

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF “MARBEL RAJA”
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR AKSARA JAWA
PADA SISWA KELAS V SDN TUNGE 1 WATES KEDIRI**

SKRIPSI



Oleh:

Rachma Ainus Salma

NIM. 17140001

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

2021

HALAMAN JUDUL

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF “MARBEL RAJA” UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR AKSARA JAWA PADA SISWA
KELAS V SDN TUNGE 1 WATES KEDIRI**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*



Oleh:

Rachma Ainus Salma

NIM. 17140001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF “MARBEL RAJA” UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR AKSARA JAWA PADA SISWA
KELAS V SDN TUNGE 1 WATES KEDIRI

SKRIPSI

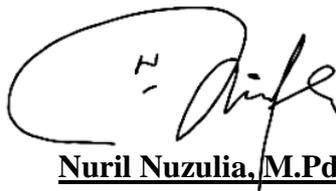
Oleh:

Rachma Ainus Salma

NIM. 17140001

Telah disetujui oleh:

Dosen Pembimbing,

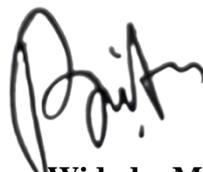


Nuril Nuzulia, M.Pd.I

NIP. 19900423201608012014

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Bintoro Widodo, M.Kes

NIP. 197604052008011018

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF “MARBEL RAJA” UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR AKSARA JAWA PADA SISWA
KELAS V SDN TUNGE 1 WATES KEDIRI**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh Rachma Ainus Salma (17140001)
Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 24 September 2021 dan
dinyatakan LULUS serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Penguji Utama
Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd
NIP. 197902022006042003

Ketua Sidang
Ratna Nulinnaja, M.Pd.I
NIP. 19891210201802012133

Sekretaris Sidang
Nuril Nuzulia, M.Pd.I
NIP. 19900423201608012014

Pembimbing
Nuril Nuzulia, M.Pd.I
NIP. 19900423201608012014

Tanda Tangan

: 

: 

: 

: 

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Maik Ibrahim Malang



Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

HALAMAN PERSEMBAHAN

اَلْحَمْدُ لِلّٰهِ رَبِّ الْعٰلَمِيْنَ

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan nikmat dan rahmat-Nya sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir dengan baik. Sholawat serta salam saya haturkan kepada Rasulullah SAW beserta keluarga dan para sahabatnya.

Karya ini saya persembahkan kepada:

Kedua orang tua saya

Bapak Luqman Ali dan Ibu Ainun Tusinin atas kasih sayang dan ridhonya serta yang tidak pernah lelah mendoakan dan mengingatkan saya untuk bersungguh-sungguh dalam mencari ilmu dan semangat mengejar cita-cita.

Saudara saya

Adik Fiqna Alifia Wardhani yang selalu menemani, memberikan dukungan dan semangat untuk mempelajari sesuatu dimanapun kami berada.

Kakek dan Nenek saya

Bapak Abdul Mutholib (Alm) dan Ibu Siti Fathonah serta

Bapak Zainal Fanani (Alm) dan Ibu Siti Chofsoh.

Dosen Pembimbing

Ibu Nuril Nuzulia, M.Pd.I yang telah membimbing dari awal sampai akhir penelitian dengan penuh ketulusan, kesabaran dan semangat sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.

MOTTO

مَنْ جَدَّ وَجَدَ

“Barang siapa yang bersungguh-sungguh maka ia akan berhasil.”

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”

(QS. Al-Insyiroh:5)

Nuril Nuzulia, M.Pd.I

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Rachma Ainus Salma

Malang, 20 Agustus 2021

Lamp : 4 (empat) eksemplar

Yang terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

di

Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Rachma Ainus Salma

NIM : 17140001

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif “Marbel Raja” untuk Meningkatkan Minat Belajar Aksara Jawa pada Siswa Kelas V SDN Tunge 1 Wates Kediri

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

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Nuril Nuzulia, M.Pd.I

NIP. 19900423201608012014

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rachma Ainus Salma

NIM : 17140001

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif “Marbel Raja” untuk
Meningkatkan Minat Belajar Aksara Jawa pada Siswa Kelas V
SDN Tunge 1 Wates Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Malang, 20 Agustus 2021

Yang membuat pernyataan,



Rachma Ainus Salma

NIM. 17140001

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Marbel Raja untuk Meningkatkan Minat Belajar Aksara Jawa pada Siswa Kelas V SDN Tunge 1 Wates Kediri” dengan lancar. Shalawat serta salam saya ucapkan kepada Rasulullah SAW yang menjadi teladan bagi umat manusia. Rasul yang membawa umat Islam dari jalan kegelapan menuju jalan yang penuh cahaya. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pihak yang terlibat khususnya kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bintoro Widodo, M.Kes selaku ketua program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Agus Mukti Wibowo, M.Pd selaku dosen wali selama menempuh pendidikan S1 yang telah sabar dan tegas membimbing serta mengingatkan agar tiap semester mengalami peningkatan.
5. Nuril Nuzulia, M.Pd.I selaku dosen pembimbing yang sudah sabar membimbing saya, memberi arahan, kritikan dan masukan dari awal sampai akhir penelitian.

6. Semua dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah atas ilmu yang dibagikan kepada penulis.
7. Kedua orang tua saya Bapak Luqman Ali dan Ibu Ainun Tusinin yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat, kasih sayang dan ridhonya atas kesuksesan dalam menuntut ilmu. Serta adikku tersayang Fiqna Alifia Wardhani yang telah membantu dan menemani selama proses penelitian.
8. Kepala SDN Tunge 1 Wates Kediri Sidik, S.Pd dan Renny Ernawati, S.Pd selaku guru mata pelajaran Bahasa Jawa yang telah memberikan izin dan ilmunya selama proses penelitian.
9. Mujani, M.Pd selaku validator ahli materi dan Vannisa Aviana Melinda, M.Pd selaku validator ahli desain yang memberikan saran mengenai produk pengembangan berupa media interaktif saya.
10. Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd selaku penguji utama dan Ratna Nulinnaja, M.Pd.I selaku ketua dalam sidang skripsi saya yang memberikan banyak saran dan masukan hingga skripsi ini selesai.
11. Sahabat-sahabatku (Diah, Nila, Eny, Elvi, Yoga, Veris, Fahrizi, Risky, Septa, Mursyid) dan teman-teman asrama (Mai, Jihan, Riza, Retno, Vega, Nurul Izza, Heni) yang selalu ada di saat senang maupun susah serta yang menjadi sumber kebahagiaan dari awal perkuliahan sampai sekarang.
12. Seluruh Keluarga Besar PGMI UIN Maliki Malang khususnya kepada mahasiswa PGMI angkatan 2017 atas ilmu dan kebersamaannya yang tak terlupakan selama empat tahun di bangku perkuliahan.

13. Teman-teman mabna Fatimah Az-Zahra kamar 4, HMJ PGMI, DEMA FITK, PMII “Kawah Chondrodimuko” dan KBMB yang telah berbagi ilmu dan pengalaman yang berharga di luar kegiatan akademik.
14. Teman-teman OQ (Izha, Khusnia, Iza, Milda, Maisun, Asfina, Furada, Aliyah, Amin, Cici, Arina) dan teman-teman KKM UIN Mengabdi 245 yang telah berbagi ilmu dan pengalaman di luar kegiatan kampus.
15. Elsa Prayoga, Isnaini Nur Rohmah, dan Nabila Khusna Amalia yang selalu memberikan nasihat serta motivasi dalam hal apapun.
16. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Penulis belajar banyak hal mulai dari cerita senang, sedih serta pengalaman lain yang dapat menjadi pelajaran berharga bagi penulis.

Jauh dari kesempurnaan, penulis sangat menyadari banyaknya kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini menjadi khazanah pengetahuan baik bagi penulis maupun bagi pembaca.

Malang, 20 Agustus 2021

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman 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	ص	= sh	م	= m
ج	= j	ض	= 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. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	= â
Vokal (i) panjang	= î
Vokal (u) panjang	= û

C. Vokal Diftong

أو	= aw
أي	= ay
أُو	= û
أَي	= î

DAFTAR ISI

HALAMAN Sampul	
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
ABSTRAK.....	xix
ABSTRACT.....	xx
مستخلص البحث.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Pengembangan.....	7
D. Manfaat Pengembangan.....	7
E. Asumsi Pengembangan.....	8
F. Ruang Lingkup Pengembangan	8
G. Spesifikasi Produk	9
H. Orisinalitas Penelitian	10
I. Definisi Operasional	14
J. Sistematika Pembahasan.....	14

BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Landasan Teori.....	16
1. Media Pembelajaran	16
2. Media Interaktif berbasis Digital	20
3. Minat Belajar	27
4. Pembelajaran Aksara Jawa	34
B. Kerangka Berpikir.....	41
BAB III METODE PENELITIAN.....	43
A. Jenis Penelitian.....	43
B. Model Pengembangan.....	43
C. Prosedur Pengembangan.....	44
1. Penelitian dan Pengumpulan Data	44
2. Perencanaan	45
3. Pengembangan Rancangan Produk.....	46
4. Uji Lapangan Awal.....	46
5. Revisi Produk Awal	46
6. Uji Lapangan Utama.....	47
7. Revisi Produk Kedua	47
D. Uji Coba Pengembangan.....	47
1. Desain Uji Coba.....	47
2. Subjek Uji Coba.....	48
3. Jenis Data.....	48
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	49
5. Teknik Analisis Data	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	56
A. Hasil Pengembangan Media Interaktif “Marbel Raja”	56
1. Deskripsi Media Interaktif “Marbel Raja”.....	56
2. Hasil Validasi Media Interaktif “Marbel Raja”	73
B. Tingkat Kemenarikan Media Interaktif “Marbel Raja”	82
C. Tingkat Keefektifan Media Interaktif “Marbel Raja”	83
1. Hasil Data Deskriptif dan Inferensial	84

2. Uji Normalitas Data	86
3. Uji Hipotesis	87
4. Hasil Observasi Peningkatan Minat Belajar Aksara Jawa.....	89
BAB V PEMBAHASAN	91
A. Analisis Produk Pengembangan Media Interaktif “Marbel Raja”	91
1. Analisis Tahap Pengembangan Media model Borg and Gall	94
2. Analisis Hasil Validasi Produk Pengembangan.....	101
B. Analisis Tingkat Kemenarikan Media Interaktif “Marbel Raja”	105
C. Analisis Tingkat Keefektifan Media Interaktif “Marbel Raja”	109
1. Analisis Hasil Data Deskriptif dan Inferensial	110
2. Analisis Hasil Observasi Peningkatan Minat Belajar Siswa	116
BAB VI PENUTUP	120
A. Kesimpulan	120
B. Saran	121
DAFTAR PUSTAKA	123
LAMPIRAN.....	127

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kompetensi Dasar Mulok Bahasa Jawa.....	9
Tabel 2.1 Aksara Jawa Carakan	35
Tabel 2.2 Aksara Jawa Pasangan	36
Tabel 2.3 Sandhangan Swara	36
Tabel 2.4 Sandhangan Panyigeg	38
Tabel 2.5 Sandhangan Mandaswara.....	39
Tabel 3.1 Skema <i>one-group pretest-posttest design</i>	51
Tabel 3.2 Kriteria Validitas.....	53
Tabel 3.3 Kriteria Kemenarikan.....	53
Tabel 4.1 Petunjuk Aplikasi.....	60
Tabel 4.2 Jawaban Tebak Aksara Jawa.....	69
Tabel 4.3 Jawaban Tebak Pasangan.....	70
Tabel 4.4 Jawaban Susun Kata	71
Tabel 4.5 Jawaban Cap Cip Cup.....	72
Tabel 4.6 Kriteria Penilaian Validasi	73
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Desain Pertama.....	74
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Desain Kedua	76
Tabel 4.9 Perbedaan Sebelum dan Sesudah Revisi.....	77
Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Materi	79
Tabel 4.11 Hasil Validasi Praktisi.....	81
Tabel 4.12 Hasil Persentase Respon Siswa.....	83
Tabel 4.13 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	84

Tabel 4.14 Analisis Hasil <i>Pretest</i>	85
Tabel 4.15 Frekuensi Hasil <i>Pretest</i>	85
Tabel 4.16 Analisis Hasil <i>Posttest</i>	86
Tabel 4.17 Frekuensi Hasil <i>Posttest</i>	86
Tabel 4.18 Hasil Uji Normalitas Data.....	87
Tabel 4.19 Hasil Uji <i>Paired Sample T-test</i>	87
Tabel 4.20 Hasil Korelasi <i>Paired Sample T-test</i>	88
Tabel 4.21 Hasil Uji <i>Paired Sample T-test</i>	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>iSpring Suite 10</i>	24
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Penelitian Pengembangan.....	42
Gambar 4.1 Masuk Aplikasi	57
Gambar 4.2 Menu Utama.....	57
Gambar 4.3 KI dan KD	58
Gambar 4.4 Petunjuk Pembelajaran.....	59
Gambar 4.5 Petunjuk Aplikasi	59
Gambar 4.6 Sejarah Aksara Jawa.....	60
Gambar 4.7 Aksara Jawa dan Contohnya	62
Gambar 4.8 Pasangan Aksara Jawa dan Contohnya	62
Gambar 4.9 Macam-Macam Sandhangan	63
Gambar 4.10 Sandhangan Swara	64
Gambar 4.11 Sandhangan Panyigeg	65
Gambar 4.12 Sandhangan Mandaswara.....	66
Gambar 4.13 Rangkuman Materi	67
Gambar 4.14 Menu Kuis “Marbel Raja”.....	68
Gambar 4.15 Petunjuk Kuis “Marbel Raja”.....	68
Gambar 4.16 Kuis Tebak Aksara Jawa.....	69
Gambar 4.17 Kuis Tebak Pasangan	70
Gambar 4.18 Kuis Susun Kata	71
Gambar 4.19 Kuis Cap Cip Cup	72
Gambar 4.20 Profil Pengembang	73
Gambar 5.1 Perbedaan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	113

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Survei	128
Lampiran 2: Surat Penelitian Instansi	129
Lampiran 3: Surat Keterangan Bukti Penelitian	130
Lampiran 4: Surat Validator Ahli Desain	131
Lampiran 5: Surat Validator Ahli Materi.....	132
Lampiran 6: Surat Validator Praktisi	133
Lampiran 7: Hasil Validasi Ahli Desain	134
Lampiran 8: Hasil Validasi Ahli Materi.....	136
Lampiran 9: Hasil Validasi Praktisi	138
Lampiran 10: Hasil Respon Siswa	140
Lampiran 11: Soal <i>Pretest</i>	142
Lampiran 12: Soal <i>Posttest</i>	144
Lampiran 13: Pedoman Observasi	147
Lampiran 14: Bukti Konsultasi Bimbingan Skripsi	149
Lampiran 15: Dokumentasi Penelitian.....	150
Lampiran 16: Tautan Aplikasi “Marbel Raja”	152
Lampiran 17: Petunjuk Unduh Aplikasi “Marbel Raja”	153
Lampiran 18: Identitas SDN Tunge 1 Wates Kediri.....	154
Lampiran 19: Daftar Riwayat Hidup	155

ABSTRAK

Salma, Rachma Ainus. 2021. *Pengembangan Media Interaktif “Marbel Raja” untuk Meningkatkan Minat Belajar Aksara Jawa pada Siswa Kelas V SDN Tunge 1 Wates Kediri*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Nuril Nuzulia, M.Pd.I.

Media interaktif “Marbel Raja” merupakan media pengembangan digital yang memuat materi aksara Jawa guna meningkatkan minat belajar aksara Jawa pada siswa kelas V SDN Tunge 1 Wates Kediri. Produk pengembangan ini dibuat menggunakan perangkat lunak *microsoft powerpoint* dan aplikasi *iSpring*. Media ini dikemas dalam sebuah aplikasi yang dapat dibuka di ponsel berbasis android menggunakan koneksi internet. Fitur dalam media antara lain KI dan KD, materi yang terdiri dari aksara Jawa, pasangan dan sandhangan, rangkuman, kuis, petunjuk pembelajaran, petunjuk aplikasi, sejarah aksara Jawa, dan profil pengembang.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses pengembangan media interaktif, (2) menjelaskan kemenarikan media interaktif dalam pembelajaran aksara Jawa, dan (3) menjelaskan keefektifan media interaktif dalam meningkatkan minat belajar aksara Jawa.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan Borg and Gall yang dimodifikasi. Tahap penelitian pengembangan terdiri atas penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk, uji lapangan awal, dan revisi produk awal, uji lapangan utama dan revisi produk kedua. Sampel penelitian ini sebanyak 10 siswa (30%) kelas V SDN Tunge 1 diambil menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mengutamakan siswa yang kurang memahami materi aksara Jawa. Teknik pengumpulan data adalah observasi, angket, tes, dan dokumentasi. Desain penelitian ini adalah *one group pretest* dan *posstest*. Data dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif deskriptif menggunakan rumus *paired sample t-test* (uji t) yang dihitung melalui aplikasi *SPSS 16.0*.

Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa: (1) Penelitian pengembangan menghasilkan produk berupa media pembelajaran digital yang sesuai dengan prosedur penelitian pengembangan dan telah memenuhi kriteria validitas media dengan persentase dari validasi desain sebesar 94%, validasi materi 90,6% dan praktisi 94,6%. (2) Tingkat kemenarikan media diperoleh dari hasil respon siswa sebesar 91,8%. Hasil ini memenuhi kriteria sangat menarik. (3) Pada analisis uji-t, media interaktif mendapatkan taraf signifikansi sebesar 0,107 (lebih dari 0,05), artinya media interaktif “Marbel Raja” sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar aksara Jawa. Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat perubahan minat yang lebih baik selama siswa belajar aksara Jawa menggunakan aplikasi “Marbel Raja”.

Kata Kunci: penelitian pengembangan, media interaktif, minat belajar.

ABSTRACT

Salma, Rachma Ainus. 2021. The Development of "Marbel Raja" Interactive Media to Increase Interest in Learning Javanese Alphabet for Fifth Grade Students at SDN Tunge 1 Wates Kediri. Undergraduate Thesis. Department of Teacher Education at Madrasah Ibtidaiyah, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang. Supervisor: Nuril Nuzulia, M.Pd.I.

The interactive media "Marbel Raja" is a digital media development which contains Javanese alphabet materials to increase students' learning interest for fifth grade students at SDN Tunge 1 Wates Kediri. This digital media development was created using Microsoft PowerPoint and iSpring applications. This media is packaged in an application that can be accessed in an android-based phone using internet connection. Features in this media include KI and KD, the materials containing the Javanese alphabet, 'pasangan' and 'sandhangan', summarize, quizzes, learning instructions, application instructions, history of the Javanese alphabet and profile development.

This research development aims to (1) describe the process of interactive media development, (2) explain the attractiveness of interactive media in learning Javanese alphabet and (3) explain the effectiveness of interactive media in increasing interest in learning Javanese alphabet.

The research type is Research and Development (R&D) with modified Borg and Gall models. The research development consists of data collection, planning, initial product development, initial product revision, main field testing and second product revision. 10 students (30%) of fifth grade SDN 1 Tunge Wates Kediri are the research sample. The method used purposive sampling by prioritizing students who didn't understand Javanese alphabet. The data collection technique is observation, questionnaire, test and documentation. The research design is one group pretest and posttest. The data were analyzed by descriptive quantitative analysis technique using paired sample test (t-test) formula which is calculated through SPSS 16.0 application.

The result of the development research show: (1) Development research produced digital learning media that is in accordance with development research procedures and has fulfilled the criteria of media validity with the percentage from design validation was 94%, material validation was 90.6% and practitioners was 94.6%. (2) The level of media attractiveness obtained from student responses was 91.8%. This result is categorised as very interesting result. (3) In the t-test analysis, interactive media got a significance level of 0.107 (more than 0.05) which means the interactive media "Marbel Raja" has significant effect on increasing interest in learning Javanese alphabet. The results of observations showed that attitude change better during students learning Javanese alphabet using the "Marbel Raja" application.

Keywords: development research, interactive media, learning interests.

مستخلص البحث

السلمي، رحمة عين . ٢٠٢١ . تطوير الوسائل التفاعلية "Marbel Raja" لترقية رغف في التعلم النص الجاوي لطلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية ١ توعي واتس كاديري. قسم تعليم المعلم المدرسة الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية، مالانج. تحت الإشراف: نورل نزوليا الماجستير.

الوسائل التفاعلية "Marbel Raja" هي وسائط التطوير الإلكترونية التي تحتوي على مواد النصية الجاوية لزيادة تعلم النص الجاوي لطلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية ١ توعي واتس كاديري. إن هذا المنتج التطوير تصنع باستخدام برنامج Microsoft Powerpoint وتطبيق iSpring . إن هذه الوسائل تجتد في تطبيق يمكن فتحه على هاتف android باستخدام الإنترنت. إن الميزات الموجودة في الوسائل تشمل على KI و KD، والمواد فيه تتكون من نص جاوي pasangan و sandhangan ، وملخصات، ومسابقات، وتعليمات التعليمية، وتعليمات التطبيق، وتاريخ النص الجاوي، وملفات تعريف المطور.

يهدف هذا البحث التنموي إلى (١) وصف عملية تطوير الوسائل اللقائي، (٢) وشرح جاذبية وسائل الإعلام في بتعلم النص الجاوي (٣) وشرح فعالية تأثير الوسائل التفاعلية في زيادة رغف في بتعلم النص الجاوي. إن هذا البحث تستخدم نوع البحث التطوير (R&D) بنموذج التطوير Borg and Gall المعدل. إن مرحلة التطوير البحث تتكون من البحث وجمع البيانات والتخطيط وتطوير المنتج الأولي، والاختبار الميداني الأولي، مراجعة المنتج الأولية والاختبار الميداني الرئيسي، مراجعة المنتج الثانية. كانت عينة هذا البحث هي ١٠ طلاب (٣٠٪) من الصف الخامس الذي تؤخذ باستخدام تقنية العمدية التي يفضل الطلاب الذين لم يفهموا مادة النص الجاوي. وكانت تقنيات جمع البيانات المستخدم في هذا البحث هي الملاحظة والاستبيانات والاختبارات والتوثيق. تصميم هذا البحث عبارة عن مجموعة واحدة قبل الاختبار وبعده. إن تحليل البيانات باستخدام تقنيات التحليل النوعي والكمي. إن تحليل البيانات النوعية تستخدم نموذج مايلز وهورمان. وأما تحليل البيانات الكمية باستخدام لمعادلة اختبار (t test) لعينة المزدوجة والتي تم حسابها من خلال تطبيق برنامج SPSS.16.

قد أظهرت النتائج أن : (١) ومن نتائج المهمة في هذا البحث هو يحصل وسائل تعليم الإليكترونية تناسب بعملية تطوير البحث وتكمل صحة وسائل مع قيمة النسبة المئوية للتحقق من صحة التصميم ٩٤٪ ، والتحقق من صحة المواد ٦٠.٩٠٪ ، والتطبيقات ٩٤.٦٪. (٢) بلغ مستوى الجاذبية الإعلامية من نتائج استجابات الطلاب ٩١.٨٪. هذه النتائج تلي معايير الجاذبية للغاية. (٣) في تحليل اختبار t-test، حصلت الوسائل التفاعلية على مستوى دلالة 0.107 (أكثر من 0.05) ، مما يعني أن الوسائل التفاعلية "Marbel Raja" كان لها تأثير كبير في زيادة رغف في بتعلم النص الجاوي. أظهرت نتائج الملاحظات أن هناك تغييراً في الموقف أثناء تعلم الطلاب للخط الجاوي باستخدام تطبيق "Marbel Raja".

الكلمات الرئيسية: البحث التنموي، الوسائل التفاعلية، رغف في بالتعلم

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebagai pelaksana kegiatan pendidikan, upaya untuk mempertahankan budaya semestinya selalu dilakukan. Hal tersebut dilaksanakan agar generasi penerus tidak melupakan warisan budaya Indonesia. Teknologi yang semakin canggih menjadi salah satu penyebab berkurangnya minat seseorang untuk mempelajari budaya. Pengaruh globalisasi juga semakin memudahkan generasi penerus bangsa untuk meninggalkan kekayaan budaya yang dimiliki Indonesia, khususnya budaya Jawa. Jika kebiasaan ini dibiarkan berlanjut, seiring dengan perubahan zaman dan perkembangan teknologi yang semakin maju yang didukung dengan canggihnya peralatan pada era revolusi industri 4.0 budaya Jawa semakin terlupakan dan perlahan akan menghilang.

Revolusi industri merupakan istilah untuk perubahan besar di bidang teknologi yang menyebabkan perubahan di bidang lain. Revolusi industri dimulai pada tahun 1750 yang bernama revolusi industri 1.0 saat ditemukan mesin uap. Revolusi industri 2.0 dimulai ketika mesin uap diganti dengan mesin tenaga listrik. Revolusi industri 3.0 dimulai ketika proses produksi sudah menggunakan mesin yang dapat dikendalikan seperti robot sederhana sampai komputer. Adapun revolusi industri 4.0 ditandai dengan penggunaan alat-alat digital yang memanfaatkan jaringan.¹ Saat ini, Indonesia memasuki

¹ A. Annisa. *Sejarah Revolusi Industri dari 1.0 sampai 4.0*. Artikel Mahasiswa Sistem Telekomunikasi, 1(January), 2021, hal 2.

era revolusi 4.0. Revolusi ini meminimalisir aktivitas fisik karena hampir semua pekerjaan dilakukan menggunakan teknologi digital.²

Dalam rangka melaksanakan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 37 (1), kurikulum pendidikan dasar dan menengah harus mengandung mata pelajaran muatan lokal. Muatan lokal (mulok) adalah materi pembelajaran dalam satuan pendidikan yang memuat pembelajaran tentang keunikan yang dimiliki oleh potensi lokal dan bertujuan untuk menumbuhkan pemahaman siswa tentang potensi daerah yang ditempatinya serta sebagai sarana membentuk wawasan, moral, dan spiritual.³ Oleh karena itu pendidikan pada setiap daerah di Indonesia harus memiliki mulok yang diseimbangkan dengan daerah masing-masing.

Dalam Pergub Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 juga disebutkan pada Pasal 10 ayat (4) bahwa bahasa Jawa merupakan kekayaan yang dimiliki bangsa Indonesia. Materi bahasa Jawa berasal dari budaya dan nilai-nilai yang dikembangkan lingkungan masyarakat dengan memanfaatkan kearifan lokal di daerah tersebut. Aset tersebut tidak pernah padam, keberadaan bahasa Jawa telah memperbanyak sastra nusantara. Kata dan frasa dalam bahasa dan sastra Indonesia banyak yang diambil dari bahasa daerah. Oleh sebab itu, beberapa kosakata dalam bahasa Indonesia banyak mengandung muatan filosofis. Ide filosofis yang dimiliki oleh suatu negara mencerminkan karakteristik, perilaku dan sifat pemiliknya seperti sikap terhadap kehidupan,

² Sumartono & Huda, N. *Manajemen Pendidikan di Indonesia sebagai Implementasi Triple Helix untuk Mempersiapkan Revolusi Industri 4.0*. Jurnal Andi Djemma, 2020, hal 3(1).

³ Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 tentang Mata Pelajaran Bahasa Jawa sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah Bab I Pasal 1 ayat (8), hal 3.

agama dan budaya.⁴ Sehingga bahasa Jawa penting dipelajari karena bahasa Jawa merupakan salah satu dari sekian banyak bahasa yang mewarnai keanekaragaman budaya Indonesia.

Aksara Jawa merupakan salah satu warisan budaya Jawa yang tak ternilai harganya sejak zaman kerajaan dan masih digunakan sampai sekarang. Bentuk dan seni dalam setiap aksara menjadi peninggalan yang patut dilestarikan. Oleh karena itu pemerintah sedang mengupayakan pelestarian aksara Jawa, salah satunya adalah memasukkan mata pelajaran Bahasa Jawa dalam kurikulum agar Indonesia tidak kehilangan kekayaan budayanya.⁵ Belajar mengenal dan meningkatkan minat belajar aksara Jawa membutuhkan waktu lama karena masing-masing huruf mempunyai bentuk yang berbeda. Adanya minat belajar aksara Jawa sangat penting bagi siswa sekolah dasar saat mempelajari aksara Jawa. Ketika siswa sudah mempunyai keinginan untuk membaca aksara Jawa, siswa dapat mempelajari dengan mudah dan ia akan membaca dengan lancar tanpa melihat arti dari buku. Manfaat lain siswa juga bisa membaca ukiran kuno di museum tertentu yang memamerkan artefak dari zaman kuno.

Berdasarkan informasi dari Renny Ernawati, S.Pd selaku guru mata pelajaran Bahasa Jawa pada 25 Januari 2021, diketahui bahwa: 1) belum ada media khusus dalam pembelajaran membaca aksara Jawa yang membuat siswa kurang tertarik untuk belajar, 2) kurangnya waktu mengajar untuk

⁴ Slamet Ds, Trias Yusuf, Anhari Basuki, Sri Rahayu Prihatmi, *Peribahasa Jawa sebagai Cermin Watak, Sifat, dan Perilaku Manusia Jawa*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2003), hal 1.

⁵ Abdul Rahman, *Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa dengan Macromedia Flash*. (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2007), hal 1.

muatan lokal (mulok) bahasa Jawa, sedangkan cukup banyak kemampuan yang harus dikuasai siswa, 3) metode pembelajaran yang digunakan hanya penugasan, 4) buku belajar yang digunakan kurang bervariasi berupa LKS dari sekolah, dan 5) sistem pembelajaran yang sampai saat ini masih dilakukan dari rumah menyebabkan kurangnya keinginan siswa untuk membaca aksara Jawa.⁶

Permasalahan juga dihadapi siswa ketika belajar aksara Jawa. Informasi yang didapatkan ialah beberapa siswa merasa kesulitan membedakan bentuk-bentuk aksara Jawa, cara penulisannya yang rumit dan berbeda jauh dengan huruf abjad. Siswa mengingat macam-macam hanacaraka, diantaranya: ha, na, ca, ra, ka, da, ta, sa, wa, la, pa, dha, ja, ya, nya, ma, ga, ba, tha, nga, tetapi kesulitan membedakan antar satu aksara dengan aksara yang lain.⁷ Kesulitan yang dihadapi ini membuat siswa malas mempelajari dan cenderung tidak menyukai aksara Jawa. Sehingga diperlukan media untuk memudahkan penyampaian materi serta menumbuhkan minat belajar aksara Jawa.

Menindaklanjuti permasalahan di atas, salah satu media yang dapat digunakan ialah media interaktif berbasis digital. Peneliti memilih media ini agar para pendidik mampu memanfaatkan perkembangan teknologi di era revolusi 4.0 dengan maksimal. Dengan adanya media interaktif para siswa dapat menggunakan ponselnya untuk kegiatan yang lebih bermanfaat di bidang pendidikan, karena pada dasarnya media merupakan penghubung

⁶ Observasi Pra-Lapangan dengan Renny Ernawati, S.Pd. Guru Mata Pelajaran Bahasa Jawa. 25 Januari 2021

⁷ Observasi Pra-Lapangan dengan siswa kelas V pada 26 Januari 2021 pukul 08.00-selesai.

untuk menyebarkan atau menyampaikan gagasan yang diajukan sehingga dapat sampai ke alamat yang dituju.⁸ Selain itu, melalui media siswa lebih realistis memahami materi yang dikenalkan.

Pemberian media pada kegiatan pembelajaran memberikan pengaruh positif yang sangat besar, pernyataan ini telah dibuktikan melalui beberapa penelitian terdahulu, diantaranya: (1) Skripsi Yusrina Zakia Rahma tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media Papan 2 Dimensi untuk Meningkatkan Membaca Aksara Jawa Kelas V Purutrejo 1 Pasuruan” menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan dengan persentase mencapai 93%.⁹ (2) Skripsi Fatimatuz Zahro tahun 2015 yang berjudul “Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa untuk Pembelajaran Membaca di Kelas V SDN Lempuyangan 1 Yogyakarta”. menunjukkan media tersebut mendapatkan skor sebesar 4,8 kategori sangat baik yang dihitung berdasarkan skala penilaian 1-5.¹⁰

Dalam ruang lingkup penelitian, media interaktif dibuat menggunakan perangkat lunak *microsoft powerpoint* yang dikonversi menggunakan aplikasi *iSpring Suite 10*. Media interaktif digital merupakan media berbasis audio visual yang dapat dibuka di hp, laptop maupun komputer. Media interaktif ini memberi kesempatan siswa untuk mengembangkan keterampilan emosional

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017), hal 3.

⁹ Yusrina Zakia Rahma, *Pengembangan Media Papan 2 Dimensi untuk Meningkatkan Membaca Aksara Jawa Kelas V Purutrejo 1 Pasuruan*, Skripsi, PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Malang, 2019, hal viii.

¹⁰ Fatimatuz Zahro, *Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa untuk Pembelajaran Membaca di Kelas V SDN Lempuyangan 1 Yogyakarta*, Skripsi, PGSD FIP Universitas Negeri Yogyakarta, 2015, hal vii.

dan penalaran yang mereka miliki. Pendidik juga dapat mendampingi siswa saat belajar dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengembangkan keterampilan motoriknya. Ditambah lagi sekarang ini siswa banyak yang dibuat candu oleh berbagai permainan canggih di *handphone*. Oleh karena itu peneliti berusaha memanfaatkan situasi tersebut untuk mengembangkan media berbasis digital yang menarik dan inovatif sebagai media pembelajaran di sekolah.

Media interaktif ini diharapkan mampu mengatasi kesulitan siswa kelas V SDN Tunge 1 dalam mengidentifikasi macam-macam bentuk aksara Jawa, meningkatkan minat belajar aksara Jawa, serta dapat menjadi contoh inovasi pembelajaran bagi guru-guru yang lain. Oleh karena itu peneliti membuat judul “Pengembangan Media Interaktif (Marbel Raja) untuk Meningkatkan Minat Belajar Aksara Jawa pada Siswa Kelas V SDN Tunge 1 Wates Kediri”. Jika pengenalan bentuk aksara Jawa dilakukan sejak awal, disertai dengan pelatihan bertahap dan berkelanjutan maka untuk tahap pendidikan selanjutnya para siswa diharapkan tidak akan kesulitan membaca tulisan aksara Jawa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti menemukan tiga rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media interaktif “Marbel Raja” dalam meningkatkan minat belajar aksara Jawa untuk siswa kelas V SDN Tunge 1?

2. Bagaimana tingkat kemenarikan media interaktif “Marbel Raja” dalam pembelajaran aksara Jawa untuk siswa kelas V SDN Tunge 1?
3. Bagaimana tingkat keefektifan media interaktif “Marbel Raja” dalam meningkatkan minat belajar aksara Jawa siswa kelas V SDN Tunge 1?

C. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media interaktif “Marbel Raja” dalam meningkatkan minat belajar aksara Jawa untuk siswa kelas V SDN Tunge 1.
2. Menjelaskan tingkat kemenarikan media interaktif “Marbel Raja” dalam pembelajaran aksara Jawa untuk siswa kelas V SDN Tunge 1.
3. Menjelaskan tingkat keefektifan media interaktif “Marbel Raja” dalam meningkatkan minat belajar aksara Jawa siswa kelas V SDN Tunge 1.

D. Manfaat Pengembangan

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan bukan tanpa alasan, melainkan peneliti ingin memberikan manfaat bagi banyak orang khususnya di bidang pendidikan. Beberapa manfaat dari penelitian pengembangan ini antara lain:

1. Bagi Guru dan Sekolah
Membantu guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan khususnya ketika menyampaikan materi aksara Jawa. Adapun untuk sekolah, diharapkan dapat lebih menginspirasi guru yang lain dan sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Memudahkan siswa untuk memahami bentuk aksara Jawa dan cara penulisannya. Media interaktif “Marbel Raja” dilengkapi dengan gambar dan penjelasan yang didesain menarik agar siswa semangat dalam mempelajari aksara Jawa.

3. Bagi Peneliti

Membantu peneliti berinteraksi langsung dengan siswa dan guru dalam proses penelitian pengembangan, meningkatkan wawasan, keterampilan, kreativitas serta pengalaman dalam mengajar.

E. Asumsi Pengembangan

Asumsi yang menjadi dasar pada penelitian ini adalah:

1. Pengembangan media interaktif “Marbel Raja” dirancang menarik agar siswa semangat dalam mempelajari materi aksara Jawa.
2. Pengembangan media interaktif “Marbel Raja” mampu memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran aksara Jawa karena dilakukan dengan bermain.
3. Pengembangan media interaktif “Marbel Raja” berbentuk aplikasi, dapat dijalankan di *handphone* yang terkoneksi jaringan internet.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Pada bagian ini peneliti memberikan batasan agar lebih fokus pada pokok permasalahan. Ruang lingkup dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Penelitian dilakukan pada muatan lokal Bahasa Jawa fokus pembelajaran aksara Jawa dengan subjek penelitian siswa kelas V SDN Tunge 1 Wates Kediri.
2. Pengembangan media interaktif “Marbel Raja” didasarkan pada Kompetensi Dasar Muatan Lokal Bahasa Jawa kelas III, IV dan V.¹¹

Tabel 1.1 Kompetensi Dasar Mulok Bahasa Jawa

Kelas	Kompetensi Dasar
Kelas III	3.6 Mengenal dan memahami semua bentuk aksara Jawa. 4.6 Menulis kata dengan aksara Jawa sesuai kaidah.
Kelas IV	3.6 Mengenal dan memahami sandhangan aksara Jawa. 4.6 Menulis kalimat dengan huruf latin dan huruf Jawa menggunakan sandhangan aksara Jawa
Kelas V	3.6 Mengenal, memahami dan mengidentifikasi pasangan aksara Jawa sesuai dengan kaidah. 4.6 Menulis dan membaca teks sederhana beraksara Jawa yang menggunakan pasangan..

3. Penelitian pengembangan dilakukan untuk meningkatkan minat siswa dalam mengenal dan menghafal aksara Jawa.
4. Pemilihan kelas V dikarenakan materi pasangan baru dipelajari di kelas tersebut. Peneliti tetap memasukkan materi dari kelas III dan IV sebagai bahan review karena ketiga materi ini masih sangat berhubungan.

G. Spesifikasi Produk

Berdasarkan ruang lingkup pengembangan di atas, spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini antara lain:

1. Media interaktif bernama “Marbel Raja” mempunyai arti “Mari Belajar Aksara Jawa” berbentuk media interaktif audio visual yang dibuat

¹¹ Samsul Hadi, dkk, *Tantri Basa: Adhedhasar Pergub Jatim No. 19 Taun 2014*, (Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur, 2016).

menggunakan *microsoft powerpoint* yang dikonversi menggunakan *iSpring Suite 10*.

2. Media interaktif didesain menarik dan sederhana untuk memudahkan peningkatan minat siswa dalam belajar aksara Jawa.
3. Dalam media interaktif “Marbel Raja” mencakup:
 - a. Pilihan menu yang terdiri dari halaman profil, petunjuk, Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), materi aksara Jawa, pasangan, sandhangan, kuis, rangkuman, dan tombol pilihan untuk kembali ke menu utama, melanjutkan dan keluar.
 - b. Pada kolom materi terdapat pilihan materi berupa: aksara asli, aksara pasangan, sandhangan swara, sandhangan panyigeg, dan sandhangan mandaswara.
 - c. Pada kolom evaluasi terdapat empat pilihan kuis, masing-masing berisi 10 soal dan jawaban benar atau salah yang akan didapatkan setelah mengerjakan soal.

H. Orisinalitas Penelitian

Penelitian pengembangan ditulis berdasarkan pada beberapa penelitian terdahulu yang memiliki orisinalitas sebagai berikut:

1. Penelitian skripsi oleh Yusrina Zakia Rahma tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media Papan 2 Dimensi untuk Meningkatkan Membaca Aksara Jawa Kelas V Purutrejo 1 Pasuruan”. Penelitian pengembangan menggunakan model menurut Borg and Gall. Pengembangan dilakukan karena proses pembelajaran aksara Jawa

hanya melalui buku pepak dan membutuhkan media yang menarik untuk siswa. Tujuan penelitian adalah menjelaskan proses penelitian pengembangan media dan mengetahui tingkat kelayakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media papan dua dimensi layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan persentase dari ahli pembelajaran mencapai 93%, ahli media 93%, ahli materi 69%, dan respon siswa sebesar 87%.¹²

2. Penelitian skripsi oleh Dwi Nuril Afifah tahun 2018 yang berjudul “Pengembangan Media TAKTIK RAJA (Otak Atik Aksara Jawa) pada Bahasa Jawa Kelas 4 SD”. Peneliti memanfaatkan model penelitian dan pengembangan ADDIE dengan sasaran penelitian siswa kelas V di SDN Jatimulyo 1 Malang dan SDN Mojorejo 1 Batu. Tujuan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Penelitian pengembangan ini memperoleh persentase kelayakan sebesar 96,66% oleh ahli materi, 94,4% oleh ahli media dan 92,94% oleh praktisi pembelajaran. Adapun hasil uji coba sebesar 94,50% di SDN Jatimulyo 1 Malang dan sebesar 96,15% di SDN Mojorejo 1 Batu.¹³
3. Penelitian skripsi oleh Fatimatuz Zahro tahun 2015 yang berjudul “Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa untuk Pembelajaran Membaca di Kelas V SDN Lempuyangan 1 Yogyakarta”. Tujuan pengembangan ini untuk menghasilkan media monopoli kemudian

¹² Yusrina Zakia Rahma, *Op.cit*, hal viii.

¹³ Dwi Nuril Afifah, *Pengembangan Media TAKTIK RAJA (Otak Atik Aksara Jawa) Pada Bahasa Jawa Kelas 4 SD*, Skripsi, PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Malang, 2018, hal vii.

menjelaskan tahap-tahap sistematis dalam pembuatannya dan menguji tingkat validitas media tersebut. Teknik pengumpulan data terbagi menjadi 3 tahap yaitu *preliminary investigation*, *test*, dan *implementation*. Subjek penelitian sebanyak 28 siswa. Penelitian pengembangan ini menggunakan model Plomp yang mempunyai 5 tahap. Hasil penelitian menunjukkan media monopoli aksara Jawa mempunyai skor sebesar 4,8 (sangat baik) dari ahli materi, 4,3 (sangat baik) dari ahli media, 4,0 (baik) dari praktisi dan 4,41 (sangat baik) dari hasil uji coba media pada siswa. Penelitian tersebut dihitung berdasarkan skala penilaian 1-5.¹⁴

4. Jurnal penelitian Ria Novita Sari dan Heru Subrata tahun 2018 dengan judul “Efektivitas Penggunaan Kartu Pintar Jawa (KAPIJA) dalam Keterampilan Menulis Aksara Jawa”. Penelitian ini memanfaatkan metode deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian guru kelas dan siswa kelas V yang berjumlah 40 siswa di SDN Babatan 1 Surabaya. Rancangan penelitian terdiri dari 4 tahap (pra-lapangan, lapangan, analisis data, dan penulisan laporan). Implementasi media dilaksanakan sesuai RPP dengan hasil persentase sebesar 100%, kreativitas siswa juga terbentuk saat pemberian tes dalam menyusun kata menggunakan KAPIJA, sebanyak 70% siswa mampu menulis aksara Jawa dan 29 siswa dari 40 siswa mengalami peningkatan hasil belajar.¹⁵

¹⁴ Fatimatuz Zahro, *Op.cit*, hal vii.

¹⁵ Ria Novita Sari dan Heru Subrata, *Efektivitas Penggunaan Kartu Pintar Jawa (KAPIJA) dalam Keterampilan Menulis Aksara Jawa*, JPGSD. Vol.6 No.5 Tahun 2018, Universitas Negeri Surabaya, hal 829-838.

5. Jurnal penelitian Yovita Febriana Avianto dan Tan Arie Setiawan Prasida tahun 2018 yang berjudul “Pembelajaran Aksara Jawa untuk Siswa Sekolah Dasar dengan Menggunakan Media Board Game” Penelitian ini dilaksanakan di SD St. Theresia Marsudirini 77 Salatiga. Peneliti merancang media *board game* yang bernama “Tepok Aksara” sebagai media siswa dalam belajar dan menumbuhkan minat mempelajari aksara Jawa. Model penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif, pendekatan kombinasi dan strategi linear. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa lebih menguasai dan memiliki antusias dalam mempelajari aksara Jawa, dengan persentase pada kuesioner mencapai 88,89% mudah dimengerti, 91,67% kemudahan dalam bermain, 91,67% kejelasan pada tiap komponen permainan, dan 97,22% untuk tingkat menarik media.¹⁶

Berdasarkan data di atas, orisinalitas penelitian yang dimiliki adalah menggunakan model penelitian pengembangan menurut *Borg and Gall* dibatasi pada tahap ke 7 dari 10 tahap penelitian atau sampai tahap revisi produk kedua. Teknik pengumpulan data diambil menggunakan observasi, angket, tes, dan dokumentasi. Tujuan penelitian untuk meningkatkan minat belajar aksara Jawa, mendeskripsikan proses pengembangan media interaktif berbasis digital yang bernama “Marbel Raja” dan mengetahui kemenarikan serta pengaruh media pada siswa kelas V di SDN Tunge 1 Wates Kediri.

¹⁶ Yovita Febriana Avianto dan Tan Arie Setiawan Prasida, *Pembelajaran Aksara Jawa untuk Siswa Sekolah Dasar dengan Menggunakan Media Board Game*, Jurnal Aksara Vol.30, No.1, Juni 2018, FTI, Universitas Kristen Satya Wacana, 2018, hal 133-148.

I. Definisi Operasional

Pada bab ini dijelaskan pengertian yang berhubungan dengan penelitian pengembangan supaya tidak terjadi kesalahan arti terhadap judul penelitian.

Adapun definisi operasional pada penelitian pengembangan ini adalah:

1. Media interaktif berbasis *iSpring*

Media pembelajaran audio visual yang dibuat menggunakan perangkat lunak *microsoft powerpoint* yang dikonversi melalui *iSpring Suite 10*.

Produk yang dihasilkan berupa aplikasi sederhana yang dapat dijalankan sesuai keinginan.

2. Minat belajar

Suatu dorongan dan keinginan untuk memahami, memperoleh informasi yang diinginkan, dan melakukan sesuatu yang dapat membuat seseorang tertarik baik berupa ide, konsep, atau deskripsi mengenai sesuatu.

3. Aksara Jawa

Huruf kuno dalam bahasa Jawa yang terdiri dari 20 aksara carakan atau aksara nglegena atau aksara asli, 20 aksara pasangan serta beberapa sandhangan yaitu tambahan berupa bunyi vokal untuk mengubah bunyi asli aksara Jawa.

J. Sistematika Pembahasan

Sebagai panduan dalam penulisan pada penelitian pengembangan ini, sistematika pembahasan pada penelitian ini yaitu:

1. BAB I: Bab ini memuat penjelasan awal tentang latar belakang masalah rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, orisinalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.
2. BAB II: Bab ini menguraikan tentang kajian teori pada penelitian pengembangan berupa hakikat media pembelajaran, media interaktif, minat belajar, dan pembelajaran aksara Jawa yang dilengkapi dengan kerangka berfikir penelitian pengembangan.
3. BAB III: Bab ini berisi keseluruhan metodologi penelitian yang akan digunakan yang didalamnya ada jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji coba pengembangan.
4. BAB V: Bab ini dipaparkan hasil penelitian dan pengembangan yang memuat desain pengembangan, pemaparan data validasi ahli, hasil uji coba media interaktif, dan penyajian data hasil penelitian melalui *pretest*, *posttest* dan angket.
5. BAB V: Bab ini membahas seluruh deskripsi hasil pengembangan media interaktif “Marbel Raja”, analisis hasil validasi, dan analisis keefektifan media untuk meningkatkan minat belajar aksara Jawa.
6. BAB VI: Bab ini menjelaskan kesimpulan akhir dari penelitian pengembangan dan saran pemanfaatan media interaktif “Marbel Raja” bagi siswa, guru dan sekolah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran didefinisikan sebagai alat yang mentransfer informasi pembelajaran antara pemilik informasi dan penerima informasi. Menurut Gagne, media merupakan bahan belajar mengajar yang memotivasi siswa di lingkungan sekitarnya. Menurut Briggs, media adalah alat pembelajaran yang berisi slide suara, gambar, buku, video, atau salah satunya.¹⁷ Adapun menurut Gerlach dan Ely, media merupakan peristiwa, materi dan manusia, yang memungkinkan siswa menguasai sikap, keterampilan dan pengetahuan, termasuk guru, dan lingkungan sekolah sebagai komponen media.¹⁸

Berdasarkan penjelasan tersebut media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan oleh guru atau pendidik guna memperlancar proses belajar mengajar, meningkatkan kemampuan siswa, dan menjelaskan maksud dari informasi. Mengingat bentuk media pembelajaran yang beragam, guru diharapkan mampu

¹⁷ Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: Yuma Presindo, 2010), hal 4.

¹⁸ Azhar Arsyad, *Op.cit*, hal 3.

memilih dan memilah dengan hati-hati mana media sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan kondisi siswa.

b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Dalam Azhar Arsyad, Gerlach dan Ely mengemukakan media pembelajaran memiliki tiga ciri, yaitu:

- 1) Fiksatif, maksudnya media dapat mencatat, menangkap, dan menyusun informasi tentang suatu peristiwa atau objek.
- 2) Manipulatif, artinya media menghapus bagian yang tidak perlu dan menambahkan bagian-bagian yang penting sehingga media dapat digunakan secara efektif.
- 3) Distributif, artinya media memungkinkan untuk diinterpretasi dan disajikan secara bersama-sama dan dapat diproduksi berkali-kali.¹⁹

Menurut Wina Sanjaya media yang baik tidak hanya harus memenuhi standar fisik tetapi juga harus sesuai dengan ketepatan penggunaan medianya. Berikut ini adalah prinsip-prinsip dalam menggunakan media:

- 1) Media harus memenuhi tujuan pembelajaran.
- 2) Media disesuaikan dengan substansi pembelajaran.
- 3) Media ditentukan berdasarkan keinginan, keperluan dan keadaan siswa.
- 4) Media menyesuaikan kemampuan pengoperasian pengguna.

¹⁹ *Ibid*, hal 12.

5) Media memiliki unsur efektifitas dan efisiensi.²⁰

Berdasarkan uraian di atas maka ciri-ciri media digunakan sebagai dasar untuk memutuskan, apakah media tersebut cocok digunakan atau tidak. Jika objek dapat memenuhi dalam kegiatan pembelajaran, maka media dinilai bermanfaat.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Angkowo dan Kosasih mengatakan kegunaan media sebagai alat yang memengaruhi keadaan dan jalannya proses pembelajaran ditetapkan dan dirancang oleh guru. Penggunaan media yang beragam dan tepat dapat meminimalisir perilaku negatif pada diri siswa. Miarso mengemukakan bahwa media adalah sarana untuk membagikan pengalaman visual kepada siswa dengan menjelaskan dan menyederhanakan materi yang susah dan abstrak. Dengan demikian pemberian media pembelajaran dapat menumbuhkan daya ingat, motivasi dan pemahaman terhadap materi.²¹

Menurut Kemp dan Dayton dalam Wina Sanjaya, media bukan hanya sebagai alat bantu, melainkan juga dapat membawa banyak kegunaan, antara lain:

- 1) Menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menarik.
- 2) Mempersingkat waktu pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Meningkatkan kualitas pembelajaran.

²⁰ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Bandung: Kencana Prenada Media Group, 2008), hal 226-227.

²¹ Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: PT Prestasi Pustakakarya), hal 32.

- 4) Membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran.
- 5) Meningkatkan pengaruh positif dengan cara menggugah ketertarikan siswa pada materi pembelajaran.
- 6) Menjadikan sumber belajar tidak hanya bersumber dari guru dan buku pelajaran.²²

Ada empat fungsi media pembelajaran yang disampaikan oleh Levie dan Lentz diantaranya:

- a) Fungsi atensi, yaitu membimbing siswa untuk memusatkan perhatian pada kegiatan belajar mengajar.
- b) Fungsi afektif, yaitu membangkitkan sifat emosional dan sikap siswa melalui media.
- c) Fungsi kognitif, yaitu memberikan dorongan untuk memahami dan mendalami pembelajaran yang disampaikan.
- d) Fungsi kompensasi, yaitu membantu siswa yang lemah dalam memahami materi pembelajaran.²³

Sehingga media memiliki fungsi praktis sebagai berikut:

- 1) Menyelesaikan berbagai kekurangan yang dimiliki siswa.
- 2) Mengarah pada komunikasi langsung antara siswa dengan lingkungan di sekitar.
- 3) Menyampaikan materi yang abstrak menjadi konkrit, memiliki ketepatan dan realistik.

²² Wina Sanjaya, *Op.cit*, hal 210-211.

²³ Azhar Arsyad, *Op.cit*, hal 16-17.

4) Menginspirasi dan membangkitkan minat untuk belajar.²⁴

Berdasarkan uraian di atas, manfaat media pembelajaran dapat digunakan oleh guru untuk mendistribusikan materi. Manfaat media akan terwujud jika guru mampu memilih dengan tepat media yang sesuai kebutuhan siswa. Beberapa aspek yang perlu diperhatikan seperti tingkat perkembangan berpikir siswa, kondisi lingkungan sekolah dan keterampilan guru dalam memanfaatkan media.

2. Media Interaktif berbasis Digital

a. Pengertian Media Interaktif berbasis Digital

Kehadiran media dalam pembelajaran menyuguhkan pengalaman bagi siswa. Media interaktif merupakan media berbasis digital yang memberikan suasana baru selama proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif merupakan kesatuan media yang terdiri dari unsur gambar, suara, dan teks yang dapat merangsang antusias siswa dan memungkinkan segala aktivitas otak untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Menurut Arsyad, materi yang disampaikan melalui media interaktif akan lebih bersifat hidup saat dilihat di monitor. Selain itu, dalam media interaktif suara dapat didengar dan animasi dapat bergerak saat disentuh.²⁵

Penjelasan di atas sejalan dengan pandangan Darmawan bahwa media interaktif berbasis komputer mempunyai banyak

²⁴ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hal 7.

²⁵ Azhar Arsyad, *Op.cit*, hal 162.

kelebihan dibandingkan media cetak. Media interaktif dapat merangsang motivasi belajar siswa karena mereka tertarik pada model pembelajaran yang menampilkan teks, gambar, video, suara dan animasi. Penggunaan media interaktif memiliki potensi untuk membantu siswa menyerap dan merespon materi yang dikenalkan. Komputer, laptop atau ponsel dapat digunakan untuk memvisualisasikan konsep abstrak dalam bentuk animasi yang didukung oleh audio dan gambar yang menarik.²⁶

Berdasarkan uraian di atas media interaktif merupakan jenis media audio visual yang menyajikan teks, gambar, video, suara dan animasi. Media ini memungkinkan pengguna untuk memilih fitur yang diinginkan. Media interaktif dapat dibuat sesuai dengan kebutuhan, misalkan dalam kegiatan pembelajaran maka media interaktif dapat ditambahkan fitur materi dan latihan soal.

b. Kelebihan Media Interaktif berbasis Digital

Media interaktif berbasis digital merupakan media terbaik yang dapat digunakan untuk pendidikan, karena media ini memiliki ciri bahwa siswa tidak hanya memperhatikan media atau benda, tetapi juga perlu berinteraksi selama proses pembelajaran. Menurut Arsyad, proses pembelajaran dengan bantuan media digital merupakan salah satu proses penggunaan multimedia. Multimedia

²⁶ Deni Darmawan, *Teknologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hal 55.

dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk yang menarik, menyenangkan, mudah dipahami dan jelas.²⁷ Daryanto juga menjelaskan, kelebihan penggunaan media interaktif adalah proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, proses belajar mengajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.

Beberapa keunggulan media interaktif berbasis digital adalah:²⁸

- 1) Dapat memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak mata, seperti kuman dan bakteri.
- 2) Dapat memperkecil benda yang sangat besar dan tidak dapat dibawa ke sekolah, seperti planet dan bintang alam.
- 3) Dapat menyederhanakan materi yang rumit dan kompleks, seperti cara kerja sebuah mesin.
- 4) Dapat menyajikan peristiwa yang sudah terjadi maupun peristiwa yang sangat cepat, seperti terjadinya gerhana matahari dan proses berkembangbiaknya tumbuhan.
- 5) Dapat menyajikan peristiwa dan benda yang berbahaya, seperti proses terjadinya gunung meletus dan kehidupan hewan buas.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media interaktif memiliki banyak keunggulan dan sangat cocok digunakan

²⁷ Azhar Arsyad, *Op.cit*, hal 162.

²⁸ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2013), hal 52.

dalam bidang pendidikan modern. Multimedia juga dapat menarik perhatian dan motivasi siswa, membuat proses pembelajaran terjadi, terarah dan terkendali.

c. Karakteristik Media Interaktif menggunakan *iSpring*

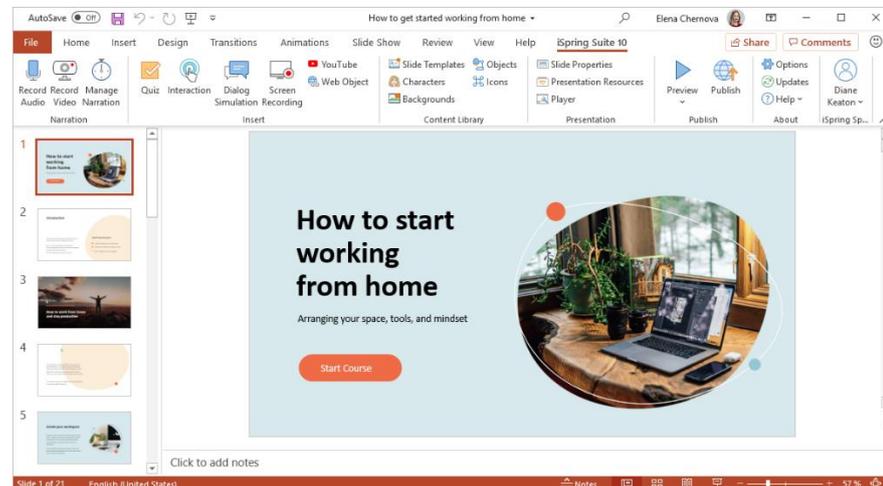
Definisi *iSpring* adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat berbagai macam konten pembelajaran e-learning. Aplikasi ini merupakan sebuah aplikasi yang mampu mengubah file presentasi menjadi bentuk flash sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.²⁹ Bauman mengemukakan bahwa *iSpring* adalah alat yang menyediakan beberapa fitur tambahan pada *powerpoint* termasuk karakter simulasi, dialog realistik dan fitur evaluasi.

Hasil akhir dari *iSpring* berupa format *flash*, *powerpoint* *HTML5*, *execution*, *apk* yang dapat digunakan sebagai media berbasis digital. Hermawati juga mendefinisikan *iSpring* sebagai program animasi yang mengubah file presentasi menjadi format flash (sejenis video) dan format SCORM (shareable content object reference model) yang umum digunakan pembelajaran.³⁰ Media dan aplikasi tersebut dapat dikatakan ICT (Information and

²⁹ _____, *Panduan Aplikasi iSpring Suite 10*. <https://iSpringindonesia.com/tag/panduan/>. Diakses pada 20 Februari 2021 pukul 13.43.

³⁰ Agna Deka Cahyanti dkk, *Pengembangan Alat Evaluasi Berupa Tes Online/Offline Matematika Dengan ISpring Suite 8*. Indonesian Journal of Science and Mathematics Education, 02(3), 363-371, 2019.

Communication Technology atau Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)).



Gambar 2.1 *iSpring Suite 10*

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* dapat menggabungkan beberapa jenis media yaitu suara, teks, gambar, animasi, video, grafik, sehingga penggunaannya dalam pembelajaran akan memberikan keragaman bagi guru untuk mengelola dan mengontrol siswa dengan baik, meningkatkan antusias siswa, merangsang semangat siswa, menyajikan materi yang abstrak, menyatukan konsep, serta memberikan kesempatan guru untuk mengawasi kegiatan pembelajaran.³¹

Dari berbagai fitur di atas, dapat dikatakan bahwa *iSpring* memiliki kegunaan yang beragam, antara lain:

- 1) Berbagai bentuk media dapat dimasukkan, seperti rekaman suara, video, audio, animasi, gambar, materi dalam bentuk 2D

³¹ Niken Ariani dan Dani Haryanto, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010), hal 27.

atau 3D yang dilengkapi dengan navigasi serta pilihan desain yang menarik.

- 2) Mudah diubah menjadi format flash tanpa melalui perangkat lunak seperti *adobe flash player* dan dapat dipublikasikan secara dalam bentuk aplikasi.
- 3) Dapat membuat berbagai jenis kuis menarik secara otomatis, seperti: benar/salah, pilihan ganda, jawaban ganda, isian, menjodohkan, mengurutkan, melengkapi.
- 4) Hasil aplikasi tidak membutuhkan ruang yang besar, sehingga tidak membebani laptop, tablet atau handphone.

d. Komponen Pengembangan Media Interaktif “Marbel Raja”

Media interaktif yang dikembangkan mempunyai beberapa komponen, antara lain:

- 1) Berisi materi dan evaluasi pembelajaran aksara Jawa berbentuk media audio visual yang dibuat menggunakan *microsoft powerpoint* yang dikonversi menggunakan aplikasi *iSpring Suite 10*.
- 2) Dalam media interaktif “Marbel Raja” mencakup:
 - a. Pilihan menu yang terdiri dari halaman profil, petunjuk, Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), materi aksara Jawa, pasangan, sandhangan, kuis, rangkuman, dan tombol pilihan untuk kembali ke menu utama, melanjutkan dan keluar.

- b. Pada kolom materi terdapat pilihan materi berupa: aksara asli, aksara pasangan, sandhangan swara, sandhangan panyigeg, dan sandhangan mandaswara.
- c. Pada kolom kuis terdapat empat jenis soal, diantaranya tebak aksara Jawa, tebak pasangan, *puzzle* sandhangan dan mencari kunci jawaban.

Selain fokus pada unsur fisik, untuk menghasilkan media yang berkualitas, desain media juga perlu diatur sesuai dengan prinsip yang benar. Di bawah ini adalah prinsip desain menurut Azhar Arsyad:

- 1) Kesederhanaan, berkaitan dengan jumlah komponen pada media. Semakin sedikit komponen semakin mudah siswa menerima informasi yang disampaikan.
- 2) Penyelarasan, mengacu pada keterpaduan yang terjalin antara unsur media, keterpaduan ini akan saling bekerja sama jika dilihat. Unsur-unsur pada media harus saling terkait dan menyatu secara utuh.
- 3) Penekanan, media perlu difokuskan pada salah satu elemen sebagai pusat perhatian siswa. Ukuran, perspektif atau warna dapat dijadikan pilihan untuk melakukan penekanan.

- 4) Keseimbangan, yaitu bentuk atau pola yang menempati keseluruhan media harus dipilih untuk memberikan rasa keseimbangan dalam penglihatan.³²

3. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Sebagai makhluk yang memiliki keunggulan dibandingkan yang lain, manusia memiliki berbagai kebutuhan tersendiri. Untuk memenuhi kebutuhan, manusia mempunyai suatu keinginan atau kepentingan dalam dirinya. Oleh karena itu dengan keinginan tersebut manusia akan termotivasi melaksanakan aktivitas untuk memenuhi tujuan yang diinginkan. Ketika seseorang sudah tertarik, dia akan berkonsentrasi dan bersiap untuk melakukan apa yang diperlukan sesuai keinginannya.³³

Para ahli pendidikan telah menemukan berbagai definisi tentang minat, menurut Tohirin minat merupakan kebiasaan yang tetap memperhatikan dan mengingat beberapa kegiatan.³⁴ Minat mengarahkan tindakan ke arah tujuan dan merupakan kekuatan pendorong suatu tindakan. Terdapat beberapa motivasi, manipulasi dan eksplorasi yang mendorong manusia untuk berinteraksi dengan lingkungan. Melalui ketiga aspek tersebut, seseorang akan tertarik

³² Azhar Arsyad, *Op.cit*, hal 107-110.

³³ Dirjen Pembinaan Kelembagaan Agama Islam, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta, 2001), hal 9.

³⁴ Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), hal 119.

pada sesuatu seperti keinginan untuk mempelajari materi pembelajaran.³⁵

Belajar merupakan rangkaian kegiatan memahami informasi yang disusun dalam bentuk simbolik secara bermakna. Proses pembelajaran yang efektif dapat dicapai melalui kegiatan belajar. Nurhadi berpendapat bahwa belajar merupakan kegiatan mengetahui maksud dari suatu tulisan. Menurut Zahro, belajar adalah proses komunikasi yang didalamnya mencakup proses memahami beberapa pesan yang tertulis. Makna belajar juga disampaikan oleh Tarigan, ia beranggapan bahwa belajar juga merupakan proses yang dikerjakan untuk mendapatkan informasi.³⁶ Dari ketiga pendapat di atas, diketahui bahwa belajar adalah suatu rangkaian tindakan yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan informasi baik melalui kegiatan membaca, menulis maupun menghafal.

Dalam kegiatan belajar terdapat proses kemampuan berpikir dan proses pengolahan emosi. Sehingga dapat dikatakan saat proses ini semua aspek psikologi ikut terlibat. Dalam hal ini, menurut Prasetyono kegiatan belajar sangat erat kaitannya dengan empat aspek yang ia sebut dengan AIDA. *Attention* merupakan rasa ingin tahu atau perhatian terhadap sesuatu yang dapat menumbuhkan minat dan *interest* atau ketertarikan. Hal ini menyebabkan

³⁵ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), hal 56.

³⁶ Tarigan, *Unggah-Ungguh Bahasa Jawa*, (Jakarta: Yayasan Pramalingua, Jakarta, 2008), hal 7.

munculnya *desire* atau keinginan untuk melakukan tindakan yang disebut dengan *action*.³⁷

b. Ciri-Ciri Minat Belajar

Menurut Glenn Doman, sangat penting untuk memberikan kesan bahwa belajar merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi siswa. Sebagus apapun media pembelajaran jika suasana tidak mendukung maka siswa akan kesulitan untuk belajar.³⁸ Jika siswa suka dan tertarik melaksanakan kegiatan pembelajaran, siswa akan menunjukkan reaksi sebagai berikut:

- 1) Antusias dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- 2) Tekun dan ulet belajar dalam waktu yang lama.
- 3) Selalu semangat dan tidak cepat bosan maupun lelah.
- 4) Cenderung aktif dan kreatif dalam selama pembelajaran.
- 5) Menyelesaikan tugas dengan tepat waktu.³⁹

Selain itu, menurut Doman hal-hal berikut ini juga perlu diperhatikan saat ingin meningkatkan minat belajar pada siswa.

- 1) Jadikan kegiatan belajar merupakan aktivitas yang menyenangkan bukan tugas yang membosankan.

³⁷ Dwi Sunar Prasetyono. *Rahasia Mengajarkan Gemar Membaca pada Siswa Sejak Dini*, (Yogyakarta: Think, 2008), hal 57.

³⁸ *Ibid*, hal 126.

³⁹ Abdul Hadis dan Nurhayati B, *Psikologi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2010), hal 44.

- 2) Durasi belajar sebaiknya tidak terlalu cepat dan tidak terlalu lama. Rentang waktu yang efektif untuk siswa sekolah adalah sekitar 45 menit.
 - 3) Pilihlah situasi yang tepat dan tenang. Suasana yang terganggu dan bising dapat mengganggu konsentrasi siswa.
 - 4) Jangan paksa siswa untuk belajar jika ia tidak menginginkannya.⁴⁰
- c. Upaya Membangkitkan Minat dalam Belajar

Minat adalah suatu ketertarikan yang terus-menerus, ia akan memperhatikan dan mengingat kegiatan tertentu dengan senang tanpa disuruh. Ia menyadari bahwa kegiatan tersebut erat dengan dirinya. Dampak positif yang didapatkan mereka akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh dan dapat mengingat mata pelajaran yang mereka minati dengan mudah. Usaha untuk membangkitkan minat belajar diantaranya:

- 1) Membangkitkan kebutuhan dengan memberikan penghargaan, *reward*, dan lain-lain.
- 2) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk terus memperbaiki ketika hasil yang diperoleh belum maksimal.
- 3) Memanfaatkan bermacam-macam model pembelajaran.⁴¹

⁴⁰ Dwi Sunar Prasetyono. *Op.cit*, hal 124.

⁴¹ S. Nasution, *Didaktik Asas-Asas Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara), hal 82.

Menurut Imam Sjah Pandie, untuk memunculkan minat siswa dapat dilakukan dengan cara:

- 1) Memberikan pandangan manfaat dari materi pembelajaran yang diajarkan kepada siswa.
- 2) Mencoba menghubungkan pengetahuan yang diketahui dengan pengetahuan yang tidak diketahui.
- 3) Membangun kompetensi belajar yang sehat dan menggunakan hukuman dan penghargaan dengan bijaksana.⁴²

Sedangkan menurut Rofi'udin dan Zuhdi, guru perlu memperhatikan tiga hal dalam belajar yaitu perkembangan sosial, perkembangan fisik dan perkembangan kognitif.⁴³ Dapat disimpulkan bahwa pemberian motivasi mampu merangsang minat dan dorongan dalam kegiatan belajar. Salah satu syarat yang disebutkan adalah bahwa aktivitas belajar harus dilaksanakan dengan menyenangkan tentunya tetap dilakukan dalam suasana yang kondusif.

Guna merangsang minat belajar diperlukan kondisi yang mendukung. Terdapat empat kondisi yang mendukung menurut Prasetyono, diantaranya: kemampuan belajar didapatkan melalui tindakan sosial dan emosional, kemampuan belajar akan lebih mudah dipahami jika materi yang dibaca sesuai dengan pengalaman

⁴² Imam Sjah Pandie, *Didaktik Metode Pendidikan Umum*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1984), hal 18.

⁴³ Dwi Sunar Prasetyono. *Op.cit*, hal 80.

hidup, seseorang akan cenderung menguasai apa yang dipahami jika ia mengetahui pentingnya belajar, minat belajar dapat diciptakan melalui suasana yang menyenangkan.⁴⁴

Guru mempunyai pengaruh yang sangat penting untuk menumbuhkan minat belajar siswa karena guru yang memutuskan bagaimana proses pembelajaran terjadi. Begitupun juga dengan pembelajaran aksara Jawa, perbedaannya hanya terletak pada bagaimana ia mampu membedakan bentuk-bentuk huruf hanacaraka yang berbeda dengan bentuk huruf latin.

Menurut Hasan Walinono, aspek-aspek pendukung yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan minat belajar siswa antara lain adalah:

1) Tingkat perkembangan anak

Guru perlu memberikan bimbingan berdasarkan tingkat perkembangan dan kemampuan anak. Pada tingkat sekolah dasar biasanya siswa sangat penasaran dan cenderung meniru orang-orang di sekitarnya.

2) Tingkat persiapan anak

Kesediaan siswa untuk berpartisipasi aktif merupakan faktor penting selama pembelajaran. Siswa yang aktif akan memahami pelajaran dengan baik.

⁴⁴ *Ibid*, hal 91.

3) Tujuan pembelajaran (sesuai dengan KI dan KD)

Dalam setiap pengajaran guru harus mengacu pada kemampuan inti, kemampuan dasar, dan tujuan pembelajaran pengembangan guru harus sesuai dengan mata pelajaran dan tingkat masing-masing kelas.

4) Sumber bahan ajar

Sumber pelajaran boleh diambil dari mana saja, syaratnya materi tersebut harus mendukung tujuan pembangunan dan tujuan pendidikan, menumbuhkan jiwa dan moralitas Pancasila, menyesuaikan tingkat perkembangan siswa, dan sesuai dengan revisi terakhir.

5) Perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan.

Alat merupakan sarana untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran, sehingga guru harus mempersiapkan alat dan perlengkapan yang diperlukan.

6) Keaktifan siswa

Dalam kegiatan pembelajaran, guru hendaknya mengutamakan kegiatan siswa. Hal ini sejalan dengan prinsip experiential learning yaitu jika siswa belajar sendiri maka pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkesan.

7) Posisi membaca yang tepat

Posisi membaca yang tepat dilakukan agar siswa terbiasa membaca dari sikap yang benar sejak kecil untuk menjamin kesehatan anak.⁴⁵

4. Pembelajaran Aksara Jawa

a. Topik Pembelajaran Aksara Jawa

Pembelajaran bahasa Jawa memiliki aspek keterampilan memahami dan mengungkapkan pikiran atau konsep dalam bentuk lisan maupun tulisan. Kemampuan memahami meliputi mendengarkan dan membaca, sedangkan kemampuan mengungkapkan meliputi berbicara dan menulis. Keempat aspek di atas terdapat dalam kegiatan memahami bentuk-bentuk aksara Jawa. Dalam aksara Jawa siswa dilatih memiliki kemampuan untuk mengubah tulisan aksara Jawa menjadi tulisan abjad agar dapat dibaca dengan mudah karena pada dasarnya siswa sebelumnya telah belajar membaca huruf abjad dengan benar.

Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran muatan lokal yang didasarkan pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 37 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Ayat tersebut menetapkan bahwa pendidikan sekolah dasar dan menengah harus mencakup mata pelajaran lokal agar pembinaan dan pelestarian

⁴⁵ Hasan Walinono, *Pengajaran Membaca dan Menulis*, (Surabaya: Ben Makara Wisesa, 1995), hal 9-14.

budaya Jawa dapat diajarkan sejak dini. Sesuai dengan tujuan di atas, guru diperbolehkan untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran sesuai dengan kondisi di lingkungan masing-masing.

Berdasarkan Permendiknas Nomor 22 yang membahas standar isi, muatan lokal adalah bagian tak terpisahkan dari substansi kurikulum pendidikan. Aksara Jawa menjadi satu di antara topik di muatan lokal Bahasa Jawa. Bagi masyarakat pedesaan, bahasa Jawa digunakan dalam banyak kegiatan baik dalam kegiatan formal maupun informal, dan sebagian besar dari mereka memiliki tingkat penguasaan yang tinggi. Materi pembelajaran aksara Jawa bagi siswa kelas V SD antara lain:

- 1) Aksara carakan (nglegena), merupakan aksara asli yang belum memperoleh imbuhan pasangan dan sandhangan. Ada 20 aksara carakan diantaranya:

Tabel 2.1 Aksara Jawa Carakan

ꦲꦲ	ꦲꦤ	ꦲꦠ	ꦲꦫ	ꦲꦏ
ha	<u>na</u>	ca	ra	ka
ꦢꦢ	ꦢꦠ	ꦢꦱ	ꦢꦮ	ꦢꦲ
da	ta	<u>sa</u>	<u>wa</u>	la
ꦥꦥ	ꦥꦠ	ꦥꦱ	ꦥꦮ	ꦥꦲ
pa	<u>dha</u>	ja	<u>ya</u>	<u>nya</u>
ꦩꦩ	ꦩꦠ	ꦩꦱ	ꦩꦮ	ꦩꦲ
ma	<u>ga</u>	<u>ba</u>	<u>tha</u>	<u>nga</u>

1. *Wulu*: berbentuk bulat kecil, terletak di atas aksara Jawa, fungsinya untuk mengubah bunyi menjadi “i”. Contoh:

Sapi : ꦱꦏꦶꦩꦶ Giri : ꦒꦶꦂꦶ

2. *Pepet*: berbentuk bulat besar, terletak di atas aksara Jawa, fungsinya untuk mengubah bunyi menjadi “e”.
Contoh:

Kebo : ꦏꦺꦧꦺ Dewa : ꦢꦺꦮ

3. *Suku*: berbentuk memanjang ke bawah yang dimulai dari kaki terakhir aksara Jawa, terletak di sebelah kanan aksara Jawa, fungsinya untuk mengubah bunyi menjadi “u”. Contoh:

Lunga : ꦭꦸꦁ Rusak : ꦫꦸꦱ

4. *Taling*: terletak di sebelah kiri aksara Jawa, sandhangan ini terpisah dengan aksara Jawa, fungsinya untuk mengubah bunyi menjadi “é”. Contoh:

Lele : ꦭꦺꦺ Sate : ꦱꦠꦺ

5. *Taling tarung*: terletak di sebelah kanan dan kiri aksara Jawa, sandhangan ini juga terpisah dengan aksara Jawa, fungsinya untuk mengubah bunyi menjadi “o”. Contoh:

Soto : ꦱꦺꦺꦴ Kebo : ꦏꦺꦧꦺ

b. Sandhangan panyigeg, yaitu sandhangan yang juga memiliki fungsi untuk mengubah atau menambah konsonan pada akhir suku kata aksara Jawa, hurufnya terbagi menjadi 4, antara lain:

Tabel 2.4 Sandhangan Panyigeg

...ꦶꦂ	...ꦲ	...ꦒꦁ	ꦲꦶꦁꦏꦺꦤ꧀
...r	...h	...ng	<u>huruf konsonan selain r, h, dan ng.</u>

1. *Layar*, digunakan sebagai bunyi konsonan “r” pada akhir suku kata. Contoh:

Pasar : ꦥꦱꦫꦲꦶꦂ Batur : ꦧꦠꦸꦲꦶꦂ

2. *Wigyan*, digunakan sebagai bunyi konsonan “h” pada akhir suku kata. Contoh:

Gajah : ꦒꦲꦗꦲꦲꦶꦁ Sawah : ꦱꦮꦲꦲꦶꦁ

3. *Cecak*, digunakan sebagai bunyi konsonan “ng” pada akhir suku kata. Contoh:

Abang : ꦲꦧꦁꦒꦁ Gunung : ꦒꦸꦁꦁꦒꦁ

4. *Pangkon*, digunakan untuk mematkan aksara carakan (nglegena) selain aksara ra, ha, dan nga. Contoh:⁴⁶

Udan : ꦸꦢꦤꦒꦁꦏꦺꦤ꧀ Bebek : ꦧꦺꦧꦏꦁꦏꦺꦤ꧀

⁴⁶ G. Setyo Nugroho dan M. Abi Tofani, *Buku Pinter Basa Jawa*, (Surabaya: Kartika, 2006), hal 130-140.

- c. Sandhangan Mandaswara, yaitu sandhangan yang digunakan untuk mengubah atau menyisipkan konsonan “r” dan “y” pada suku kata. Jenis sandhangan mandaswara adalah:

Tabel 2.5 Sandhangan Mandaswara

ꦫ	ꦫꦺꦴ	ꦫꦲ
cakra	cakra keret	pengkal

- a. *Cakra*, digunakan untuk menulis aksara “ra” di tengah-tengah suku kata. Contoh:

Prahu : ꦥꦫꦸ Trasi : ꦥꦫꦲ

- b. *Cakra Keret*, digunakan untuk menulis aksara “re” di tengah-tengah suku kata. Contoh:

Kreta : ꦏꦫꦺ Brengos : ꦧꦫꦺꦁꦺꦴꦱ

- c. *Pengkal*, digunakan untuk menulis aksara “ya” di tengah-tengah suku kata. Contoh:

Kyai : ꦏꦪꦲ Madya : ꦩꦲꦪꦲ

b. Prinsip Pembelajaran Membaca Aksara Jawa

Menurut Suwardi Endaswara, pendidik perlu memperhatikan beberapa prinsip pembelajaran aksara Jawa, diantaranya:

1) *Imitating* (meniru)

Meniru merupakan cara yang paling mudah dalam mempelajari aksara Jawa, guru hanya perlu menyajikan latihan soal ataupun

materi aksara Jawa yang akan ditiru bentuknya, kemudian siswa diminta untuk mengikuti instruksi yang diminta oleh guru.

2) *Remembering* (mengingat)

Selain meniru, siswa juga diarahkan untuk mengingat macam-macam bentuk aksara Jawa. Dalam prinsip ini memori memiliki peran penting. Dengan mengajarkan aksara Jawa pada siswa sekolah dasar, diharapkan materi ini mampu tersimpan di dalam ingatan mereka.

3) *Reformulating* (mencoba)

Prinsip ini merupakan upaya untuk menulis kembali aksara Jawa yang telah ditiru dan diingat. Saat menulis kembali, tidak hanya kemampuan sensorik yang meningkat tetapi juga kemampuan motoriknya.

4) *Creating* (membuat)

Siswa diarahkan untuk membuat atau menulis sendiri tulisan aksara Jawa tanpa menjiplak.

5) *Justifying* (membenarkan)

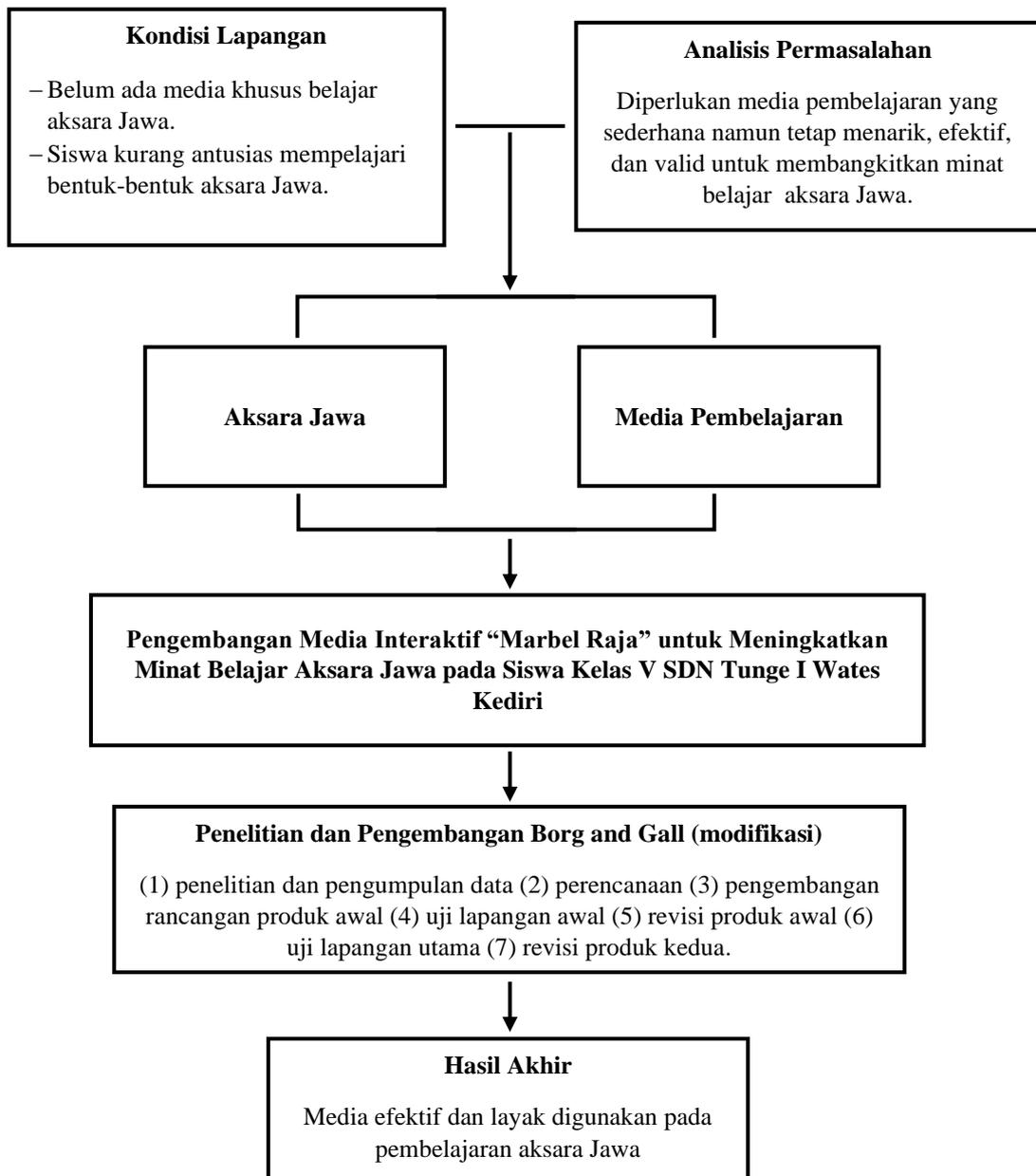
Setelah ia mampu menulis sendiri tulisan aksara Jawa, siswa diminta untuk menentukan manakah tulisan yang benar dan yang salah.⁴⁷

⁴⁷ Suwardi Endaswara, *30 Metode Pembelajaran Bahasa dan Sastra Jawa* (Yogyakarta: Kuntul Press, 2009) hal 86-87.

Berdasarkan prinsip di atas pendidik dapat menggunakan prinsip meniru dan mengingat saat mengenalkan aksara Jawa pada siswa. Cara ini merupakan cara paling mudah dalam belajar membaca aksara Jawa.

B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir digunakan sebagai acuan selama proses penelitian pengembangan. Kerangka berpikir ini berisi fakta di lapangan yang memuat permasalahan serta terdapat alur penelitian yang dijadikan dasar untuk menjawab permasalahan. Kerangka berpikir dalam “Pengembangan Media Interaktif Marbel Raja untuk Meningkatkan Minat Belajar Aksara Jawa pada Siswa Kelas V SDN Tunge 1 Wates Kediri” ialah:



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Penelitian Pengembangan

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian pengembangan ini memiliki orientasi pada aspek pendidikan dan permainan yang disebut dengan *Research and Development* (R&D) bertujuan mengembangkan hasil kerja dan mengetahui keefektifan media interaktif.⁴⁸ Metode penelitian mengikuti model penelitian yang dikemukakan Borg and Gall. Model penelitian pengembangan ini memiliki tujuan mengembangkan sekaligus memvalidasi produk yang dikembangkan oleh peneliti. Penelitian pengembangan ini terdiri atas: (1) penelitian dan pengumpulan data (2) perencanaan (3) pengembangan rancangan produk awal (4) uji lapangan awal (5) revisi produk awal (6) uji lapangan utama (7) revisi produk kedua.⁴⁹ Media yang dikembangkan pada pembelajaran aksara Jawa untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar merupakan media interaktif berbasis digital.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan Borg and Gall memiliki 10 tahap. Langkah-langkahnya ialah: penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan rancangan produk awal, uji lapangan awal, revisi produk awal, uji lapangan utama, revisi produk kedua, uji coba lapangan skala luar,

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, cetakan ke 26, 2017), hal 297.

⁴⁹ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group), hal 199-200.

revisi produk final dan implementasi.⁵⁰ Tetapi peneliti membuat batasan, adapun tahap-tahap yang digunakan hanya tujuh tahap karena langkah 8, 9 dan 10 digunakan untuk pengembangan skala besar dengan banyaknya dana dan subjek penelitian. Langkah-langkah tersebut digunakan untuk penelitian pengembangan dengan langkah lanjutan berupa seminar nasional, pembuatan jurnal nasional atau internasional, kemudian bekerja sama dengan penerbit.⁵¹

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

a. Pemilihan Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian di SDN Tunge 1 Wates Kediri. Pemilihan ini berdasarkan informasi dari guru Bahasa Jawa bahwa terdapat permasalahan dalam pembelajaran aksara Jawa. Pemilihan lokasi semakin diperkuat oleh permasalahan kedua yaitu belum ada media khusus untuk mengatasi permasalahan tersebut dan penelitian pengembangan media interaktif belum pernah dilakukan di sekolah ini. Selain itu, sekolah memiliki sarana dan prasarana yang mendukung proses penelitian dan peneliti sudah beradaptasi dengan para guru dan lingkungan di sekitar sekolah.

⁵⁰ Borg dan Gall, *Educational Research, An Introduction*, (New York and London: Longman, 1983) hal 775.

⁵¹ Hasyim, A, *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2016) hal 88.

b. Pengumpulan Data

Penelitian awal dilakukan di SDN Tunge 1 Wates Kediri. Sumber data dalam penelitian pengembangan ini adalah guru dan siswa. Setelah mencari informasi diperoleh data berupa permasalahan guru dalam mengajarkan aksara Jawa pada siswa karena kurangnya media dalam proses pembelajaran dan kurangnya alokasi waktu dalam seminggu. Oleh karena itu, harus ada media untuk membantu proses pembelajaran memahami materi aksara Jawa.

2. Perencanaan

a. Menentukan Kelas dan Materi

Sesuai dengan KD mata pelajaran Bahasa Jawa pada sekolah tersebut, subjek yang dipilih peneliti yaitu siswa kelas V. Adapun materi yang digunakan yaitu materi membaca aksara Jawa. Sebagai tolok ukur kemampuan dalam minat belajar aksara Jawa, siswa mendapatkan soal *pretest* tentang materi aksara Jawa sebelum diberi perlakuan berupa media “Marbel Raja”.

b. Menentukan Rancangan Pembuatan

Materi yang terdapat dalam media interaktif adalah materi aksara Jawa yang terdiri dari 20 aksara asli, 20 aksara pasangan dan beberapa aksara sandhangan. Dalam pembuatannya, penelitian pengembangan ini memanfaatkan aplikasi *iSpring*. Media ini didesain sederhana, menggunakan warna yang menarik dan menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat berpikir siswa.

Tujuannya adalah untuk lebih memperlihatkan bahwa media interaktif ini tidak hanya digunakan sebagai bermain tetapi juga digunakan sebagai belajar.

3. Pengembangan Rancangan Produk

Produk penelitian pengembangan adalah media interaktif berbasis digital dengan pemilihan warna yang sederhana namun menarik agar siswa lebih mudah memahaminya. Setelah produk jadi dilaksanakan proses validasi untuk selanjutnya produk siap diujicobakan.

4. Uji Lapangan Awal

Uji lapangan awal ini merupakan proses validasi dari ahli desain dan materi pembelajaran. Media interaktif “Marbel Raja” yang sudah siap diuji terlebih dahulu oleh para validator sebelum diberikan kepada siswa kelas V. Beberapa berkas yang didapatkan oleh validator diantaranya:

- a. *Software* media interaktif “Marbel Raja”.
- b. Angket penilaian validasi untuk masing-masing ahli.
- c. Soal *pretest* dan *posttest* materi aksara Jawa.
- d. Angket respon siswa terhadap penggunaan media.

5. Revisi Produk Awal

Peneliti menyadari bahwa uji coba pertama pasti tidak langsung sempurna. Peneliti menganalisis data pada uji lapangan awal kemudian memperbaiki produk berdasarkan data hasil penilaian validasi.

6. Uji Lapangan Utama

Setelah melakukan revisi produk awal dan menerima masukan dari beberapa ahli media pembelajaran, maka pada tahap ini dilakukan uji kelayakan media. Media interaktif “Marbel Raja” diujicobakan pada siswa kelas V SDN Tunge 1 dengan jumlah sampel sebanyak 10 siswa atau 30% dari total keseluruhan siswa. Siswa diberikan aplikasi media interaktif “Marbel Raja” dan soal evaluasi berupa *pretest* dan *posttest* materi aksara Jawa. Pada tahap ini guru diberikan angket berupa perbandingan kemampuan membaca dan tingkat antusias siswa saat pemberian media permainan interaktif “Marbel Raja”.

7. Revisi Produk Kedua

Revisi produk ini merupakan revisi produk akhir. Jika produk yang diujicobakan pada lapangan utama masih memiliki kekurangan, maka pada tahap ini dilaksanakan revisi kembali sebelum media siap diperkenalkan ke beberapa sekolah lain di luar penelitian.

D. Uji Coba Pengembangan

1. Desain Uji Coba

Uji coba produk dilaksanakan guna mencari tahu kevalidan dan keefektifan media interaktif “Marbel Raja” dalam meningkatkan minat belajar aksara Jawa. Kegiatan uji coba dibagi menjadi kelompok uji lapangan awal dan uji lapangan utama. Uji lapangan awal dilakukan kepada para ahli materi, ahli desain dan praktisi guna mengidentifikasi kelayakan media interaktif “Marbel Raja”. Uji lapangan utama

dilakukan oleh sampel setelah media mendapatkan validasi. Dalam media interaktif “Marbel Raja” terdapat beberapa bagian seperti pada gambar di atas, diantaranya adalah tombol menu, kolom KI dan KD, materi pembelajaran, kuis, rangkuman, petunjuk aplikasi dan profil pengembang aplikasi.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba adalah siswa kelas V SDN Tunge 1 Wates Kediri. Pemilihan kelas V didasarkan pada informasi pra-lapangan. Percobaan awal dilihat berdasarkan hasil *pretest* siswa. Pengambilan sampel ini menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mengutamakan siswa yang kurang memahami materi aksara Jawa. Peneliti mengambil sampel sebanyak 10 siswa atau 30% dari siswa kelas V yang berjumlah 35 anak. Produk yang sudah divalidasi diuji coba kepada sampel, kemudian hasil dari uji coba dan revisi dari validator digunakan sebagai bahan untuk menyempurnakan produk.

3. Jenis Data

Data penelitian pengembangan ini diambil berdasarkan sumber pengumpulan. Jenis data yang dipakai adalah data primer dan sekunder. Data primer diambil dari: a) hasil observasi, b) angket penilaian validasi, c) angket respon siswa, d) hasil *pretest* dan *posttest* siswa, dan e) dokumentasi. Data sekunder diambil dari data lain di luar data primer yang dapat memperkuat hasil penelitian.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti diantaranya:

a. Observasi

Observasi dilaksanakan dengan melakukan kegiatan pengamatan secara langsung saat di sekolah dan ketika belajar di rumah. Peneliti mencatat semua fenomena yang terjadi selama proses penelitian. Komponen yang diamati oleh peneliti diantaranya:

- 1) Observasi pra-lapangan (tahap I) dengan guru mata pelajaran Bahasa Jawa kelas V untuk mengumpulkan informasi awal berupa kegiatan pembelajaran aksara Jawa, mengidentifikasi masalah, dan menganalisis kemampuan dan minat siswa dalam membaca aksara Jawa.
- 2) Observasi lapangan (tahap II dan III) dengan siswa kelas V untuk mengetahui perkembangan minat belajar aksara Jawa saat sebelum dan sesudah pemberian “Marbel Raja”. Tahap II merupakan tahap saat pemberian media dan tahap III merupakan tahap setelah pemberian media.

b. Angket

Angket atau kuesioner digunakan peneliti untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan kevalidan dan kemenarikan media interaktif “Marbel Raja” jika diterapkan dalam pembelajaran aksara Jawa. Angket yang diambil berasal dari:

1) Angket validasi ahli desain, ahli materi dan praktisi

Angket validasi digunakan untuk memperoleh penilaian terhadap kualitas dan kelayakan media interaktif yang dikembangkan. Ahli desain pada penelitian ini adalah Vannisa Aviana Melinda, M.Pd. Beliau adalah dosen PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang mempunyai keahlian di bidang teknologi pendidikan. Sedangkan ahli materi pada penelitian ini adalah Mujani, M.Pd. Beliau juga dosen PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan guru di MIN 1 Malang yang mempunyai keahlian di bidang mata pelajaran Bahasa Jawa. Ahli praktisi dalam penelitian ini adalah Renny Ernawati, S.Pd. Beliau adalah guru mata pelajaran Bahasa Jawa SDN Tunge 1 Wates Kediri yang mengetahui minat siswa dalam belajar aksara Jawa.

2) Angket respon siswa terhadap media

Angket ini digunakan untuk mendapatkan data dan penilaian dari siswa. Angket diberikan kepada subjek uji coba yaitu sampel yang berjumlah 10 siswa kelas V SDN Tunge 1 Wates Kediri yang sebelumnya telah diberikan perlakuan berupa media interaktif “Marbel Raja”.

c. Tes

Tes yang dipakai berupa tes tertulis berupa *one-group pretest-posttest design*. Tes diberikan pada sampel untuk mengukur

kemampuan siswa dalam membaca aksara Jawa sebelum dan sesudah diberikan media interaktif “Marbel Raja”.⁵² Dengan instrumen penelitian ini, peneliti dapat menyimpulkan apakah media interaktif “Marbel Raja” efektif atau tidak untuk meningkatkan minat aksara Jawa. Skema *one-group pretest-posttest design* sebagai berikut:

Tabel 3.1 Skema *one-group pretest-posttest design*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
T ₁	X	T ₂

Keterangan:

T₁ = tes awal sebelum pemberian media interaktif

X = pemberian media interaktif “Marbel Raja”

T₂ = tes akhir setelah pemberian media interaktif

d. Dokumentasi

Peneliti juga mengambil instrumen penelitian dokumentasi berupa hasil observasi perkembangan membaca aksara Jawa siswa, dokumentasi uji coba produk pengembangan, hasil *pretest*, *posttest* dan dokumen lain yang mendukung proses penelitian.

5. Teknik Analisis Data

Peneliti menggunakan analisis data kuantitatif deskriptif untuk mengetahui tingkat keberhasilan produk pada peningkatan minat belajar aksara Jawa. Data ini berasal dari instrumen pengumpulan data

⁵² Sugiyono, *Op.cit*, hal 130.

yang kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Adapun data yang dianalisis yaitu:

a. Analisis validasi media interaktif

Media interaktif divalidasi terlebih dahulu sebelum diuji coba. Peneliti memilih tiga kategori validasi, yaitu: validasi desain, validasi materi dan praktisi. Para validator menguji media interaktif sesuai dengan kriteria masing-masing penilaian. Data hasil validasi berupa data kuantitatif. Adapun rumus yang digunakan dalam penilaian validasi media interaktif adalah sebagai berikut:⁵³

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

Keterangan rumus:

P = Persentase kelayakan media interaktif

$\sum x$ = Jumlah skor validasi

$\sum xi$ = Jumlah skor maksimal

Persentase hasil validasi dari ketiga validator ini menentukan tingkat kelayakan media interaktif “Marbel Raja” sebelum diuji coba kepada siswa dalam meningkatkan minat belajar aksara Jawa. Berikut merupakan validitas kelayakan media interaktif menurut Sa’dun Akbar yang dimodifikasi menjadi 5 jenis skor:⁵⁴

⁵³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006) hal 313.

⁵⁴ Sa’dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: PT Rosdakarya, 2013) hal 40.

Tabel 3.2 Kriteria Validitas

Skor	Konversi Nilai	Kriteria Validitas
1	50,00-60,99%	Sangat kurang (tidak layak untuk diuji coba)
2	61,00-70,99%	Kurang (layak diuji coba dengan banyak revisi)
3	71,00-80,99%	Cukup (layak diuji coba dengan beberapa catatan)
4	81,00-90,99%	Baik (layak diuji coba dengan sedikit masukan)
5	91,00-100%	Sangat baik (layak diuji coba tanpa revisi)

b. Analisis respon siswa terhadap media interaktif

Angket respon siswa digunakan sebagai alat untuk mengukur tingkat kemenarikan media interaktif “Marbel Raja”. Data hasil respon siswa dianalisis menggunakan rumus seperti rumus analisis hasil validasi.

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

Keterangan rumus:

P = Persentase kemenarikan media interaktif

$\sum x$ = Jumlah skor penilaian siswa

$\sum xi$ = Jumlah skor maksimal

Tabel 3.3 Kriteria Kemenarikan

Skor	Konversi Nilai	Kriteria Keefektifan
1	50,00-60,99%	Tidak menarik
2	61,00-70,99%	Kurang kurang menarik
3	71,00-80,99%	Cukup menarik
4	81,00-90,99%	Menarik
5	91,00-100%	Sangat menarik

c. Analisis hasil *pretest* dan *posttest*

Data yang didapatkan dari hasil penilaian *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui tingkat perbandingan pemahaman siswa antara sebelum dan sesudah pemberian media interaktif “Marbel Raja”. Tahap analisis data menggunakan rumus *paired sample t-test* (uji-t) karena data yang diambil berasal dari subjek yang sama dengan mengambil dua rata-rata (mean) yang berbeda. Untuk menghindari kesalahan dalam analisis uji-t, peneliti menggunakan aplikasi *SPSS 16.0* dengan rumus:⁵⁵

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

Keterangan rumus:

t = Nilai uji-t

D = Selisih nilai *pretest* dan *posttest*

N = Jumlah sampel

Peneliti menentukan taraf signifikansi (α) sebesar 0,05 atau 5% dengan penjelasan sebagai berikut:

- a. Ho: tidak ada perbedaan signifikan pada peningkatan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah pemberian media interaktif “Marbel Raja”.

⁵⁵ Sugiyono, *Op.cit*, hal 197.

- b. H_a : terdapat perbedaan signifikan pada peningkatan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah pemberian media interaktif “Marbel Raja”.

Pengambilan keputusan terhadap hasil *SPSS 16.0* menggunakan nilai signifikan (P-Value) dengan aturan:

- a. Jika hasil perhitungan $< 5\%$ maka H_0 diterima
- b. Jika hasil perhitungan $> 5\%$ maka H_0 ditolak

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Media Interaktif “Marbel Raja”

1. Deskripsi Media Interaktif “Marbel Raja”

Media interaktif yang dikembangkan peneliti merupakan media pembelajaran berbasis digital yang memuat materi aksara Jawa untuk siswa kelas V tingkat SD/MI. Media ini dibuat untuk memudahkan siswa dalam memahami macam-macam bentuk aksara Jawa beserta pasangan dan sandhangnya. Selain itu, peneliti juga ingin meningkatkan minat siswa dalam belajar aksara Jawa karena materi ini dikemas dalam sebuah aplikasi yang dapat dijalankan seperti siswa bermain *game*.

a. Identitas Produk Media Interaktif “Marbel Raja”

Judul Media	: “Marbel Raja” (Mari Belajar Aksara Jawa)
Materi	: Aksara Jawa, Pasangan dan Sandhangan
Sasaran	: Siswa Kelas V SDN Tunge 1 Wates Kediri
<i>Software</i> Pendukung	: Microsoft Powerpoint dan <i>iSpring</i> Suite 10
Perangkat Operasional	: Ponsel android dan internet
Kelengkapan isi	: KI dan KD, Materi, Rangkuman, Kuis, Petunjuk Pembelajaran, Petunjuk Aplikasi, Sejarah Aksara Jawa, Profil Pengembang
Nama Pengembang	: Rachma Ainus Salma
Tautan media	: https://bit.ly/apkmarbelraja

b. Tampilan Produk Media Interaktif “Marbel Raja”

Berikut merupakan tampilan produk media interaktif berbasis digital yang dibuat menggunakan *microsoft powerpoint* kemudian dikonversi menggunakan *iSpring Suite 10*.

1) Halaman pertama saat masuk aplikasi



Gambar 4.1 Masuk Aplikasi

Halaman ini hanya berisi tombol masuk sebagai jalan siswa menuju pada halaman menu. Pada halaman ini berisi judul media, tombol masuk dan kartun anak-anak yang menggunakan pakaian adat Jawa serta wayang di bagian kanan dan kiri.

2) Halaman Menu Utama



Gambar 4.2 Menu Utama

Pada halaman ini berisi beberapa kotak pilihan yang dapat dipilih oleh siswa untuk masuk pada halaman yang mereka inginkan. Pada deret menu terdapat kolom KI dan KD, petunjuk pembelajaran, petunjuk aplikasi, sejarah aksara jawa, dan profil pengembang. Sedangkan deret materi pembelajaran berisi kolom aksara jawa, pasangan, sandhangan, rangkuman dan kuis.

3) Halaman KI dan KD



Gambar 4.3 KI dan KD

Halaman ini diuraikan mengenai Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang menjadi batasan materi aksara Jawa. Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat pada media interaktif merupakan KD materi aksara Jawa tingkat sekolah dasar kelas 3, 4 dan 5.

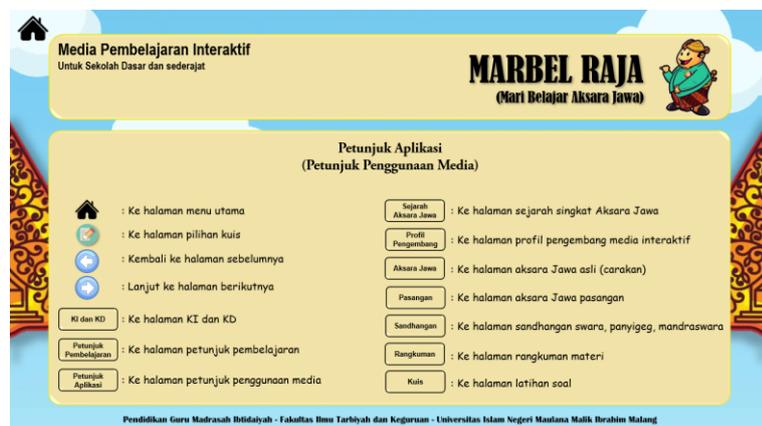
4) Halaman Petunjuk Pembelajaran



Gambar 4.4 Petunjuk Pembelajaran

Petunjuk pembelajaran berisi beberapa ketentuan yang harus dilakukan siswa sebelum memahami materi aksara Jawa, seperti berdoa sebelum belajar, perintah untuk membaca KI dan KD, ajakan untuk membaca sejarah aksara Jawa dan sebagainya.

5) Halaman Petunjuk Aplikasi

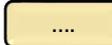


Gambar 4.5 Petunjuk Aplikasi

Petunjuk aplikasi atau petunjuk penggunaan media berfungsi sebagai halaman untuk memudahkan siswa dalam menjalankan aplikasi. Petunjuk aplikasi dibuat sederhana dengan memilih

clip art yang hampir sama dengan fungsinya. Berikut kegunaan dari masing-masing tombol yang ada:

Tabel 4.1 Petunjuk Aplikasi

Tombol	Kegunaan
	Ke halaman menu utama
	Ke halaman pilihan kuis
	Kembali pada halaman sebelumnya
	Lanjut pada halaman berikutnya
	Pergi ke kolom yang sesuai dengan keterangan di dalamnya

6) Halaman Sejarah Aksara Jawa



Media Pembelajaran Interaktif
Untuk Sekolah Dasar dan sederajat

MARBEL RAJA
(Mari Belajar Aksara Jawa)

Sejarah Aksara Jawa

Menurut sejarah, aksara Jawa (Hanacaraka) dan aksara nusantara lainnya berasal dari aksara Pallawa yang digunakan pada abad ke 4 Masehi. Seiring perkembangan zaman, aksara Jawa mengalami perubahan bentuk dan komposisi seperti yang kita ketahui saat ini. Aksara Jawa mempunyai kemiripan bentuk dengan aksara Bali. Coba kita lihat gambar aksara Bali di bawah ini, benar bukan? Bentuk aksara Jawa hampir sama dengan aksara Bali.

Yuk, simak cerita di samping tentang asal terbentuknya aksara Jawa

Aksara Wisajana Penganga Suara

Gantungan silang Gantungan silang

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah - Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan - Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Media Pembelajaran Interaktif
Untuk Sekolah Dasar dan sederajat

MARBEL RAJA
(Mari Belajar Aksara Jawa)

Legenda Aji Saka

Menurut legenda, aksara Jawa lahir dari cerita pemuda sakti bernama Ajisaka. Ia berasal dari Pulau Majethi (di daerah Nusakambangan, Cilacap, Jawa Tengah). Ajisaka memiliki dua teman yang sangat sakti dan setia yaitu Dora dan Sembada.

Yuk, simak cerita di samping tentang asal terbentuknya aksara Jawa

Pada suatu hari, Ajisaka mengajak Dora pergi mengembara ke Kerajaan Medhankamulan (di sekitar muara Sungai Brantas) untuk bertemu dengan seorang raja yang amat rakus dan suka memakan daging manusia, ia bernama Prabu Dewata Cengkar. Banyak rakyat ketakutan dengan kebiasaan sang raja.

Sedangkan Sembada diperintah untuk tetap tinggal di Pulau Majethi untuk menjaga keris pusaka milik Ajisaka agar tidak jatuh ke tangan orang lain. Keris ini harus diberikan kepada Ajisaka saat ia telah pulang dari Kerajaan Medhankamulan.

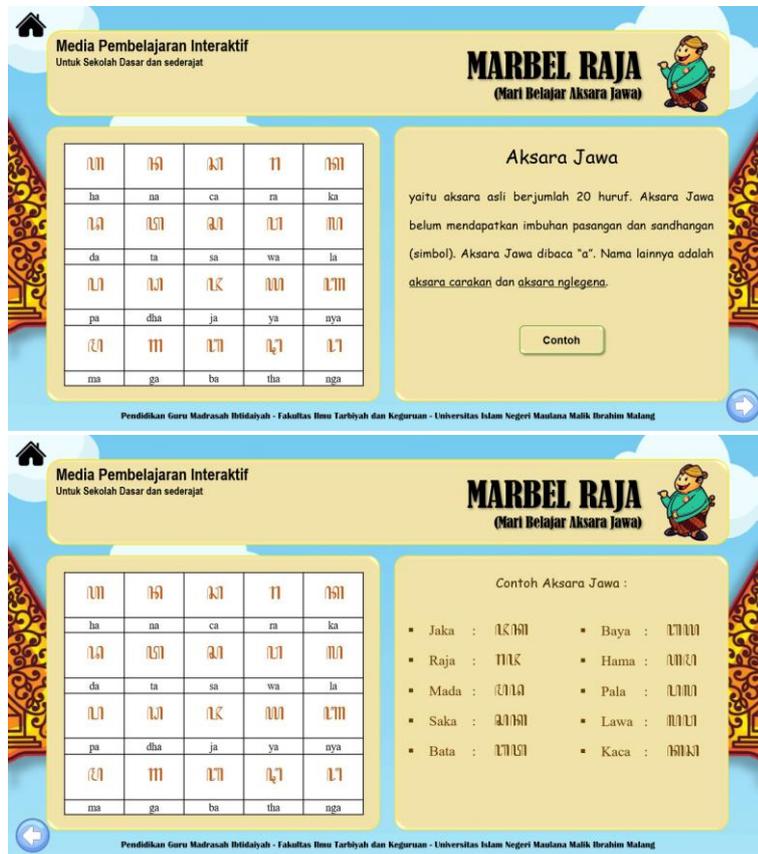
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah - Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan - Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Gambar 4.6 Sejarah Aksara Jawa

Tulisan aksara Jawa memiliki sejarah atau filosofi yang menjadi dasar terbentuknya. Pada media interaktif “Marbel Raja” terdapat halaman sejarah aksara Jawa. Tujuannya agar siswa mengetahui asal usul terbentuknya huruf aksara Jawa karena materi ini belum pernah disampaikan di sekolah.

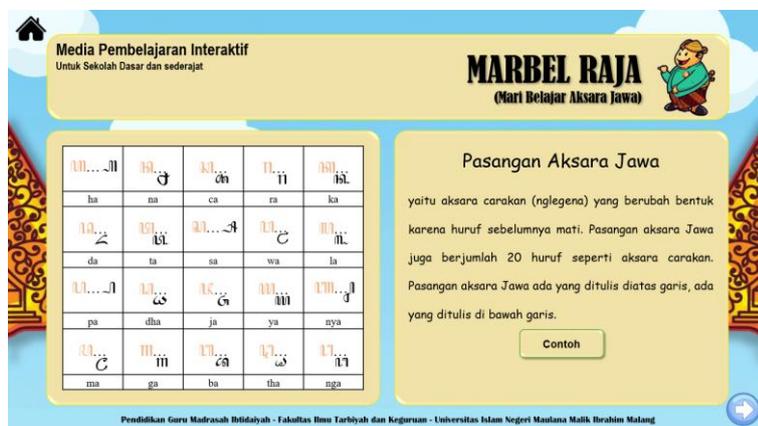
7) Halaman Aksara Jawa

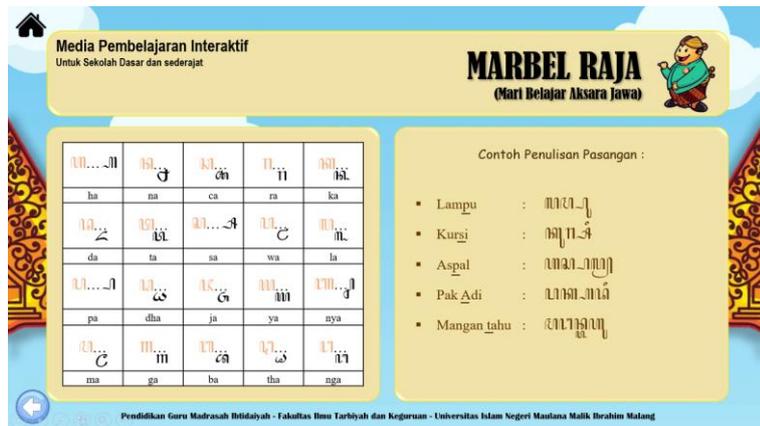


Gambar 4.7 Aksara Jawa dan Contohnya

Pada halaman aksara Jawa terdapat pengertian singkat aksara Jawa dan sepuluh contoh cara penulisan aksara Jawa.

8) Halaman Pasangan Aksara Jawa





Gambar 4.8 Pasangan Aksara Jawa dan Contohnya

Halaman pasangan aksara Jawa berisi pengertian dan contoh penulisannya. Pada halaman ini terdapat lima contoh penulisan pasangan yang ditulis di atas garis dan di bawah garis.

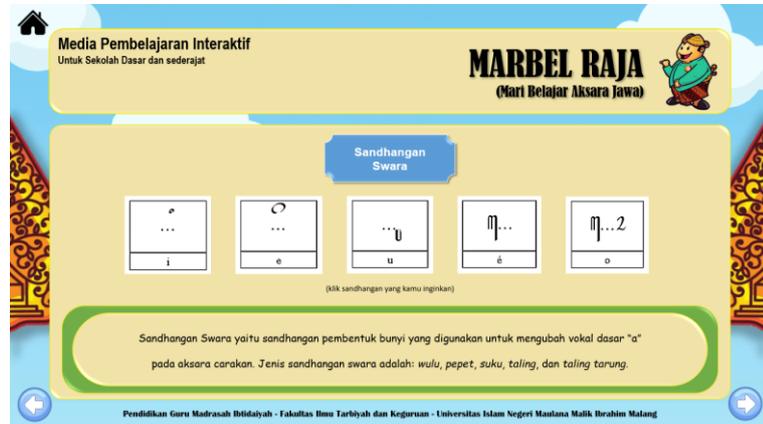
9) Halaman Macam-Macam Sandhangan Aksara Jawa



Gambar 4.9 Macam-Macam Sandhangan

Aksara Jawa mempunyai tiga jenis sandhangan, diantaranya: sandhangan swara, sandhangan panyigeg, dan sandhangan mandraswara. Sandhangan merupakan simbol yang digunakan untuk mengubah bunyi vokal “a” dalam aksara Jawa.

10) Halaman Sandhangan Swara



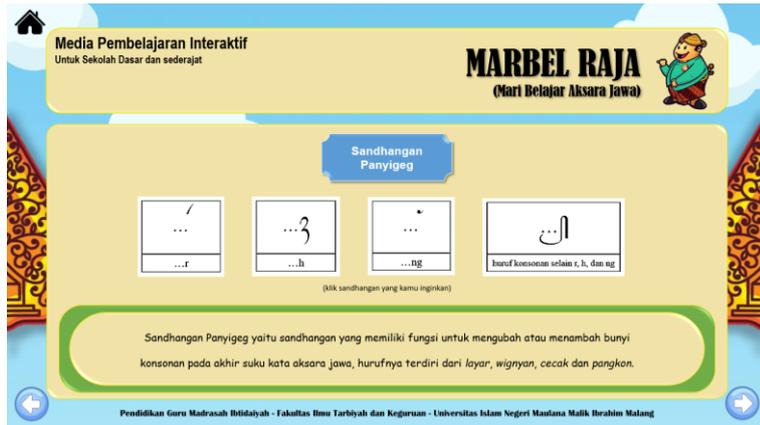
Gambar 4.10 Sandhangan Swara

Sandhangan yang pertama yaitu sandhangan swara. Ia mempunyai lima jenis sandhangan, yaitu: wulu, pepet, suku, taling, dan taling tarung. Masing-masing kotak yang berwarna putih pada halaman tersebut dapat di klik kemudian akan muncul halaman seperti pada gambar di bawah ini.



Ada lima halaman yang berisi penjelasan seperti gambar di atas. Setiap halaman berisi identitas sandhangan yang terdiri dari: nama, gambar, kegunaan, cara penulisan, dan contoh.

11) Halaman Sandhangan Panyigeg

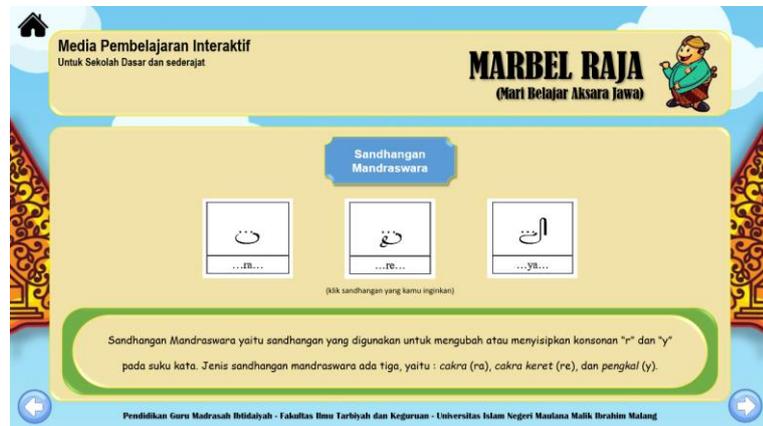


Gambar 4.11 Sandhangan Panyigeg

Sandhangan kedua yaitu sandhangan panyigeg. Sandhangan ini mempunyai empat jenis, yaitu: layar, wigryan, cecak, dan pangkon. Jika kotak yang berwarna putih tersebut di klik akan muncul halaman seperti pada gambar di bawah ini.



12) Halaman Sandhangan Mandaswara



Gambar 4.12 Sandhangan Mandaswara

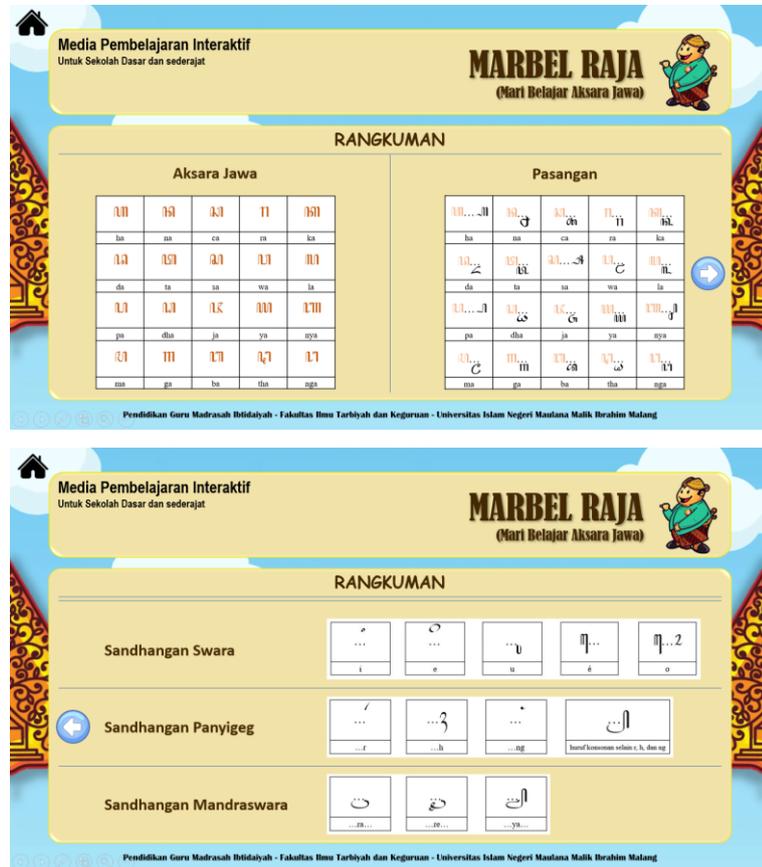
Sandhangan ini memiliki tiga jenis sandhangan dan masing-masing mempunyai kegunaan yang berbeda, diantaranya: cakra, cakra keret, dan pengkal. Sama seperti pada halaman sandhangan swara dan panyigeg, kotak putih pada halaman tersebut dapat di klik kemudian muncul halaman baru seperti ini.



13) Halaman Rangkuman Materi

Pada halaman ini berisi rangkuman dari keseluruhan materi aksara Jawa. Halaman pertama terdapat rangkuman aksara Jawa

carakan dan pasangannya. Sedangkan pada halaman kedua terdapat rangkuman tentang ketiga sandhangan aksara Jawa.



Gambar 4.13 Rangkuman Materi

14) Halaman Menu Kuis “Marbel Raja”

“Marbel Raja” mempunyai empat jenis kuis yang berbeda-beda, diantaranya adalah: (1) Tebak Aksara Jawa, (2) Tebak Pasangan, (3) Susun Kata Sandhangan, dan (4) Cap Cip Cup Jawaban. Pada masing-masing kuis siswa akan menemukan model latihan soal yang berbeda dan menyenangkan.



Gambar 4.14 Menu Kuis “Marbel Raja”

15) Halaman Cara Bermain Kuis “Marbel Raja”

Halaman ini dijelaskan secara rinci mengenai tata cara bermain di kuis “Marbel Raja”. Pada gambar di atas juga terdapat simbol berwarna hijau untuk kembali pada menu kuis. Selain itu, pada masing-masing halaman kuis terdapat animasi jawaban benar dan salah. Animasi benar akan muncul jika jawaban benar. Animasi salah akan muncul jika siswa memilih jawaban yang kurang tepat.



Gambar 4.15 Petunjuk Kuis “Marbel Raja”

16) Halaman Kuis “Marbel Raja”

Kuis “Marbel Raja” mempunyai 40 soal yang terbagi ke dalam empat jenis kuis yang berbeda. Sehingga pada masing-masing kuis terdapat 10 soal tentang aksara Jawa. Berikut penjelasan beserta gambarnya.

a) Tebak Aksara Jawa



Gambar 4.16 Kuis Tebak Aksara Jawa

Gambar di atas merupakan tampilan kuis tebak aksara Jawa. Pada kuis disediakan tiga pilihan jawaban. Jika siswa menjawab benar akan mendapatkan gambar A dan jika siswa salah menjawab akan mendapatkan gambar B.

Tabel 4.2 Jawaban Tebak Aksara Jawa

Gambar A	Gambar B

b) Tebak Pasangan



Gambar 4.17 Kuis Tebak Pasangan

Tampilan pada kuis tebak pasangan ditunjukkan pada gambar di atas. Ada empat pilihan jawaban pada masing-masing kuis. Ketentuannya masih sama, jika jawaban benar akan mendapatkan gambar A dan jika jawaban salah akan mendapatkan gambar B.

Tabel 4.3 Jawaban Tebak Pasangan



d) Susun Kata Sandhangan



Gambar 4.18 Kuis Susun Kata

Pada kuis susun kata disediakan 9 kotak huruf yang berbeda-beda. Tugas siswa adalah menjawab pertanyaan di samping gambar dengan menyusun satu persatu huruf dengan benar pada kotak di bawahnya. Jika sudah selesai, ia harus menekan kotak “cek” untuk melihat apakah jawabannya benar atau salah. Jawaban benar akan mendapatkan gambar A dan jika siswa salah memilih kotak huruf akan mendapatkan gambar B.

Tabel 4.4 Jawaban Susun Kata



e) Cap Cip Cup Jawaban



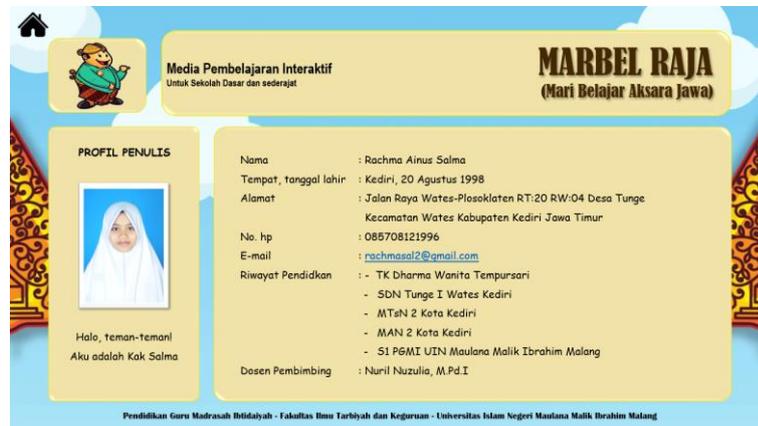
Gambar 4.19 Kuis Cap Cip Cup

Seperti namanya, kuis cap cip cup merupakan jenis kuis pilihan ganda. Pada halaman tersebut berisi satu soal dan empat pilihan jawaban. Jawaban yang benar akan mendapatkan gambar A dan jawaban yang salah akan mendapatkan gambar B.

Tabel 4.5 Jawaban Cap Cip Cup



17) Halaman Profil Pengembang



Gambar 4.20 Profil Pengembang

Pada halaman ini disampaikan mengenai identitas peneliti yang membuat media interaktif berupa aplikasi “Marbel Raja”. Identitas tersebut diantaranya ada: nama peneliti, tempat dan tanggal lahir, alamat, no. hp, e-mail, riwayat pendidikan dan dosen pembimbing skripsi.

2. Hasil Validasi Media Interaktif “Marbel Raja”

Kelayakan media interaktif berbasis digital dengan nama “Marbel Raja” diperoleh melalui hasil validasi yang diajukan kepada beberapa validator. Pelaksanaan validasi ini dilakukan pada tanggal 14 Juni 2021 sampai 19 Juni 2021. Validator yang menguji kelayakan media interaktif terdiri dari ahli desain, ahli materi dan praktisi (guru mata pelajaran Bahasa Jawa SDN Tunge 1). Berikut merupakan kriteria penilaian pada angket yang diajukan kepada validator.

Tabel 4.6 Kriteria Penilaian Validasi

Nilai	Kriteria Penilaian
1	Sangat kurang (tidak layak untuk diuji coba)
2	Kurang (layak diuji coba dengan banyak revisi)
3	Cukup (layak diuji coba dengan beberapa catatan)

4	Baik (layak diuji coba dengan sedikit masukan)
5	Sangat baik (layak diuji coba tanpa revisi)

Hasil penilaian validasi terhadap produk pengembangan berupa data kuantitatif deskriptif. Data ini diperoleh dari penilaian angket yang diisi oleh ketiga validator dengan komponen penilaian yang berbeda-beda dan kritik serta masukan dari para ahli sampai media benar-benar layak untuk diujicobakan kepada siswa.

a. Validasi Ahli Desain

Uji kelayakan desain produk pengembangan dilakukan oleh salah satu dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yaitu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd. Beliau pernah menempuh pendidikan S2 Teknologi Pendidikan dan mempunyai keahlian di bidang pemanfaatan teknologi untuk pengembangan media pembelajaran. Validasi dilakukan dalam dua tahap sampai media layak digunakan. Di bawah ini merupakan hasil validasi desain.

1) Validasi Desain Pertama

Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Desain Pertama

No	Komponen Penilaian	Skor	Skor Maks	Tingkat Kelayakan
1.	Kualitas desain media interaktif	4	5	Sangat baik
2.	Kemudahan penggunaan media	5	5	Sangat baik
3.	Pemilihan bahan media sudah tepat	3	5	Baik
4.	Media pengembangan aman bagi siswa	5	5	Sangat baik
5.	Pemilihan komposisi warna pada media	4	5	Baik
6.	Ketepatan jenis dan ukuran huruf	4	5	Baik
7.	Tulisan aksara Jawa terbaca dengan jelas	5	5	Sangat baik
8.	Ketepatan tata letak setiap komponen dalam media	5	5	Sangat baik

9.	Keselarasan pemilihan gambar pada media	4	5	Baik
10.	Kemenarikan media dalam pembelajaran	5	5	Sangat baik
11.	Kesesuaian ukuran media dengan subjek penelitian	4	5	Baik
12.	Kelengkapan fitur dalam media	5	5	Sangat baik
13.	Kualitas media dalam jangka waktu yang lama	5	5	Sangat baik
14.	Kemudahan media pengembangan untuk dibawa kemana-mana	5	5	Sangat baik
15.	Media pengembangan layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Jawa	4	5	Sangat baik
TOTAL		70	75	

Analisis data pertama:

$$P = \frac{67}{75} \times 100\%$$

$$= 89,3\%$$

Berdasarkan data yang pertama diperoleh persentase sebesar 89,3%. Menurut penilaian pada Tabel 3.2, media interaktif “Marbel Raja” dikategorikan baik atau layak diuji coba dengan sedikit masukan dan terdapat beberapa catatan diantaranya adalah menambah indikator penilaian pada angket karena masih ada beberapa indikator yang belum masuk penilaian, seperti warna dan latar belakang aplikasi. Kemudian ahli desain juga memberi catatan untuk mengubah judul aplikasi dengan warna hitam agar lebih mudah dibaca, menambah petunjuk mengerjakan kuis, mengganti semua animasi dengan kartun yang menggunakan baju adat Jawa, dan mencari warna yang senada pada keseluruhan media.

2) Validasi Desain Kedua

Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Desain Kedua

No	Komponen Penilaian	Skor	Skor Maks	Tingkat Kelayakan
1.	Kualitas desain media interaktif	5	5	Sangat baik
2.	Halaman petunjuk memudahkan subjek penelitian menjalankan media	5	5	Sangat baik
3.	Pemilihan komposisi warna pada keseluruhan media	4	5	Baik
4.	Pemilihan warna background pada media interaktif	4	5	Baik
5.	Keselarasan pemilihan gambar pada media interaktif	5	5	Sangat baik
6.	Ketepatan jenis dan ukuran huruf pada masing-masing kolom	4	5	Baik
7.	Ketepatan tata letak setiap komponen dalam media	5	5	Sangat baik
8.	Media interaktif aman dan tidak membahayakan siswa	5	5	Sangat baik
9.	Kelengkapan fitur dalam media	5	5	Sangat baik
10.	Kemenarikan media interaktif dalam pembelajaran aksara Jawa	5	5	Sangat baik
11.	Kualitas tulisan aksara Jawa dapat terbaca dengan jelas	5	5	Sangat baik
12.	Kesesuaian jenis media dengan subjek penelitian	5	5	Sangat baik
13.	Ketepatan bahasa dengan tingkat berpikir subjek penelitian	4	5	Baik
14.	Kemudahan pengoperasian media untuk subjek penelitian	4	5	Baik
15.	Keruntutan penyajian materi pada media interaktif	5	5	Sangat baik
16.	Pemilihan variasi kuis dan jawaban dalam media interaktif	5	5	Sangat baik
17.	Tampilan kuis menarik perhatian subjek penelitian untuk mengerjakan	4	5	Baik
18.	Kualitas media dalam jangka waktu yang lama	5	5	Sangat baik
19.	Kemudahan media pengembangan untuk dibawa kemana-mana	5	5	Sangat baik
20.	Media interaktif layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Jawa	5	5	Sangat baik
TOTAL		94	100	

Analisis data kedua:

$$P = \frac{94}{100} \times 100\%$$

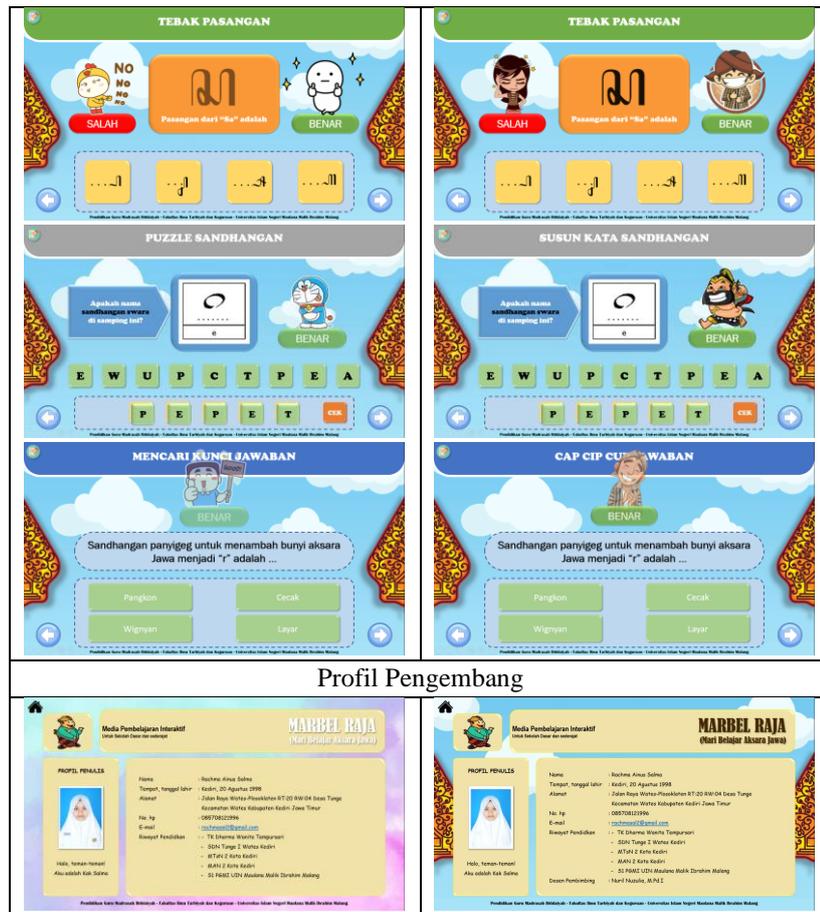
$$= 94\%$$

Hasil persentase penilaian validasi yang kedua diperoleh nilai sebanyak 94%. Artinya media interaktif “Marbel Raja” sangat baik dan layak digunakan. Catatan tambahan dari ahli desain adalah menambah kalimat perintah untuk berdoa sebelum belajar pada petunjuk pembelajaran. Secara keseluruhan media interaktif “Marbel Raja” sudah bagus dan layak digunakan. Ahli desain juga menambahkan bahwa beliau bangga karena ada yang membuat aplikasi aksara Jawa. Berikut merupakan perbedaan media interaktif sebelum dan sesudah dilakukan perbaikan.

Tabel 4.9 Perbedaan Sebelum dan Sesudah Revisi

Sebelum	Sesudah
Tampilan Awal	
	
Menu Utama	
	

Sebelum	Sesudah
Sejarah Aksara Jawa	
(tidak ada)	
Petunjuk Pembelajaran dan Aplikasi	
Revisi: dijadikan dua halaman	
Kuis "Marbel Raja"	
	
Petunjuk Mengerjakan	
(tidak ada)	
Animasi pada Kuis	
	



b. Validasi Ahli Materi

Pada aspek materi, uji kelayakan produk pengembangan dilakukan oleh salah satu dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yaitu Mujani, M.Pd. Beliau merupakan guru di MIN 1 Malang dan mempunyai keahlian di bidang mata pelajaran Bahasa Jawa. Validasi dilakukan dalam satu tahap karena hanya membutuhkan sedikit perbaikan.

Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Komponen Penilaian	Skor	Skor Maks	Tingkat Kelayakan
1.	Materi sesuai dengan KI dan KD	5	5	Sangat baik

2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran aksara Jawa	5	5	Sangat baik
3.	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	4	5	Baik
4.	Cakupan materi tepat dan lengkap	4	5	Baik
5.	Kualitas penyajian materi aksara Jawa	4	5	Baik
6.	Urutan materi yang disampaikan jelas	5	5	Sangat baik
7.	Materi aksara Jawa dikaitkan dengan materi dalam Bahasa Jawa yang lainnya	4	5	Sangat baik
8.	Penggunaan bahasa relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa	4	5	Baik
9.	Pengemasan materi menarik perhatian siswa	5	5	Baik
10.	Materi menarik perhatian siswa	5	5	Sangat baik
11.	Media pengembangan sesuai dengan kemampuan siswa	4	5	Baik
12.	Soal evaluasi bervariasi sesuai dengan KD pembelajaran	5	5	Sangat baik
13.	Media pengembangan mendukung pembelajaran aksara Jawa	5	5	Sangat baik
14.	Media pengembangan layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Jawa	5	5	Sangat baik
15.	Pengembangan media mampu menjawab permasalahan dalam membaca aksara Jawa	4	5	Sangat baik
TOTAL		68	75	

Analisis data kuantitatif penilaian ahli materi:

$$P = \frac{68}{75} \times 100\%$$

$$= 90,6\%$$

Berdasarkan data di atas, hasil analisis penilaian ahli materi mendapatkan persentase sebesar 90,6%. Artinya media interaktif “Marbel Raja” dikategorikan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar dan siap diujicobakan. Masukan dari ahli materi pada saat proses validasi adalah dengan menambahkan Kompetensi Dasar (KD) materi aksara Jawa kelas 3 dan 4. Hal ini dilakukan karena antara satu sub materi dengan sub

materi yang lain saling berhubungan. Jika hanya menyampaikan KD kelas 5 tentang materi pasangan tanpa mempelajari materi sandhangan maka penyampaian materi dirasa sangat kurang. Oleh karena itu materi di kelas 3 dan 4 tetap disampaikan pada media pembelajaran.

c. Validasi Praktisi

Penilaian dari ahli praktisi dilakukan oleh Renny Ernawati, S.Pd selaku guru mata pelajaran Bahasa Jawa di SDN Tunge 1 Wates Kediri. Selain itu, beliau juga wali kelas 5 di sekolah tersebut. Sehingga beliau mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi aksara Jawa.

Tabel 4.11 Hasil Validasi Praktisi

No	Komponen Penilaian	Skor	Skor Maks	Tingkat Kelayakan
1.	Materi sesuai dengan KI dan KD	5	5	Sangat baik
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran aksara Jawa	4	5	Baik
3.	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	5	5	Sangat baik
4.	Cakupan materi tepat dan lengkap	5	5	Sangat baik
5.	Kualitas penyajian materi aksara Jawa	4	5	Baik
6.	Urutan materi yang disampaikan jelas	5	5	Sangat baik
7.	Materi aksara Jawa dikaitkan dengan materi dalam Bahasa Jawa yang lainnya	5	5	Sangat baik
8.	Penggunaan bahasa relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa	5	5	Sangat baik
9.	Pengemasan materi menarik perhatian siswa	5	5	Sangat baik
10.	Materi menarik perhatian siswa	5	5	Sangat baik
11.	Media pengembangan sesuai dengan kemampuan siswa	5	5	Sangat baik
12.	Soal evaluasi sesuai dengan indikator pembelajaran	4	5	Baik

13.	Media pengembangan mendukung pembelajaran aksara Jawa	4	5	Baik
14.	Media pengembangan layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Jawa	5	5	Sangat baik
15.	Pengembangan media mampu menjawab permasalahan dalam membaca aksara Jawa	5	5	Sangat baik
TOTAL		71	75	

Analisis data kuantitatif penilaian praktisi:

$$P = \frac{71}{75} \times 100\%$$

$$= 94,6\%$$

Hasil penilaian dari praktisi mendapatkan persentase sebesar 94,6%. Berdasarkan kriteria penilaian, media interaktif “Marbel Raja” masuk pada kategori sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran digital. Menurut praktisi, aplikasi “Marbel Raja” layak diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Praktisi juga memberikan catatan tambahan pada angket penilaian validasi untuk terus mengembangkan inovasi media interaktif agar siswa lebih mudah dalam belajar Bahasa Jawa. Praktisi berharap media ini dapat dibagikan secara luas untuk memudahkan para siswa yang lain dalam mempelajari aksara Jawa.

B. Tingkat Kemenarikan Media Interaktif “Marbel Raja”

Tingkat kemenarikan media interaktif “Marbel Raja” ditentukan oleh hasil persentase angket respon siswa kelas V sebagai subjek utama penelitian. Pengisian angket ini dilakukan setelah para siswa diberi perlakuan berupa media interaktif “Marbel Raja” dan belajar menggunakan aplikasi ini selama 2 bulan. Angket tersebut diberikan kepada sampel sebanyak 10 siswa.

Masing-masing siswa mendapatkan 10 pertanyaan yang berkaitan dengan media interaktif “Marbel Raja”. Adapun hasil respon siswa dirangkum dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4.12 Hasil Persentase Respon Siswa

No	Nama	Skor untuk Pertanyaan ke-										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	Aulia Dwi Wulandari	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	45
2.	Desita Nor Syafika	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	45
3.	Elik Ella Sari	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	47
4.	Fattah Raditya	5	4	5	5	3	4	5	5	4	4	44
5.	Firzha Aurelia Putri	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	47
6.	Gibrel Dwi Permana	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	47
7.	Linda Agustin	5	4	5	4	3	4	5	4	5	5	44
8.	Lisaana Sidqin Aliyya	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	47
9.	Sri Wulan Oktavia	5	5	4	5	3	5	4	4	5	5	45
10.	Priswara Sukma	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	48
TOTAL											459	
SKOR MAKSIMAL											500	

Analisis data kuantitatif respon siswa:

$$P = \frac{459}{500} \times 100\%$$

$$= 91,8\%$$

Hasil perhitungan pada angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 91,8%. Berdasarkan konversi nilai pada Tabel 3.3, artinya media interaktif “Marbel Raja” masuk pada kategori sangat menarik untuk digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran aksara Jawa.

C. Tingkat Keefektifan Media Interaktif “Marbel Raja”

Langkah yang digunakan untuk mengetahui apakah media interaktif “Marbel Raja” mampu atau tidak dalam meningkatkan minat siswa mempelajari aksara Jawa, peneliti menganalisis dari hasil *pretest* dan *posttest* serta hasil observasi selama proses penelitian. Pemberian soal *pretest*

diberikan kepada siswa sebelum mendapat perlakuan berupa aplikasi “Marbel Raja”. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami aksara Jawa. Sedangkan soal *posttest* diberikan setelah siswa mempelajari materi aksara Jawa di “Marbel Raja”.

1. Hasil Data Deskriptif dan Inferensial

Data deskriptif digunakan untuk mengetahui hasil nilai *pretest* dan *posttest* siswa dengan sederhana setelah diakumulasi. Berikut adalah hasil penilaian sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pemberian media interaktif “Marbel Raja”.

Tabel 4.13 Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No.	Nama	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1.	Aulia Dwi Wulandari	64	98
2.	Desita Nor Syafika	64	90
3.	Elik Ella Sari	74	98
4.	Fattah Raditya	70	90
5.	Firzha Aurelia Putri	78	82
6.	Gibrel Dwi Permana	70	94
7.	Linda Agustin	74	82
8.	Lisaana Sidqin Aliyya	70	88
9.	Sri Wulan Oktavia	74	84
10.	Priswara Sukma	70	98
Jumlah Nilai		708	904
Rata-rata		70,8	90,4

Perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* siswa ini secara sederhana menunjukkan bahwa media interaktif “Marbel Raja” memberikan pengaruh terhadap minat dan kemampuan siswa dalam memahami materi aksara Jawa. Akan tetapi hal ini belum bisa menjadi patokan yang kuat dengan kata lain hasil data deskriptif belum mampu memberikan kesimpulan mengenai hasil pengamatan yang dilakukan

peneliti. Oleh karena itu, peneliti memanfaatkan aplikasi *SPSS 16.0* untuk menghitung mean, median, modus, standar deviasi, varians, range, nilai minimum maksimum, uji normalitas data dan uji hipotesis.

Selanjutnya data *pretest* dan *posttest* ini dihitung menggunakan analisis data inferensial untuk mengetahui pendistribusian data normal dan untuk melihat ada tidaknya pengaruh media interaktif “Marbel Raja” terhadap subjek penelitian secara lebih terperinci. Analisis hasil *pretest* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.14 Analisis Hasil *Pretest*

pretest		
N	Valid	10
	Missing	0
Mean		70.8000
Median		70.0000
Mode		70.00
Std. Deviation		4.44222
Variance		19.733
Range		14.00
Minimum		64.00
Maximum		78.00

Tabel 4.15 Frekuensi Hasil *Pretest*

pretest					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	64	2	20.0	20.0	20.0
	70	4	40.0	40.0	60.0
	74	3	30.0	30.0	90.0
	78	1	10.0	10.0	100.0
Total		10	100.0	100.0	

Setelah pemaparan data *pretest*, selanjutnya disajikan data *posttest*.

Adapun analisisnya sebagai berikut:

Tabel 4.16 Analisis Hasil *Posttest*

posttest		
N	Valid	10
	Missing	0
Mean		90.40
Median		90.00
Mode		98
Std. Deviation		6.450
Variance		41.600
Range		16
Minimum		82
Maximum		98

Tabel 4.17 Frekuensi Hasil *Posttest*

posttest					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	82	2	20.0	20.0	20.0
	84	1	10.0	10.0	30.0
	88	1	10.0	10.0	40.0
	90	2	20.0	20.0	60.0
	94	1	10.0	10.0	70.0
	98	3	30.0	30.0	100.0
	Total	10	100.0	100.0	

2. Uji Normalitas Data

Analisis data ini digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh termasuk data normal atau tidak. Uji normalitas data menggunakan model Kolmogorov Smirnov karena jumlah sampel yang digunakan kurang dari 30. Adapun aturan dari uji normalitas adalah: “Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi

normal, dan sebaliknya jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.” Hasil uji normalitas data diperoleh:

Tabel 4.18 Hasil Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		normalitas
N		10
Normal Parameters ^a	Mean	90.40
	Std. Deviation	6.450
Most Extreme Differences	Absolute	.181
	Positive	.139
	Negative	-.181
Kolmogorov-Smirnov Z		.571
Asymp. Sig. (2-tailed)		.900

Nilai signifikansi pada hasil uji normalitas data menunjukkan angka 0,900. Berdasarkan aturan uji normalitas nilai signifikan lebih besar dari 0,05, sehingga data berdistribusi normal.

3. Uji Hipotesis

Analisis selanjutnya adalah uji hipotesis. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *paired sample t-test* dengan mengambil dua rata-rata (mean) yang berbeda dari subjek yang sama. Uji hipotesis memanfaatkan aplikasi *SPSS 16.0*. Ketentuan uji *paired sample t-test* adalah: “Jika nilai t hitung $< 0,05$ maka H_0 diterima, jika $> 0,05$ maka H_0 ditolak.”

Tabel 4.19 Hasil Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Statistics				
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	70.80	10	4.442	1.405
posttest	90.40	10	6.450	2.040

Berdasarkan data di atas diketahui bahwa rata-rata (mean) pada *pretest* yaitu 70,80. Sedangkan rata-rata pada *posttest* adalah 90,40. Data di atas menunjukkan bahwa rata-rata dari *pretest* ke *posttest* meningkat. Dalam tabel di atas juga diketahui hasil dari standar deviasi dari *pretest* sebesar 4,442 dan standar deviasi dari *posttest* sebesar 6,450. Jarak penyimpangan pada hasil *pretest* lebih kecil dari jarak penyimpangan pada *posttest*. Hal ini berarti sebelum diberikan perlakuan berupa media interaktif “Marbel Raja” rata-rata minat dan kemampuan siswa dalam memahami aksara Jawa hampir sama mengingat sampel yang diambil menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mengutamakan siswa yang kurang memahami materi aksara Jawa.

Dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif “Marbel Raja” mampu meningkatkan hasil tes pada siswa kelas V.

Tabel 4.20 Hasil Korelasi Paired Sample T-test

Paired Samples Correlations			
	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	10	-.540	.107

Berdasarkan tabel di atas, nilai signifikansi pada korelasi nilai *pretest* dan *posttest* adalah 0,107 artinya nilai signifikansi lebih dari 0,05.

Tabel 4.21 Hasil Uji Paired Sample T-test

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 <i>pretest – posttest</i>	-19.600	9.606	3.038	-26.471	-12.729	-6.453	9	.000

Pada tabel di atas, nilai signifikansi adalah $0,000 < 0,05$. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara minat belajar aksara Jawa pada siswa kelas V SDN Tunge 1 sebelum diberi perlakuan berupa media interaktif “Marbel Raja” dan setelahnya. Kesimpulan yang didapat dari keseluruhan perhitungan adalah media interaktif berbentuk aplikasi dengan judul “Marbel Raja” ini secara efektif dapat meningkatkan minat siswa dalam membaca aksara Jawa.

4. Hasil Observasi Peningkatan Minat Belajar Aksara Jawa

Pengamatan terhadap perkembangan minat belajar aksara Jawa dilakukan melalui 3 tahap, yaitu: tahap sebelum pemberian media, tahap pemberian media dan tahap setelah pemberian media. Tahap sebelum pemberian media dilaksanakan di sekolah saat wabah covid-19 sedikit menurun pada bulan Juni 2021. Tahap kedua dan ketiga dilaksanakan selama 2 bulan di rumah masing-masing siswa. Minggu pertama siswa mulai dikenalkan dengan media interaktif “Marbel Raja”, minggu kedua sampai ketujuh siswa belajar aksara Jawa menggunakan “Marbel Raja”

dan minggu kedelapan atau minggu terakhir siswa diberikan soal *posttest* untuk melihat kemampuan siswa aksara Jawa.

Pada tahap sebelum pemberian media diketahui minat siswa dalam belajar aksara Jawa sangat rendah. Kemudian peneliti memberikan soal *pretest* untuk melihat sejauh mana pengetahuan siswa mengenai aksara Jawa. Berdasarkan hasil *pretest* tersebut diketahui bahwa siswa yang menjawab benar hanya 48%. Selanjutnya adalah tahap pemberian media. Tahap ini dilaksanakan selama kurang lebih 2 bulan. Pada minggu pertama peneliti menjelaskan macam-macam fitur yang terdapat dalam aplikasi dan cara penggunaannya. Pada minggu kedua dan seterusnya siswa menggunakan “Marbel Raja” saat belajar Bahasa Jawa. Tahap yang ketiga merupakan tahap setelah pemberian media. Tahap ini dilakukan pada minggu terakhir. Siswa diberikan soal *posttest* untuk mengukur sejauh mana pengetahuan siswa setelah belajar menggunakan “Marbel Raja” selama 2 bulan. Setelah diberikan soal *posttest*, masing-masing siswa mendapatkan angket respon siswa terhadap “Marbel Raja”.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Produk Pengembangan Media Interaktif “Marbel Raja”

Penelitian dan pengembangan media interaktif “Marbel Raja” didesain sedemikian rupa untuk meningkatkan minat belajar aksara Jawa bagi siswa kelas V SDN Tunge 1 Wates Kediri. Produk ini merupakan media pembelajaran berbasis digital karena hasil akhir dari media berbentuk aplikasi. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media interaktif ini merupakan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) atau Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Menurut Darmawan dalam jurnal ilmiah Potensia dikatakan bahwa, ICT adalah teknologi yang berkaitan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, dan penyajian suatu informasi menggunakan alat bantu untuk mengirimkan suatu berkas dari satu perangkat ke perangkat yang lain.⁵⁶ Menurut pendapat tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran berbasis ICT pada penelitian ini merupakan media digital yang digunakan untuk memudahkan kegiatan pembelajaran siswa karena media ini dibuat berdasarkan data kebutuhan siswa pada saat proses pengamatan.

Kemajuan teknologi berkembang begitu cepat di era revolusi 4.0 pada abad ke-21. Sebelumnya perkembangan tersebut hanya terjadi di sektor industri, kini pada bidang lain kemajuan teknologi semakin mendorong para

⁵⁶ Ariesto Hadi Sutopo, *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), hal 1.

ahli untuk melakukan pembaruan yang jauh lebih praktis dengan memanfaatkan alat-alat berbasis digital. Para mahasiswa dan pendidik juga diarahkan untuk memanfaatkan teknologi di bidang pendidikan guna menyiapkan sumber daya manusia (SDM) yang mumpuni dalam menghadapi era revolusi 4.0 seperti pembuatan media pembelajaran, bahan ajar, model pembelajaran dan sebagainya.⁵⁷ Dalam proses pendidikan, media bukan sekedar alat fisik. Ada banyak jenis media, seperti media audio, visual dan audio visual. Oleh karena itu konsep media yang lebih relevan saat ini menurut Gerlach dan Ely, yaitu meliputi bahan, peralatan, bahkan orang atau kegiatan yang mampu membimbing, membantu, dan menciptakan kondisi dalam proses pembelajaran yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan.⁵⁸

Sejalan dengan pendapat di atas, sesungguhnya media pembelajaran sudah ada sejak zaman Rasulullah saw, dimana pada saat itu beliau mengajarkan ilmu pengetahuan kepada sahabat-sahabatnya menggunakan media sebagai sarana penyampaian materi agar lebih mudah dipahami. Dalam Hadist An-Nawawi ke-2631 disebutkan bahwa Rasulullah saw menggunakan jari tangan beliau saat menjelaskan keistimewaan orang yang menyantuni atau memelihara dua anak perempuan. Pada saat itu Rasulullah saw menggenggam jari-jemarinya untuk memberi penekanan bahwa seseorang yang memelihara dan menjaga kedua anak perempuannya sampai dewasa

⁵⁷ Sudarwan Danim, *Literasi Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0*, Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 12(01). 2019, hal 7.

⁵⁸ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran-Berorientasi Standart Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2014), hal 5.

maka kelak di hari kiamat akan didekatkan dengan beliau.⁵⁹ Hal ini membuktikan bahwa Rasulullah pun menggunakan media yang sederhana, komunikatif, variatif dan disesuaikan dengan kondisi saat itu sehingga para sahabat lebih mudah menerima penjelasan dari Rasulullah saw.

Pembuatan media interaktif “Marbel Raja” memanfaatkan *software microsoft powerpoint* dan *iSpring Suite 10*. *Microsoft powerpoint* merupakan perangkat lunak milik *Microsoft corp* yang berguna sebagai alat untuk menyiapkan presentasi baik dalam lingkungan sekolah maupun pekerjaan. Dalam perangkat lunak ini peneliti memanfaatkan fitur yang terdapat dalam *powerpoint* seperti: memilih *font* yang sesuai dengan kebutuhan siswa, mengatur letak teks bacaan, mengatur warna yang serasi, menambahkan gambar pelengkap, memasukkan audio dan animasi pendukung. Sebelum masuk pada *powerpoint*, peneliti melakukan beberapa tahap, diantaranya mengidentifikasi permasalahan siswa, membuat rancangan aplikasi, mengumpulkan bahan dan terakhir menggabungkan seluruh materi, kuis, gambar, animasi, audio dan bahan-bahan yang lain.

Peneliti juga mengaktifkan tombol *hyperlink* untuk berpindah pada halaman yang lain dan mengatur tombol *trigger* pada halaman kuis untuk mengaktifkan animasi jawaban benar dan jawaban salah. Setelah pembuatan desain melalui *microsoft powerpoint* selesai, peneliti menggunakan *iSpring Suite 10* untuk mengkonversi format *.ppt* menjadi sebuah aplikasi yang

⁵⁹ Shinqithy Djamaluddin dan H.M. Mochtar Zoemi, *Ringkasan Shahih Muslim*, (Bandung: Mizan, 2002), hal 125.

berformat *.html5* dengan tampilan ponsel. Ada beberapa pilihan konversi, diantaranya komputer, tablet dan ponsel. Peneliti memilih tampilan ponsel karena mayoritas alat komunikasi yang dimiliki siswa adalah ponsel.

1. Analisis Tahap Pengembangan Media model Borg and Gall

Dalam penelitian pengembangan media interaktif “Marbel Raja”, peneliti menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Model pengembangan ini memiliki 10 tahap, diantaranya: penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan rancangan produk awal, uji lapangan awal, revisi produk awal, uji lapangan utama, revisi produk kedua, uji coba lapangan skala luar, revisi produk final dan implementasi.⁶⁰ Tetapi dalam pengembangan ini peneliti membuat batasan, yaitu hanya sampai pada tahap ke 7 karena tahap 8, 9 dan 10 digunakan untuk penelitian pengembangan berskala besar dengan banyaknya dana dan subjek penelitian. Langkah-langkah tersebut digunakan untuk penelitian pengembangan dengan langkah lanjutan berupa seminar nasional, pembuatan jurnal nasional atau internasional, kemudian bekerja sama dengan penerbit.⁶¹

Model pengembangan Borg and Gall dipilih peneliti karena model ini mempunyai tahap yang detail dan terstruktur, dimana pada tahap uji coba dan revisi produk dilakukan selama dua kali sehingga dihasilkan

⁶⁰ Borg dan Gall, *Op.cit*, hal 775.

⁶¹ Hasyim, A, *Op.cit*, hal 88.

produk yang layak digunakan. Berikut merupakan tahap-tahap pengembangan produk “Marbel Raja” beserta penjelasannya:

a. Penelitian dan Pengumpulan Data

Pada tahap pertama peneliti melakukan pemilihan lokasi penelitian dan pengumpulan informasi di SDN Tunge 1 Wates Kediri. Lokasi ini dipilih karena penelitian dan pengembangan media interaktif belum pernah dilakukan di sekolah tersebut. Selain itu, peneliti juga sudah beradaptasi dengan para guru dan lingkungan di sekitar sekolah. Sumber data dalam penelitian pengembangan ini adalah guru dan siswa.

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mencari informasi dengan menanyakan kepada guru kelas di SDN Tunge 1 yaitu Renny Ernawati, S.Pd pada tanggal 25 Januari 2021. Data yang diperoleh adalah: 1) siswa kesulitan dalam memahami materi aksara Jawa, 2) belum ada media khusus dalam pembelajaran aksara Jawa, 3) siswa kurang tertarik untuk belajar aksara Jawa, 4) minimnya jam pelajaran muatan lokal (mulok) Bahasa Jawa, 5) bahan ajar yang digunakan kurang bervariasi, dan 6) sistem pembelajaran yang sampai saat ini masih dilakukan dari rumah menyebabkan semakin hilangnya minat siswa untuk belajar membaca aksara Jawa.

b. Perencanaan

Peneliti mencari informasi lebih lanjut mengenai Kompetensi Dasar di SDN Tunge 1 khususnya pada mulok Bahasa Jawa. Tahap

ini dilakukan untuk menentukan kelas dan materi yang sesuai dengan permasalahan di tahap pertama. Berdasarkan hasil analisis, peneliti memilih untuk mengembangkan produk pembelajaran berupa media interaktif mengingat di sekolah tersebut belum ada media khusus yang digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar-mengajar aksara Jawa. Subjek yang dipilih adalah siswa kelas V.

Pemilihan kelas V didasarkan pada Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran Bahasa Jawa di sekolah tersebut (Kompetensi Dasar tercantum dalam Tabel 1.1). Materi aksara Jawa mulai diperkenalkan saat siswa duduk di kelas III. Adapun materinya adalah mengenal 20 huruf hanacaraka. Kemudian saat di kelas IV siswa mulai diperkenalkan tentang materi sandhangan. Materi pasangan aksara Jawa baru diperkenalkan ketika siswa duduk di kelas V.⁶² Adapun fokus pembelajaran yang diterapkan yaitu membaca aksara Jawa.

c. Pengembangan Produk Awal

Media interaktif dibuat menggunakan dua aplikasi utama, yaitu *microsoft powerpoint* dan *iSpring Suite 10*. *Microsoft powerpoint* digunakan untuk mendesain dan mengatur tata letak fitur-fitur yang terdapat dalam media. Sedangkan *iSpring Suite 10* digunakan untuk mengkonversi *powerpoint* menjadi sebuah aplikasi ringan dengan judul “Marbel Raja”. Aplikasi ini hanya bisa

⁶² Samsul Hadi, dkk. *Op.cit.*

dijalankan pada ponsel tipe android karena saat mengkonversi hanya ada satu pilihan yang bisa dipilih. Adapun pilihannya adalah konversi dalam tampilan komputer, tablet, hp android, dan iphone. Karena mayoritas siswa di SDN Tunge 1 menggunakan ponsel android sebagai alat belajar dari rumah, peneliti memilih untuk dikonversi dalam tampilan hp android.

Ada 3 materi utama yang terdapat dalam aplikasi “Marbel Raja”, diantaranya: 1) materi aksara carakan, 2) materi sandhangan, dan 3) materi pasangan. Pembagian materi didasarkan pada pembagian KD. Selain itu, aplikasi “Marbel Raja” juga dilengkapi dengan rangkuman materi, kuis aksara Jawa, dan sejarah Hanacaraka. Media ini didesain sederhana menggunakan warna yang menarik dan bahasa yang sesuai dengan tingkat berpikir siswa.

d. Uji Lapangan Awal

Uji lapangan awal merupakan proses uji kelayakan aplikasi “Marbel Raja” dari ahli desain, ahli materi, dan praktisi. Sebelum aplikasi disebarakan kepada sampel untuk dilakukan penelitian, aplikasi ini diuji terlebih dahulu oleh para validator. Masing-masing validator mendapatkan angket penilaian yang berbeda menurut kriteria penilaian sebagai bukti kelayakan aplikasi “Marbel Raja”. Beberapa berkas yang dinilai oleh validator diantaranya: a) *Software* aplikasi “Marbel Raja”, b) Angket penilaian validasi untuk masing-

masing ahli, c) Soal *pretest* dan *posttest* materi aksara Jawa, dan d) Angket respon siswa terhadap penggunaan media.

e. Revisi Produk Awal

Tahap ini merupakan perbaikan media setelah dilakukan uji kevalidan. Pada pelaksanaan proses validasi, aplikasi “Marbel Raja” mendapatkan masukan dari para ahli. Yang pertama merupakan catatan dari ahli desain yaitu Vannisa Aviana Melinda. Pada validasi yang pertama peneliti mendapatkan beberapa masukan dari beliau, diantaranya:

- 1) Komponen penilaian pada angket validasi kurang detail, masukan dari beliau adalah menambah indikator penilaian. Adapun indikator yang belum masuk adalah penilaian mengenai warna aplikasi dan latar belakang aplikasi.
- 2) Mengubah judul aplikasi pada saat masuk slide dengan warna hitam agar mudah dibaca. Warna sebelumnya adalah putih.
- 3) Menambah petunjuk mengerjakan kuis karena “Marbel Raja” mempunyai 4 jenis kuis yang berbeda, sehingga dibutuhkan petunjuk dalam mengerjakan setiap kuis yang dipilih siswa.
- 4) Mengganti semua animasi dengan kartun Jawa. animasi sebelumnya merupakan animasi kartun anak-anak, seperti doraemon dan kartun anak yang lain. Ahli desain menginginkan kartun Jawa agar aplikasi “Marbel Raja” totalitas dalam memunculkan karakter Jawa.

5) Mencari warna yang senada pada keseluruhan aplikasi. Sebelum revisi pemilihan latar belakang pada aplikasi berbeda-beda dan cenderung jauh dari unsur Jawa.

Kemudian pada uji kelayakan desain yang kedua, peneliti mendapatkan catatan tambahan sebagai penyempurna aplikasi “Marbel Raja”. Adapun catatan dari ahli desain adalah menambah poin perintah untuk berdoa sebelum belajar pada petunjuk pembelajaran. Hal ini agar siswa senantiasa berdoa saat belajar baik secara *offline* maupun *online*. Peneliti juga menambah fitur pada aplikasi “Marbel Raja” yang berjudul Sejarah Aksara Jawa, di dalamnya berisi sejarah singkat hanacaraka dan legenda Aji Saka.

Uji kevalidan yang kedua diperoleh dari ahli materi, yaitu Mujani, M.Pd. Masukan dari beliau adalah menambahkan Kompetensi Dasar (KD) materi aksara Jawa kelas 3 dan 4. Hal ini dilakukan karena antara satu materi dengan materi yang lain di aksara Jawa saling berhubungan. Jika hanya menyampaikan KD kelas 5 tentang materi pasangan tanpa mempelajari ulang materi aksara Jawa dan sandhangan maka penyampaian materi dirasa kurang maksimal. Oleh karena itu materi di kelas 3 dan 4 tetap disampaikan pada media pembelajaran. Dengan ini siswa dapat mereview ulang materi yang sudah pernah dipelajari sebagai bahan untuk mempelajari materi baru yaitu materi pasangan.

Uji kevalidan yang ketiga berasal dari praktisi. Praktisi ini merupakan guru mata pelajaran Bahasa Jawa serta wali kelas 5. Beliau adalah Renny Ernawati, S.Pd. Menurut beliau aplikasi “Marbel Raja” layak diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Beliau juga menambahkan bahwa belum ada yang melakukan penelitian pengembangan tentang media pembelajaran di SDN Tunge 1. Dengan adanya media interaktif untuk siswa apalagi media ini khusus untuk belajar aksara Jawa memungkinkan siswa cepat memahami materi yang disampaikan. Praktisi juga memberikan catatan tambahan pada angket penilaian validasi untuk terus mengembangkan inovasi media interaktif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di zaman yang serba canggih ini. Praktisi berharap media ini dapat dibagikan secara luas untuk memudahkan para siswa yang lain dalam mempelajari aksara Jawa.

f. Uji Lapangan Utama

Setelah melakukan revisi produk awal dan menerima masukan dari beberapa validator “Marbel Raja”, pada tahap ini peneliti melakukan uji coba media. Media interaktif “Marbel Raja” diujicobakan pada sampel sebanyak 10 siswa atau 30% dari total 35 siswa. Uji coba dilaksanakan di rumah masing-masing siswa selama 2 bulan berturut-turut. Selama uji coba peneliti mencatat semua data lapangan yang terjadi saat pemberian media. Hasil dari data

lapangan ini digunakan sebagai bahan untuk menyempurnakan produk.

g. Revisi Produk Kedua

Tahap ini merupakan tahap terakhir model penelitian Borg and Gall yang dimodifikasi sesuai dengan penelitian pengembangan di sekolah. Model ini mengacu pada A.Hasyim, beliau mengatakan bahwa langkah 8 sampai 10 pada penelitian Borg and Gall digunakan untuk penelitian pengembangan lanjutan berskala besar yang membutuhkan banyak dana dan subjek penelitian, diantaranya berupa seminar nasional, pembuatan jurnal nasional atau internasional, dan bekerja sama dengan penerbit.⁶³ Revisi produk ini merupakan revisi produk akhir. Setelah media diberikan kepada siswa terdapat beberapa revisi ringan yaitu memperjelas tulisan dan mengatur “Marbel Raja” agar bisa diperbesar untuk mengantisipasi beberapa tulisan yang menurut siswa kurang jelas.

2. Analisis Hasil Validasi Produk Pengembangan

a. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain

Pelaksanaan validasi desain terhadap produk pengembangan dilakukan dua kali dengan skor pertama 89,3% dan skor kedua 94%. Berdasarkan skor ini peneliti mengetahui bahwa desain media interaktif “Marbel Raja” lulus uji validasi dan layak diujicobakan kepada siswa kelas V SDN Tunge 1. Dalam proses validasi, ahli

⁶³ Hasyim, A, *Op.cit*, hal 88.

desain memberikan banyak masukan kepada peneliti. Adapun beberapa masukan diantaranya dengan menambah indikator penilaian pada angket validasi karena masih ada indikator yang belum masuk penilaian, seperti warna dan latar belakang aplikasi.

Selain itu ahli desain juga menyarankan untuk mengubah judul aplikasi dengan warna hitam agar lebih mudah dibaca dan memisahkan petunjuk aplikasi dengan petunjuk pembelajaran agar lebih jelas. Ahli desain juga memberi masukan untuk menambah petunjuk mengerjakan kuis karena pada aplikasi tersebut terdapat empat jenis kuis yang berbeda. Tujuannya agar siswa tidak kebingungan saat mengerjakan kuis di “Marbel Raja”. Selanjutnya ahli desain meminta untuk mengganti semua animasi dengan kartun yang menggunakan baju adat Jawa karena sebelumnya peneliti menggunakan tokoh kartun anak-anak dan dirasa tidak memiliki hubungan dengan media aksara Jawa dan terakhir yaitu mencari warna yang senada pada keseluruhan media terutama pada latar belakang aplikasi “Marbel Raja”.

Pada validasi kedua, ahli desain memberi masukan untuk menambah kalimat perintah berdoa sebelum belajar dalam petunjuk pembelajaran agar ilmu yang dipelajari menjadi ilmu yang bermanfaat. Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT dalam QS. Ghafir 40:60.

وَقَالَ رَبُّكُمْ ادْعُونِيْ اَسْتَجِبْ لَكُمْ ۗ اِنَّ الَّذِيْنَ يَسْتَكْبِرُوْنَ عَنْ عِبَادَتِيْ سَيَدْخُلُوْنَ جَهَنَّمَ دَاخِرِيْنَ

Artinya: Dan Tuhanmu berfirman, "Berdoalah kepada-Ku, niscaya akan Kuperkenankan bagimu. Sesungguhnya orang-orang yang sombong tidak mau menyembah-Ku akan masuk neraka Jahannam dalam keadaan hina dina".⁶⁴

b. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan satu kali dengan hasil persentase penilaian angket sebesar 90,6%. Berdasarkan Tabel 4.6 kriteria penilaian validasi, media interaktif "Marbel Raja" dikategorikan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar dan siap diujicobakan. Adapun catatan dari ahli materi pada saat proses validasi adalah menambah Kompetensi Dasar (KD) materi aksara Jawa kelas III dan IV. Menurut beliau memang media ini diperuntukkan kepada siswa kelas V. Akan tetapi jika yang disampaikan hanya materi kelas V (materi pasangan) kurang lengkap, sedangkan dalam materi aksara Jawa antara satu sub materi dengan sub yang lain saling berhubungan. Sehingga materi kelas III tentang pengenalan aksara Jawa dan materi kelas IV tentang pengenalan sandhangan tetap disampaikan pada media pembelajaran sebagai bahan review dalam mempelajari materi baru yaitu materi pasangan.

Saat memeriksa media interaktif "Marbel Raja", ahli materi membenarkan untuk pemberian logo UIN Maulana Malik Ibrahim

⁶⁴ Al-Qur'an Indonesia, QS. Al-Mu'min 40:60.

Malang dan pemberian keterangan jurusan serta kampus pada keseluruhan halaman dalam media interaktif “Marbel Raja”. Penjelasan ini didukung dengan pendapat Hidayanto bahwa media juga merupakan suatu karya yang memiliki hak cipta. Pemberian hak cipta dalam suatu karya dapat melindungi karya tersebut agar tidak diakui oleh orang lain yang tidak bertanggung jawab. Selain itu dengan adanya hak cipta dalam media, pengembang media memiliki hak penuh untuk menyebarluaskan media kepada orang lain.⁶⁵

c. Analisis Hasil Validasi Praktisi

Pelaksanaan validasi praktisi dilakukan satu kali karena hasil penilaian pada angket mendapatkan persentase sebesar 94,6%. Artinya media interaktif “Marbel Raja” masuk pada kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran digital. Praktisi juga memberikan masukan kepada peneliti untuk kedepannya terus mengembangkan inovasi media baik itu media konvensional maupun media digital di pembelajaran yang lain. Hal ini karena media pembelajaran sangat efektif dan efisien dalam membantu pendidik menyampaikan materi kepada siswa.⁶⁶ Selain itu adanya media pembelajaran membuat kegiatan pembelajaran lebih bervariasi dan membuat pendidik lebih kreatif dalam menyusun strategi pembelajaran. Praktisi berharap media ini dapat dibagikan

⁶⁵ Akhmad Hidayanto, dkk, *Bermain untuk belajar: Merancang Permainan sebagai Media Pembelajaran yang Efektif*, (Yogyakarta: Leutika Prio, 2018), hal 217.

⁶⁶ Wina Sanjaya, *Op.cit*, hal 226-227.

secara luas untuk memudahkan para siswa yang lain dalam mempelajari aksara Jawa.

B. Analisis Tingkat Kemenarikan Media Interaktif “Marbel Raja”

Pada dasarnya media pembelajaran merupakan perantara yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.⁶⁷ Sejalan dengan pendapat tersebut, media interaktif “Marbel Raja” dikemas semenarik mungkin untuk meningkatkan minat dan memudahkan siswa dalam mengenal aksara Jawa. Pada media ini peneliti menggunakan angket tertutup yang berisi 10 pertanyaan. Aktivitas ini dilakukan setelah siswa belajar aksara Jawa menggunakan “Marbel Raja” selama 2 bulan.

Subjek analisis penilaian media interaktif “Marbel Raja” adalah siswa kelas V SDN Tunge 1 yang berjumlah 10 siswa, jumlah ini merupakan hasil pengambilan *purposive sampling* sebanyak 30% dari populasi siswa kelas V yang berjumlah 35 siswa. Adapun analisis menarik tidaknya media interaktif “Marbel Raja” diambil dari hasil penilaian respon siswa dan hasil observasi perkembangan minat belajar aksara Jawa. Berikut merupakan penjelasan pada setiap poin angket penilaian yang diberikan kepada siswa:

- a. Pertanyaan pertama “Apakah belajar sambil bermain membuat kamu lebih semangat?” mendapatkan skor 48 dari total skor 50. Jika diubah menjadi persentase hasilnya sebesar 96% dengan pilihan jawaban

⁶⁷ Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*, (Jember: CV Pustaka Abadi, 2018), hal 2.

terbanyak “sangat semangat”. Artinya siswa lebih semangat jika pembelajaran dilaksanakan sambil bermain.

- b. Pertanyaan kedua “Apakah kamu suka dengan aplikasi Marbel Raja?” mendapatkan skor 46 dari total skor 50. Jika diubah menjadi persentase hasilnya sebesar 92% dengan pilihan jawaban terbanyak “sangat suka”. Artinya siswa menyukai adanya media pembelajaran dalam materi aksara Jawa.
- c. Pertanyaan ketiga “Apakah belajar aksara Jawa menggunakan aplikasi Marbel Raja sungguh menyenangkan?” mendapatkan skor 46 dari total skor 50. Jika diubah menjadi persentase hasilnya sebesar 92% dengan pilihan jawaban terbanyak “sangat menyenangkan”. Artinya Marbel Raja mampu meningkatkan antusias siswa saat mempelajari materi aksara Jawa.
- d. Pertanyaan keempat “Apakah gambar dan warna di aplikasi Marbel Raja sudah bagus?” mendapatkan skor 47 dari total skor 50. Jika diubah menjadi persentase hasilnya sebesar 94% dengan pilihan jawaban terbanyak “sangat bagus”. Artinya gambar yang ditampilkan dalam Marbel Raja sesuai dengan kriteria animasi yang disukai siswa.
- e. Pertanyaan kelima “Apakah bentuk-bentuk tulisan aksara Jawa di media mudah dibaca?” mendapatkan skor 40 dari total skor 50. Jika diubah menjadi persentase hasilnya sebesar 80% dengan pilihan jawaban terbanyak “mudah”. Artinya tulisan aksara Jawa dalam Marbel Raja mudah dibaca oleh siswa kelas V.

- f. Pertanyaan keenam “Apakah aplikasi Marbel Raja membantu belajar membaca aksara Jawa?” mendapatkan skor 46 dari total skor 50. Jika diubah menjadi persentase hasilnya sebesar 92% dengan pilihan jawaban terbanyak “sangat membantu”. Artinya Marbel Raja berhasil membantu siswa dalam belajar membaca aksara Jawa.
- g. Pertanyaan ketujuh “Apakah dengan menggunakan aplikasi Marbel Raja membuat kamu lebih semangat belajar membaca aksara Jawa?” mendapatkan skor 47 dari total skor 50. Jika diubah menjadi persentase hasilnya sebesar 94% dengan pilihan jawaban terbanyak “sangat semangat”. Artinya Marbel Raja juga berhasil meningkatkan motivasi siswa dalam belajar membaca aksara Jawa.
- h. Pertanyaan kedelapan “Apakah kamu mau belajar aksara Jawa lagi menggunakan aplikasi Marbel Raja ketika di rumah atau saat belajar kelompok?” mendapatkan skor 45 dari total skor 50. Jika diubah menjadi persentase hasilnya sebesar 90% dengan pilihan jawaban terbanyak “sangat mau” dan “mau”. Artinya siswa bersedia belajar aksara Jawa menggunakan aplikasi Marbel Raja di luar penelitian.
- i. Pertanyaan kesembilan “Apakah kamu suka mengerjakan kuis di aplikasi Marbel Raja?” mendapatkan skor 47 dari total skor 50. Jika diubah menjadi persentase hasilnya sebesar 94% dengan pilihan jawaban terbanyak “sangat suka”. Artinya siswa menyukai kuis yang ada di dalam aplikasi Marbel Raja.

j. Pertanyaan kesepuluh “Apakah kamu ingin memiliki aplikasi Marbel Raja di *handphone*?” mendapatkan skor 47 dari total skor 50. Jika diubah menjadi persentase hasilnya sebesar 94% dengan pilihan jawaban terbanyak “sangat ingin”. Artinya siswa menginginkan aplikasi Marbel Raja terpasang di masing-masing ponsel mereka.

Persentase respon siswa pada hasil penilaian angket mencapai angka 91,8%. Setelah dilihat menggunakan Tabel 3.3 persentase respon siswa berada dalam konversi nilai antara 91,00-100%. Hal ini secara umum kriteria kemenarikan media interaktif “Marbel Raja” mempunyai kualifikasi sangat menarik. Menurut Sudjana dalam Sumiharsono, media pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan motivasi dan semangat siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.⁶⁸

Kategori sangat menarik pada media interaktif “Marbel Raja” dibuktikan dengan tampilan desain, penyusunan materi dan peletakan masing-masing komponen. Tampilan desain pada “Marbel Raja” disajikan dengan pilihan warna, gambar, ukuran huruf, dan karakter yang bervariasi. Penyusunan materi disajikan secara runtut mulai dari materi termudah sampai tersusah yang disesuaikan dengan tingkatan kurikulum dasar yang berlaku sehingga “Marbel Raja” lebih mudah dipahami oleh siswa. Sedangkan peletakan masing-masing komponen dibedakan menjadi dua, komponen pertama berisi KI, KD, petunjuk dan profil pengembang. Adapun komponen kedua berisi keseluruhan materi, rangkuman dan kuis. Selain itu media

⁶⁸ *Ibid*, hal 2.

interaktif “Marbel Raja” dinilai menarik karena aplikasi ini merupakan media yang baru bagi siswa dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Kesimpulan dari beberapa respon siswa adanya aplikasi ini para siswa terbantu dan lebih termotivasi dalam belajar Bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa, semangat siswa meningkat saat mengerjakan kuis di “Marbel Raja” yang dikemas menarik oleh peneliti, mayoritas menyukai “Marbel Raja” dan ingin menggunakannya selama belajar aksara Jawa. Sejalan dengan hasil analisis di atas, media pembelajaran merupakan perantara yang mampu menyalurkan pesan dan hasil pemikiran serta meningkatkan suasana hati siswa agar termotivasi sebagai langkah awal untuk tercapainya tujuan pembelajaran di setiap diri siswa.⁶⁹

C. Analisis Tingkat Keefektifan Media Interaktif “Marbel Raja”

Penelitian pengembangan dilaksanakan untuk menemukan produk yang lebih efektif saat diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Untuk mengetahui efektif tidaknya suatu produk maka harus melewati tahap uji coba terhadap subjek yang dituju. Uji coba dilakukan untuk memperoleh informasi yang valid apakah produk pengembangan efektif atau tidak dalam pembelajaran yang dimaksud.⁷⁰ Sehingga dalam hal ini peneliti melakukan analisis keefektifan media menggunakan skema *one-group pretest* dan *posttest*. Materi yang terdapat dalam *pretest* dan *posttest* mengacu pada Kompetensi Dasar (KD) buku Tantri Jawa dengan mempertimbangkan

⁶⁹ Azhar Arsyad, *Op.cit*, hal 8.

⁷⁰ Sugiyono, *Op.cit*, hal 302.

pemahaman yang dimiliki siswa. Data yang dianalisis yaitu data deskriptif dan inferensial serta hasil observasi selama penelitian berlangsung.

1. Analisis Hasil Data Deskriptif dan Inferensial

Analisis data deskriptif digunakan untuk mengetahui perolehan nilai *pretest* dan *posttest* pada uji coba pengaruh media secara sederhana. Berdasarkan Tabel 4.13 hasil nilai *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan. Berikut hasil analisis pada hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada siswa:

a. Hasil *Pretest* Materi Aksara Jawa

1) Gladhen 1 (Latihan soal 1)

Pada gladhen 1 siswa diberikan soal berupa kotak rumpang aksara Jawa. Pada kotak tersebut ada 10 kotak kosong agar diisi oleh siswa. Berdasarkan hasil penilaian, mayoritas siswa mampu melengkapi kotak kosong tersebut dengan baik. Hanya ada sedikit kesalahan karena siswa tidak menuliskan bentuk aksara Jawa dengan benar.

2) Gladhen 2 (Latihan soal 2)

Siswa diberikan 5 butir soal untuk diubah dalam tulisan aksara Jawa. Hasil penilaian menunjukkan bahwa para siswa mampu menjawab soal nomor 1 dan 2. Soal nomor 1 dan 2 merupakan soal dengan kriteria mudah, di sini siswa diminta untuk menulis aksara Jawa asli tanpa imbuhan apapun. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada masalah dalam penulisan aksara Jawa. Akan

tetapi para siswa salah menjawab soal nomor 3 dan 4 serta hanya sebagian yang mampu menjawab soal nomor 5. Soal ini merupakan kriteria soal yang lebih sulit karena mengandung sandhangan dan pasangan. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa siswa masih kesulitan dalam menambah imbuhan pada aksara dan kapan ia harus mengganti aksara Jawa menjadi aksara pasangan.

3) Gladhen 3 (Latihan soal 3)

Latihan soal yang ketiga merupakan jenis soal mencocokkan. Siswa diminta untuk mencari aksara Jawa dan artinya dengan tepat. Hasil analisis menunjukkan mayoritas siswa mampu menjawab dengan benar. Beberapa siswa yang menjawab salah pada tabel di bawah ini karena rata-rata tidak bisa membedakan antara aksara Jawa “na” dan “da”. Untuk keseluruhan pertanyaan siswa sudah mampu mencocokkan dengan benar.

b. Hasil *Posttest* Materi Aksara Jawa

1) Gladhen 1 (Latihan soal 1)

Bentuk soal Gladhen 1 merupakan tipe soal pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban. Siswa diminta untuk mengerjakan 15 soal dengan benar. Rata-rata siswa sudah menjawab dengan tepat dilihat pada tabel di bawah ini.

2) Gladhen 2 (Latihan soal 2)

Latihan soal 2 merupakan jenis soal teka-teki silang. Siswa diperintah untuk mencermati seluruh kotak dan mencari 10 istilah yang berkaitan dengan aksara Jawa. Hasilnya sangat memuaskan, berdasarkan data penilaian seluruh siswa mampu menjawab dengan benar.

3) Gladhen 3 (Latihan soal 3)

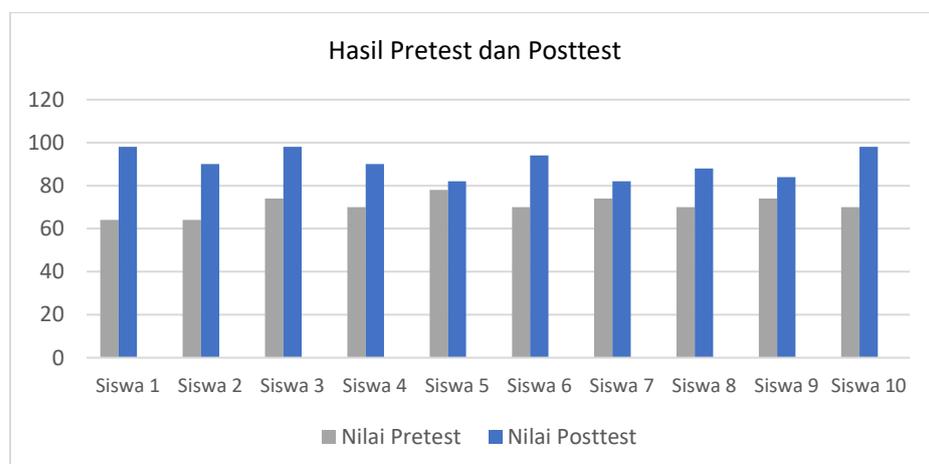
Pada latihan soal yang ketiga siswa diminta untuk mengartikan tulisan aksara Jawa dengan benar. Berdasarkan hasil penilaian di bawah, mayoritas siswa sudah menjawab dengan benar.

Akan tetapi hal ini belum cukup karena data yang dihasilkan hanya berupa data sederhana dan belum mampu memberikan kesimpulan ada atau tidaknya pengaruh pemberian media, sehingga peneliti perlu melihat aspek penilaian yang lebih detail menggunakan analisis data inferensial. Selanjutnya data *pretest* dan *posttest* dihitung menggunakan rumus *paired sample t-test* (uji t) menggunakan *SPSS 16.0*. Rumus ini sesuai dengan tahap penelitian yang dilakukan, yaitu untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua sampel yang berpasangan. Kemudian hasil analisis dari rumus tersebut mampu melihat ada tidaknya pengaruh media interaktif “Marbel Raja” terhadap peningkatan minat belajar aksara Jawa untuk siswa kelas V SDN Tunge 1.

Hasil *pretest* berdasarkan Tabel 4.14 diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) yang diperoleh siswa adalah 70,8 dengan nilai tengah

(median) 70 dan nilai yang sering muncul (modus) adalah 70 sebanyak empat kali. Adapun nilai terkecil (minimum) pada hasil *pretest* adalah 64,00 dan nilai tertinggi (maksimum) sebesar 78,00. Dalam tabel tersebut juga ditampilkan hasil dari data inferensial sebagai bahan untuk menganalisis pengaruh media terhadap peningkatan minat siswa, diantaranya: standar deviasi 4,44222, varians 19,733, dan range 14,00.

Sedangkan pada hasil *posttest*, berdasarkan Tabel 4.16 diketahui bahwa rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 90,4 dengan nilai tengah 90 dan nilai yang sering muncul adalah 98 sebanyak tiga kali. Adapun nilai terkecil dalam soal *posttest* adalah 82 dan nilai tertinggi sebesar 98. Kemudian untuk standar deviasi dalam statistik nilai *posttest* sebesar 6,450, varians 41,600 dan range 16. Menurut nilai yang diperoleh siswa memberikan arti bahwa hasil yang didapatkan siswa pada *posttest* setelah mendapat media interaktif “Marbel Raja” jauh lebih baik dari hasil pemberian soal *pretest*. Pernyataan ini dibuktikan dengan diagram hasil nilai *pretest posttest* siswa di bawah ini.



Gambar 5.1 Perbedaan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Tahap analisis selanjutnya merupakan uji normalitas data. Pengujian ini dilakukan guna mengetahui apakah data yang didapatkan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dalam penelitian ini memanfaatkan model Kolmogorov Smirnov karena jumlah sampel yang digunakan tidak lebih dari 30. Aturan uji normalitas data berdasarkan model tersebut adalah: “Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal, dan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.” Perolehan hasil Kolmogorov Smirnov dalam Tabel 4.18 yang dihitung menggunakan *SPSS 16.0* sebesar 0,900. Artinya nilai signifikansi berada di atas 0,05 dan data berdistribusi normal.

Menurut Ghozali, uji normalitas berguna untuk menguji variabel bebas dan variabel terikat berdistribusi normal atau tidak dalam model regresi. Jika suatu variabel tidak berdistribusi normal, maka hasil uji statistik akan turun. Uji normalitas data yang dihitung menggunakan uji Kolmogorov Smirnov One Sample dengan ketentuan jika nilai signifikansi lebih besar dari 5% atau 0,05 maka data berdistribusi normal. Sedangkan jika nilai signifikan di bawah 5% atau 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal.⁷¹

Selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis menggunakan rumus *paired sample t-test* dengan memanfaatkan aplikasi *SPSS 16.0*. Peneliti

⁷¹ Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS*, (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2016), hal 161.

memilih rumus ini karena peneliti mengambil dua rata-rata (mean) yang berbeda –nilai *pretest* dan *posttest*– dari subjek yang sama. Aturan dalam uji *paired sample t-test* adalah: “Jika nilai t hitung $< 0,05$ maka H_0 diterima, jika $> 0,05$ maka H_0 ditolak.” Berdasarkan Tabel 4.19 Uji *Paired Sample T-Test* diketahui bahwa terdapat peningkatan dari rata-rata hasil *pretest* ke hasil *posttest* yaitu dari 70,80 menjadi 90,40.

Sedangkan standar deviasi atau jarak penyimpangan pada tabel tersebut terlihat bahwa lebih besar jarak penyimpangan dalam hasil *posttest* dari pada jarak penyimpangan dalam hasil *pretest*. Hal ini terjadi karena peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mengutamakan siswa yang masih kurang memahami materi aksara Jawa. *Purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel penelitian dengan pertimbangan tertentu.⁷² Sehingga standar deviasi dari nilai *pretest* sebesar 4,442 dan standar deviasi dari *posttest* sebesar 6,450. Selanjutnya yaitu analisis hasil korelasi uji *paired sample t-test*. Berdasarkan Tabel 4.20 hasil korelasi uji hipotesis ini sebesar -0,540 dengan nilai signifikansi sebesar 0,107. Menurut aturan uji *paired sample t-test* nilai signifikansi lebih dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya media interaktif “Marbel Raja” memberikan pengaruh terhadap peningkatan minat belajar aksara Jawa.

Berdasarkan hasil analisis data deskriptif dan inferensial di atas, dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbentuk aplikasi yang

⁷² Sugiyono, *Op.cit*, hal 85.

bernama “Marbel Raja” ini secara efektif dapat meningkatkan minat siswa dalam membaca aksara Jawa.

2. Analisis Hasil Observasi Peningkatan Minat Belajar Aksara Jawa

Pada penelitian pengembangan ini peneliti melakukan observasi guna mengetahui hasil peningkatan minat siswa dalam mengenal aksara Jawa secara lebih detail. Menurut Sugiyono, observasi merupakan suatu proses yang tersusun dari berbagai aspek biologis dan psikologis.⁷³ Sehingga observasi merupakan pengamatan menyeluruh pada sebuah penelitian yang dilakukan dengan sengaja, tersusun, dan sesuai dengan tujuan.

Media interaktif “Marbel Raja” telah diuji coba kepada 10 siswa kelas V SDN Tunge I. Peneliti membagi analisis hasil observasi menjadi 3 tahap, yaitu: tahap sebelum pemberian media, tahap pemberian media dan tahap setelah pemberian media. Hasil peningkatan dilihat setelah pemberian media. Hasil yang diperoleh secara manual berdasarkan hasil nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dengan jumlah rata-rata *pretest* sebesar 70,8 dan rata-rata *posttest* sebesar 90,4.

Tahap pertama yaitu tahap sebelum pemberian media. Pada tahap ini diketahui minat siswa dalam belajar aksara Jawa sangat rendah. Hal ini dibuktikan ketika siswa mendapatkan pertanyaan “Apakah kalian tahu aksara Jawa?”, mereka sama sekali tidak memberikan respon. Akan

⁷³ Sugiyono, *Ibid*, hal 145.

tetapi saat pertanyaan diganti “Lek hanacaraka sopo sing ngerti, cah? (Kalau hanacaraka siapa yang tahu, nak?)” mayoritas siswa mulai mengangkat tangan tanda mengerti dan beberapa siswa ada yang melanjutkan “hanacaraka datasawala”.

Tidak berhenti sampai disini, peneliti mencoba memberikan soal *pretest* untuk melihat sejauh mana pengetahuan siswa mengenai aksara Jawa. Ada 25 soal *pretest* yang dikerjakan siswa, 10 soal pertama siswa diminta untuk mengisi kotak aksara Jawa yang rumpang, 5 soal kedua siswa diminta untuk mengganti suatu kalimat dalam bentuk aksara Jawa, dan 10 soal yang terakhir siswa diminta untuk memasangkan aksara Jawa dan artinya dengan tepat. Berdasarkan hasil *pretest* tersebut diketahui bahwa para siswa mampu mengisi kotak aksara yang rumpang dengan benar dan memasangkan aksara Jawa dan artinya dengan tepat. Sayangnya pada saat mengubah kalimat menjadi aksara Jawa, siswa yang menjawab benar hanya 48%. Terdapat beberapa jawaban terlewatkan pada saat siswa mengerjakan soal yang mengandung sandhangan.

Selanjutnya adalah tahap pemberian media. Pada tahap ini peneliti menjelaskan secara rinci macam-macam fitur yang terdapat dalam aplikasi dan cara penggunaannya. Saat minggu pertama siswa masih belum aktif dan cenderung pasif, akan tetapi ia terlihat antusias saat peneliti menjelaskan kegunaan “Marbel Raja”. Pada minggu kedua siswa mulai menggunakan “Marbel Raja” saat mengerjakan tugas Bahasa Jawa. Siswa yang sebelumnya tidak memberi imbuhan sandhangan saat

mengerjakan soal *pretest*, berangsur-angsur mengetahui bagaimana memberikan imbuhan sandhangan dan kapan aksara carakan diganti menggunakan aksara pasangan saat di dalam kalimat. Pada minggu ketiga dan seterusnya siswa mulai hafal macam-macam pasangan dan macam-macam sandhangan. Ia juga mampu membedakan beberapa aksara yang penulisannya hampir sama seperti “da” dan “na”. Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap ketertarikan dan minat siswa dalam membaca aksara Jawa setelah diberikan “Marbel Raja”.

Tahap yang ketiga merupakan tahap setelah pemberian media. Pada tahap ini siswa diberikan soal *posttest* untuk mengukur sejauh mana pengetahuan siswa setelah belajar menggunakan “Marbel Raja” selama kurang lebih 2 bulan. Jumlah soal *posttest* sebanyak 30 soal, dengan rincian: 15 soal pertama merupakan soal pilihan ganda, 10 soal kedua siswa diminta untuk mencari istilah dalam teka-teki silang, dan 5 soal terakhir siswa diminta untuk mengartikan kalimat yang ditulis menggunakan aksara Jawa. Setelah diberikan soal *posttest*, masing-masing siswa mendapatkan angket respon siswa terhadap “Marbel Raja”.

Selain itu, pemilihan gambar, video, dan animasi yang terdapat dalam produk ini dapat menumbuhkan keinginan siswa dan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar aksara Jawa. Hal ini dibuktikan dengan perubahan sikap siswa selama proses penelitian. Analisis di atas didukung oleh beberapa ahli yang berpendapat bahwa banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal dan faktor

eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis seperti kondisi fisik dan indera siswa serta faktor psikologis seperti minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan kognitif. Faktor eksternal meliputi faktor lingkungan seperti lingkungan alam dan lingkungan sosial budaya serta faktor instrumental seperti kurikulum, model pembelajaran, program sekolah dan sarana dan prasarana.⁷⁴

Manfaat yang diperoleh dari media interaktif “Marbel Raja” adalah melalui aplikasi ini siswa mengetahui asal-usul aksara Jawa yang belum pernah disampaikan di sekolah, penyampaian materi aksara Jawa lebih menarik dan tidak membosankan. Selain itu, “Marbel Raja” juga menampilkan animasi gerak berkarakter Jawa, mampu memberikan respon sesuai dengan tindakan pengguna, dan dapat dijalankan dimanapun siswa berada. Koneksi internet yang dibutuhkan untuk membuka aplikasi “Marbel Raja” juga ringan. Adanya aplikasi “Marbel Raja” membantu para siswa melestarikan aksara Jawa mengingat aksara Jawa merupakan warisan budaya Indonesia yang keberadaannya harus tetap eksis di tengah kemajuan teknologi pada era revolusi industri 4.0.

⁷⁴ Rahmat Putra Yudha, *Motivasi Berprestasi dan Disiplin Peserta Didik serta Hubungannya dengan Hasil Belajar*, (Pontianak: Yudha English Gallery, 2018), hal 36-37.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses penelitian pengembangan dan hasil uji coba produk media interaktif “Marbel Raja” pada materi aksara Jawa untuk siswa kelas V SDN Tunge 1 Wates Kediri diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media interaktif “Marbel Raja” merupakan media pembelajaran berbentuk aplikasi yang dikembangkan menggunakan model Borg and Gall. Aplikasi ini dibuat menggunakan *microsoft powerpoint* dan dikonversi menggunakan aplikasi *iSpring Suite 10*. Marbel Raja memuat KI dan KD, materi aksara Jawa, rangkuman materi, sejarah Hanacaraka, kuis aksara Jawa dan disertai dengan petunjuk pembelajaran, petunjuk aplikasi, serta profil pengembang. Marbel Raja dapat dioperasikan di ponsel android yang terkoneksi internet. Marbel Raja juga memenuhi uji kelayakan media oleh beberapa validator. Persentase dari hasil validasi desain 94%, ahli materi 90,6%, dan praktisi 94,6%.
2. Hasil uji coba produk pengembangan menyatakan bahwa media interaktif “Marbel Raja” menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran aksara Jawa di kelas V SDN Tunge 1 Wates Kediri. Hal ini dibuktikan dari hasil respon siswa terhadap tingkat kemenarikan media sebesar 91,8%. Berdasarkan tabel konversi nilai, persentase tersebut masuk pada kategori sangat menarik.

3. Media interaktif “Marbel Raja” memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar aksara Jawa. Hal ini dibuktikan melalui hasil perhitungan *pretest* dan *posttest* pada uji normalitas data dan uji hipotesis menggunakan teknik *paired sample t-test*. Perhitungan ini memanfaatkan aplikasi *SPSS 16.0*. Hasil yang diperoleh adalah nilai signifikansi mencapai 0,107 atau lebih dari 0,05 sehingga terdapat pengaruh dan Marbel Raja secara efektif dapat meningkatkan minat siswa dalam mengenal aksara Jawa. Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat perubahan sikap selama para siswa belajar menggunakan Marbel Raja dimana mereka lebih aktif dan antusias mengenal berbagai macam bentuk aksara Jawa dibandingkan sebelum pemberian media.

B. Saran

Pengembangan produk “Marbel Raja” digunakan sebagai perantara siswa dalam mempelajari aksara Jawa. Dengan adanya media ini diharapkan mampu meningkatkan kreativitas para guru dalam menyampaikan materi aksara Jawa. Adapun saran pemanfaatan produk dan untuk pengembang lanjutan antara lain:

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk ditujukan kepada para guru dan siswa yang hendak menggunakan aplikasi sebagai media pembelajaran. Adapun saran dari peneliti adalah sebagai berikut:

a. Bagi Guru dan Sekolah

Media interaktif “Marbel Raja” dapat digunakan pada pembelajaran Bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa. Materi yang terdapat di media interaktif sesuai dengan Buku Tantri Basa, sehingga media ini dapat digunakan di sekolah manapun yang menggunakan buku tersebut baik secara kelompok atau belajar mandiri.

b. Bagi Siswa

Media interaktif “Marbel Raja” dapat dibuka di ponsel dengan koneksi internet yang cukup. Media ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran daring (dalam jaringan) dan luring (luring).

2. Saran Pengembang Lanjutan

Saran ini berlaku untuk peneliti yang akan melakukan penelitian pengembangan serupa. Peneliti menyarankan untuk lebih memperhatikan karakteristik siswa dan permasalahan yang dihadapi pada pembelajaran tersebut. Pada halaman materi aksara Jawa dan sandhangan jika pengembang lanjut bisa lebih kreatif bisa dimasukkan *sound* per huruf agar siswa lebih mudah membedakan bentuk-bentuk aksara Jawa. Besar harapan peneliti agar pengembang selanjutnya bisa memperluas ide dan kreativitasnya dalam membuat aplikasi aksara Jawa dan aplikasi pembelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Hasyim. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi.
- A. M, Ibid. 2008. *Pengembangan Media Galissawa Pada Pembelajaran Menulis Aksara Jawa untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Afifah, Dwi Nuril. 2018. *Pengembangan Media TAKTIK RAJA (Otak Atik Aksara Jawa) pada Bahasa Jawa Kelas 4 SD*. Skripsi, PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Malang.
- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Annisa, A. 2021. *Sejarah Revolusi Industri dari 1.0 sampai 4.0*. Artikel Mahasiswa Sistem Telekomunikasi, 1(January).
- Anitah, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Presindo.
- Ariani, Niken dan Dani Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pengajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Avianto, Yovita Febriana dan Tan Arie Setiawan Prasida, *Pembelajaran Aksara Jawa untuk Siswa Sekolah Dasar dengan Menggunakan Media Board Game*. Jurnal Aksara Vol.30, No.1, Juni 2018: 133-148, FTI, Universitas Kristen Satya Wacana.
- Borg and Gall. 1983. *Educational Research, An Introduction*. New York and London: Longman.
- Cahyanti, Agna Deka, dkk. 2019. *Pengembangan Alat Evaluasi Berupa Tes Online/Offline Matematika Dengan ISpring Suite 8*. Indonesian Journal of Science and Mathematics Education, 02(3), 363-371, 2019.

- Danim, Sudarwan. 2019. *Literasi Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0*. Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 12(01).
- Darmawan, Deni. 2012. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dirjen Pembinaan Kelembagaan Agama Islam Jakarta. 2001. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta.
- Djamaluddin, Shinqithy dan H.M. Mochtar Zoemi. 2002. *Ringkasan Shahih Muslim*. Bandung: Mizan.
- Ds, Slamet, dkk. 2003. *Peribahasa Jawa sebagai Cermin Watak, Sifat, dan Perilaku Manusia Jawa*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Endaswara, Suwardi. 2009. *30 Metode Pembelajaran Bahasa dan Sastra Jawa* Yogyakarta: Kuntul Press.
- Ghozali. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hadi, Samsul dkk. 2016. *Tantri Basa: Adhedhasar Pergub Jatim No. 19 Taun 2014*. Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur.
- Hadis, Abdul dan Nurhayati B. 2010. *Psikologi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Hidayanto, Akhmad dkk. 2018. *Bermain untuk Belajar: Merancang Permainan sebagai Media Pembelajaran yang Efektif*. Yogyakarta: Leutika Prio.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Musfiqon. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta: PT Prestasi Pustakakarya.
- Nasution, S. *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nugroho, G. Setyo dan M. Abi Tofani. 2006. *Buku Pinter Basa Jawa*. Surabaya: Kartika.

- Pandie, Imam Sjah. 1984. *Didaktik Metode Pendidikan Umum*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 Tentang Mata Pelajaran Bahasa Jawa sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah.
- Prasetyono, Dwi Sunar. 2008. *Rahasia Mengajarkan Gemar Membaca pada Siswa Sejak Dini*. Yogyakarta: Think.
- Purwanto, Ngalim. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahma, Yusrina Zakia. 2019. *Pengembangan Media Papan 2 Dimensi untuk Meningkatkan Membaca Aksara Jawa Kelas V Purutrejo 1 Pasuruan*. Skripsi. PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Malang.
- Rahman, Abdul. 2007. *Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa dengan Macromedia Flash*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Bandung: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Strategi Pembelajaran-Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sari, Ria Novita dan Heru Subrata. 2018. *Efektivitas Penggunaan Kartu Pintar Jawa (KAPIJA) dalam Keterampilan Menulis Aksara Jawa*. JPGSD. Vol.6 No.5 Tahun 2018: 829-838, Universitas Negeri Surabaya.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, cetakan ke.26.
- Sumartono, & Huda, N. 2020. *Manajemen Pendidikan di Indonesia sebagai Implementasi Triple Helix untuk Mempersiapkan Revolusi Industri 4.0*. Jurnal Andi Djemma, 3(1).
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. 2018. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jember: CV Pustaka Abadi.

- Sutopo, Ariesto Hadi. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tarigan. 2008. *Unggah-Ungguh Bahasa Jawa*. Jakarta: Yayasan Pramalingua, Jakarta.
- Tohirin. 2005. *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Walinono, Hasan. 1995. *Pengajaran Membaca dan Menulis*. Surabaya: Ben Makara Wisesa.
- Yudha, Rahmat Putra. 2018. *Motivasi Berprestasi dan Disiplin Peserta Didik serta Hubungannya dengan Hasil Belajar*. Pontianak: Yudha English Gallery.
- Zahro, Fatimatuz. 2015. *Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa untuk Pembelajaran Membaca di Kelas V SDN Lempuyangan 1 Yogyakarta*. Skripsi, PGSD FIP Universitas Negeri Yogyakarta.

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Survei



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

Nomor : 664/Un.03.1/TL.00.1/01/2021
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Survei**

1 Maret 2021

Kepada
Yth. Kepala SDN Tunge I
di
Desa Tunge Kec. Wates Kab. Kediri

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah - S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Rachma Ainus Salma
NIM : 17140001
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah - S1
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2020/2021
Judul Proposal Skripsi : **Pengembangan Media Interaktif "Marbel Raja" untuk Meningkatkan Minat Belajar Aksara Jawa pada Siswa Kelas IV SDN Tunge I Wates Kediri**

diberi izin untuk melakukan survei/studi pendahuluan 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,

Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah - S1
2. Arsip

Lampiran 2: Surat Penelitian Instansi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Malang 65144 Telepon (0341) 551354 Faks (0341) 572535
Website: www.fitk.uin-malang.ac.id E-mail: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 74/Un.03.1/TL.00.1/04/2021 21 April 2021
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SDN Tunge I
di
Desa Tunge Kecamatan Wates Kabupaten Kediri

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Rachma Ainus Salma
NIM : 17140001
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : Ganjil Tahun Akademik 2020/2021
Judul : Pengembangan Media Interaktif "Marbel Raja" untuk
Skripsi : Meningkatkan Minat Belajar Aksara Jawa pada
Siswa Kelas IV SDN Tunge I Wates Kediri
Lama
Penelitian : 27 April 2021 sampai dengan 20 Juni 2021

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.

a.n. Dekan

Scan QRCode ini



untuk verifikasi



Wakil Dekan Bidang
Akademik,

Muhammad Walid

Tembusan:

1. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah;
2. Arsip.

Lampiran 3 : Surat Keterangan Bukti Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KEDIRI
DINAS PENDIDIKAN
**SEKOLAH DASAR NEGERI
TUNGE 1**
Jalan Pare Nomor 105 Telp. (0354) 441604
Email : sdntunge1ok@hotmail.com
KEDIRI

Kodepos: 64174

SURAT KETERANGAN

No. 422/87/418.47.1.85.10.13/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : SIDIK, S.Pd.
NIP : 19630126 198803 1005
Jabatan : Kepala Sekolah SDN Tunge 1

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa.

Nama : Rachma Ainus Salma
NIM : 17140001
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Alamat : RT:20 RW:04 Desa Tunge Kec. Wates Kab. Kediri

telah melaksanakan penelitian skripsi pada lembaga kami dengan judul "Pengembangan Media Interaktif Marbel Raja untuk Meningkatkan Minat Belajar Aksara Jawa pada Siswa Kelas V SDN Tunge 1 Wates Kediri" pada bulan Mei-Juni 2021.

Demikian surat ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 4: Surat Validator Ahli Desain



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Malang 65144 Telepon (0341) 551354 Faks (0341) 572533
Website: www.ftk.uin-malang.ac.id E-mail: ftk@uin-malang.ac.id

Nomor : 201/Un.03.1/TL.00.1/06/2021 17 Juni 2021
Lampiran : -
Hal : Validasi Validasi Ahli Desain

Kepada
Yth. Bapak / Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan Skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Rachma Ainus Salma
NIM : 17140001
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif
Validasi : Validasi Ahli Desain
Dosen Pembimbing : Nuril Nuzulia, M.Pd.I

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Scan QRCode ini



untuk verifikasi

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang
Akademik,

Muhammad Walid

Tembusan:

1. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah;
2. Arsip.

Lampiran 5 : Surat Validator Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Malang 65144 Telepon (0341) 551354 Faks (0341) 572533
Website: www.ftk.uin-malang.ac.id E-mail: ftk@uin-malang.ac.id

Nomor : 200/Un.03.1/TL.00.1/06/2021 17 Juni 2021
Lampiran : -
Hal : Validasi Validasi Ahli Materi

Kepada
Yth. Bapak / Ibu Mujani, M.Pd.
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan Skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Rachma Ainus Salma
NIM : 17140001
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif
Validasi : Validasi Ahli Materi
Dosen Pembimbing : Nuril Nuzulia, M.Pd.I

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Scan QRCode ini



untuk verifikasi

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang
Akademik,

Muhammad Walid

Tembusan:

1. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah;
2. Arsip.

Lampiran 6: Surat Validator Praktisi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Malang 65144 Telepon (0341) 551354 Faks (0341) 572533
Website: www.ftk.uin-malang.ac.id E-mail: ftk@uin-malang.ac.id

Nomor : 241/Un.03.1/TL.00.1/07/2021

09 Juli 2021

Lampiran: -

Hal : Validasi Praktisi (Guru Mata Pelajaran Bahasa Jawa)

Kepada

Yth. Bapak / Ibu Renny Ernawati, S. Pd
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan Skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Rachma Ainus Salma
NIM : 17140001
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif
Validasi : Praktisi (Guru Mata Pelajaran Bahasa Jawa)
Dosen Pembimbing : Nuril Nuzulia, M.Pd.I

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Scan QRCode ini



untuk verifikasi

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang
Akademik,

Muhammad Walid

Tembusan:

1. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah;
2. Arsip.

Lampiran 7: Hasil Validasi Ahli Desain

Angket validasi ahli desain

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF “MARBEL RAJA” UNTUK MENINGKATKAN MINAT MEMBACA AKSARA JAWA PADA SISWA KELAS IV SDN TUNGE I WATES KEDIRI

Nama : Vannisa Aviana Melinda, M.Pd
 NIP : 19910919201802012143
 Instansi : FITK – UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 Pendidikan : S2 Teknologi Pembelajaran

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, dimohon untuk mengamati media interaktif yang telah dikembangkan.
2. Instrumen ini berisi komponen penilaian, rentang nilai dan saran/catatan tambahan dari para ahli.
3. Berilah tanda centang (√) pada kolom sesuai dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

Nilai	Kriteria Penilaian
1	Sangat kurang (tidak layak untuk diuji coba)
2	Kurang (layak diuji coba dengan banyak revisi)
3	Cukup (layak diuji coba dengan beberapa catatan)
4	Baik (layak diuji coba dengan sedikit masukan)
5	Sangat baik (layak diuji coba tanpa revisi)

B. Pernyataan Angket

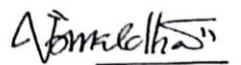
No	Komponen Penilaian	Rentang Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Kualitas desain media interaktif					√
2.	Halaman petunjuk memudahkan subjek penelitian menjalankan media					√
3.	Pemilihan komposisi warna pada keseluruhan media				√	
4.	Pemilihan warna background pada media interaktif				√	
5.	Keselarasan pemilihan gambar pada media interaktif					√
6.	Ketepatan jenis dan ukuran huruf pada masing-masing kolom				√	
7.	Ketepatan tata letak setiap komponen dalam media					√
8.	Media interaktif aman dan tidak membahayakan siswa					√
9.	Kelengkapan fitur dalam media					√

10.	Kemenarikan media interaktif dalam pembelajaran aksara Jawa					√
11.	Kualitas tulisan aksara Jawa dapat terbaca dengan jelas					√
12.	Kesesuaian jenis media dengan subjek penelitian					√
13.	Ketepatan bahasa dengan tingkat berpikir subjek penelitian				√	
14.	Kemudahan pengoperasian media untuk subjek penelitian				√	
15.	Keruntutan penyajian materi pada media interaktif					√
16.	Pemilihan variasi kuis dan jawaban dalam media interaktif					√
17.	Tampilan kuis menarik perhatian subjek penelitian untuk mengerjakan				√	
18.	Kualitas media dalam jangka waktu yang lama					√
19.	Kemudahan media pengembangan untuk dibawa kemana-mana					√
20.	Media interaktif layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Jawa					√

Saran :

Sip ada tambahan sejarahnya, karena selain belajar aksara Jawa anak-anak juga belajar asal-usulnya. Sangat membantu. Secara keseluruhan media interaktif "Marbel Raja" layak digunakan, dengan beberapa hal yang direvisi. Saya bangga ada yang bikin aplikasi aksara Jawa 😊

Ahli desain,



Vannisa Aviana Melinda, M. Pd

NIP. 19910919201802012143

Lampiran 8: Hasil Validasi Ahli Materi

Angket validasi ahli materi

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF “MARBEL RAJA” UNTUK MENINGKATKAN MINAT MEMBACA AKSARA JAWA PADA SISWA KELAS IV SDN TUNGE I WATES KEDIRI

Nama : Mujani, M.Pd
 NIP : -
 Instansi : MIN 1 Kota Malang
 Pendidikan : S2 Universitas Negeri Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, dimohon untuk mengamati media interaktif yang telah dikembangkan.
2. Instrumen ini berisi komponen penilaian, rentang nilai dan saran/catatan tambahan dari para ahli.
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

Nilai	Kriteria Penilaian
1	Sangat kurang (tidak layak untuk diuji coba)
2	Kurang (layak diuji coba dengan banyak revisi)
3	Cukup (layak diuji coba dengan beberapa catatan)
4	Baik (layak diuji coba dengan sedikit masukan)
5	Sangat baik (layak diuji coba tanpa revisi)

B. Pernyataan Angket

No	Komponen Penilaian	Rentang Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Materi sesuai dengan KI dan KD					✓
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran aksara Jawa					✓
3.	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				✓	
4.	Cakupan materi tepat dan lengkap				✓	
5.	Kualitas penyajian materi aksara Jawa				✓	
6.	Urutan materi yang disampaikan jelas				✓	

7.	Materi aksara Jawa dikaitkan dengan materi dalam Bahasa Jawa yang lainnya					✓
8.	Penggunaan bahasa relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa				✓	
9.	Pengemasan materi menarik perhatian siswa				✓	
10.	Materi menarik perhatian siswa					✓
11.	Media pengembangan sesuai dengan kemampuan siswa				✓	
12.	Soal evaluasi sesuai dengan indikator pembelajaran				✓	
13.	Media pengembangan mendukung pembelajaran aksara Jawa					✓
14.	Media pengembangan layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Jawa				✓	
15.	Pengembangan media mampu menjawab permasalahan dalam membaca aksara Jawa				✓	

Saran :

Ahli materi,



NIP.

Lampiran 9: Hasil Validasi Praktisi

Angket validasi praktisi

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF “MARBEL RAJA” UNTUK MENINGKATKAN MINAT MEMBACA AKSARA JAWA PADA SISWA KELAS V SDN TUNGE 1 WATES KEDIRI

Nama : Renny Ernawati, S.Pd
NIP : -
Instansi : SDN Tunge 1
Pendidikan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, dimohon untuk mengamati media interaktif yang telah dikembangkan.
2. Instrumen ini berisi komponen penilaian, rentang nilai dan saran/catatan tambahan dari para ahli.
3. Berilah tanda centang (√) pada kolom sesuai dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

Nilai	Kriteria Penilaian
1	Sangat kurang (tidak layak untuk diuji coba)
2	Kurang (layak diuji coba dengan banyak revisi)
3	Cukup (layak diuji coba dengan beberapa catatan)
4	Baik (layak diuji coba dengan sedikit masukan)
5	Sangat baik (layak diuji coba tanpa revisi)

B. Pernyataan Angket

No	Komponen Penilaian	Rentang Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Kualitas media pengembangan					√
2.	Kemudahan penggunaan media				√	
3.	Ketertarikan media pengembangan untuk siswa kelas V					√
4.	Dengan media pengembangan, siswa menjadi lebih semangat belajar aksara Jawa					√
5.	Media pengembangan sesuai dengan kemampuan siswa				√	

6.	Urutan materi sesuai dengan indikator pembelajaran					V
7.	Soal evaluasi sesuai dengan karakteristik siswa kelas V					V
8.	Media dapat dijalankan secara individu di rumah					V
9.	Media pengembangan mendukung pembelajaran aksara Jawa					V
10.	Media pengembangan layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Jawa					V
11.	Pengembangan media mampu menjawab permasalahan dalam membaca aksara Jawa					V
12.	Kemampuan siswa membaca aksara Jawa meningkat setelah pemberian media pengembangan				V	
13.	Siswa mampu menyelesaikan soal yang diberikan guru dengan cepat				V	
14.	Siswa aktif dalam proses uji coba media					V
15.	Siswa menyukai media aksara Jawa					V

Saran :

Dikembangkan terus inovasi media interaktif, agar siswa lebih mudah dalam belajar Bahasa Jawa.

Praktisi,


RENNY ERNAWATI, S.Pd
NIP -

Lampiran 10 : Hasil Respon Siswa

Angket uji coba untuk siswa

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF “MARBEL RAJA” UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR AKSARA JAWA PADA SISWA
KELAS IV SDN TUNGE I WATES KEDIRI**

Nama : Lisana Sidqin Aliyya
Kelas : V (Lima)
Sekolah : SDN Tunge 1

Berilah tanda silang (x) pada pilihan jawaban di bawah ini!

1. Apakah belajar sambil bermain membuat kamu lebih semangat?
 a. Sangat semangat c. Cukup semangat e. Tidak semangat
b. Semangat d. Kurang semangat
2. Apakah kamu suka dengan aplikasi “Marbel Raja”?
a. Sangat suka c. Cukup suka e. Tidak suka
 b. Suka d. Kurang suka
3. Apakah belajar di aplikasi “Marbel Raja” sungguh menyenangkan?
 a. Sangat menyenangkan c. Cukup menyenangkan e. Tidak menyenangkan
b. Menyenangkan d. Kurang menyenangkan
4. Apakah gambar dan warna di aplikasi “Marbel Raja” sudah bagus?
 a. Sangat bagus c. Cukup bagus e. Tidak bagus
b. Bagus d. Kurang bagus
5. Apakah bentuk-bentuk tulisan aksara Jawa di media mudah dibaca?
a. Sangat mudah c. Cukup mudah e. Tidak mudah
 b. Mudah d. Kurang mudah

6. Apakah aplikasi “Marbel Raja” membantu belajar membaca aksara Jawa?
- Sangat membantu c. Cukup membantu e. Tidak membantu
b. Membantu d. Kurang membantu
7. Apakah dengan menggunakan aplikasi “Marbel Raja” membuat kamu lebih semangat belajar membaca aksara Jawa?
- Sangat semangat c. Cukup semangat e. Tidak semangat
b. Semangat d. Kurang semangat
8. Apakah kamu mau belajar aksara Jawa lagi menggunakan aplikasi “Marbel Raja” ketika di rumah atau saat belajar kelompok?
- Sangat mau c. Cukup mau e. Tidak mau
b. Mau d. Kurang mau
9. Apakah kamu suka mengerjakan kuis di aplikasi “Marbel Raja”?
- Sangat suka c. Cukup suka e. Tidak suka
b. Suka d. Kurang suka
10. Apakah kamu ingin memiliki aplikasi “Marbel Raja” di handphone?
- a. Sangat ingin c. Cukup ingin e. Tidak ingin
 Ingin d. Kurang ingin

Terima kasih sudah menjawab pertanyaan di atas.
Teruslah belajar agar kelak menjadi orang yang sukses
Semangat! 😊

Lampiran 11 : Soal *Pretest*

LKPD-1	Soal Pre-Test Aksara Jawa
---------------	----------------------------------

Nama : _____
 Kelas : _____
 Sekolah : _____

Gladhen 1 (Latihan soal 1)

A. Lengkapi kotak aksara Jawa di bawah ini dengan benar!

ꦒꦤ	ꦒꦏ	ꦗꦏ	ꦫ	ꦏꦏ
	na		ra	ka
ꦢ		ꦱ	ꦮ	ꦩ
da	ta	sa	wa	
ꦥ	ꦒ	ꦗꦏ		ꦒꦩ
pa		ja	ya	nya
	ꦩ	ꦒꦏ	ꦗꦏ	
ma	ga		tha	nga

Gladhen 2 (Latihan soal 2)

B. Tulislah ke dalam bentuk aksara Jawa dengan benar!

1. Jayabaya =
2. Bahasa Jawa =
3. Gunung Kawi =
4. Nakula Sadewa =
5. Cerita Ramayana =

Gladhen 3 (Latihan soal 3)

C. Pasangkan aksara di bawah ini sesuai dengan pasangan yang tepat!

- ca
- ja
- ma
- la
- ka
- wa
- na
- ta
- da
- ba

- ꦕ
- ꦗ
- ꦩ
- ꦭ
- ꦏ
- ꦮ
- ꦤ
- ꦠ
- ꦢ
- ꦧ

Lampiran 12 : Soal *Posttest*

LKPD-2	Soal Post-Test Aksara Jawa
---------------	-----------------------------------

Nama : _____

Kelas : _____

Sekolah : _____

Gladhen 1 (Latihan soal 1)

A. Wenehono tanda silang (X) ing pitakon ngisor iki kanthi patitis!

(Berilah tanda silang (X) pada pilihan jawaban yang benar)

1. Aksara Jawa asli disebut juga dengan aksara
 - a. Pasangan
 - b. Carakan
 - c. Sandhangan
 - d. Panyigeg
 2. Jumlah aksara Jawa asli ada macam.
 - a. 5
 - b. 10
 - c. 20
 - d. 30
 3. Kata “metu” jika ditulis aksara Jawa menggunakan sandhangan swara
 - a. Suku dan pepet
 - b. Wulu dan taling
 - c. Taling dan wulu
 - d. Pepet dan suku
 4. Aksara Jawa di samping ini dibaca
 - a. Ka
 - b. Ba
 - c. Nga
 - d. Ya
- 
5. Sandhangan pada aksara Jawa dibagi menjadi
 - a. 4 macam
 - b. 2 macam
 - c. 3 macam
 - d. 1 macam
 6. Pasangan aksara Jawa ᮊᮥᮒ yang benar adalah
 - a. ᮊᮥᮒ
 - b. ᮊᮥᮒ
 - c. ᮊᮥᮒ
 - d. ᮊᮥᮒ
 7. Di bawah ini merupakan istilah sandhangan swara, kecuali
 - a. Pepet
 - b. Cecak
 - c. Taling tarung
 - d. Wulu
 8. “ᮊᮥᮒ ᮊᮥᮒ” jika ditulis menjadi huruf latin artinya
 - a. Beling pecah
 - b. Kacang goreng
 - c. Gelas kaca
 - d. Piring pecah

9. Cakra (ꦏꦫ) adalah sandhangan mandraswara yang digunakan untuk
- | | |
|---------------|---------------|
| a. Swara "la" | c. Swara "re" |
| b. Swara "ra" | d. Swara "le" |
10. Taling tarung merupakan sandhangan swara yang bentuknya
- | | |
|-----------|-------------|
| a. ꦏꦫ ... | c. ...ꦏꦫ |
| b. ...ꦏꦫ | d. ꦏꦫ ... 2 |
11. Sandhangan panyigeg yang digunakan untuk menambah bunyi aksara Jawa menjadi "r" adalah
- | | |
|------------|-----------|
| a. Pangkon | c. Layar |
| b. Cecak | d. Wigyan |
12. Gajah Sumatera "ꦩꦩꦏꦶꦗꦏꦸꦩꦠꦼꦫ" wigyan pada aksara di samping ialah
- | | |
|-----------|----------|
| a. ...ꦏꦫ | c. ...ꦏꦫ |
| b. ...ꦶꦏꦫ | d. ...ꦏꦫ |
13. Di bawah ini yang bukan merupakan nama sandhangan aksara Jawa adalah
- | |
|---------------------------|
| a. Sandhangan gatra |
| b. Sandhangan panyigeg |
| c. Sandhangan swara |
| d. Sandhangan mandraswara |
14. Aksara Jawa di samping ini dibaca
- ꦭꦱꦲꦩꦫꦸꦗꦶꦏꦸꦩꦩꦏ
- | | |
|----------------------|------------------------|
| a. Bapak gawa sepatu | c. Jaka tuku sepeda |
| b. Jana tuku sapu | d. Janaka menyang Solo |
15. "Tahu Petis" jika diubah ke dalam aksara Jawa menjadi
- | | |
|-------------|-------------|
| a. ꦠꦲꦸꦩꦺꦥꦶꦱ | c. ꦠꦲꦸꦩꦺꦥꦶꦱ |
| b. ꦠꦲꦸꦩꦺꦥꦶꦱ | d. ꦠꦲꦸꦩꦺꦥꦶꦱ |

Lampiran 13 : Pedoman Observasi

**PEDOMAN OBSERVASI - PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF "MARBEL RAJA"
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR AKSARA JAWA PADA SISWA
KELAS V SDN TUNGE 1 WATES KEDIRI**

Oleh:
Rachma Ainus Salma

TAHAP SEBELUM OBSERVASI			
No.	Hal yang Diamati	Ceklist	Keterangan
1.	Minat siswa terhadap pembelajaran aksara Jawa sebelum pemberian media interaktif "Marbel Raja".	✓	• Minat Masih Kurang. • ditambah pembelajaran masih online.
2.	Metode yang digunakan dalam pembelajaran aksara Jawa.	✓	• pengisian, mengerjakan Tantri Basa.
3.	Media yang digunakan sebelum pemberian media interaktif "Marbel Raja".	✓	• Belum ada media khusus
4.	Kemampuan membaca siswa dalam pembelajaran aksara Jawa.	✓	• siswa hanya mengetahui aksara, belum memahami sandhangan & pasangan.
5.	Permasalahan dalam pembelajaran aksara Jawa.	✓	• waktu mapel mulok kurang, (hanya 2jp / minggu) • Buku hanya Tantri Basa • Banyak kemampuan yg harus dikuasai

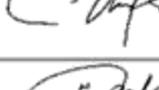
TAHAP SAAT OBSERVASI			
No.	Hal yang Diamati	Ceklist	Keterangan
6.	Proses pemahaman siswa selama penelitian.	✓	- tahap pertama: minat siswa rendah, soal pretes hasil masih di bawah ket. - tahap kedua: pemberian media, siswa antusias, tapi belum memahami " belum bisa menghubungkan aksara Jawa. - Minggu keempat siswa mulai mengerti cara memberi sandhangan & pasangan.
7.	Siswa memperhatikan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti.	✓	- Siswa mulai hafal aksara Jawa dan sandhangan & beberapa kali melihat pasangan.

TAHAP SETELAH OBSERVASI				
No.	Hal yang Diamati	Ceklist	Keterangan	
8.	Perubahan yang terjadi pada siswa setelah diberikan media interaktif.	✓	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa lebih menyukai aksara Jawa - Siswa semakin tertarik belajar aksara Jawa - Siswa mengetahui asal-usul aksara Jawa 	Jawa aksara Jawa aksara Jawa
9.	Minat siswa terhadap pembelajaran aksara Jawa setelah pemberian media interaktif "Marbel Raja".	✓	<ul style="list-style-type: none"> - Minat siswa meningkat. 	
10.	Pengaruh "Marbel Raja" terhadap minat belajar siswa	✓	<ul style="list-style-type: none"> - hasil pre posttest lebih baik - siswa mampu membaca ke aksara Jawa dgn benar. 	

Lampiran 14 : Bukti Konsultasi Bimbingan Skripsi

KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Rachma Ainus Salma
NIM : 17140001
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media Interaktif “Marbel Raja” untuk Meningkatkan Minat Belajar Aksara Jawa pada Siswa Kelas V SDN Tunge I Wates Kediri

No.	Tanggal	Bab/Materi Konsultasi	Saran/Rekomendasi/Catatan	Paraf
1.	26 Februari 2021	Perbaikan Judul, Konsep Pengembangan	Memperbaiki judul dan mematangkan konsep pembuatan media berbasis digital	
2.	28 Februari 2021	Latar Belakang dan Rumusan Masalah	Memperbaiki latar belakang dan membuat 3 rumusan masalah	
3.	1 Maret 2021	Bab 1-3	Pengecekan turnitin sementara, ttd lembar persetujuan	
4.	29 April 2021	Media interaktif	Perbaiki media interaktif berbasis digital menggunakan i-spring	
5.	28 Mei 2021	Instrumen penelitian	Menambah soal pretest dan posttest, memberikan media ke validator	
6.	7 Juni 2021	Media Interaktif	Memperbanyak kuis pada media interaktif “Marbel Raja”	
7.	31 Agustus 2021	Media dan Naskah Skripsi	Pengecekan keseluruhan media interaktif dan naskah skripsi	

Malang, 31 Agustus 2021
Dosen Pembimbing,



Nuril Nuzulia, M.Pd.I
NIP. 19900423201608012014

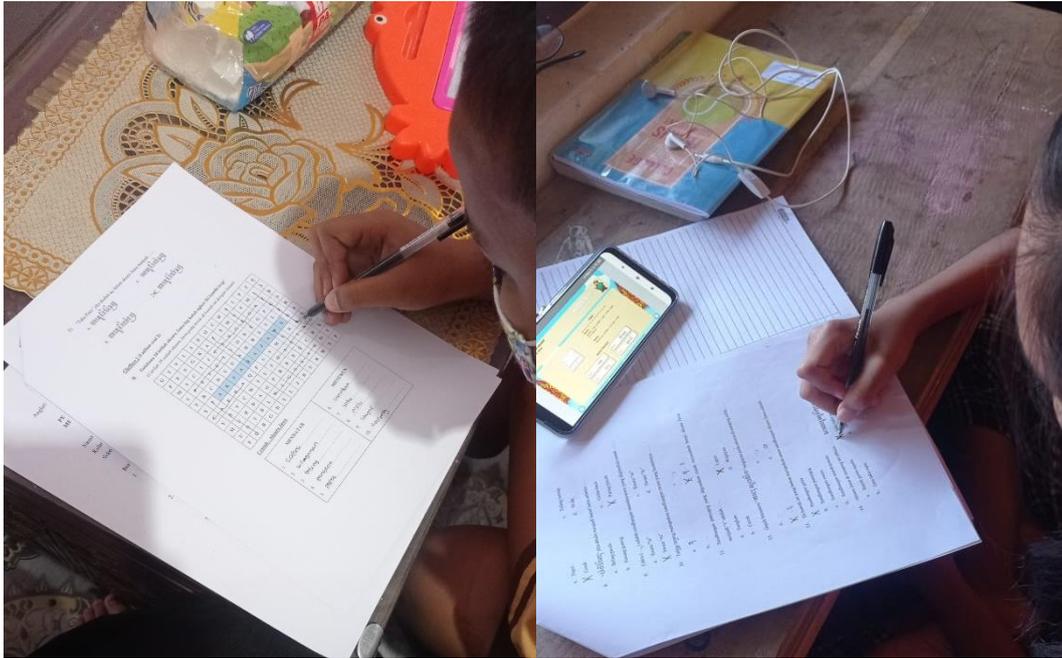
Lampiran 15 : Dokumentasi Penelitian



Para siswa sedang mengerjakan soal *pretest*



Pembelajaran intensif menggunakan “Marbel Raja”



Para siswa mengerjakan soal *posttest* menggunakan “Marbel Raja”



Konsultasi dengan guru mapel Bahasa Jawa setelah proses penelitian

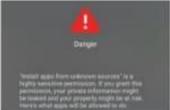
Lampiran 16 : Tautan Media Interaktif “Marbel Raja”



Kode QR untuk Mengunduh Aplikasi Marbel Raja
atau klik tautan di samping <https://bit.ly/apkmarbelraja>

Lampiran 17 : Petunjuk Unduh Aplikasi Media Interaktif “Marbel Raja”

Petunjuk Install Aplikasi “MARBEL RAJA”

 <p>Scan di sini</p>	<p>1. Unduh aplikasi "Marbel Raja" dengan scan kode QR di samping atau klik tautan di bawah ini https://bit.ly/apkmarbelraja</p>
	<p>2. Klik "setting/pengaturan" jika muncul notifikasi untuk menginstal aplikasi dari sumber ini.</p>
	<p>3. Setelah muncul tampilan seperti ini, klik "allow/izinkan" agar aplikasi bisa terinstall.</p>
	<p>4. Jika muncul tanda bahaya karena sudah menginstal aplikasi dari sumber yang tidak dikenal, tenang saja aplikasi ini aman digunakan dan tidak menyebarkan virus.</p>
	<p>5. Jika muncul notifikasi seperti di samping ini, klik "install".</p>
	<p>6. Aplikasi siap digunakan.</p>

**Aplikasi hanya dapat diinstall di handphone android.*

IDENTITAS SDN TUNGE 1 WATES KEDIRI

Berdasarkan data dari <https://dapo.kemdikbud.go.id/>, SDN Tunge 1 Wates Kediri mempunyai rekapitulasi data sekolah sebagai berikut:

1. Nama sekolah : SDN Tunge 1
2. Alamat : Jalan Pare No.105 RT:20 RW:04 Dusun Tunge
Kecamatan Wates Kabupaten Kediri Jawa Timur
64174.
3. Kepala Sekolah : Sidik, S.Pd.
4. Jenjang Pendidikan : Sekolah Dasar
5. Status : Negeri
6. Status Kepemilikan : Pemerintah Pusat
7. SK Pendirian : 31 Desember 1983
8. SK Izin Operasional : 1 Maret 1984 (07/SP/B.I/84)
9. NPSN : 20512110
10. Akreditasi : B
11. Kurikulum : Kurikulum 2013
12. Waktu sekolah : Pagi
13. Data PTK dan PD :
 - a. Laki-Laki : Guru (3), Tendik (1), PTK (4), PD (115)
 - b. Perempuan : Guru (6), Tendik (0), PTK (6), PD (100)
14. Rombongan Belajar : 6 rombel
15. Sarana Prasarana : Ruang kelas (7), Ruang Guru (1), Ruang Pimpinan (1), Musholla (1), Ruang Perpustakaan (1), Ruang UKS (1), Kamar Mandi (6), Gudang (1), Kantin (1), Tempat Olahraga (2)
16. Pendukung lain : Daya Listrik (900 watt), Akses Internet (ada), BOS (menerima), PIP (menerima)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Rachma Ainus Salma
NIM : 17140001
Tempat, tanggal lahir : Kediri, 20 Agustus 1998
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Tahun Masuk : 2017
Alamat : Jalan Raya Wates-Plosoklaten RT:20 RW:04 Desa
Tunge Kecamatan Wates Kabupaten Kediri Jawa Timur
No. hp : 085708121996
E-mail : rachmasal2@gmail.com
Motto : Selalu ada harapan bagi seseorang yang berdoa dan
selalu ada jalan bagi seseorang yang berusaha.
Riwayat Pendidikan : TK Dharma Wanita Tempursari
SDN Tunge I Wates Kediri
MTsN 2 Kota Kediri
MAN 2 Kota Kediri
S1 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang