

**PENGEMBANGAN MODUL BAHASA JAWA BERBASIS
NILAI-NILAI ISLAMI DENGAN MENGGUNAKAN
MULTIMEDIA PADA KELAS IV MIN MALANG 2**

TESIS

Oleh

Tuti Marlina

NIM. 14760006



**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2016

**PENGEMBANGAN MODUL BAHASA JAWA BERBASIS
NILAI-NILAI ISLAMI DENGAN MENGGUNAKAN
MULTIMEDIA PADA KELAS IV MIN MALANG 2**

TESIS

*Diajukan pada Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana
Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (M.Pd.I)*

Oleh

Tuti Marlina
NIM. 14760006



**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2016

PERSETUJUAN UJIAN TESIS

Nama : Tuti Marlina

NIM : 14760006

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Tesis : Pengembangan Modul Bahasa Jawa Berbasis Nilai-Nilai Islami
Dengan Menggunakan Multimedia Pada Kelas IV MIN Malang
2

Setelah diperiksa dan dilakukan perbaikan seperlunya, Tesis dengan judul
sebagaimana di atas disetujui untuk diajukan ke Sidang Ujian Tesis

Pembimbing I

Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 19650403 199803 1 002

Pembimbing II

Dr. Marno, M.Ag
NIP. 19720822 200212 1 001

Mengetahui:

Ketua Program Studi

Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag
NIP. 195712311986031028

LEMBAR PENGESAHAN

Tesis dengan judul "Pengembangan Modul Bahasa Jawa Berbasis Nilai-Nilai Islami Dengan Menggunakan Multimedia Pada Kelas IV MIN Malang 2" ini telah diuji dan dipertuhunkan di depan sidang dewan penguji pada tanggal 8 September 2016

Dewan Penguji,


Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd
 NIP. 19720306 200801 2 010

Ketua


Dr. H. A. Fatah Yasin, M.Ag
 NIP. 19671220 199803 1 002

Penguji Utama


Dr. H. Nur An, M.Pd
 NIP. 19650403 199803 1 002

Anggota


Dr. Mamo, M.Ag
 NIP. 19720822 200212 1 001

Anggota

Mengetahui
 Direktur Pascasarjana,



Prof. Dr. U. U. Haruddin, M.Pd.I
 NIP. 19561231 198303 1 032

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tesis ini penulis persembahkan kepada:

Ibu tercinta (Marsiyah), Bapak tersayang (Muhaji) dan adikku terkasih (Tutut Noviana) yang senantiasa memberikan semangat dan do'a sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas ini.

Kepada seluruh teman-temanku yang selalu sabar dan setia mendengarkan keluh kesahku, memberikan nasihat serta motivasi yang tinggi untuk segera menyelesaikan Tesis ini.

Kepada seluruh civitas akademika Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang secara langsung maupun tidak langsung ikut serta dalam penyelesaian Tesis ini.

Dan kepada seluruh kerabat dekatku yang telah memberikan berbagai bantuan serta dukungan untuk mewujudkan cita-citaku

HALAMAN MOTTO

... يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ
وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

...Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan¹.

¹ Al Qur'an Surat Al-Mujadalah Ayat: 11

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tuti Marlina
 NIM : 14760006
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Penelitian : Pengembangan Modul Bahasa Jawa Berbasis
 Nilai-Nilai Islami Dengan Menggunakan
 Multimedia Pada Kelas IV MIN Malang 2

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

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Batu, 31 Agustus 2016

Hormat saya



Tuti Marlina

14760006

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis curahkan kehadiran Allah yang telah memberikan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, sehingga tesis ini dapat penulis selesaikan dengan lancar.

Sholawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi teladan bagi umatnya untuk selalu menimba ilmu sebagai bekal kehidupan di dunia.

Selanjutnya limpahan rasa hormat dan ribuan ucapan terima kasih yang penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang,
2. Bapak Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang,
3. Bapak Dr. H.Suaib H. Muhammad, M.Ag selaku ketua jurusan serta Bapak Dr. Rahmat Aziz, M.Si selaku wakil ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang,
4. Bapak Dr. H. Nur Ali, M.Pd dan Bapak Dr. Marno, M.Ag sebagai dosen pembimbing Tesis yang telah membimbing dan mengarahkan kegiatan kami dalam pembuatan tugas akhir,
5. Semua guru serta dosen yang selama ini memberikan ilmunya pada penulis untuk kecerahan masa depan,
6. Kedua orang tuaku yang selalu memberikan dukungan, nasehat, serta do'a yang tak pernah putus sebagai bekal untuk penulis agar tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik, lancar dan tepat waktu,
7. Teman-teman dan saudara-saudaraku semuanya yang dengan setia mendengarkan keluh kesah saat pembuatan Tesis ini, dan
8. Segenap kerabat dan semua pihak yang telah banyak memberikan dukungan.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada kami senantiasa mendapatkan balasan yang berlipat ganda yang barokah.

Selanjutnya penulis sadar dalam penulisan laporan ini tidak menutup kemungkinan akan adanya kekurangan serta kekeliruan dalam hal isi ataupun tulisan, oleh karena itu penulis dengan senang hati menerima saran dan kritik yang membangun untuk kebaikan penulisan laporan ini.

Malang, 31 Agustus 2016

Penulis



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

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

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	<u>h</u>	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	هـ	=	h
د	=	d	ع	=	'	ذ	=	,
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

أَوْ = aw

أَيَّ = ay

أُو = û

أَيَّ = î

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-Rata dengan Skala 5.....	90
Tabel 4.1 Penilaian Validator Ahli Multimedia I.....	92
Tabel 4.2 Penilaian Validator Ahli Multimedia II.....	96
Tabel 4.3 Penilaian Validator Ahli Materi Pembelajaran	100
Tabel 4.4 Penilaian Validator Ahli Bahasa I.....	104
Table 4.5 Penilaian Validator Ahli Bahasa II.....	106
Table 4.6 Rekapitulasi Respon Siswa Terhadap Multimedia Pembelajaran	109
Tabel 4.7 Data Hasil Pretest dan Postest	114

DAFTAR LAMPIRAN

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	150
Surat Izin Penelitian dari Kementrian Agama	154
Surat Izin Penelitian dari Pascasarjana UIN Malang	155
Surat Keterangan Selesai Penelitian	156
Hasil Angket Validasi oleh ahli materi	157
Hasil Angket Validasi oleh ahli bahasa.....	160
Hasil Angket Validasi oleh ahli Media.....	164
Produk Pengembangan.....	167

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	ii
Lembar Persetujuan.....	iii
Lembar Pengesahan	iv
Halaman Persembahan	v
Halaman Motto.....	vi
Surat Pernyataan Orisinalitas Penelitian	vii
Kata Pengantar	vii
Pedoman Transliterasi Arab-Latin	x
Daftar Tabel	xi
Daftar Lampiran	xii
Daftar Isi.....	xiii
Abstrak	xvi

BAB I: PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	10
D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan	10
E. Orisinalitas Penelitian.....	12
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	15
G. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	16
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	16
I. Definisi Istilah	17
J. Sistematika Penulisan.....	18

BAB II: KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Bahasa Jawa	
1. Kebijakan Pembelajaran Bahasa Jawa.....	20
2. Implementasi Pembelajaran Bahasa Jawa	21
B. Ruang Lingkup Bahasa Jawa	
1. Pengertian Bahasa Jawa.....	24

2. Kompetensi Muatan Lokal Bahasa Jawa	26
C. Teori Nilai Islami	
1. Hakikat Nilai	30
2. Peran Nilai	33
3. Pemerolehan Nilai	36
4. Nilai dalam Islam	37
5. Macam-Macam Nilai Islami	39
6. Internalisasi Pembelajaran Berbasis Nilai	42
D. Multimedia Pembelajaran	
1. Pengertian Multimedia Pembelajaran	43
2. Manfaat Multimedia Pembelajaran	45
3. Implikasi Multimedia terhadap Pembelajaran	47
4. Tujuan Penyusunan Multimedia Pembelajaran Bahasa Jawa	49
E. Modul sebagai Media Pembelajaran	
1. Pengertian Modul Pembelajaran	51
2. Pemanfaatan Modul sebagai Media Pembelajaran	52
3. Tahap Penyusunan Modul	53
4. Pengembangan Modul dengan Menggunakan Multimedia	57
5. Tujuan Pengembangan Modul dengan Menggunakan Multimedia	59
F. Integrasi Islam dan Sains: Kajian Bahasa dalam Al-Qur'an	
1. Integrasi Islam dan Sains	60
2. Urgensi Integrasi Islam dan Sains	63
3. Kajian Bahasa dalam Al-Qur'an	66
G. Kerangka Penelitian dan Pengembangan	72

BAB III: METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan	73
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	74
C. Uji Coba Produk, Desain Uji Coba, Subjek Uji Coba, Jenis Data, Instrumen Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data	79

BAB IV: PAPARAN DATA DAN HASIL PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data.....	92
B. Analisis Data	110
C. Revisi Produk Pengembangan.....	117

BAB V: PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Analisa Produk Pengembangan.....	121
B. Spesifikasi Produk Pengembangan.....	123
C. Langkah-Langkah Mengembangkan Produk	124
D. Analisa Tingkat Kelayakan, Keefektifan, dan Kemenarikan Produk Pengembangan	129

BAB V: PENUTUP

A. Kesimpulan Hasil Pengembangan.....	137
B. Saran-Saran.....	140

DAFTAR PUSTAKA.....	141
----------------------------	------------

ABSTRAK

Marlina, Tuti. 2016. *Pengembangan Modul Bahasa Jawa Berbasis Nilai-Nilai Islami Dengan Menggunakan Multimedia Pada Kelas IV MIN Malang 2.* Tesis, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Malang, pembimbing (1) Dr. H. Nur Ali, M.Pd (2) Dr. Marno, M.Ag

Kata Kunci: Pengembangan, Modul, Nilai-Nilai Islami, Multimedia

Menurut Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 Pasal 20 mengisyaratkan bahwa guru diharapkan mengembangkan materi pembelajaran. Oleh sebab itu, sebagai pendidik sudah sepatutnya untuk mengembangkan modul sebagai media pembelajaran. Salah satu caranya adalah dengan mengoptimalkan TIK sebagai media dalam kegiatan pendidikan. Salah satunya adalah pembuatan multimedia. Karena untuk mengatasi dampak negatif dari globalisasi diperlukan kepribadian yang kuat, motivasi yang tinggi dan *internal locus of control* yang kuat pula, maka, perlu adanya pengembangan multimedia berbasis nilai.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil penelitian dan pengembangan yang berupa pengembangan modul Bahasa Jawa berbasis nilai-nilai Islam dengan menggunakan multimedia, menjelaskan langkah-langkah dalam mengembangkan produk serta menguji tingkat kelayakan, keefektifan, serta kemenarikan produk pengembangan untuk kelas IV MIN Malang 2.

Penelitian ini menggunakan pendekatan dan jenis penelitian pengembangan (*Educational Research and Development*). Pada model desain penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Sedangkan untuk menganalisis tingkat kelayakan, keefektifan dan kemenarikan produk, peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa angket yang diberikan pada tiga validator (ahli multimedia, ahli materi, dan ahli bahasa) serta tanggapan seluruh siswa terhadap kemenarikan produk pengembangan. Sebagai data penguat, peneliti juga menguji cobakan produk serta memberikan penilaian pada siswa sebelum dan setelah produk pengembangan diajarkan (uji pretest dan posttest).

Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa multimedia Bahasa Jawa berbasis nilai-nilai Islami dinyatakan sangat layak oleh validator ahli multimedia dengan skor perolehannya sebesar 92% dan 91%. Pernyataan tersebut diperkuat oleh validator ahli bahasa yang memberikan penilaian sebesar 93,34% dan 95%. Pada aspek keefektifan produk, guru sebagai validator ahli materi memberikan penilaian sebesar 77,4%, serta diperkuat dari data nilai pretest dan posttest siswa yang menyatakan bahwa adanya pengaruh antara sebelum dan setelah produk diajarkan. Dengan demikian, produk pengembangan dapat

dinyatakan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran. Pada aspek kemenarikan multimedia, skor yang didapat dari tanggapan siswa mencapai angka 91,5%, sehingga multimedia dinyatakan menarik.

Peneliti sekaligus pengembang berharap agar penelitian ini dapat bermanfaat bagi pihak sekolah (guru dan siswa) MIN Malang 2 secara khusus serta bagi seluruh pendidik dan peserta didik Sekolah Dasar secara umum. Produk pengembangan yang dihasilkan pada penelitian ini dapat diterapkan dalam pembelajaran dan dapat pula dikembangkan atau dianalisis kembali sesuai kebutuhan pengguna.



ABSTRACT

Marlina, Tuti. 2016. Module Development of Java language based islamic's value by using multimedia in the IV grade MIN 2 Malang, Thesis, Islamic elementary school teacher education. Postgraduate program in university of islamic state Maliki Malang, adviser (1) Dr. H. Nur Ali, M.Pd (2) Dr. Marno, M.Ag

Keywords : development, module, islamic's value, multimedia

According to the government regulations no 19 of 2005 clause 20 suggests that teachers are expected to develop the learning materials. Therefore, the teachers should develop the module as a medium of learning. One of the ways is to optimize ICT as a medium in educational activities with multimedia production. This is due to solving the negative impacts from globalizations needed a strong personality, high motivation and strong internal locus of control so that need for a multimedia development based values.

This research is purposed to describe the result of this research and development is the module development of java language based islamic's value by using multimedia, to describe the steps in product development and to examine the feasibility, effectiveness and attractiveness of product development in the IV grade MIN Malang 2.

This research is used to approach research development (educational research and , development). In the research design of model development, this researcher using by ADDIE model (Analysis, design, development, implementation, evaluation). As for analyzing the levels of feasibility, effectiveness and attractiveness of product, the researcher is using by instrument research be in the form of questionnaires were given to the three validators (the expert of multimedia, the expert of materials and the expert of language) and as well as the entire student responses to the attractiveness of the product development. As the data amplifier, the researchers also testing the products and provide assessments on students before and after product development is taught (test pretest and posttest).

These research and development results indicate that the Java-based multimedia language Islamic values expressed very decent validator multimedia experts with a score of placement of 92% and 91%. The statement was reinforced by the validator linguists who provide ratings of 93.34% and 95%. In the aspect of product effectiveness, the teacher as the validator materials experts to provide an assessment of 77.4%, and reinforced the value of the data pretest and posttest of students stating that their influence between before and after the product is taught.

Thus, product development can be declared effective for applied learning. On the attractiveness of the multimedia aspect, scores obtained from the responses of students reached 91.5%, so that the otherwise attractive multimedia.

Researcher and developer hopes that this research will be beneficial to the school (teachers and students) MIN Malang 2 specifically and for all teachers and students of elementary schools in general. Product development is generated in this study can be applied in teaching and can be developed or re-analyzed according to user needs.



ملخص البحث

مارلينا، توتي. 2016. تطوير موديول اللغة الجاوية على أساس القيم الإسلامية باستخدام الوسائط المتعددة في الفصل الرابع في مدرسة مالانج 2 الابتدائية الحكومية. الرسالة العلمية، تعليم المدرس للمدرسة الابتدائية، كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج، إشراف (1) د. نور على الماجستير (2) د. مرنوا الماجستير.

الكلمة الطنانة : تطوير، موديول، نتائج إسلامية، وسائط متعددة

ووفقا لقانون الحكومة رقم 19 سنة 2015 فصل 20 يشير إلى أن المعلم من المتوقع على تطوير المواد التعليمية. ولذلك، بأن المعلمين لابد لهم أن يطوروا موديول كوسيلة تعليمية. وإحدى الطرائق هي تحسين تكنولوجيا الاتصالات والمعلومات كوسيلة في الأنشطة التعليمية. واحدة منها هي إعداد متعدد الأبعاد. للمعالجة على الآثار السلبية من العولمة تتطلب شخصية قوية، والدافع عالية وموضع داخلي للسيطرة قوية، ثم والحاجة إلى تطوير الوسائط المتعددة على أساس القيمة.

يهدف هذا البحث إلى وصف نتائج البحث والتطوير في شكل من أشكال تطوير موديول اللغة الجاوية على أساس القيم الإسلامية باستخدام الوسائط المتعددة، توضيح الخطوات في مجال تطوير المنتجات، وكذلك اختبار جدوى وفعالية، فضلا عن جاذبية تطوير المنتج للفصل الرابع بلد في مدرسة مالانج 2 الابتدائية الحكومية.

هذا البحث يستخدم منهج الدراسة والتطور. على غرار تصميم البحث من هذا التطور، استخدمت الباحثة نموذج التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. في حين لتحليل الجدوى والفعالية وجاذبية المنتج، استخدمت الباحثة أداة في شكل استبيان نظرا إلى ثلاثة مدقق (خبير الوسائط المتعددة، والخبير في الموضوع واللغوي) وكذلك ردود جميع التلاميذ على جاذبية تطوير المنتجات. كما مكبر للصوت البيانات، اختبرت الباحثة أيضا المنتج، وعمل تقييم للطلاب قبل وبعد يدرس تطوير المنتجات (الاختبار القبلي والاختبار البعدي).

وتشير نتائج هذه البحوث والتطور إلى أن الوسائط المتعددة على اللغة الجاوية على أساس القيم الإسلامية يعبر المبرر الخبير للوسائط المتعددة بدرجة 92% و 91%. والبيان هذا يعززه اللغوي الذي يقدم درجة 93.34% و 95%. وفي جانب فعالية المنتج، والمعلم كمبرر

الخبير في الموضوع لتقديم درجة 77.4٪، وعززت قيمة من البيانات على الاختبار القبلي والبعدي للتلاميذ مشيراً إلى أن فيهما تأثيرهما بين قبل وبعد المنتجات يتم تدريسها. وبالتالي، يمكن أن يعلن بأن تطوير المنتجات فعالة لتطبيقها في التعلم. ومن الجانب الجاذبي للوسائط المتعددة الدرجات التي تم الحصول عليها من ردود الطلاب بدرجة 91.5٪، بحيث الوسائط المتعددة جذابة.

كانت الباحثة وكذلك كالمطور تتمنى أن هذا البحث سيكون مفيداً لمجال المدرسة (المعلمين والطلاب) مدرسة مالانج 2 الابتدائية الحكومية خاصة لجميع المعلمين والتلاميذ من المدارس الابتدائية عاماً. المنتجات التطويرية ولدت في هذه الدراسة يمكن استخدامها في التدريس، ويمكن أن يتم تطويرها أو إعادة تحليلها وفقاً لاحتياجات المستخدم.



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bangsa Indonesia memiliki bahasa persatuan yaitu bahasa Indonesia. Bangsa Indonesia juga memiliki bahasa daerah yang berfungsi sebagai alat komunikasi antar anggota masyarakat dan ciri khas daerah tersebut. Demikian halnya dengan provinsi Jawa Timur, bahasa daerah sebagai salah satu ciri khas kearifan lokal (*local wisdom*) dan sarana berkomunikasi antar-anggota masyarakat. Bahasa daerah sarat nilai-nilai budi pekerti dan tatakrma yang memberikan sumbangan terhadap pembentukan karakter bangsa.²

Pembelajaran muatan lokal bahasa daerah –dalam hal ini Bahasa Jawa– diarahkan supaya peserta didik memiliki kemampuan dan keterampilan berkomunikasi menggunakan bahasa tersebut dengan baik dan benar, secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkembangkan apresiasi terhadap hasil karya sastra dan budaya daerah. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa daerah sebagai muatan lokal dituangkan dalam kurikulum.³

Dalam struktur kurikulum SD, mata pelajaran muatan lokal ditempelkan pada komponen kelompok B yang terdiri dari dua mata pelajaran. Dalam Nuh mengemukakan bahwa mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (termasuk muatan lokal) diberikan pada kelas I sampai dengan kelas III sebanyak 4

² Lampiran Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 “Mata Pelajaran Bahasa Daerah Sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah”
http://jdih.surabaya.go.id/pdffdoc/pegub_19.pdf, diakses pada tanggal 27 Januari 2016

³ Lampiran Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 “Mata Pelajaran Bahasa Daerah Sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah”
http://jdih.surabaya.go.id/pdffdoc/pegub_19.pdf, diakses pada tanggal 27 Januari 2016

jampelajaran, sedangkan untuk kelas IV hingga kelas VI diberi alokasi waktu 5 jam pelajaran.⁴

Pada era globalisasi sekarang ini, dampaknya pada aspek pendidikan adalah adanya perubahan sesuai dengan tuntutan global. Namun, pendidikan selama ini masih berorientasi sekolah khususnya di ruang yang disebut kelas, dibimbing oleh seorang guru dan sejumlah buku. Kelas yang biasanya dilengkapi dengan papan tulis dan alat tulis dan dengan berbagai macam ketentuan dan keterbatasannya dianggap sebagai satu-satunya tempat yang representatif untuk mendapatkan pengetahuan. Guru dengan segala keterbatasan keilmuan dan karakternya menjadi satu-satunya sumber otoritatif untuk mendapatkan pengetahuan. Dan jumlah buku yang berdaya jangkau relatif terbatas dianggap sebagai satu-satunya sumber pengetahuan yang informatif. Asumsi-asumsi yang seperti ini perlahan mulai digugat.⁵

Pendidikan dengan lembaga formal sekolah yang bersifat kaku tersebut telah banyak mendapat kritikan. Seperti sorotan dari refermis pendidikan Eric Ashby. Salah satu revolusinya adalah pada guru sebagai orang yang dilimpahi tanggungjawab untuk mendidik. Pengajaran pada saat itu diberikan secara verbal/lisan, sementara itu kegiatan pendidikan dilembagakan dengan berbagai ketentuan yang dibakukan. Di sini konsep guru telah mulai dijadikan sebagai profesi diantara profesi lainnya, yakni suatu kemampuan yang didukung keterampilan tertentu dalam kaitannya dengan hal mengajar. Sehingga guru

⁴ Suyitno YP, Seminar Nasional dan Bedah Buku *Sumbangsih Pembelajaran Bahasa Jawa Terhadap Pendidikan Karakter dalam Implementasi Kurikulum 2013*

⁵ Abdul Latif, *Pendidikan Berbasis Nilai Kemasyarakatan*, (Bandung:Refika Aditama, 2007) hlm. 103-104

adalah orang yang terlatih untuk menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik.⁶

Kualitas pengajaran seorang guru, tidak terkecuali pada pembelajaran bahasa Jawa di sekolah pada praktiknya ditentukan oleh mutu seorang guru dalam memberikan bahan pelajaran kepada siswanya. Guru merupakan aspek yang sangat vital di dalam proses pembelajaran. Pengajaran yang berkualitas dan mumpuni sangat diperlukan dalam peningkatan mutu pendidikan di pendidikan formal. Untuk meningkatkan mutu pendidikan harus dilaksanakan secara terpadu dan menyeluruh yakni aspek-aspek pendukung pendidikan seperti kurikulum, sarana, prasarana, dan kualitas seorang pengajar.⁷

Sarana pembelajaran –dalam hal ini adalah media- terbagi menjadi beberapa jenis, salah satunya adalah modul. Modul merupakan media yang sangat efektif untuk dijadikan nutrisi bagi kesehatan otak anak. Maka dari itu anak-anak pun harus diberikan modul bermutu yang dapat menyehatkan mental dan psikologi mereka.⁸

Menurut PP nomor 19 tahun 2005 Pasal 20 mengisyaratkan bahwa guru diharapkan mengembangkan materi pembelajaran, juga dipertegas melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses yang mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran, mensyaratkan bagi pendidik pada satuan pendidikan untuk mengembangkan

⁶ Abdul Latif, *Pendidikan Berbasis Nilai Kemasyarakatan*, (Bandung:Refika Aditama, 2007), hlm. 104-105

⁷ Nanik Herawati, *Pengajaran Bahasa Jawa di Sekolah*, download.portalgaruda.org, diakses tanggal 17 Januari 2016

⁸ Bob Harjanto, *Merangsang dan Melejitkan Minat Baca Anak Anda*, (Yogyakarta:Manika Books,2011), hlm. 11

rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan salah satu elemennya adalah sumber belajar.⁹ Dari peraturan tersebut telah jelas, bahwa sebagai pendidik sudah sepatutnya untuk mengembangkan modul sebagai media pembelajaran yang relevan bagi peserta didiknya.

Di era globalisasi pendidikan, disadari ataupun tidak, tantangan dunia pendidikan ke depan akan lebih berat. Oleh karena itu, optimalisasi TIK menjadi salah satu alternatif solusi dalam menopang dan menggerakkan dunia pendidikan di kancah persaingan global. Dalam dunia pendidikan di Indonesia, ada beberapa alasan problematik yang melatarbelakangi pentingnya pemanfaatan TIK, terutama dalam (1) meningkatkan mutu pendidikan di semua jenjang, (2) mengatasi kesenjangan layanan pendidikan akibat kondisi geografis yang mana jika diabaikan akan menimbulkan disparitas mutu layanan, dan (3) perubahan sosio-budaya masyarakat yang bergerak dinamis, dan (4) memupuk rasa nasionalisme untuk menjaga kesatuan dan persatuan bangsa.¹⁰

Berdasarkan tugas seorang pendidik yang disertai dengan adanya tantangan di era globalisasi pendidikan ini, maka pendidikan perlu adanya penyesuaian diri berdasarkan perubahan zaman, sehingga pendidikan tidak dikatakan tertinggal. Salah satu cara agar pendidikan dapat menyesuaikan diri di era globalisasi ini adalah dengan memanfaatkan sarana TIK sebagai media untuk pengoptimalisasian dalam kegiatan pendidikan. Untuk itu, sangat penting bagi

⁹ Panduan Pengembangan Bahan Ajar, Departemen Pendidikan Nasional: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, Tahun 2008

¹⁰ I Nyoman Mardika, "Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SD", <http://www.lib.itb.ac.id/~mahmudin/e-list/indonesia-ict-paper.pdf>, Diakses Tanggal 16 April 2016

pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis TIK, salah satunya dengan mengembangkan multimedia.

Salah satu dampak dari era globalisasi adalah adanya perubahan yang terjadi begitu cepat, oleh karena itu pendidikan nilai perlu “membantu” mereka (peserta didik) untuk dapat memiliki jatidiri yang tahan terhadap berbagai tantangan dan persoalan dalam perubahan itu sendiri. Untuk dapat hidup layak dalam masyarakat yang memiliki perubahan yang cepat diperlukan kepribadian yang kuat, motivasi yang tinggi dan *internal locus of control* yang kuat pula. Dalam pemahaman kita kualitas kepribadian yang disebutkan itu termasuk dalam aspek *afeksi* (akhlak). Aspek ini sangat positif untuk dikembangkan melalui pendidikan nilai agar generasi muda memiliki jatidiri yang positif serta mampu menghadapi tantangan hidup di masyarakatnya.¹¹

Karena seorang pendidik dituntut untuk menerapkan nilai sesuai peranan beserta materi pelajaran yang diberikannya,¹² maka perlu adanya pengembangan multimedia berbasis nilai. Dengan diterapkannya multimedia berbasis nilai, maka pendidikan secara tidak langsung telah menerapkan dua aspek penting kedalam pembelajaran. Aspek yang dimaksud adalah (1) aspek pengenalan teknologi kepada peserta didik agar mereka dapat menyesuaikan diri dengan era-nya dan (2) aspek penanaman nilai terhadap diri siswa sebagai penguat mentalnya.

Pemilihan pengembangan materi Bahasa Jawa bagi peneliti didasarkan pada masalah yang terjadi pada objek penelitian yang didapatkan melalui hasil

¹¹ Kamrani Buseri, *Nilai-Nilai Ilahiah Remaja Pelajar: Telaah Phenomenologis dan Strategi Pendidikannya*, (Yogyakarta: UII Press, 2004) hlm. xv

¹² Kamrani Buseri, *Nilai-Nilai Ilahiah Remaja Pelajar: Telaah Phenomenologis dan Strategi Pendidikannya*, hlm. 203

wawancara peneliti terhadap guru kelas IV. Bahwa, kendala yang terjadi pada pembelajaran Bahasa Jawa di kelas IV adalah kurangnya ketertarikan mereka terhadap pembelajaran Bahasa Jawa. Siswa cenderung bosan dengan materi yang mereka pelajari, sehingga mereka menjadikan muatan lokal Bahasa Jawa termasuk kedalam daftar pelajaran tersulit untuk dipelajari. Keadaan ini dipicu karena materi yang mereka pelajari cenderung mengarah pada aspek kognitifnya saja. Sehingga mereka lebih banyak menghafal materi dari pada memahaminya. Hal inilah yang dijadikan alasan bagi mereka (siswa) untuk tidak tertarik pada muatan lokal Bahasa Jawa.¹³

Sedangkan dari hasil wawancara peneliti kepada subyek penelitian (siswa kelas IV SD MIN Malang 2) sangat mengejutkan. Berbagai macam alasan yang diungkapkan para siswa atas ketidaksenangannya pada muatan lokal Bahasa Jawa. Ada yang memberi alasan karena materinya perlu hafalan, kurangnya media pembelajaran, dan bahan ajar yang mereka pelajari kurang menarik. Hal ini berbanding terbalik dengan muatan loakal bahasa inggris. Salah satu hal yang perlu dijadikan bahan perhatian adalah, walaupun muatan lokal Bahasa Inggris juga merupakan bahasa asing bagi siswa (terutama bagi siswa yang berdomisili di kota), namun muatan lokal Bahasa Inggris lebih mereka sukai dari pada Bahasa Jawa.¹⁴ Merupakan sebuah fenomena yang bisa dibilang sangat miris jika masalah ini dibiarkan terus berlanjut. Mengingat para pelaku pendidikan pada objek penelitian ini berada pada lingkungan yang mempunyai ciri khas bahasanya berupa Bahasa Jawa.

¹³ Deddy Hernanto, *wawancara*, (Malang, 18 Januari 2016)

¹⁴ Muhammad Hildan. dkk, *wawancara*, (Malang, 18 Januari 2016)

Salah satu aspek yang juga menjadi polemik para guru pengampu muatan lokal Bahasa Jawa saat ini adalah adanya ketidaksesuaian yang terjadi pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar antara Peraturan Menteri dengan bahan ajar. Masalah ini walaupun dari pihak sekolah sudah berusaha untuk menghubungi penerbit buku guna diadakannya perbaikan, namun ketidaksesuaian tersebut tidak kunjung menjadi topik bahasan yang mendalam bagi kalangan pendidik untuk memperbaiki kualitas muatan lokal Bahasa Jawa, baik dari segi kurikulum, media, maupun pembelajarannya.

Beberapa polemik yang terjadi menimbulkan sebuah harapan bagi guru untuk mencari jalan keluar bagi permasalahan pada muatan lokal Bahasa Jawa agar sesuai dengan peraturan yang ada, pun diminati oleh para siswa sebagaimana mereka berminat pada muatan lokal Bahasa Inggris. Dari pihak guru sendiri sangatlah mengharapkan adanya pengembangan media pada Bahasa Jawa yang menarik untuk dipelajari serta menghilangkan persepsi miring mereka terhadap muatan lokal Bahasa Jawa.¹⁵

Munculnya beberapa kendala, polemik, serta harapan yang ada pada objek penelitian ini memunculkan sebuah rencana bagi peneliti untuk melakukan sebuah kajian yang berupa penelitian dan pengembangan pada muatan lokal Bahasa Jawa guna meminimalisir permasalahan yang terjadi. Untuk itu, peneliti melakukan sebuah pengembangan modul Bahasa Jawa berbasis nilai Islami dengan menggunakan multimedia, kemudian melakukan sebuah penelitian untuk

¹⁵ Deddy Hernanto, *wawancara*, (Malang, 18 Januari 2016)

mengetahui apakah pengembangan modul nantinya dapat meminimalisir problem yang ada atau tidak.

Produk (modul) pengembangan sengaja diintegrasikan dengan nilai Islami oleh peneliti untuk membantu guru dalam menanamkan nilai akhlak pada siswa dan disesuaikan dengan salah satu visi-misi lembaga yang berkomitmen untuk berwawasan global serta bertaqwa pada Tuhannya. Dengan demikian, peneliti berharap produk pengembangan akan dapat dijadikan jalan keluar bagi pendidik, mengingat tugas-tugas pendidikan untuk menaburkan benih-benih budaya dan peradaban manusia yang hidup dan dihidupi oleh nilai-nilai atau visi yang berkembang dan dikembangkan di dalam suatu masyarakat. Dari tatanan ini peserta didik diharapkan memiliki keterampilan hidup yang berhubungan dengan nilai-nilai yang akan menjadi pedoman dalam menghadapi kehidupan.¹⁶ Dari paparan data beserta masalah yang muncul pada objek penelitian, maka peneliti mengangkat sebuah penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Modul Bahasa Jawa Berbasis Nilai-Nilai Islami Dengan Menggunakan Multimedia Pada Kelas IV MIN Malang 2”**.

Pengembangan modul berbasis nilai dengan menggunakan multimedia dimaksudkan agar modul nantinya dapat dipelajari dimanapun siswa berada, tanpa harus membawa buku cetak. Hal ini dipicu karena perkembangan teknologi sekarang ini semakin cepat, dimana semua kalangan dengan berbagai tingkat usia dan jabatan memiliki sebuah teknologi guna mempermudah kehidupannya. Demikian pula pada siswa kelas IV di MIN Malang 2. Menurut guru pengampu

¹⁶ Imam Mawardi, “Pendidikan *Life Skills* Berbasis Budaya Nilai-nilai Islami dalam Pembelajaran”, Nadwa | *Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 6, Nomor 2, ISSN 1979-1739, Oktober 2012, hlm. 3

kelas IV MIN Malang 2, rata-rata siswanya memiliki *gadget* sendiri di rumah. Dengan begitu, terdapat fasilitas yang memadai dan mendukung dalam pengembangan multimedia ini. Baik dari sisi lembaga dengan fasilitas laptop dan *LCD*, maupun dari sisi siswa yang memiliki *gadget* untuk menginstal perangkat lunak multimedia pada nantinya.

Peneliti berharap dengan adanya penelitian dan pengembangan ini dapat menjadi solusi bagi para guru dan siswa pada pembelajaran muatan lokal Bahasa Jawa secara umum dan bagi guru dan siswa kelas IV di MIN Malang 2 secara khusus agar muatan lokal Bahasa Jawa menjadi lebih baik lagi dalam segi pembelajaran dan bahan ajar serta memiliki kreatifitas tinggi guna menarik perhatian siswa untuk mempelajarinya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat ditarik beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana spesifikasi produk pengembangan modul Bahasa Jawa berbasis nilai-nilai Islami dengan menggunakan multimedia pada kelas IV MIN Malang 2?
2. Bagaimana langkah-langkah dalam mengembangkan modul Bahasa Jawa berbasis nilai-nilai Islami dengan menggunakan multimedia?
3. Apakah produk pengembangan yang berupa modul Bahasa Jawa berbasis nilai-nilai Islami dengan menggunakan multimedia layak, efektif, serta menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Menghasilkan produk pengembangan berupa Bahasa Jawa berbasis nilai-nilai Islami dengan menggunakan multimedia pada kelas IV MIN Malang 2.
2. Mendeskripsikan detail produk pengembangan pada modul Bahasa Jawa berbasis nilai-nilai Islami dengan menggunakan multimedia pada kelas IV MIN Malang 2.
3. Menjelaskan langkah-langkah dalam mengembangkan modul Bahasa Jawa berbasis nilai-nilai Islami dengan menggunakan multimedia.
4. Menguji kelayakan, keefektifan, serta kemenarikan produk hasil pengembangan.

D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan tujuan yang telah dipaparkan, maka manfaat dari penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan tentang penelitian dan pengembangan pada umumnya serta tentang muatan lokal Bahasa Jawa pada khususnya; dan
 - b. Produk yang dihasilkan dapat memberikan sumbuingsih berupa teori Bahasa Jawa dan dapat digunakan sebagai rujukan untuk memperkaya materi yang disampaikan.

2. Praktis

a. Bagi guru

- 1) Produk hasil pengembangan dapat dijadikan sebagai media alternatif pendukung buku ajar muatan lokal Bahasa Jawa;
- 2) Mempermudah guru dalam menyampaikan materi karena siswa telah mempelajari atau mempersiapkan materi sebelum diajarkan oleh guru;
- 3) Memperkaya rujukan guru dalam penyampaian materi; dan
- 4) Meningkatkan kreativitas media pembelajaran.

b. Bagi siswa

- 1) Produk pengembangan dapat dijadikan sumber belajar mandiri;
- 2) Terciptanya suasana belajar yang menyenangkan; dan
- 3) Produk pengembangan dapat dipelajari dimanapun siswa berada tanpa membawa buku cetak.

c. Bagi peneliti

- 1) Memperkaya wawasan serta pengalaman tentang penelitian dan pengembangan modul interaktif pembelajaran;
- 2) Mengetahui tingkat kelayaan, keefektifan dan kemenarikan produk yang dikembangkan; dan
- 3) Memperoleh sebuah karya berupa modul interaktif bahasa Jawa.

d. Bagi peneliti selanjutnya

- 1) Dapat dijadikan sebagai bahan acuan; dan
- 2) Produk yang dihasilkan dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan kebutuhan pengguna.

E. Orisinalitas Penelitian

Urgensi orisinalitas penelitian ini adalah untuk mengetahui permasalahan yang sudah diteliti terkait pengembangan media pembelajaran, baik pada muatan lokal Bahasa Jawa ataupun pada materi atau bidang studi yang lain. Perbedaan penelitian yang akan dilakukan pada penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu adalah sebagai berikut:

1. Jurnal penelitian oleh Siti Mulyani. dkk, dengan judul *“Pengembangan Model Bahan Ajar Berbasis Potensi Daerah Untuk Menunjang Pembelajaran Bahasa Jawa”*. Permasalahan yang terjadi pada objek penelitian bahwa guru atau pengajar mengalami kesulitan untuk mendapatkan bahan ajar yang memadai. Jenis pendekan dan jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang menghasilkan Bahan Ajar sebagai penunjang pembelajaran Bahasa Jawa di SD dan SMP terkait dengan peralatan dapur tradisional jawa.¹⁷
2. Jurnal penelitian oleh Anidyari Kusumastuti MF dan Senja Aprela Agustin, ST., MDs. yang berjudul *“Perancangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Unggah-Ungguh Basa dan Aksara Jawa Kelas 5 SD”*. permasalahan yang terjadi pada objek penelitian adalah bahwa para siswa Sekolah Dasar kelas 5 menganggap mata pelajaran Bahasa Jawa kurang menarik, sukar dipahami dan membosankan. Oleh sebab itu, penelitian

¹⁷ Siti Mulyani. dkk, “Pengembangan Model Bahan Ajar Berbasis Potensi Daerah Untuk Menunjang Pembelajaran Bahasa Jawa,” *Jurnal Kependidikan*, Volume 3, Nomor 1, Mei 2013

tersebut bertujuan untuk merancang alat bantu belajar Bahasa Jawa berupa Multimedia.¹⁸

3. Tesis oleh Rini Rusmiasih yang berjudul *“Pengembangan Strategi Pembelajaran Kompetensi Membaca Cerita Wayang dengan CD Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Untuk Mata Pelajaran Bahasa Jawa SMP”*. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan strategi pembelajaran dengan CD interaktif sebagai media pembelajaran mandiri agar metode yang diterapkan tidak melulu pada metoda klasikal yang memperoleh kesimpulan bahwa hasil penelitian dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif perbaikan pengembangan strategi pembelajaran.¹⁹
4. Jurnal artikel oleh Imam Mawardi yang berjudul *“Pendidikan Lifes Skills Berbasis Budaya Nilai-Nilai Islami dalam Pembelajaran”*. Arikel tersebut membahas tentang pendidikan *life skills* sebagai keterampilan hidup (pengetahuan, sikap dan keterampilan kejuruan yang berhubungan dengan perkembangan moral siswa) yang dapat membantu peserta didik untuk mengatasi berbagai masalah kehidupan terkait nilai-nilai budaya Islam.²⁰

Berikut tabel perbedaan dan persamaan penelitian dan pengembangan oleh peneliti dengan penelitian sebelumnya.

¹⁸ Anidyari Kusumastuti MF. dkk, “Perancangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Jawa Materi *UnggahUngguh Basa* dan Aksara Jawa Kelas 5 SD” JURNAL SAINS DAN SENI POMITS Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

¹⁹ Rini Rusmiasih, “Pengembangan Strategi Pembelajaran Kompetensi Membaca Cerita Wayang dengan CD Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Untuk Mata Pelajaran Bahasa Jawa SMP”, *Tesis*, Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, 2008

²⁰ Imam Mawardi, “Pendidikan *Lifes Skills* Berbasis Budaya Nilai-Nilai Islami dalam Pembelajaran”, *Nadwa | Jurnal Pendidikan Islam* ISSN 1979-1739 Vol. 6, Nomor 2, Oktober 2012

No	Judul/Penulis/Tahun	Persamaan	Perbedaan
1.	Jurnal penelitian oleh Siti Mulyani. dkk, dengan judul <i>“Pengembangan Model Bahan Ajar Berbasis Potensi Daerah Untuk Menunjang Pembelajaran Bahasa Jawa”</i> . 2013	1. Pengembangan bahan ajar Bahasa Jawa 2. Menggunakan metode penelitian dan pengembangan (<i>research and development</i>)	1. Pengembangan Bahan Ajar untuk SD dan SMP 2. Pengembangan bahan ajar terkait dengan peralatan tradisional sebagai potensi daerah
2.	Jurnal penelitian oleh Anidyari Kusumastuti MF dan Senja Aprela Agustin, ST., MDs. yang berjudul <i>“Perancangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Ungguh-Ungguh Basa dan Aksara Jawa Kelas 5 SD”</i> .	1. Pengembangan media pembelajaran Bahasa Jawa 2. Menggunakan metode penelitian dan pengembangan (<i>research and development</i>)	Konten materi yang dikembangkan adalah tentang <i>Ungguh ungguh Basa</i> dan Aksara Jawa.
3.	Tesis oleh Rini Rusmiasih yang berjudul <i>“Pengembangan Strategi Pembelajaran Kompetensi Membaca Cerita Wayang dengan CD Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Untuk Mata Pelajaran Bahasa Jawa SMP”</i> . 2008	1. Pengembangan media interaktif pembelajaran 2. Materi yang dikembangkan pada mata pelajaran Bahasa Jawa 3. Menggunakan metode penelitian dan pengembangan (<i>research and development</i>)	1. Konten materi yang dikembangkan adalah tentang kompetensi membaca cerita wayang 2. Subyek penelitiannya pada siswa SMP
4.	Jurnal artikel oleh Imam Mawardi yang berjudul <i>“Pendidikan Lifes Skills Berbasis Budaya Nilai-Nilai</i>	Variabel penelitian berbasis nilai-nilai Islami	1. Jenis penelitian 2. Tidak menghasilkan produk

Islami dalam Pembelajaran". 2012

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan melalui penelitian dan pengembangan muatan lokal Bahasa Jawa adalah sebagai berikut:

1. Jenis produk penelitian dan pengembangan yang dihasilkan oleh peneliti adalah Multimedia pembelajaran Bahasa Jawa kelas IV semester 2 berbasis nilai-nilai Islami.
2. Materi yang dikembangkan disesuaikan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang sesuai dengan MGMP Bahasa Jawa kota Malang.
3. Materi yang terdapat pada multimedia pembelajaran mencakup semua materi pembelajaran pada semester 2 (Bapak Pendhidhikan Nasional, Pramuka, Prokasih, dan Damarwulan Ngenger).
4. Nilai-nilai yang terdapat pada multimedia pembelajaran Bahasa Jawa mencakup nilai-nilai Akhlak (rajin, selalu berusaha yang terbaik, nasionalisme, sopan-santun, disiplin, pintar membagi waktu, mempersiapkan diri dalam suatu acara, kerjasama, berprestasi, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, kasih sayang, suka menolong, tidak sombong, tidak menghina, dan selalu waspada).

G. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan modul ini diharapkan dapat dijadikan sebagai alternatif sumber belajar bagi siswa kelas IV MIN Malang 2. Manfaat yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan modul Bahasa Jawa adalah:

1. Memperkaya sumber belajar bagi guru, siswa dan lembaga;
2. Memberikan media pada siswa untuk belajar mandiri;
3. Materi yang terdapat pada produk pengembangan disesuaikan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang ada pada MGMP kota Malang;
4. Memberi kemudahan siswa dalam mempelajari materi yang terdapat pada modul pengembangan dimanapun mereka berada; dan
5. Memungkinkan untuk dilakukannya penelitian dan pengembangan lebih lanjut pada produk yang telah dikembangkan.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Beberapa asumsi peneliti terhadap hasil penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Dengan dikembangkannya modul Bahasa Jawa dengan menggunakan multimedia, siswa dapat tertarik untuk mempelajari modul pengembangan tersebut;
- b. Dengan hadirnya modul berbasis nilai-nilai Islam ini dapat membantu peserta didik dalam menerapkan nilai-nilai Islami.

- c. Dengan hadirnya modul ini dapat menciptakan sebuah kegiatan belajar yang efektif dan menyenangkan;
 - d. Setelah produk pengembangan diuji cobakan, siswa akan tertarik untuk selalu mempelajari muatan lokal Bahasa Jawa.
2. Keterbatasan pengembangan

Produk hasil penelitian dan pengembangan Bahasa Jawa terbatas pada materi semester II dengan subyek penelitiannya pada siswa kelas IV MIN Malang

2. Sedangkan validasi produk dinilai oleh 4 validator, yakni: 1 orang guru kelas, 1 orang ahli media, 1 orang ahli bahasa, dan siswa-siswi kelas IV MIN Malang 2, sebagai pengguna dengan dipilih secara random. Untuk nilai-nilai Islami yang diintegrasikan dengan produk terbatas pada nilai-nilai akhlak.

I. Definisi Istilah

Untuk menghindari kerancuan pemahaman terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini, maka peneliti memberikan definisi istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah suatu proses untuk menciptakan suatu rancangan atau konsep yang telah disusun sebelumnya oleh pengembang berdasarkan analisis atau kebutuhan tertentu.
2. Modul adalah media pembelajaran mandiri yang berisi satu materi pembelajaran yang diciptakan oleh peneliti atas dasar pertimbangan bersama, guna menciptakan media yang relevan dengan kondisi riil pengguna.

3. Nilai Islami adalah standar atau tolok ukur suatu sikap atau perilaku berdasarkan norma agama yang dilandasi oleh ketentuan agama (Islam).
4. Multimedia adalah sebuah unit atau media yang didalamnya mencakup tiga komponen (tulisan, gambar, dan video) yang dibuat menggunakan adobe flash CS 3 Professional, sehingga media ini berupa software pembelajaran.

J. Sistematika Penulisan

Dalam penelitian yang berjudul pengembangan modul Bahasa Jawa berbasis nilai Islami dengan menggunakan multimedia pada IV MIN Malang 2, terdapat pembahasan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan: meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan pengembangan, manfaat penelitian dan pengembangan, penelitian terdahulu, spesifikasi produk yang diharapkan, pentingnya penelitian dan pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, definisi istilah, dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Pustaka: meliputi penelitian dan pengembangan, pembelajaran bahasa Jawa, ruang lingkup bahasa Jawa, Teori nilai Islami, multimedia pembelajaran, modul sebagai media pembelajaran; integrasi Islam dan sains: kajian bahasa dalam al-qur'an, dan kerangka penelitian dan pengembangan.

Bab III Metode Penelitian: meliputi 1) model penelitian dan pengembangan, 2) Prosedur penelitian dan pengembangan, 3) Validasi Produk, dan 4) uji coba produk, desain uji coba, subyek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil Pengembangan: meliputi 1) penyajian data, 2) analisis data, dan 3) revisi produk pengembangan.

Bab V Penutup: meliputi 1) kajian produk yang telah direvisi, 2) kesimpulan hasil pengembangan, dan 3) saran-saran.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Bahasa Jawa

1. Kebijakan Pembelajaran Bahasa Jawa

Berdasarkan Pasal 41 dan Pasal 42 Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2009, penanganan bahasa dan sastra daerah menjadi tanggung jawab pemerintah daerah dan dalam pelaksanaan tanggung jawab itu, pemerintah daerah harus berkoordinasi dengan pemerintah pusat sebagai pembuat kebijakan nasional kebahasaan. Selain berupa pembagian tugas yang lebih terperinci, koordinasi itu dapat juga berupa fasilitasi kepakaran dan dukungan sumber daya.

Penanganan terhadap bahasa dan sastra daerah diklasifikasikan ke dalam tiga hal, yaitu pengembangan, pembinaan, dan perlindungan bahasa dan sastra daerah. Dalam pengembangan bahasa dilakukan upaya memodernkan bahasa melalui pemerikayaan kosakata, pemantapan dan pembakuan sistem bahasa, dan pengembangan laras bahasa. Sementara itu, upaya perlindungan dilakukan dengan menjaga dan memelihara kelestarian bahasa melalui penelitian, pengembangan, pembinaan, dan pengajarannya.²¹

Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 57 Tahun 2014 bab IV pasal 12 ayat 2 juga mengisyaratkan bahwa pengembangan Bahasa Daerah dilakukan melalui: (a) penelitian kebahasaan, (b) pengayaan kosakata, (c)

²¹ Sugiyono, *Pelindungan Bahasa Daerah dalam Kerangka Kebijakan Nasional Kebahasaan*, <http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/artikel/1343>, diakses tanggal 27 Januari 2016

pembakuan dan kodifikasi kaidah bahasa, (d) penyusunan bahan ajar, (e) penerjemahan, dan (f) publikasi hasil pengembangan bahasa daerah. Serta terdapat pula pada pasal 28 ayat 2 yang menunjukkan bahwa perlindungan Bahasa dilakukan salah satunya melalui pendidikan.²²

Secra lebih rinci peraturan yang mengatur tentang pembelajaran bahasa daerah tertuang pada Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 tentang mata pelajaran bahasa daerah sebagai muatan lokal wajib disekolah/madrasah.²³ Hal ini menunjukkan bahwa pentingnya para pendidik untuk ikut andil dalam mengembangkan materi serta modul pembelajaran Bahasa Jawa yang menarik guna memperkenalkan dan mengajarkan siswa tentang bahasa jawa, sehingga mereka tertarik untuk menggunakan bahasa jawa dalam kehidupan kesehariannya.

2. Implementasi Pembelajaran Bahasa Jawa

Pembelajaran Bahasa Jawa berfungsi untuk memperkenalkan siswa mengenal dirinya dan budaya daerahnya. Peserta didik diharapkan mampu mengenal budayanya, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, membuat keputusan yang bertanggungjawab pada tingkat pribadi dan sosial, menemukan serta

²² Salinan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 Tentang Pengembangan, Pelindungan dan Pembinaan Bahasa dan Sastra serta Peningkatan Fungsi Bahasa Indonesia, <http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/sites/default/files/permendikbud%20nomor%2050%20tahun%202015.pdf>, diakses pada tanggal 27 Januari 2016

²³ Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 tentang Mata Pelajaran Bahasa Daerah Sebagai Muatan Lokal Wajib Disekolah/Madrasah, <http://ditjenpp.kemenkumham.go.id/files/ld/2014/ProvinsiJawaTimur-2014-9.pdf>, diakses pada tanggal 27 Januari 2016

menggunakan kemampuan-kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya melalui pembelajaran bahasa.²⁴

Pembelajaran bahasa daerah hendaknya berlangsung tidak sekedar *meaning getting*, tetapi berupa proses *meaning making*, sehingga akan terjadi internalisasi nilai-nilai dalam diri siswa. Dengan pola ini, siswa tidak dipaksa bekerja keras menggunakan aspek kognitif mereka untuk memahami seperangkat kaidah. Energi mereka lebih diarahkan kepada pengembangan aspek afektif, sesuai dengan sifat bahasa daerah itu sendiri yang sebagian besar bersubstansikan nuansa afektif. Konsep pembelajaran seperti ini akan dapat diimplementasikan dengan baik pada semua pengajaran bahasa daerah di daerah manapun, karena pada dasarnya bahasa-bahasa daerah di Indonesia memiliki karakteristik yang sama, yaitu penuh dengan substansi afektif.²⁵

Pada sisi lain, pembelajaran bahasa daerah hendaknya dilakukan secara komunikatif dengan pempunan pada bagaimana bahasa itu biasa digunakan (lewat cara pembiasaan), bukan pada tata bahasa dan kosakata yang jarang digunakan. Contoh: pembelajaran bahasa Jawa yang menggunakan buku yang memuat mengenai tata bahasa dan kosakata yang tidak digunakan dalam kehidupan siswa (misalnya: nama jenis bunga, nama anak binatang, dll.) cenderung membuat siswa

²⁴ Fatkhur Noor Sidiq, *Pengelolaan Pembelajaran Bahasa Jawa di SDN Sraten 2 Kecamatan Gatak Kabupaten Sukoharjo*, artikel publikasi ilmiah Program Studi Manajemen Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012, hlm. 1

²⁵ Iqbal Nurul Azhar, *Penggunaan Multimedia dalam Pengajaran Muatan Lokal Bahasa Daerah*, Jurnal JEMBATAN MERAH Volume 3, Edisi Juli-Desember 2009, hlm. 1

menghafal kata-kata itu, tetapi tidak menerapkan dalam kehidupan sehari-hari (tidak melakukan pembiasaan).²⁶

Untuk mengemas pembelajaran agar lebih menarik dan tidak membosankan, apalagi kemudian menjemukan, guru dapat memanfaatkan sarana teknologi yang ada. Misalnya memanfaatkan VCD atau video berisi berbagai program bahasa, sastra, dan budaya daerah seperti wayang, berbagai upacara tradisional, lagu-lagu daerah (tembang, campursari, karawitan), pemanfaatan program komputer, pemanfaatan internet, dan sebagainya.²⁷

Berdasarkan uraian tentang implementasi pembelajaran Bahasa Jawa, maka tujuan pokok dari pembelajaran Bahasa Jawa adalah untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat bersosialisasi dan ikut andil bersama masyarakat di lingkungannya. Maka perlu adanya pembelajaran Bahasa Jawa yang mengedepankan aspek afektif pada saat pembelajaran. Hal ini ditujukan agar siswa dapat langsung menerapkan ilmu atau wawasan yang mereka pelajari. Sehingga, pembelajaran Bahasa Jawa perlu untuk diramu menjadi pembelajaran yang komunikatif, dimana peserta didik dapat berpartisipasi aktif saat pembelajaran. Agar tercipta kegiatan pembelajaran Bahasa Jawa yang menyenangkan, guru dapat memanfaatkan teknologi yang ada, sehingga peserta didik dapat menerima dan memahami materi pelajaran sesuai dengan apa yang diharapkan.

²⁶ Kisyani-Laksono, *Pelestarian dan Pengembangan Bahasa-Bahasa Daerah di Indonesia*, Artikel Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Surabaya (Agustus, 2011), hlm. 21

²⁷ Sutrisna Wibawa, *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Daerah: Dalam Kerangka Budaya* dalam Mulyana (ed), (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2008) hlm. 41

B. Ruang Lingkup Bahasa Jawa

1. Pengertian Bahasa Jawa

Bahasa adalah salah satu aspek budaya yang sangat penting, bahkan kebudayaan tidaklah mungkin ada tanpa adanya bahasa. Sebab bahasa merupakan alat komunikasi yang memungkinkan manusia saling berinteraksi antara satu dengan yang lain. Tinggi rendahnya budaya masyarakat adalah *manifestasi* dari bahasa.

Bahasa sebagai aspek kebudayaan nasional sarat dengan kaidah, baik mengenai tata bahasa (*paramasastra*), tingkatan-tingkatan bahasa (*unggah-ungguh basa*) maupun perbendaharaan kata. Hal ini yang membedakan bahasa pertama orang Jawa dengan bahasa-bahasa (daerah) lainnya.²⁸

Bahasa Jawa adalah bahasa yang digunakan penduduk bersuku bangsa Jawa di Jawa Tengah, Yogyakarta, dan Jawa Timur. Selain itu, bahasa Jawa juga digunakan oleh penduduk yang tinggal di beberapa daerah lain seperti Banten (terutama Serang, Cilegon, dan Tangerang) serta Jawa Barat (terutama kawasan pantai utara yang meliputi Karawang, Subang, Indramayu dan Cirebon).²⁹

Bahasa Jawa merupakan bahasa Ibu (bagi masyarakat Jawa) yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa Jawa sangat dilestarikan oleh orang Jawa. Bahasa Jawa dihormati dan diberi tempat untuk hidup dan berkembang. Untuk menjaga eksistensi bahasa Jawa di era globalisasi ini dengan

²⁸ Amin Jati Waluyo, "Pembelajaran Bahasa Jawa Ragam Kramat Pada Masyarakat Samin di Dukuh Tambak Desa Sumber Kecamatan Kradenan Kabupaten Blora", *Skripsi*, Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, 2010, hlm. 2

²⁹ https://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Jawa, diakses pada tanggal 12 Februari 2016

cara menerbitkan majalah-majalah yang menggunakan ragam bahasa Jawa. Misalnya, *Djoko Lodang*, *Panjebar Semangat*, dan lain-lain. Dengan bahasa Jawa seseorang dapat menghasilkan karya sastra yang menarik karena banyak pilihan kata yang dapat menambah estetika suatu karya sastra tersebut.³⁰

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* dikemukakan bahwa bahasa Jawa termasuk dalam golongan bahasa daerah. Menurut Moeliono, bahasa daerah adalah bahasa yang lazim dipakai di suatu daerah; bahasa suku bangsa Jawa. Menurut Poerwadarminta dalam *Baoesastra Djawa* disebutkan bahwa bahasa Jawa adalah sarana untuk mengungkapkan gagasan berupa kumpulan kata-kata Jawa. Sedangkan dalam Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah Nomor 9 Tahun 2012 tentang Bahasa, Sastra, dan Aksara Jawa, bahasa Jawa dimaknai sebagai bahasa yang dipakai secara turun-temurun oleh masyarakat di daerah atau penutur lainnya, sebagai sarana komunikasi dan ekspresi budaya.³¹

Setiap bahasa memiliki kekhasan masing-masing yang barangkali tidak dimiliki oleh bahasa lainnya. Bahasa Jawa ternyata juga memiliki kekhasan bahasa berupa ragam bahasa berupa *ngoko* dan *krama*. Ragam bahasa semacam ini tidak ditemukan dalam bahasa lainnya sehingga ini menjadi salah satu karakteristik yang membedakan bahasa Jawa dengan bahasa yang lainnya.³²

³⁰ Nur Aini, *Afiksasi, Reduplikasi, dan Komposisi Bahasa Jawa dalam Cerbung Getih Sri Panggung karya Kuku S. Wibowo pada Majalah Panjebar Semangat Edisi 12 Bulan Maret Sampai Edisi 26 Bulan Juni Tahun 2013*, Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa Universitas Muhammadiyah Purworejo, Vol. 05 / No. 03 / Agustus 2014, hlm. 9

³¹ Suyitno YP, *Seminar Nasional dan Bedah Buku Sumbangsih Pembelajaran Bahasa Jawa Terhadap Pendidikan Karakter dalam Implementasi Kurikulum 2013*, hlm. 81

³² Amrih Setiowati, "Pengembangan Buku Berbahasa Jawa Bergambar Sebagai Penunjang Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar", *Skripsi*, Jurusan Bahasa Dan Sastra Jawa Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Semarang 2013, hlm. 17

Bahasa memainkan peranan penting dalam bidang sastra sebagai produk budaya. Bahkan bahasa memberikan sedemikian banyak berbagai kemungkinan ungkapan, hingga ada juga ruang tertentu untuk perbedaan perseorangan (misalnya secara gaya bahasa) dalam penggunaan-penggunaan bahasa, tanpa membahayakan komunikasi. Dalam bentuk-bentuk tertentu penggunaan bahasa, misalnya sastra, kemungkinan-kemungkinan variasi perseorangan sering muncul. Tetapi variasi perseorangan selalu bergerak dalam rangka apa yang telah ditentukan oleh kaidah-kaidah sosial.³³

Demikian pentingnya peranan bahasa tidak dapat diragukan lagi. Dalam praktik komunikasi yang terjadi, masyarakat menggunakan bahasa dalam “membangun kebudayaannya”. Oleh sebab itu, pembentukan karakter bangsa pun dapat dilakukan dengan sarana bahasa.³⁴

Jadi, Bahasa Jawa merupakan sebuah alat interaksi masyarakat yang memiliki pembeda pada setiap daerah dan biasa digunakan dalam kegiatan sehari-hari bagi penuturnya serta memiliki kekhasan disetiap ragam bahasanya.

2. Kompetensi Muatan Lokal Bahasa Jawa

Menurut Pergub Jawatimur pada Bab 1 Pasal 2 menyebutkan bahwa Bahasa daerah diajarkan secara terpisah sebagai mata pelajaran muatan lokal wajib di seluruh sekolah/madrasah di Jawa Timur. Kemudian pada Bab 2 dan 3 tentang Maksud dan Tujuan, disebutkan bahwa Muatan lokal bahasa daerah

³³ Nurhayati, *Fungsi Bahasa Sebagai Pengembang Budaya Bangsa yang Berkarakter dalam Kaitannya dengan Fungsi Pendidikan*, Artikel FKIP Universitas Sriwijaya, Palembang, (2010), hlm. 8

³⁴ Nurhayati, *Fungsi Bahasa Sebagai Pengembang Budaya Bangsa yang Berkarakter dalam Kaitannya dengan Fungsi Pendidikan*, Artikel FKIP Universitas Sriwijaya, Palembang, (2010), hlm. 8

dimaksudkan sebagai wahana untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan etika, estetika, moral, spiritual, dan karakter. serta bertujuan untuk melestarikan, mengembangkan, dan mengkreasikan bahasa dan sastra daerah.³⁵

Kompetensi inti Bahasa Jawa dirancang seiring dengan meningkatnya usia peserta didik pada kelas tertentu. Melalui kompetensi inti, integrasi vertikal berbagai kompetensi dasar pada kelas yang berbeda dapat dijaga. Rumusan kompetensi inti menggunakan notasi sebagai berikut:

- 1) Kompetensi Inti (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual;
- 2) Kompetensi Inti (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial;
- 3) Kompetensi Inti (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan; dan
- 4) Kompetensi Inti (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan.

Uraian tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar untuk jenjang Sekolah Dasar/Sekolah Dasar Luar Biasa/Madrasah Ibtidaiyah pada kelas IV adalah sebagai berikut.³⁶

KOMPETENSI INTI

KOMPETENSI DASAR

- | | |
|---|--|
| 1. Menerima,
menjalankan, dan
menghargai ajaran
agama yang dianutnya | 1.1 Meresapi makna anugerah Tuhan YME
berupa bahasa daerah yang diakui sebagai
budaya daerah yang kokoh dan sarana belajar
untuk memperoleh ilmu pengetahuan.

1.2 Mengakui dan mensyukuri anugerah Tuhan
YME atas keberadaan lingkungan dan |
|---|--|

³⁵ Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 tentang Mata Pelajaran Bahasa Daerah Sebagai Muatan Lokal Wajib Disekolah/Madrasah, <http://ditjenpp.kemendiknas.go.id/files/ld/2014/ProvinsiJawaTimur-2014-9.pdf>, diakses pada tanggal 27 Januari 2016

³⁶ Lampiran Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 “Mata Pelajaran Bahasa Daerah Sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah” http://jdih.surabaya.go.id/pdffdoc/pergub_19.pdf, diakses pada tanggal 27 Januari 2016

sumber daya alam, alat teknologi modern dan tradisional, perkembangan teknologi, energi, serta permasalahan sosial.

1.3 Mengagumi ciri khas keindahan karya seni dan karya kreatif daerah Jawa Timur sebagai anugerah Tuhan.

2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

2.1 Memiliki perilaku jujur dan santun dalam komunikasi.

2.2 Memiliki perilaku peduli dan rasa ingin tahu tentang cuaca dan musim.

2.3 Memiliki perilaku disiplin, jujur, tanggung jawab, dan santun dalam kehidupan bergotong royong.

2.4 Memiliki perilaku sportif, disiplin, dan terpuji dalam berbagai kegiatan.

2.5 Memiliki perilaku santun, peduli, dan jujur terhadap indahny persahabatan.

2.6 Memiliki perilaku tanggung jawab dan peduli dalam memanfaatkan alam.

2.7 Memiliki perilaku terpuji dan santun dalam kehidupan sehari-hari terhadap orang tua dan sesama manusia.

2.8 Memiliki perilaku peduli, disiplin, dan tanggung jawab dalam menjaga kelestarian lingkungan.

2.9 Menunjukkan rasa ingin tahu dalam mengamati alam lingkungan sekitar untuk mendapatkan ide berkarya seni.

3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati

3.1 Mengenal, memahami, mengidentifikasi teks puisi modern dalam bentuk lisan dan tulis.

3.2 Mengenal, memahami, mengidentifikasi teks

- (mendengar, melihat, dialog, teks cerita, dan teks drama dengan membaca) dan tatakrama.
- menanya berdasarkan 3.3 Mengetahui dan memahami unsur intrinsik teks cerita rakyat secara lisan dan tulis.
- dirinya, makhluk 3.4 Mengetahui, memahami, mengidentifikasi jenis ciptaan Tuhan dan karangan narasi dan deskripsi.
- kegiatannya, dan 3.5 Mengetahui dan memahami teks *tembang dolanan / laghu en-maenan*.
- benda-benda yang 3.6 Mengetahui dan memahami *sandhangan / pangangghuy* aksara Jawa / *carakan Madhura*.
- dijumpainya di rumah 3.7 Mengetahui, memahami, mengidentifikasi kata berimbuhan dalam teks sesuai kaidah.
- dan di sekolah.
4. Menyajikan 4.1 Membaca ekspresif teks puisi modern.
- pengetahuan faktual 4.2 Melakukan dialog, bermain peran, bercerita dalam bahasa yang dengan tatakrama
- jelas, sistematis dan 4.3 Menceritakan kembali teks cerita rakyat logis, dalam karya yang sesuai dengan urutan yang benar.
- estetis, dalam gerakan 4.4 Menulis jenis karangan narasi dan deskripsi.
- yang mencerminkan 4.5 Melagukan dan mengapresiasi *tembang dolanan / laghu en-maenan*.
- tindakan yang 4.6 Menulis kalimat dengan huruf Latin dan huruf Jawa / *corakan Madura* menggunakan
- mencerminkan perilaku *sandhangan/pangangghuy* aksara
- anak beriman dan Jawa/*carakan Madhura*
- berakhlak mulia 4.7 Menulis kalimat menggunakan kata berimbuhan.

Bahasa Jawa merupakan muatan lokal yang wajib diajarkan di madrasah. Seperti halnya mata pelajaran tematik, muatan lokal Bahasa Jawa juga memuat empat kompetensi (kompetensi: spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan).

Kompetensi dasar Bahasa Jawa telah diatur dalam peraturan gubernur Jawa Timur, sehingga guru dapat mengajarkan kompetensi minimal yang harus dikuasai oleh siswa saat pembelajaran.

C. Teori Nilai Islami

1. Hakikat Nilai

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, nilai diartikan dengan harga. Jika dikaitkan dengan budaya, nilai berarti sebuah konsep abstrak mengenai masalah dasar yang sangat penting dan bernilai dalam kehidupan manusia. Namun, jika nilai dikaitkan dengan keagamaan, berarti konsep mengenai penghargaan tinggi yang diberikan oleh warga masyarakat pada beberapa masalah pokok dalam kehidupan keagamaan yang bersifat suci sehingga menjadikan pedoman bagi tingkah laku keagamaan warga masyarakat bersangkutan.

Nilai berasal dari bahasa Latin *vale're* yang artinya berguna, mampu akan, berdaya, berlaku, sehingga nilai diartikan sebagai sesuatu yang dipandang baik, bermanfaat dan paling benar menurut keyakinan seseorang atau sekelompok orang. Nilai adalah kualitas suatu hal yang menjadikan hal itu disukai, diinginkan, dikejar, dihargai, berguna dan dapat membuat orang yang menghayatinya menjadi bermartabat.³⁷

Pengertian nilai menurut Fraenkel dalam Kartawisastra adalah standar tingkah laku, keindahan, keadilan, kebenaran, dan efisiensi yang mengikat manusia dan sepatutnya dijalankan dan dipertahankan. Pengertian ini

³⁷ Sutarjo Adisusilo, *Pembelajaran Nilai-Karakter:Konstruktivisme dan VCT Sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2012) hlm. 56

menunjukkan bahwa hubungan antara subjek dengan objek memiliki arti yang penting dalam kehidupan subjek.³⁸

Sedangkan menurut Kimball Young nilai adalah yang dianut oleh suatu masyarakat, mengenai apa yang dianggap baik dan apa yang dianggap buruk oleh masyarakat. Untuk menentukan sesuatu itu dikatakan baik atau buruk, pantas atau tidak pantas harus melalui proses menimbang. Hal ini tentu sangat dipengaruhi oleh kebudayaan yang dianut masyarakat. Tak heran apabila antara masyarakat yang satu dan masyarakat yang lain terdapat perbedaan tata nilai.³⁹

Secara garis besar nilai dibagi dalam dua kelompok yaitu nilai-nilai nurani (*values of being*) dan nilai-nilai memberi (*values of giving*). Nilai-nilai nurani adalah nilai yang ada dalam diri manusia kemudian berkembang menjadi perilaku serta cara kita memperlakukan orang lain. Yang termasuk dalam nilai-nilai nurani adalah kejujuran, keberanian, cinta damai, keandalan diri, potensi, disiplin, tahu batas, kemurnian, dan kesesuaian. Nilai-nilai memberi adalah nilai yang perlu dipraktikkan atau diberikan yang kemudian akan diterima sebanyak yang diberikan. Yang termasuk pada kelompok nilai-nilai memberi adalah setia, dapat dipercaya, hormat, cinta, kasih sayang, peka, tidak egois, baik hati, ramah, adil, dan murah hati.⁴⁰

Selain dari itu nilai memiliki sifat yang perlu diperhatikan, antara lain:

- 1) Nilai adalah unsur integral dalam pengetahuan dan pemikiran;

³⁸ Muwardi Lubis, *Evaluasi Pendidikan Nilai:Perkembangan Moral Keagamaan Mahasiswa PTAIN* (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2011) hlm. 17

³⁹ Muhamad Nurdin, "Internalisasi Nilai-Nilai Islami dalam Membentuk Kesadaran Antikorupsi Melalui Pengembangan Materi Kurikulum PAI di SMP" *Tesis*, Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon, 2012. hlm. 43

⁴⁰ Zaim Elmubarak, *Membumikan Pendidikan Nilai:Mengumpulkan yang Terserak, Menyambung yang Terputus dan Menyatukan yang Tercerai*, (Bandung:Alfabeta, 2008) hlm. 7

- 2) Nilai adalah unsur integral dengan aktivitas sosial;
- 3) Nilai merupakan unsur dari aktivitas personal dan sosial yang ada dalam peristiwa-peristiwa praktis di dalam kehidupan; dan
- 4) Terakhir, nilai sebenarnya dapat dipelajari.

Selanjutnya nilai merupakan hasil proses pengalaman, dalam mana seseorang mempunyai rasa kekaguman, pilihan sendiri, dan mengintegrasikan pilihannya kedalam pola kehidupannya sehingga nilai akan tumbuh dan berkembang dalam kehidupannya.⁴¹

Demikian luasnya implikasi konsep nilai ketika dihubungkan dengan konsep lainnya, ataupun dikaitkan dengan sebuah *statement*. Konsep nilai ketika dihubungkan dengan logika menjadi benar-salah, konsep nilai ketika dihubungkan dengan estetika menjadi indah-jelek, dan ketika dihubungkan dengan etika menjadi baik-buruk. Tapi yang pasti bahwa nilai menyatakan sebuah kualitas. Bahkan dikatakan bahwa nilai adalah kualitas empiris yang tidak bisa didefinisikan. Hanya saja, sebagaimana dikatakan Louis Katsoff, kenyataan bahwa nilai tidak dapat didefinisikan tidak berarti nilai tidak bisa dipahami.⁴²

Dilihat dari sudut pandang ideologi pendidikan, yakni nilai dianggap sebagai sejenis perilaku tertentu yang terkait dengan konsepsi tertentu tentang tahu dan yang diketahui. Dalam hal ini, pengetahuan dalam perkembangan selanjutnya menjelma menjadi keyakinan yang kemudian direfleksikan menjadi sikap dan perilaku. Sehingga nilai dianggap sebagai perwujudan diri.

⁴¹ Kamrani Buseri, *Nilai-Nilai Ilahiah Remaja Pelajar: Telaah Phenomenologis dan Strategi Pendidikannya*, hlm. 215-216

⁴² Abdul Latif, *Pendidikan Berbasis Nilai Kemasyarakatan*, (Bandung:Refika Aditama, 2007) hlm. 69

Perwujudan diri (*self-actualization*) di sini adalah perwujudan potensi-potensi diri menjadi nyata. Potensi adalah hal yang inheren, ada dalam diri tapi belum digali dan dimunculkan ke permukaan. Potensi-potensi yang dimaksud adalah kemampuan-kemampuan (kapasitas) positif misalnya kemampuan untuk menjadi rasional, bermoral, mencari pencerahan atau penerangan akal budi (*enlightment*), dan seterusnya. Sedangkan potensi-potensi yang berlawanan atau bertentangan dipandang sebagai ketiadaan perwujudan potensi tertentu atau perwujudan yang keliru atau menyimpang.⁴³

Berbagai uraian yang telah dikemukakan, maka nilai dapat diartikan berbeda sesuai dengan ruang lingkup penggunaan nilai itu sendiri. Nilai juga berada pada dua posisi, yakni nilai yang berada pada diri sendiri, dan nilai terhadap orang lain. Jika dikaitkan dengan pendidikan, maka nilai adalah sebuah konsep ilmu yang kemudian diwujudkan menjadi suatu tindakan atau perilaku.

2. Peran Nilai

Nilai tidak selalu sama bagi seluruh warga masyarakat, karena dalam suatu masyarakat sering terdapat kelompok-kelompok yang berbeda secara sosio-ekonomis, politik, agama, etnis, budaya, di mana masing-masing kelompok sering memiliki sistem nilai yang berbeda-beda.⁴⁴ Nilai sebagai sesuatu yang abstrak menurut Rath, et al mempunyai sejumlah indikator yang dapat kita cermati, yaitu:⁴⁵

⁴³ Abdul Latif, *Pendidikan Berbasis Nilai Kemasyarakatan*, (Bandung:Refika Aditama, 2007), hlm. 69-70

⁴⁴ Sutarjo Adisusilo, *Pembelajaran Nilai-Karakter:Konstruktivisme dan VCT Sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif*, hlm. 57

⁴⁵ Sutarjo Adisusilo, *Pembelajaran Nilai-Karakter:Konstruktivisme dan VCT Sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif*, hlm. 58-59

- 1) Nilai memberi tujuan atau arah (*goals or purposes*) kemana kehidupan harus menuju, harus dikembangkan atau harus diarahkan;
- 2) Nilai memberi aspirasi (*aspirations*) atau inspirasi kepada seseorang untuk hal yang berguna, yang baik, yang positif bagi kehidupan;
- 3) Nilai mengarahkan seseorang untuk bertingkah laku (*attitudes*), atau bersikap sesuai dengan moralitas masyarakat, jadi nilai itu memberi acuan atau pedoman bagaimana seharusnya seseorang harus bertingkah laku;
- 4) Nilai itu menarik (*interests*), memikat hati seseorang untuk dipikirkan, untuk direnungkan, untuk dimiliki, untuk diperjuangkan dan untuk dihayati;
- 5) Nilai mengusik perasaan (*feelings*), hati nurani seseorang ketika sedang mengalami berbagai perasaan, atau suasana hati, seperti senang, sedih, tertekan, bergembira, bersemangat, dan lain-lain;
- 6) Nilai terkait dengan keyakinan atau kepercayaan (*beliefs and convictions*) seseorang, suatu kepercayaan atau keyakinan terkait dengan nilai-nilai tertentu;
- 7) Suatu nilai menuntut adanya aktivitas (*activities*) perbuatan atau tingkah laku tertentu sesuai dengan nilai tersebut, jadi nilai tidak berhenti pada pemikiran, tetapi mendorong atau menimbulkan niat untuk melakukan sesuatu sesuai dengan nilai tersebut; dan
- 8) Nilai biasanya muncul dalam kesadaran, hati nurani atau pikiran seseorang ketika yang bersangkutan dalam situasi kebingungan, mengalami dilema atau menghadapi berbagai persoalan hidup (*worries, problems, obstacles*).

Sehubungan dengan peranan nilai dalam kehidupan manusia, ahli pendidikan nilai dari Amerika Serikat, Rath, Harmin dan Simon mengatakan: *“Values are general guides to behavior which tend to give direction to life”*. Jadi, nilai itu merupakan panduan umum untuk membimbing tingkah laku dalam rangka mencapai tujuan hidup seseorang.⁴⁶

Dalam pandangan Kalven, nilai mempunyai peranan begitu penting dan banyak didalam hidup manusia, sebab nilai selain sebagai pedoman hidup, menjadi pedoman penyelesaian konflik, memotivasi dan mengarahkan hidup manusia. Nilai itu bila ditanggapi positif akan membantu manusia hidup lebih baik. Sedangkan bila dorongan itu tidak ditanggapi positif, maka orang akan merasa kurang bernilai dan bahkan kurang bahagia sebagai manusia.⁴⁷

Berdasarkan peranan nilai dalam masyarakat yang terdapat pada uraian diatas, maka tingkah laku manusia dalam masyarakat akan selalu diperhatikan. Hal ini terjadi karena nilai menunjukkan sesuatu yang pantas untuk dilakukan ataupun tidak. Peranan nilai tersebut akan menjadikan masyarakat penganutnya untuk selalu menilai tingkah laku yang ada pada dirinya maupun orang lain.

3. Pemerolehan Nilai

Nilai diperoleh melalui beberapa cara. Pertama, pencarian kebenaran dan keutamaan melalui filsafat, yakni melalui cara berpikir kontemplatif (paradigma

⁴⁶ Sutarjo Adisusilo, *Pembelajaran Nilai-Karakter:Konstruktivisme dan VCT Sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif*, hlm 59

⁴⁷ Sutarjo Adisusilo, *Pembelajaran Nilai-Karakter:Konstruktivisme dan VCT Sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif*, hlm 59

logis-abstrak). Melalui filsafat seseorang bisa menemukan makna dari sesuatu yang abstrak atau makna yang ada “dibelakang” objek yang konkret. Ini karena filsafat mengoptimalkan fungsi nalar untuk menemukan makna yang tidak terjelaskan oleh ilmu pengetahuan. Makna itu dapat menjadi rujukan (nilai) seseorang jika benar-benar diyakininya atau dirumuskan kedalam klausa-klausa normatif.

Kedua, nilai diperoleh melalui paradigma berpikir logis-empiris. Paradigma ini merupakan paradigma ilmu pengetahuan yang selalu memerlukan bukti-bukti nyata dalam menguji kebenaran dan keutamaan sesuatu. Nilai yang diperoleh melalui jalan ini banyak mengungkapkan kebenaran teoretik karena ditempuh melalui cara berpikir ilmiah. Nilai-nilai keutamaan ini banyak kita temukan dalam cabang disiplin ilmu agama, ilmu sosial, dan humaniora.

Ketiga, perolehan nilai melalui hati dan fungsi rasa, cara ini tidak lagi menyertakan pertimbangan logis (filsafat) atau logis-empiris (ilmu pengetahuan). Karena nilai atau pengetahuan dengan cara ini masuk melalui “pintu” intuisi dan bersarang dalam keyakinan hati. Nilai-nilai yang berkaitan dengan hal-hal gaib yang tidak dapat terjangkau melalui cara berpikir kontemplatif (filsafat) dan cara berpikir ilmiah dapat diketahui melalui ketajaman mata hati. Model perolehan nilai ini dilakukan dengan cara pengembaraan batin pada wilayah supra-logis. Sifat pengetahuan nilai pada wilayah ini tidak memenuhi kecukupan pengetahuan (*sufficient-rationalis*) untuk dipahami secara filosofis maupun ilmiah.

Keberadaannya hanya dapat diterima oleh rasa. Pengakuan kebenaran hanya bisa diberikan oleh orang yang pernah mengalami fenomena keagamaan serupa.⁴⁸

Jadi, awal dari pemerolehan nilai adalah melalui sebuah renungan dan pemikiran. Melalui renungan dan pemikiran tersebut akan muncul sebuah jawaban dari sebab akibat yang muncul akibat sebuah tindakan dan untuk kemudian berdampak pada nilai itu sendiri.

4. Nilai dalam Islam

Nilai-nilai keislaman merupakan bagian dari nilai material yang terwujud dalam kenyataan pengalaman rohani dan jasmani. Nilai-nilai Islam merupakan tingkatan integritas kepribadian yang mencapai tingkat budi (insan kamil). Nilai-nilai Islam bersifat mutlak kebenarannya, universal dan suci. Kebenaran dan kebaikan agama mengatasi rasio, perasaan, keinginan, nafsu-nafsu manusiawi dan mampu melampaui subyektifitas golongan, ras, bangsa, dan stratifikasi sosial.⁴⁹

Secara hakiki sebenarnya nilai Islam merupakan nilai yang memiliki dasar kebenaran yang paling kuat dibandingkan dengan nilai-nilai sebelumnya. Nilai ini bersumber dari kebenaran tertinggi yang datangnya dari Tuhan. Nilai Islami disamping merupakan tingkatan integritas kepribadian yang mencapai tingkatan budi (conscience, insan kamil), juga sifatnya mutlak kebenarannya, universal, dan suci.⁵⁰

⁴⁸ Abdul Latif, *Pendidikan Berbasis Nilai Kemasyarakatan*, (Bandung:Refika Aditama, 2007), hlm. 73-74

⁴⁹ Reza Bhaskara Putra, "Pengertian dan Konsep Nilai dalam Islam", https://www.academia.edu/9238928/PENGERTIAN_DAN_KONSEP_NILAI_DALAM_ISLAM, diakses pada tanggal 31 Maret 2016

⁵⁰ Amalia Sfitri. dkk, *Internalisasi Nilai-Nilai Islam Terhadap Anak Autis (Studi Kasus Kelas 5 dan 6 SDLB B dan C di SLB Al-Ghaffar Guchany Pondok Gede Kota Bekasi)*, Artikel Jurusan Ilmu Agama Islam Universitas Negeri Jakarta

Agama sering dipandang sebagai sumber nilai, karena agama berbicara baik dan buruk, benar dan salah. Demikian pula agama Islam memuat ajaran normative yang berbicara tentang kebaikan yang seyogyanya dilakukan manusia dan keburukan yang harus dihindarkannya.

Dilihat dari asal datangnya nilai, dalam perspektif Islam terdapat dua sumber nilai, yakni Tuhan dan Manusia. Nilai yang datang dari Tuhan adalah ajaran-ajaran tentang kebaikan yang terdapat dalam kitab suci. Nilai yang merupakan firman Tuhan bersifat mutlak, tetapi implementasinya dalam bentuk perilaku merupakan penafsiran terhadap firman tersebut bersifat relatif.⁵¹

Nilai-nilai agama Islam memuat Aturan-aturan Allah yang antara lain meliputi aturan yang mengatur tentang hubungan manusia dengan Allah, hubungan manusia dengan manusia, dan hubungan manusia dengan alam secara keseluruhan. Manusia akan mengalami ketidak-nyamanan, ketidak-harmonisan, ketidak-tentraman, atau pun mengalami permasalahan dalam hidupnya, jika dalam menjalin hubungan-hubungan tersebut terjadi ketimpangan atau tidak mengikuti aturan yang telah ditetapkan oleh Allah.⁵²

Berdasarkan uraian tentang nilai islam, dapat kita ambil sebuah kesimpulan bahwa nilai dalam Islam sangat besar peranannya dalam kehidupan. Terutama dalam menentukan dan memutuskan perilaku atau tindakan yang akan dikerjakan. Dengan mengimplementasikan nilai, berarti seseorang harus mampu

⁵¹ Sofyan Sauri, "Nilai", [http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR. PEND. BAHASA ARAB/195604201983011-SOFYAN SAURI/makalah2/NILAI.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BAHASA_ARAB/195604201983011-SOFYAN_SAURI/makalah2/NILAI.pdf), diakses tanggal 31 Maret 2016

⁵² Ali Muhtadi, "Penanaman Nilai-Nilai Agama Islam Dalam Pembentukan Sikap Dan Perilaku Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Luqman Al-Hakim Yogyakarta", Artikel FIP UNY, hlm. 4

untuk menjaga perilakunya, baik perilaku terhadap diri sendiri, orang lain, maupun terhadap Tuhannya.

5. Macam-Macam Nilai Islami

Menurut Agustian, beberapa karakteristik nilai yang dianggap pokok dan universal antara lain jujur, tanggung jawab, disiplin, kerjasama, adil, visioner, dan peduli.⁵³

Aspek nilai-nilai ajaran Islam pada intinya dapat dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu nilai-nilai aqidah, nilai-nilai ibadah, dan nilai-nilai akhlak. Nilai-nilai aqidah mengajarkan manusia untuk percaya akan adanya Allah Yang Maha Esa dan Maha Kuasa sebagai Sang Pencipta alam semesta, yang akan senantiasa mengawasi dan memperhitungkan segala perbuatan manusia di dunia. Dengan merasa sepenuh hati bahwa Allah itu ada dan Maha Kuasa, maka manusia akan lebih taat untuk menjalankan segala sesuatu yang telah diperintahkan oleh Allah dan takut untuk berbuat dhalim atau kerusakan di muka bumi ini. Nilai-nilai ibadah mengajarkan pada manusia agar dalam setiap perbuatannya senantiasa dilandasi hati yang ikhlas guna mencapai ridho Allah. Pengamalan konsep nilai-nilai ibadah akan melahirkan manusia yang adil, jujur, dan suka membantu sesamanya. Selanjutnya yang terakhir nilai-nilai akhlak mengajarkan kepada manusia untuk bersikap dan berperilaku yang baik sesuai norma atau adab yang benar dan baik, sehingga akan membawa pada kehidupan manusia yang tentram, damai, harmonis, dan seimbang. Dengan demikian jelas bahwa nilai-nilai ajaran Islam merupakan nilai-nilai yang akan mampu membawa

⁵³ Chaerul Rochman, *Pembelajaran Fisika Berbasis Nilai Agama Islam Pada Perguruan Tinggi Agama Islam*, Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 11, No. 2, Oktober 2010, ISSN 1412-565X. hlm. 53

manusia pada kebahagiaan, kesejahteraan, dan keselamatan manusia baik dalam kehidupan di dunia maupun kehidupan di akhirat kelak.⁵⁴

Lapangan kehidupan manusia merupakan satu kesatuan antara satu bidang dengan bidang kehidupan lainnya. Dalam pembagian dimensi kehidupan Islam lainnya yaitu ada dimensi tauhid, syariah, dan akhlak. Namun secara garis besar nilai Islam lebih menonjol dalam nilai akhlak. Menurut Zakky Mubarak, ia membagi nilai-nilai akhlak kepada lima jenis, yaitu:⁵⁵

- a) Nilai-Nilai Akhlak Pribadi
- b) Nilai-Nilai Akhlak Keluarga
- c) Nilai-Nilai Akhlak Sosial
- d) Nilai-Nilai Akhlak Terhadap Negara

Jadi, macam-macam nilai berdasarkan jenisnya, dibagi menjadi tiga, yakni: nilai akidah, nilai ibadah, dan nilai akhlak. Sedangkan nilai akhlak yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini, terbagi menjadi empat jenis (nilai akhlak: pribadi, keluarga, sosial, dan terhadap negara).

6. Internalisasi Pembelajaran Berbasis Nilai Islami

Tidak semua nilai yang kita ketahui selalu berhasil diamalkan. Antara pengetahuan atau *cognition* dengan pengamalan atau *praxis* terdapat suatu jarak yang dapat panjang tetapi dapat pula pendek. Mochtar Buchori, mengatakan

⁵⁴ Lukman Hakin, *Internalisasi Nilai-Nilai Agama Islam dalam Pembentukan Sikap dan Perilaku Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Muttaqin Kota Tasikmalaya*, Jurnal Pendidikan Agama Islam –*Ta'lim* Vol. 10 No. I – 2012. hlm. 69

⁵⁵ Amalia Safitri, dkk, *Internalisasi Nilai-Nilai Islam Terhadap Anak Autis (Studi Kasus Kelas 5 dan 6 SDLB B dan C di SLB Al-Ghaffar Guchany Pondok Gede Kota Bekasi)*,

bahwa antara kognisi dengan praxis terdapat empat langkah batin yang harus dilakukan setiap orang. Secara keseluruhan langkah-langkah itu ialah: 1) kognisi (*cognition*); 2) afeksi (*afectio*); 3) volisi (*volitio*); 4) konasi (*conatio*); 5) motivasi (*motivatio*); dan 6) *praxis* yaitu pengalaman.⁵⁶

Untuk menerapkan nilai-nilai Islami, diperlukan sarana yang berupa model program perencanaan pembelajaran yang melibatkan berbagai nilai.⁵⁷ Berkaitan dengan pembelajaran yang melibatkan nilai ini, beberapa penelitian menunjukkan bahwa: penerapan model pembelajaran nilai dasar menyebabkan peserta didik memiliki sikap positif terhadap pentingnya nilai perdamaian.⁵⁸

Dalam kaitannya dengan internalisasi, Muhadjir mengemukakan bahwa internalisasi adalah interaksi yang memberi pengaruh pada penerimaan atau penolakan nilai (*values*), lebih memberi pengaruh pada kepribadian, fungsi evaluatif menjadi lebih dominan. Proses internalisasi dilakukan melalui lima jenjang, yaitu: (1) menerima, (2) menanggapi, (3) memberi nilai, (4) mengorganisasi nilai, dan, (5) karakterisasi nilai.

Proses internalisasi benar-benar mencapai tujuannya apabila telah mencapai jenjang yang keempat yaitu mengorganisasikan nilai. Mulai jenjang keempat ini kemudian terjadi proses menuju kepemilikan sistem nilai tertentu. Pada jenjang ini berbagai nilai ditata supaya sinkron dan kohern. Baru pada

⁵⁶ Kamrani Buseri, *Nilai-nilai Ilahiah Remaja Pelajar: Telaah Phenomenologis dan Strategi Pendidikannya*, hlm. xi

⁵⁷ Chaerul Rochman, *Pembelajaran Fisika Berbasis Nilai Agama Islam Pada Perguruan Tinggi Agama Islam*, Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 11, No. 2, Oktober 2010, ISSN 1412-565X hlm. 53

⁵⁸ Chaerul Rochman, *Pembelajaran Fisika Berbasis Nilai Agama Islam Pada Perguruan Tinggi Agama Islam*, Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 11, No. 2, Oktober 2010, ISSN 1412-565X hlm. 53

jenjang kelima proses internalisasi nilai, subyek sudah mulai menyusun hubungan hierarki berbagai nilai dan diorganisasikan sedemikian rupa sehingga menyatu dalam arti sinkron dan kohern.

Apabila para pendidik memahami hubungan hierarki serta pengorganisasian berbagai nilai ini, maka proses internalisasi nilai bagi siswa akan terwujud mempribadi dalam diri siswa. Jadi yang diperlukan adalah transinternalisasi program pendidikan, yang maknanya bahwa subyek didik bersama pendidiknya, menghayati program beserta nilainya. Proses lanjut dari penghayatan nilai adalah aktualisasi nilai atau perwujudan nilai dalam perilaku sehari-hari.⁵⁹

Untuk mewujudkan internalisasi pembelajaran berbasis nilai, maka penting bagi guru untuk menerapkan berbagai strategi dan model pembelajaran yang didalamnya mencakup dan atau mengintegrasikan nilai. Pengajaran berbasis nilai dapat dikatakan berhasil jika peserta didik menjadikan nilai yang mereka pelajari menjelma menjadi sebuah karakter yang ada pada dirinya.

D. Multimedia Pembelajaran

1. Pengertian Multimedia Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang berarti sesuatu yang terletak di tengah (antara dua pihak atau

⁵⁹ Titik Sunarti Widyaningsih. dkk, *Internalisasi dan Aktualisasi Nilai-Nilai Karakter Pada Siswa SMP Dalam Perspektif Fenomenologis (Studi Kasus di SMP 2 Bantul)*, Jurnal Pembangunan dan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi, Volume 2, Nomor 2, 2014, hlm. 185

kutub) atau suatu alat. Dalam *Webster Dictionary*, media atau medium adalah segala sesuatu yang terletak di tengah dalam bentuk jenjang, atau alat apa saja yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dua pihak atau dua hal.⁶⁰

Gerlach dan Ely mengatakan, apabila dipahami secara garis besar, maka media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.⁶¹ Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotograferis, atau elektronis untuk menangkap, memroses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁶²

Bertolak dari berbagai definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pebelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dengan demikian, maka guru atau dosen, buku ajar, serta lingkungan adalah media.⁶³

Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk text, audio, grafik, animasi, dan video. Beberapa definisi menurut beberapa ahli:⁶⁴

- a) Kombinasi dari komputer dan video (*Rosch*);
- b) Kombinasi dari tiga elemen: suara, gambar, dan teks (*McComick*);

⁶⁰ Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta:Yuma Pustaka dengan FKIP UNS, 2010), hlm. 4

⁶¹ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran:Manual dan Digital* (Bogor:Ghalia Indonesia, 2011) hlm. 7

⁶² Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran:Manual dan Digital*, (Bogor:Ghalia Indonesia, 2011) ,hlm. 8

⁶³ Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta:Yuma Pustaka dengan FKIP UNS, 2010), hlm. 5-6

⁶⁴ Antonius Rachmat dan Alphone Ruswanto, "Pengantar Multimedia", <http://lecturer.ukdw.ac.id/antondownloadmultimedia1.pdf>, diakses tanggal 7 Februari 2016

- c) Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (*Turban dan kawan-kawan*);
- d) Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video (*Robin dan Linda*); dan
- e) Multimedia dalam konteks komputer menurut Hofstetter 2001 adalah: pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Istilah “multimedia” bisa punya makna berlainan bagi orang lain.⁶⁵ Saat digunakan sebagai kata benda, multimedia merujuk pada teknologi untuk menyajikan materi dalam bentuk verbal dan visual. Dalam hal ini, multimedia berarti “teknologi multimedia” –alat yang digunakan untuk menyajikan materi verbal dan visual.

Sebagai kata keterangan, multimedia bisa digunakan dalam konteks berikut ini:

Multimedia learning –*belajar dari kata-kata dan gambar-gambar,*

Multimedia message atau presentasi multimedia –*penyajian pesan-pesan yang melibatkan kata-kata dan gambar-gambar,*

⁶⁵ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning: Prinsip-Prinsip dan Aplikasi* Terj. Teguh Wahyu Utomo, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 2

Multimedia instructional message atau presentasi instruksional multimedia –penyajian pesan-pesan yang melibatkan kata-kata dan gambar-gambar yang ditujukan untuk meningkatkan pembelajaran.⁶⁶

Jadi multimedia dapat diartikan sebagai sebuah perantara dalam penyampaian informasi yang didalamnya mencakup beberapa teks, video, audio, grafik dan animasi kedalam sebuah media.

2. Manfaat Multimedia Pembelajaran

Media pendidikan memegang peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pendidikan, dapat membantu dosen (guru) dalam menyampaikan materi perkuliahan (pembelajaran). Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh dua komponen utama yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua komponen ini sangat berkaitan dan tidak bisa dipisahkan. Penggunaan dan pemilihan salah satu metode mengajar tentu mempunyai konsekuensi pada penggunaan jenis media pembelajaran yang sesuai.⁶⁷

Sedangkan multimedia interaktif memiliki kelebihan, mampu menampilkan gambar, video, audio, sehingga siswa dapat mudah memahami materi karena informasi diserap oleh indera penglihatan dan pendengaran. Selain itu, juga terdapat interaktifitas yang memungkinkan siswa terlibat dengan materi yang sedang dipelajari. Multimedia interaktif juga dapat memberikan umpan balik (respon) secara langsung. Kelemahan multimedia interaktif adalah,

⁶⁶ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning:Prinsip-Prinsip dan Aplikasi* Terj. Teguh Wahyu Utomo, (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 4

⁶⁷ Muhammad Ali, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik*, Jurnal Edukasi@Elektro Vol. 5. No. 1, Maret 2009

pengembangannya memerlukan adanya tim yang profesional dan waktu yang cukup lama.⁶⁸

Teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi peserta didik, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana mahasiswa untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata-mata tetapi lebih luas dari itu. Kemampuan teknologi multimedia yang semakin baik dan berkembang akan menambah kemudahan dalam mendapatkan informasi yang diharapkan.⁶⁹

Menurut Fenrich, manfaat multimedia pembelajaran bagi pengguna diantaranya adalah:⁷⁰

- a) siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan , kesiapan dan keinginan mereka. Artinya pengguna sendirilah yang mengontrol proses pembelajaran;
- b) siswa belajar dari tutor yang sabar (komputer) yang menyesuaikan diri dengan kemampuan dari siswa;

⁶⁸ Arief Bahari, “Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Sejarah untuk SMP”, digilib.its.ac.id/public/ITS-Undergraduate-18263-Paperpdf.pdf, diakses pada tanggal 27 Januari 2016

⁶⁹ Dwi Sarwiko, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Director MX (Studi Kasus Mata Kuliah Pengolahan Citra Pada Jurusan S1 Sistem Informasi)”, *Artikel*, Jurusan Sistem Informasi, Ilmu Komputer Universitas Gunadarma

⁷⁰ Gatot Pramono, *Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran*, (DEPDIKNAS: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi, 2008) hal. 3-4

- c) siswa akan terdorong untuk mengejar pengetahuan dan memperoleh umpan balik yang seketika;
- d) siswa menghadapi suatu evaluasi yang obyektif melalui keikutsertaannya dalam latihan/tes yang disediakan;
- e) siswa menikmati privasi di mana mereka tak perlu malu saat melakukan kesalahan;
- f) Belajar saat kebutuhan muncul (*“just-in-time” learning*); dan
- g) Belajar kapan saja mereka mau tanpa terikat suatu waktu yang telah ditentukan.

Berdasarkan paparan yang telah diuraikan, terdapat berbagai manfaat multimedia pada diri siswa. Diantaranya yang paling menonjol berkaitan dengan waktu adalah multimedia dapat digunakan secara kondisional. Siswa dapat memanfaatkan media dimanapun dan kapanpun mereka inginkan sesuai dengan tipe belajar mereka.

3. Implikasi Multimedia terhadap Pembelajaran

Sebuah riset yang menunjukkan bahwa multimedia bisa bekerja dan memberi hasil –setidaknya, dalam kasus penjelasan ilmiah, bahwa dengan menambahkan ilustrasi pada teks atau menambahkan animasi pada narasi maka itu bisa membantu murid lebih memahami materi/penjelasan yang disajikan

(*multimedia effect*).⁷¹ *Multimedia effect* menunjukkan bahwa pembelajaran murid-murid bisa ditingkatkan saat gambar ditambahkan pada kata-kata –yakni, saat materi disajikan dalam dua bentuk daripada sekadar satu bentuk.⁷²

Riset tentang *spatial contiguity effect* (pengaruh kedekatan ruang) mengungkapkan salah satu kondisi pada saat instruksi multimedia itu bisa membantu orang menjadi lebih memahami penjelasan ilmiah. Salah satu syarat itu adalah: kata-kata tercetak dan gambar-gambar (atau animasi) terkait harus diletakkan berdekatan satu sama lain di halaman buku atau dilayar komputer. *Spatial contiguity effect* bisa dirangkum sebagai berikut: Menampilkan kata-kata dan gambar-gambar terkait secara berdekatan satu sama lain dalam halaman atau layar bisa menghasilkan pembelajaran lebih baik daripada menampilkan mereka secara berjauhan.⁷³

Memisahkan kata-kata dan gambar-gambar dalam waktu panjang bakal mengurangi mutu *multimedia learning*. Yang menarik, kelompok presentasi suksesif dan kelompok presentasi simultan tidak menunjukkan perbedaan dalam tes retensi (yang bertujuan untuk hafalan), namun mereka sangat berbeda secara konsisten dalam hal tes transfer (yang bertujuan untuk mengukur pemahaman).⁷⁴

⁷¹ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning:Prinsip-Prinsip dan Aplikasi* Terj. Teguh Wahyu Utomo, (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 116

⁷² Richard E. Mayer, *Multimedia Learning:Prinsip-Prinsip dan Aplikasi* Terj. Teguh Wahyu Utomo, (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 117

⁷³ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning:Prinsip-Prinsip dan Aplikasi* Terj. Teguh Wahyu Utomo, (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 135

⁷⁴ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning:Prinsip-Prinsip dan Aplikasi* Terj. Teguh Wahyu Utomo, (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 164

Dalam kasus pelajaran multimedia, murid-murid cenderung bisa belajar lebih banyak dan lebih dalam jika yang disajikan itu lebih ringkas.⁷⁵ Jadi, penambahan materi ekstra bisa menghalangi proses pembangunan struktur itu. Oleh karena adanya keterbatasan dalam memori kerja, sumber-sumber kognitif harus dialihkan untuk memproses materi yang tidak relevan dan karena itu jadi tidak bisa didapatkan untuk memproses materi sentral.⁷⁶

Jadi implikasi dari multimedia terhadap pembelajaran adalah dapat meningkatkan mutu dari pembelajaran itu sendiri. Adapun jika dilihat dari sisi siswanya, multimedia dapat memberikan materi lebih banyak, lebih ringkas, dan lebih menarik.

4. Tujuan Penyusunan Multimedia Pembelajaran Bahasa Jawa

Perkembangan TIK yang semakin pesat, menciptakan kultur baru bagi semua orang di seluruh dunia. Dunia pendidikan pun tak luput dari sentuhannya. Integrasi Teknologi Informasi kedalam dunia pendidikan telah menciptakan pengaruh besar. Dengan memanfaatkan kecanggihan Teknologi Informasi, mutu dan efisiensi pendidikan dapat ditingkatkan.⁷⁷

Tidak bisa dipungkiri bahwa teknologi multimedia mampu memberi kesan yang besar dalam bidang komunikasi dan pendidikan karena bisa mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. Multimedia telah

⁷⁵ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning: Prinsip-Prinsip dan Aplikasi* Terj. Teguh Wahyu Utomo, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 193

⁷⁶ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning: Prinsip-Prinsip dan Aplikasi* Terj. Teguh Wahyu Utomo, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 194

⁷⁷ Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 11

mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran ke arah yang lebih dinamik.⁷⁸

Dibidang pendidikan, peran guru untuk mendidik peserta didik menjadi manusia yang selalu mengikuti perkembangan zaman tanpa meninggalkan akar budaya sangat penting dalam menentukan perjalanan generasi bangsa ini. Guru dituntut menjadi pendidik yang bisa menjembatani kepentingan-kepentingan itu. Tentu saja melalui usaha-usaha nyata yang bisa diterapkan dalam mendidik peserta didiknya.⁷⁹

Di tengah kemelut dunia pendidikan Indonesia yang tak kunjung selesai, kehadiran teknologi informasi menjadi satu titik cerah yang diharapkan mampu memberi sumbangan positif dalam meningkatkan mutu pendidikan.⁸⁰ Salah satu produk integrasi Teknologi Informasi ke dalam dunia pendidikan *e-learning* atau pembelajaran elektronik. Saat ini *e-learning* mulai mengambil perhatian banyak pihak, baik dari kalangan akademik, profesional, perusahaan maupun industri.⁸¹

Kesimpulannya, tujuan dari penyusunan multimedia pembelajaran adalah untuk meningkatkan mutu dan efisiensi pembelajaran Bahasa Jawa. Bagi pendidik, dengan diterapkan pembelajaran berbasis multimedia, secara langsung guru telah mengajarkan siswa tentang teknologi di dalam pembelajarannya.

⁷⁸ Nur Hadi Waryanto, "Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran", *Makalah*, disajikan kegiatan Diklat Guru SMK Muhammadiyah 3 Klaten, tanggal 15 dan 21 Mei (Yogyakarta:Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY, 2008) hlm. 1-2

⁷⁹ Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2012) hlm. 8

⁸⁰ Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 11

⁸¹ Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 11

E. Modul sebagai Media Pembelajaran

1. Pengertian Modul Pembelajaran

Modul merupakan suatu unit yang lengkap, dapat berdiri sendiri, dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar-mengajar yang disusun untuk dapat membantu siswa dalam mencapai sejumlah tujuan yang akan dicapai serta dirumuskan secara khusus dan jelas.⁸²

Modul merupakan salah satu media pembelajaran yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya modul, siswa lebih dapat belajar terarah di rumah walaupun tidak ada guru. Modul yang disertai dengan gambar dan contoh dalam kehidupan sehari-hari diharapkan akan lebih menambah motivasi siswa untuk belajar.

Fungsi modul dalam proses pembelajaran ialah sebagai bahan belajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran peserta didik. Dengan memanfaatkan modul dalam pembelajaran, peserta didik dapat belajar lebih terarah dan sistematis. Peserta didik diharapkan dapat menguasai kompetensi yang dituntut oleh kegiatan pembelajaran yang diikutinya. Modul juga diharapkan memberikan petunjuk belajar bagi peserta selama mengikuti pembelajaran.⁸³

Jadi modul adalah suatu unit yang didalamnya mengandung rangkaian kegiatan belajar mengajar yang menjadikan kegiatan belajar menjadi lebih terarah dan sistematis.

2. Pemanfaatan Modul sebagai Media Pembelajaran

⁸² Kisyani-Laksono, *Pelestarian dan Pengembangan Bahasa-Bahasa Daerah di Indonesia*, Artikel Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Surabaya (Agustus, 2011), hlm. 21

⁸³ Purwanto, dkk. *Pengembangan Modul* (Jakarta:Depdiknas, 2007), hlm. 11.

Nasution mengatakan bahwa pembelajaran dengan modul termasuk salah satu sistem individual yang menghubungkan keuntungan dari berbagai pembelajaran individual lainnya seperti: tujuan spesifik dalam bentuk kelakuan yang dapat diamati dan diukur, belajar menurut kecepatan masing-masing, dan balikan atau feedback yang banyak. Pembelajaran dengan modul, dapat memberi kesempatan siswa untuk belajar menurut caranya masing-masing dengan menggunakan teknik yang berbeda-beda untuk memecahkan masalah-masalah tertentu berdasarkan latar belakang pengetahuan dan kebiasaan masing-masing.

Menurut Mulyasa, beberapa keunggulan pembelajaran dengan menggunakan media modul, antara lain: *pertama* berfokus pada kemampuan individual peserta didik, karena pada hakikatnya mereka memiliki kemampuan untuk bekerja sendiri dan lebih bertanggung jawab atas tindakan-tindakannya. *Kedua* adanya kontrol terhadap hasil belajar melalui penggunaan standar kompetensi dalam setiap modul yang harus dicapai oleh peserta didik. *Ketiga* relevansi kurikulum ditunjukkan dengan adanya tujuan dan cara penyapaiannya, sehingga peserta didik dapat mengetahui keterkaitan antara pembelajaran dan hasil yang akan diperoleh.⁸⁴

Modul merupakan sarana yang sangat efektif untuk belajar mandiri termasuk dalam pembelajaran bahasa. Jika kita menginginkan bahasa daerah

⁸⁴ Pandu Haryo Wibowo, *Pengaruh Penggunaan Modul Hasil Penelitian Bentos pada Pokok Bahasan Pencemaran Lingkungan terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Mojolaban Tahun Pelajaran 2011/2012*. Jurnal Pendidikan Biologi, Universitas Sebelas Maret. Oktober 2012.

dipelajari oleh orang banyak secara mandiri dan terbiasa digunakan oleh orang banyak, modul adalah jawabannya.⁸⁵

Berdasarkan uraian berbagai manfaat dari modul yang telah dipaparkan, maka dapat dijadikan sebuah landasan untuk diadakannya modul sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran, baik bagi guru maupun bagi siswa. Dengan hadirnya modul, siswa dapat memperdalam materi yang akan atau telah disampaikan guru di kelas. Sedangkan bagi guru, dapat menyampaikan sebuah materi pembelajaran yang lebih sistematis.

3. Tahap Penyusunan Modul

Dalam menyusun modul pengembangan, peneliti memanfaatkan *software* berupa adobe flash CS3 dalam mengembangkan produk. Merupakan *software* yang dirancang untuk membuat animasi berbasis vektor dengan hasil yang mempunyai ukuran yang kecil. Penggunaan Flash untuk animasi atau pembuatan bahan ajar interaktif tidaklah sulit, *tool-tool* yang tersedia cukup mudah digunakan, beberapa *template* dan Komponen juga sudah tersedia, siap digunakan. Dengan anggapan *software* Flash telah terinstal pada komputer yang digunakan.⁸⁶ Berikut ini langkah awal untuk mengenal penggunaan Adobe Flash CS 3.⁸⁷

a. Cara Membuka

⁸⁵ Kisyani-Laksono, *Pelestarian dan Pengembangan Bahasa-Bahasa Daerah di Indonesia*, Artikel Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Surabaya (Agustus, 2011), hlm. 41

⁸⁶ Universitas Negeri Malang, *Flash untuk Media Pembelajaran Matematika: digunakan sebagai sumber belajar dalam perkuliahan Pengembangan Media Pembelajaran Matematika* (Jurusan Matematika Fakultas Matematik dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Malang, 2013), hlm. 1

⁸⁷ Ika shofiani, "Modul Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash CS3 Professional", <https://ikashofiani.files.wordpress.com/2012/05/modul-pelatihan-adobe-flash-cs3-professional.pdf>, diakses tanggal 21 Mei 2016, hlm. 9-13

- 1) Klik icon Adobe Flash CS3 Professional pada dekstop (layar monitor).
- 2) Klik “Start Menu” pilih “All Programs” kemudian klik “Adobe Master Collection CS3” dan klik “Adobe Flash CS3 Professional”.

b. Jendela kerja

Jendela kerja flash 8 terdiri atas:

- 1) Menubar: berisi kumpulan menu atau perintah-perintah yang digunakan dalam Adobe Flash CS3
- 2) Toolbar: merupakan panel berisi berbagai macam tool. Tool tersebut dikelompokkan menjadi empat kelompok (Tools: berisi tombol-tombol untuk membuat dan mengedit gambar, view: untuk mengatur tampilan lembar kerja, colors: menentukan warna yang dipakai saat mengedit, option: alat bantu lain untuk mengedit gambar).
- 3) Timeline atau garis waktu: merupakan komponen yang digunakan untuk mengatur atau mengontrol jalannya animasi. Timeline terdiri dari beberapa layer. Layer digunakan untuk menempatkan satu atau beberapa objek dalam stage agar dapat diolah dengan objek lain. Setiap layer terdiri dari frame-frame yang digunakan untuk mengatur kecepatan animasi. Semakin panjang frame dalam layer, maka semakin lama animasi akan berjalan.
- 4) Stage: disebut juga layar atau panggung. Stage digunakan untuk memainkan objek-objek yang akan diberi animasi. Dalam stage kita dapat membuat gambar, teks, memberi warna dan lain-lain.

- 5) Panel: beberapa panel penting dalam Adobe Flash CS3 Professional, diantaranya panel properties, filters dan Parameters, actions, library, color dan align dan info dan transform.

c. Document properties

Fungsi *document properties* adalah untuk melakukan pengaturan ukuran layar, warna background, framerate, dan dimensi dari animasi yang akan dibuat. Untuk memanggil kotak dialog *document properties*, pilih jendela properties di bawah layar, kemudian pilih tombol size.

Tujuan pengembangan produk dengan memanfaatkan *software* adobe flash CS3 adalah karena keunggulan dan kemenarikannya pada segi tampilan dan kemudahan penggunaan. Keunggulan lain yang sangat mendukung pembelajaran adalah dapat dimasukkannya sebuah video dan audio sehingga materi pembelajaran terkesan nyata.

Agar produk pengembangan dapat dikatakan sempurna, peneliti menguji produk pengembangan dengan berlandaskan pada tiga kriteria. Kriteria tersebut adalah:

1) Kriteria Kelayakan Multimedia

Dalam menilai kelayakan multimedia yang telah dibuat, terdapat 6 kriteria yang harus dipenuhi:⁸⁸

a. General feeling (pendapat secara umum)

⁸⁸ Stephane Crozat, Olivier Hu, dan Philippe Trigano, “A Method for Evaluating Multimedia Learning Software”, <https://edutice.archives-ouvertes.fr/edutice-00000399>, diakses pada tanggal 28 Mei 2016

- b. Technical quality (kualitas teknis)
- c. Usability (Mudah digunakan)
- d. Scenario (skenario)
- e. Multimedia documents (dokumen multimedia)
- f. Didactical aspects (aspek didaktik)

2) Kriteria Keefektifan Multimedia

Media pembelajaran berbantuan komputer dikatakan efektif jika memenuhi indikator berikut:⁸⁹

- a. Rata-rata skor pengerjaan tes hasil belajar siswa yang diperoleh subyek uji coba adalah tuntas. Media pembelajaran berbantuan komputer dapat dikatakan efektif jika lebih besar atau sama dengan 80% dari seluruh subyek uji coba tuntas.
- b. Adanya respon positif siswa yang ditunjukkan melalui angket yang diberikan.

3) Kriteria Kemenarikan Multimedia

Belajar seharusnya menyenangkan (menarik), karena itu pendidik atau instruktur bertanggung jawab memberikan lingkungan yang kondusif untuk belajar dengan cara yang menyenangkan pula. Belajar yang menyenangkan merupakan kebutuhan setiap peserta didik, karena dengan suasana yang senang dalam belajar setiap peserta didik dapat berkespresi secara optimal.

⁸⁹ Nur Hadi Waryanto, "Evaluasi Multimedia Interaktif", *Makalah*, disampaikan pada kegiatan PPM Pelatihan Penyusunan Materi Soal Matematika Inetraktif Berbasis Web dengan Menggunakan Perrangkat Lunak Bantu Articulate Quiz Maker 2.1 Bagi Guru Sekolah Menengah Daerah Istimewa Yogyakarta yang diselenggarakan Jurdik Matematika FMIPA UNY pada tanggal 31 Juli 2008, hlm. 7

Terdapat dua sumber utama kesenangan. Pertama, ketika lingkungan hidup dan aktif, peserta didik akan mencari dan menikmati waktu belajar. Kedua, ketika muncul rasa kepuasan terhadap hasil tugasnya, yaitu adanya perasaan belajar sesuatu dan memperoleh kemajuan. Kepuasan intelektual ini sangatlah penting dalam rangkaian proses belajar.⁹⁰

Jadi, produk pengembangan ini dapat dikatakan baik dan dapat diaplikasikan dalam pembelajaran jika dapat memenuhi ketiga kriteria yang telah disebutkan. Untuk memperoleh penilaian yang sesuai dengan kriteria, maka perlu adanya beberapa ahli dalam menilai produk pengembangan. Sehingga produk yang dikembangkan nantinya akan melalui beberapa revisi sesuai dengan petunjuk para ahli.

4. Pengembangan Modul dengan Menggunakan Multimedia

Perkembangan dan pemanfaatan kemajuan ICT khususnya pada penggunaan teknologi komputer, pembuatan bahan ajar dapat dibuat menjadi program interaktif karena gambar dan pesan dapat ditampilkan melalui tombol komputer. Keunggulan pembelajaran berbasis komputer adalah dapat bersifat tutorial dimana pembelajaran dapat diberikan latihan dan pengulangan, permainan dan simulasi.⁹¹

Dari keterangan di atas dapat dipahami bahwa bahan ajar cetak dapat dikembangkan menjadi program interaktif termasuk membuat modul interaktif

⁹⁰ Rochmat Wahab, "Pembelajaran Yang Efektif, Efisien, Dan Menarik Sesuai Dengan Perkembangan Teknologi Modern", Disajikan dan dibahas dalam SEMINAR PENDIDIKAN tentang PEMANFAATAN TEKNOLOGI MODERN GUNA MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENDIDIK AKADEMI ANGKATAN UDARA yang diselenggarakan oleh Akademi Angkatan Udara, Yogyakarta pada 24 Juni 2009 di Kampus AAU Yogyakarta, hlm 8-9

⁹¹ Abdullah. ddk, Pengembangan Bahan Ajar Modul Interaktif Konsep Dasar Kerja Motor 4 Langkah Kelas X Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Tanjungkarang, *artikel*, FKIP Unila

berbasis komputer. Dikatakan interaktif karena pengguna akan mengalami interaksi dan bersikap aktif misal aktif memperhatikan gambar, memperhatikan tulisan yang bervariasi warna atau bergerak, suara, animasi bahkan video dan film.

Membuat modul interaktif dapat dibuat dengan menggunakan salah satu program software atau gabungan beberapa software komputer. Modul yang dihasilkan berupa teks, gambar, suara dan bahkan bisa digabungkan dengan video, film dan dilengkapi tombol-tombol interaktif, dan evaluasi interaktif. Modul ini dapat diakses dengan menggunakan komputer, dapat dikopi melalui flash disc, cd dan eksternal memory.

Modul interaktif akan membuat pembelajaran menjadi lebih aktif, simpel, mudah, indah dan menyenangkan. Bahkan pembelajaran dapat dilakukan dengan menembus ruang dan waktu. Dengan demikian modul interaktif bisa menjadi ekonomis dan praktis.

Setiap guru pasti menginginkan keberhasilan saat kegiatan pembelajaran. Agar kegiatan belajar menjadi lebih baik lagi, peneliti mencoba untuk menawarkan sebuah produk pengembangan dengan menggunakan multimedia. Dengan hadirnya multimedia Bahasa Jawa, pembelajaran diharapkan dapat berlangsung menyenangkan sehingga membuat siswa tertarik untuk menguasai materi yang ada pada multimedia pengembangan.

5. Tujuan Pengembangan Modul dengan Menggunakan Multimedia

Modul ajar merupakan suatu cara pengorganisasian materi pelajaran yang memperhatikan fungsi pendidikan. Melalui pengorganisasian materi ajar, siswa

diharapkan dapat menguasai materi pelajaran sesuai dengan kompetensi dasar yang ditetapkan.⁹² Modul ajar cocok digunakan dalam proses pembelajaran karena modul ajar merupakan kumpulan materi ajar yang disusun secara sistematis dan mudah dipahami sehingga diharapkan dapat mempermudah pemahaman terhadap suatu materi yang disajikan.⁹³

Sajian audio visual atau lebih dikenal dengan sebutan multimedia menjadikan visualisasi lebih menarik. ICT dalam hal ini komputer dengan dukungan multimedia dapat menyajikan sebuah tampilan berupa teks nonsekuensial, nonlinear, dan multidimensional dengan percabangan tautan dan simpul secara interaktif. Tampilan tersebut akan membuat pengguna (user) lebih leluasa memilih, mensintesa, dan mengelaborasi pengetahuan yang ingin dipahaminya.

Walhasil komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran, karena komputer tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan instruksi, seperti yang diinginkan. Iklim afektif ini akan melibatkan penggambaran ulang berbagai objek yang ada dalam pikiran siswa. Dan iklim inilah yang membuat tingkat retensi siswa pengguna komputer multimedia lebih tinggi daripada bukan pengguna.⁹⁴

⁹² I Gede Ariawan, "Pengembangan Modul Ajar Simulasi Digital Pokok Bahasan Animasi 2 Dimensi dengan Model Pembelajaran SAVI untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Singaraja", Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI) ISSN 2252-9063, Volume 3, Nomor 5, Oktober 2014, hlm. 383

⁹³ I Gede Ariawan, "Pengembangan Modul Ajar Simulasi Digital Pokok Bahasan Animasi 2 Dimensi dengan Model Pembelajaran SAVI untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Singaraja", hlm. 383

⁹⁴ Nur Hadi Waryanto, *Tutorial Komputer Multimedia: Macromedia Flash dan Ispring*, hlm. 26-27

Pengembangan modul Bahasa Jawa dengan menggunakan multimedia pembelajaran bertujuan memberikan sumber belajar bagi guru dan siswa dengan harapan dapat memberikan sumbangan berupa inovasi pembelajaran Bahasa Jawa yang berorientasikan pada multimedia berupa modul pengembangan agar lebih menarik siswa dalam mempelajari muatan lokal Bahasa Jawa.

F. Integrasi Islam dan Sains: Kajian Bahasa dalam Al-Qur'an

1. Integrasi Islam dan Sains

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia integrasi berarti sebuah pembauran hingga menjadi kesatuan yang utuh atau bulat. W.J.S Poernawadarminta mengartikan kata integrasi dengan penyatuan supaya menjadi kebulatan atau menjadi utuh. Integrasi merupakan usaha untuk menjadikan dua atau lebih hal menjadi satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Integrasi secara umum dapat diartikan sebagai penyatuan/memadukan menjadi satu kesatuan yang utuh. Bentuk-bentuk integrasi keilmuan antara lain sebagai berikut:⁹⁵

- 1) Bentuk integrasi keilmuan berbasis filsafat klasik, yaitu berusaha menggali warisan filsafat islam klasik.
- 2) Bentuk integrasi keilmuan berbasis tasawuf, yakni islamisasi ilmu pengetahuan atau islamization of knowledge yang berarti pembahasan ilmu pengetahuan dari penafsiran yang berdasarkan ideologi, makna-makna, dan ungkapan-ungkapan sekuler.
- 3) Bentuk integrasi keilmuan berbasis fiqh, yakni islamisasi ilmu pengetahuan

⁹⁵ Siti Mahfudzoh, "Pengaruh Integrasi Islam Dan Sains Terhadap Matematika", Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika: Yogyakarta, 3 Desember 2011, ISBN : 978 – 979 – 16353 – 6 – 3, hlm. 3

berangkat dari pemikiran ulama fiqh dalam menjadikan al-Quran dan as-Sunnah sebagai puncak kebenaran.

Pengertian integrasi sains dan teknologi dengan Islam dalam konteks sains modern bisa dikatakan sebagai profesionalisme atau kompetensi dalam satu keilmuan yang bersifat duniawi di bidang tertentu dibarengi atau dibangun dengan pondasi kesadaran ketuhanan. Kesadaran ketuhanan tersebut akan muncul dengan adanya pengetahuan dasar tentang ilmu-ilmu Islam. Oleh sebab itu, ilmu-ilmu Islam dan kepribadian merupakan dua aspek yang saling menopang satu sama lain dan secara bersama-sama menjadi sebuah fondasi bagi pengembangan sains dan teknologi. Bisa disimpulkan, integrasi ilmu berarti adanya penguasaan sains dan teknologi dipadukan dengan ilmu-ilmu Islam dan kepribadian Islam.

Mengintegrasikan sains dan Islam (Agama) merupakan sesuatu yang sangat penting, bahkan keharusan, karena dengan mengabaikan nilai-nilai Agama dalam perkembangan sains dan teknologi akan melahirkan dampak negatif yang luar biasa, tidak hanya pada orde sosial-kemanusiaan, tetapi juga pada orde kosmos atau alam semesta ini. Dampak negatif dari kecenderungan mengabaikan nilai-nilai (moral Agama) bisa kita lihat secara empirik pada perilaku korup dan lain sebagainya yang dilakukan oleh manusia di muka bumi ini dengan menggunakan kekuatan sains dan teknologi.⁹⁶

Sebagai contoh integrasi antara ilmu agama dan sains adalah mengenai penciptaan bintang. Ayat al-Qur'an yang digunakan sebagai sumber ayat quouliyah

⁹⁶ Charles, "Integrasi Ilmu dengan Agama untuk Mengangkat Harga Diri Pelajar Muslim", Annual International Conference an Islamic Studies (AICIS XII), (2013), hlm. 2181

dan kemudian dibuktikan dengan ayat kauniyah yakni dengan hasil-hasil observasi, eksperimen, dan penalaran logis. Sebagaimana dalam ayat al-qur'an yang menjelaskan mengenai penciptaan bintang adalah surat al-an'am 97.⁹⁷

وَهُوَ الَّذِي جَعَلَ لَكُمُ النُّجُومَ لِتَهْتَدُوا بِهَا فِي ظُلُمَاتِ الْبَرِّ وَالْبَحْرِ
قَدْ فَصَّلْنَا الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ ﴿٩٧﴾

Artinya: Dan Dialah yang menjadikan bintang-bintang bagimu, agar kamu menjadikannya petunjuk dalam kegelapan di darat dan di laut. Sesungguhnya Kami telah menjelaskan tanda-tanda kebesaran (Kami) kepada orang-orang yang mengetahui. (Q.S al-an'am: 97).⁹⁸

Integrasi yang diharapkan antara pendidikan agama Islam dengan IPTEK bukan dipahami dengan memberikan materi pendidikan agama Islam yang diselingi dengan materi ilmu pengetahuan dan teknologi. Akan tetapi yang dimaksudkan adalah adanya integrasi yang sebenarnya, di mana ketika kita menjelaskan tentang suatu materi pendidikan agama Islam dapat didukung oleh fakta IPTEK. Sebab, di dunia yang demikian modern ini, peserta didik tidak mau hanya sekedar menerima secara dogmatis saja setiap materi pelajaran agama yang mereka terima. Secara kritis mereka juga mempertanyakan tentang materi pendidikan agama yang kita sampaikan sesuai dengan kenyataan dalam kehidupan sehari-hari.⁹⁹

⁹⁷ Muhammad Asrori, "Gagasan Integrasi Keilmuan Menurut Imam Suprayogo" [https://www.academia.edu/17278363/Integrasi Ilmu Perspektif Imam Suprayogo](https://www.academia.edu/17278363/Integrasi_Ilmu_Perspektif_Imam_Suprayogo), hlm. 5

⁹⁸ QS. Al-an'am (6) : 97

⁹⁹ Ramadhanita Mustika Sari, "Ambivalensi Integrasi Ilmu Agama Dan Sains: Studi Transformasi Konflik dan Konsensus Pengaruh Ilmu Agama terhadap Perkembangan IPTEK di Zaman "Annual International Conference an Islamic Studies (AICIS XII), (2013), hlm. 2042

Jadi integrasi Islam dan sains adalah memadukan antara ilmu islam dengan sains. Dalam pembelajaran integrasi Islam dan Sains berarti sebuah proses pengintegrasian materi pembelajaran yang diajarkan kepada siswa melalui ilmu pengetahuan dan teknologi (sains).

2. Urgensi Integrasi Islam dan Sains

Dasar sains (ilmu-ilmu) Islam adalah al-Qur'an dan sunnah, sementara dasar ilmu umum seperti fisika, kimia, biologi, matematika, filsafat kosmologi dan sebagainya adalah alam. Al-Qur'an memandang alam semesta sebagai ayat-ayat Tuhan (ayat kauniyah), tanda-tanda kekuasaan-Nya. Itulah sebabnya para pemikir Islam klasik mengkaji dan meneliti ilmu pengetahuan alam (yakni ilmu-ilmu umum yang didasarkan pada alam di atas) bukan hanya sebatas ilmu pengetahuan saja tetapi lebih merupakan upaya menemukan jejak-jejak ilahi.¹⁰⁰

Seluruh ilmu itu berasal dari Tuhan yang dipelajari melalui ayat-ayatNya yang tertulis (al-Qur'an) yang melahirkan berbagai macam ilmu pengetahuan dan semestinya disertai kesadaran yang tinggi terhadap keberadaan Tuhan yang mana dari ayat-ayat Tuhan yang bersifat kauniyah (yang terbentang di alam semesta) yang juga telah melahirkan berbagai disiplin ilmu yang kita kenal dengan ilmu umum seperti, ilmu alam, ilmu falak, matematika, kimia, fisika, biologi, minerologi, geologi, botani dan sebagainya.

Keringnya nilai-nilai ke-Tuhanan dalam ilmu-ilmu umum ini terkadang dibenturkan lagi dalam al-Qur'an, padahal ayat kedua ayat-ayat Tuhan itu (baik tertulis, al-Qur'an dan yang tidak tertulis, alam semesta) tidak mungkin pernah

¹⁰⁰ Bambang Irawan, "Urgensi Integrasi Agama dan Sains", SOSIO-RELIGIA, Vol. 8, No. 3, Mei 2009, hlm. 798

berseberangan dan bertentangan sampai dunia berakhir karena keduanya berasal dari zat yang sama yaitu Tuhan. Itulah sebabnya hasil dari penelitian kauniah (alam) yang telah melahirkan banyak ilmu-ilmu umum itu seharusnya mampu memperkuat kebenaran ayat-ayat Tuhan yang tertulis (al-Qur'an) sehingga mampu menyadarkan manusia akan ketinggian dan kedalaman pengetahuan Tuhan yang tak terbatas dan tak terhingga. Tidak dapat disangkal bahwa semua ilmu berasal dari Tuhan, maka tentu saja kita tidak boleh mempertentangkan antara al-Qur'an dan sains teknologi, karena keduanya sama-sama ayat-ayat Tuhan yang saling melengkapi.¹⁰¹

Seorang teolog, misalnya membuat perbedaan antara agama dan sains. Sains mengajukan pertanyaan-pertanyaan “bagaimana” yang bersifat objektif, sedangkan agama mengajukan pertanyaan-pertanyaan “mengapa” tentang makna dan tujuan di dunia dan tentang asal usul nasib akhir manusia. Sementara itu, menurut Chapman sains berupaya menjelaskan data yang bersifat publik, objektif, dan bisa diulang-ulang, sedangkan agama memikirkan eksistensi tatanan dan keindahan dunia serta pengalaman kehidupan batin. Koherensi logis dan adekuasi eksperimental menjadi landasan otoritas sains, sedangkan yang menjadi landasan otoritas puncak dalam agama adalah Yang-Ilahi dan pewahyuan melalui pelaku manusia sebagai perantara pencerahan dan wawasan. Sains melakukan peramalan kuantitatif, sedangkan agama menggunakan bahasa simbolis dan analogis.¹⁰²

¹⁰¹ Bambang Irawan, “Urgensi Integrasi Agama dan Sains”, SOSIO-RELIGIA, Vol. 8, No. 3, Mei 2009, hlm. 799

¹⁰² Andriyani Ma'rifah, *Islam dan Sains Modern: Meneropong Signifikansi Agama dan Etika Bagi Sains* Eds. Siti Syamsiyatun & Ferry Muhammadsyah Siregar, (Geneva: Globethics.net, 2013), hlm. 36-37

Dalam simposium bertema “Membaca Alam Menemukan Tuhan”, pada 6 Januari 2008 di Jakarta, ilmuwan Prancis, Bruno “Abdul Haqq” Guiderdoni mengatakan bahwa ada persamaan epistemologi antara sains dan agama, yakni merupakan proses pencarian kebenaran yang terbuka. Di antara keduanya tak ada yang absolut. Keduanya memiliki integritas yang harus dicarikan jembatannya. Keduanya bisa sampai pada kebenaran hakiki. Namun, kebenaran akan lebih cepat terkuak jika keduanya bisa bersatu dan bekerja sama. Kendatipun berbeda, sains dan agama tidak bisa dipertentangkan. Sebaliknya, keduanya dapat bersatu dalam mencari kesempurnaan yang esensial.¹⁰³

Islam memberikan banyak tekanan pada pencarian ilmu pengetahuan dalam pengertian yang umum. Pendidikan bagi orang beriman dan berkomitmen tinggi bagi pembentukan masyarakat Islam yang sehat merupakan salah satu tujuannya utamanya. Hal ini berarti bahwa ilmu pengetahuan pada umumnya dan sains kealaman serta teknologi pada khususnya harus dikembangkan sedemikian rupa sehingga; (1) Memenuhi kebutuhan spiritual individu dan masyarakat, (2) Mampu menyediakan kebutuhan dasar individu dan masyarakat, (3) Tidak mengganggu unsur-unsur khas masyarakat Islam, dan (4) Mampu mengamankan masyarakat terhadap kekuatan jahat dan agresi asing. Hal ini juga berarti bahwa sains-sains kealaman dan teknologi mesti dikembangkan dengan cara sedemikian

¹⁰³ Andriyani Ma’rifah, *Islam dan Sains Modern: Meneropong Signifikansi Agama dan Etika Bagi Sains* Eds. Siti Syamsiyatun & Ferry Muhammadsyah Siregar, (Geneva: Globethics.net, 2013), hlm. 38

rupa sehingga sains dan teknologi membantu menghasilkan individu-individu yang bahagia dan masyarakat yang sejahtera.¹⁰⁴

Dalam menghadapi alam semesta ini, kita dianjurkan untuk mempelajari alam secara ilmiah dan memanfaatkannya sebagai sarana ibadah dan sebagai pemenuhan bagi keperluan dan kesejahteraan hidupnya. Untuk itu kita diwajibkan menggunakan akal pikiran dan iman kita secara terpadu.¹⁰⁵

3. Kajian Bahasa dalam Al-Qur'an

Ilmu komunikasi sesungguhnya memiliki landasan keilmuan yang kuat, karena bersumber dari Al-Qur'an. Melalui Al-Qur'an, manusia sesungguhnya diajak untuk berkomunikasi. Manusia, disamping makhluk beragama, adalah makhluk sosial, yaitu makhluk yang selalu hidup di masyarakat dan senantiasa membutuhkan peran-serta pihak lain. Artinya, berinteraksi sosial atau hidup bermasyarakat merupakan sesuatu yang tumbuh sesuai dengan fitrah dan kebutuhan kemanusiaan. Dalam hal ini, Al-Qur'an banyak memberikan arahan atau nilai-nilai positif yang harus dikembangkan. Untuk memahami dan mendapatkan bagaimana ilmu komunikasi dalam perspektif Al-Qur'an, salah satunya dapat ditelaah melalui metode tafsir tematik. Hasil kajian menunjukkan, dalam Al-Qur'an ditemukan setidaknya enam jenis gaya bicara atau pembicaraan (*qaulan*) yang dikategorikan sebagai kaidah, prinsip, atau etika komunikasi, yaitu:

¹⁰⁴ Andriyani Ma'rifah, *Islam dan Sains Modern: Meneropong Signifikansi Agama dan Etika Bagi Sains* Eds. Siti Syamsiyatun & Ferry Muhammadsyah Siregar, (Geneva: Globethics.net, 2013), hlm. 43-44

¹⁰⁵ Bambang Irawan, "Urgensi Integrasi Agama dan Sains", *SOSIO-RELIGIA*, Vol. 8, No. 3, Mei 2009, hlm. 800

(1) *Qaulan Sadida*, (2) *Qaulan Baligha*, (3) *Qaulan Ma'rufa*, (4) *Qaulan Karima*, (5) *Qaulan Layinan*, dan (6) *Qaulan Maysura*.¹⁰⁶

a. *Qaulan Sadida* (QS. 4:9; 33:70)

Perkataan *Qaulan Sadida* diungkapkan al-Qur'an dalam konteks membicarakan mengenai wasiat. Al-Maraghi melihat konteks ayat yang berkisar tentang para wali dan orang-orang yang mendapat wasiat hendaklah berkata dengan benar, jujur, dan amanah. Mereka yang dititipi anak yatim hendaklah memperlakukan anak-anak yatim dengan baik. Berbicara dengan mereka seperti berbicara dengan anak-anaknya sendiri, yaitu dengan halus baik dan sopan, lalu memanggil mereka dengan sebutan kasih sayang. Rahmat mengungkapkan makna *Qaulan Sadida* dalam arti pembicaraan yang jujur, benar, halus, tidak bohong, dan tidak berbelit-belit. Senada dengan itu, al-Tabari dan al-Baghawi menambahkan makna *Qaulan Sadida* dengan kata adil.¹⁰⁷ Jadi, kata *Qaulan Sadida* dapat diterjemahkan menjadi sebuah kata yang mengandung realita, jelas, tidak memihak, tepat sasaran, dan diucapkan dengan baik tanpa melukai atau menyakiti hati lawan bicara.

b. *Qaulan Ma'rufa* (Q.S. 4:5, 8:2, 23:5, 23:32)

Secara leksikal kata *ma'ruf* bermakna baik dan diterima oleh nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat. Ucapan yang baik adalah ucapan yang diterima sebagai sesuatu yang baik dalam pandangan masyarakat lingkungan penutur. Amir menyebut arti *qaulan ma'rufa* sebagai perkataan yang baik dan pantas. Baik

¹⁰⁶ Sumarjo, "Ilmu Komunikasi dalam Perspektif Al-Qur'an", INOVASI Volume 8, Nomor 1, Maret 2011 ISSN 1693-9034, hlm. 1164

¹⁰⁷ Ali Mudlofir, "Pendidikan Karakter Melalui Penanaman Etika Berkomunikasi dalam Al-Qur'an", ISLAMICA, Vol. 5, No. 2, Maret 2011, hlm. 369

artinya sesuai dengan norma dan nilai, sedangkan pantas sesuai dengan latar belakang dan status orang yang mengucapkannya. Apabila melihat konteks ayatnya, alQuran menggunakan kalimat tersebut dalam konteks peminangan, pemberian wasiat dan waris. Karena itu, *qaulan ma'rufa* mengandung arti ucapan yang halus sebagaimana ucapan yang disukai perempuan dan anak-anak, pantas untuk diucapkan oleh pembicara maupun untuk orang yang diajak bicara.

Hamka memaknai *qaulan ma'rufa* sebagai ucapan bahasa yang sopan santun, halus, dan penuh penghargaan. Ketika memaknai ungkapan tersebut yang terdapat pada surat al-Isra ayat 23 yang berkaitan dengan etika berkomunikasi dengan orang tua beliau mengartikan sebagai ucapan yang khidmat sebagai dasar budi kepada orang tua. Sedangkan penjelasan beliau tentang ungkapan *qaulan sadida* yang terdapat pada surat al-Ahzab dengan makna kata-kata yang pantas. Al-Buruswi menyebutkan *qaulan ma'rufa* sebagai ungkapan bahasa yang baik dan halus seperti ucapan seorang laki-laki kepada perempuan yang akan dipersuntingnya. Sedangkan at-Tabari memaknai ungkapan *qaulan ma'rufa* dengan pengertian optimisme dan do'a.

Assidiqi menyebutnya sebagai perkataan yang baik, yaitu kata-kata yang tidak membuat orang lain atau dirinya merasa malu. Senada dengan itu Khozin menyebutkan *qaulan ma'rufa* sebagai perkataan yang baik, benar, menyenangkan dan disampaikan dengan tidak diikuti oleh celaan dan cacian. Berbeda dengan

penjelasan ulama lainnya al-Jauhari mengartikannya sebagai ucapan yang sesuai dengan hukum dan ketentuan akal yang sehat (logis).¹⁰⁸

Jadi, kata *qaulan ma'rufa* dapat diartikan “perkataan yang sesuai dengan teks dan konteks”. Maksudnya sebuah perkataan yang baik adalah perkataan yang dapat memahami lawan bicara, sesuai dengan pola pemikiran lawan bicara, dan sesuai dengan aturan dan norma dari pembicara dan lawan bicara.

c. *Qaulan Baligha* (Q.S. 4:63)

Qaulan Baligha diartikan sebagai pembicaraan yang fasih atau tepat, jelas maknanya, terang, serta tepat mengungkapkan apa yang dikehendaknya atau juga dapat diartikan sebagai ucapan yang benar dari segi kata. Dan apabila dilihat dari segi sasaran atau ranah yang disentuhnya dapat diartikan sebagai ucapan yang efektif. Ucapan yang artikulatif atau fasih lebih menarik dan dapat meminimalisir kesalahpahaman antara komunikan dan komunikator. Sebaliknya, ucapan yang tidak artikulatif, akan membosankan sehingga kurang mendapat perhatian dari komunikan atau pendengar.¹⁰⁹

d. *Qaulan maysura* (QS. 17:28)

Menurut bahasa, *qaulan maysura* artinya perkataan yang mudah. Al-Maraghi mengartikannya dalam konteks ayat ini, yaitu ucapan yang lunak dan baik atau ucapan janji yang tidak mengecewakannya. Dilihat dari *asbab al-nuzul*

¹⁰⁸ Sofyan Sauri, “Pendekatan Semantik Frase *Qaulan Sadida, Ma'rufa, Baligha, Maysura, Layyina, dan Karima* Untuk Menemukan Konsep Tindak Tutur Qurani” <http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR. PEND. BAHASA ARAB/195604201983011-SOFYAN SAURI/jurnal2/PENDEKATAN SEMANTIK FRASE QAULAN SADIDA.pdf>, diakses pada tanggal 1 April 2016

¹⁰⁹ Hani'ah, “Formula Kaidah Diksi Dalam Ayat-Ayat Alquran dan Implementasinya Dalam Kesantunan Berbahasa Masyarakat Madura”, *Artikel PGSD Universitas Trunojoyo*, hlm. 8-9

ayat ini, sebagaimana diriwayatkan oleh Sa'ad bin Mansur dari Ata' al-Khurasani, ketika orang-orang dari Muzainah meminta kepada Rasulullah; Menjawab: “Aku tidak mendapatkan lagi kendaraan untuk kalian”. Mereka berpaling dengan air mata berlinang karena sedih dan mengira bahwa Rasul marah kepada mereka. Maka turunlah ayat ini sebagai petunjuk kepada Rasulullah dalam menolak suatu supaya menggunakan kata-kata yang lemah lembut, bersahaja, dan mudah dipahami oleh manusia.

Ibn Kathir menyebutkan *qaulan maysura* dengan ucapan yang pantas, yakin ucapan janji yang menyenangkan, misalnya ucapan: “jika aku mendapat rizki dari Allah, aku akan mengantarkanya ke rumahmu”. Dalam tafsir *Al-Qur'an* dan *Terjemahnya* Departemen Agama disebutkan bahwa *qaulan maysura*, apabila kamu belum biasa memberikan hak kepada orang lain, maka katakanlah kepada mereka dengan perkataan yang baik agar mereka tidak kecewa karena mereka belum menerima bantuan dari kamu. Dalam pada itu kamu berusaha mendapatkan rizki dari Tuhanmu, sehingga kamu bisa memberikan hak-hak mereka. Melihat konteks ayat, maka *qaulan maysura* sebagai ucapan yang membuat orang mempunyai harapan dan membuat orang lain tidak kecewa. Dapat pula diartikan sebagai perkataan yang baik yang di dalamnya mengandung harapan akan kemudahan, sehingga tidak membuat orang lain kecewa dan putus harap. Sementara Hamka mengartikannya dengan kata-kata yang menyenangkan, bagus, halus, dermawan, dan sudi menolong.¹¹⁰

¹¹⁰ Ali Mudlofir, “Pendidikan Karakter Melalui Penanaman Etika Berkomunikasi dalam Al-Qur'an”, hlm. 371

Melihat dari arti *qaulan maysura* di atas, maka ucapan yang baik adalah ucapan yang mudah dipahami oleh lawan bicara, baik perkataannya, dan tidak meyinggung atau memojokkan lawan bicara.

e. *Qaulan layyina* (QS. 20:40)

Ungkapan *qaulan layyina* dalam al-Quran terdapat pada surat Thaha ayat 44. Secara leksikal ungkapan *qaulan layyina* bermakna perkataan lemah lembut. Menurut alMaraghi ayat ini berbicara dalam konteks pembicaraan nabi Musa As. Ketika menghadap Fir'aun. Allah mengajarkan kepadanya agar berkata lemah lembut dengan harapan Firaun tertarik dan tersentuh hatinya sehingga dia dapat menerima dakwahnya dengan baik.

Katsir menyebut *qaulan layyina* sebagai ucapan yang lemah lembut. Senada dengan itu, Assiddiqi memaknai *qaulan layyina* sebagai perkataan yang lemah lembut yang di dalamnya terdapat harapan agar orang yang diajak bicara menjadi teringat pada kewajibannya atau takut meninggalkan kewajibannya. AtTabari menambahkan arti baik dan lembut pada kata *layyina*.¹¹¹

Kesimpulan dari penjelasan tersebut adalah bahwa *qaulan layyina* dapat diartikan “ucapan yang dilakukan dengan lemah lembut”. Dengan kelemahan lembut, lawan bicara akan merasa nyaman saat komunikasi berlangsung dan berdampak pada hubungan yang baik diantara pembicara dan lawan bicara.

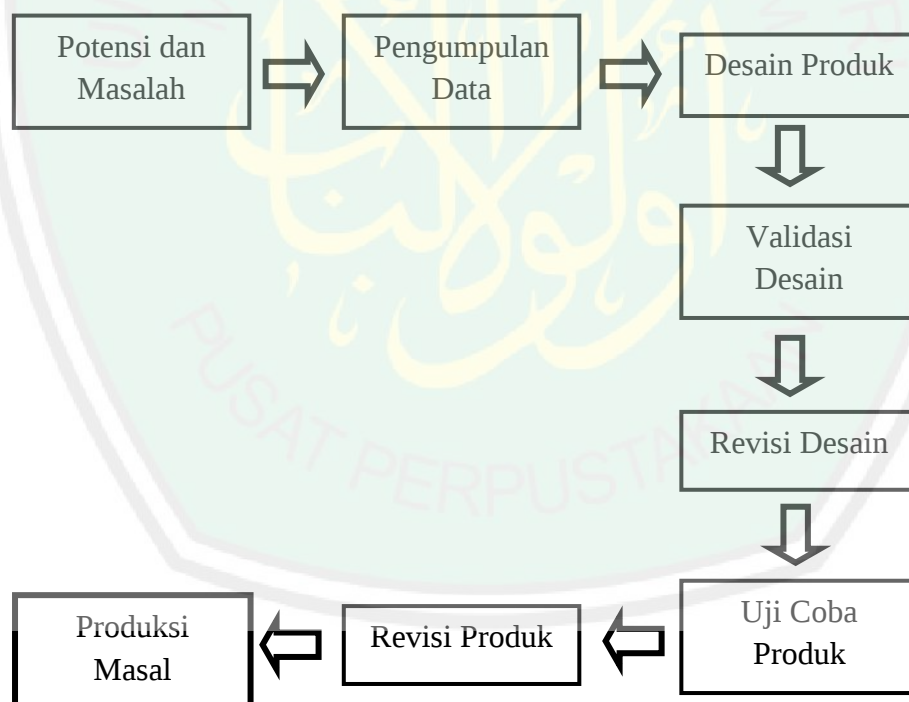
f. *Qaulan Karima* (QS. 17:23)

Dari segi bahasa *qaulan karima* berarti perkataan mulia. Perkataan yang mulia adalah Pendidikan Karakter Melalui Penanaman Etika Berkomunikasi

¹¹¹ Sofyan Sauri, “Pendekatan Semantik Frase *Qaulan Sadida, Ma'rufa, Baligha, Maysura, Layyina, dan Karima* Untuk Menemukan Konsep Tindak Tutur Qurani”, hlm. 7

dalam al-Qur'an nilai isinya mulia dan diucapkan untuk menghargai dan menghormati orang yang diajak bicara. Al-Maraghi menafsirkan *qaulan karima* dengan menunjuk kepada pernyataan Ibn Musayyab, yaitu bagaimana ucapan seorang budak yang bersalah di hadapan majikannya yang galak. Ibn Kathir menjelaskan *qaulan karima* dengan arti lembut, baik, sopan, disertai tatakrma, penghormatan, dan pengagungan.¹¹² Dapat disimpulkan bahwa *qaulan karima* memiliki pengertian sebuah ucapan yang dilandasi dengan tata krama, penghormatan, serta pengagungan terhadap lawan bicara.

G. Kerangka Penelitian dan Pengembangan



¹¹² Ali Mudlofir, "Pendidikan Karakter Melalui Penanaman Etika Berkomunikasi dalam Al-Qur'an", hlm. 372

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ketiga akan dibahas tentang metode penelitian pengembangan yang didalamnya mencakup tentang: a) Model penelitian dan pengembangan, b) Prosedur penelitian dan pengembangan, c) Uji coba produk, desain uji coba, subyek coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknis analisis data.

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*Educational Research and Development*) dengan jenis penelitian model ADDIE. Model ini sesuai dengan namanya *(A)nalysis, (D)esign, (D)evelopment, (I)mplementation, and (E)valuations*). Kelima fase atau tahap dalam model ADDIE perlu dilakukan secara sistemik dan sistematis.¹¹³

ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an yang salah satu fungsinya menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung program kinerja pelatihan itu sendiri.¹¹⁴

Model penelitian dan pengembangan ADDIE sering digunakan dalam penelitian dan pengembangan bahan ajar seperti modul, LKS dan buku ajar. Tidak

¹¹³ Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta:PT. Dian Rakyat, 2009), hlm. 125

¹¹⁴ Baharuddin, "Pengembangan Sumber Belajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Diklat Memasang Instalasi Penerangan Listrik", *JURNAL TEKNOLOGI PENDIDIKAN Teknik Elektro FT Universitas Negeri Medan*, hlm. 221

terbatas pada itu saja, peneliti dapat menggunakan model ini untuk mengembangkan produk lain, karena pada prinsipnya inti dari prosedur pengembangan produk sudah terwakili di sini.¹¹⁵

Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Romiszowski mengemukakan bahwa pada tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, sistematis sebagai aspek prosedural pendekatan sistem telah diwujudkan dalam banyak praktik metodologi untuk desain dan pengembangan teks, materi audiovisual, dan materi pembelajaran berbasis komputer.¹¹⁶ Model ADDIE dipilih oleh peneliti karena sesuai dengan metode penelitian yang digunakan, yakni metode penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk berupa multimedia Bahasa Jawa berbasis nilai-nilai Islami.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Tahapan-tahapan yang harus dilakukan untuk mengembangkan desain pembelajaran ADDIE adalah: *Analysis* (analisis), *Design* (desain/perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (Evaluasi).

¹¹⁵ Endang Mulyatiningsih, Endang Mulyatiningsih, “Pengembangan Model Pembelajaran”, [staff.uny.ac.id/sites...dra...7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf), diakses tanggal 15 Februari 2016

¹¹⁶ I Made Tegeh dan I Made Kirna, “Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan Model ADDIE” *ejournal.undiksha. Vol 11, No 1 (2013) SSN 1829-5282*, hlm. 16

1. *Analisis (analysis)*

Pada tahap analisis biasanya meliputi pelaksanaan analisis kebutuhan, identifikasi masalah dan merumuskan tujuan. Pada tahap analisis, pengembang mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi pembelajar saat ini seperti pengetahuan, ketrampilan dan perilaku dengan hasil yang diinginkan. Selain itu juga penting untuk mempertimbangkan karakteristik pembelajar. Tujuan, pengalaman dan bagaimana hal ini dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan analisis tujuan sesuai dengan kebutuhan yang dicapai.¹¹⁷

Pada fase analisis, dilakukan pendefinisian permasalahan instruksional, tujuan instruksional, dan sasaran pembelajaran. Pada fase ini juga dilakukan identifikasi atas lingkungan pembelajaran, pengetahuan dan keahlian yang saat ini sudah dimiliki oleh siswa. Fase ini dilakukan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait hal-hal berikut : Siapa pemirsanya (*audiens*), apa yang perlu mereka pelajari, berapa anggarannya, opsi apa saja yang tersedia untuk menyajikan materi (*delivery*), kendala apa saja yang ada, kapan proyek harus selesai, dan apa yang harus dilakukan siswa untuk mengetahui kompetensi mereka?.¹¹⁸

Pada tahap ini, peneliti memperoleh data tentang kebutuhan pada pengembangan produk melalui wawancara langsung dengan guru pengampu

¹¹⁷ MC Ana, "Bab III Metode Pengembangan", digilib.uinsby.ac.id/1537/6/Bab%203pdf, diakses pada tanggal 15 Februari 2016

¹¹⁸ Sukenda. dkk, "Pengembangan Aplikasi Multimedia Pengenalan Pemanasan Global dan Solusinya Menggunakan Pendekatan Addie", SESINDO (Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia), 2 - 4 Desember 2013 Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Widyatama, hlm 180

muatan lokal Bahasa Jawa serta siswa-siswi yang terlibat langsung saat proses pembelajaran. Dari data yang diperoleh mendapatkan suatu kesimpulan bahwa perlunya produk pengembangan berupa modul Bahasa Jawa berbasis nilai-nilai Islami dengan menggunakan multimedia.

2. *Design (desain/perancangan)*

Fase desain terkait dengan penentuan sasaran, instrumen penilaian, latihan, konten, dan analisis yang terkait materi pembelajaran, rencana pembelajaran dan pemilihan media. Fase desain dilakukan secara sistematis dan spesifik. Aktivitas yang dilakukan pada tahap desain biasanya meliputi pemilihan lingkungan belajar yang paling sesuai dengan mempelajari jenis keahlian kognitif yang diperlukan untuk mencapai tujuan instruksional, menulis sasaran instruksional, memilih pendekatan secara keseluruhan, bentuk dan tampilan program : unit *outline*, pembelajaran dan modul, merancang materi kursus secara spesifik untuk digunakan pada medium elektronik interaktif.¹¹⁹

Desain pengembangan pada penelitian dan pengembangan ini dipilih berdasarkan kebutuhan serta kesesuaian produk terhadap pengguna (siswa). Pemilihan multimedia flash didasarkan pada kemampuan peneliti serta keunggulan software bagi kebutuhan pembelajaran.

3. *Development (pengembangan)*

Pada fase ini dilakukan pembuatan dan penggabungan aset konten yang sudah dirancang pada fase desain. Pada fase ini dibuat *storyboard*, penulisan

¹¹⁹ Sukenda. dkk, “Pengembangan Aplikasi Multimedia Pengenalan Pemanasan Global dan Solusinya Menggunakan Pendekatan Addie”, SESINDO (Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia), 2 - 4 Desember 2013 Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Widyatama, hlm 180

konten dan perancangan grafis yang diperlukan. Jika melibatkan *e-learning*, *programmer* akan bekerja untuk mengintegrasikan teknologi yang diperlukan. Aktivitas yang dilakukan pada fase ini meliputi pembuatan atau pengumpulan media yang diperlukan, menggunakan kekuatan internet atau media elektronik untuk menyajikan informasi dalam berbagai format multimedia sehingga dapat memenuhi keinginan siswa, dan mendefinisikan interaksi yang sesuai, yang harus dalam bentuk kreatif, inovatif, dan mendorong siswa untuk terpancing belajar lebih lanjut.¹²⁰

Dalam merancang produk pengembangan, peneliti menyesuaikannya dengan karakteristik siswa yang senang akan gambar, musik, dan video. Dengan demikian multimedia pengembangan dirancang dengan menarik serta dilengkapi dengan video dan audio pembelajaran.

4. *Implementation* (implementasi)

Pada fase ini, dibuat prosedur untuk pelatihan bagi peserta pelatihan dan instrukturnya/fasilitator. Pelatihan bagi fasilitator meliputi materi kurikulum, hasil pembelajaran yang diharapkan, metoda penyampaian dan prosedur pengujian. Aktivitas lain yang harus dilakukan pada fase ini meliputi penggandaan dan pendistribusian materi, *handout* dan bahan pendukung lainnya, serta persiapan jika terjadi masalah teknis dan mendiskusikan rencana alternatif dengan siswa.¹²¹

¹²⁰ Sukenda. dkk, “Pengembangan Aplikasi Multimedia Pengenalan Pemanasan Global dan Solusinya Menggunakan Pendekatan Addie”, SESINDO (Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia), 2 - 4 Desember 2013 Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Widyatama, hlm 180

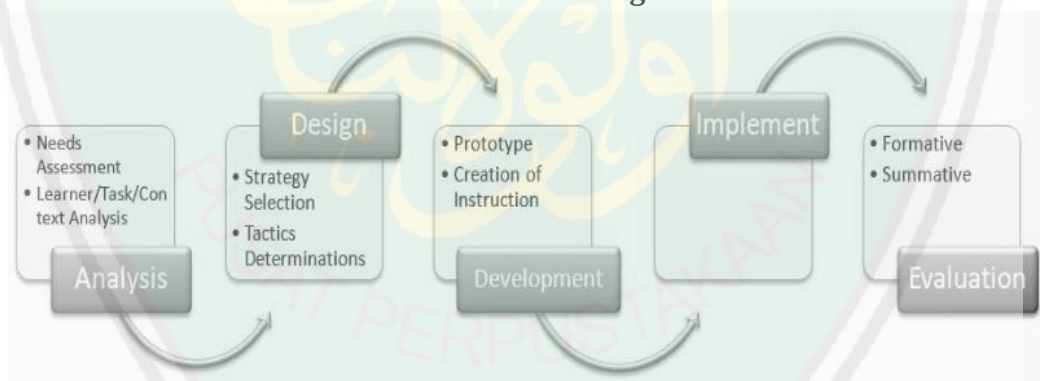
¹²¹ Sukenda. dkk, “Pengembangan Aplikasi Multimedia Pengenalan Pemanasan Global dan Solusinya Menggunakan Pendekatan Addie”, SESINDO (Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia), 2 - 4 Desember 2013 Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Widyatama, hlm. 186-187

Pada tahap implementasi, penelitilah yang menguji cobakan atau mengajarkan produk hasil pengembangan kepada siswa. Sebelum multimedia diuji cobakan, terlebih dahulu peneliti membuat sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran terhadap produk yang telah dikembangkan.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Fase evaluasi terdiri atas dua bagian yaitu formatif dan sumatif. Evaluasi formatif terjadi disetiap tahapan proses ADDIE. Evaluasi sumatif terdiri atas test yang dirancang untuk domain yang terkait kriteria tertentu dan memberikan peluang umpan balik dari pengguna.¹²² Pada tahap ini peneliti membuat beberapa angket bagi validator dan soal-soal bagi siswa untuk mengukur ketercapaian tujuan dalam membuat produk pengembangan.

Gambar 3.1
Model ADDIE untuk Perancangan Instruksional



¹²² Sukenda. dkk, "Pengembangan Aplikasi Multimedia Pengenalan Pemanasan Global dan Solusinya Menggunakan Pendekatan Addie", SESINDO (Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia), 2 - 4 Desember 2013 Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Widyatama, hlm. 187

C. Uji Coba Produk, Desain Uji Coba, Subyek Uji Coba, Jenis Data, Instrumen Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data

1. Uji Coba Produk

Pelaksanaan uji coba produk pengembangan dilakukan pada siswa kelas IV MIN Malang 2 yang bertempat di Jalan Kematren II/26 Bandungrejosari Kecamatan Sukun Kota Malang. Subyek uji coba dipilih berdasarkan permasalahan yang terjadi di lembaga yang menjadi objek penelitian dan didukung dengan kemampuan peneliti. Uji coba produk dilakukan setelah produk pengembangan direvisi oleh peneliti atas dasar validasi dari para ahli dan siswa sebagai subyek penelitian yang telah ditentukan sebelumnya oleh peneliti.

2. Desain Uji Coba

Dalam bidang pendidikan, desain produk baru dapat langsung diuji coba setelah divalidasi dan revisi. Uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan modul pengembangan. Setelah disimulasi, modul pengembangan dapat diujicobakan pada kelompok yang terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi tentang keefektifan, kelayakan serta kemenarikan dari produk pengembangan.

3. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba pada penelitian pengembangan ini dilakukan pada siswa kelas IV MIN Malang 2 yang mengalami permasalahan terhadap pembelajaran muatan lokal Bahasa Jawa. Pemilihan media yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini atas kesepakatan guru kelas dan peneliti untuk meminimalisir problem yang terjadi pada objek penelitian.

4. Jenis Data

Jenis data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif digunakan untuk mencari data tentang kelayakan, keefektifan, serta kemenarikan dari modul pengembangan. Kemudian disertai dengan data pretest dan posttest, sebagai penguat data hasil uji coba produk. Sedangkan data kualitatif yang berupa saran dan komentar dari para validator digunakan peneliti sebagai landasan untuk merevisi modul pengembangan.

5. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen merupakan alat bagi peneliti yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan permasalahan penelitian.¹²³ Pada penelitian dan pengembangan ini peneliti menggunakan instrumen penelitian guna mengukur tingkat kelayakan, keefektifan dan kemenarikan modul pengembangan. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

a. Instrumen non tes (kuesioner/angket)

Kuesioner atau angket merupakan tehnik mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan tehnik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan

¹²³ Rully Indrawan & R. Poppy Yaniawati, *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran untuk Manajemen, Pembangunan, dan Pendidikan*, (Bandung: Refika Aditama, 2014), hlm. 112

diukur dan tahu apa yang diharapkan responden.¹²⁴ Pada penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan instrumen angket untuk menganalisa variabel penelitian yang berupa tingkat kelayakan dan kemenarikan dari produk pengembangan.

Dalam menyusun instrumen penelitian, peneliti mengacu pada langkah-langkah pembuatan instrumen menurut Margono. Adapun langkah-langkah penyusunan tersebut adalah:¹²⁵

- 1) Analisis variabel penelitian yakni mengkaji variabel menjadi subpenelitian se jelas-jelasnya, sehingga indikator tersebut bisa diukur dan menghasilkan data yang diinginkan peneliti.
- 2) Menetapkan jenis instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel atau subvariabel dan indikator-indikatornya.
- 3) Peneliti menyusun kisi-kisi atau *lay out* instrumen. Kisi-kisi ini berisi lingkup materi pertanyaan, abilitas yang diukur, jenis pertanyaan, banyak pertanyaan, waktu yang dibutuhkan. Abilitas dimaksudkan adalah kemampuan yang diharapkan dari subjek yang diteliti, misalnya kalau diukur prestasi belajar, maka abilitas prestasi tersebut dilihat dari kemampuan subjek dalam hal pengenalan, pemahaman, aplikasi analisis, sintesis, dan evaluasi.
- 4) Peneliti menyusun *item* atau pertanyaan sesuai dengan jenis instrumen dan jumlah yang telah ditetapkan dalam kisi-kisi. Jumlah pertanyaan bisa dibuat dari yang telah ditetapkan sebagai *item* cadangan. Setiap *item* yang dibuat

¹²⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung:Alfabeta, 2010), hlm. 142

¹²⁵ Muhamad Arifin & Khoirudin Asfani, "Instrumen Penelitian", disajikan pada Desember 2014 (Malang: Universitas Negeri Malang Pascasarjana Program Studi Pendidikan Kejuruan), hlm. 16-17

peneliti harus sudah punya gambaran jawaban yang diharapkan. Artinya, prakiraan jawaban yang betul atau diinginkan harus dibuat peneliti.

- 5) Instrumen yang sudah dibuat sebaiknya diuji coba digunakan untuk revisi instrumen, misalnya membuang instrumen yang tidak perlu, menggantinya dengan *item* yang baru, atau perbaikan isi dan redaksi/bahasanya. Bagaimana uji coba validitas dan reliabilitas akan dibahas lebih lanjut.

Adapun kisi-kisi angket yang disesuaikan dengan langkah-langkah pembuatan instrumen angket menurut Margono adalah sebagai berikut:

- a. Kisi-kisi instrumen untuk ahli media

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Item	Jumlah
Mengembang-kan modul pembelajaran berbasis nilai-nilai Islam dengan menggunakan multimedia pembelajaran	Technical Quality			
	a. Portabilitas	Multimedia interaktif dapat dioperasikan pada lingkungan perangkat keras dan atau perangkat lunak yang berbeda-beda	1	4
	b. Instalasi	Multimedia interaktif dapat disinkronkan dengan perangkat keras tanpa penginstalan aplikasi lain	2	
	c. Kelancaran pengoperasian	Multimedia interaktif dapat berjalan lancar tanpa ada <i>hang</i> , <i>crash</i> atau <i>lag</i> .	3	
	d. Dokumentasi	Dalam multimedia interaktif terdapat petunjuk penggunaan yang lengkap dan jelas	4	
	Usability			
	Konsistensi	Posisi, bentuk navigasi dan tombol konsisten, serta memiliki warna dan fungsi yang sama pada setiap <i>screen</i>	5	1
	Elemen Media Visual			
	a. Teks	Komposisi teks (ukuran, warna dan jenis) jelas sehingga mudah dibaca	6	3
	b. Keselarasan warna teks	Keterpaduan antara warna teks dan <i>background</i>	7	

	dan <i>background</i>			
	c. Ilustrasi (gambar, video animasi)	Kualitas ilustrasi (gambar, video, animasi) baik dalam segi peletakan, ukuran dan warna	8	
Elemen Media Audio				
	a. Narasi	Penyampaian informasi dalam multimedia interaktif berupa audio dengan intonasi yang jelas dan tempo yang tidak terlalu cepat atau lambat	9	3
	b. <i>Sound effect</i>	Efek audio dalam multimedia interaktif dapat menarik perhatian dan tidak mengganggu konsentrasi pengguna	10	
	c. <i>Backsound</i>	Efek audio yang muncul pada multimedia interaktif selama multimedia interaktif dioperasikan tidak mengganggu konsentrasi dan tidak menutupi suara narasi	11	
Aspek Pedagogik				
	Pembelajaran			
	a. Keselarasan ilustrasi visual dan deskripsi	Ilustrasi visual (gambar, animasi, video) disertai dengan penjelasan sehingga informasi yang disampaikan dapat dipahami pengguna	12	6
	b. Penekanan pembelajaran	Informasi penting dalam multimedia interaktif ditampilkan dalam bentuk yang berbeda dari informasi yang lainnya	13	
	c. Evaluasi	Evaluasi pada multimedia interaktif sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	14	
	d. Interaktivitas	Multimedia interaktif memberikan umpan balik pada setiap perlakuan yang diberikan oleh pengguna, sehingga dalam proses pembelajaran terdapat hubungan timbal balik antara	15	

		pengguna dan multimedia interaktif		
	Standar Isi			
	a. Akurasi (kebenaran informasi)	Informasi dalam multimedia interaktif benar, tidak menimbulkan penafsiran yang salah serta penjelasan langsung pada inti materi	16	5
	b. Kebenaran Gambar	Gambar pada multimedia interaktif representatif dilihat dari bentuk, warna, ukuran dan keadaan yang sebenarnya	17	
	c. Kebenaran animasi/video	Alur dalam animasi/video pada multimedia interaktif benar dan berkaitan dengan informasi yang disajikan	18	
	d. Kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku	Informasi yang terdapat pada multimedia interaktif sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang berlaku	19	
	e. Kompetensi	Dalam multimedia interaktif memuat kompetensi pembelajaran yang harus dikuasai oleh siswa	20	

b. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No. Instrumen angket
Mengembangkan modul pembelajaran berbasis nilai-nilai Islam dengan menggunakan multimedia pembelajaran	1. Menyusun Kompetensi Dasar	a. Memaparkan rumusan kompetensi dasar telah sesuai	1,2
		b. Menyajikan kompetensi dasar yang dapat diukur	
	2. Menyusun indikator	a. Menjelaskan indikator sesuai dengan kompetensi dasar	3,4,5
		b. Menyusun indikator yang dapat mengukur kompetensi dasar	
		c. Memaparkan rumusan indikator	

		telah sesuai	
	3. Tujuan pembelajaran	a. Memaparkan tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar	6,7,8
		b. Memaparkan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator	
		c. Merumuskan tujuan pembelajaran yang jelas	
	4. Multimedia	a. Memaparkan kesesuaian isi dengan materi yang diajarkan	9,10,11,12
		b. Menyajikan gambar yang tepat	
		c. Menggunakan jenis dan ukuran huruf yang tepat	
		d. Menggunakan daya tarik penyajian	
	5. Uraian materi	a. Menjelaskan kedalaman materi sesuai dengan rumusan kompetensi dasar	13,14,15,16,17,18
		b. Memaparkan kesesuaian materi dengan indikator	
		c. Memaparkan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	
		d. Memaparkan kesesuaian urutan penyampaian materi	
		e. Menggunakan contoh dan ilustrasi yang tepat	
		f. Memaparkan kejelasan isi materi	
	6. Penyajian gambar	a. Menyajikan gambar yang menarik	19,20
		b. Menggunakan gambar-gambar yang dapat mengekspresikan	

		konten media pembelajaran	
	7. Video dan audio pembelajaran	a. Menjelaskan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran b. Menggunakan tampilan tulisan dan gambar yang jelas c. Menggunakan suara yang jelas d. Memaparkan kesesuaian isi yang disampaikan dengan materi yang diajarkan e. Memaparkan kesesuaian urutan penyajian f. Memaparkan daya tarik penyajian g. Mendiskripsikan video dan audio pembelajaran dapat membantu belajar	21,22,23,24,25,26,27
	8. Evaluasi	a. Menggunakan tugas/latihan soal yang sesuai dengan rumusan indikator b. Menggunakan tugas/latihan soal yang sesuai dengan materi yang disajikan c. Menggunakan tugas/latihan soal yang dapat mengukur kompetensi dasar d. Menggunakan tugas/latihan soal yang menyangkut ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik	28,29,30,31

c. Kisi-kisi instrumen untuk ahli bahasa

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Item	Jumlah
Mengembangkan modul pembelajaran berbasis nilai-nilai Islam dengan menggunakan multimedia pembelajaran	Lugas	a. Ketepatan struktur kalimat	1	3
		b. Keefektifan kalimat	2	
		c. Kebakuan istilah	3	
	Komunikatif	a. Keterbacaan pesan	4	2
		d. Ketepatan penggunaan kaidah bahasa	5	
	Dialogis dan interaktif	a. Kemampuan memotivasi pesan atau informasi	6	2
		b. Kemampuan mendorong berfikir kritis		
	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	a. Kesesuaian perkembangan intelektual peserta didik	7	2
		b. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	8	
	Keruntutan dan keterpaduan alur pikir	a. Keruntutan dan keterpaduan antar kegiatan belajar	9	2
		b. Keruntutan dan keterpaduan antar paragraf	10	
	Penggunaan istilah, simbol, atau ikon	a. Konsistensi penggunaan istilah	11	2
		b. Konsistensi penggunaan simbol atau ikon	12	

d. Kisi-kisi instrumen tanggapan siswa

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No. Instrumen
Mengembangkan modul pembelajaran berbasis nilai-nilai Islam dengan	1. Pemanfaatan Media Pembelajaran	a. Menjelaskan penyampaian materi dengan menggunakan multimedia pembelajaran dapat membantu belajar	1,2,3
		b. Menjelaskan rasa senang peserta didik terhadap multimedia	

menggunakan multimedia pembelajaran		pembelajaran	
		c. Memaparkan motivasi peserta didik dengan menggunakan multimedia pembelajaran	
	2. Materi Multimedia	a. Menjelaskan materi yang disampaikan melalui multimedia pembelajaran dapat menarik perhatian	4,5,6
		b. Menjelaskan materi yang disampaikan melalui multimedia pembelajaran memberikan manfaat	
		c. Menjelaskan kemudahan dalam menerima materi dengan menggunakan multimedia pembelajaran	
	3. Video dan audio pembelajaran	a. Menjelaskan video dan audio pembelajaran dapat membantu belajar	7,8
		b. Menyebutkan kemudahan belajar yang dilengkapi dengan video dan audio pembelajaran	
	4. Proses Pembelajaran	a. Menjelaskan manfaat dari proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif	9,10
		b. Menjelaskan proses pembelajaran dapat membantu dalam belajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran	

b. Instrumen tes (soal tes)

Soal tes ditujukan untuk mengetahui tingkat keefektifan dan mengukur ketuntasan belajar siswa setelah produk pengembangan diajarkan. Dengan demikian, soal tes diberikan sebelum produk diajarkan (pretest) dan setelah produk pengembangan diajarkan (posttest).

6. Teknik Analisis Data

Dalam menganalisis tingkat kemenarikan produk hasil pengembangan, peneliti memanfaatkan hasil data yang diperoleh melalui angket yang telah dianalisis dan dihitung berdasarkan kualifikasi ahli yang telah ditentukan. Untuk menganalisis data guna mengetahui tingkat kelayakan produk pengembangan, peneliti menganalisis hasil angket dari ahli media serta analisis angket dari ahli bahasa. Adapun untuk mengukur tingkat keefektifan dari produk pengembangan, peneliti menganalisis hasil angket dari ahli materi dan hasil belajar siswa (pretest dan posttest). Sedangkan untuk mengukur tingkat kemenarikan produk pengembangan, peneliti menganalisis data dari hasil angket tanggapan siswa.

Data yang berupa bentuk angket (data kualitatif) dikuantitatifkan menggunakan skala Likert, kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan. Untuk menentukan persentase tersebut dapat dipergunakan rumus sebagai berikut:¹²⁶

$$\text{Prosentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{Bobot Tiap Pilihan})}{n \times \text{Bobot Tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan: $\sum$ = jumlah

n = jumlah seluruh item angka

Dalam memberikan makna dan mengambil keputusan untuk merevisi produk pengembangan, peneliti menggunakan kualifikasi sebaga berikut:¹²⁷

¹²⁶ Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta:Bumi Aksara, 2003), hlm. 313

¹²⁷ Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta:Bumi Aksara, 2003), hlm. 313

Tabel 3.2
Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-Rata
dengan Skala 5

90 – 100 %	Sangat Baik	Tidak perlu revisi
75 – 89 %	Baik	Tidak perlu revisi
65 -74 %	Cukup	Direvisi
55 – 64 %	Kurang	Direvisi
0 – 54 %	Sangat kurang	direvisi

Dari tabel diatas dapat diambil kesimpulan bahwa agar produk pengembangan dikatakan layak, efektif atau menarik, maka presentase yang harus dimiliki oleh produk pengembangan mendapatkan skor minimal 75 %, jika skor yang didapatkan kurang dari skor minimal, maka produk pengembangan perlu direvisi dan divalidasikan ulang.

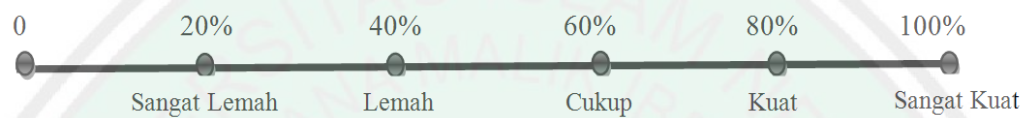
Setelah produk divalidasikan dan dinyatakan layak, maka tahap selanjutnya adalah uji coba produk. Pada tahap ini peneliti mengimplementasikan produk pengembangan kedalam pembelajaran. Sebelum produk pengembangan diajarkan ke siswa, terlebih dahulu peneliti memberikan beberapa soal sebagai alat ukur untuk menentukan hasil pretest dan memberikan soal ulang setelah produk diimplementasikan kedalam pembelajaran sebagai hasil posttest.

Data hasil pretest dan posttest digunakan sebagai data penguat dari aspek keefektifan produk pengembangan. Teknik perhitungannya menggunakan teknik analisa paired-sample t-test dari aplikasi SPSS 16.0.

Untuk menganalisis data angket tanggapan siswa, peneliti menggunakan skala *likert* dengan tehnik pengolahan data menggunakan *rating scale* untuk mengukur respons siswa terhadap tingkat kemenarikan produk pengembangan. Dalam mengukur hasil angket siswa, peneliti menggunakan rumus berikut:¹²⁸

Jumlah skor kriterium = skor tertinggi x jumlah item x jumlah responden

Kemudian dibuatlah kontinum kategorial sebagai berikut:



¹²⁸ Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula* (Bandung: Alfabeta, 2005) hlm. 94-95

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENGEMBANGAN

Pada bab keempat ini peneliti memaparkan data penelitian beserta hasil pengembangan produk. Secara umum, peneliti memaparkan tentang: 1) Penyajian data, 2) Analisis data, dan 3) Revisi produk pengembangan. Adapun paparan data secara rinci adalah sebagai berikut:

A. Penyajian Data

Beberapa data yang diperoleh dari hasil penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil Validasi Ahli dan Uji Coba Sasaran

Sasaran penilaian produk pengembangan, ditujukan kepada beberapa validator, yakni kepada: ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan siswa. Adapun penyajian data yang diperoleh peneliti dari para ahli adalah:

1. Uji Ahli Multimedia Pembelajaran

Produk yang sudah dikembangkan berupa multimedia pembelajaran Bahasa Jawa berbasis nilai-nilai Islami untuk kemudian diujikan kepada dua ahli multimedia dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.1
(Penilaian Validator Ahli Multimedia I)

No.	Aspek yang dinilai	Skor
Technical Quality		
1.	Multimedia interaktif dapat dioperasikan pada lingkungan perangkat keras dan atau perangkat lunak yang berbeda-beda	5

2.	Multimedia interaktif dapat disinkronkan dengan perangkat keras tanpa penginstalan aplikasi lain	5
3.	Multimedia interaktif dapat berjalan lancar tanpa ada <i>hang</i> , <i>crash</i> atau <i>lag</i> .	5
4.	Dalam multimedia interaktif terdapat petunjuk penggunaan yang lengkap dan jelas	4
Usability		
5.	Posisi, bentuk navigasi dan tombol konsisten, serta memiliki warna dan fungsi yang sama pada setiap <i>screen</i>	5
Elemen Media Visual		
6.	Komposisi teks (ukuran, warna dan jenis) jelas sehingga mudah dibaca	5
7.	Keterpaduan antara warna teks dan <i>background</i>	5
8.	Kualitas ilustrasi (gambar, video, animasi) baik dalam segi peletakan, ukuran dan warna	5
Elemen Media Audio		
9.	Penyampaian informasi dalam multimedia interaktif berupa audio dengan intonasi yang jelas dan tempo yang tidak terlalu cepat atau lambat	5
10.	Efek audio dalam multimedia interaktif dapat menarik perhatian dan tidak mengganggu konsentrasi pengguna	4
11.	Efek audio yang muncul pada multimedia interaktif selama multimedia interaktif dioperasikan tidak mengganggu konsentrasi dan tidak menutupi suara narasi	3
Pembelajaran		
12.	Ilustrasi visual (gambar, animasi, video) disertai dengan penjelasan sehingga informasi yang disampaikan dapat dipahami pengguna	4
13.	Informasi penting dalam multimedia interaktif ditampilkan dalam bentuk yang berbeda dari informasi yang lainnya	4
14.	Evaluasi pada multimedia interaktif sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	5
15.	Multimedia interaktif memberikan umpan balik pada setiap perlakuan yang diberikan oleh pengguna, sehingga dalam proses pembelajaran terdapat hubungan timbal balik antara pengguna dan multimedia interaktif	5
Standar Isi		
16.	Informasi dalam multimedia interaktif benar, tidak menimbulkan penafsiran yang salah serta penjelasan langsung pada inti materi	4
17.	Gambar pada multimedia interaktif representatif dilihat dari bentuk, warna, ukuran dan keadaan yang sebenarnya	5
18.	Alur dalam animasi/video pada multimedia interaktif benar dan berkaitan dengan informasi yang disajikan	5

19.	Informasi yang terdapat pada multimedia interaktif sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang berlaku	5
20.	Dalam multimedia interaktif memuat tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa	4

Berdasarkan konversi skala *likert* yang ditetapkan dalam kuesioner penilaian ahli multimedia pembelajaran, penilaian digolongkan sebagai berikut:

- 1 (Sangat Tidak Setuju) : sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah
- 2 (Tidak Setuju) : kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah
- 3 (Netral) : cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
- 4 (Setuju) : tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
- 5 (Sangat Setuju) : sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

Secara rinci data angket dari ahli multimedia terhadap produk pengembangan adalah sebagai berikut:

- 1) Multimedia interaktif dapat dengan sangat mudah dioperasikan pada lingkungan perangkat keras dan atau perangkat lunak yang berbeda-beda
- 2) Multimedia interaktif dapat dengan sangat mudah disinkronkan dengan perangkat keras tanpa penginstalan aplikasi lain
- 3) Multimedia interaktif dapat dengan sangat mudah berjalan lancar tanpa ada *hang*, *crash* atau *lag*.
- 4) Dalam multimedia interaktif terdapat petunjuk penggunaan yang lengkap dan jelas

- 5) Posisi, bentuk navigasi dan tombol konsisten, serta memiliki warna dan fungsi yang sama pada setiap *screen* yang sangat menarik
- 6) Komposisi teks (ukuran, warna dan jenis) sangat jelas sehingga mudah dibaca
- 7) Keterpaduan antara warna teks dan *background* sangat tepat
- 8) Kualitas ilustrasi (gambar, video, animasi) baik dalam segi peletakan, ukuran dan warna sangat jelas
- 9) Penyampaian informasi dalam multimedia interaktif berupa audio dengan intonasi yang sangat jelas dan tempo yang tidak terlalu cepat atau lambat
- 10) Efek audio dalam multimedia interaktif dapat menarik perhatian dan tidak mengganggu konsentrasi pengguna dengan tepat
- 11) Efek audio yang muncul pada multimedia interaktif selama multimedia interaktif dioperasikan tidak mengganggu konsentrasi dan tidak menutupi suara narasi secara cukup jelas
- 12) Ilustrasi visual (gambar, animasi, video) disertai dengan penjelasan sehingga informasi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami pengguna
- 13) Informasi penting dalam multimedia interaktif ditampilkan dalam bentuk yang berbeda dari informasi yang lainnya dengan tepat
- 14) Evaluasi pada multimedia interaktif sangat sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar
- 15) Multimedia interaktif memberikan umpan balik pada setiap perlakuan yang diberikan oleh pengguna, sehingga dalam proses pembelajaran terdapat hubungan timbal balik antara pengguna dan multimedia interaktif dengan sangat tepat

- 16) Informasi dalam multimedia interaktif benar, tidak menimbulkan penafsiran yang salah serta penjelasan langsung pada inti materi yang sesuai
- 17) Gambar pada multimedia interaktif representatif dapat dilihat dari bentuk, warna, ukuran dan keadaan yang sebenarnya dengan sangat jelas
- 18) Alur dalam animasi/video pada multimedia interaktif benar dan berkaitan dengan informasi yang disajikan dengan sangat tepat
- 19) Informasi yang terdapat pada multimedia interaktif sangat sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang berlaku
- 20) Dalam multimedia interaktif memuat tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa dengan tepat

Tabel 4.2
(Penilaian Validator Ahli Multimedia II)

No.	Aspek yang dinilai	Skor
Technical Quality		
1.	Multimedia interaktif dapat dioperasikan pada lingkungan perangkat keras dan atau perangkat lunak yang berbeda-beda	4
2.	Multimedia interaktif dapat disinkronkan dengan perangkat keras tanpa penginstalan aplikasi lain	4
3.	Multimedia interaktif dapat berjalan lancar tanpa ada <i>hang</i> , <i>crash</i> atau <i>lag</i> .	5
4.	Dalam multimedia interaktif terdapat petunjuk penggunaan yang lengkap dan jelas	4
Usability		
5.	Posisi, bentuk navigasi dan tombol konsisten, serta memiliki warna dan fungsi yang sama pada setiap <i>screen</i>	5
Elemen Media Visual		
6.	Komposisi teks (ukuran, warna dan jenis) jelas sehingga mudah dibaca	5
7.	Keterpaduan antara warna teks dan <i>background</i>	5
8.	Kualitas ilustrasi (gambar, video, animasi) baik dalam segi peletakan, ukuran dan warna	5
Elemen Media Audio		

9.	Penyampaian informasi dalam multimedia interaktif berupa audio dengan intonasi yang jelas dan tempo yang tidak terlalu cepat atau lambat	5
10.	Efek audio dalam multimedia interaktif dapat menarik perhatian dan tidak mengganggu konsentrasi pengguna	5
11.	Efek audio yang muncul pada multimedia interaktif selama multimedia interaktif dioperasikan tidak mengganggu konsentrasi dan tidak menutupi suara narasi	5
Pembelajaran		
12.	Ilustrasi visual (gambar, animasi, video) disertai dengan penjelasan sehingga informasi yang disampaikan dapat dipahami pengguna	4
13.	Informasi penting dalam multimedia interaktif ditampilkan dalam bentuk yang berbeda dari informasi yang lainnya	4
14.	Evaluasi pada multimedia interaktif sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	5
15.	Multimedia interaktif memberikan umpan balik pada setiap perlakuan yang diberikan oleh pengguna, sehingga dalam proses pembelajaran terdapat hubungan timbal balik antara pengguna dan multimedia interaktif	4
Standar Isi		
16.	Informasi dalam multimedia interaktif benar, tidak menimbulkan penafsiran yang salah serta penjelasan langsung pada inti materi	5
17.	Gambar pada multimedia interaktif representatif dilihat dari bentuk, warna, ukuran dan keadaan yang sebenarnya	4
18.	Alur dalam animasi/video pada multimedia interaktif benar dan berkaitan dengan informasi yang disajikan	5
19.	Informasi yang terdapat pada multimedia interaktif sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang berlaku	5
20.	Dalam multimedia interaktif memuat tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa	5

Berdasarkan konversi skala *likert* yang ditetapkan dalam kuesioner penilaian ahli multimedia pembelajaran, penilaian digolongkan sebagai berikut:

1 (Sangat Tidak Setuju) : sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah

2 (Tidak Setuju) : kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah

3 (Netral) : cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.

4 (Setuju) : tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.

5 (Sangat Setuju) : sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

Secara rinci data angket dari ahli multimedia terhadap produk pengembangan adalah sebagai berikut:

- 1) Multimedia interaktif dapat dengan mudah dioperasikan pada lingkungan perangkat keras dan atau perangkat lunak yang berbeda-beda
- 2) Multimedia interaktif dapat dengan mudah disinkronkan dengan perangkat keras tanpa penginstalan aplikasi lain
- 3) Multimedia interaktif dapat dengan sangat mudah berjalan lancar tanpa ada *hang*, *crash* atau *lag*.
- 4) Dalam multimedia interaktif terdapat petunjuk penggunaan yang lengkap dan jelas
- 5) Posisi, bentuk navigasi dan tombol konsisten, serta memiliki warna dan fungsi yang sama pada setiap *screen* yang sangat menarik
- 6) Komposisi teks (ukuran, warna dan jenis) sangat jelas sehingga mudah dibaca
- 7) Keterpaduan antara warna teks dan *background* sangat tepat
- 8) Kualitas ilustrasi (gambar, video, animasi) baik dalam segi peletakan, ukuran dan warna sangat jelas

- 9) Penyampaian informasi dalam multimedia interaktif berupa audio dengan intonasi yang sangat jelas dan tempo yang tidak terlalu cepat atau lambat
- 10) Efek audio dalam multimedia interaktif dapat menarik perhatian dan tidak mengganggu konsentrasi pengguna dengan sangat tepat
- 11) Efek audio yang muncul pada multimedia interaktif selama multimedia interaktif dioperasikan tidak mengganggu konsentrasi dan tidak menutupi suara narasi secara sangat jelas
- 12) Ilustrasi visual (gambar, animasi, video) disertai dengan penjelasan sehingga informasi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami pengguna
- 13) Informasi penting dalam multimedia interaktif ditampilkan dalam bentuk yang berbeda dari informasi yang lainnya dengan tepat
- 14) Evaluasi pada multimedia interaktif sangat sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar
- 15) Multimedia interaktif memberikan umpan balik pada setiap perlakuan yang diberikan oleh pengguna, sehingga dalam proses pembelajaran terdapat hubungan timbal balik antara pengguna dan multimedia interaktif dengan tepat
- 16) Informasi dalam multimedia interaktif benar, tidak menimbulkan penafsiran yang salah serta penjelasan langsung pada inti materi yang sangat sesuai
- 17) Gambar pada multimedia interaktif representatif dapat dilihat dari bentuk, warna, ukuran dan keadaan yang sebenarnya dengan jelas
- 18) Alur dalam animasi/video pada multimedia interaktif benar dan berkaitan dengan informasi yang disajikan dengan sangat tepat

- 19) Informasi yang terdapat pada multimedia interaktif sangat sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang berlaku
- 20) Dalam multimedia interaktif memuat tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa dengan sangat tepat

Adapun pada data kualitatif yang diperoleh melalui validator ahli media memberikan penilaian produk dari aspek saran dan komentar, bahwa:

- a. Media berbasis flash memang menarik untuk pembelajaran, terutama di tingkat dasar. Media ini cukup membantu guru dan siswa dalam belajar Bahasa Jawa.
- b. File terlalu besar, bisa dikemas dalam CD pembelajaran
- c. Untuk pembelajaran menulis, masih perlu media kertas tidak langsung pada software karena flash yang ada kurang mendukung

2. Uji Ahli Materi Pembelajaran

Untuk mengetahui apakah materi yang terdapat pada multimedia telah sesuai dengan silabus serta untuk mengetahui nilai-nilai yang terdapat pada modul sesuai dengan bacaan, maka peneliti perlu untuk mengujikan media pengembangan kepada guru kelas sebagai ahli materi pada penelitian pengembangan ini. Adapun hasil angket yang diperoleh dari validator terhadap produk pengembangan adalah:

Tabel 4.3
(Penilaian Validator Ahli Materi Pembelajaran)

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR
Penyusunan Kompetensi Dasar		
1.	Penyusunan rumusan Kompetensi Dasar pada multimedia	4

	pembelajaran telah sesuai	
2.	Penyusunan rumusan Kompetensi Dasar pada multimedia pembelajaran dapat diukur	4
Penyusunan Indikator		
3.	Perumusan Indikator telah sesuai dengan Kompetensi Dasar	4
4.	Perumusan Indikator dapat mengukur Kompetensi Dasar	4
5.	Perumusan Indikator telah sesuai	4
Perumusan Tujuan Pembelajaran		
6.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Dasar	4
7.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator	4
8.	Perumusan tujuan pembelajaran sudah jelas	4
Multimedia		
9.	Materi pada multimedia sesuai dengan materi yang diajarkan	5
10.	Penyajian gambar pada multimedia pembelajaran telah tepat	4
11.	Menggunakan jenis dan ukuran huruf yang tepat	4
12.	Penyajian multimedia pembelajaran berbasis nilai-nilai Islam sudah menarik	4
Uraian Materi		
13.	Materi yang disajikan sesuai dengan Kompetensi Dasar	4
14.	Materi yang disajikan sesuai dengan Indikator	4
15.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
16.	Penyampaian materi pada multimedia pembelajaran telah urut	4
17.	Materi yang terdapat pada multimedia menggunakan contoh dan ilustrasi gambar dengan tepat	3
18.	Penyajian materi sudah jelas	4
Penyajian Gambar		
19.	Menggunakan pilihan gambar yang menarik	4
20.	Menyajikan gambar yang dapat mengekspresikan konten multimedia pembelajaran	4
Video dan Audio Pembelajaran		
21.	Video dan audio pada multimedia sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
22.	Video dan audio pada multimedia dilengkapi dengan gambar atau tulisan yang jelas	4
23.	Video dan audio pada multimedia disajikan dengan suara yang jelas	4
24.	Video dan audio pada multimedia sesuai dengan materi yang diajarkan	5
25.	Penyajian video dan audio pada multimedia sudah urut	5
26.	Video dan audio pada multimedia sudah menarik	4
27.	Penyajian video dan audio pada multimedia dapat	4

	membantu dalam belajar	
Evaluasi		
28.	Soal latihan/tugas sesuai dengan indikator	5
29.	Soal latihan/tugas sesuai dengan materi yang disajikan	5
30.	Soal latihan/tugas dapat mengukur kompetensi	5
31.	Soal latihan/tugas menyangkut ranah kognitif, psikomotori dan afektif	5

Berdasarkan konversi skala *likert* yang ditetapkan dalam kuesioner penilaian ahli multimedia pembelajaran, penilaian digolongkan sebagai berikut:

- 1 (Sangat Tidak Setuju) : sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah
- 2 (Tidak Setuju) : kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah
- 3 (Netral) : cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
- 4 (Setuju) : tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
- 5 (Sangat Setuju) : sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

Secara rinci paparan data yang dikemukakan oleh ahli materi terhadap produk hasil pengembangan adalah:

1. Penyusunan rumusan Kompetensi Dasar pada multimedia pembelajaran sangat sesuai
2. Penyusunan rumusan Kompetensi Dasar pada multimedia pembelajaran dapat diukur dengan sangat jelas
3. Perumusan Indikator telah sesuai dengan Kompetensi Dasar telah sangat tepat
4. Perumusan Indikator dapat mengukur Kompetensi Dasar dengan sangat tepat
5. Perumusan Indikator telah sangat sesuai

6. Tujuan pembelajaran sangat sesuai dengan Kompetensi Dasar
7. Tujuan pembelajaran sangat sesuai dengan indikator
8. Perumusan tujuan pembelajaran sudah sangat jelas
9. Materi pada multimedia sangat sesuai dengan materi yang diajarkan
10. Penyajian gambar pada multimedia pembelajaran telah tepat
11. Menggunakan jenis dan ukuran huruf yang tepat
12. Penyajian multimedia pembelajaran berbasis nilai-nilai Islam sudah menarik
13. Materi yang disajikan sangat sesuai dengan Kompetensi Dasar
14. Materi yang disajikan sangat sesuai dengan Indikator
15. Materi yang disajikan sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran
16. Urutan penyampaian materi pada multimedia pembelajaran sudah sangat tepat
17. Materi yang terdapat pada multimedia menggunakan contoh dan ilustrasi gambar dengan tepat
18. Penyajian materi sudah jelas
19. Menggunakan pilihan gambar yang menarik
20. Penyajian gambar yang dapat mengekspresikan konten multimedia pembelajaran sudah sangat tepat
21. Video dan audio pada multimedia sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran
22. Video dan audio pada multimedia dilengkapi dengan gambar dan tulisan yang jelas
23. Video dan audio pada multimedia disajikan dengan suara yang jelas
24. Video dan audio pada multimedia sangat sesuai dengan materi yang diajarkan

25. Penyajian video dan audio pada multimedia sudah urut dengan sangat tepat
26. Video dan audio pada multimedia sudah menarik
27. Penyajian video dan audio pada multimedia sudah tepat dalam membantu belajar
28. Soal latihan/tugas sangat sesuai dengan indikator
29. Soal latihan/tugas sangat sesuai dengan materi yang disajikan
30. Soal latihan/tugas dapat mengukur kompetensi dengan sangat tepat
31. Soal latihan/tugas menyangkut ranah kognitif, psikomotori dan afektif dengan sangat jelas

Adapun pada data kualitatif yang diperoleh melalui validator ahli materi memberikan penilaian produk dari aspek saran dan komentar berupa:

- a. Pengembangan media telah sesuai dengan kebutuhan sekolah
- b. Bisa dikembangkan lagi untuk media pembelajaran yang lain

3. Uji Ahli Bahasa

Agar multimedia bisa dikatakan layak untuk diajarkan, salah satu komponen yang perlu untuk dikaji adalah pada aspek kebahasaan. Jika bahasa yang digunakan sudah tepat, maka multimedia sudah layak diajarkan (dalam konteks kebahasaan). Pada penelitian pengembangan ini, kedua validator ahli bahasa memberikan penilaian produk seperti berikut:

Tabel 4.4
(Penilaian Validator Ahli Bahasa I)

No.	ASPEK YANG DINILAI	SKOR
1.	Ketepatan struktur kalimat	5
2.	Keefektifan kalimat	5

3.	Kebakuan istilah	4
4.	Keterbacaan pesan	5
5.	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa	4
6.	Kemampuan memotivasi melalui pesan atau informasi	5
7.	Kemampuan mendorong berfikir kritis	5
8.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	4
9.	Keruntutan dan keterpaduan antar kegiatan belajar	5
10.	Keruntutan dan keterpaduan antar paragraf	5
11.	Konsistensi penggunaan istilah	4
12.	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon	5

Berdasarkan konversi skala *likert* yang ditetapkan dalam kuesioner penilaian ahli multimedia pembelajaran, penilaian digolongkan sebagai berikut:

- 1 (Sangat Tidak Setuju) : sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah
- 2 (Tidak Setuju) : kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah
- 3 (Netral) : cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
- 4 (Setuju) : tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
- 5 (Sangat Setuju) : sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

Secara rinci paparan data yang dikemukakan oleh ahli materi terhadap produk hasil pengembangan adalah:

1. Struktur kalimat yang digunakan sudah sangat tepat
2. Keefektifan kalimat sudah sangat tepat
3. Kebakuan istilah sudah sesuai
4. Keterbacaan pesan sudah sangat jelas
5. Ketepatan penggunaan kaidah bahasa sudah sesuai

6. Kemampuan memotivasi melalui pesan atau informasi sudah sangat jelas
7. Kemampuan mendorong berfikir kritis sudah sangat jelas
8. Sudah sesuai dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik
9. Keruntutan dan keterpaduan antar kegiatan belajar sudah sangat tepat
10. Keruntutan dan keterpaduan antar paragraf sudah sangat tepat
11. Konsistensi penggunaan istilah sudah sesuai
12. Konsistensi penggunaan simbol atau ikon sudah sangat sesuai

Sedangkan hasil validasi dari ahli bahasa ke II menunjukkan penilaian sebagai berikut:

Tabel 4.5
(Penilaian Validator Ahli Bahasa II)

No.	ASPEK YANG DINILAI	SKOR
1.	Ketepatan struktur kalimat	5
2.	Keefektifan kalimat	5
3.	Kebakuan istilah	4
4.	Keterbacaan pesan	5
5.	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa	4
6.	Kemampuan memotivasi melalui pesan atau informasi	5
7.	Kemampuan mendorong berfikir kritis	4
8.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	4
9.	Keruntutan dan keterpaduan antar kegiatan belajar	4
10.	Keruntutan dan keterpaduan antar paragraf	5
11.	Konsistensi penggunaan istilah	4
12.	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon	5

Berdasarkan konversi skala *likert* yang ditetapkan dalam kuesioner penilaian ahli multimedia pembelajaran, penilaian digolongkan sebagai berikut:

1 (Sangat Tidak Setuju) : sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah

2 (Tidak Setuju) : kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah

3 (Netral) : cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.

4 (Setuju) : tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.

5 (Sangat Setuju) : sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

Secara rinci paparan data yang dikemukakan oleh ahli materi terhadap produk hasil pengembangan adalah:

1. Struktur kalimat yang digunakan sudah sangat tepat
2. Keefektifan kalimat sudah sangat tepat
3. Kebakuan istilah sudah sesuai
4. Keterbacaan pesan sudah sangat jelas
5. Ketepatan penggunaan kaidah bahasa sudah sesuai
6. Kemampuan memotivasi melalui pesan atau informasi sudah sangat jelas
7. Kemampuan mendorong berfikir kritis sudah jelas
8. Sudah sesuai dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik
9. Keruntutan dan keterpaduan antar kegiatan belajar sudah tepat
10. Keruntutan dan keterpaduan antar paragraf sudah sangat tepat
11. Konsistensi penggunaan istilah sudah sesuai
12. Konsistensi penggunaan simbol atau ikon sudah sangat sesuai

Adapun pada data kualitatif yang diperoleh melalui validator ahli bahasa, dijadikan rujukan bagi pengembang untuk merevisi produk pengembangan.

4. Uji Tanggapan Siswa

Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap multimedia pembelajaran, maka perlu adanya pengukuran melalui angket. Adapun hasil angket dari tanggapan siswa adalah:

a. Aspek yang dinilai

- 1) Penyampaian materi dengan menggunakan modul berbasis nilai-nilai Islam dengan menggunakan multimedia dapat membantu dalam belajar
- 2) Saya merasa senang belajar dengan menggunakan modul berbasis multimedia pembelajaran
- 3) Dengan menggunakan multimedia pembelajaran, saya merasa termotivasi untuk terus belajar
- 4) Materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran sangat menarik
- 5) Materi yang terdapat pada multimedia pembelajaran dapat bermanfaat
- 6) Saya dapat dengan mudah menerima materi jika menggunakan multimedia pembelajaran
- 7) Dengan adanya video dan audio pembelajaran yang terdapat pada multimedia dapat membantu dalam menerima materi
- 8) Saya merasa mudah untuk belajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran
- 9) Proses pembelajaran dapat terbantu dengan menggunakan multimedia pembelajaran
- 10) Latihan soal dalam multimedia pembelajaran dapat meningkatkan kualitas belajar

b. Rekapitulasi jawaban dari 26 responden

Tabel 4.6
(Rekapitulasi Respon Siswa Terhadap Multimedia Pembelajaran)

No. Responden	Jawaban Responden										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	5	5	4	5	3	4	5	5	5	5	46
2	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	45
3	4	5	4	5	3	4	5	5	5	5	45
4	4	5	5	5	3	4	5	5	5	4	45
5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49
6	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49
7	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	46
8	4	5	3	5	5	4	4	3	5	3	41
9	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	47
10	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	47
11	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	47
12	5	4	5	5	5	5	5	5	4	3	46
13	5	4	3	5	4	4	5	5	4	4	43
14	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	44
15	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	47
16	5	5	5	4	5	4	5	4	5	3	45
17	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	48
18	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	44
19	5	5	3	5	4	5	4	5	3	4	43
20	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	46
21	5	5	4	5	5	5	4	4	4	3	44
22	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	48
23	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	46
24	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	46
25	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	48
26	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	45
Jumlah Skor Hasil Pengumpulan Data											1190

Berdasarkan konversi skala *likert* yang ditetapkan dalam kuesioner penilaian ahli multimedia pembelajaran, penilaian digolongkan sebagai berikut:

1 (Sangat Tidak Setuju) : sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah

2 (Tidak Setuju) : kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah

3 (Netral) : cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.

4 (Setuju) : tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.

5 (Sangat Setuju) : sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

B. Analisa Data

1. Analisis Kelayakan Produk Pengembangan

Untuk memperoleh data kelayakan produk, peneliti menganalisis data angket dari validator ahli multimedia dan ahli bahasa. Penentuan uji ahli yang ditujukan untuk menguji tingkat kelayakan multimedia melalui penilaian ahli multimedia dilakukan dengan pertimbangan bahwa: a) validasi ahli dapat memfokuskan penilaiannya hanya pada aspek pengembangan produk saja sehingga produk dapat dikatakan layak sesuai dengan penilaian kelayakan multimedia secara khusus, b) validator media adalah yang mengetahui tentang teori kelayakan multimedia pembelajaran. Sedangkan penentuan uji ahli bahasa ditentukan melalui pertimbangan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa multimedia pembelajaran Bahasa Jawa, sehingga perlu adanya validator ahli untuk menilai kesesuaian konteks bahasa yang digunakan pada multimedia pembelajaran.

Adapun hasil analisis data yang diperoleh dari ahli multimedia I menunjukkan prosentase penilaian sebagai berikut:

$$\text{Prosentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{Bobot Tiap Pilihan})}{n \times \text{Bobot Tertinggi}} \times 100\%$$

Maka,

$$\begin{aligned} \text{Prosentase} &= \frac{92}{20 \times 5} \times 100\% \\ &= 92\% \end{aligned}$$

Bobot setiap pilihan adalah 1, maka prosentasenya adalah 92% kemudian dikonversikan dengan konversi skala 5. Karena angka 92% berada pada rentang skor 90% - 100 %, maka data menunjukkan bahwa produk pengembangan berada pada kualifikasi Sangat Baik. Sehingga pada kategori kelayakan produk pengembangan berupa multimedia pembelajaran sudah bisa dikatakan Sangat Layak pada aspek desain dan tidak perlu revisi.

Adapun hasil analisis data yang diperoleh dari ahli multimedia II menunjukkan prosentase penilaian sebagai berikut:

$$\text{Prosentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{Bobot Tiap Pilihan})}{n \times \text{Bobot Tertinggi}} \times 100\%$$

Maka,

$$\begin{aligned} \text{Prosentase} &= \frac{91}{20 \times 5} \times 100\% \\ &= 91\% \end{aligned}$$

Bobot setiap pilihan adalah 1, maka prosentasenya adalah 91% kemudian dikonversikan dengan konversi skala 5. Karena angka 91% berada pada rentang skor 90% - 100 %, maka data menunjukkan bahwa produk pengembangan berada

pada kualifikasi Sangat Baik. Sehingga pada kategori kelayakan produk pengembangan berupa multimedia pembelajaran sudah bisa dikatakan Sangat Layak pada aspek desain dan tidak perlu revisi. Data kualitatif yang berupa saran dan komentar dari ahli media untuk kemudian dijadikan landasan bagi peneliti sebagai penyempurnaan multimedia pengembangan.

Dari hasil analisis data dari ahli bahasa I menunjukkan bahwa:

$$\begin{aligned}\text{Prosentase} &= \frac{56}{12 \times 5} \times 100\% \\ &= 93,34 \%\end{aligned}$$

Hasil angket yang dikonversikan dengan konversi skala 5 memberikan hasil bahwa produk pengembangan mendapat skor penilaian 93,34 %, sehingga produk sudah dikatakan sangat layak pada aspek bahasa. Karena angka 93,34% berada diantara angka 90 % - 100 %, maka data menunjukkan bahwa produk pengembangan berada pada kualifikasi Sangat Baik. Sehingga pada kategori kelayakan produk pengembangan berupa multimedia pembelajaran sudah bisa dikatakan Sangat Layak pada aspek bahasa dan tidak perlu revisi.

Sedangkan dari hasil analisis data dari ahli bahasa II menunjukkan bahwa:

$$\begin{aligned}\text{Prosentase} &= \frac{57}{12 \times 5} \times 100\% \\ &= 95 \%\end{aligned}$$

Hasil angket yang dikonversikan dengan konversi skala 5 memberikan hasil bahwa produk pengembangan mendapat skor penilaian 95%, sehingga produk sudah dikatakan sangat layak dari segi kebahasaan. Karena angka 95%

berada diantara angka 90 % - 100 %, maka data menunjukkan bahwa produk pengembangan berada pada kualifikasi Sangat Baik. Sehingga pada kategori kelayakan produk pengembangan berupa multimedia pembelajaran sudah bisa dikatakan Sangat Layak pada aspek bahasa dan tidak perlu revisi.

2. Analisis Keefektifan Produk Pengembangan

Untuk mencari tingkat keefektifan produk pengembangan, peneliti menganalisis dari data angket dari validator ahli materi, dimana ahli materi menganalisis tentang pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan pengembangan produk berupa multimedia pembelajaran. Dari data tanggapan guru dalam menilai proses pembelajaran, untuk kemudian ditarik sebuah kesimpulan terhadap keefektifan multimedia. Untuk memperkuat data angket penilaian guru, peneliti juga mengukur hasil belajar siswa sebelum dan setelah produk diajarkan.

Adapun analisis angket penilaian guru sebagai ahli materi adalah:

$$\text{Prosentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{Bobot Tiap Pilihan})}{n \times \text{Bobot Tertinggi}} \times 100\%$$

Maka,

$$\begin{aligned} \text{Prosentase} &= \frac{120}{31 \times 5} \times 100 \% \\ &= 77,4 \% \end{aligned}$$

Bobot setiap pilihan adalah 1, maka persentasenya adalah 77,4%. Kemudian dikonversikan dengan konversi skala 5. Karena angka 93,5 % berada diantara rentang skor 75% - 89%, maka data menunjukkan bahwa produk pengembangan berada pada kualifikasi baik, sehingga produk pengembangan

berupa multimedia pembelajaran dinyatakan efektif. Data kualitatif yang berupa saran dan komentar dari ahli media dijadikan landasan untuk memperbaiki produk sebagai penyempurnaan multimedia pengembangan.

Sedangkan data hasil pretest dan posttest hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 4.7
(Data Hasil Pretest dan Posttest)

No	NAMA	O ₁	UJI BEDA	O ₂
1.	Aly mohammad aqshowy	62	38	100
2.	Andini syafitri wijayanti	92	8	100
3.	Arsy ananda	22	70	92
4.	Arthur chagritha	32	62	94
5.	Bagas ade saputra	82	11	93
6.	Chily hitatarisyah zaliantin	80	14	94
7.	Chintia tri hardani	78	14	92
8.	Dhany rachman al farras	55	32	87
9.	Diva clarisa florensia	87	13	100
10.	Dzaky fadillah mas'ul huda	30	70	100
11.	Emyra kheidar putri waluyo	87	13	100
12.	Faishal walid raharjo	58	12	70
13.	Izah salsabil rohmatillah	79	21	100
14.	Khalifatul ardhiani arabiyanti	65	25	90
15.	Marshela nabila murniawan	67	27	94
16.	Melinda audy verlya nanda	72	10	82
17.	Muhammad rafi nurfikri	48	35	83
18.	Naisya ivana ayu shafira	76	17	93
19.	Najwa salsabila syah	68	14	82
20.	Onendanisa finte suharyono	70	26	96
21.	Panji rasyid dorodjati	62	38	100
22.	Raka ahmad abrisan	58	22	80
23.	Shabrina rahma	48	30	78
24.	Shirly sanyya azami	48	47	95
25.	Wahyu gilang ramadhan	86	8	94
26.	Yuke annisa aji	78	18	96

Keterangan:

O₁ = nilai pretest (sebelum siswa diberi modul pengembangan)

O_2 = nilai posttest (setelah siswa diberi modul pengembangan)

Kemudian data dianalisis menggunakan SPSS 16.0 dengan hasil sebagai berikut:

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	65.00	26	18.590	3.646
	Posttest	91.73	26	8.097	1.588

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	26	.263	.194

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	Pretest - Posttest	-26.731	18.220	3.573	-34.090	-19.372	-7.481	25	.000

Dari output tersebut peneliti menguji hipotesis sebagai berikut:

Keterangan:

Pengujian menggunakan uji dua sisi dengan tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$

t hitung = -7,481

Tingkat signifikan 5% ($\alpha = 0,05$)

t tabel = 0,68443 (menghitung dengan microsoft excel dengan cara =TINV(0,5; 25) dan ENTER)

Kriteria Pengujian:

Jika $t_{hit} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak

Jika $t_{hit} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima

Menghitung t_{hitung} dengan t_{tabel} :

t_{hitung} (dimutlakkan) dengan $t_{tabel} = 7,481 > 0,68443$, maka H_0 ditolak

Oleh karena H_0 ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh terhadap nilai belajar siswa ketika sebelum mereka belajar dengan menggunakan multimedia pengembangan terhadap hasil belajar siswa setelah mereka belajar dengan menggunakan multimedia pengembangan.

Berdasarkan hasil analisis data validator ahli materi serta data hasil pretest dan posttest yang telah dianalisis menggunakan paired-sampel t-test dari program SPSS 16.0 menunjukkan bahwa produk pengembangan yang berupa multimedia pembelajaran Bahasa Jawa dikategorikan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran.

3. Analisis Kemenarikan Produk Pengembangan

Adapun untuk menguji tingkat kemenarikan produk, peneliti menganalisis data hasil angket tanggapan siswa. Hal tersebut disesuaikan dengan tujuan dari pengembangan produk, yakni agar siswa tertarik untuk mempelajari muatan lokal Bahasa Jawa. Dari hasil angket dan rekapitulasi 26 responden yang telah ditabulasikan (rekapitulasi data) mendapatkan penilaian berikut:

Jumlah skor kriterium = skor tertinggi x jumlah item x jumlah responden

Maka,

Jumlah skor kriterium = $5 \times 10 \times 26$

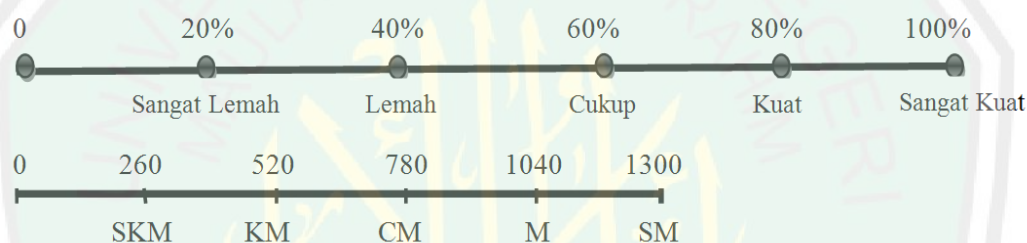
$$= 1300$$

Jumlah skor hasil pengumpulan data = 1190. Dengan demikian tingkat kemenarikan produk pengembangan menurut 26 siswa adalah:

Jumlah skor hasil pengumpulan data : Jumlah skor kriterium $\times 100\%$

Maka, $1190 : 1300 \times 100\% = 91,5\%$

Kemudian membuat kategori sebagai berikut:



Hasil interpretasi nilai 91,5 % terletak pada daerah Sangat Kuat.

Sedangkan nilai 1190 termasuk dalam kategori interval Menarik. Jadi, dari hasil analisis data respons siswa dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan dapat dikategorikan menarik untuk dipelajari bagi siswa.

e) Revisi Produk Pengembangan

Pada tahap pengembangan produk, tidak menutup kemungkinan adanya perubahan produk setelah produk divalidasikan kepada para ahli. Adapun konten ataupun desain produk dari yang belum mengalami revisi sampai mendapat revisi serta masukan dari para validator adalah:

1. Revisi produk pengembangan dari ahli multimedia

Setelah produk pengembangan yang berupa multimedia pembelajaran Bahasa Jawa diberikan kepada validator ahli media pertama, produk tidak mengalami perubahan yang signifikan. Beberapa saran dari validator mengungkapkan bahwa file yang berupa media belajar adobe flash, ukuran file terlalu besar sehingga peneliti dapat merubah file multimedia dengan mengconvertnya kedalam bentuk winrar dan atau mengcopy software tersebut dalam bentuk CD.

Pada bagian komentar, validator mengungkapkan bahwa produk pengembangan telah sesuai sasaran. Dengan kata lain, multimedia pembelajaran Bahasa Jawa menarik untuk dipelajari serta dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Komentar selanjutnya, bahwa terdapat kekurangan pada software multimedia yang berupa adobe flash. Software ini kurang mendukung dalam pembelajaran menulis. Dalam hal ini, peneliti tidak dapat merubah ataupun mengedit produk pengembangan, karena memang salah satu kekurangan software yang digunakan dalam mengembangkan produk kurang mendukung pada kegiatan menulis. Namun, kekurangan multimedia pembelajaran dapat diminimalisir dengan memberikan media lain (papan tulis dan kertas) saat proses pembelajaran.

Begitupula pula menurut ahli multimedia kedua, media pengembangan hanya perlu mengganti musik latar dengan musik instrumen lagu daerah. Hal ini untuk menegaskan bahawa pembelajaran yang akan dipelajari siswa adalah Bahasa Jawa. Sedangkan komentar selanjutnya yakni produk yang dikembangkan

perlu diberikan petunjuk penggunaan agar guru dapat memahami serta menggunakannya dengan lancar. Dalam hal ini peneliti memberikan praktik secara langsung kepada guru sebagai pengguna sebagai petunjuk penggunaan media pembelajaran.

2. Revisi produk pengembangan dari ahli materi

Menurut guru muatan lokal Bahasa Jawa sebagai validator ahli materi, bahwa multimedia pembelajaran sudah bagus, karena memang telah disesuaikan dengan buku yang berasal dari sekolah dengan materi yang telah dipilih sebelumnya sesuai dengan kemampuan rata-rata peserta didik. Saran yang diberikan oleh validator ahli materi bahwa dapat dilakukan pengembangan produk pada tingkat atau semester selanjutnya. Saran ini dapat berguna bagi peneliti pada khususnya sebagai penanda bahawa produk yang dikembangkan sudah berhasil membawa dampak baik bagi pendidik serta. Sedangkan secara umum, saran dari ahli materi dapat dijadikan landasan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan multimedia pembelajaran Bahasa Jawa pada semester atau tingkat berikutnya.

Adapun beberapa revisi yang diberikan guru sebagai ahli materi adalah

1) menambah ilustrasi gambar, 2) menambah warna, 3) terdapat quiz interaktif, dan 4) dilengkapi soal-soal akhir.

3. Revisi produk pengembangan dari ahli bahasa

Menurut validator ahli bahasa yang pertama, bahwa tidak perlu adanya perubahan atau perbaikan secara signifikan. Hanya saja, agar lembar kerja atau

stage pada area content atau isi pembelajaran tidak terlihat kosong, pengembang dapat memperkaya materi pembelajaran.

Sedangkan menurut ahli bahasa yang kedua, bahwa untuk menyebutkan sumber-sumber yang telah dikutip, memperbesar *font* arab (jika bisa), dan menambahkan pertanyaan untuk berfikir kritis.



BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang hasil penelitian yang telah dilakukan berdasarkan teori yang telah ditentukan beserta analisis produk yang telah dikembangkan. Adapun analisis produk beserta rincian pembahasan dari penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:

f) Analisa Produk Pengembangan

Pengembangan modul Bahasa Jawa dengan menggunakan multimedia berbasis nilai-nilai Islam ini didasarkan pada masalah umum yang terjadi disekolah serta kendala yang dihadapi oleh sebuah lembaga yang dijadikan peneliti sebagai objek penelitian. Hasil pengembangan ini dimaksudkan untuk meminimalisir kendala serta memperkaya media pembelajaran Bahasa Jawa.

Produk pengembangan Bahasa Jawa berbasis nilai-nilai Islami ini telah melalui tahap pengujian berbagai ahli, baik dari segi kelayakan, kemenarikan maupun keefektifan produk pengembangan. Nilai-nilai Islam pada produk pengembangan ini dimaksudkan agar modul pengembangan dapat mendukung program ataupun kurikulum sekolah dalam merealisasikan visi, misi serta tujuan lembaga dalam hal pembentukan akhlak.

Sebagaimana buku ajar, multimedia pengembangan Bahasa Jawa ini juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari multimedia pembelajaran ini adalah: (1) pembelajaran interaktif, (2) dapat menarik perhatian siswa, karena adanya kombinasi antara audio dan video di dalam produk pengembangan, dan (3)

kemudahan dalam menyampaikan atau mempelajari materi pembelajaran. Sedangkan kekurangan multimedia atau produk pengembangan ini adalah: (1) perlu adanya komponen yang mendukung (laptop, LCD, dan pengeras suara) dalam mengoperasikan produk pengembangan ini, (2) produk ini akan lebih berguna jika pengoperasi atau pengguna produk pengembangan tidak memiliki keterbatasan seperti cacat fisik, dan (3) produk pengembangan hanya mendukung pembelajaran pada ranah aspek mendengarkan, membaca, dan berbicara. Pada aspek menulis, produk ini masih memerlukan media lain (buku atau papan tulis) sebagai media pendukung siswa untuk mempraktikkan kegiatan pembelajaran.

Produk pengembangan ini memiliki beberapa perbedaan dibandingkan dengan media sebelum dikembangkan. Perbedaan tersebut diantaranya adalah:

- (1) Bentuk fisik dari media sebelum dikembangkan adalah buku ajar berbasis cetak sedangkan setelah dikembangkan menjadi multimedia,
- (2) Sebelum dikembangkan, buku cetak hanya menjelaskan tentang materi dan soal latihan saja, sedangkan produk pengembangan diintegrasikan dengan nilai-nilai Islami,
- (3) Produk pengembangan dapat mendukung kompetensi mendengar, karena diintegrasikan dengan audio pembelajaran, dan
- (4) Dapat memberikan contoh secara nyata melalui penampilan sebuah video pembelajaran.

g) Spesifikasi Produk Pengembangan

Pada bagian spesifikasi produk, peneliti membagi bahasannya menjadi tiga bagian, yakni:

a) Bagian intro

Pada tampilan awal, peneliti membuat sebuah intro berupa “perhitungan waktu mundur” guna mempercantik tampilan serta memberi waktu pada siswa untuk mempersiapkan diri dalam kegiatan pembelajaran. Pada setiap layer, tampilan dibuat dengan ragam warna yang berubah-ubah agar setelah dipublish, tampilan multimedia seperti sebuah animasi yang menandakan waktu untuk memulai kegiatan. Pada bagian intro juga diiringi dengan musik pengantar yang bertujuan agar fokus siswa tertuju pada multimedia pembelajaran.

Setelah intro berjalan, akan muncul lambang kampus tempat peneliti untuk belajar membuat multimedia, hal ini sebagai penanda bahwa pengembang membuat multimedia ini guna mengimplementasikan ilmu serta menelitinya sebagai tugas akhir penelitian.

b) Bagian awal

Pada bagian awal, layout berisikan menu-menu utama yang akan menjadi topik bahasan pada multimedia pembelajaran, yakni menu pengembang, kompetensi, dan wulangan dengan seluruh materi pada semester 2 pembelajaran Bahasa Jawa. Pada tampilan awal juga diberikan musik pengantar yang berbeda dengan musik pengantar bagian intro guna memperindah tampilan serta sebagai pertanda dimulainya pembelajaran.

c) Bagian Isi

Pada bagian isi, terdapat menu-menu multimedia yang dapat dioperasikan melalui *layout* bagian awal dengan meng-klik menu “Wulangan”. Ketika menu “wulangan” di klik, pertama kali muncul pada *layout* multimedia adalah indikator dan tujuan pembelajaran. Desain ini sengaja diberikan agar pengguna (guru dan siswa) lebih mudah untuk mengetahui kompetensi minimal yang harus siswa miliki setelah pembelajaran dengan multimedia diterapkan.

Setelah mengetahui kompetensi yang harus dimiliki setelah pembelajaran, pengguna dapat melanjutkannya untuk mempelajari materi Bahasa Jawa dengan cara meng-klik *button* “back” pada bagian pojok kiri bawah lembar “indikator dan tujuan pembelajaran”. Untuk mempelajari materi Bahasa Jawa, pengguna dapat meng-klik menu-menu yang terdapat pada bagian pinggir *layout* dengan desain pohon.

h) Langkah-Langkah Mengembangkan Produk

Langkah-langkah pengembangan produk yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Studi pendahuluan

Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara kepada sejumlah guru untuk memilih dan menentukan sebuah kendala atau permasalahan yang sering terjadi di sekolah, lebih tepatnya saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun masalah yang terjadi adalah kurangnya ketertarikan siswa pada muatan lokal Bahasa Jawa serta belum tersedianya media pembelajaran yang terdapat pada

objek penelitian. Karena masalah tersebut mempengaruhi proses pembelajaran dan nilai belajar siswa, maka masalah tersebut perlu dicarikan sebuah solusi.

2. Menentukan rancangan pengembangan produk

Setelah menentukan sebuah masalah yang perlu untuk ditindaklanjuti, maka peneliti bersama dengan guru merumuskan dan untuk kemudian menentukan sebuah solusi penyelesaian masalah. Kemudian guru bersama dengan pengembang memutuskan untuk mengembangkan modul Bahasa Jawa dengan menggunakan multimedia sebagai solusi atas permasalahan yang terjadi. Agar produk dapat menarik perhatian siswa untuk mempelajarinya, maka dibuatlah multimedia yang menarik yang didalamnya memuat video dan audio pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan.

3. Pengembangan produk

Setelah rancangan modul disepakati, rancangan tersebut untuk kemudian direalisasikan oleh peneliti atas bimbingan dengan para ahli pendidikan, sehingga peneliti mengembangkan modul berbasis nilai-nilai Islam dengan menggunakan multimedia. Setelah rancangan awal selesai dikembangkan, peneliti beserta guru untuk kemudian mendiskusikan hasil pengembangan produk awal agar sesuai dengan masalah beserta karakter siswa yang menggunakannya. Setelah produk mengalami berbagai revisi dari para ahli, untuk kemudian produk diujicobakan kepada para siswa.

Berikut langkah-langkah dalam pembuatan produk pengembangan:

a) Membuka adobe flash CS3 Professional

Cara untuk membuka program adobe flash CS3 Professional adalah sebagai berikut:

- 1) Klik dua kali pada icon adobe flash CS3 professional pada dekstop
- 2) Klik “Start Menu” → “All Programs” → “Adobe Master Collection CS3” → “Adobe Flash CS3 Professional”
- 3) Pada menu “Create New” klik “Flash File (ActionScript 2.0)” untuk membuka file baru
- 4) Pilih “Open a Recent New”, kemudian klik “Open” untuk membuka file flash

b) Mengolah jendela kerja atau *stage*

Agar produk dengan menggunakan adobe flash menghasilkan multimedia yang diharapkan, maka perlu adanya rancangan desain sebelum *software* adobe flash dijalankan. Untuk mengolah jendela kerja atau *stage* menjadi sebuah *project* yang telah dirancang sebelumnya, peneliti meringkas langkah-langkah yang dilakukan dengan tahapan berikut:

- 2) Membuat dokumen baru

Untuk membuka dokumen baru, dapat dilakukan langkah-langkah berikut:

- (a) Pada kolom “Create New” di halaman “Start”, pilih “Flash File (ActionScript 2.0)”
- (b) Bisa juga dengan menggunakan “Ctrl + N” atau klik “File” pilih “New” pada menu bar, pilih “Flash File (ActionScript 2.0)” klik OK

- (c) Untuk mengedit halaman dokumen (ukuran, warna background, frame rate), pilih pada menu bar “Modify” klik “Documen” atau dengan cara tekan Ctrl + J

3) Menyimpan Dokumen

- (a) Pada menu bar, pilih “File” klik “Save” atau tekan Ctrl + S
- (b) Cari folder untuk menyimpan file, isi nama file yang akan disimpan, dan klik “Save”

4) Mengimpor gambar

Agar tampilan multimedia terlihat menarik, pengembang mengimpor beberapa gambar yang telah dibuat sebelumnya dengan aplikasi photoshop yang telah dijadikan kedalam bentuk gambar. Cara untuk mengimpor gambar yang telah dibuat kedalam jendela kerja (*stage*) pada adobe flash CS3 Professional adalah, sebagai berikut:

- (a) Klik menu “File” pilih “Import” klik “Import to Stage”
- (b) Mengatur gambar sesuai yang diinginkan

5) Membuat *link*

Langkah-langkah membuat link pada teks adalah sebagai berikut:

- (a) Membuka adobe flash
- (b) Pilih “ActionScript 2.0”
- (c) Mengatur ukurannya di bagian “Properties”
- (d) Membuat teks “MONGGO”
- (e) Klik teks “MONGGO” pilih “Break Apart” atau bisa dengan tekan Ctrl + B dua kali

- (f) Teks kemudian diblok, lalu klik menu “Modify” pilih “Convert to Symbol” atau bisa dengan menekan F8 kemudian memilih tipe *button*
- (g) Pilih *button* tersebut kemudian klik F9 atau menu “Action”
- (h) Export file yang sudah dibuat dengan cara, klik menu “File” pilih “Export” klik “Export Movie” atau bisa dengan cara tekan Ctrl + Alt + Shift + S
- 6) Membuat *button*

Cara membuat *button* agar tampilan lebih ringkas dan lebih terkesan menarik adalah dengan cara berikut:

- (a) Membuka Adobe Flash CS3, pilih “Create New” klik “Flash File (ActionScript 2.0)”
- (b) Membuat sebuah tombol dengan Retangle tool yang ada di tools box.
- (c) Klik kanan pada gambar tersebut, pilih “Convert to Symbol”, kemudian masukkan nama button dan type "button" Lalu klik OK
- (d) Memasukkan “btn”
- (e) Klik dua kali pada gambar tersebut lalu pilih “Insert keyframe” pada “Over”, kemudian pada down dan hit divariasi
- (f) Setelah insert key frame pada “Over” klik kanan pada gambar convert to symbol
- (g) Jika sudah, double klik lagi gambar buton lalu select gambar dan tekan F9 masukkan ActionScript berikutnya

c) Publikasi File Flash

Untuk mempublish file flash, dapat dilakukan langkah-langkah berikut:

- 1) Buka halaman flash yang telah selesai dibuat

- 2) Pada menu bar, pilih “File” klik “Publish Setting”, atau tekan Ctrl + Shift + F12
- 3) Pilih ekstensi yang akan dibuat dengan cara menceklisnya, setelah itu klik “Publish” pilih OK

i) Analisa Tingkat Kelayakan, Keefektifan, dan Kemenarikan Produk Pengembangan

Pengembangan modul Bahasa Jawa dengan menggunakan multimedia berbasis nilai-nilai Islam ini didasarkan pada masalah umum yang terjadi disekolah serta kendala yang dihadapi oleh sebuah lembaga yang dijadikan peneliti sebagai objek penelitian. Hasil pengembangan ini dimaksudkan untuk meminimalisir kendala serta memperkaya media pembelajaran Bahasa Jawa.

Secara teoritis, produk pengembangan ini sesuai dengan indikator-indikator kelayakan media. Adapun analisis produk sesuai dengan indikator kelayakan produk pengembangan adalah sebagai berikut:

a. *General feeling* (pendapat secara umum)

Pada bagian ini, pengembang memperoleh data melalui respon para ahli dan pengguna (secara umum) tentang produk yang telah dikembangkan. Dari pendapat dan beberapa masukan itulah yang kemudian dijadikan peneliti sebagai landasan untuk merevisi produk agar menjadi media yang layak untuk diajarkan atau diterapkan saat proses pembelajaran. Karena produk pengembangan telah melalui tahap revisi dari para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan telah layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

b. *Technical quality* (kualitas teknis)

Secara teknik, produk pengembangan telah dinilai layak untuk diterapkan. Hal ini sesuai dengan pendapat dari para ahli multimedia yang menyatakan bahwa produk pengembangan sangatlah layak dari aspek keterbacaan (teks, video, maupun audio), kemudahan penggunaan (pengoperasian multimedia), kualitas tampilan/tayangan, kualitas penanganan respon siswa (pengondisian siswa melalui multimedia), kualitas pengelolaan programnya (penerapan multimedia pada saat proses pembelajaran), serta kualitas pendokumentasiannya.

c. *Usability* (Mudah digunakan)

Produk pengembangan yang dibuat melalui *software* Adobe Flash CS 3 ini tergolong mudah digunakan, karena pengguna hanya perlu mempersiapkan laptop dan LCD sebagai perangkat dasar dalam mengaplikasikan media kedalam pembelajaran. Pada proses penerapan media pengembangannya pun cukup mudah. Pengguna hanya perlu mengklik tombol-tombol atau menu-menu yang telah tersedia pada tampilan utama multimedia. Dikarenakan pada objek penelitian telah memiliki fasilitas yang digunakan untuk mengoperasikan produk pengembangan, maka produk pengembangan ini termasuk mudah digunakan.

d. *Scenario* (skenario)

Skenario multimedia diberikan agar tujuan yang akan dicapai oleh pengembang dengan pengguna produk dapat selaras dengan tujuan pembelajaran. Adapun pada produk yang telah dikembangkan ini dibuatkan skenario sebelum produk dikembangkan. Jadi, saat proses perancangan produk, dibentuklah juga

suatu skenario multimedianya agar pengembangan produk dapat terarah sesuai dengan keinginan dan tujuan bersama.

Skenario yang dirancang pada produk pengembangan ini secara umum memiliki kesamaan dengan multimedia lain. Rancangan tersebut dibuat secara umum dengan alasan agar pengguna dengan mudah dapat mengoperasikan produk yang telah dikembangkan. Sehingga, skenario pada multimedia pengembangan ini tidak menggunakan atau melampirkan kajian skenarionya kedalam bentuk teks, gambar, audio, maupun video, karena skenario multimedianya diberikan secara lisan kepada pengguna.

e. *Multimedia documents* (dokumen multimedia)

Dokumen atau isi pada multimedia pengembangan memiliki rujukan yang jelas. Dokumen yang disajikan tidak hanya terbatas pada aspek kesesuaian materi pembelajarannya saja, namun juga pada aspek kemenarikan serta keefektifan materi yang disajikan. Pada dokumen materi tidak hanya sebatas pada teks materi, tapi ada juga yang dilengkapi dengan audio pembelajarannya sehingga penerapan multimedia terhadap kegiatan pembelajaran sesuai dengan standar kompetensi yang telah ditetapkan.

Adapun dokumen video yang terdapat pada multimedia pengembangan diambil melalui dua sumber. Sumber yang diambil dari dokumentasi sekolah bertujuan sebagai penjelas atau pemberian contoh dari materi maupun tugas yang diberikan agar siswa mampu memahami materi maupun tugasnya secara efektif. Sedangkan sumber yang berasal dari youtube berupa contoh lagu jawa yang

diberikan kepada siswa untuk memperkenalkan karya daerahnya, serta untuk menarik perhatiannya agar pembelajaran tidak terkesan kaku dan membosankan.

f. *Didactical aspects* (aspek didaktik)

Multimedia pengembangan secara didaktik dapat dikatakan layak oleh para ahli. Multimedia pengembangan telah dikatakan layak karena secara tidak langsung pengguna telah menerapkan suatu metode tertentu saat proses pembelajaran dengan menggunakan produk pengembangan. Produk pengembangan ini telah menggunakan gaya atau model pendidikan yang sesuai dengan tujuan sekolah (objek penelitian) karena dengan adanya produk pengembangan yang berbasis nilai-nilai Islam, maka produk pengembangan ini telah sesuai serta dapat membantu pihak sekolah dalam merealisasikan visi dan misi yang ditetapkan oleh sekolah.

Pada analisis tingkat keefektifan multimedia yang didasarkan pada teori dan proses penelitian, dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Rata-rata skor pengerjaan tes hasil belajar siswa yang diperoleh subyek uji coba adalah tuntas (lebih besar atau sama dengan 80%) dari seluruh subyek uji coba tuntas.

Berdasarkan skor atau nilai siswa setelah diterapkannya multimedia pengembangan pada saat proses pembelajaran telah menunjukkan bahwa 100% siswa yang awalnya harus remidi atau mengulang atas hasil ujiannya telah mengalami peningkatan yang cukup signifikan setelah produk pengembangan diajarkan. Pemerolehan skor siswa kemudian mengalami peningkatan dengan baik atau telah memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pembelajaran. Hal ini

menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia saat proses pembelajaran tergolong efektif, karena telah melebihi tingkat minimal skor ketuntasan belajar berdasarkan indikator keefektifan produk.

b. Adanya respon positif siswa yang ditunjukkan melalui angket yang diberikan.

Produk yang telah direvisi dari para ahli untuk kemudian diterapkan pada proses pembelajaran. Saat prosesi pembelajaran berlangsung, pengembang yang juga merangkap sebagai guru kelas saat produk pengembangan diaplikasikan juga mengamati respon siswa saat pembelajaran berlangsung. Dimana para siswa sangatlah responsif dan antusias saat produk pengembangan ditunjukkan pada mereka. Setiap ada pertanyaan (baik lisan maupun tulis), terdapat banyak siswa yang berebut untuk menjawab pertanyaan atau menanggapi pernyataan yang diberikan. Begitupula saat penayangan sebuah video atau mendengarkan audio pembelajaran yang diberikan pada siswa. Siswa sangatlah kondusif dan dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik.

Setelah kegiatan pembelajaran berakhir, pengembang/peneliti untuk kemudian membagikan sebuah angket kepada siswa sebagai bukti tertulis atas tanggapan siswa terhadap produk pengembangan maupun terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung. Dari data angket tersebut menunjukkan bahwa rata-rata tanggapan siswa atau respon siswa terhadap produk pengembangan (multimedia pembelajaran) adalah baik. Sehingga dapat dikatakan bahwa produk pengembangan telah efektif untuk diterapkan pada pembelajaran.

Berdasarkan teori kemenarikan produk pengembangan, produk pengembangan dapat dikatakan menarik jika: 1) lingkungan belajar hidup dan aktif, serta 2) adanya rasa kepuasan siswa terhadap hasil belajarnya.

1) Lingkungan belajar hidup dan aktif

Pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan produk pengembangan, seluruh siswa sangat antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini dipacu oleh adanya media baru yang ia terima saat pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya. Adapun rincian pembelajaran secara lengkap adalah sebagai berikut:

Di awal pembelajaran, guru mengucapkan salam, kemudian menanyakan kabar siswa dengan yel-yel yang sudah dihafal oleh siswa (saat guru mengucapkan “*Bagaimana kabarnya hari ini?*” siswa dengan kompak menjawab “*Al-hamdulillah.., luar biasa.., Allahu Akbar.., Yes.*”). Sebelum pelajaran dimulai, guru meminta siswa untuk berdoa terlebih dahulu, kegiatan ini dipimpin langsung oleh ketua kelas IV-A kemudian, guru memberikan yel-yel khusus pada kelas V-A, kegiatan ini sengaja guru lakukan untuk memberikan kesan yang positif dan menyenangkan bagi siswa-siswi kelas IV-A agar mereka senang untuk mengikuti pembelajaran Bahasa Jawa sampai bel istirahat berbunyi. Hal ini juga sengaja dilakukan guru agar para siswa konsentrasi serta tidak bosan dengan pembelajaran yang akan dilakukan, maka dari itu guru tidak hanya memberikan yel-yel ini di awal pembelajaran saja, namun guru juga memberikannya di saat siswa mulai ramai dan tidak fokus pada pembelajaran.

Pada pertemuan ini, guru mengulang pembelajaran yang diberikan oleh guru pengampu, mengingat pembelajaran yang dilakukan sebelumnya kurang mendapatkan skor dibawah KKM, maka peneliti sengaja mengulangi materi secara garis besar agar mereka faham akan materi pembelajarannya selama semester 2.

Pada kegiatan inti pembelajaran, guru memberi pertanyaan secara langsung seputar materi yang telah dibahas, apabila siswa belum tahu jawabannya, guru meminta siswa untuk mempelajari materi tersebut di Lembar Kerja Siswa yang telah mereka dapatkan dari sekolah. Kegiatan ini berulang sampai materi yang telah diajarkan telah dipahami.

Setelah materi telah dikuasai oleh siswa, kegiatan selanjutnya yaitu, guru memberikan sebuah contoh cerita yang kemudian dianalisis materi yang terdapat di dalam materi tersebut. Setelah cerita tersebut selesai diberikan pada siswa, guru meminta siswa untuk menganalisis nilai-nilai Islam yang terkandung didalam materi dengan bantuan guru. Setelah materi disampaikan, video ditampilkan, dan audio telah diperdengarkan, maka kegiatan selanjutnya adalah pemberian angket kepada seluruh siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap proses pembelajaran sekaligus media pengembangannya yang berupa pengembangan modul Bahasa Jawa berbasis nilai-nilai Islami dengan menggunakan multimedia pembelajaran.

Kegiatan penutup dari pembelajaran hari ini adalah memberikan yel-yel pada siswa, kemudian dilanjutkan dengan membaca do'a dan kegiatan paling akhir adalah salam penutup.

2) Adanya rasa kepuasan siswa terhadap hasil belajarnya

Dari data hasil belajar siswa menunjukkan bahwa skor yang diperoleh para siswa telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), bahkan lebih. Dengan pemerolehan skor yang lebih baik dari sebelumnya, dapat dipastikan bahwa mereka (para siswa) merasa puas dengan hasil yang mereka peroleh. Dengan demikian, produk pengembangan ini dapat dikatakan menarik bagi siswa untuk mempelajarinya.



BAB VI

PENUTUP

Pada bab ini akan memaparkan kesimpulan dari hasil pengembangan serta saran-saran dari peneliti atau pengembang. Adapun penjelasan lebih rinci dapat diperoleh melalui penjelasan berikut.

j) Kesimpulan Hasil Penelitian dan Pengembangan

Produk pengembangan Bahasa Jawa berbasis nilai-nilai Islami ini telah melalui tahap pengujian berbagai ahli, baik dari segi kelayakan, kemenarikan maupun keefektifan produk pengembangan. Nilai-nilai Islam pada produk pengembangan ini dimaksudkan agar modul pengembangan dapat mendukung program ataupun kurikulum sekolah dalam merealisasikan visi, misi serta tujuan lembaga dalam hal pembentukan akhlak.

Adapun kesimpulan dari hasil penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk pengembangan dibagi menjadi tiga bagian, yakni: bagian intro (memunculkan tampilan waktu dengan perhitungan mundur), bagian awal (berisikan menu-menu inti pada produk pengembangan), dan bagian isi (terdapat materi pembelajaran Bahasa Jawa pada semester 2).

2. Langkah-Langkah Pengembangan Produk

Pada tahap langkah-langkah pengembangan produk menjelaskan tentang cara pembuatan produk pengembangan yang berupa multimedia pembelajaran

Baha Jawa. Adapun langkah-langkah secara umum adalah: a) membuka adobe flash CS3 Profesional, b) mengolah lembar kerja atau stage untuk membuat tampilan multimedia, c) mempublish file flash setelah produk selesai dibuat.

3. Analisis tingkat kelayakan, keefektifan, dan kemenarikan Produk

Hasil analisis data dari para validator, siswa, dan nilai pretest dan posttest siswa, menunjukkan hasil sebagai berikut:

- 1) Menurut uji ahli multimedia menunjukkan bahwa produk pengembangan yang berupa multimedia pembelajaran Bahasa Jawa mendapatkan skor penilaian sebesar 92% dan 91%. Kemudian diperkuat lagi dengan validator ahli bahasa yang mengukur pada aspek kebahasaan yang digunakan pada multimedia pembelajaran. Dari penilaian validator ahli bahasa memperoleh skor dengan jumlah 93,34% dan 95% , sehingga produk (pada segi bahasa) sudah sangat layak untuk diajarkan.
- 2) Menurut uji ahli materi pembelajaran menunjukkan bahwa produk pengembangan memperoleh skor sebanyak 77,4%, sehingga produk sudah efektif untuk diajarkan. Kemudian diperkuat lagi dengan data penilaian belajar siswa dengan menggunakan paired-sampel t-test pada aplikasi SPSS 16.0, dari analisis nilai pretest dan posttest menunjukkan bahwa adanya pengaruh antara hasil belajar siswa sebelum produk pengembangan diajarkan dengan hasil belajar siswa setelah produk pengembangan diajarkan.
- 3) Dari data angket tanggapan siswa yang dianalisis menggunakan rating *scale* memperoleh skor sebanyak 91,5% sehingga produk pengembangan sudah bisa dikatakan menarik menurut siswa.

Berdasarkan teori tentang indikator-indikator keefektifan, kelayakan serta kemenarikan produk pengembangan, maka produk ini dapat dikemukakan sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran dengan memanfaatkan produk pengembangan yang berupa multimedia pembelajaran Bahasa Jawa ini dapat dijadikan sebagai media tambahan bagi guru agar pembelajaran Bahasa Jawa lebih efektif diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Karena multimedia pembelajaran ini sesuai dengan indikator-indikator keefektifan multimedia, yakni: a) Rata-rata skor pengerjaan tes hasil belajar siswa yang diperoleh subyek uji coba memperoleh ketuntasan sebesar 100%, dan b) adanya respon positif siswa yang ditunjukkan melalui angket yang diberikan.
- 2) Produk pengembangan ini dikembangkan dengan berlandaskan pada indikator-indikator kelayakan multimedia pembelajaran, yakni telah sesuai dengan: a) *general feeling* (pendapat secara umum), b) *technical quality* (kualitas teknis), c) *usability* (Mudah digunakan), d) *scenario* (skenario), e) *multimedia documents* (dokumen multimedia), dan f) *didactical aspects* (aspek didaktik)
- 3) Penilaian kemenarikan pada produk pengembangan ini menunjuk kepada para siswa sebagai validator tanggapan produk. Hal ini dimaksudkan agar produk pengembangan yang ada sesuai dengan tingkat kemenarikan penggunaannya. Tujuan dilaksanakan evaluasi pada aspek kemenarikan adalah agar dalam proses pembelajaran dapat berlangsung kegiatan yang menyenangkan. Sehingga siswa atau pengguna akan mengikuti proses kegiatan belajar yang

sesuai dengan tujuan pembelajaran. Adapun multimedia ini dapat dikatakan menarik karena telah sesuai dengan indikator-indikator kemenarikan multimedia, yaitu tentang: a) lingkungan belajar hidup dan aktif, serta b) adanya rasa kepuasan siswa terhadap hasil belajarnya.

k) Saran-Saran

Setelah penelitian pengembangan ini selesai dilakukan, terdapat beberapa saran dari peneliti bagi pengguna produk pengembangan maupun bagi peneliti selanjutnya. Adapun saran-saran yang dapat diberikan dari peneliti adalah:

1. Produk hasil pengembangan yang berupa modul Bahasa Jawa berbasis nilai-nilai islami dengan menggunakan multimedia dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Jawa di semester 2 pada kelas IV, terutama bagi MIN Malang 2 pada khususnya. Karena produk yang dihasilkan sudah dikatakan layak, efektif dan menarik untuk diajarkan bagi para ahli dan siswa sebagai pengguna.
2. Dikarenakan multimedia pengembangan ini terbatas pada materi semester 2, maka perlu adanya pengembangan materi lebih lanjut. Baik pada materi kelas 4 semester 1 maupun pada materi Bahasa Jawa pada tingkat lain.
3. Berhubung subyek uji coba yang diambil oleh peneliti sangatlah kecil, maka produk pengembangan dapat diujikan kembali pada kelompok besar guna mencari tingkat kevalidan data atas hasil kelayakan produk.
4. Produk hasil pengembangan ini dapat pula dikembangkan kembali sesuai dengan tujuan sekolah serta karakteristik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisusilo, Sutarjo. Pembelajaran Nilai-Karakter:Konstruktivisme dan VCT Sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif, Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2012.
- Azhar, Iqbal Nurul. *Penggunaan Multimedia dalam Pengajaran Muatan Lokal Bahasa Daerah*, Jurnal JEMBATAN MERAH Volume 3, Edisi Juli-Desember 2009.
- Arifin, Muhamad & Asfani, Khoirudin. “Instrumen Penelitian”, disajikan pada Desember 2014, Malang: Universitas Negeri Malang Pascasarjana Program Studi Pendidikan Kejuruan
- Aini, Nur. *Afiksasi, Reduplikasi, dan Komposisi Bahasa Jawa dalam Cerbung Getih Sri Panggung karya Kuku S. Wibowo pada Majalah Panjebur Semangat Edisi 12 Bulan Maret Sampai Edisi 26 Bulan Juni Tahun 2013*, Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa_Universitas Muhammadiyah Purworejo, Vol. 05 / No. 03 / Agustus 2014.
- Anitah, Sri. *Media Pembelajaran*. Surakarta:Yuma Pustaka dengan FKIP UNS, 2010.
- Ali, Muhammad. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik*, Jurnal Edukasi@Elektro Vol. 5. No. 1, Maret 2009.
- Abdullah. ddk, *Pengembangan Bahan Ajar Modul Interaktif Konsep Dasar Kerja Motor 4 Langkah Kelas X Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Tanjungkarang*, artikel, FKIP Unila.
- Ariawan, I Gede. “Pengembangan Modul Ajar Simulasi Digital Pokok Bahasan Animasi 2 Dimensi dengan Model Pembelajaran SAVI untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Singaraja”, Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI) ISSN 2252-9063, Volume 3, Nomor 5, Oktober 2014.
- Asrori, Muhammad. “Gagasan Integrasi Keilmuan Menurut Imam Suprayogo” [https://www.academia.edu/17278363/Integrasi Ilmu Perspektif Imam Su prayogo](https://www.academia.edu/17278363/Integrasi_Ilmu_Perspektif_Imam_Su_prayogo)

Charles. “Integrasi Ilmu dengan Agama untuk Mengangkat Harga Diri Pelajar Muslim”, Annual International Conference an Islamic Studies (2013).

Crozat, Stephane .dkk. “A Method for Evaluating Multimedia Learning Software”, <https://edutice.archives-ouvertes.fr/edutice-00000399>, diakses pada tanggal 28 Mei 2016

Darmawan, Deni. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2012.

Elmubarak, Zaim. *Membumikan Pendidikan Nilai: Mengumpulkan yang Terserak, Menyambung yang Terputus dan Menyatukan yang Tercerai*. Bandung: Alfabeta, 2008.

Herawati, Nanik. *Pengajaran Bahasa Jawa di Sekolah*, <download.portalgaruda.org>, diakses tanggal 17 Januari 2016.

Harjanto, Bob. *Merangsang dan Melejitkan Minat Baca Anak Anda*. Yogyakarta: Manika Books, 2011.

Hakin, Lukman. *Internalisasi Nilai-Nilai Agama Islam dalam Pembentukan Sikap dan Perilaku Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Muttaqin Kota Tasikmalaya*, Jurnal Pendidikan Agama Islam –*Ta’lim* Vol. 10 No. 1 – 2012.

Hani’ah. “Formula Kaidah Diksi Dalam Ayat-Ayat Alquran dan Implementasinya Dalam Kesantunan Berbahasa Masyarakat Madura”, Artikel PGSD Universitas Trunojoyo.

https://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Jawa, diakses pada tanggal 12 Februari 2016.

Irawan, Bambang. “Urgensi Integrasi Agama dan Sains”, *SOSIO-RELIGIA*, Vol. 8, No. 3, Mei 2009.

Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. *Media Pembelajaran:Manual dan Digital*. Bogor:Ghalia Indonesia, 2011.

Lampiran Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014.

Laksono, Kisyani. *Pelestarian dan Pengembangan Bahasa-Bahasa Daerah di Indonesia*, Artikel Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Surabaya.

Lubis, Muwardi. *Evaluasi Pendidikan Nilai:Perkembangan Moral Keagamaan Mahasiswa PTAIN*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2011.

Mawardi, Imam. “Pendidikan *Life Skills* Berbasis Budaya Nilai-nilai Islami dalam Pembelajaran”, Nadwa: *Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 6, Nomor 2, ISSN 1979-1739, Oktober 2012.

Ma’rifah, Andriyani. Islam dan Sains Modern:Meneropong Signifikansi Agama dan Etika Bagi Sains Eds. Siti Syamsiyatun & Ferry Muhammadsyah Siregar, Geneva: Globethics.net, 2013

Mulyani, Siti. dkk. “PengembanganModel Bahan Ajar Berbasis Potensi Daerah Untuk Menunjang Pembelajaran Bahasa Jawa,” *Jurnal Kependidikan*, Volume 3, Nomor 1, Mei 2013.

Mulyatiningsih, Endang. “Pengembangan Model Pembelajaran”, staff.uny.ac.id/sites...dra...7cpengembangan-model- pembelajaran.pdf.

Muhtadi, Ali. “Penanaman Nilai-Nilai Agama Islam Dalam Pembentukan Sikap Dan Perilaku Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Luqman Al-Hakim Yogyakarta”, Artikel FIP UNY.

Mayer, Richard E. *Multimedia Learning:Prinsip-Prinsip dan Aplikasi* Terj. Teguh Wahyu Utomo. Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2009.

MF, Anidyari Kusumastuti. Dkk. “Perancangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Jawa Materi *UnggahUngguh Basa* dan Aksara Jawa Kelas 5 SD” JURNAL SAINS DAN SENI POMITS Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS).

Mahfudzoh, Siti. “Pengaruh Integrasi Islam Dan Sains Terhadap Matematika”, Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika:Yogyakarta, 3 Desember 2011, ISBN : 978 – 979 – 16353 – 6 – 3.

Nurhayati. *Fungsi Bahasa Sebagai Pengembang Budaya Bangsa yang Berkarakter dalam Kaitannya dengan Fungsi Pendidikan*, Artikel FKIP Universitas Sriwijaya, Palembang.

Nurdin, Muhamad. “Internalisasi Nilai-Nilai Islami dalam Membentuk Kesadaran Antikorupsi Melalui Pengembangan Materi Kurikulum PAI di SMP” *Tesis*, Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon, 2012.

Panduan Pengembangan Bahan Ajar, Departemen Pendidikan Nasional: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, Tahun 2008.

Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 tentang Mata Pelajaran Bahasa Daerah Sebagai Muatan Lokal Wajib Disekolah/Madrasah.

Pramono, Gatot. *Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran*. DEPDIKNAS: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi, 2008.

Pribadi, Benny A. *Model Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta:PT. Dian Rakyat, 2009.

Rusmiasih, Rini. “Pengembangan Strategi Pembelajaran Kompetensi Membaca Cerita Wayang dengan CD Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Untuk Mata Pelajaran Bahasa Jawa SMP”, *Tesis*, Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, 2008.

Rochman, Chaerul. *Pembelajaran Fisika Berbasis Nilai Agama Islam Pada Perguruan Tinggi Agama Islam*, Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 11, No. 2, Oktober 2010, ISSN 1412-565X.

- Rachmat, Antonius dan Ruswanto, Alphone. "Pengantar Multimedia", <http://lecturer.ukdw.ac.id/antondownloadmultimedia1.pdf>, diakses tanggal 7 Februari 2016.
- Sari, Ramadhanita Mustika. "Ambivalensi Integrasi Ilmu Agama Dan Sains: Studi Transformasi Konflik dan Konsesus Pengaruh Ilmu Agama terhadap Perkembangan IPTEK di Zaman "Annual International Conference an Islamic Studies (AICIS XII), (2013).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana, 2012.
- Semiawan, Conny R. *Catatan Kecil Tentang Penelitian dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan*. Jakarta: Kencana, 2007.
- Sugiyono. *Pelindungan Bahasa Daerah dalam Kerangka Kebijakan Nasional Kebahasaan*, <http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/artikel/1343>, diakses tanggal 27 Januari 2016.
- Salinan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 Tentang Pengembangan, Pelindungan dan Pembinaan Bahasa dan Sastra serta Peningkatan Fungsi Bahasa Indonesia.
- Sidiq, Fatkhur Noor. *Pengelolaan Pembelajaran Bahasa Jawa di SDN Sraten 2 Kecamatan Gatak Kabupaten Sukoharjo*, artikel publikasi ilmiah Program Studi Manajemen Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012.
- Setiowati, Amrih. "Pengembangan Buku Berbahasa Jawa Bergambar Sebagai Penunjang Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar", *Skripsi*, Jurusan Bahasa Dan Sastra Jawa Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Semarang 2013.
- Sumarjo. "Ilmu Komunikasi dalam Perspektif Al-Qur'an", *INOVASI* Volume 8, Nomor 1, Maret 2011 ISSN 1693-9034.

Sfitri, Amalia. dkk. *Internalisasi Nilai-Nilai Islam Terhadap Anak Autis (Studi Kasus Kelas 5 dan 6 SDLB B dan C di SLB Al-Ghaffar Guchany Pondok Gede Kota Bekasi)*, Artikel Jurusan Ilmu Agama Islam Universitas Negeri Jakarta.

Sarwiko, Dwi. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Director MX (Studi Kasus Mata Kuliah Pengolahan Citra Pada Jurusan S1 Sistem Informasi)”, *Artikel, Jurusan Sistem Informasi, Ilmu Komputer Universitas Gunadarma*.

Shofiani, Ika. “Modul Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash CS3 Professional”, <https://ikashofiani.files.wordpress.com/2012/05/modul-pelatihan-adobe-flash-cs3-professional.pdf>, diakses tanggal 21 Mei 2016

Taufina. *Authentic Assessment dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas Rendah SD*. Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. No.1 April 2009.

Universitas Negeri Malang, Flash untuk Media Pembelajaran Matematika: digunakan sebagai sumber belajar dalam perkuliahan Pengembangan Media Pembelajaran Matematika (Jurusan Matematika Fakultas Matematik dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Malang, 2013)

Wibawa, Sutrisna. *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Daerah: Dalam Kerangka Budaya* dalam Mulyana (ed). Yogyakarta: Tiara Wacana, 2008.

Waluyo, Amin Jati. “Pembelajaran Bahasa Jawa Ragam Kramat Pada Masyarakat Samin di Dukuh Tambak Desa Sumber Kecamatan Kradenan Kabupaten Blora”, *Skripsi*, Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, 2010.

Widyaningsih, Titik Sunarti. dkk. *Internalisasi dan Aktualisasi Nilai-Nilai Karakter Pada Siswa SMP Dalam Perspektif Fenomenologis (Studi Kasus*

di *SMP 2 Bantul*), *Jurnal Pembangunan dan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, Volume 2, Nomor 2, 2014.

Waryanto, Nur Hadi. "Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran", *Makalah*, disajikan kegiatan Diklat Guru SMK Muhammadiyah 3 Klaten, tanggal 15 dan 21 Mei. Yogyakarta:Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY, 2008.

Wibowo, Pandu Haryo. *Pengaruh Penggunaan Modul Hasil Penelitian Bentuk pada Pokok Bahasan Pencemaran Lingkungan terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Mojolaban Tahun Pelajaran 2011/2012*. *Jurnal Pendidikan Biologi*, Universitas Sebelas Maret. Oktober 2012.

Waryanto, Nur Hadi. Tutorial Komputer Multimedia:Macromedia Flash dan ISpring, Laboratorium Komputer Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam:Universitas Negeri Yogyakarta, 2010.

Wahab, Rochmat. "Pembelajaran Yang Efektif, Efisien, Dan Menarik Sesuai Dengan Perkembangan Teknologi Modern", Disajikan dan dibahas dalam SEMINAR PENDIDIKAN tentang PEMANFAATAN TEKNOLOGI MODERN GUNA MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENDIDIK AKADEMI ANGKATAN UDARA yang diselenggarakan oleh Akademi Angkatan Udara, Yogyakarta pada 24 Juni 2009 di Kampus AAU Yogyakarta

Waryanto, Nur Hadi. "Evaluasi Multimedia Interaktif", *Makalah*, disampaikan pada kegiatan PPM Pelatihan Penyusunan Materi Soal Matematika Inetraktif Berbasis Web dengan Menggunakan Perrangkat Lunak Bantu Articulate Quiz Maker 2.1 Bagi Guru Sekolah Menengah Daerah Istimewa Yogyakarta yang diselenggarakan Jurdik Matematika FMIPA UNY pada tanggal 31 Juli 2008

YP ,Suyitno. *Seminar Nasional dan Bedah Buku Sumbangsih Pembelajaran Bahasa Jawa Terhadap Pendidikan Karakter dalam Implementasi Kurikulum 2013*.



LAMPIRAN



1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : MIN Malang 2

Kelas/Semester : IV/II

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Jumlah pertemuan : 1 kali

Standar kompetensi :

1. Mendengarkan dan memahami ragam wacana lisan serta dapat mengkomunikasikan secara tertulis atau lisan
2. Siswa mampu mengungkapkan pikiran, pendapat serta perasaan secara tertulis maupun lisan dengan menggunakan bahasa jawa
3. Siswa mampu menulis kalimat atau karangan dalam berbagai ragam bahasa sesuai dengan kaidah bahasa
4. Siswa mampu memahami dan menghargai bahasa dan sastra jawa serta dapat mengapresiasi sesuai dengan tingkat kemampuannya

Kompetensi Dasar :

1. Mendengarkan cerita tentang tokoh pendidikan
2. Menceritakan pengalaman pribadi dengan bahasa sendiri
3. Menulis kalimat
4. Mengapresiasi tembang macapat

Indikator :

- Menjawab pertanyaan sesuai isi cerita.
- Menceritakan pengalaman pribadi dengan bahasa sendiri baik tertulis maupun lisan
- Membuat kalimat dengan kata majemuk (tembung saroja) dan kata bilangan (tembung wilangan)
- Menyanyikan tembang macapat

- Siswa mampu menjawab pertanyaan sesuai isi cerita yang didengar
- Siswa mampu menceritakan pengalaman pribadi yang paling berkesan lewat tulisan
- Siswa mampu membuat kalimat dengan menggunakan tembung saroja dan wilangan
- Siswa mampu menyanyikan tembang macapat

Alokasi waktu : 2 x 35 menit

Langkah-langkah Pembelajaran

[illegible]

Kegiatan 2 1) Eksplorasi • Siswa membaca cerita tentang pengalaman pribadi yang ada pada teks bacaan 2) Elaborasi • Siswa diminta menyebutkan pengalaman menarik yang pernah dialaminya. 4) Konfirmasi • Siswa menulis cerita tentang pengalaman pribadi yang menyenangkan atau yang menyedihkan Kegiatan 3 1) Eksplorasi • Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi tembung saroja dan wilangan 2) Elaborasi • Siswa mencari tembung saroja dan wilangan yang ada pada bacaan 3) Konfirmasi • Sebagian siswa diminta membaca hasil pekerjaannya Kegiatan 4 1) Eksplorasi • Siswa mendengarkan tembang “Padhang Bulan” dan “Jamuran” 2) Elaborasi • Semua siswa secara bersama-sama menyanyikan tembang “Padhang Bulan” dan “Jamuran” 3) Konfirmasi • Mengulang menyanyikan tembang “Padhang Bulan” dan “Jamuran”	30 10 10	Klasikal individu
C.kegiatan akhir/penutup • Guru megulangulang penjelasan tentang materi yang telah dipelajari • Guru memberi tugas untuk memperlancar nyanyian tembang “Padhang Bulan” dan “Jamuran” • Memberi salam	5	klasikal

Alat/bahan/sumber belajar :

- 1) Buku cetak gladhi basa**
- 2) Multimedia pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 4 Semester 2**

Penilaian

Teknik : Tes Tulis

Intrumen : Soal

Malang, 30 Mei 2016

Guru Mata Pelajaran

Guru Praktikan

Drs. Deddy Hernanto

Tuti Marlina

NIP.196309162007011019

NIM. 14760006

2. Surat Izin Penelitian dari Kementerian Agama



KEMENTERIAN AGAMA
KANTOR KOTA MALANG
Jl. R. Panji Suroso No. 2 Telp. 491605 – 477684 Fax. 477684
<http://www.depagkotamalang.go.id> email: depag@depagkotamalang.go.id
MALANG

Nomor : Kd.15.25/1/TL.00/1363/2016 Malang, 20 April 2016
 Sifat : Biasa
 Lampiran : -
 Hal : Ijin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2
 Kota Malang

Menindaklanjuti surat Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang Nomor : Un.03.PPs/TL.03/078/2016 tanggal 11 April 2016 perihal Permohonan Ijin Penelitian, dengan ini kami sampaikan bahwa pada dasarnya *menyetujui/tidak keberatan* memberikan ijin kepada:

Nama : TUTI MARLINA
 NIM : 14760006
 Program Studi : Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Semester : IV (Keempat)
 Judul Penelitian : "Pengembangan Modul Bahasa Jawa Berbasis Nilai-nilai Islami dengan Menggunakan Multimedia pada Kelas IV MIN Malang 2"

Mengadakan Penelitian/Observasi di sekolah yang Saudara pimpin dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Selama mengadakan penelitian mentaati tata tertib yang berlaku.
2. Setelah selesai mengadakan penelitian memberikan laporan secara tertulis kepada Kepala Kankemenag Kota Malang dan Kepala Madrasah

Demikian atas perhatiannya disampaikan terima kasih.

a.n. Kepala
 Kasi Pendidikan Madrasah


H. Chandra Achmady, SE
 NIP. 196510231994031001

Tembusan:

1. Kepala Kankemenag Kota Malang
2. Direktur Pascasarjana UIN Maliki Malang
3. Mahasiswa Yang bersangkutan

3. Surat Izin Penelitian dari Pascasarjana UIN Malang



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dedaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133 Faksimile (0341) 531130
 Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : Un.03.PPs/TL.03/078/2016
 Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

11 April 2016

Kepada
 Yth. Kepala Sekolah MIN Malang 2
 Malang

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Berkenaan dengan penulisan tesis bagi mahasiswa kami, maka dengan ini mohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memberi ijin melakukan penelitian pada lembaga yang Bapak/Ibu pimpin:

Nama : Tuti Marlina
 NIM : 14760006
 Program Studi : Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Semester : IV (Keempat)
 Dosen Pembimbing : 1. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
 2. Dr. Marno, M.Ag
 Judul Penelitian : Pengembangan Modul Bahasa Jawa Berbasis Nilai-nilai Islami dengan Menggunakan Multimedia pada Kelas IV MIN Malang 2.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb


 Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.
 NIP. 195612311983031032

4. Surat Keterangan Selesai Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA MALANG
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2
 Jl. Kemantren II / 26 Telp. / Fax (0341) 804186 – Sukun
 Email:
 KOTA MALANG (65148)



SURAT KETERANGAN PENELITIAN
 NOMOR 54/Mi.13.01/PP.00.4/09/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Supandri
 NIP : 196606151994031003
 Jabatan : Kepala MIN Malang 2 Kota Malang

Menerangkan bahwa :

Nama : TUTI MARLINA
 NIM/DNI : 14760006
 Jurusan / Program : Program Magister PGMI

Benar-benar telah melakukan Research / penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 2 Kota Malang guna menyelesaikan tugas akhir / menyusun tesis dengan judul **"Pengembangan Modul Bahasa Jawa Berbasis Nilai-nilai Islami dengan Menggunakan Multimedia pada Kelas IV MIN Malang 2"** Sesuai dengan surat dari Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Nomor : Un.03.PPs/TL.03/078/2016, tanggal 11 April 2016 terhitung sejak tanggal 11 April 2016 s/d 30 Agustus 2016.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana semestinya.



Malang, 03 September 2016
 Kepala Madrasah,

Drs. Supandri
 NIP. 196606151994031003

5. Angket Validasi oleh ahli materi

LEMBAR EVALUASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

Nama : DRS. DEDDY HERNANTO
 Instansi : MIN MALANG 2
 Pendidikan terakhir : SI
 Jabatan : GURU
 Kualifikasi : GURU BID. STUDI BSA JAWA

Petunjuk 1:

- Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi
- Evaluasi terdiri dari aspek pembelajaran, aspek kebenaran isi, komentar/saran umum, dan kesimpulan penilai
- Jawaban dengan memberikan tanda (v) pada kolom yang disediakan
- Rentang nilai mulai dari sangat setuju (SS), setuju (S), netral (N), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS)

No.	ASPEK YANG DINILAI	Alternatif Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	S	N	TS	STS
Penyusunan Kompetensi Dasar						
1.	Penyusunan rumusan Kompetensi Dasar pada multimedia pembelajaran telah sesuai		✓			
2.	Penyusunan rumusan Kompetensi Dasar pada multimedia pembelajaran dapat diukur		✓			
Penyusunan Indikator						
3.	Perumusan Indikator telah sesuai dengan Kompetensi Dasar		✓			
4.	Perumusan Indikator dapat mengukur Kompetensi Dasar		✓			
5.	Perumusan Indikator telah sesuai		✓			
Perumusan Tujuan Pembelajaran						
6.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Dasar		✓			
7.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator		✓			
8.	Perumusan tujuan pembelajaran sudah jelas		✓			
Multimedia						
9.	Materi pada multimedia sesuai dengan materi yang diajarkan	✓				
10.	Penyajian gambar pada multimedia pembelajaran telah tepat		✓			

11.	Menggunakan jenis dan ukuran huruf yang tepat	✓			
12.	Penyajian multimedia pembelajaran berbasis nilai-nilai Islam sudah menarik	✓			
Uraian Materi					
13.	Materi yang disajikan sesuai dengan Kompetensi Dasar	✓			
14.	Materi yang disajikan sesuai dengan Indikator	✓			
15.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
16.	Penyampaian materi pada multimedia pembelajaran telah urut	✓			
17.	Materi yang terdapat pada multimedia menggunakan contoh dan ilustrasi gambar dengan tepat		✓		
18.	Penyajian materi sudah jelas	✓			
Penyajian Gambar					
19.	Menggunakan pilihan gambar yang menarik	✓			
20.	Menyajikan gambar yang dapat mengekspresikan konten multimedia pembelajaran	✓			
Video dan Audio Pembelajaran					
21.	Video dan audio pada multimedia sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
22.	Video dan audio pada multimedia dilengkapi dengan gambar dan tulisan yang jelas	✓			
23.	Video dan audio pada multimedia disajikan dengan suara yang jelas	✓			
24.	Video dan audio pada multimedia sesuai dengan materi yang diajarkan	✓			
25.	Penyajian video dan audio pada multimedia sudah urut	✓			
26.	Video dan audio pada multimedia sudah menarik	✓			
27.	Penyajian video dan audio pada multimedia dapat membantu dalam belajar	✓			
Evaluasi					
28.	Soal latihan/tugas sesuai dengan indikator	✓			
29.	Soal latihan/tugas sesuai dengan materi yang disajikan	✓			
30.	Soal latihan/tugas dapat mengukur kompetensi	✓			
31.	Soal latihan/tugas menyangkut ranah kognitif, psikomotori dan afektif	✓			

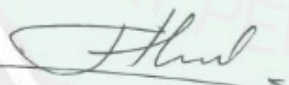
Komentar/Saran:

1. Proses pembuatan dengan "Flash" sudah bagus.
2. Ilustrasi gambar, foto perlu ditambah.
3. Ilustrasi warna / desain gambar lebih menarik ke-anak.
4. Untuk Quiz kalau bisa dibuat interaktif.
5. Dilengkapi soal² untuk UTS dan UAS (Latihan soal²).

MALANG 22 - JULI - 2016

Guru Mata Pelajaran

Kepala Sekolah


DRS. DEDY HERNANTO
 NIP. 196309162007011019




SLIPARDI
 NIP. 196606151994031002

6. Hasil Angket Validasi oleh ahli bahasa

LEMBAR EVALUASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

Nama : Muh. Zuhdy Hamzah M.Pd.
 Instansi : UIN Maliki Malang
 Pendidikan terakhir : Magister Pendidikan
 Jabatan : Dosen
 Kualifikasi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Petunjuk 1:

- Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli bahasa
- Evaluasi terdiri dari aspek pembelajaran, aspek kebenaran isi, komentar/saran umum, dan kesimpulan penilai
- Jawaban dengan memberikan tanda (v) pada kolom yang disediakan
- Rentang nilai mulai dari sangat setuju (SS), setuju (S), netral (N), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS)

No.	Indikator-Indikator	Alternatif Jawaban				
		5 SS	4 S	3 N	2 TS	1 STS
1.	Ketepatan struktur kalimat	✓				
2.	Keefektifan kalimat	✓				
3.	Kebakuan istilah		✓			
4.	Keterbacaan pesan	✓				
5.	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa		✓			
6.	Kemampuan memotivasi pesan atau informasi	✓				
7.	Kemampuan mendorong berfikir kritis	✓				
8.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik		✓			
9.	Keruntutan dan keterpaduan antar kegiatan belajar	✓				
10.	Keruntutan dan keterpaduan antar paragraf	✓				
11.	Konsistensi penggunaan istilah		✓			
12.	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon	✓				

Komentar/Saran :

Referensi isi tampilan (konten) lebih diperbanyak!

Malang, 25 Mei 2016

Muh. Zuhdy Hamzah, M. Pd.
NIP. 19801211 201503 1 001

LEMBAR EVALUASI
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

Nama : Mamluati Hasunah
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 Pendidikan terakhir : S3
 Jabatan : Ketua Jurusan PBA
 Kualifikasi : Pendidikan Bahasa Arab

Petunjuk :

- Lembar evaluasi ini diisi oleh **ahli bahasa**
- Evaluasi terdiri dari aspek pembelajaran, aspek kebenaran isi, komentar/saran umum, dan kesimpulan penilaian
- Jawaban dengan memberikan tanda (v) pada kolom yang disediakan
- Rentang nilai mulai dari sangat setuju (SS), setuju (S), netral (N), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS)

No.	Indikator-Indikator	Alternatif Jawaban				
		5 SS	4 S	3 N	2 TS	1 STS
1.	Ketepatan struktur kalimat	✓				
2.	Keefektifan kalimat	✓				
3.	Kebakuan istilah		✓			
4.	Keterbacaan pesan	✓				
5.	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa		✓			
6.	Kemampuan memotivasi pesan atau informasi	✓				
7.	Kemampuan mendorong berpikir kritis		✓			
8.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik		✓			
9.	Keruntutan dan ketepatan antar kegiatan belajar		✓			
10.	Keruntutan dan keterpaduan antar paragraf	✓				
11.	Konsistensi penggunaan istilah		✓			
12.	Konsistensi penggunaan symbol atau ikon	✓				

Komentar/Saran :

adanya istilah Tutorial > Bhs Jawa

coba → Kompetensi → apa mungkin aja di ganti
bhs jawa → sbgm di Bhs lain.

→ Setiap teks di sebut } Autentis
Sumber / Referensi nya } teks.

→ Tulisan Arab yg masih
terlalu kecil > di besarkan

→ Menambah paragraf utk berpikir
kritis



Dr. Mami Utami H.
NIP. 19741205 200003 2001

7. Hasil Angket Validasi oleh ahli Media

**LEMBAR EVALUASI
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN**

Nama : Dr. Muh Faizul Islam MT

Instansi : T. Informatika, UIN Malang

Pendidikan terakhir : S3

Jabatan : Dosen

Kualifikasi : Jaringan Cerdas Multimedia

Petunjuk:

- Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media
- Evaluasi terdiri dari aspek tampilan, aspek pemrograman, dan pembelajaran
- Jawaban dengan memberikan tanda (v) pada kolom yang disediakan
- Rentang nilai mulai dari sangat setuju (SS), setuju (S), netral (N), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS)

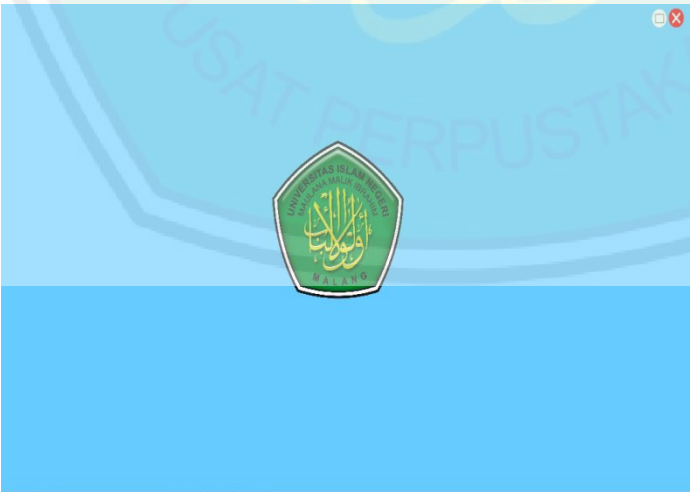
No.	Indikator-Indikator	Alternatif Jawaban				
		5 SS	4 S	3 N	2 TS	1 STS
Technical Quality						
1.	Multimedia interaktif dapat dioperasikan pada lingkungan perangkat keras dan atau perangkat lunak yang berbeda-beda		✓			
2.	Multimedia interaktif dapat disinkronkan dengan perangkat keras tanpa penginstalan aplikasi lain		✓			
3.	Multimedia interaktif dapat berjalan lancar tanpa ada hang, crash atau lag.	✓				
4.	Dalam multimedia interaktif terdapat petunjuk penggunaan yang lengkap dan jelas		✓			
Usability						
5.	Posisi, bentuk navigasi dan tombol konsisten, serta memiliki warna dan fungsi yang sama pada setiap screen	✓				
Elemen Media Visual						
6.	Komposisi teks (ukuran, warna dan jenis) jelas sehingga mudah dibaca	✓				
7.	Keterpaduan antara warna teks dan background	✓				
8.	Kualitas ilustrasi (gambar, video, animasi) baik dalam	✓				

	segi peletakan, ukuran dan warna						
Elemen Media Audio							
9.	Penyampaian informasi dalam multimedia interaktif berupa audio dengan intonasi yang jelas dan tempo yang tidak terlalu cepat atau lambat	✓					
10.	Efek audio dalam multimedia interaktif dapat menarik perhatian dan tidak mengganggu konsentrasi pengguna	✓					
11.	Efek audio yang muncul pada multimedia interaktif selama multimedia interaktif dioperasikan tidak mengganggu konsentrasi dan tidak menutupi suara narasi	✓					
Pembelajaran							
12.	Ilustrasi visual (gambar, animasi, video) disertai dengan penjelasan sehingga informasi yang disampaikan dapat dipahami pengguna		✓				
13.	Informasi penting dalam multimedia interaktif ditampilkan dalam bentuk yang berbeda dari informasi yang lainnya		✓				
14.	Evaluasi pada multimedia interaktif sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	✓					
15.	Multimedia interaktif memberikan umpan balik pada setiap perlakuan yang diberikan oleh pengguna, sehingga dalam proses pembelajaran terdapat hubungan timbal balik antara pengguna dan multimedia interaktif		✓				
Standar Isi							
16.	Informasi dalam multimedia interaktif benar, tidak menimbulkan penafsiran yang salah serta penjelasan langsung pada inti materi	✓					
17.	Gambar pada multimedia interaktif representatif dilihat dari bentuk, warna, ukuran dan keadaan yang sebenarnya		✓				
18.	Alur dalam animasi/video pada multimedia interaktif benar dan berkaitan dengan informasi yang disajikan	✓					
19.	Informasi yang terdapat pada multimedia interaktif sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang berlaku	✓					
20.	Dalam multimedia interaktif memuat tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa	✓					



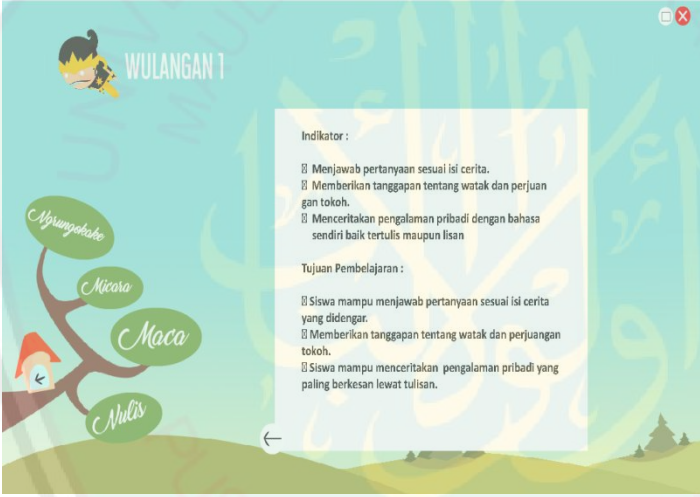
P R O D U K P E N G E M B A N G A N

**STORYBOARD PENGEMBANGAN MODUL BAHASA JAWA BERBASIS
NILAI-NILAI ISLAMI DENGAN MENGGUNAKAN MULTIMEDIA**

1) 	Tanggal : Mei 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan Visual : 1. Warna (oranye tua, oranye muda, biru) sebagai backgraoud 2. Angka (3, 2, 1) Audio: Musik pengantar	Bagian slide: 1. Angka 2. Warna 3. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 4. Tombol keluar
2) 	Tanggal : Mei 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti Bagian slide: 1. Logo 2. Warna 3. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan

Keterangan Visual : 1. Warna biru sebagai background 2. Logo UIN Maliki Malang Audio: Musik pengantar	memperkecil tampilan 4. Tombol keluar
3) 	Tanggal : Mei 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan Visual : 1. Background: Gambar pemandangan 2. Judul Program: Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 4 Semester 2 3. Hyperlink: menu “monggo” (warna tulisan akan berubah jika kursor menyentuh hyperlink) Audio: Musik pengantar	Bagian slide: 1. Gambar 2. Judul 3. Hyperlink 4. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 5. Tombol keluar

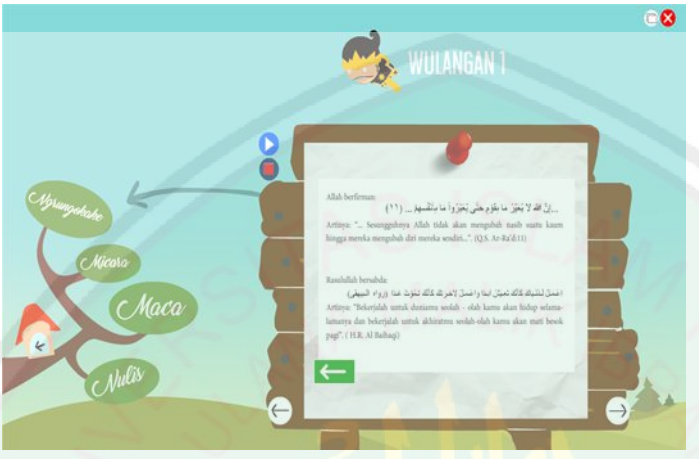
4) 	Tanggal : Mei 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan Visual : 1. Background: Gambar pemandangan, rumah dan masjid 2. Menu multimedia: pengembang, kompetensi, dan wulangan (materi pembelajaran selama 1 semester) 3. Hyperlink: menu “monggo” (ukuran menu akan membesar jika kursor menyentuh hyperlink serta akan muncul 4 wulangan secara bergantian)	Bagian slide: 1. Gambar 2. Hyperlink 3. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 4. Tombol keluar
5) 	Tanggal : Mei 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti Bagian slide: 1. Gambar

Keterangan Visual : 1. Background: Gambar pemandangan, pohon dan awan (sebagai menu) 2. Menu pembelajaran: indikator dan tujuan pembelajaran (menu hyperlink) 3. Menu utama: kompetensi pembelajaran (ngrungokake, micara, maca, dan nulis) berbentuk hyperlink 4. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)	2. Animasi 3. Hyperlink 4. Tombol kembali 5. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 6. Tombol keluar
6) 	Tanggal : Mei 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan Visual : 1. Background: Gambar pemandangan, pohon (sebagai menu) 2. Isi menu pembelajaran: kompetensi yang terdapat pada indikator dan tujuan pembelajaran 3. Tombol kembali: tombol untuk kembali ke menu pembelajaran (tombol yang berada di bawah isi kompetensi) dan tombol untuk kembali ke menu multimedia (tombol yang berbentuk jamur berada diatas pohon) 4. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul	Bagian slide: 1. Gambar 2. Isi 3. Animasi 4. Tombol kembali 5. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 6. Tombol keluar

dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)	
7) 	Tanggal : Mei 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan Visual : 1. Background: Gambar pemandangan, pohon (sebagai menu) 2. Isi menu pembelajaran: kompetensi yang terdapat pada indikator dan tujuan pembelajaran 3. Tombol: tombol untuk menuju ke slide berikutnya dan tombol untuk kembali ke menu pembelajaran 4. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)	Bagian slide: 1. Gambar 2. Isi 3. Animasi 4. Tombol memulai audio 5. Tombol mengakhiri audio 6. Tombol kembali 7. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 8. Tombol keluar

8) 	Tanggal : Mei 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan Visual : 1. Background: Gambar pemandangan, pohon (sebagai menu) 2. Isi menu pembelajaran: materi tertulis dari audio pembelajaran pada kompetensi “Ngrungokake” 3. Tombol: tombol untuk kembali ke menu pembelajaran, tombol untuk kembali ke audio pembelajaran, dan tombol untuk menuju ke slide berikutnya 4. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)	Bagian slide: 1. Gambar 2. Isi 3. Animasi 4. Tombol memulai audio 5. Tombol mengakhiri audio 6. Tombol kembali 7. Tombol berikutnya 8. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 9. Tombol keluar

9) 	Tanggal : Juni 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan Visual : 1. Background: Gambar pemandangan, pohon (sebagai menu) 2. Isi: macam-macam nilai Islam 3. Hyperlink: icon “kitab” 4. Tombol: tombol untuk kembali ke menu pembelajaran, tombol untuk kembali ke audio pembelajaran, dan tombol untuk menuju ke slide berikutnya 5. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)	Bagian slide: 1. Isi 2. Animasi 3. Hyperlink 4. Tombol kembali 5. Tombol berikutnya 6. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 10. Tombol keluar

10)		Tanggal : Juni 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan Visual : 1. Background: Gambar pemandangan, pohon (sebagai menu) 2. Isi: ayat al-qur'an dan hadis sebagai landasan nilai islam yang terdapat pada bagian nilai islam yang pertama 3. Tombol: tombol untuk kembali ke slide sebelum dan slide berikutnya 4. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)		Bagian slide: 1. Animasi 2. Isi 3. Tombol kembali 4. Tombol berikutnya 5. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 6. Tombol keluar
11)		Tanggal : Juni 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti Bagian slide:

Keterangan Visual : 1. Background: Gambar pemandangan, pohon (sebagai menu) 2. Isi: ayat al-qur'an dan hadis sebagai landasan nilai islam yang terdapat pada bagian nilai islam yang kedua 3. Tombol: tombol untuk kembali ke slide sebelum dan slide berikutnya 4. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)	1. Animasi 2. Isi 3. Tombol kembali 4. Tombol berikutnya 5. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 6. Tombol keluar
12) 	Tanggal : Juni 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan Visual : 1. Background: Gambar pemandangan, pohon (sebagai menu) 2. Isi: ayat al-qur'an dan hadis sebagai landasan nilai islam yang terdapat pada bagian nilai islam yang ketiga 3. Tombol: tombol untuk kembali ke slide sebelum dan slide berikutnya 4. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)	Bagian slide: 1. Animasi 2. Isi 3. Tombol kembali 4. Tombol berikutnya 5. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 6. Tombol keluar

tampilan multimedia)	
13) 	Tanggal : Mei 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan Visual : 5. Background: Gambar pemandangan, pohon (sebagai menu) 6. Isi menu pembelajaran: evaluasi pembelajaran pada kompetensi “Ngrungokake” 7. Tombol: tombol untuk kembali ke slide sebelum dan slide berikutnya 8. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)	Bagian slide: 1. Gambar 2. Isi 3. Animasi 4. Tombol kembali 5. Tombol berikutnya 6. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 7. Tombol keluar

14)		Tanggal : Mei 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan Visual :	1. Background: Gambar pemandangan, pohon (sebagai menu) 2. Isi menu pembelajaran: jawaban dari evaluasi pembelajaran pada kompetensi “Ngrungokake” 3. Tombol: tombol untuk kembali ke slide sebelum dan slide berikutnya 4. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)	Bagian slide: 1. Gambar 2. Isi 3. Hyperlink 4. Animasi 5. Tombol kembali 6. Tombol berikutnya 7. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 8. Tombol keluar
15)		Tanggal : Mei 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti Bagian slide: 1. Gambar 2. Isi

Keterangan Visual : 1. Background: Gambar pemandangan, pohon (sebagai menu) 2. Isi menu pembelajaran: perintah untuk membuat sebuah karangan pendek yang didokumentasikan melalui video dengan disertai contoh video dokumenter. 3. Tombol: tombol untuk kembali ke slide sebelum dan slide berikutnya 4. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)	3. Hyperlink 4. Animasi 5. Tombol kembali 6. Tombol berikutnya 7. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 8. Tombol keluar
16) 	Tanggal : Mei 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan Visual : 1. Background: Gambar pemandangan, pohon (sebagai menu) 2. Tombol: tombol untuk kembali ke slide sebelumnya 3. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)	Bagian slide: 1. Gambar 2. video 3. Animasi 4. Tombol kembali 5. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 6. Tombol keluar

Video : Terdapat contoh film pendek sebagai contoh tugas pada kompetensi “micara”	
17) 	Tanggal : Mei 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan Visual : 1. Background: Gambar pemandangan, pohon (sebagai menu) 2. Tombol: tombol untuk kembali ke slide sebelumnya dan slide berikutnya 3. Isi: materi percakapan 4. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia) Audio : Terdapat contoh audio percakapan pada kompetensi “micara”	Bagian slide: 1. Gambar 2. Isi 3. Audio 4. Animasi 5. Tombol kembali 6. Tombol berikutnya 7. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 8. Tombol keluar

18) 	Tanggal : Juni 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan Visual : 1. Background: Gambar pemandangan, pohon (sebagai menu) 2. Isi: macam-macam nilai Islam 3. Hyperlink: icon “kitab” 4. Tombol: tombol untuk kembali ke menu pembelajaran, tombol untuk kembali ke audio pembelajaran, dan tombol untuk menuju ke slide berikutnya 5. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)	Bagian slide: 1. Isi 2. Animasi 3. Hyperlink 4. Tombol kembali 5. Tombol berikutnya 6. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 7. Tombol keluar

19) 	Tanggal : Juni 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan Visual : 1. Background: Gambar pemandangan, pohon (sebagai menu) 2. Isi: ayat al-qur'an dan hadis sebagai landasan nilai islam yang terdapat pada bagian nilai islam yang pertama 3. Tombol: tombol untuk kembali ke slide sebelum dan slide berikutnya 6. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)	Bagian slide: 1. Animasi 2. Isi 3. Tombol kembali 4. Tombol berikutnya 5. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 8. Tombol keluar

20) 	Tanggal : Juni 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan Visual : 1. Background: Gambar pemandangan, pohon (sebagai menu) 2. Isi: ayat al-qur'an dan hadis sebagai landasan nilai islam yang terdapat pada bagian nilai islam yang kedua 3. Tombol: tombol untuk kembali ke slide sebelum dan slide berikutnya 4. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)	Bagian slide: 1. Animasi 2. Isi 3. Tombol kembali 4. Tombol berikutnya 5. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 6. Tombol keluar

21) 	Tanggal : Juni 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan Visual : 1. Background: Gambar pemandangan, pohon (sebagai menu) 2. Isi: ayat al-qur'an dan hadis sebagai landasan nilai islam yang terdapat pada bagian nilai islam yang ketiga 3. Tombol: tombol untuk kembali ke slide sebelum dan slide berikutnya 4. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)	Bagian slide: 1. Animasi 2. Isi 3. Tombol kembali 4. Tombol berikutnya 5. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 6. Tombol keluar

22)		Tanggal : Mei 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan	Visual :	Bagian slide: 1. Gambar 2. Animasi 3. Hyperlink 4. Tombol kembali 5. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 6. Tombol keluar
1. Background: Gambar pemandangan, pohon dan awan (sebagai menu) 2. Menu pembelajaran: indikator dan tujuan pembelajaran (menu hyperlink) 3. Menu utama: kompetensi pembelajaran (ngrungokake, micara, maca, dan nulis) berbentuk hyperlink 4. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)		

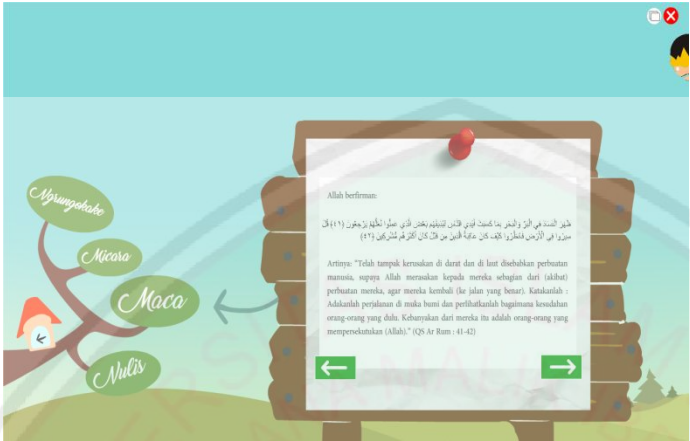
23) 	Tanggal : Mei 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan Visual : 1. Background: Gambar pemandangan, pohon (sebagai menu) 2. Isi menu pembelajaran: kompetensi yang terdapat pada indikator dan tujuan pembelajaran 3. Tombol kembali: tombol untuk kembali ke menu pembelajaran (tombol yang berada di bawah isi kompetensi) dan tombol untuk kembali ke menu multimedia (tombol yang berbentuk jamur berada diatas pohon) 4. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)	Bagian slide: 1. Gambar 2. Isi 3. Animasi 4. Tombol kembali 5. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 6. Tombol keluar

24)		Tanggal : Mei 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan	Visual : 1. Background: Gambar pemandangan, pohon (sebagai menu) 2. Isi menu pembelajaran: materi tertulis dari audio pembelajaran pada kompetensi “Ngrungokake” 3. Tombol: tombol untuk kembali ke menu pembelajaran, tombol untuk kembali ke audio pembelajaran, dan tombol untuk menuju ke slide berikutnya 4. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)	Bagian slide: 1. Gambar 2. Isi 3. Animasi 4. Tombol memulai audio 5. Tombol mengakhiri audio 6. Tombol kembali 7. Tombol berikutnya 8. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 9. Tombol keluar

25) 	Tanggal : Mei 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan Visual : 1. Background: Gambar pemandangan, pohon (sebagai menu) 2. Isi menu pembelajaran: evaluasi pembelajaran pada kompetensi “Ngrungokake” 3. Tombol: tombol untuk kembali ke slide sebelum dan slide berikutnya 4. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)	Bagian slide: 1. Gambar 2. Isi 3. Animasi 4. Tombol kembali 5. Tombol berikutnya 6. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 7. Tombol keluar

26)		Tanggal : Mei 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan Visual : 1. Background: Gambar pemandangan, pohon (sebagai menu) 2. Isi menu pembelajaran: materi pembelajaran pada kompetensi “Micara” 3. Tombol: tombol untuk kembali ke slide sebelum dan slide berikutnya 4. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)	Bagian slide: 1. Gambar 2. Isi 3. Animasi 4. Tombol kembali 5. Tombol berikutnya 6. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 7. Tombol keluar	

27) 	Tanggal : Mei 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan Visual : 1. Background: Gambar pemandangan, pohon (sebagai menu) 2. Isi menu pembelajaran: materi pembelajaran pada kompetensi “Ngrungokake” beserta nilai yang perlu diterapkan dari teks bacaan 3. Tombol: tombol untuk kembali ke slide sebelum dan slide berikutnya 4. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)	Bagian slide: 1. Gambar 2. Isi 3. Animasi 4. Hyperlink 5. Tombol kembali 6. Tombol berikutnya 7. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 8. Tombol keluar

28)		Tanggal : Juni 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan	Visual : 1. Background: Gambar pemandangan, pohon (sebagai menu) 2. Isi: ayat al-qur'an dan hadis sebagai landasan nilai islam yang terdapat pada bagian nilai islam yang ketiga 3. Tombol: tombol untuk kembali ke slide sebelum dan slide berikutnya 4. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)	
	Bagian slide: 1. Animasi 2. Isi 3. Tombol kembali 4. Tombol berikutnya 5. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 6. Tombol keluar	

29) 	Tanggal : Juni 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan Visual : 1. Background: Gambar pemandangan, pohon (sebagai menu) 2. Isi: materi pembelajaran 3. Hyperlink: kata “latian” 4. Tombol: tombol untuk kembali ke menu pembelajaran, tombol untuk kembali ke audio pembelajaran, dan tombol untuk menuju ke slide berikutnya 5. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)	Bagian slide: 1. Isi 2. Animasi 3. Hyperlink 4. Tombol kembali 5. Tombol berikutnya 6. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 7. Tombol keluar

30)		Tanggal : Mei 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan Visual : 1. Background: Gambar pemandangan, pohon dan awan (sebagai menu) 2. Menu pembelajaran: indikator dan tujuan pembelajaran (menu hyperlink) 3. Menu utama: kompetensi pembelajaran (ngrungokake, micara, maca, dan nulis) berbentuk hyperlink 4. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)	Bagian slide: 1. Gambar 2. Animasi 3. Hyperlink 4. Tombol kembali 5. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 6. Tombol keluar	

31)		Tanggal : Mei 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan Visual : 1. Background: Gambar pemandangan, pohon (sebagai menu) 2. Isi menu pembelajaran: kompetensi yang terdapat pada indikator dan tujuan pembelajaran 3. Tombol kembali: tombol untuk kembali ke menu pembelajaran (tombol yang berada di bawah isi kompetensi) dan tombol untuk kembali ke menu multimedia (tombol yang berbentuk jamur berada diatas pohon) 4. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)	Bagian slide: 1. Gambar 2. Isi 3. Animasi 4. Tombol kembali 5. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 6. Tombol keluar	

32) 	Tanggal : Mei 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan Visual : 1. Background: Gambar pemandangan, pohon (sebagai menu) 2. Isi menu pembelajaran: materi tertulis dari audio pembelajaran pada kompetensi “Ngrungokake” 3. Tombol: tombol untuk kembali ke menu pembelajaran, tombol untuk kembali ke audio pembelajaran, dan tombol untuk menuju ke slide berikutnya 4. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)	Bagian slide: 1. Gambar 2. Isi 3. Animasi 4. Tombol memulai audio 5. Tombol mengakhiri audio 6. Tombol kembali 7. Tombol berikutnya 8. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 9. Tombol keluar

33)		Tanggal : Mei 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan Visual : 1. Background: Gambar pemandangan, pohon (sebagai menu) 2. Isi menu pembelajaran: nilai Islam yang perlu diterapkan 3. Icon: berisi potongan ayat dan hadis sebagai landasan dari nilai Islam 4. Tombol: tombol untuk kembali ke slide sebelum dan slide berikutnya 5. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)	Bagian slide: 1. Gambar 2. Isi 3. Animasi 4. Hyperlink 5. Tombol kembali 6. Tombol berikutnya 7. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 8. Tombol keluar	

34)		Tanggal : Mei 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan Visual :	1. Background: Gambar pemandangan, pohon (sebagai menu) 2. Isi menu pembelajaran: ayat al-Qur'an dan hadist sebagai landasan dari nilai-nilai Islam 3. Tombol: tombol untuk kembali ke menu pembelajaran, tombol untuk kembali ke audio pembelajaran, dan tombol untuk menuju ke slide berikutnya 4. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)	Bagian slide: 1. Gambar 2. Isi 3. Animasi 4. Tombol memulai audio 5. Tombol mengakhiri audio 6. Tombol kembali 7. Tombol berikutnya 8. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 9. Tombol keluar

35)		Tanggal : Mei 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan Visual : 1. Background: Gambar pemandangan, pohon (sebagai menu) 2. Isi menu pembelajaran: materi pembelajaran dan menu latihan 3. Hyperlink: berisi soal latihan 4. Tombol: tombol untuk kembali ke menu pembelajaran, tombol untuk kembali ke audio pembelajaran, dan tombol untuk menuju ke slide berikutnya 5. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)	Bagian slide: 1. Gambar 2. Isi 3. Animasi 4. Hyperlink 5. Tombol kembali 6. Tombol berikutnya 7. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 8. Tombol keluar	

36)		Tanggal : Mei 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan Visual : 5. Background: Gambar pemandangan, pohon (sebagai menu) 6. Isi menu pembelajaran: soal-soal latihan 7. Hyperlink: kata “mriksa” yang berisi jawaban dari soal latihan 8. Tombol: tombol untuk kembali ke menu pembelajaran, tombol untuk kembali ke audio pembelajaran, dan tombol untuk menuju ke slide berikutnya 9. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)	Bagian slide: 1. Gambar 2. Isi 3. Animasi 4. Hyperlink 5. Tombol kembali 6. Tombol berikutnya 7. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 8. Tombol keluar	

37)		Tanggal : Mei 2016
		Judul : Tutorial
		Pembelajaran Bahasa Jawa
		Kelas : 4
		Tipe : adobe flash CS3
		Pengembang : Tuti
Keterangan		Bagian slide:
Visual :		
1. Background: Gambar pemandangan, pohon (sebagai menu)		1. Gambar
2. Isi menu pembelajaran: materi tertulis dari pembelajaran pada kompetensi “maca”		2. Isi
3. Tombol: tombol untuk kembali ke menu pembelajaran, tombol untuk kembali ke audio pembelajaran, dan tombol untuk menuju ke slide berikutnya		3. Animasi
4. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)		4. Tombol
		berikutnya
		5. Tombol
		memperbesar atau memperkecil tampilan
		6. Tombol keluar

38)		Tanggal : Mei 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan Visual : 1. Background: Gambar pemandangan, pohon (sebagai menu) 2. Isi menu pembelajaran: nilai-nilai Islam 3. Hyperlink: landasan dari nilai-nilai Islam 4. Tombol: tombol untuk kembali ke menu pembelajaran, tombol untuk kembali ke audio pembelajaran, dan tombol untuk menuju ke slide berikutnya 5. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)	Bagian slide: 1. Gambar 2. Isi 3. Animasi 4. Hyperlink 5. Tombol kembali 6. Tombol berikutnya 7. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 8. Tombol keluar	

39)		Tanggal : Mei 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan Visual : 1. Background: Gambar pemandangan, pohon (sebagai menu) 2. Isi menu pembelajaran: materi pembelajaran pada kompetensi “nulis” 3. Tombol: tombol untuk kembali ke menu pembelajaran, tombol untuk kembali ke audio pembelajaran, dan tombol untuk menuju ke slide berikutnya 4. Hyperlink: kata “latian” 5. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)	Bagian slide: 1. Gambar 2. Isi 3. Animasi 4. Hyperlink 5. Tombol 6. Tombol berikutnya memperbesar atau memperkecil tampilan 7. Tombol keluar	

40) 	Tanggal : Mei 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan Visual : 1. Background: Gambar pemandangan, pohon dan awan (sebagai menu) 2. Menu pembelajaran: indikator dan tujuan pembelajaran (menu hyperlink) 3. Menu utama: kompetensi pembelajaran (ngrungokake, micara, maca, dan nulis) berbentuk hyperlink 4. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)	Bagian slide: 1. Gambar 2. Isi 3. Animasi 4. Hyperlink 5. Tombol kembali 6. Tombol berikutnya 7. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 8. Tombol keluar

41) 	Tanggal : Mei 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan Visual : 1. Background: Gambar pemandangan, pohon (sebagai menu) 2. Isi menu pembelajaran: materi tertulis dari audio pembelajaran pada kompetensi “Ngrungokake” 3. Tombol: tombol untuk kembali ke menu pembelajaran, tombol untuk kembali ke audio pembelajaran, dan tombol untuk menuju ke slide berikutnya 4. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)	Bagian slide: 1. Gambar 2. Isi 3. Animasi 4. Tombol memulai audio 5. Tombol mengakhiri audio 6. Tombol kembali 7. Tombol berikutnya 8. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 9. Tombol keluar

42)		Tanggal : Mei 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan Visual : 1. Background: Gambar pemandangan, pohon (sebagai menu) 2. Tombol: tombol untuk kembali ke menu pembelajaran, tombol untuk kembali ke audio pembelajaran, dan tombol untuk menuju ke slide berikutnya 3. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)	Bagian slide: 1. Gambar 2. Animasi 3. Hyperlink 4. Tombol kembali 5. Tombol berikutnya 6. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 7. Tombol keluar	

43) 	Tanggal : Mei 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan Visual : 1. Background: Gambar pemandangan, pohon (sebagai menu) 2. Video: contoh dari latihan berpidato 3. Tombol: tombol untuk kembali ke menu pembelajaran, tombol untuk kembali ke audio pembelajaran, dan tombol untuk menuju ke slide berikutnya 4. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)	Bagian slide: 1. Gambar 2. Animasi 3. Video 4. Tombol kembali 5. Tombol berikutnya 6. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 7. Tombol keluar

44)		Tanggal : Mei 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan	Visual :	Bagian slide: 1. Gambar 2. Isi 3. Animasi 4. Hyperlink 5. Tombol kembali 6. Tombol berikutnya 7. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 8. Tombol keluar
1. Background: Gambar pemandangan, pohon (sebagai menu) 2. Isi menu pembelajaran: materi tertulis dari audio pembelajaran pada kompetensi “Ngrungokake” 3. Hyperlink: kata “latian” 4. Tombol: tombol untuk kembali ke menu pembelajaran, tombol untuk kembali ke audio pembelajaran, dan tombol untuk menuju ke slide berikutnya 5. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)		

45)		Tanggal : Mei 2016 Judul : Tutorial Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas : 4 Tipe : adobe flash CS3 Pengembang : Tuti
Keterangan Visual : 1. Background: Gambar pemandangan, pohon (sebagai menu) 2. Isi menu pembelajaran: materi pembelajaran dari kompetensi “maca” 3. Hyperlink: kata “jawaban” yang berisi kunci jawaban dari soal 4. Tombol: tombol untuk kembali ke menu pembelajaran, tombol untuk kembali ke audio pembelajaran, dan tombol untuk menuju ke slide berikutnya 5. Animasi: tokoh pewayangan (tokoh muncul dengan keterangan bab pembelajaran yang bergerak secara terus-menerus dibagian atas tampilan multimedia)	Bagian slide: 1. Gambar 2. Isi 3. Animasi 4. Hyperlink 5. Tombol kembali 6. Tombol berikutnya 7. Tombol memperbesar atau memperkecil tampilan 8. Tombol keluar	

