, tetapi

mengumpulkan data yang berupa soal latihan untuk mengetahui keberhasilan media pembelajaran.

C. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model penelitian Borg and Gall di bukunya Sugiyono, peneliti meringkas prosedur atau langkah yang dilakukan oleh peneliti melalui empat tahap 1) tahap praperkembangan, 2) tahap pengembangan produk, 3) tahap validasi dan revisi, 4) tahap uji lapangan:

1. Tahap pra-perkembangan produk

Tujuan tahap pra perkembangan yaitu mempelajari atau mendalami karakteristik materi yang dikembangkan ke dalam media pembelajaran yang direncanakan. Selain itu, untuk mengumpulkan bahan-bahan materi yang dibutuhkan untuk merancang media pembelajaran, kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah:

a. Mengkaji kurikulum

Analisis kurikulum yang dilaksanakan bertujuan untuk menentukan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mata pelajaran Bahasa Jawa kelas II yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran yang berupa media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *autoplay*.

b. Melakukan studi lapangan

Studi lapangan dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi perilaku dan karakteristik siswa kelas II MI, menganalisis kesulitan belajar siswa dan menganalisis kebutuhan media pembelajaran Bahasa Jawa kelas II MI. kegiatan ini dilakukan dengan cara wawancara kepada guru kelas serta

mengamati media pembelajaran dan media yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa khususnya pada materi “Urip resik lan sehat “.

Hasil dari pengamatan menunjukkan media pada mata pelajaran Bahasa Jawa masih kurang mewakili materi dan kurang bervariasi sehingga terkesan menjenuhkan siswa dan siswa belum faham betul tentang tema yang dipelajari karena hanya bersifat monoton tanpa adanya media yang mendukung dalam pembelajaran. Pada akhirnya hal tersebut akan membuat siswa mengalami banyak kesulitan dalam memahami materi yang disajikan, sehingga akan mempengaruhi pemahaman konsep siswa.

c. Pengumpulan dan pemilihan bahan

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan dan pemilihan bahan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih disesuaikan dengan kemampuan siswa pada tingkat SD/MI. Hasil dari proses tersebut berupa materi yang berkenaan dengan pembelajaran Bahasa Jawa.

d. Menyusun kerangka media pembelajaran

Penyusunan kerangka media pembelajaran untuk mengelompokkan KI, KD, indikator, materi, video, evaluasi, langkah pembelajaran dari mata pelajaran Bahasa Jawa

2. Tahap pengembangan produk

Pada tahap ini, dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *autoplay*. Dalam mengembangkan materi ini, peneliti melakukan konsultasi dengan guru kelas dan beberapa pihak yang berkompeten dalam

Bahasa Jawa. Materi dalam media ini ditulis dengan menambahkan bermacam-macam gambar dan video yang sesuai dengan materi Bahasa Jawa. Adapun serangkaian proses yaitu melakukan penataan isi dan struktur media pembelajaran, penyusunan kegiatan pembelajaran, penyusunan media pembelajaran dengan penambahan macam-macam video, penyusunan perangkat evaluasi.

3. Tahap Validasi dan Revisi Produk

Kegiatan ini dilakukan untuk perbaikan atau penyempurnaan terhadap draf awal berdasarkan analisis data atau informasi yang diperoleh dari ahli dan siswa. Apabila media pembelajaran sudah dikatakan valid maka peneliti tidak perlu melakukan revisi dan produk siap untuk diimplementasikan, namun apabila media pembelajaran belum dikatakan valid maka harus revisi terlebih dahulu sebelum menjadi produk akhir pengembangan.

4. Tahap Uji Coba Produk

Kegiatan pada tahap ini untuk mengetahui tingkat kelayakan draf awal yang dihasilkan dari tahap pengembangan sehingga bisa dilakukan perbaikan untuk penyempurnaan produk yang berupa media pembelajaran. Pada tahap ini terdapat dua langkah yaitu tahap validasi dan tahap uji coba lapangan. Validasi produk dilakukan dengan konsultasi kelompok ahli, yakni ahli materi, ahli desain dan media, dan praktisi/guru. Hasil penilaian dari validasi ahli dan praktisi digunakan untuk penyempurnaan produk.

Setelah itu, dilakukan uji coba lapangan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Adapun pengembangan produk yang dilaksanakan pada penelitian ini hanya sampai pada tahap menghasilkan produk akhir, yaitu media pembelajaran berbasis *autoplay*. Akan tetapi pada tahap akhir desiminasi dan implementasi tidak dilaksanakan, hal ini disebabkan pada tahap ini dibutuhkan pengembangan penelitian lebih lanjut.

D. Validasi Produk

Validasi produk bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat yang digunakan untuk melakukan revisi (perbaikan), guna mencapai tujuan kelayakan produk yang dihasilkan. Sebelum diuji cobakan, produk terlebih dahulu dikonsultasikan dengan beberapa ahli meliputi ahli materi dan ahli media pembelajaran. Setelah melalui tahap konsultasi, produk ditanggapi dan dinilai oleh guru bidang studi Bahasa Jawa kelas II.

a. Desain validasi

Desain validasi yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah validasi pembelajaran Bahasa Jawa dari guru dan siswa sebagai pengguna produk. Validasi ini meliputi validasi isi dan desain produk. Validasi ini bertujuan untuk memperoleh data berupa penilaian dan saran-saran validator, sehingga diketahui valid tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan dan selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi.

b. Subyek validasi

Subyek validasi atau validator media pembelajaran Bahasa Jawa dengan pemahaman konsep terdiri dari 2 orang dosen atau ahli materi maupun desain dan seorang guru pengampu mata pelajaran Bahasa Jawa kelas II di MI Nurul Ulum Arjosari Blimbing Malang. Kriteria masing-masing validator adalah sebagai berikut:

- 1) Dosen validasi isi media pembelajaran berbasis multimedia autoplay, yaitu:
 - a) Dosen PGMI yang berkompeten dalam bidang pendidikan Bahasa Jawa MI
 - b) Memahami tentang pemahaman konsep Bahasa Jawa MI.
 - c) Mengetahui kurikulum Bahasa Jawa kelas II SD/MI.
 - d) Mengetahui karakteristik pembelajaran Bahasa Jawa kelas II SD/MI.
- 2) Dosen validasi atau ahli desain dan media pembelajaran berbasis *autoplay*, yaitu:
 - a) Dosen pengampu mata kuliah pengembangan sumber dan media pembelajaran atau dosen yang pernah menjadi narasumber tentang bagaimana cara membuat media dan sejenisnya.
 - b) Telah berpengalaman dalam mendesain dan merancang buku.
 - c) Telah menulis atau membuat modul pelatihan media pembelajaran atau sejenisnya.
- 3) Guru kelas

- a) Sebagai guru kelas yang telah berpengalaman mengajar Bahasa Jawa
- b) Memahami kurikulum Bahasa Jawa kelas II SD/MI
- c) Memahami karakteristik pelajaran Bahasa Jawa
- 4) Siswa kelas II MI

Subjek uji coba perorangan diambil sepuluh siswa dari kelas II MI Nurul Ulum Arjosari Blimbing Malang dan mewakili kelompok yang memiliki kemampuan rendah, sedang dan tinggi dilihat dari skor ulangan harian dan kemampuan siswa dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Kemudian dilanjutkan uji coba lapangan yang melibatkan seluruh kelas untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang berupa media pembelajaran berbasis *autoplay*. Pemilihan subjek uji coba juga didasarkan pada pertimbangan guru kelas II bahwa yang bersangkutan mudah untuk diwawancarai.

c. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dari hasil validasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan ada dua macam. Data pertama berupa data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penskoran berupa persentase untuk mengetahui kelayakan atau kevalidan media pembelajaran tersebut. Data kedua merupakan data kualitatif yang berupa tanggapan- tanggapan atau saran dari validator.

d. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini adalah berupa angket yang terdiri dari dua bagian. Bagian pertama merupakan instrumen pengumpulan data kualitatif yaitu berupa angket skala *likert* dengan 4 alternatif jawaban, sebagai berikut:

- a. Skor 1, jika sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
- b. Skor 2, jika kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
- c. Skor 3, jika tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
- d. Skor 4, jika sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

Sedangkan bagian kedua merupakan instrument pengumpulan data kualitatif berupa lembar pengisian saran dan komentar dari validator.

e. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan dua teknik analisis data, yaitu : teknik analisis deskriptif kualitatif, dan analisis statistik deskriptif.

1. Analisis deskriptif kualitatif

Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil wawancara, observasi , validasi para ahli, guru, dan siswa. Analisis data ini dijadikan sebagai acuan untuk merevisi produk

pengembangan media berbasis autoplay dalam pembelajaran Bahasa Jawa.

2. Analisis deskriptif statistik

Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Pada angket ini disediakan lima pilihan untuk memberikan tanggapan terhadap kualitas produk yang dikembangkan, yaitu:

Tabel 3.1 Analisis deskriptif statistik

Skor	Peringkat
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase kriteria keefektifan produk yang dikembangkan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

Keterangan validitas :

P = Kelayakan

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum xi$ = Jumlah jawaban tertinggi⁵⁵

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketentuan sebagai berikut :

⁵⁵ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*, (Jakarta : Bumi Aksara, 1999), hlm. 112

Tabel 3.2 Persentase Kriteria Kelayakan Produk

Tingkat pencapaian	Kriteria kelayakan	Keterangan
85% - 100 %	Valid	Tidak revisi
70% - 84 %	Cukup Valid	Tidak revisi
55% - 69 %	Kurang Valid	Sebagian revisi
40 % - 54 %	Tidak Valid	Revisi Total

Jadi, jika hasil validasi yang diperoleh minimal 70, maka media pembelajaran yang telah dikembangkan sudah dapat dimanfaatkan sebagai media ajar untuk kegiatan pembelajaran di sekolah tersebut.

E. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kevalidan, keefektifan dan kemenarikan dari produk yang dihasilkan. Dalam bagian ini secara berurutan akan dikemukakan desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrument pengumpulan data dan teknis analisis data.

a. Desain uji coba

Tahap uji coba dalam pengembangan ini adalah uji coba ke lapangan, tapi dilakukan setelah tahap validasi yang terdiri dari tahap konsultasi, tahap validasi ahli materi, tahap validasi ahli desain dan media, tahap validasi guru bidang studi dan tahap uji coba lapangan.

Dalam pengujian media ajar ini dilakukan dengan cara membandingkan pada keadaan sebelum dan sesudah menggunakan sistem baru (*before – after*).

Gambar 3.1 Desain Eksperimen (Before – After). O_1 Nilai Sebelum Treatment dan O_2 Nilai Sesudah Treatment



Keterangan :

X = pembelajaran menggunakan media pembelajaran

O_1 = tes awal / pre - test

O_2 = tes akhir / post – test

b. Subjek uji coba

Subjek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah siswa kelas II yang berjumlah 22 di MI Nurul Ulum Arjosari Blimbing Malang. Hal yang diteliti adalah membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Pemilihan MI Nurul Ulum Arjosari Blimbing sebagai lokasi uji coba didasarkan pada beberapa alasan, yaitu (1) siswa mengalami kesulitan memahami materi karena pembelajaran hanya terfokus pada metode ceramah saja, (2) belum mempunyai Media Pembelajaran berbasis *autoplay* untuk mata pelajaran Bahasa Jawa, (3) hanya memiliki buku pegangan siswa dari pemerintah dan guru harus selalu kreatif dalam pembelajaran.

c. Jenis data

Jenis data yang diungkapkan dalam tahap hasil uji coba ini akan dikelompokkan menjadi dua yaitu berupa data kualitatif dan data

kuantitatif.⁵⁶ Data kualitatif dihimpun dari hasil penilaian, masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan melalui angket pertanyaan terbuka. Sedangkan data kuantitatif dihimpun dengan menggunakan angket pertanyaan tertutup yang disusun dengan menyediakan pilihan jawaban tentang penilaian produk baik dari segi isi maupun desain dan tes pencapaian hasil belajar setelah penggunaan produk media pembelajaran berbasis *autoplay* pada materi Bahasa Jawa.

Data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket dan tes adalah diantaranya adalah:

- a. Penilaian ahli isi dan desain pembelajaran tentang ketepatan komponen media. Ketepatan komponen media pembelajaran meliputi: kecermatan isi, ketepatan cakupan, penggunaan bahasa, pengemasan, ilustrasi dan kelengkapan komponen lainnya yang dapat menjadikan sebuah buku ajar menjadi efektif.
- b. Penilaian guru mata pelajaran dan siswa uji coba terhadap kemenarikan media pembelajaran.
- c. Hasil tes belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *autoplay* hasil pengembangan (hasil post-test).

Sedangkan data kualitatif yang dihimpun dan dikumpulkan berupa:

- a. Informasi mengenai pembelajaran Bahasa Jawa yang diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas II MI Nurul Ulum Arjosari Blimbing Malang.

⁵⁶ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bina Aksara, 2003), hlm. 25

b. Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian ahli yang diperoleh melalui wawancara/konsultasi dengan ahli isi, ahli desain dan media, dan ahli mata pelajaran Bahasa Jawa kelas II di MI Nurul Ulum Arjosari Blimbing Malang.

d. Instrumen pengumpulan data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini adalah berupa angket dan tes perolehan hasil belajar. Pengumpulan data yang digunakan ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen media pembelajaran, ketepatan perancangan atau desain pembelajaran, ketepatan isi media pembelajaran, kemenarikan dan keefektifan penggunaan media pembelajaran. Sifat pertanyaan dalam angket meliputi dua macam, yaitu pertanyaan terbuka dan pertanyaan tertutup. Pertanyaan terbuka digunakan untuk mendapatkan data kualitatif, sementara pertanyaan tertutup diarahkan untuk memperoleh data kuantitatif.

Angket yang digunakan adalah jenis angket yang berisi *rating scale*. Kuisisioner (angket) *rating scale* adalah angket yang berisikan pertanyaan yang diikuti kolom-kolom yang menunjukkan tingkatan-tingkatan.

Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran dari subjek uji coba, selanjutnya dianalisis dan digunakan sebagai revisi. Adapun angket yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- 1) Angket penilaian atau tanggapan ahli isi media pembelajaran.
- 2) Angket penilaian atau tanggapan ahli desain media pembelajaran.
- 3) Angket penilaian atau tanggapan siswa melalui uji coba lapangan (*field evaluatin*).
- 4) Angket penilaian atau tanggapan guru kelas II di MI Nurul Ulum Malang.

b. Tes Pencapaian Hasil Belajar

- 1) Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil post-test yang menunjukkan keefektifan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *autoplay* kelas II MI Nurul Ulum Arjosari Blimbing Malang.

c. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan pembelajaran yang dilakukan dan mengamati proses perkembangan kegiatan siswa. Hasil observasi dianalisis untuk mengetahui berbagai kelemahan dan kekurangan yang ada untuk kemudin dicarikan solusinya.

d. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendapat data tentang profil , proses perumusan kebijakan, implementasi kebijakan, serta dampak atas kebijakan tersebut . Selain itu juga untuk memperoleh informasi tentang keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan serta informasi mengenai kesulitan siswa dalam proses pembelajaran

Bahasa Jawa. Adapun sumber yang akan diwawancarai adalah kepala sekolah, guru, dan siswa.

e. Teknik analisis data hasil tes

Dalam uji coba lapangan, data yang dihimpun menggunakan tes pencapaian hasil belajar sebagai tolak ukur efektivitas media pembelajaran. Data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan tes awal (pre- test) untuk mengetahui perbandingan hasil belajar kelompok uji coba lapangan yaitu pada kelas 2 MI Nurul Ulum Malang, sebelum menggunakan produk dan sesudah menggunakan produk pengembangan media autoplay. Teknik analisis data ini menggunakan eksperimen one group pre test dan post test design,. Kriteria ujinya adalah uji t untuk amatan ulang, ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan dalam sekelompok objek penelitian. Adapun rumus yang yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05 adalah :⁵⁷

$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

t = Uji t

D = Different ($X_2 - X_1$)

d^2 = Variansi

N = Jumlah Sampel

⁵⁷ Turmudi. *Metode Statistika* (Malang : UIN Press, 2008), hlm. 214

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

1. Pengembangan Bahan Ajar dalam Multimedia Interaktif

Langkah awal untuk pengembangan materi dalam media pembelajaran Bahasa Jawa, dengan menggunakan aplikasi *Autoplay* untuk kelas II di MI Nurul Ulum Malang adalah :

a. Penyusunan Media Pembelajaran

1. Kompetensi Inti :

- Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

2. Kompetensi Dasar :

- 3.5 Mengenal, memahami, dan mengidentifikasi teks buku harian sederhana tentang kegiatan diri sendiri atau anggota keluarga secara lisan dan tulis.
- 4.5 Mengungkapkan teks buku harian sederhana tentang kegiatan diri sendiri atau anggota keluarga secara lisan dan tulis.

3. Indikator :

- 3.5.1 Mengidentifikasi struktur teks buku harian sederhana.
- 4.5.1 Menulis buku harian sederhana tentang kegiatan diri sendiri atau anggota keluarga.
- 4.5.2 Menceritakan secara lisan isi buku harian tentang kegiatan diri dan anggota keluarga yang sudah ditulis.

Setelah menganalisa dan menentukan materi pembelajarannya yang akan dikembangkan dalam dalam media pembelajaran, maka langkah selanjutnya, yaitu dengan membuat desain materi menggunakan Autoplay Media Studio Profesional Edition 8.

b. Desain Media Pembelajaran

Dalam media pembelajaran Autoplay Media Studio Profesional Edition 8, terdiri dari beberapa komponen yang dapat dilihat. Pada uraian media pembelajaran tersebut adalah :

1. Slide Pembuka

Slide pembuka mempunyai tujuan untuk mengenalkan media pembelajaran kepada siswa sebelum memulai kepada menu

utama, yaitu materi- materi yang akan dibahas. Selain itu, pada slide pembuka juga dilengkapi dengan tombol mulai (start) untuk menuju menu utama.



Gambar 4.1 (Slide Pembuka)

2. Petunjuk Penggunaan

Petunjuk penggunaan yang terdapat dalam media pembelajaran bertujuan untuk mengarahkan pada tombol- tombol untuk mengoperasikan media pembelajaran. Sehingga, memudahkan seseorang untuk mengoperasikan media pembelajaran ini, yang didukung dengan fitur-fitur menarik.



Gambar 4.2 (Petunjuk Penggunaan)

3. Menu Utama

Menu utama adalah halaman yang menunjukkan panel yang berada di dalam media pembelajaran tersebut.



Gambar 4.3 (Menu Utama)

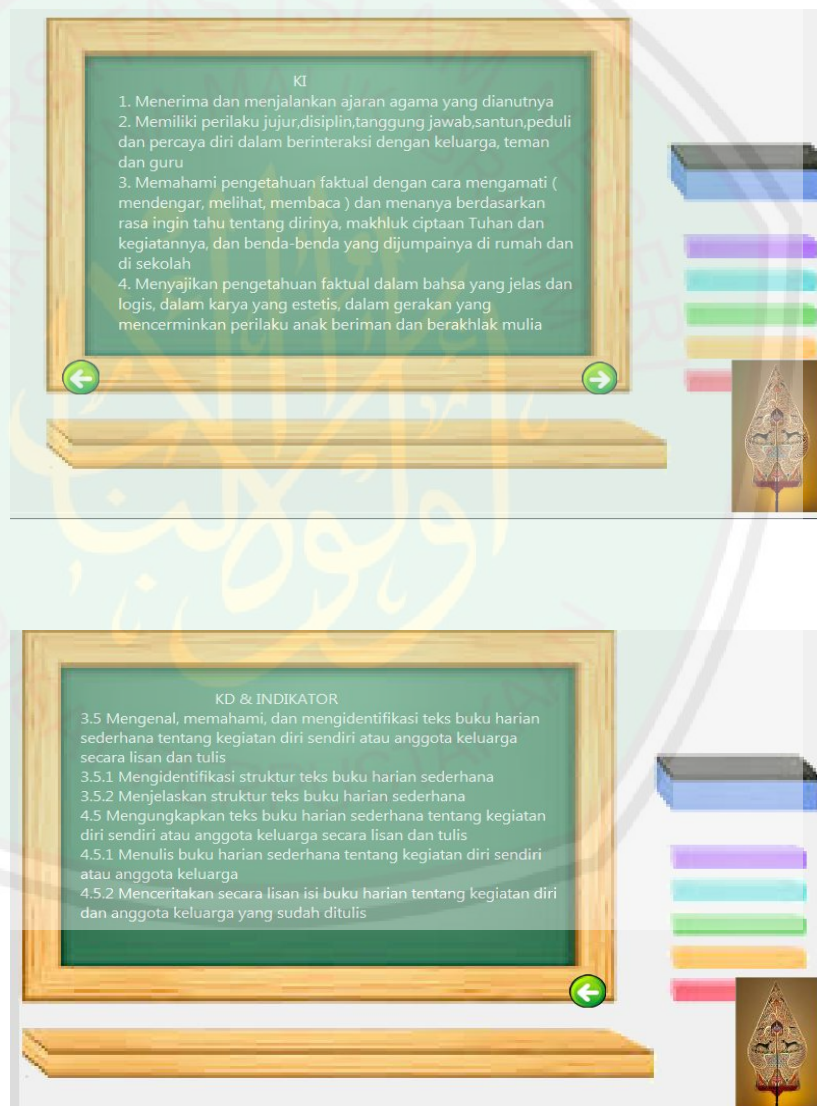
4. Halaman isi

Halaman isi dalam media pembelajaran berupa tentang Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), materi-materi mencakup pelajaran Bahasa Jawa, Video, beberapa soal

latihan bagi peserta didik, dan profil yang berisi tentang profil pengembang.

➤ **Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator**

Halaman pada KI, KD, dan Indikator mejadi salah satu pilihan dalam menu utama.



Gambar 4.4 (KI, KD, dan Indikator)

➤ **Materi / Isi**

Isi dalam materi pembelajaran Bahasa Jawa, berisi tentang keseluruhan materi “ urip resik lan sehat “, dan dilengkapi gambar-gambar yang mendukung pembelajaran serta perpaduan warna dan font tulisan yang menarik, sehingga peserta didik lebih mudah memahami dalam kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran Autoplay, yang meliputi : Cerita tentang nulis buku harian, Hadits Kebersihan, Video Tembang Gundul – gundul pacul, dan mengenalkan pada peserta didik mengenai Bahasa Ngoko dan Bahasa Krama Inggil.



Gambar 4.5 (Halaman Materi)



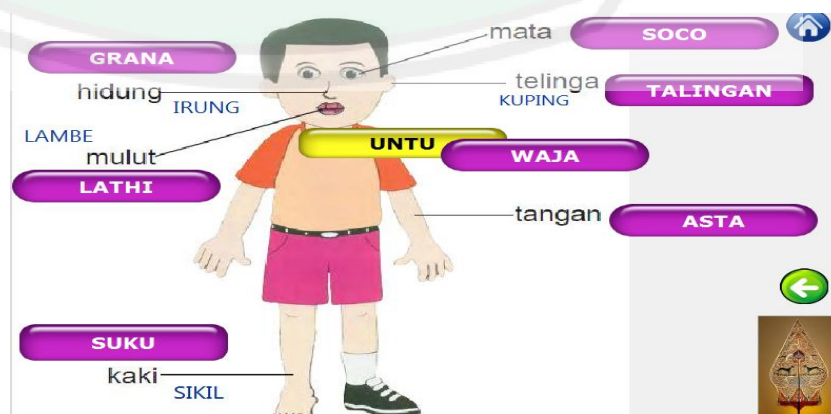
Gambar 4.6 (Halaman Materi Nulis Buku Harian)



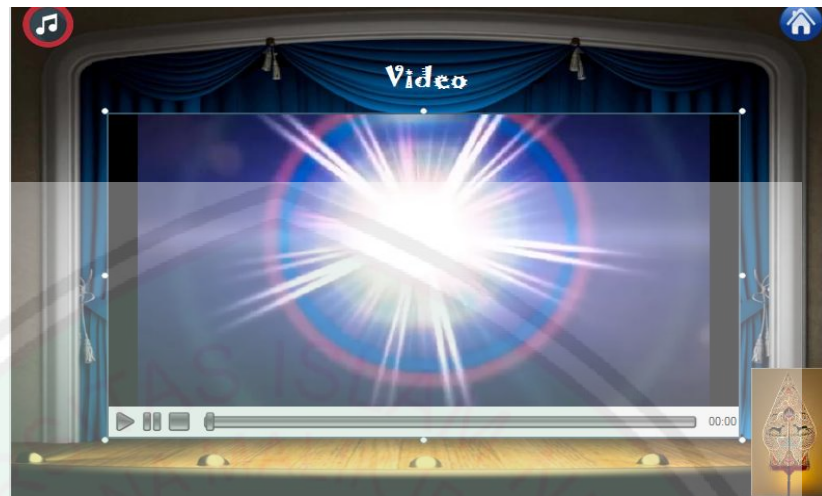
Gambar 4.7 (Halaman Materi Hadits Tentang Kebersihan)



Gambar 4.8 (Halaman Materi Bahasa Krama)



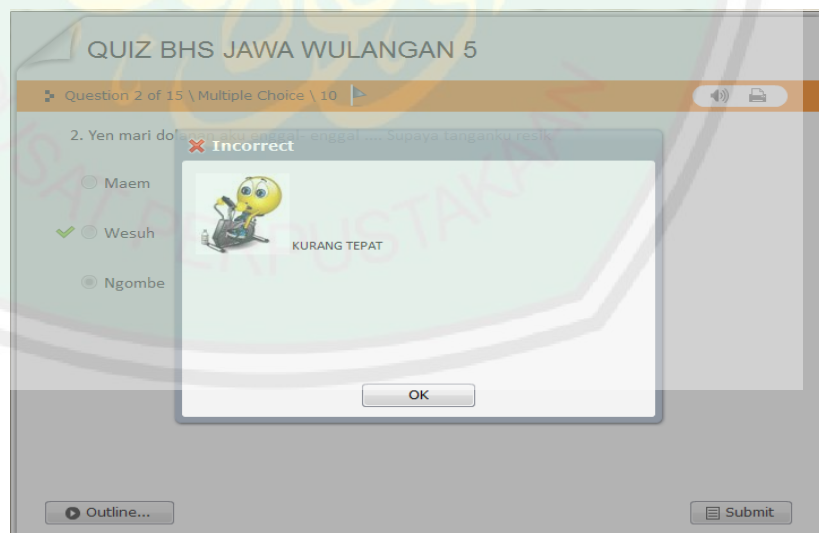
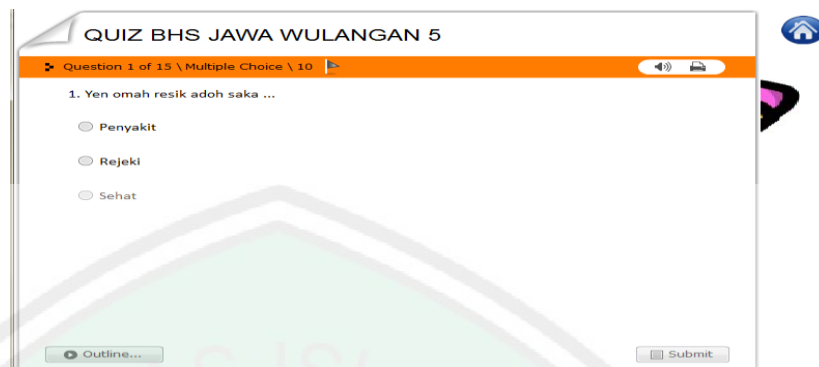
Gambar 4.9 (Halaman Materi Anggota Badan)



Gambar 4.10 (Video)

➤ **Latihan**

Pada halaman panel yang menunjukkan tentang latihan-latihan soal untuk peserta didik, bertujuan dapat mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dijelaskan serta untuk mengevaluasi perkembangan peserta didik dalam membahas materi tersebut dengan menggunakan media Autoplay. Selain itu, soal latihan ini juga didukung dengan fitur yang menarik minat siswa berupa gambar emoticon yang lucu untuk mengisyaratkan jawaban tersebut benar atau salahnya. Dan juga di akhir soal ada nilai skornya dan kalimat penyemangat bagi yang nilainya bagus maupun jelek.





Gambar 4.11 (Latihan Bahasa Jawa)

➤ Profil

Dalam halaman ini, berisi tentang profil pengembang materi dalam media Autoplay, yang mana panelnya berada pada halaman menu utama.



Gambar 4.12 (Profil Pengembang)

2. Penyajian Data Validasi Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay

Pada data validasi produk pengembangan media pembelajaran dilakukan dalam 4 tahap. Tahap pertama diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media ajar yang dilakukan oleh dosen Bahasa sebagai ahli isi materi Bahasa Jawa. Tahap kedua dilakukan oleh ahli desain sebagai ahli media yang sudah mahir dalam bidang teknologi. Yang ketiga dilakukan oleh ahli materi Bahasa Jawa yaitu guru mata pelajaran Bahasa Jawa kelas 2 MI. Dan tahap yang terakhir untuk validasi media ajar dilakukan kepada 22 Koresponden yaitu 22 siswa MI.

Data yang diperoleh ini, merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian dengan skala Linkert, sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator. Pada data hasil uji validasi akan dianalisis dengan teknik skor rata-rata penilaian evaluator pada item –item penilaian.

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Pada produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli isi materi Bahasa Jawa berupa media pembelajaran berbasis Autoplay. Dalam paparan deskriptif hasil validasi ahli isi mata mata pelajaran Bahasa Jawa terhadap produk pengembangan media pembelajaran Bahasa Jawa diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket.

Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif dari angket penilaian dengan skala likert, sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari

Tabel 4.1 Kriteria penskoran angket Validasi Ahli Materi, Media, dan Ahli Pembelajaran

Jawaban	Keterangan	Skor
ST	Sangat Tepat	4
T	Tepat	3
KT	Kurang Tepat	2
STP	Sangat Tidak Tepat	1

Sedangkan untuk angket kemenarikan produk pada siswa kelas 2 MI, kriteria penskoran nilainya adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2 Kriteria Penskoran kemenarikan produk bagi siswa kelas 2 MI

Jawaban	Skor
A	4
B	3
C	2
D	1

Berikut ini merupakan penyajian dan analisis data penilaian angket oleh ahli materi, ahli media dan guru Bahasa Jawa kelas II beserta kritik dan sarannya.

➤ Data kuantitatif

Data kuantitatif dari hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.3

Tabel 4.3 Data Penilaian Ahli Materi Media ajar berbasis *autoplay* untuk siswa kelas II MI Nurul Ulum Malang oleh Ahli Materi

No	Pernyataan	$\sum x$	$\sum xi$	Persen (%)	Kriteria Kevalidan	Keterangan
1.	Kesesuaian media pembelajaran dengan kurikulum	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
2.	Kesesuaian media pembelajaran dengan KI dan	4	4	100	Valid	Tidak Revisi

	KD					
	Kesesuaian media pembelajaran dengan indikator	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
4	Materi yang diberikan sesuai dengan media pembelajaran yang dikembangkan	3	4	100	Valid	Tidak Revisi
5	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa kelas II	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
6.	Latihan soal yang diberikan sesuai dengan materi “ urip resik lan sehat “	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
7	Media Pembelajaran dapat menarik minat belajar siswa terhadap materi “ urip resik lan sehat “	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
8	Media Pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa kelas II terhadap materi	4	4	100	Valid	Tidak Revisi

	“ urip resik lan sehat “					
	Jumlah	28	32	87,5	Valid	Tidak Revisi

Keterangan :

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum xi$ = Jumlah jawaban tertinggi

P = Persentase tingkat kevalidan

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \% \\
 &= \frac{28}{32} \times 100 \% \\
 &= 87,5 \%
 \end{aligned}$$

Dalam tabel 4.3 menunjukkan data hasil validasi ahli materi pada media pembelajaran *Autoplay* mata pelajaran Bahasa Jawa kelas II MI adalah sudah baik dengan persentase kevalidan 87,5 %. Maka media ini sudah valid dan layak digunakan untuk kelas II MI Nurul Ulum Malang.

➤ Data kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan saran dan komentar ahli materi mata pelajaran Bahasa Jawa yang berkenaan dengan media pembelajaran *Autoplay*.

Tabel 4.4 Data Penilaian Ahli Materi Bahasa Jawa

Deskripsi Data	Saran / Komentar
Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa kelas II	Bahasa yang digunakan sudah sesuai dan bisa memahami siswa, tetapi lebih memperhatikan lagi mengenai susunan kalimatnya
Materi yang diberikan sesuai dengan media pembelajaran yang dikembangkan	Media pembelajaran sudah baik dan dapat diaplikasikan dalam pembelajaran, dan hendaknya ditambahkan materi

Semua data dari hasil data kualitatif berupa masukan saran / komentar dijadikan landasan untuk merevisi guna penyempurnaan komponen media ajar tersebut sebelum diuji cobakan pada peserta didik pengguna produk pengembangan berupa *autoplay*.

b. Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

Pada produk pengembangan media pembelajaran diserahkan kepada ahli desain media pembelajaran. Penyajian deskriptif hasil validasi ahli desain media pembelajaran terhadap produk pengembangan diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket.

➤ Data kuantitatif

Tabel 4.5 Data Penilaian Ahli Desain Media ajar berbasis *autoplay* untuk siswa kelas II MI Nurul Ulum Malang oleh Ahli Desain

No	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	Persen (%)	Kriteria Kevalidan	Keterangan
1.	Desain dan tampilan media pembelajaran “ Autoplay “ sesuai dengan karakteristik siswa	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
2.	Tampilan warna media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
	Media pembelajaran menarik minat belajar siswa	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
4	Desain petunjuk penggunaan menarik	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
5	Bahasa yang digunakan pada petunjuk penggunaan mudah dipahami oleh siswa	4	4	100	Cukup Valid	Tidak Revisi
6.	Media yang dikembangkan sesuai dengan materi Bahasa Jawa	4	4	100	Cukup Valid	Tidak Revisi

7	Pengoperasian media pembelajaran secara mudah	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
	Jumlah	26	28	92,8	Valid	Tidak Revisi

Keterangan :

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum xi$ = Jumlah jawaban tertinggi

P = Persentase tingkat kevalidan

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$= \frac{26}{28} \times 100 \%$$

$$= 92,8 \%$$

Dalam tabel 4.5 menunjukkan data hasil validasi ahli desain pada media pembelajaran *Autoplay* mata pelajaran Bahasa Jawa kelas II MI adalah sudah baik dengan persentase kevalidan 92,8 %. Maka media ini sudah valid dan layak digunakan untuk kelas II MI Nurul Ulum Malang.

➤ Data kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan saran dan komentar ahli desain yang berkenaan dengan media pembelajaran *Autoplay*.

Tabel 4.6 Data Penilaian Ahli Desain Media Pembelajaran

Deskripsi Data	Saran / Komentar
Desain media keseluruhan	Tampilan media pembelajaran sudah bagus dan menarik, hendaknya foto profil menggunakan foto pribadi (sendiri), dan disertai musik yang mengandung bahasa jawa

Tabel 4.7 Produk pengembangan Media Autoplay Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
	



Semua data dari hasil data kualitatif berupa masukan saran / komentar dijadikan landasan untuk merevisi guna penyempurnaan komponen media ajar tersebut sebelum diuji cobakan pada peserta didik pengguna produk pengembangan berupa *autoplay*.

c. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Pada produk pengembangan media pembelajaran diserahkan kepada ahli pembelajaran. Penyajian deskriptif hasil validasi ahli pembelajaran media pembelajaran terhadap produk pengembangan diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket.

➤ Data kuantitatif

Tabel 4.8 Data Penilaian Ahli Pembelajaran Media ajar berbasis *autoplay* untuk siswa kelas II MI Nurul Ulum Malang oleh Ahli Pembelajaran

No	Pernyataan	$\sum x$	$\sum xi$	Persen (%)	Kriteria Kevalidan	Keterangan
1.	Pengoperasian media pembelajaran mudah	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
2.	Tampilan warna media	4	4	100	Valid	Tidak

	pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa					Revisi
	Desain dan tampilan media pembelajaran sesuai dengan siswa	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
4	Kesesuaian media pembelajaran dengan KI / KD	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
5	Kesesuaian media pembelajaran dengan indikator	4	4	100	Cukup Valid	Tidak Revisi
6.	Kesesuaian media pembelajaran dengan materi	4	4	100	Cukup Valid	Tidak Revisi
7	Latihan soal pada media pembelajaran sesuai dengan materi	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
8	Media pembelajaran dan petunjuk penggunaan media mudah dipahami	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
9	Media pembelajaran menarik minat belajar siswa	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
	Jumlah	33	36	91	Valid	Tidak

						Revisi
--	--	--	--	--	--	--------

Keterangan :

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum xi$ = Jumlah jawaban tertinggi

P = Persentase tingkat kevalidan

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \% \\
 &= \frac{33}{36} \times 100 \% \\
 &= 91 \%
 \end{aligned}$$

Dalam tabel 4.8 menunjukkan data hasil validasi ahli pembelajaran pada media pembelajaran *Autoplay* mata pelajaran Bahasa Jawa kelas II MI adalah sudah baik dengan persentase kevalidan 91 %. Maka media ini sudah valid dan layak digunakan untuk kelas II MI Nurul Ulum Malang.

➤ Data kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan saran dan komentar ahli pembelajaran yang berkenaan dengan media pembelajaran *Autoplay* dan mata pelajaran Bahasa Jawa.

1. Penyajian Data Hasil Penilaian Angket Siswa

Tabel 4.9 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan

NO	Pernyataan	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	X ₆	X ₇	X ₈	X ₉	X ₁₀	X ₁₁	X ₁₂	X ₁₃	X ₁₄	X ₁₅	X ₁₆	X ₁₇	X ₁₈	X ₁₉	X ₂₀	X ₂₁	X ₂₂	$\sum X$	$\sum x_i$	P %	Kriteria Kevalidan	Ket	
1.	Tingkat kemudahan dalam belajar	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	83	88	94	Valid	Tidak Revisi
2.	Tingkat pemahaman materi	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	83	88	94	Valid	Tidak Revisi
3.	Tingkat motifasi siswa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	84	88	95	Valid	Tidak Revisi
4.	Kejelasan Petunjuk	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	82	88	93	Valid	Tidak Revisi
5.	Penggunaan bahasa	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	84	88	95	Valid	Tidak Revisi
6.	Tingkat kemudahan media	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84	88	95	Valid	Tidak Revisi
7.	Tingkat kemenarikan	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	83	88	94	Valid	Tidak Revisi

2. Analisis Data

Dalam analisa data dilakukan dari data hasil penilaian siswa di kelas II MI Nurul Ulum Malang pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi “ urip resik lan sehat “. Berdasarkan hasil penilaian siswa terhadap media ajar berupa *autoplay* pada tabel 4.10 yang sudah dicantumkan, maka hasil persentase tingkat kelayakan media ajar sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{834}{880} \times 100 \%$$

$$P = 94,7 \%$$

Jadi, tingkat kemenarikan dalam media ajar Bahasa Jawa berbasis *autoplay* pada materi “ urip resik lan sehat “ untuk kelas II MI berjumlah 94,7 %. Apabila dikonversikan dengan tabel konversi skala 4 persentase tingkat kevalidan 94,7 % berada pada kualifikasi valid / tidak revisi.

3. Penyajian Data Hasil Uji Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay

Pada produk pengembangan diujikan pada siswa kelas II MI Nurul Ulum Malang dilakukan mulai tanggal 2 Mei 2019 sampai 3 Mei 2019 Berikut ini daftar nama – nama responden yang akan dipaparkan pada tabel 4.10 :

Tabel 4.10 Daftar Nama Responden Penelitian

Responden	Nama Responden
1.	Abdullah Mashur
2.	Aida Asyifa Ashari
3.	Alifia Asta Rachmania
4.	Amira Salsabila
5.	Angga Adi Putra
6.	Aqila Manda Fadhillah
7.	Azzahra Septika Paramita
8.	Cholivia Mardiani Riswan Anwar
9.	Diko Arbil Actoni
10.	Geisyha Aluna Cinta Sagita
11.	Gladys Avrilia Tama
12.	Istyan Anggi Yulianti
13.	Jihan Sholeha
14.	Moch. Rafa Syahril
15.	Moh. Atir Rakhmani Abda
16.	Mohammad Ilham Alfarisi
17.	Muhammad Luqman Azaeni
18.	Muhammad Umar Rasyid Alfian
19.	Nabila ArRofik
20.	Raffa Erlangga
21.	Saffanah Aura Cahyani

22.	Shabita Indah Ayu Pitaloka
-----	----------------------------

Pada Bab III telah dipaparkan pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket, tes hasil belajar *pre- test* dan *post- test* .

1) Penyajian Data Hasil Nilai *Pre- test* dan *Post- test* Siswa Kelas II MI Nurul Ulum Malang.

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan pengamatan terlebih dahulu di kelas II. Berdasarkan pengamatan, ternyata guru kelasnya atau guru Bahasa Jawanya ketika pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan mengerjakan soal- soal latihan yang terdapat di bahan ajarnya, selain itu gurunya juga tidak membuat atau merancang RPP. Jadi, guru Bahasa Jawanya hanya terpacu pada bahan ajar siswa. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai guru kelas II. Adapun materi yang akan diajarkan adalah tentang “ urip resik lan sehat” dengan waktu 2 pertemuan, setiap pertemuan 2×35 menit.

Pada pertemuan pertama, peneliti memberikan soal *pre-test* kepada kelas II. Pemberian soal *pre- test* ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Adapun hasil *pre- test* dipaparkan pada tabel 4.11 berikut ini.

Tabel 4.11 Hasil Penelitian Uji Coba Lapangan pada Pre-test.

No.	Nama	Pre – Test
1.	Abdullah Mashur	65
2.	Aida Asyifa Ashari	60
3.	Alifia Asta Rachmania	70
4.	Amira Salsabila	73
5.	Angga Adi Putra	67
6.	Aqila Manda Fadhillah	66
7.	Azzahra Septika Paramita	70
8.	Cholivia Mardiani Riswan Anwar	68
9.	Diko Arbil Actoni	65
10.	Geisyha Aluna Cinta Sagita	70
11.	Gladys Avrilia Tama	70
12.	Istyan Anggi Yuliati	71
13.	Jihan Sholeha	63
14.	Moch. Rafa Syahril	65
15.	Moh. Atir Rakhmani Abda	65
16.	Mohammad Ilham Alfarisi	60
17.	Muhammad Luqman Azaeni	72
18.	Muhammad Umar Rasyid Alfian	68
19.	Nabila ArRofik	70
20.	Raffa Erlangga	64
21.	Saffanah Aura Cahyani	69

22.	Shabita Indah Ayu Pitaloka	71
	Jumlah	1482
	Rata-rata	67,3

Pada pertemuan berikutnya, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media ajar Bahasa Jawa berbasis *Autoplay* untuk kelas II. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung siswa memperhatikan peneliti sebagai guru menerangkan pembelajaran menggunakan media ini. Pada kegiatan ini, terjadi interaksi antara guru dan siswa mengenai materi yang terdapat pada media ajar ini. Setelah guru selesai menerangkan, beberapa siswa ditunjuk untuk menerangkan atau membuat karangan tulisan tentang “ nulis buku harian “ yang terdapat pada media *autoplay* ini.

Setelah seluruh pembelajaran selesai, peneliti memberikan soal post-test untuk kelas II MI. Post – test ini diberikan untuk mengetahui seberapa jauh siswa dapat menguasai materi ini, dengan diberikan perlakuan menggunakan media ajar Bahasa Jawa berbasis *Autoplay*. Adapun hasil *post-test* sebagaimana dipaparkan pada tabel 4.12.

Tabel 4.12 Hasil Penelitian Uji Coba Lapangan pada Post-test.

No.	Nama	Post – Test
1.	Abdullah Mashur	80
2.	Aida Asyifa Ashari	78
3.	Alifia Asta Rachmania	90

4.	Amira Salsabila	85
5.	Angga Adi Putra	81
6.	Aqila Manda Fadhillah	95
7.	Azzahra Septika Paramita	85
8.	Cholivia Mardiani Riswan Anwar	80
9.	Diko Arbil Actoni	80
10.	Geisyha Aluna Cinta Sagita	89
11.	Gladys Avrilia Tama	85
12.	Istyan Anggi Yuliati	90
13.	Jihan Sholeha	85
14.	Moch. Rafa Syahril	80
15.	Moh. Atir Rakhmani Abda	79
16.	Mohammad Ilham Alfarisi	78
17.	Muhammad Luqman Azaeni	88
18.	Muhammad Umar Rasyid Alfian	80
19.	Nabila ArRofik	80
20.	Raffa Erlangga	79
21.	Saffanah Aura Cahyani	81
22.	Shabita Indah Ayu Pitaloka	85
	Jumlah	1833
	Rata-rata	83,3

2) Analisis Data

Pada produk pengembangan yang diserahkan untuk uji coba lapangan pembelajaran Bahasa Jawa adalah berupa media pembelajaran berbasis autoplay. Produk pengembangan ini diserahkan kepada kelas uji coba lapangan dengan jumlah koresponden sebanyak 22 responden.

Analisis data kuantitatif dari hasil uji coba lapangan dipaparkan dalam tabel 4.13, sebagai berikut :

Tabel 4.13 Daftar Nilai Siswa kelas II *Pre- test* dan *Post- test*

No.	Nama Responden	Pre -Test	Post – Test
1.	Abdullah Mashur	65	80
2.	Aida Asyifa Ashari	60	78
3.	Alifia Asta Rachmania	70	90
4.	Amira Salsabila	73	85
5.	Angga Adi Putra	67	81
6.	Aqila Manda Fadhillah	66	95
7.	Azzahra Septika Paramita	70	85
8.	Cholivia Mardiani Riswan Anwar	68	80
9.	Diko Arbil Actoni	65	80
10.	Geisyha Aluna Cinta Sagita	70	89
11.	Gladys Avrilia Tama	70	85
12.	Istyan Anggi Yuliati	71	90
13.	Jihan Sholeha	63	85
14.	Moch. Rafa Syahril	65	80

15.	Moh. Atir Rakhmani Abda	65	79
16.	Mohammad Ilham Alfarisi	60	78
17.	Muhammad Luqman Azaeni	72	88
18.	Muhammad Umar Rasyid Alfian	68	80
19.	Nabila ArRofik	70	80
20.	Raffa Erlangga	64	79
21.	Saffanah Aura Cahyani	69	81
22.	Shabita Indah Ayu Pitaloka	71	85
	Jumlah	1482	1833
	Rata-rata	67,3	83,3

Langkah Uji T

Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan hasil uji-t tes akhir (post test). Dapat dilihat pada tabel 4.14:

Tabel 4.14 Uji-t Test Akhir (Post-test)

Paired samples statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1				
Awal	67,3	22	3.659	.780
Akhir	83,3	22	4.704	1.003

Paired Samples Correlations

	N	Correlatin	Sig
Pair 1			
Pre test & Post test	22	.527	.012

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Post Test	-15.955	4.169	.889	-17.803	-14.106	-17.951	21	.000

Pada tabel di atas terlihat sig. (2 – tailed) adalah 0,000. Karena 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak. Sehingga bisa disimpulkan bahwa nilai hasil belajar siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media ajar berupa autoplay lebih baik daripada nilai hasil belajar pada siswa yang memperoleh pembelajaran dengan pembelajaran konvensional (ceramah dan latihan-latihan).

Selain menggunakan program komputer dilakukan juga secara manual. Perhitungan tersebut menggunakan rumus uji t- test berkorelasi (related) dengan tingkat kepercayaan 95%. Berikut langkah-langkahnya :

Langkah 1. Membuat H_a dan H_0 dalam bentuk kalimat

H_a : Terdapat perbedaan pada nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Bahasa Jawa berbasis Autoplay

H_0 : Tidak terdapat perbedaan pada nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Autoplay.

Langkah 2. Mencari t_{hitung} dengan rumus

$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

Dan $db = N - 1 = 22 - 1 = 21$

Langkah 3. Menentukan kriteria.

H_0 diterima apabila $t_{hitung}^2 < t_{tabel}^2$

H_a diterima apabila $t_{hitung}^2 \geq t_{tabel}^2$

Langkah 4. Perhitungan

Tabel 4.15 Perhitungan Uji T

Responden	X_1	X_2	$D = (X_2 - X_1)$	D^2
1.	65	80	15	225
2.	60	78	18	324
3.	70	90	20	400
4.	73	85	12	144
5.	67	81	14	196
6.	66	95	29	841
7.	70	85	15	225
8.	68	80	12	144
9.	65	80	15	225
10.	70	89	19	361
11.	70	85	15	225
12.	71	90	19	361
13.	63	85	22	484
14.	65	80	15	225
15.	65	79	14	196

16.	60	78	18	324
17.	72	88	16	256
18.	68	80	12	144
19.	70	80	10	100
20.	64	79	15	225
21.	69	81	12	144
22.	71	85	14	196
Total	1.482	1.833	351	5.965
Rata-rata	67,3	83,3	15,9	271,1

$$\begin{aligned}
 d^2 &= \sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N} \\
 &= 5.965 - \frac{(351)^2}{22} \\
 &= 5.965 - \frac{123.201}{22} \\
 &= 5.965 - 5.600 \\
 &= 365
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{\bar{D}}{\frac{\sqrt{d^2}}{\sqrt{N(N-1)}}} \\
 &= \frac{15,9}{\frac{\sqrt{365}}{\sqrt{22(22-1)}}} \\
 &= \frac{15,9}{\frac{\sqrt{365}}{\sqrt{462}}} \\
 &= \frac{15,9}{\sqrt{0,7900}} \\
 &= \frac{15,9}{0,88} \\
 &= 18,06
 \end{aligned}$$

Langkah 5. Membandingkan t hitung dan t tabel

$$T \text{ tabel} = ta:db$$

$$db = N-1$$

$$= 22-1$$

$$= 21$$

$$\text{Pada tabel} = t_{0,05 : 21} = 2,080$$

$$t \text{ hitung} = 18,06$$

$$t \text{ tabel} = 2,080$$

Langkah 6. Kesimpulan

Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa t hitung lebih besar daripada t tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sebab terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Autoplay*. Selain itu, dari rata-rata diketahui X_2 lebih besar daripada X_1 ($67,3 < 87,3$), yang mana menunjukkan bahwa post-test lebih bagus daripada pre-test. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Analisis Data

1. Analisis Hasil Pengembangan Produk

Bahan ajar merupakan segala bentuk yang diperlukan oleh guru dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan ajar yang diberikan kepada siswa harus mempunyai sisi yang berkualitas yang dapat menghasilkan siswa yang berkualitas, karena siswa dapat

mengonsumsi bahan ajar yang berkualitas. Bahan ajar yang dimaksud ini bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis.⁵⁸

Secara umum, hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga aspek yaitu : aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Secara eksplisit ketiga aspek tersebut tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Segala jenis apapun mata ajarnya selalu mengandung unsur ketiga aspek tersebut tetapi memiliki penekanan yang berbeda. Pada aspek kognitif lebih menekankan pada teori, aspek psikomotorik menekankan pada praktek, dan kedua aspek tersebut selalu mengandung unsur aspek afektif.⁵⁹

Pengembangan pada media pembelajaran Bahasa Jawa berbasis *Autoplay* ini didasarkan pada fakta bahwa belum tersedianya media pembelajaran yang memiliki spesifikasi pembelajaran berbasis multimedia. Selain itu, di era modern ini siswa zaman sekarang sudah mengenal alat elektronik berupa gawai. Dengan demikian hasil pengembangan ditujukan untuk memenuhi tersedianya media ajar yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II MI, agar pembelajaran tidak hanya dengan konvensional dan dapat diaplikasikan sebuah produk untuk menarik minat siswa dalam proses belajar sehingga hasil belajar siswa bisa meningkat.

⁵⁸ Tian Belawati, Materi Pokok Pengembangan Buku Ajar edisi ke satu (Jakarta : Universitas Terbuka, 2003), hlm.7

⁵⁹ Mimin Haryati, *Model & Teknik Pada Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta : Gaung Persada Press, 2007), hlm.22

Prosedur pengembangan media pembelajaran ini ditempuh melalui beberapa tahap diantaranya :

a. Tahap pra-perkembangan produk

Tujuan tahap pra perkembangan yaitu mempelajari atau mendalami karakteristik materi yang dikembangkan ke dalam media pembelajaran yang direncanakan. Selain itu, untuk mengumpulkan bahan-bahan materi yang dibutuhkan untuk merancang media pembelajaran, kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah:

1. Mengkaji kurikulum

Analisis kurikulum yang dilaksanakan bertujuan untuk menentukan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar mata pelajaran Bahasa Jawa kelas II yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran yang berupa media pembelajaran berbasis *autoplay*.

2. Melakukan studi lapangan

Studi lapangan dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi perilaku dan karakteristik siswa kelas II MI, menganalisis kesulitan belajar siswa dan menganalisis kebutuhan media pembelajaran Bahasa Jawa kelas II MI. kegiatan ini dilakukan dengan cara wawancara kepada guru kelas serta mengamati media pembelajaran dan media yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa khususnya pada materi “Urip resik lan sehat “.

Hasil dari pengamatan menunjukkan media pada mata pelajaran Bahasa Jawa masih kurang mewakili materi dan kurang bervariasi sehingga terkesan menjenuhkan siswa dan siswa belum faham betul tentang tema

yang dipelajari karena hanya bersifat monoton tanpa adanya media yang mendukung dalam pembelajaran. Pada akhirnya hal tersebut akan membuat siswa mengalami banyak kesulitan dalam memahami materi yang disajikan, sehingga akan mempengaruhi pemahaman konsep siswa.

3. Pengumpulan dan pemilihan bahan

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan dan pemilihan bahan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih disesuaikan dengan kemampuan siswa pada tingkat SD/MI. Hasil dari proses tersebut berupa materi yang berkenaan dengan pembelajaran Bahasa Jawa.

4. Menyusun kerangka media pembelajaran

Penyusunan kerangka media pembelajaran untuk mengelompokkan KI, KD, indikator, materi, video, evaluasi, langkah pembelajaran dari mata pelajaran Bahasa Jawa

b. Tahap pengembangan produk

Pada tahap ini, dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *autoplay*. Dalam mengembangkan materi ini, peneliti melakukan konsultasi dengan guru kelas dan beberapa pihak yang berkompeten dalam Bahasa Jawa. Materi dalam media ini ditulis dengan menambahkan bermacam-macam gambar dan video yang sesuai dengan materi Bahasa Jawa. Adapun serangkaian proses yaitu melakukan penataan isi dan struktur media pembelajaran, penyusunan kegiatan pembelajaran,

penyusunan media pembelajaran dengan penambahan macam-macam video, penyusunan perangkat evaluasi.

c. Tahap Validasi dan Revisi Produk

Kegiatan ini dilakukan untuk perbaikan atau penyempurnaan terhadap draf awal berdasarkan analisis data atau informasi yang diperoleh dari ahli dan siswa. Apabila media pembelajaran sudah dikatakan valid maka peneliti tidak perlu melakukan revisi dan produk siap untuk diimplementasikan, namun apabila media pembelajaran belum dikatakan valid maka harus revisi terlebih dahulu sebelum menjadi produk akhir pengembangan.

d. Tahap Uji Coba Produk

Kegiatan pada tahap ini untuk mengetahui tingkat kelayakan draf awal yang dihasilkan dari tahap pengembangan sehingga bisa dilakukan perbaikan untuk penyempurnaan produk yang berupa media pembelajaran. Pada tahap ini terdapat dua langkah yaitu tahap validasi dan tahap uji coba lapangan. Validasi produk dilakukan dengan konsultasi kelompok ahli, yakni ahli materi, ahli desain dan media, dan praktisi/guru. Hasil penilaian dari validasi ahli dan praktisi digunakan untuk penyempurnaan produk. Setelah itu, dilakukan uji coba lapangan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Adapun pengembangan produk yang dilaksanakan pada penelitian ini hanya sampai pada tahap menghasilkan produk akhir, yaitu media pembelajaran berbasis *autoplay*. Akan tetapi pada tahap akhir desiminasi

dan implementasi tidak dilaksanakan, hal ini disebabkan pada tahap ini dibutuhkan pengembangan penelitian lebih lanjut.

2. Analisis Hasil Validasi Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis

Autoplay

Analisis hasil validasi produk pengembangan media pembelajaran dilakukan dalam 4 tahap. Tahap pertama diperoleh dari hasil penilaian ahli materi Bahasa Jawa. Tahap kedua diperoleh dari hasil penilaian ahli desain yang berkompeten di bidang teknologi. Tahap yang ketiga diperoleh dari ahli pembelajaran yakni guru Bahasa Jawa di Kelas II MI Nurul Ulum Malang. Dan tahap terakhir untuk validasi media ini diperoleh dari 22 responden yang mengukur tingkat kemenarikan media ajar bagi siswa.

a. Analisis Data Validasi Ahli Materi

Hasil validasi dari beberapa ahli dan uji coba lapangan dikonversikan pada skala persentase berdasarkan pada ketentuan tingkat kevaliditasnya dan pengambilan keputusan untuk merevisi media ajar sebagai kualifikasi sebagai berikut :

Tabel 5.1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase

Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
85-100	Valid	Tidak Perlu Revisi
71-84	Cukup Valid	Tidak Revisi
55-70	Kurang Valid	Sebagian Revisi

40-54	Tidak Valid	Revisi
-------	-------------	--------

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuesioner angket penilaian produk, adalah sebagai berikut :

- a. Skor 1, untuk Sangat tidak tepat, tidak jelas, tidak sesuai, tidak menarik, dan tidak mudah.
- b. Skor 2, untuk Kurang tepat, kurang jelas, kurang sesuai, kurang menarik, dan kurang mudah.
- c. Skor 3, untuk Tepat sesuai, tepat jelas, tepat menarik, dan tepat mudah.
- d. Skor 4, untuk Sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, dan sangat mudah.

Berikut paparan data mengenai hasil validasi ahli materi pada pelajaran Bahasa Jawa terhadap media ajar berbasis *autoplay* untuk kelas 2 MI Nurul Ulum Malang.

Berdasarkan paparan data pada tabel adalah sebagai berikut :

- 1) Kesesuaian media pembelajaran dengan kurikulum sudah tepat
- 2) Kesesuaian media pembelajaran dengan KI dan KD sudah sangat sesuai
- 3) Kesesuaian media pembelajaran dengan indikator sudah sangat sesuai
- 4) Materi yang diberikan sesuai dengan media pembelajaran yang dikembangkan sudah tepat

- 5) Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa kelas II sudah tepat
- 6) Latihan soal yang diberikan sesuai dengan materi “ urip resik lan sehat “ sudah tepat
- 7) Media pembelajaran dapat menarik minat belajar siswa terhadap materi “ urip resik lan sehat “ sudah sangat sesuai
- 8) Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa kelas II terhadap materi “ urip resik lan sehat “ sangat sesuai.

Dari angket tanggapan yang diisi oleh ahli materi, dapat dihitung persentase tingkat kevalidan media ajar sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \% \\
 &= \frac{28}{32} \times 100 \% \\
 &= 87,5 \%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil di atas diperoleh 87, 5 %. Sesuai dengan tabel konversi skala di atas menyatakan bahwa tingkat persentase 87,5% berada pada kualifikasi valid dan tidak perlu revisi.

b. Analisis Data Validasi Ahli Media

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam angket produk, adalah sebagai berikut :

Tabel 5.2 Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli Media

Jawaban	Keterangan	Skor
STT	Sangat Tidak Tepat	1
KT	Kurang Tepat	2
T	Tepat	3
SS	Sangat sesuai	4

Berikut paparan data mengenai hasil validasi ahli media pada pelajaran Bahasa Jawa terhadap media ajar berbasis *autoplay* untuk kelas II MI Nurul Ulum Malang.

Berdasarkan paparan data pada tabel adalah sebagai berikut :

- 1) Desain dan tampilan media pembelajaran “ *Autoplay* “ sesuai dengan karakteristik sudah tepat.
- 2) Tampilan warna media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa sudah sangat sesuai
- 3) Media pembelajaran menarik minat belajar siswa sudah sangat sesuai
- 4) Desain petunjuk penggunaan menarik sudah tepat
- 5) Bahasa yang digunakan pada petunjuk penggunaan mudah dipahami oleh siswa sudah sangat sesuai
- 6) Media yang dikembangkan sesuai dengan materi Bahasa Jawa sudah sangat sesuai

- 7) Pengoperasian media pembelajaran secara mudah sudah sangat sesuai.

Dari angket tanggapan yang diisi oleh ahli desain, dapat dihitung persentase tingkat kevalidan media ajar sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \% \\
 &= \frac{26}{28} \times 100 \% \\
 &= 92,8 \%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil di atas diperoleh 92,8 %. Sesuai dengan tabel konversi skala di atas menyatakan bahwa tingkat persentase 92,8% berada pada kualifikasi valid dan tidak perlu revisi.

c. Analisis Data Validasi Ahli Pembelajaran

Hasil validasi dari beberapa ahli dan uji coba lapangan dikonversikan pada skala persentase berdasarkan pada ketentuan tingkat kevaliditasnya dan pengambilan keputusan untuk merevisi media ajar sebagai kualifikasi sebagai berikut :

Tabel 5.3 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase

Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
85-100	Valid	Tidak Perlu Revisi
71-84	Cukup Valid	Tidak Revisi
55-70	Kurang Valid	Sebagian Revisi

40-54	Tidak Valid	Revisi
-------	-------------	--------

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuesioner angket penilaian produk, adalah sebagai berikut :

- a. Skor 1, untuk Sangat tidak tepat, tidak jelas, tidak sesuai, tidak menarik, dan tidak mudah.
- b. Skor 2, untuk Kurang tepat, kurang jelas, kurang sesuai, kurang menarik, dan kurang mudah.
- c. Skor 3, untuk Tepat sesuai, tepat jelas, tepat menarik, dan tepat mudah.
- d. Skor 4, untuk Sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, dan sangat mudah.

Berikut paparan data mengenai hasil validasi ahli materi pada pelajaran Bahasa Jawa terhadap media ajar berbasis *autoplay* untuk kelas 2 MI Nurul Ulum Malang.

Berdasarkan paparan data pada tabel adalah sebagai berikut :

- 1) Pengoperasian media pembelajaran mudah sui
- 2) Tampilan warna media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa
- 3) Desain dan tampilan media pembelajaran sesuai dengan siswa sudah sangat sesuai
- 4) Kesesuaian media pembelajaran dengan KI / KD sudah sangat sesuai

- 5) Keesuaian media pembelajaran dengan indikator sudah sangat sesuai
- 6) Latihan soal pada media pembelajaran sesuai dengan materi sudah tepat
- 7) Media pembelajaran dan petunjuk penggunaan media mudah dipahami sudah tepat
- 8) Media pembelajaran menarik minat belajar siswa sudah sangat sesuai.

Dari angket tanggapan yang diisi oleh ahli pembelajaran, dapat dihitung persentase tingkat kevalidan media ajar sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \% \\
 &= \frac{33}{36} \times 100 \% \\
 &= 91 \%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil di atas diperoleh 91 %. Sesuai dengan tabel konversi skala di atas menyatakan bahwa tingkat persentase 91% berada pada kualifikasi valid dan tidak perlu revisi.

d. Analisis Data Validasi Ahli Kemerarikan Produk oleh Siswa Kelas 2 MI Nurul Ulum Malang

Berdasarkan konversi skala pada persentase angket kemerarikan produk oleh siswa adalah :

Tabel 5.4 Kualifikasi Tingkat Kelayaka Berdasarkan Persentase

Jawaban	Skor
A	4
B	3
C	2
D	1

- a. Jawaban A, untuk Sangat mudah.
- b. Jawaban B, untuk Mudah.
- c. Jawaban C, untuk Kurang mudah.
- d. Jawaban D, untuk Sulit.

Berikut paparan data mengenai hasil validasi ahli materi pada pelajaran Bahasa Jawa terhadap media ajar berbasis *autoplay* untuk kelas II MI Nurul Ulum Malang.

Berdasarkan paparan data pada tabel adalah sebagai berikut :

- 1) Tingkat kemudahan dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *autoplay* persentasenya 94 %
- 2) Tingkat pemahaman materi dalam media pembelajaran berbasis *autoplay* persentasenya 94 %
- 3) Tingkat motifasi siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *autoplay* persentasenya 95%
- 4) Kejelasan petunjuk pada media pembelajaran berbasis *autoplay* persentasenya 93%

- 5) Penggunaan bahasa pada media pembelajaran berbasis *autoplay* persentasenya 95 %
- 6) Tingkat kemudahan media dalam media pembelajaran berbasis *autoplay* persentasenya 95 %
- 7) Tingkat kemenarikan dalam penyajian materi menggunakan media pembelajaran berbasis *autoplay* persentasenya 94 %
- 8) Tingkat kesesuaian kata pada media pembelajaran berbasis *autoplay* persentasenya 95 %
- 9) Tingkat pemahaman isi pada media pembelajaran berbasis *autoplay* persentasenya 94 %
- 10) Tingkat pengoperasian media pada media pembelajaran berbasis *autoplay* persentasenya 94 %.

Berikut ini persentase dari tingkat kemenarikan produk oleh 22 responden atau 22 siswa MI Nurul Ulum Malang

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{83,4}{88} \times 100 \%$$

$$P = 94,7 \%$$

Jadi, tingkat kelayakan dalam media ajar Bahasa Jawa berbasis *autoplay* pada materi “ urip resik lan sehat “ untuk kelas 2 MI berjumlah 94,7 %. Apabila dikonversikan dengan tabel konversi skala 4 persentase tingkat kevalidan 94,7 % berada pada kualifikasi valid / tidak revisi.

3. Analisis Hasil Uji Coba Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay

Dalam penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa atas pemahamannya terhadap materi terhadap materi pembelajaran yang dipelajari.

Pada hasil penelitian terdapat pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan pengelolaan tabel 4.13 yakni hasil *post- test* kelas II MI di MI Nurul Ulum Malang yang dianalisis menggunakan rumus uji t, yang diperoleh t_{hitung} 18,06 . Hasil perolehan t_{hitung} kemudian dilakukan uji hipotesis agar signifikan (0,05) (5 %) . Pada tabel distribusi t bahwa taraf signifikan 0,05 (5%) dengan db = 21 adalah 2,080 Jadi, t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} .

Jadi, kesimpulannya terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil pembelajaran Bahasa Jawa materi “ urip resik lan sehat “ siswa kelas II MI ketika menggunakan media pembelajaran berbasis autoplay nilainya meningkat. Karena hasil hipotesisnya menyatakan bahwa H_a diterima sebab t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} .

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan Hasil Penelitian dan Pengembangan

Hasil pengembangan produk yang telah direvisi berdasarkan hasil validasi adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran Bahasa Jawa dengan menggunakan multimedia interaktif ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran dengan menggunakan program Autoplay Media Studio 8 Profesional Edition yang disertai dengan langkah : (a) Tahap pra pengembangan produk, (b) Tahap pengembangan produk (c) Tahap validasi dan revisi produk (c) Tahap uji coba produk. Selain itu, juga terdapat kualifikasi penilaian yang baik dari ahli validasi. Produk yang dikembangkan ini telah memenuhi beberapa komponen, sehingga produk ini cocok untuk digunakan sebab telah memenuhi kriteria atau kebutuhan siswa kelas II MI yang mana produk ini diintegrasikan dengan fitur-fitur menarik untuk menunjang materi pada pelajaran Bahasa Jawa.
2. Media pada pembelajaran Bahasa Jawa materi “ urip resik lan sehat “ ini menggunakan multimedia interaktif berbasis *autoplay* yang sudah diukur oleh uji ahli kelayakannya. Berikut, tingkat kualifikasi kelayakan penilaian oleh ahli validasi. Penilaian dari ahli materi persentasenya 87,5 % artinya tidak perlu revisi, dari penilaian ahli

desain persentasenya 92,8 % artinya tidak perlu revisi , serta dari ahli

3. pembelajaran perolehan persentasenya adalah 91 % artinya tidak perlu revisi. Selanjutnya, diukur oleh 22 siswa kelas II MI dengan memberikan angket yang mana perolehan persentasenya adalah 94,7% . Jadi, dari beberapa penilaian ini menyatakan bahwa produk ini layak untuk dipakai.
4. Media pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis autoplay pada materi “ urip resik lan sehat “ untuk kelas 2 MI Nurul Ulum Malang dapat membuat siswa mudah dalam memahami materi yang sudah diterangkan. Yang mana menimbulkan timbal balik antara guru dan murid, guru berhasil menyampaikan materinya dan siswa mudah memahami materi yang diajarkannya. Ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa mulai dari perlakuan *pre – test* sebelum menggunakan produk dan *post – test* setelah menggunakan produk, dan hasil belajar siswa meningkat saat melakukan post test dan rata-rata nilainya 83,3 Pada uji t manual dengan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} = 18,06 > 2,080$ yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, terdapat perbedaan yang signifikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Produk yang dikembangkan peneliti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, peningkatan ini juga didukung oleh isi materi yang atau paparan materi sudah sangat jelas dan sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar serta dengan Indikator yang dicapainya, kalimat yang digunakan

dalam media juga sangat efektif sesuai dengan karakteristik siswa kelas II MI, tujuan pembelajarannya sudah sangat dipahami oleh siswa serta petunjuk penggunaannya sangat mudah dipahami siswa. Selain itu, soal – soal dalam evaluasi mudah dipahami oleh siswa

B. Saran

Pada media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat menunjang pembelajaran pada pelajaran Bahasa Jawa Kelas II MI Nurul Ulum Malang. Berdasarkan kesimpulan di atas, beberapa saran dapat dikemukakan adalah sebagai berikut :

1. Saran Pemanfaatan

Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang sudah dilaksanakan untuk mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi autoplay, pengembang memberikan saran sebagai berikut :

- a. Media autoplay ini sudah dilakukan uji coba melalui beberapa tahap sehingga telah terbukti keefektifan dan kemenarikannya dalam pembelajaran, untuk pemanfaatannya perlu ditunjang fasilitas yang memadai berupa proyektor di setiap kelas.
- b. Bagi guru media autoplay ini dapat dimanfaatkan untuk membantu dalam penyampaian materi yang memerlukan beberapa peralatan untuk disiapkan agar memudahkan dalam pengoperasian media.

2. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Produk pengembangan ini hanya terbatas pada materi “ urip resik lan sehat “, oleh karena itu, perlu adanya pengembangan lebih lanjut terkait materi Pelajaran Bahasa Jawa yang lain .
- b. Media pembelajaran ini dapat dijadikan rujukan oleh guru untuk mencoba menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.
- c. Media pembelajaran pada pelajaran Bahasa Jawa ini perlu dikembangkan dengan mengkaitkan pada kurikulum 2013 sesuai jenjangnya.

DAFTAR PUSTAKA

Mulyana.2008.*Pembelajaran Bahasa dan Sastra Daerah*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

Sudana Dedeng, I Nyoman. 1989. *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*. Jakarta : Depdikbud Dirjen Perguruan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.

Anitah, Sri.2010. *Media Pembelajaran* . Surakarta: Yuma Pustaka.

Asnawir dan Basyirudin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan : Ciputat PERS,

Sugiyono.2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Amri Sofan, dan Khoiru Ahmadi Iif.2010.*Kontruksi Pengembangan Pembelajaran* . Jakarta: PT.Prestasi Pustakarya

Daryanto.2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Kusnadi Cecep , dan Sutjipto Bambang.2011. *Media Pembelajaran*, Bogor : Ghalia Indonesia.

Jihad Asep , dan Haris Abdul.2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Press.

Sudjana Nana.2009. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Arikunto Suharsimi.2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.

- Syah Muhibbin.2006. *Psikologi Bekajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Prasada.
- Daryanto.2012. *Model Pembelajaran Inovatif*, Yogyakarta : Gava Media.
- Ariani Niken, dan Haryanto Dani.2010.*Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Sugiyono.2009.*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,Kuantitatif dan R&D*.Bandung Alfabeta.
- Setyosari, Punaji.2010.*Metode Pnelitian Pendidikan dan Pengembangan* .Jakarta: Kencana.
- Akdon.2007.*Modul Aplikasi Statistika Dalam Pendidikan*. Program Magister Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Subana dkk.2010. *Statistik: Teori dan Aplikasi*.Jakarta: Erlangg
- Wawancara dengan Ibu Thoifah, Pengajar Bahasa Jawa di MI Nurul Ulum Arjosari Blimbing Malang, tanggal 20 Agustus 2018.
- Arikunto, Suharsimi. 1999. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Turmudi. 2008. *Metode Statistika* . Malang : UIN Press.
- Belawati, Tian. 2003. *Materi Pokok Pengembangan Buku Ajar edisi ke satu* . Jakarta : Universitas Terbuka.



LAMPIRAN –LAMPIRAN

SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Besengeti (0341) 551398 Pasiranda (0341) 552308 Malang
http://fik.uin-malang.ac.id email: fik@uin-malang.ac.id

Nomor : 429 /Un.03.1/TL.00.1/05/2019
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

08 Mei 2019

Kepada
Yth. Kepala MI Nurul Ulum Arjosari Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut

Nama : Visda Aliyatul Azizah
NIM : 15140155
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2018/2019
Judul Skripsi : Pengembangan Materi dalam Media Autoplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Bahasa Jawa Kela 2 di MI Nurul Ulum Arjosari Malang
Lama Penelitian : Mei 2019 sampai dengan Juni 2019 (2 bulan)

Diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan,

Drs. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PGMI
2. Arsip

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
BADAN PENYELENGGARA PENDIDIKAN MA'ARIF NU (BPPMNU) NURUL ULUM ARJOSARI
(SK. KEMENKUMHAM AHU-119.AH.01.08 tahun 2013)
MADRASAH IBTIDAIYAH NURUL ULUM ARJOSARI
TERAKREDITASI "A"
NSM : 111235730031 NPSN : 60720754
JL. TELUK PELABUHAN RATU 115 A ARJOSARI KOTA MALANG TELP.0341-488027

SURAT KETERANGAN
No : 1/422.307.MINU/V/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini , Kepala Madrasah , menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : THOIFAH, S.Pd.I
Nip : ---
Jabatan : Kepala Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ulum
Alamat : Jl. Teluk Pelabuhan Ratu 115 A Arjosari Blimbing Kota Malang

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Visda Aliyatul Azizah
NIM : 15140155
Semester : VIII (delapan)
Tahun : 2018/ 2019
Program Studi : S-1/ PGMI

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di MI Nurul Ulum Arjosari Blimbing Malang , selama 1 (satu) bulan terhitung mulai bulan Mei 2019 sampai dengan Juni 2019 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Materu dalam Media Autoplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Bahasa Jawa Kelas 2 di MI Nurul Ulum Arjosari Blimbing Malang**”

Demikian keterangan ini dibuat, untuk diketahui dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 10 Mei 2019
Kepala Madrasah

THOIFAH, S.Pd.I



ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
AUTOPLAY PADA PELAJARAN BAHASA JAWA di KELAS 2 MI
NURUL ULUM ARJOSARI BLIMBING MALANG
UNTUK AHLI MATERI**

A. Biodata

Nama : DWI MASDI WIDADA, S.S. M.Pd

NIP : 19820514 201503 1003

Instansi : UIN MALANG

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket/ instrumen ini, Bapak/Ibu diharapkan untuk mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban.
3. Berikan tanda centang (✓) pada sala satu kolom jawaban yang sesuai dengan kriteria pernyataan Bapak/Ibu
4. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat Tidak (tepat, jelas, sesuai, menarik, mudah)	1
2.	Kurang (tepat, jelas, sesuai, menarik, mudah)	2
3.	Tepat (sesuai, jelas, menarik, mudah)	3
4.	Sangat (sesuai, jelas, menarik, mudah)	4

C. Pertanyaan

Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang dianggap paling sesuai!

No.	Keterangan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian media pembelajaran dengan kurikulum			✓	
2.	Kesesuaian media pembelajaran dengan KI dan KD				✓
3.	Kesesuaian media pembelajaran dengan indikator				✓

4.	Materi yang diberikan sesuai dengan media pembelajaran yang dikembangkan			✓	
5.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa kelas II			✓	
6.	Latihan soal yang diberikan sesuai dengan materi "urip resik lan sehat"			✓	
7.	Media pembelajaran dapat menarik minat belajar siswa terhadap materi "urip resik lan sehat"				✓
8.	Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa kelas II terhadap materi "urip resik lan sehat"				✓

D. Lembar Kritik dan Saran

Tuliskan komentar secara keseluruhan mengenai media pembelajaran "autoplay" pada pelajaran bahasa jawa kelas 2MI !

1. Bahasa pada materi perlu diperbaiki lagi.
2. Cari materi lain yang berhubungan dengan KI dan KD.

Malang, Mei 2019



(Dwi Prasdi Widada.....)

NIP. 19826574 201503 1003

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
AUTOPLAY PADA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS 2 MI NURUL
ULUM ARJOSARI BLIMBING MALANG**

UNTUK AHLI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Biodata

Nama : Ahmad Makki Hasan, M.Pd
 NIP :
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket/ instrumen ini, Bapak/Ibu diharapkan untuk mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban.
3. Berikan tanda centang (✓) pada sala satu kolom jawaban yang sesuai dengan kriteria pernyataan Bapak/Ibu
4. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat Tidak (tepat, jelas, sesuai, menarik, mudah)	1
2.	Kurang (tepat, jelas, sesuai, menarik, mudah)	2
3.	Tepat (sesuai, jelas, menarik, mudah)	3
4.	Sangat (sesuai, jelas, menarik, mudah)	4

C. Pertanyaan

Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang dianggap paling sesuai!


No.	Keterangan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Desain dan tampilan media pembelajaran "Autoplay" sesuai dengan karakteristik siswa			✓	

2.	Tampilan warna media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa				✓
3.	Media pembelajaran menarik minat belajar siswa				✓
4.	Desain petunjuk penggunaan menarik			✓	
5.	Bahasa yang digunakan pada petunjuk penggunaan mudah dipahami oleh siswa				✓
6.	Media yang dikembangkan sesuai dengan Materi Bahasa Jawa				✓
7.	Pengoperasian media pembelajaran secara mudah				✓

D. Lembar Kritik dan Saran

Tuliskan komentar secara keseluruhan mengenai media pembelajaran berbasis Autoplay pada pelajaran Bahasa Jawa Kelas 2 MI

Malang, Mei 2019


 (.....AHMAD MAKKI H.....)
 NIP.

ANGKET VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUTOPLAY PADA PELAJARAN BAHASA JAWA di KELAS 2 MI NURUL ULUM ARJOSARI BLIMBING MALANG

UNTUK AHLI PEMBELAJARAN

A. Biodata

Nama : *Aulia Nur Faelilla, S.Pd*

NIP :

Instansi : *MI NURUL ULUM*

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket/ instrumen ini, Bapak/Ibu diharapkan untuk mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban.
3. Berikan tanda centang (✓) pada sala satu kolom jawaban yang sesuai dengan kriteria pernyataan Bapak/Ibu
4. Keterangan skor dan kriteria peniliaannya adalah sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat Tidak (tepat, jelas, sesuai, menarik, mudah)	1
2.	Kurang (tepat, jelas, sesuai, menarik, mudah)	2
3.	Tepat (sesuai, jelas, menarik, mudah)	3
4.	Sangat (sesuai, jelas, menarik, mudah)	4

C. Pertanyaan

Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang dianggap paling sesuai!

No.	Keterangan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Pengoperasian media pembelajaran mudah				✓
2.	Tampilan warna media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa				✓
3.	Desain dan tampilan media pembelajaran			✓	

	sesuai dengan siswa				✓
4.	Kesesuaian media pembelajaran dengan KI / KD				✓
5.	Kesesuaian media pembelajaran dengan indikator				✓
6.	Kesesuaian media pembelajaran dengan materi				✓
7.	Latihan soal pada media pembelajaran sesuai dengan materi			✓	
8.	Media pembelajaran dan petunjuk penggunaan media mudah dipahami			✓	
9.	Media pembelajaran menarik minat belajar siswa				✓

D. Lembar Kritik dan Saran

Tuliskan komentar secara keseluruhan mengenai media " autoplay " pada pelajaran Bahasa Jawa Kelas 2 MI

- Media yang diterapkan sesuai dengan kebutuhan siswa
- Materi sesuai dengan KI / KD
- Kata-katanya mudah dipahami siswa.
- Untuk latihan soalnya sesuai materi tetapi lebih bagus jika diberikan pengecoh untuk soalnya

Malang, 1

20


(Aulia Nur Fadilla)

NIP.

ANGKET VALIDASI SISWA
Instrumen Validasi Siswa / Uji Lapangan
INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA AUTOPLAY PADA PELAJARAN
BAHASA JAWA UNTUK SISWA

A. Biodata

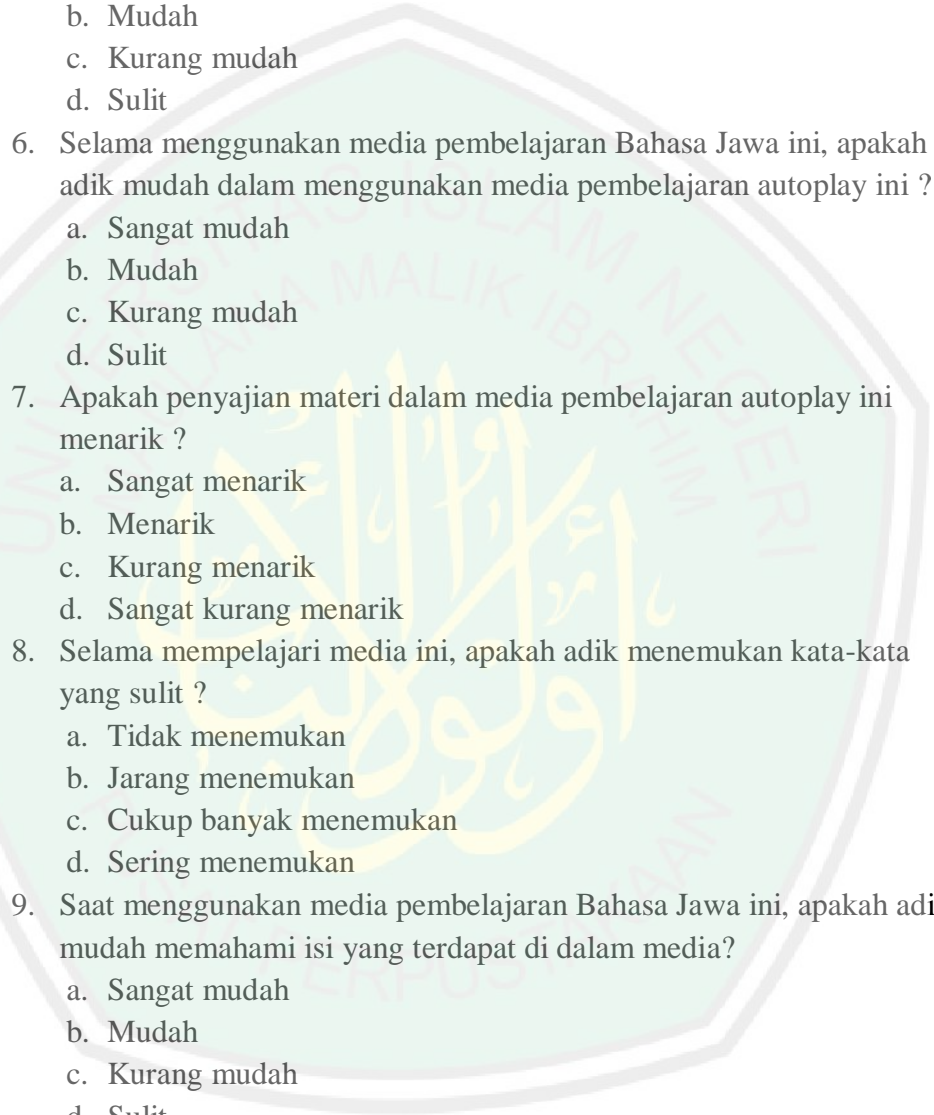
Nama :
Kelas :
Sekolah :

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu adik mengamati media pembelajaran yang ditampilkan
2. Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c atau d, pada jawaban yang sesuai dengan penilaian yang adik anggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

C. Pertanyaan – pertanyaan Angket

1. Apakah media pembelajaran Bahasa Jawa dapat memudahkan adik dalam belajar ?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Kurang mudah
 - d. Sulit
2. Apakah adik mudah memahami materi dalam media pembelajaran ini?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Kurang mudah
 - d. Sulit
3. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat memberi motivasi dalam belajar adik ?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Kurang mudah
 - d. Sulit
4. Bagaimana petunjuk yang terdapat dalam media pembelajaran ini ?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Kurang mudah

- 
- d. Sulit
 5. Apakah bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran Bahasa Jawa ini mudah dipahami?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Kurang mudah
 - d. Sulit
 6. Selama menggunakan media pembelajaran Bahasa Jawa ini, apakah adik mudah dalam menggunakan media pembelajaran autoplay ini ?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Kurang mudah
 - d. Sulit
 7. Apakah penyajian materi dalam media pembelajaran autoplay ini menarik ?
 - a. Sangat menarik
 - b. Menarik
 - c. Kurang menarik
 - d. Sangat kurang menarik
 8. Selama mempelajari media ini, apakah adik menemukan kata-kata yang sulit ?
 - a. Tidak menemukan
 - b. Jarang menemukan
 - c. Cukup banyak menemukan
 - d. Sering menemukan
 9. Saat menggunakan media pembelajaran Bahasa Jawa ini, apakah adik mudah memahami isi yang terdapat di dalam media?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Kurang mudah
 - d. Sulit
 10. Apakah adik mudah menggunakan media pembelajaran Bahasa Jawa tanpa bantuan guru / teman ?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Kurang mudah
 - d. Sulit

SOAL PRE TEST

Nama : fiyan
Kelas : 2B
Nilai :

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

A. WENEHANA TANDA SILANG (X) ING AKSARA A, B, UTAWA C SING DIANGGEP BENER!

1. Saben dina Dina tangi ... supaya ora telat sekolah.
a. Sore b. Bengi Isuk
2. Tangi turu kemule enggal di...
a. Kebasi b. Umbah Lempit
3. Yen omah resik adoh saka ...
a. Sehat Rejeki c. Penyakit
4. Mari maem piringi kudu di ...
a. Pecah Korahi c. Buang
5. Supaya resik jogan kotor kudu di
 Sapu b. Siram c. Sawang
6. Ibu : "Yen wayah sore iku ora oleh donalan nang njaba"
Santi : "Nggih bu."
Basa kramane tembung sore yaiku ...
a. Wengi Enjang c. Sonten
7. Dina : "Bapak bade tindak pundi?"
Pak Aji : "Bapak arep tindak nang Surabaya!"
Tembung tindak kuwi pada karo tembung ...
 Bali b. Teka c. Lunga
8. Yen diutus ibu kudu ...
a. Mlayu b. Mbantah Manut

9. Yen mari dolanan aku enggal-enggal ... supaya tanganku resik.

a. Maem Wesuh c. Ngombe

10. Saben isuk lan sore aku ...

Adus b. Dolan c. Maem

B. JAWABEN PITAKON-PITAKON ING NGISOR IKI KANTHI BENER!

1. Yen matur mbi wong seng luweh tuo kudu nganggo basa *krama*

2. Basa kramane untu yaiku *g. g.*

3. Basa kramane sepuluh yaiku *sepuluh*

4. Klalmbi – pasar – ana – Bu Rani – ing – tuku

Urutan sing bener yaiku

5. Kucing – iwak – mangan – ana

Urutan sing bener yaiku *ana kucing mangan iwak*

SOAL POST TEST

Nama : Agila Amanda
Kelas : UB
Nilai : 95

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

A. WENEHANA TANDA SILANG (X) ING AKSARA A, B, UTAWA C SING DIANGGEP BENER!

1. Yen omah resik adoh saka ...
a. Sehat b. Rejeki Penyakit
2. Supaya resik jogan kotor kudu di
 Sapu b. Siram c. Sawang
3. Saben dina Dina tangi ... supaya ora telat sekolah.
a. Sore b. Bengi Isuk
4. Mari maem piringi kudu di ...
a. Pecah Korahi c. Buang
5. Ibu : “Yen wayah sore iku ora oleh donalan nang njaba”
Santi : “Nggih bu.”
Basa kramane tembung sore yaiku ...
a. Wengi b. Enjang Sonten
6. Dina : “Bapak bade tindak pundi?”
Pak Aji : “Bapak arep tindak nang Surabaya!”
Tembung tindak kuwi pada karo tembung ...
a. Bali Teka c. Lunga
7. Yen diutus ibu kudu ...
a. Mlayu b. Mbantah Manut
8. Yen mari dolanan aku enggal-enggal ... supaya tanganku resik.
a. Maem Wesuh c. Ngombe

9. Saben isuk lan sore aku ...

- a. Adus b. Dolan c. Maem

10. النَّظَافَةُ مِنَ الْإِيمَانِ, tegese opo ?

- a. Kebersihan iku minangka bagian saka iman
b. Keresikan kuwi bagean saka iman
c. Kebersihan iku ing bagean teko iman

11. Yen matur mbi wong seng luweh tuo kudu nganggo basa ...

- a. Basa ngoko
 b. Basa krama
c. Basa ngoko lan krama

12. Basa kramane sepuluh yaiku..

- a. Sepuluh
b. Sesada
 c. Sedoso

13. Basa kramane untu yaiku ...

- a. Waja
b. Wajan
c. Gigi

14. Basa ngokone tigo yaiku ...

- a. Telu
b. Tiga
c. Telo

15. Klambi – pasar – ana – Bu Rani – ing – tuku,

Urutan sing bener yaiku

- a. Ana Bu Rani tuku klambi ing pasar
b. Bu Rani tuku klambi ana pasar
 c. Ing pasar ana Bu Rani tuku klambi

AYO SAIKI NULIS BUKU HARIAN TULISEN ING NGISOR IKI !

Saben dina aku bangi isuk,aku noto kasur,
marine aku noto kasur,aku mbantu ibu masak
jam sekawin aku sholat lan ngaji,
aku budal sekolah ing sekolah aku belajar,
lan aku ngerti basa jawa ngoko lan krama,
aku mulih sekolah aku tumbas jajan,
Jujanne iku enak-enak,ing omah aku sholat
duhur,marine aku sholat duhur,aku ndelok
Filem ggs Fileme apik,marine Fileme entek,
aku adus lan ngaji,aku moca alguran,
muleh ngaji aku mbantu ibu ngeresi omah,
ambek nguak sampah,marine aku nguak
sampah,aku sholat mangrib,sak marine
aku nguak sampah aku les aku belajar
muteri basa jawa,sak marine aku les,aku
sholat isyak,sak marine aku sholat
isyak,aku ndelok hp,jam songo aku turu.

FOTO KEGIATAN PEMBELAJARAN





BUKTI KONSULTASI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http:// fitk.uin-malang.ac.id/ email :fitk@uin-malang.ac.id


BUKTI KONSULTASI SKRIPSI JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Nama : VISDA ALIYATUL AZIZAH
NIM : 15140155
Judul : Pengembangan Materi dalam Media Autoplay untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Bahasa
Jawa Kelas 2 di MI Nurul Ulum Arjosari Blimbing Malang
Dosen Pembimbing : Ahmad Sholeh, M.Ag

No.	Tgl/ Bln/ Thn	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1.	15/04/2019	Revisi Judul	f
2.	24/04/2019	Revisi Bab I dan Bab II dan Bab III	f
3.	02/05/2019	Bab IV	f
4.	06/05/2019	Revisi Bab IV	f
5.	10/05/2019	Bab V	f
6.	16/05/2019	Revisi Bab V	f
7.	20/05/2019	Abstrak dan Cara Penulisan	f
8.	21/05/2019	fee	f
9.			
10.			
11.			
12.			

Malang, 20.....

Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI,


H. Ahmad Sholeh, M.Ag
NIP. 197608032006041001

HASIL MULTIMEDIA INTERAKTIF

1. Slide Pembuka



2. Petunjuk penggunaan



3. Menu utama



4. Halaman isi



5. Materi / Isi





6. Video



7. Soal latihan

QUIZ BHS JAWA WULANGAN 5

Question 1 of 15 | Multiple Choice | 1.0

1. Yen omah resik adoh saka ...

- Penyakit
- Rejeki
- Sehat

Outline... Submit

QUIZ BHS JAWA WULANGAN 5

Question 1 of 15 | Multiple Choice | 1.0

1. Yen omah re... **Correct**

- Penyakit
- Rejeki
- Sehat

GOOD

OK

Outline... Submit

QUIZ BHS JAWA WULANGAN 5

Question 2 of 15 | Multiple Choice | 1.0

2. Yen mari do... **Incorrect**

- Maem
- Wesuh
- Ngombe

KURANG TEPAT

OK

Outline... Submit

QUIZ BHS JAWA WULANGAN 5

Result page

Total Questi...	Full Score	Passing Rate	Passing Score	Your Score	Elapsed
15	150	80%	120	140	00:04:29

SELAMAT... KALIAN HEBAT

Review

8. Profil pengembang



BIODATA MAHASISWA



Nama : Visda Aliyatul Azizah

NIM : 15140155

Tempat, Tanggal lahir : Sidoarjo, 9 Juli 1996

Fakultas / Jurusan : FTIK / PGMI

Alamat Rumah : Ds. Tanggul Kec. Wonoayu
Kab. Sidoarjo

Email : visda.azizah1@gmail.com

No. Telp : 085646101510