

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF SI BOWO (SINAU BOSO JOWO)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN
BAHASA JAWA SISWA KELAS IV SDIT SALSABILA KEPANJEN**

OLEH

ARI IZZULHAQ

NIM. 200103110124



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

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF SI BOWO (SINAU BOSO JOWO)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN
BAHASA JAWA SISWA KELAS IV SDIT SALSABILA KEPANJEN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

OLEH
ARI IZZULHAQ
NIM. 200103110124



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

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP : 197604052008011018

Selaku **Dosen Pembimbing**, menerangkan bahwa :

Nama : Ari Izzulhaq

NIM : 200103110124

Judul : Pengembangan Media Interaktif Si Bowo (Sinau Boso Jowo) untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas IV SDIT Salsabila Kepanjen

Telah melakukan konsultasi dan pembimbingan skripsi sesuai ketentuan yang berlaku sebagai syarat mengikuti Ujian Skripsi. Selanjutnya, sebagai dosen pembimbing memberikan persetujuan kepada mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian skripsi sesuai dengan mekanisme dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dosen Pembimbing



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP. 197604052008011018

Malang, 7 Juni 2024
Mengetahui
Ketua Program Studi,



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP. 197604052008011018

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF SI BOWO (SINAU BOSO JOWO)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN BAHASA
JAWA SISWA KELAS IV SDIT SALSABILA KEPANJEN**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Ari Izzulhaq (200103110124)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 1 Juli 2024 dan dinyatakan

LULUS

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

Panitia Ujian

Tanda Tangan

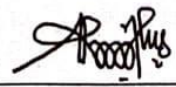
Ketua Penguji
Dr. Abd. Ghofur, M.Ag
NIP. 19734152005011004

:



Anggota Penguji
Maryam Faizah, M.Pd.I
NIP. 199012252019032019

:



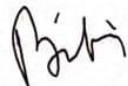
Sekretaris sidang
Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP. 19760405200811018

:



Dosen Pembimbing
Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP. 19760405200811018

:



Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



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

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ari Izzulhaq
NIM : 200103110124
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media Interaktif Si Bowo (Sinau Boso Jowo)
untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Bahasa
Jawa Siswa Kelas IV SDIT Salsabila Kepanjen

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Malang, 5 Juni 2024

Hormat Saya



Ari Izzulhaq
NIM. 200103110124

NOTA DINAS PEMBIMBING

PEMBIMBING

Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
Dosen Ilmu Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Ari Izzulhaq

Lamp. :

Yang Terhormat

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Di Malang

Assalamualaikum Wr.Wb

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

Nama : Ari Izzulhaq

NIM : 200103100124

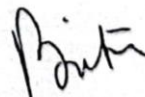
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Si Bowo (Sinau Boso Jowo) untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas IV SDIT Salsabila Kepanjen

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

Wassalamualaikum Wr.Wb

Pembimbing



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP. 197604052008011018

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur atas segala rahmat dan nikmat-Nya yang tidak terhingga sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Dalam penyusunan penulisan skripsi ini penulis banyak memperoleh bimbingan, semangat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sebagai bentuk ucapan terimakasih atas segala kasih, telah ditulis dengan tulus dan dipersembahkan tulisan ini kepada:

Pertama saya persembahkan untuk kedua orang tua tercinta Alm. Bapak Miskan, S.Geo dan Ibu Nanik Sugiarti, serta kakak penulis Daning Nindya F.A penulis yang telah memberikan motivasi dalam hidup penulis, mendidik, menyayangi, mengasihi, memberi dukungan yang tidak terukur hingga penulis mampu menyelesaikan studinya hingga sarjana, sujud serta doa mereka selalu menjadi kesuksesan untuk anaknya.

Kedua kepada dosen dan guru yang selalu membimbing saya dalam mencari ilmu. Terutama kepada Bapak Rois Imron Rosi, M.Pd yang memberi bimbingan dan Bapak Dr. Bintoro Widodo, M Kes yang memberikan konsep penelitian dan membimbing proses penulisan skripsi ini. Penulis ucapkan banyak terimakasih semoga Allah SWT membalas kebaikan dengan berlipat-lipat kebaikan.

Ketiga saya persembahkan skripsi ini kepada diri penulis yang sudah bekera keras hingga menyelesaikan skripsi ini. Perjuangan penulis masih panjang dan banyak tujuan yang harus dicapai di masa depan.

MOTTO

”Hiduplah seperti Larry, jadi pribadi yang suka akan hal-hal baru, berpola hidup sehat, menyukai tantangan, dan jadilah pribadi yang bertanggung jawab”

(Om Larry di Spongebob Squarepants)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT. berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya. Peneliti berhasil menyelesaikan skripsi dengan judul “ Pengembangan Media Interaktif **Si Bowo** (Sinau Boso Jowo) untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas IV SDIT Salsabila Kepanjen”, shalawat serta salam tidak lupa dihaturkan kepada Nabi Muhammad SAW.

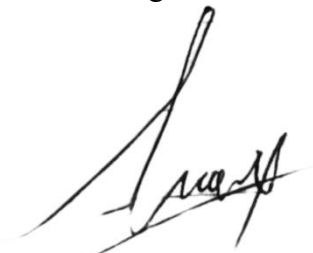
Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan. Peneliti mengetahui bahwa proses penulisan skripsi ini tidak lepas dari partisipasi dan bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. M Zainuddin, M.A selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf.
2. Prof. Dr. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Malang beserta seluruh staf.
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes selaku ketua program studi S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Malang.
4. Rois Imron Rosi, M.Pd selaku dosen wali yang selalu mengarahkan dan memberikan saran yang baik.
5. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes selaku dosen pembimbing yang selalu mengarahkan dan membimbing hingga akhir.
6. Ibu Wiranti, A.Ma selaku wali kelas IV SDIT Salsabila Kepanjen yang telah berkenan menyediakan tempat penelitian.

7. Kedua orang tua, Alm. Bapak Miskan, S.Geo dan Ibu Nanik Sugiarti yang senantiasa mendoakan, memberi semangat, kasih sayang, dan ridlonya atas kesuksesan penulis dalam menuntut ilmu. Serta kakak saya Daning Nindya F. A yang selalu mendoakan saya dan memberikan dukungan untuk kesuksesan penulis.
8. Seorang mahasiswi yang selalu mendengarkan keluh kesah hingga memberi dukungan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
9. Teman-teman kontrakan ceria yang mendengar keluh kesah, membantu penulis, dan memberi motivasi hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Seluruh pihak yang terlibat dan tidak bisa disebutkan satu persatu namun memberikan kontribusi dan dukungan dalam penelitian ini. Diharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak terutama bagi peneliti.

Akhir kata, skripsi ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi untuk pengembangan pengetahuan bagi penulis meupun pihak lain yang berkepentingan.

Malang, 5 Juni 2024



Ari Izzulhaq

PEDOMAN TRANSLITERASI

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

A. Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	Dl	ن	=	N
ح	=	H	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	'	ء	=	'
ذ	=	Dz	غ	=	Gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أَوَّ = Aw

أَيَّ = Ay

أُوَّ = û

إِيَّ = î

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
MOTTO.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Pengembangan.....	6
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	7
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	8
G. Orisinalitas Penelitian	9
H. Definisi Istilah.....	14
I. Sistematika Pembahasan.....	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	17
A. Kajian Teori	17
1. Media Pembelajaran.....	17
2. Media Interaktif	21
3. Hasil Belajar.....	24
4. Landasan Pembelajaran Bahasa Jawa	25
B. Perpektif Teori Dalam Islam	28
C. Kerangka Berpikir	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
A. Jenis Penelitian.....	32

B. Model Pengembangan.....	32
C. Prosedur Pengembangan.....	34
D. Uji Coba Produk	35
E. Jenis Data.....	37
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	38
G. Teknik Pengumpulan Data	42
H. Analisis Data.....	44
I. Storyboard	48
BAB IV HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN.....	50
A. Proses Pengembangan.....	50
1. Potensi dan Masalah	50
2. Pengumpulan Data	51
3. Desain Produk.....	52
4. Validasi desain	56
5. Revisi Produk.....	57
6. Hasil Uji Coba Produk.....	59
B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk.....	60
1) Analisis Kelayakan Produk Media Si Bowo (Sinau Boso Jowo)	60
2) Analisis Data Uji Coba	66
BAB V PEMBAHASAN	71
A. Proses Pengembangan Media Interaktif Si Bowo (Sinau Boso Jowo).....	71
1. Analisis Potensi dan Masalah	71
2. Pengumpulan data	72
3. Tahapan-tahapan	72
4. Validasi Desain.....	73
5. Revisi Desain	73
6. Uji coba Produk	74
B. Analisis Kemenarikan Media Interaktif Si Bowo	75
BAB VI KESIMPULAN.....	78
A. Kesimpulan.....	78
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	84

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	31
Bagan 3. 1 Desain Uji Ahli	36

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Desain Awal Si Bowo.....	53
Gambar 4. 2 Ornamen yang akan di masukkan dalam Si Bowo.....	54
Gambar 4. 3 Proses Hyperlink	54
Gambar 4. 4 Penambahan Sumber Belajar Berupa Video	55
Gambar 4. 5 Pembuatan Fitur Quiz	55

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian	12
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Wawancara.....	39
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	40
Tabel 3. 3 Validasi ahli media	40
Tabel 3. 4 Instrumen respon guru.....	41
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Siswa.....	42
Tabel 3. 6 Kriteria Penilaian Validasi Media.....	46
Tabel 3. 7 Kriteria Penilaian Kemenarikan Media.....	47
Tabel 3. 8 Tabel N Gain	48
Tabel 3. 9 Storyboard	49
Tabel 4. 1 Tabel Revisi Produk	58
Tabel 4. 2 Tabel Validasi Ahli Materi.....	61
Tabel 4. 3 Tabel Validasi Ahli Media	62
Tabel 4. 4 Tabel Validasi Ahli Pembelajaran.....	64
Tabel 4. 5 Tabel Hasil Respon Siswa	66
Tabel 4. 6 Tabel Hasil Pretest dan Posttest Siswa	69

ABSTRAK

Izzulhaq, Ari 2024, Pengembangan Media Interaktif **Si Bowo** (Sinau Boso Jowo) untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas IV SDIT Salsabila Kepanjen, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Media Interaktif **Si Bowo** (Sinau Boso Jowo) media berbasis *powerpoint* pada mata pelajaran Bahasa Jawa merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang berisikan kompetensi dasar, indikator, materi mengenai memahami teks geguritan bertemakan keindahan alam, dan latihan soal untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa yang digunakan untuk siswa kelas IV SDIT Salsabila Kepanjen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan Media Interaktif **Si Bowo** (Sinau Boso Jowo) yang berbasis *powerpoint*, dan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan Media Interaktif **Si Bowo** (Sinau Boso Jowo).

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan menerapkan model pengembangan yang dikemukakan oleh Borg, R.W & Gall, M.D. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDIT Salsabila Kepanjen yang berjumlah 18 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, hasil *pretest* dan *posttest*, dan dokumentasi dengan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian ini berupa produk media interaktif **Si Bowo** (Sinau Boso Jowo) berbasis *powerpoint* materi tentang memahami teks geguritan bertema keindahan alam kelas IV yang dikembangkan menggunakan model Borg and Gall. Adapun hasil validasi media interaktif **Si Bowo** berbasis *powerpoint* telah memenuhi kriteria sangat valid dengan hasil uji ahli materi 92,7%, uji ahli media 85% sehingga dinyatakan kualifikasi produk sangat valid dan menarik untuk digunakan. Selain itu, penggunaan media interaktif **Si Bowo** hasil penelitian peningkatan hasil belajar menunjukkan rata-rata nilai *pretest* sebesar 39,7 dan nilai *posttest* sebesar 85,5 yang dilakukan dengan analisis uji gain sehingga keduanya terdapat peningkatan setelah menggunakan media interaktif **Si Bowo** berbasis *powerpoint*. Berdasarkan hasil tersebut maka dinyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dari penggunaan media interaktif **Si Bowo** berbasis *powerpoint* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDIT Salsabila Kepanjen.

Kata kunci: Media Interaktif, *Powerpoint*, Teks Geguritan, Hasil Belajar.

ABSTRACT

Izzulhaq, Ari 2024, Development of Interactive Media Si Bowo (Learn Javanese) to Improve Learning Outcomes in Javanese Language Learning for Grade IV Students of SDIT Salsabila Kepanjen, Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Tutoring Sciences, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang.

Interactive Media Si Bowo (Learn Javanese) *powerpoint-base media* in Javanese language subjects is one of the media that can be used in the learning process which contains basic competencies, indicators, material about understanding geguritan text themed on natural beauty, and practice questions to help improve student learning outcomes used for grade IV students of SDIT Salsabila Kepanjen. This study aims to determine the process of developing *powerpoint-based* Si Bowo (Learn Javanese) Interactive Media, and to determine the improvement of student learning outcomes after using Si Bowo (Learn Javanese) Interactive Media.

This research uses the type of Research and Development (R&D) research by applying the development model proposed by Borg, R. W & Gall, M. D. The subjects in this study were fourth grade students of SDIT Salsabila Kepanjen, totaling 18 students. Data collection techniques using observation, interviews, questionnaires, pretest and posttest results, and documentation with qualitative and quantitative data analysis techniques.

The results of this study are in the form of interactive media products Si Bowo (Learn Javanese) based on *powerpoint* material on understanding geguritan text with the theme of natural beauty in grade IV developed using the Borg and Gall model. The results of the validation of Si Bowo interactive media based on *powerpoint* have met the criteria very valid with the results of the material expert test 92.7%, the media expert test 85% so that product qualification is declared very valid and interesting to use. In addition, the use of interactive media Si Bowo the results of research on improving learning outcomes showed an average *pretest* score of 39.7 and a *posttest* score of 85.5 which was carried out by analyzing the Gain test so that both there was increase after using interactive media Si Bowo based on *powerpoint*. Based on these results, it is stated that there is an increase in learning outcomes from the use of interactive media Si Bowo based on *powerpoint* on the learning outcomes of fourth grade students of SDIT Salsabila Kepanjen.

Keywords: Interactive Media, *Powerpoint*, Geguritan Text, Learning Outcomes.

خلاصة

عز الحق، أري ٢٠٢٤، تطوير وسائل الإعلام التفاعلية سي بوو (سيناو بوسو جاو) لتحسين نتائج التعلم في تعلم اللغة الجاوية لطلاب الصف الرابع من معهد سلسبيلا كيبانجين للتكنولوجيا في ولاية ساسابيللا، أطروحة، برنامج دراسة تعليم المعلمين في مدرسة الابتداء في كلية التربية وعلوم الكيجوروان، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانج.

الوسائط التفاعلية ألفان وأربعة وعشرون)، الوسائط المستندة إلى برنامج باوربوينت لمواضيع اللغة الجاوية، هي إحدى الوسائط التي يمكن استخدامها في عملية التعلم والتي تحتوي على الكفاءات الأساسية والمؤشرات والمواد المتعلقة بفهم النصوص الجيجوريتانية مع موضوع الجمال الطبيعي، وممارسة الأسئلة للمساعدة في تحسين النتائج تعلم الطلاب المستخدمة لطلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة سلسبيلا كيبانجين. يهدف هذا البحث إلى تحديد عملية تطوير الوسائط التفاعلية ألفان وأربعة وعشرون) المعتمدة على باوربوينت، وتحديد الزيادة في نتائج تعلم الطلاب بعد استخدام الوسائط التفاعلية ألفان وأربعة وعشرون).

يستخدم هذا البحث نوع البحث والتطوير (البحث والتطوير) من خلال تطبيق نموذج التطوير الذي اقترحه بورغ & غيل. كان المشاركون في هذا البحث طلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة سلسبيلا كيبانجين، ويبلغ عددهم ١٨ طالبًا. تستخدم تقنيات جمع البيانات الملاحظة والمقابلات والاستبيانات ونتائج الاختبار القبلي والبعدى، والتوثيق باستخدام تقنيات تحليل البيانات النوعية والكمية.

نتائج هذا البحث هي المنتج الإعلامي التفاعلي ألفان وأربعة وعشرون المعتمد على مادة باوربوينت حول فهم النصوص الجيجوريتانية مع موضوع الجمال الطبيعي للصف الرابع والذي تم تطويره باستخدام نموذج بورغ وغال. لقد استوفت نتائج التحقق من صحة الوسائط التفاعلية المستندة إلى باوربوينت الخاصة بالمعايير الصحيحة للغاية مع نتائج اختبار خبير المواد بنسبة ٩٢،٦%، ونتائج اختبار خبير الوسائط بنسبة ٨٥%، لذلك تم الإعلان عن أن مؤهلات المنتج صالحة جدًا ومثيرة للاهتمام للاستخدام. بصرف النظر عن ذلك، فإن استخدام الوسائط التفاعلية سي بوو نتيجة للبحث حول تحسين نتائج التعلم يُظهر متوسط درجات الاختبار القبلي ٣٩.٧ ودرجة الاختبار البعدى ٨٥.٥ والتي تم تنفيذها باستخدام تحليل اختبار الكسب بحيث كانت هناك زيادة بعد الاستخدام. الوسائط التفاسي بوو المستندة إلى باوربوينت. بناءً على هذه النتائج، يُذكر أن هناك زيادة في نتائج التعلم من استخدام الوسائط التفاعلية سي بوو المبنية على باوربوينت على نتائج التعلم لطلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة سلسبيلا كيبانجين.

الكلمات الدالة: الوسائط التفاعلية، برنامج باوربوينت، النص الجيجوريتاني، نتائج التعلم

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Identitas bangsa Indonesia kaya akan budaya dan bahasa. Bahasa daerah di Indonesia yang telah diidentifikasi dan divalidasi sebanyak 718 bahasa dari 2.560 daerah pengamatan (tidak termasuk dialek dan subdialek) salah satu diantaranya yakni bahasa Jawa. Pembelajaran Bahasa Jawa merupakan salah satu pembelajaran yang masuk di dalam Muatan Lokal (Mu.Lok) yang ada di Jawa Timur. Pelaksanaan pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar diajarkan dari kelas 1 sampai kelas 6 dengan materi yang diajarkan adalah Aksara Jawa, bernyanyi /nembang dan lain sebagainya¹.

Pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar perlu dilaksanakan dengan sebaik-baiknya untuk mencapai kompetensi inti dan kompetensi dasar yang hendak dicapai. Kompetensi inti dan kompetensi dasar adalah perwujudan kemampuan secara umum yang harus dikuasai oleh siswa. Fakta di lapangan penggunaan bahasa Jawa menjadi kurang populer di kalangan anak-anak sekolah dibuktikan dengan observasi awal peneliti yakni siswa siswi SDIT Salsabila Kepanjen sering menggunakan serapan bahasa Inggris seperti *buy*, *humble* dst. Bahasa asing seperti Bahasa Inggris yang dirasa lebih berguna untuk bekal siswa guna mempersiapkan masa depannya. Berbagai platform dan media yang menunjang pembelajaran bahasa asing membuat Bahasa asing lebih diminati

¹ Tita Aulia, Dinie Anggraeni Dewi, dan Rizky Saeful Hayat, "Penurunan Pada Eksistensi Penggunaan Bahasa Daerah Dalam Interaksi Generasi Masa Kini Berkenaan Dengan Literasi Kebudayaan," *Jurnal Multidisiplin Indonesia* 1, no. 3 (2023): 52–62.

contohnya dalam game bahasa yang dipahami siswa siswi yakni hanya bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

Berbanding terbalik dengan Bahasa daerah asli Bangsa Indonesia yakni Bahasa Jawa yang kurangnya buku penunjang, media untuk pembelajaran, serta kerumitan Bahasa Jawa menjadi faktor penyebabnya. Tenaga pendidik yang kurang memperhatikan stimulus dalam pembelajaran. Apalagi siswa di generasi sekarang atau yang dijuluki generasi Z dimana dalam pembelajarannya sangat membutuhkan stimulus².

Menurut Raharjo menyatakan bahwa visualisasi mempermudah orang untuk memahami suatu pengertian. Sebuah pemeo/semboyan mengatakan bahwa sebuah gambar “berbicara“ seribu kali dari yang dibicarakan melalui kata-kata (*a picture is worth a thousand words*). Hal ini tidaklah berlebihan karena sebuah wayang atau gambarnya akan lebih menjelaskan barangnya (atau pengertiannya) daripada definisi atau penjelasan dengan seribu kata kepada orang yang belum pernah mengenalnya³.

Media pembelajaran sebagai faktor eksternal dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi belajar karena mempunyai potensi atau kemampuan untuk merangsang terjadinya proses belajar. Misalnya, (a) menghadirkan obyek langka: seperti kereta kencana, jenis-jenis tembang, (b) konsep yang abstrak menjadi konkrit: peribahasa, sistem masyarakat, (c) mengatasi hambatan waktu,

² Sadam Fajar Shodiq, “REKONSTRUKSI STRATEGI PEMBELAJARAN FIQH PADA GENERASI Z,” *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 9, no. 01 (2020): 203–26.

³ Anjar Purba Asmara, Agus Dwi Ananto, dan Nokman Riyanto, “Pengembangan media audio visual tentang praktikum reaksi oksidasi reduksi dan elektrokimia sebagai media pembelajaran mandiri bagi siswa SMA/MA kelas XII semester 1,” *Lantanida Journal* 2, no. 2 (2017): 156–69.

tempat, jumlah dan jarak: siaran radio atau televisi pendidikan, (d) menyajikan ulangan informasi secara benar dan taat asas tanpa pernah jemu: buku teks, modul, program video atau film pendidikan berbahasa daerah,, (e) memberikan suasana belajar yang santai, menarik, dan mengurangi formalitas.⁴

Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri memang gurulah yang menghendaknya untuk membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak didik. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka bahan pelajaran akan sukar untuk dicerna dan dipahami oleh setiap anak didik, terutama bahan pelajaran yang rumit atau kompleks. Banyak sekali media yang dapat di manfaatkan pada masa sekarang baik berupa media konvensional maupun media yang berbasis pada kemajuan teknologi. Media berbasis ICT cenderung lebih menjadi pilihan dikarenakan penggunaannya yang praktis dan mudah di akses dibandingkan media konvensional yang dianggap lebih susah dan memakan waktu yang tidak sebentar.

Salah satu media yang dapat menjadi alternatif adalah Power Point Presentation. Diungkapkan oleh Susilana, menurutnya power point adalah sebuah program aplikasi presentasi di dalam komputer. Dengan bantuan aplikasi ini, bentuk presentasi secara professional bisa dibuat dan bahkan bisa dimasukkan dalam server web untuk diakses sebagai bagian pembelajaran⁵.

⁴ Iqbal Nurul Azhar, "Penggunaan Multimedia Dalam Pengajaran Muatan Lokal Bahasa Daerah" 3 (2009).

⁵ MONICA DEWI, "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS EDMODO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR-

Power point memang menjadi aplikasi yang sangat populer untuk kegiatan presentasi. Programnya yang mudah dioperasikan membuat power point bisa dibuat dan dipakai oleh berbagai kalangan, mulai dari anak kecil sampai orang tua. Power point menjadi pilihan bagi para guru dalam membantu pembelajaran karena menarik, mudah di gunakan, serta murah karena tidak membutuhkan biaya selai perangkat untuk membuatnya.

Kenyataanya, power point sekarang yang disajikan para guru dalam membantu pembelajaran terkesan monoton dan membuat siswa mudah bosan sehingga tidak konsentrasi selama pembelajaran berlangsung dibuktikan dengan sering menemukan siswa siswa yang tidak fokus dan malah asik sendiri atau bermain dengan temannya. Hal ini juga dikarenakan para guru enggan memberikan fitur-fitur menarik yang sudah ada di dalam aplikasi power point sehingga dapat membangkitkan minat belajar siswa. Dengan power point saja yang ditampilkan ditambah dengan metode ceramah, guru sudah merasa cukup dalam memberikan materi pembelajarannya padahal stimulus sangat diperlukan bagi siswa dalam setiap menerima materi. Seperti halnya di SDIT Salsabila Kepanjen, dengan adanya LCD Proyektor yang tersedia menjadi fasilitas yang mubadzir apabila tidak dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Guru menggunakan media tersebut hanya sebagai pendukung dalam pembelajaran selain buku LKS atau tematik yang dipakai oleh siswa. Padahal power point dapat menjadi satu kesatuan dalam pembelajaran saat kelas berlangsung. Dengan

ppt interaktif fokus siswa akan terfokus dan guru menjadi mudah untuk mengkondisikan siswa di dalam kelas.

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun yang mendorong penulis untuk meneliti permasalahan tersebut adalah betapa pentingnya penggunaan media dalam menunjang proses belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran power point yang interaktif dan menarik bagi siswa diharapkan materi pembelajaran dapat tersampaikan dan mempermudah siswa dalam mengingat materi yang disampaikan guru, selain itu guru akan lebih mudah menyampaikan materi karena fokus siswa hanya tertuju pada satu arah yakni LCD Proyektor yang menampilkan materi PPT interaktif. Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk meneliti lebih mendalam tentang “Pengembangan Media Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa di SDIT Salsabila Kepanjen”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, rumusan masalah penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah prosedur pengembangan media interaktif **Si Bowo** yang teruji valid, menarik, dan layak diuji cobakan pada pembelajaran Bahasa Jawa bagi siswa kelas IV SDIT Salsabila Kepanjen?
2. Bagaimanakah perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif **Si Bowo** sebagai media pembelajaran Bahasa Jawa bagi siswa kelas IV SDIT Salsabila Kepanjen?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan pengembangan berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Menjelaskan pengembangan media interaktif **Si Bowo** yang teruji valid, menarik, dan layak diuji cobakan pada pembelajaran Bahasa Jawa bagi siswa kelas IV SDIT Salsabila Kepanjen.
2. Menjelaskan perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif **Si Bowo** sebagai media pembelajaran Bahasa Jawa kelas IV SDIT Salsabila Kepanjen.

D. Manfaat Pengembangan

Pengembangan media Interaktif **Si Bowo** sebagai media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti, mempunyai manfaat sebagai berikut:

- a. Manfaat secara teoritis

Secara teoritis, diharapkan dalam pengembangan ini dapat menambah pengetahuan dan inovasi baru tentang pengembangan media interaktif **Si Bowo** yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Jawa bagi siswa kelas IV SDIT Salsabila Kepanjen.

- b. Manfaat secara praktis

Pada penelitian pengembangan media interaktif **Si Bowo** ini juga dapat memberikan manfaat secara praktis. Berikut adalah manfaat secara praktis:

a) Bagi guru

Dikembangkannya media interaktif **Si Bowo** ini, guru dapat memanfaatkannya sebagai media pembelajaran Bahasa Jawa yang diharapkan siswa merasa senang dalam pembelajaran tersebut.

b) Bagi Siswa

Siswa merasa tidak jenuh atau bosan dan bisa aktif dengan adanya media interaktif **Si Bowo** sebagai media pembelajaran Bahasa Jawa.

c) Bagi Sekolah

Adanya pengembangan media interaktif **Si Bowo** ini, dapat menjadi memberi inovasi bagi sekolah dalam menyediakan media pembelajaran yang kreatif dan efektif serta bangga memiliki guru yang mampu meningkatkan sistem pembelajaran menghasilkan siswa yang berprestasi dan unggul.

d) Bagi peneliti

Penelitian pengembangan ini dapat memberikan pengetahuan baru tentang media interaktif **Si Bowo** dan syarat kelulusan S1 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

a. Asumsi Pengembang

Asumsi pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif **Si Bowo** diharapkan menjadi media yang berkualitas dan menarik perhatian siswa sehingga dapat membantu proses pembelajaran Bahasa Jawa.

2. Media interaktif **Si Bowo** mampu membuat siswa aktif di dalam proses pembelajaran.
 3. Media interaktif **Si Bowo** pada pembelajaran Bahasa Jawa mampu digunakan oleh guru dalam pembelajaran.
- b. Keterbatasan Pengembang

Selain itu, peneliti memiliki batasan-batasan dalam penerapannya antara lain sebagai berikut:

1. Pengembangan media interaktif **Si Bowo** terbatas pada pembelajaran Bahasa Jawa materi.
2. Uji coba produk dilakukan di kelas IV SDIT Salsabila Kepanjen.
3. Kevalidan pada media interaktif **Si Bowo** dinilai dari beberapa validator.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Adapun spesifikasi produk berupa berbasis *power point* yang nantinya disimpan dalam format pptx pada pembelajaran Bahasa Jawa sebagai berikut:

1. Media ini berbentuk power point yang dapat langsung diakses di Microsoft Office.
2. Media ini terdapat 20 slides yang berisi berbagai macam fitur dan desain yang menarik.
3. Media ini dikombinasikan dengan video dalam menambah keluasan materi.
4. Untuk format video berupa MP4, untuk format musik berupa 3GP, sedangkan untuk format gambar dan animasi berupa HD dan Gif.
5. Pada power point ini terdapat berbagai macam fitur mulai dari panduan penggunaan, profil pengembang dan sebagainya.

6. Media ini juga dilengkapi musik dibagian awal sebelum memulai pembelajaran Bahasa Jawa pada media.
7. Terdapat suara-suara ketika seperti tombol klik, ketika memilih jawaban yang salah ataupun benar
8. Dilengkapi gambar-gambar yang menarik sehingga selama belajar dengan menggunakan media tidak merasa bosan.
9. Untuk formatnya bagi editor memiliki format akhir berupa power point agar bisa di edit kembali. Ketika sudah tidak ada yang ditambah dan diperbaiki bisa di simpan dengan format pptx. PPTX adalah file Presentasi Open XML Microsoft PowerPoint. File-file ini digunakan untuk menyimpan presentasi slide show. File PPTX menggunakan kombinasi XML dan ZIP untuk memampatkan isinya. File PPTX dapat berisi teks berformat, objek, banyak slide, gambar, video, dan lainnya.

G. Orisinalitas Penelitian

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti melakukan pra- reseach, terdapat penelitian terdahulu yang relevan terhadap judul penelitian pengembangan media ppt interaktif, antara lain:

- a. Penelitian pengembangan oleh Anyan Anyan, dkk (2020) yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point” memperoleh hasil bahwa pengembangan media powerpoint interaktif layak digunakan dalam pembelajaran Tematik subtema Keindahan Alam Negeriku di kelas IV. ⁶

⁶ Anyan Anyan, Benediktus Ege, dan Hendry Faisal, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point,” *JUTECH: journal education and technology* 1, no. 1 (2020), <http://jurnal.stkipersada.ac.id/jurnal/index.php/jutech/article/view/14%20-%202020>.

- b. Penelitian pengembangan oleh Nadia Syavira (2021) yang berjudul “Pembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Iinteraktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V SD” memperoleh hasil bahwa pengembangan media powerpoint interaktif layak digunakan dalam pembelajaran.⁷
- c. Menurut penelitian Ni Luh Putu Sintia Dewi dan Ida Bagus Surya Manuaba (2021) yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD” memperoleh hasil bahwa media powerpoint interaktif ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.⁸
- d. Menurut penelitian Ni Made Arie Kusuma Putri 2022 yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Kontekstual Materi Karakteristik Hewan Berdasarkan Tempat Hidupnya Muatan Ipa Kelas IV SD NO. 3 Kerobokan Kaja “ memperoleh hasil bahwa media powerpoint layak digunakan dalam pembelajaran.⁹
- e. Menurut penelitian Trisniawati, dkk (2021) yang berjudul “ Pengembangan Media Power Point Interaktif Pada Pembelajaran

⁷ Nadia Syavira, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd,” *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika* 5, no. 1 (2021): 84–93.

⁸ Ni Luh Putu Sintia Dewi dan Ida Bagus Surya Manuaba, “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD,” *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 1 (2021): 76–83.

⁹ Ni Made Arie Kusuma Putri, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS KONTEKSTUAL MATERI KARAKTERISTIK HEWAN BERDASARKAN TEMPAT HIDUPNYA MUATAN IPA KELAS IV SD NO. 3 KEROBOKAN KAJA” (PhD Thesis, Universitas Pendidikan Ganesha, 2022), <https://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/10767>.

Tematik Siswa Kelas V “ memperoleh hasil bahwa media powerpoint layak digunakan sebagai media pembelajaran.¹⁰

¹⁰ Trisniawati Trisniawati, Arina Aulia Niswatul Muniroh, dan Retno Utaminingsih, “Pengembangan Media Power Point Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V,” *Perspektif Ilmu Pendidikan* 35, no. 2 (2021): 130–39.

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Penelitian, Judul, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point (Anyan Anyan, dkk, 2020)	- Pengembangan media <i>power point</i> interaktif - Subjek penelitian kelas IV	- Mata Pelajaran tematik subtema Keindahan Alam Negeriku	Pengembangan layak digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada Pelajaran tematik subtema Keindahan Alam Negeriku. Media berfokus pada seperti teks, gambar, suara bahkan video dan animasi.
2.	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Iinteraktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V SD (Nadia Syavira,2020)	- Pengembangan media <i>power point</i> Interaktif	- Subjek penelitian kelas V - Materi Sistem Pencernaan Manusia	Pengembangan media powerpoint interaktif layak digunakan dalam materi pencernaan kelas V SD. Media berfokus pada fitur audio penjelasan materi dari isi materi.
3.	Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD (Ni Luh Putu Sintia Dewi dan Ida Bagus Surya Manuaba, 2021)	- Pengembangan media <i>power point</i> interaktif	- Subjek penelitian kelas VI Mata Pelajaran IPA	Pengembangan media <i>powerpoint</i> interaktif layak digunakan pada kegiatan pembelajaran dalam mata pelajaran IPA kelas VI SD. Media berfokus pada teks, animasi, audio, dan video.

4.	Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Kontekstual Materi Karakteristik Hewan Berdasarkan Tempat Hidupnya Muatan Ipa Kelas IV SD NO. 3 Kerobokan Kaja (Putri, Ni Made Arie Kusuma, 2022)	- Pengembangan media power point interaktif	<ul style="list-style-type: none"> - Subjek penelitian kelas IV - Subtema Karakteristik Hewan Berdasarkan Tempat Hidupnya 	Pengembangan media powerpoint interaktif layak digunakan dalam karakteristik hewan berdasarkan tempat hidupnya kelas IV SD. Media berfokus pada teks, audio dan video.
5.	Pengembangan Media Power Point Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V (T Trisniawati, dkk 2021)	- Pengembangan media Power point Interaktif	<ul style="list-style-type: none"> - Subjek penelitian kelas V - Subtema Komponen Ekosistem 	Pengembangan media powerpoint interaktif layak digunakan dalam materi komponen ekosistem kelas V SD. Media berfokus hanya pada penambahan video.

H. Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahan dalam penafsiran judul penelitian, istilah-istilah yang relevan dengan penelitian pengembangan ini didefinisikan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu sarana atau alat bantu yang dapat dipergunakan sebagai perantara untuk mengajar atau membantu seorang guru dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran.

2. *Power Point* Interaktif

Power Point Interaktif adalah sebuah *software* aplikasi dari microsoft yang dapat menjadi alat bantu dalam membuat uraian dalam bentuk *slideshow* sehingga materi dapat ditampilkan lebih efektif dan professional.

3. Pembelajaran Bahasa Jawa

Pembelajaran Bahasa Jawa merupakan pembelajaran yang masuk di dalam Muatan Lokal (Mu.Lok). Pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar diajarkan dari kelas 1 sampai kelas 6 dengan materi yang diajarkan beraneka ragam seperti Aksara Jawa, bernyanyi atau nembang dan lain sebagainya.

4. Materi Teks Geguritan

Geguritan adalah salah satu materi pada pembelajaran Mu.lok Bahasa Jawa yang membahas tentang sastra indah Jawa atau lebih dikenal sebagai puisi yang memiliki aturan guru gatra, guru wilangan dan guru lagu.

5. Media Interaktif Si Bowo

Media interaktif atau media komunikatif dua arah yang berbasis dari *software* powerpoint yang didalamnya terdapat berbagai macam fitur seperti materi tekstual, audio, video sebagai sumber materi baru serta dilengkapi fitur latihan soal dengan notifikasi benar atau salah dalam menjawab untuk membantu siswa dalam belajar pada pembelajaran Bahasa Jawa khususnya dalam materi memahami teks geguritan bertema kaendahan alam.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan pada penelitian ini akan disusun sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, dalam bab pertama menguraikan latar belakang masalah, tujuan penelitain, manfaat pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembang, spesifikasi produk, orisinalitas penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Kajian Pustaka, dalam bab tinjauan pustaka ini, membahas landasan teori tentang media pembelajaran, media ppt interaktif, dan materi tentang teks geguritan. Bab ini juga membahas kerangka berpikir.

BAB III Metode Penelitian, berisi uraian jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan serta pengujian terhadap produk, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpul data, jenis data, teknik analisis data dan storyboard.

BAB IV Hasil Pengembangan, menyajikan uraian hasil pengembangan media interaktif materi teks geguritan. Uraian hasil pengembangan meliputi

proses pengembangan, penyajian dan analisis data uji produk, dan revisi produk.

BAB V Pembahasan, menjelaskan hasil penelitian berdasarkan data penelitian.

BAB VI Penutup, bab keenam berisikan kesimpulan hasil pengembangan media pembelajaran dan saran untuk meningkatkan kualitas media pengembanga dan pembelajaran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Gerlach & Ely (dalam Azhar Arsyad), bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah materi manusia, atau peristiwa yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Jadi, menurut pengertian ini, guru, teman sebaya, buku teks, lingkungan sekolah, bagi seorang siswa adalah media. Pemahaman ini sejalan dengan batasan yang dikemukakan oleh Gagne yang menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen di lingkungan siswa yang dapat merangsang belajar siswa.¹¹

Hamka menyatakan bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu fisik atau non-fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa untuk memahami materi dengan lebih efektif dan efisien. Menurut pendapat lain, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan meningkatkan pikiran dan minat siswa untuk belajar¹².

¹¹ Nizwardi Jalinus Dan Ambiyar Ambiyar, "Media Dan Sumber Pembelajaran," 2016, [Http://Repository.Unp.Ac.Id/21330/1/Wiwi-Media%20dan%20sumber.Pdf](http://Repository.Unp.Ac.Id/21330/1/Wiwi-Media%20dan%20sumber.Pdf).

¹² JULIANA SIHOTANG, "PENGEMBANGAN AKTIVITAS GERAK PADA MEDIA BOLA WARNA-WARNI DALAM MATERI PELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS V SDN 064023 KEMENANGAN TANI TP 2023/2024" (PhD Thesis, UNIVERSITAS QUALITY, 2024), <http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/id/eprint/2890>.

Definisi diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yakni sebuah alat yang menjadi sarana dan prasarana dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat merangsang minat, mendorong kreatifitas dan kemmpuan berfikir kreatif siswa.

a. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran tentunya digunakan dikarenakan memiliki fungsi yang penting dalam sebuah proses pembelajaran sehingga menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri. Terdapat 5 fungsi media pembelajaran, antara lain:

1. Pemusat fokus perhatian siswa

Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dan sesuai dapat berfungsi sebagai pemusat perhatian siswa. Apalagi jika media pembelajaran itu bersifat menarik, interaktif dan berinovasi.

2. Penggugah emosi dan motivasi siswa

Reaksi siswa jika dihadirkan sesuatu yang biasa akan datar-datar saja. Berbeda lagi, jika guru menghadirkan materi pembelajaran dalam bentuk dan kemasan yang berbeda dengan di buku. Misal gambar yang lebih menarik dari sisi warna atau dimensi. Maka emosi dan motivasi siswa terhadap suatu hal (dalam hal ini materi pembelajaran) dapat dengan mudah tertarik dan merasa penasaran. Dengan demikian siswa akan terdorong lebih memaknai materi yang dipelajari. Dengan menggunakan

media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas juga dapat membuat suasana kelas lebih hidup. Salah satu penyebabnya adalah karena media pembelajaran mempunyai fungsi penting yaitu sebagai pembangkit motivasi belajar. Jika guru menggunakan media yang beraga yang sesuai saat mengajar di kelas, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar.

3. Pengorganisasi materi pembelajaran

Seorang siswa akan lebih mudah memahami materi dan meningkatkan daya ingat jika materi disusun dengan cara yang baik dan menarik.

4. Penyama persepsi

Siswa harus mempelajari banyak materi di dalam kelas, terutama siswa sekolah dasar, banyak belajar hal baru. Membantu mereka menjelaskan sesuatu yang abstrak melalui media pembelajaran adalah cara termudah untuk menyajikannya. Siswa memiliki pemahaman yang sama tentang hal yang konkret, namun mereka akan memiliki pemahaman yang berbeda jika disampaikan secara lisan atau abstrak.

5. Pengaktif respon siswa

Pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa tidak termotivasi untuk mengikuti pelajaran dan cenderung menjadi pasif. Namun, pembelajaran yang menggunakan berbagai media

dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar.¹³

b. Kriteria pemilihan media pembelajaran

Untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif, tepat sasaran dan sesuai dengan kemampuan siswa, dalam pemilihan media harus mempertimbangkan kondisi siswa, lingkungan, dan masyarakat setempat. Seorang guru memang tidak selalu menggunakan media pembelajaran. Akan tetapi, ketika menggunakan media pembelajaran, ada beberapa hal yang harus diperhatikan.¹⁴ Cara memilih media pembelajaran yang diungkapkan oleh Soeparno adalah sebagai berikut:

- a. Hendaknya memahami karakteristik setiap media.
- b. Hendaknya memilih media yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.
- c. Hendaknya memilih media yang sesuai dengan metode yang digunakan.
- d. Hendaknya memilih media yang sesuai dengan materi yang akan dikomunikasikan.
- e. Hendaknya memilih media yang sesuai dengan keadaan siswa, termasuk jumlah, usia maupun tingkat pendidikannya.

¹³ Hamzah Pagarra dkk., "Peningkatan kompetensi guru dalam mengevaluasi pembelajaran daring menggunakan aplikasi berbasis tes dan penugasan online," *Publikasi Pendidikan* 10, no. 3 (2020): 260–65.

¹⁴ Rosid Tamami, "Pemanfaatan Media Interaktif (MPI) Untuk Visualisasi Konsep Menggambar Grafik Persamaan Garis Lurus," *Indonesian Digital Journal of mathematics and educations* 1, no. 1 (2014).

- f. Hendaknya memilih media yang sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan tempat media dipergunakan.
- g. Janganlah memilih medianhanya karna bahan tersebut satu-satunya yang dimiliki¹⁵.

2. Media Interaktif

a. Pengertian multimedia interaktif

Arti kata interaktif sendiri menurut KBBI yakni bersifat saling aktif. Multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang pengoperasiannya ada pada pengguna. Menurut Purnama (2013), multimedia interaktif adalah gabungan dari teks digital, audio gambar, grafik, animasi dan video yang dikontrol oleh pengguna¹⁶.

b. Pengertian powerpoint interaktif

Microsoft Power Point adalah perangkat lunak yang digunakan untuk merancang materi presentasi dalam bentuk slide. Menurut Susilana, power point merupakan program aplikasi presentasi pada komputer. Dengan bantuan perangkat lunak ini, seseorang dapat dengan mudah membuat presentasi profesional yang dapat digunakan sebagai bahan belajar. Dennis Austin dan Bob Gaskins adalah dua orang yang pertama kali mengembangkan program ini. Saat itu Microsoft Power Point digunakan sebagai presenter oleh Forethought, Inc. dan kemudian Namanya diubah menjadi power point. Power point adalah aplikasi

¹⁵ Diana Fransiska dan Umar Darwis, "Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi articulate storyline 3 berorientasi PAIKEM pada tema kayanya negeriku kelas IV SD," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu* 4, no. 1 (2022): 104–15.

¹⁶ Merra Rorita, Saida Ulfa, dan Agus Wedi, "Pengembangan multimedia interaktif berbasis mobile learning pokok bahasan perkembangan teori atom mata pelajaran kimia kelas x sma panjura malang," *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran* 4, no. 2 (2018): 70–75.

Microsoft Office yang paling banyak digunakan selain Microsoft Word dan Excel.¹⁷

c. Manfaat media *powerpoint* interaktif

Setiap program dibuat dengan tujuan yang jelas, tidak terkecuali Power Point. Program atau software ini memiliki berbagai fungsi dan manfaat, antara lain;

1. Memudahkan pengguna untuk mengatur materi yang akan disampaikan.
2. Memudahkan audiens untuk memahami materi presentasi karena hanya menampilkan poin-poin utama yang disajikan dalam bentuk slide.
3. Membuat penyajian materi lebih berkesan, apalagi jika pengguna menambahkan animasi di dalamnya, karena pada kasus yang sering ditemui penonton kurang fokus dan bosan jika materi yang ditampilkan monoton.¹⁸

Manfaat lain dari pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Power point ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak selanjutnya. 1). Siswa: meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk mempelajari materi pembelajaran. 2). Guru: dapat memacu guru untuk

¹⁷ Nurul Hasanah, "Pelatihan penggunaan aplikasi microsoft power point sebagai media pembelajaran pada guru sd negeri 050763 gebang," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 2 (2020): 34–41.

¹⁸ Hasanah.

selalu kreatif dan berinovasi membuat proses belajar mengajar menarik dan menyenangkan dengan membuat atau memodifikasi media pembelajaran¹⁹

d. Kelebihan media *powerpoint* interaktif

Seperti program aplikasi lainnya, *Power point* juga memiliki kelebihan dan kekurangan, diantaranya kelebihan adalah:

- 1) Memudahkan pengguna untuk membuat slide presentasi.
- 2) Microsoft power point memudahkan seseorang yang sering melakukan presentasi di depan umum, terutama menggunakan alat bantu seperti proyektor layar.
- 3) Dilengkapi dengan berbagai macam tools seperti text art, image import, animation import, videoimport dan lain-lain yang akan membuat tampilan slide menjadi menarik.
- 4) Tidak hanya itu, keberadaan fitur ini juga berguna bagi mereka yang ingin menyisipkan suara untuk menghasilkan slide yang lebih hidup dan membangkitkan emosi tertentu saat disajikan.
- 5) Template yang bervariasi, merupakan salah satu fitur pada power point untuk mempercantik background pada tampilan presentasi.
- 6) Ekspor pdf, untuk memudahkan pengguna berbagi file yang telah dibuat dan dicetak di power point.
- 7) Fitur kolaborasi, memungkinkan satu orang untuk mengedit file presentasi secara bersamaan dari komputer yang berbeda.

¹⁹ Tamami, "Pemanfaatan Media Interaktif (MPI) Untuk Visualisasi Konsep Menggambar Grafik Persamaan Garis Lurus."

- 8) Fitur cloud, yaitu fitur save tonone cloud, yaitu penyimpanan sebelum pengguna memasukkannya ke penyimpanan local.
- 9) Fitur authoring, untuk melindungi dokumen dari pihak yang tidak bertanggung jawab,yaitu dengan memberikan otorisasi.

3. Hasil Belajar

a. Definisi Keberhasilan Belajar Mengajar

Keberhasilan atau kegagalan dalam proses belajar mengajar merupakan sebuah ukuran atas proses pembelajaran. Apabila merujuk pada rumusan oprasional keberhasilan belajar, maka belajar dikatakan berhasil apabila diikuti ciri-ciri:

1. Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok.
2. Perilaku yang digariskan dalam Tujuan Pengajaran Khusus (TPK) telah dicapai oleh siswa baik secara individu maupun kelompok.
3. Terjadinya proses pemahaman materi yang secara sekuensial (sequential) mengantarkan materi tahap berikutnya.

Ketiga ciri keberhasilan belajar diatas, bukanlah semata-mata keberhasilan dari segi kognitif, tetapi mesti melumat aspek-aspek lain, seperti aspek efektif dan psikomotorik. Pengevaluasian salah satu aspek saja akan menyebabkan pengajaran kurang memiliki makna yang bersifat komprehensif²⁰.

²⁰ Tamami.

Hasil belajar siswa yaitu sesuatu yang didapat oleh siswa setelah proses belajar mengajar yang dapat diukur dalam proses evaluasi. Sedangkan evaluasi merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian, pengukuran dan perbandingan hasil belajar siswa dengan tujuan pembelajaran. Tujuan utama evaluasi selain untuk mengetahui hasil belajar siswa juga untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata dan juga symbol. Apabila tujuan utama dari evaluasi hasil belajar ini sudah terealisasi, maka hasilnya dapat difungsikan dan ditunjukkan untuk berbagai keperluan²¹.

4. Landasan Pembelajaran Bahasa Jawa

a. Hakikat pembelajaran bahasa Jawa

Bahasa Jawa merupakan pembelajaran yang tergolong dalam mata pelajaran muatan lokal. Pemerintah Indonesia menyatakan bahwa muatan lokal menjadi bagian dalam Kurikulum 2013.

Bahasa adalah alat untuk komunikasi yang dapat digunakan untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan dalam bentuk lisan maupun tulisan. Ekspresi dapat muncul akibat adanya dorongan maupun desakan dari dalam diri masing-masing untuk menyampaikan/mengungkapkan maksud tertentu kepada orang lain, sehingga dapat diterima dan memberikan kepuasan pribadi menurut Permadi. Ekspresi yang

²¹ Roni Parma, Fakhriina Hidayani, dan Arie Asnaldi, "Evaluasi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada masa pandemi," *Jurnal MensSana* 7, no. 1 (2022): 31–38.

disampaikan dalam bentuk bahasa termasuk bagian dari identitas dan karakter seseorang karena dapat menunjukkan sifat-sifat orang yang menggunakan sehingga dapat diketahui karakter yang tersembunyi.

Dapat disimpulkan, dari uraian diatas Mulok Bahasa Jawa mengajarkan kepada siswa agar mempunyai keterampilan yang dibutuhkan dan dimanfaatkan siswa baik itu lisan maupun tulisan dalam Bahasa Jawa contohnya pada materi teks geguritan.

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Jawa

Tujuan pembelajaran bahasa jawa di sekolah dasar adalah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) Berkomunikasi secara efektif dan sesuai dengan etika dan budaya Jawa baik secara lisan maupun tertulis, (2) Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Jawa sebagai bahasa daerah yang mendukung Bahasa Indonesia, (3) Memahami bahasa jawa dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, (4) Menggunakan bahasa jawa untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, (5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, (6) Menghargai dan mengembangkan sastra Jawa sebagai khazanah budaya jawa.²²

Pembelajaran bahasa Jawa diharapkan dapat membantu siswa mengenal dirinya, lingkungannya, menerapkan dalam tata krama

²² Dewianti Khazanah, "Kedudukan Bahasa Jawa Ragam Krama pada Kalangan Generasi Muda: Studi Kasus di Desa Randegan, Kecamatan Dawarblandong, Mojo-kerto dan di Dusun Tutul, Kecamatan Ambulu, Jember," *Jurnal Pengembangan Pendidikan* 9, no. 2 (2012): 210165.

budayanya, menghargai potensi bangsanya, sehingga mampu mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat, dan dapat menemukan serta menggunakan kemampuan analisis, imajinatif dalam dirinya.²³

Dilihat dari beberapa tujuan diatas maka dapat diketahui bahwa pembelajaran bahasa jawa diarahkan untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emsional dan sosial, memperhalus bahasa Jawa budi pekerti, dan meningkatkan pengetahuan siswa, serta meningkatkan sarana komunikasi antar siswa dengan guru.

Fungsi bahasa jawa adalah sebagai berikut: 1) Sebagai lambang kebanggaan daerah, 2) Lambang identitas daerah, 3) Alat berhubungan didalam keluarga masyarakat daerah. Bahasa jawa sebagai lambang kebanggan daerah yaitu agar dalam diri siswa memiliki rasa bangga terhadap bahasa Jawa, sehingga ia akan selalu menggali informasi tentang bahasa Jawa. Dengan kata lain dalam kegiatan informasi tersebut, siswa juga sekaligus berupaya melestarikan budaya Jawa. Bahasa Jawa sebagai lambang identitas daerah pengertian bahawa dengan menggunakan bahasa Jawa, kita mempunyai identitas sebagai masyarakat Jawa, terlebih ketika berada di daerah lain.²⁴

²³ Yashinta Dianingrum, "Pemahaman Siswa Sd Terhadap Materi Pembelajaran Bahasa Jawa Ditinjau Dari Minat Baca" (Phd Thesis, Stkip Pgri Pacitan, 2021), <https://Repository.Stkippacitan.Ac.Id/Id/Eprint/628/>.

²⁴ Deni Herawati, Muhammad Hermintoyo, dan Mujid Farihul Amin, "Afiks Pembentuk Verba Bahasa Jawa Dialek Tegal Kajian Deskriptif Struktural," *Suluk Indo* 1, no. 2 (2012): 26–32.

c. Teks Geguritan

Tradisi Jawa mengenal wacana sastra yang menggunakan bahasa padat, pekat, dan memiliki makna yaitu Geguritan (Puisi Jawa). Geguritan merupakan cipta sastra terbaru yang hidup hingga kini dan tidak memiliki kebakuan puitik. Geguritan berasal dari kata dasar gurit yang berarti Kidung atau tulisan yang berujud tataan.

Geguritan dibagi menjadi dua yaitu: Geguritan Gagrag lawas (tradisional) dengan ketentuan: terdiri dari 4-8 baris, jumlah suku kata tiap larik sama, jatuhnya suara tiap akhir kalimat sama, dimulai dengan kata “sun Nggegurit.” Geguritan Gagrag Anyar disebut puisi Jawa modern lebih mengutamakan pada pilihan kata yang berisin (Diksi), gaya bahasa (Purwakanthi, Dwi Purwa, Dwiwasana, seselan), Irama. Membaca geguritan diperlukan gaya agar menimbulkan efek keindahan.²⁵

B. Perpektif Teori Dalam Islam

Pada saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan sangat pesat. Dunia pendidikan juga dipengaruhi oleh kemajuan teknologi ini. Guru harus dapat menggunakan teknologi yang tersedia di sekolah untuk memenuhi tuntutan zaman. Bahkan guru juga harus kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan keika pembelajaran. Proses pendidikan islam sudah ada semenjak zaman Rasulullah Saw.

²⁵ Anastasia Dwi Wiwik Indriati, Kuntoro Kuntoro, Dan Akhmad Djazuli, “Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Seni Dan Budaya Menggunakan Video Teaterikalisisi Cowongan Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar P-Issn 2087* (2019): 412x.

Pada zaman Nabi Saw. sebenarnya media pembelajaran itu sendiri sudah ada dan digunakan oleh Rasulullah Saw. Beliau dalam mengajarkan ilmu pengetahuan kepada para sahabatnya tidak lepas dari adanya sebuah media sebagai sarana penyampaian materi ajaran agama Islam.²⁶

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengaja juga dapat kita temukan dalam Al-Quran. Firman Allah Swt. dalam surah al-Nahl ayat 44, yaitu:

اِبَالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَاَنْزَلْنَا اِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ اِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُوْنَ

Artinya: “Kami turunkan kepadamu Alquran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”.

Dari ayat tersebut, bisa kita simpulkan bahwa Al-qur’an telah menjelaskan bahwasannya Allah menggunakan media kitab suci-Nya sebagai media pembelajarannagar mereka mampu memahaminya dan media pembelajaran yakni sebuah alat yang membantu pembelajaran lebih baik menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan hal tersebut, pada materi teks geguritan yang Dimana membahas tentang cara berbahasa guna bermanfaat bagi kehidupan. Untuk itu, kita dapat melihat dalam Surat Al-Baqarah ayat 104 yang berbunyi:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا لَا تَقُوْلُوْا رَاعِنَا وَقُوْلُوْا اَنْظُرْنَا وَاسْمَعُوْا وَلِلْكَافِرِيْنَ عَذَابٌ اَلِيْمٌ

²⁶ Abdul Haris Pito, “Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur’an,” *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan* 6, no. 2 (2018): 97–117.

Artinya: “ hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu katakan (kepada Muhammad): "Raa'ina", tetapi katakanlah: "Unzhurna", dan "dengarlah". Dan bagi orang-orang yang kafir siksaan yang pedih”.²⁷

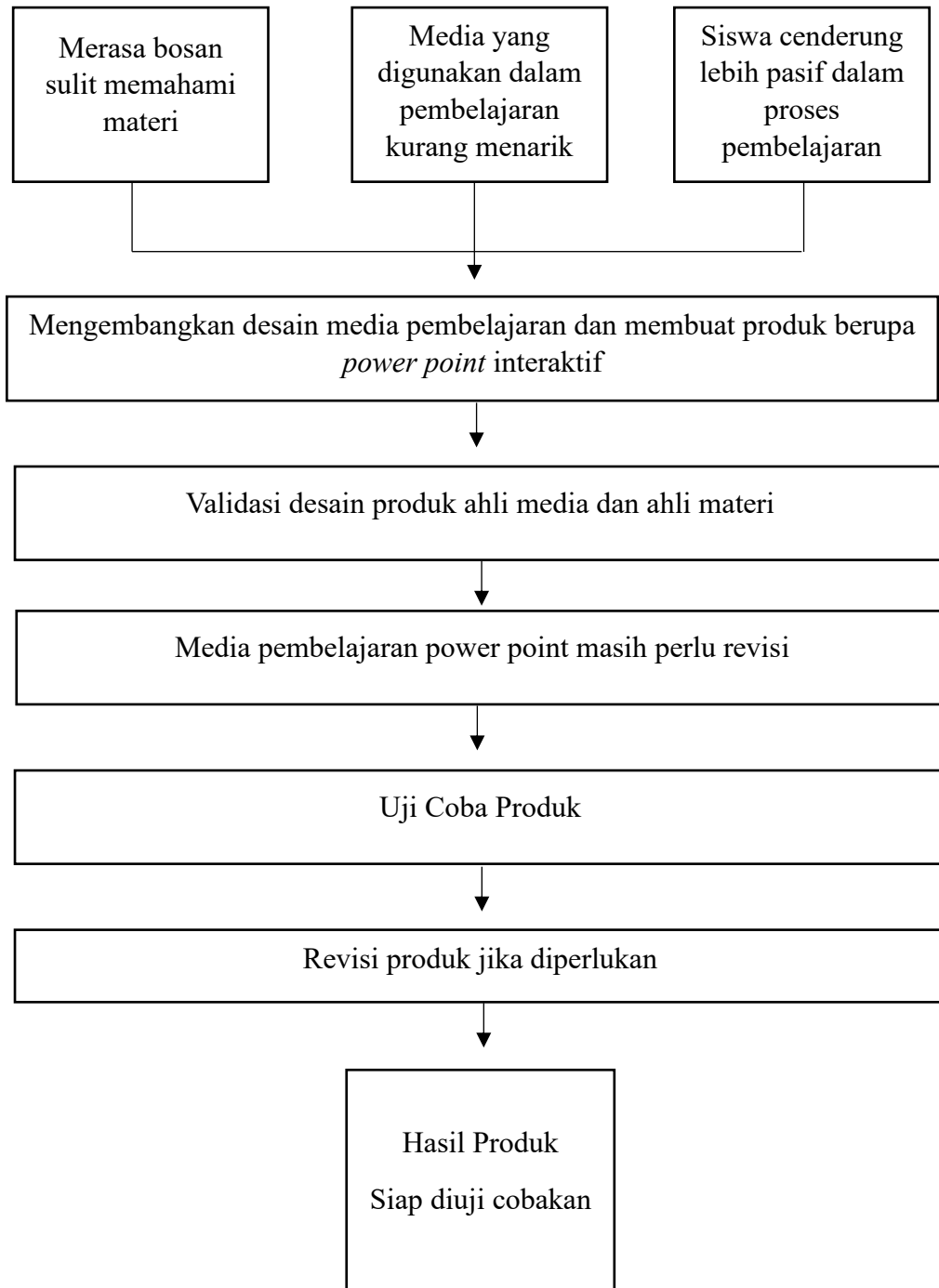
Dari ayat tersebut, kita mengetahui bahwa Islam merupakan agama yang menghendaki penganutnya untuk menjaga lisan nya Dimana dijelaskan di ujung ayatnya yakni bilamana seseorang tidak menjaga tutur Bahasanya maka runtuhlah budi luhurnya.

Produk yang akan dikembangkan adalah media ppt interaktif yang akan digunakan untuk menarik minat atau menstimulus belajar siswa serta membuat proses pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan. Penggunaan ppt interaktif dipilih karena salah satu upaya menunjang motivasi belajar siswa, membantu melatih daya ingat siswa mengelola kreatifitas dan keterampilan, dan inovasi guru dalam pembelajaran sehingga tidak membosankan , serta menjadi tolak ukur atau patokan apakah pembelajaran yang dilaksanakan sudah dengan yang diharapkan atau belum. Oleh karena itu, peneliti ingin menggunakan media pembelajaran ppt interaktif dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Jawa sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran.

²⁷ Apriliza Dotari, “Analisis Konsep Himpunan Pada Surah Al-Baqarah Dalam Al-Quran” (Phd Thesis, Uin Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022), [Http://Repository.Iainbengkulu.Ac.Id/9599/](http://Repository.Iainbengkulu.Ac.Id/9599/).

C. Kerangka Berpikir

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.



Sumber: Data diolah peneliti

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDIT Salsabila Kapanan dengan menggunakan metode R&D (research and development) atau yang disebut dengan metode penelitian pengembangan. Pemilihan jenis penelitian ini dikarenakan sesuai dengan tujuan penelitian yakni untuk menghasilkan suatu produk dan produknya dapat diuji keefektifitasannya agar dapat bermanfaat bagi masyarakat yang bersifat analisis kebutuhan.²⁸ Penelitian pengembangan ini dihasilkan untuk membantu proses dalam sebuah pembelajaran dengan melalui beberapa tahapan perancangan produk, validasi produk kepada para ahli dan respon siswa dan guru.

B. Model Pengembangan

Penelitian pengembangan media interaktif **Si Bowo** ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang paling populer digunakan.. Model Borg and Gall memiliki 10 tahapan pengembangan, yaitu: *Research and Information collection, planning, preliminary form of Product Implementation, preliminary Field Testing, main Product Revision, main Field Testing, operational Product Revision, operational Field Testing, final Product Revision, Dissemination and Implementasi.*²⁹

²⁸ Agus Zaenul Fitri Dan Nik Haryanti, "Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method Dan Research And Development," *Malang: Madani Media*, 2020.

²⁹ Walter R. Borg Dan Meredith D. Gall, "Educational Research: An Introduction," *British Journal Of Educational Studies* 32, No. 3 (1984), <https://philpapers.org/rec/BORERA-2>.

Pada dasarnya prosedur penelitian pengembangan R&D dalam dunia pendidikan mempunyai banyak ragam model. Namun, model pengembangan Borg and Gall termasuk model yang paling sering digunakan, karena model ini adalah model pengembangan prosedural yang dapat digunakan untuk melakukan pengembangan dalam berbagai bidang. Model ini dianggap cocok pada penelitian ini dikarenakan terdapat beberapa tahap pengujian yang ideal daripada model pengembangan yang lainnya. Dikarenakan, beberapa model pengembangan yang lain tidak memiliki tahap pengujian.

Tahap pengujian produk dianggap memiliki peranan yang penting. Pada penelitian ini, pengujian awal yang digunakan oleh peneliti pengujian produk terhadap para ahli, sehingga pada proses ini produk dapat dilihat kevalidannya. Peneliti juga melakukan pengujian produk selanjutnya kepada guru dan respon siswa sehingga hasilnya dapat dianalisis dan hasilnya mampu menjawab rumusan masalah. Terdapat 10 langkah menurut model Borg and Gall.

Akan tetapi, pada penelitian ini peneliti menyederhanakan menjadi 6 tahap penelitian ini merupakan penelitian dalam skala kecil yang terhalang oleh keterbatasan biaya, waktu, dan kesamaan tahapan. Hal tersebut didasarkan pendapat Borg and Gall yang menyarankan dalam penelitian skripsi, tesis dan disertasi, penelitian dibatasi dalam skala kecil termasuk kemungkinan untuk membatasi Langkah penelitian.³⁰ Dalam hal ini, peneliti

³⁰ Dimas Sigit Nurfaizi, Cecep Riki, dan Taofik Muhammad, "Pengembangan Smoke Exhaust Menggunakan Arduino Uno dan Sensor MQ-2 Untuk Meminimalisir Asap Buang Di Ruang Praktik

hanya melakukan 6 tahapan peneliti tidak melakukan uji skala luas dan sampai pada tahap ke-enam yakni revisi produk. Enam tahapan ini dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan peneliti tanpa mengurangi nilai penelitian pengembangan.³¹

C. Prosedur Pengembangan

Pada penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan model Borg and Gall.

1. *Research and information collecting* (Penelitian dan Pengumpulan Data).

Pada tahap ini, data yang dikumpulkan oleh peneliti dianalisis dan dipertimbangkan untuk berbagai alasan, termasuk manfaat, kegunaan, dan efek yang dapat dihasilkan oleh produk yang dibuat. Selain melakukan pengumpulan data di SDIT Salsabila Kapanjen ini, peneliti juga melakukan studi literatur dengan membaca tentang penelitian sebelumnya atau terdahulu melalui naskah penelitian atau jurnal.

2. *Planning* (Rancangan produk), merangkai sebuah konsep produk penelitian. Konsep produk ini adalah sebuah ppt interaktif yang menggunakan materi teks geguritan. Media pembelajaran ini disebut dengan **Si Bowo** (Sinau Boso Jowo) . Selain itu, pada tahap ini peneliti sudah menetapkan sasarannya yakni di kelas IV SDIT Salsabila Kapanjen.

3. *Develop preliminary form of produk* (Pengembangan format produk awal), pada tahap ini peneliti sudah mendesain media pembelajaran **Si**

Otomotif SMK Muhammadiyah Tasikmalaya,” *PRODUKTIF: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknologi Informasi* 4, no. 2 (2020): 357–66.

³¹ Borg dan Gall, “Educational research.”

Bowo dengan menggunakan aplikasi Microsoft office yakni *power point*, didalamnya mulai membuat desain sekreatif mungkin mulai dari panduan penggunaan, fitur-fitur sampai dengan penyampaian materi yang nantinya saat digunakan berfokus pada siswa yang aktif sebagai porosnya, guru hanya membantu mengarahkan.

4. *Preliminary field testing and revision* (Uji coba awal dan revisi), setelah melakukan pengujian produk kepada para ahli seperti ahli desain, ahli materi, dan guru. Selanjutnya, peneliti menganalisis dan melakukan perubahan pada kekurangan media pembelajaran ini.
5. *Main field testing* (Pengujian lapangan produk dilakukan). Pada langkah ini, produk diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran oleh siswa. Kemudian pengisian angket respon siswa mengenai produk media pembelajaran.
6. *Operasional product revision* (Revisi produk), setelah melakukan pengisian angket. Jika terdapat permasalahan atau kekuarangan pada media, akan dilakukannya revisi pada media dan tidak ada revisi atau perbaikan jika media itu berhasil.

D. Uji Coba Produk

a. Uji Ahli (Validasi Ahli)

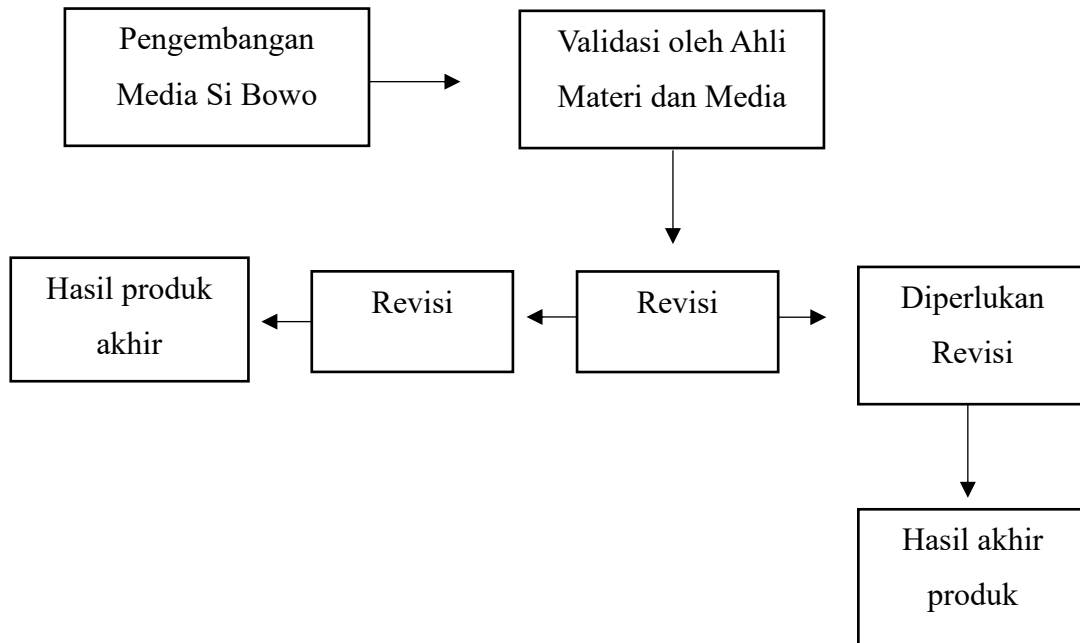
1) Desain Uji Ahli

Validasi ini digunakan untuk memperoleh data secara menyeluruh untuk evaluasi media yang dikembangkan oleh peneliti.

Tujuannya yaitu untuk mengetahui apakah produk yang telah

dikembangkan pada siswa SDIT Salsabila Kepanjen layak atau tidak.

Bagan 3. 1 Desain Uji Ahli.



2) Subjek Ahli

Pada tahap ini melibatkan dua subjek validasi, yaitu ahli media dan ahli materi Bahasa Jawa.

a. Uji Coba

1) Desain Uji Coba

Uji coba produk ini dilakukan melalui beberapa tahapan, dalam penelitian pengembangan ini peneliti melakukan uji coba oleh para ahli. Lembar validasi akan diberikan, agar dapat mengetahui kevalidan dari media tersebut. Jika terbukti valid dan selesai direvisi sesuai masukan validator, media ppt interaktif dapat diuji cobakan kepada kelompok kecil yang dilakukan oleh siswa kelas IV

SDIT Salsabila Kepanjen untuk pembelajaran materi teks geguritan. Setelah siswa dan guru menggunakan media interaktif **Si Bowo** dalam proses pembelajaran, lembar penilaian media diberikan kepada siswa guna melihat respon media pembelajaran yang dibuat.

2) Subjek Uji Coba

a. Uji Ahli

Dilakukan oleh guru SDIT Salsabila Kepanjen dan dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

b. Uji Coba

Subjek yang diambil dari penelitian ini yaitu melibatkan 18 siswi perempuan kelas IVB tahun ajaran 2023/2024 pada semester genap yang telah menerima materi pelajaran teks geguritan dengan tujuan untuk melihat hasil perbedaan pemahaman siswa terhadap media **Si Bowo**.

E. Jenis Data

Penelitian pengembangan ini, terdapat dua jenis data diantaranya yaitu kuantitatif dan kualitatif. Berikut data penelitian pengembangan media interaktif **Si Bowo**:

1. Data kuantitatif

- a. Hasil angket validasi media dari para ahli.
- b. Hasil angket respon siswa dan guru terhadap media interaktif **Si Bowo**.
- c. Hasil pretes dan post tes

2. Data kualitatif

- a. Hasil wawancara dari wali kelas IV SDIT Salsabila Kepanjen.
- b. Hasil skor angket yang didapat, dideskripsikan secara kualitatif

F. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, instrumen pengumpulan data terdiri dari lembar lembar validasi media ahli materi, ahli media, lembar angket penilaian media guru dan siswa, wawancara, dan observasi serta lembar *pretest* dan *post test*. Instrumen-instrumen tersebut digunakan untuk membuktikan kevalidan dan kemenarikan media interaktif **Si Bowo** pada penelitian ini. Adapun instrumen tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara (*interview*) adalah sebuah dialog yang dilakukan pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara³². Alasan penggunaan wawancara ini yaitu untuk memperoleh gambaran dan informasi secara lebih mendalam tentang tema, fokus, dan pertanyaan penelitian. Peneliti memilih wawancara yang ditinjau dari pelaksanaannya untuk memperoleh data awal berupa informasi dari wali kelas IV. Adapun kisi-kisi instrumen lembar wawancara sebagai berikut:

³² Fitri dan Haryanti, "Metodologi Penelitian Pendidikan."

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Wawancara.

No	Indikator	No Pertanyaan
1.	Materi yang sulit dipahami siswa	1
2.	Tanggapan guru terhadap tingkat kesulitan materi	2
3.	Metode pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi	3
4.	Media yang sering digunakan	4
5.	Seberapa sering guru menggunakan media nyata dalam proses pembelajaran	5

2. Angket

Menurut Sugiyono, angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya³³. Penelitian pengembangan yang akan dilakukan menggunakan angket untuk menguji kevalidan dan kemenarikan media ppt interaktif oleh para ahli. Lembar angket media ppt interaktif terdiri dari sudut pandang ahli materi, ahli media, angket penilaian guru, dan siswa.

Lembar angket meliputi beberapa aspek yaitu kualitas isi dan tujuan instruksional, yang membahas kualitas konten, kesesuaian, desain pembelajaran, motivasi, ambaran desain, interaksi guru dengan siswa, dan kegunaan. Data yang diperoleh digunakan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran dari segi kevalidan dan kemenarikan produk yang dilakukan pengembang.

³³ Rahmania Rahman, Erric Kondoy, dan Awaluddin Hasrin, "Penggunaan aplikasi quizziz sebagai media pemberian kuis dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa," *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)* 4, no. 3 (2020), <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/article/view/1161>.

a. Lembar Validasi Materi

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi.

No	Indikator	No Pertanyaan
1.	Kesesuaian kompetensi inti	1
2.	Kesesuaian kompetensi dasar	2
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3
4.	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didi	4
5.	Kejelasan petunjuk belajar bagi siswa	5
6.	Kemudahan materi bagi siswa	6
7.	Kemudahan pemahaman petunjuk penggunaan	7
8.	Kemudahan pemahaman bahasa	8
9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	9
10.	Gambar telah sesuai dengan materi	10
11.	Materi mendorong motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa	11

Sumber: Diolah oleh peneliti

b. Lembar validasi ahli media

Tabel 3. 3 Validasi Ahli Media.

No	Aspek	Indikator	No Pertanyaan
1.	Tampilan Media	Kemenarikan desain media	1
2.		Kesesuaian desain media	2
3.		Kemenarikan gambar pada media	3
4.		Kemenarikan gambar pada media	4
5.		Kesesuaian gambar dengan materi	5
6.		Kesesuaian suara pada media	6
7.		Kesesuaian proporsi warna pada media	7
8.		Kesesuaian hyperlink antar slide atau halaman	8
9.		Kemudahan penggunaan media	9
10.	Penggunaan Font Tulisan Media	Kesesuaian font pada media	10
11.		Kejelasan penggunaan font pada media	11
12.		Penggunaan bahasa yang sesuai EYD dan mudah dipahami	12
13.	Kelayakan	Kefektivan media	13

14.	Media	Keamanan media saat digunakan oleh siswa	14
15.		Kemampuan media dalam mengembangkan keaktifan siswa	15
16.		Kemampuan media dalam keaktifan suasana pembelajaran yang menyenangkan	16

Sumber: Data diolah peneliti

c. Lembar angket respon guru

Tabel 3. 4 Instrumen Respon Guru.

No	Indikator	No Pertanyaan
1.	Materi yang ada pada media Si Bowo sudah mewakili kompetensi dasar materi memahami teks geguritan bertema kaendahan alam	1
2.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran Si Bowo sesuai dengan karakteristik siswa	2
3.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran Si Bowo komunikatif	3
4.	Materi yang dikembangkan pada media pembelajaran Si Bowo ini dapat membantu pemahaman siswa	4
5.	Materi yang dikembangkan pada media pembelajaran Si Bowo ini dapat melatih daya ingat siswa	5
6.	Konten di dalam media Si Bowo dapat menarik perhatian siswa untuk semangat belajar (motivasi belajar)	6
7.	Tampilan media Si Bowo dapat menarik siswa untuk aktif dalam pembelajaran	7
8.	Petunjuk penggunaan media menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami	8
9.	Media pembelajaran Si Bowo ini mudah digunakan oleh guru	9
10.	Media pembelajaran Si Bowo ini mudah digunakan oleh siswa	10
11.	Media pembelajaran ini mempermudah guru dalam mengajar	11
12.	Media ini dapat menambah wawasan siswa pada materi bahasa jawa khususnya materi teks geguritan	12
13.	Media pembelajaran ini cukup meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran	13

Sumber: Data diolah peneliti

d. Lembar angket siswa

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Siswa.

No	Indikator	No Pertanyaan
1.	Apakah warna dan gambar pada media Si Bowo (Snau Boso Jowo) menarik, menumbuhkan semangat untuk belajar teks geguritan dalam pembelajaran Bahasa Jawa ?	1
2.	Apakah isi dari media Si Bowo (Sinau Boso Jowo) menarik, menumbuhkan semangat untuk belajar teks geguritan dalam pembelajaran Bahasa Jawa	2
3.	Apakah media Si Bowo (Sinau Boso Jowo) mudah untuk dioperasikan/dimainkan ?	3
4.	Apakah siswa senang, belajar menggunakan media Si Bowo ?	4
5.	Apakah dengan menggunakan media Si Bowo dapat membuat siswa semangat dalam belajar materi teks geguritan ?	5
6.	Apakah media Si Bowo membantu siswa dalam memahami materi teks geguritan ?	6
7.	Apakah media Si Bowo melatih daya ingat siswa tentang materi teks geguritan ?	7

Sumber: Data diolah peneliti

G. Teknik Pengumpulan Data

a. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu teknik pengumpulan data non-tes dan tes. Untuk mengumpulkan data non-tes, yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu lembar angket, dan wawancara. Untuk pengumpulan data tes , yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu lembar pretest dan post- test. Berikut ini adalah penjelasan tentang teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data untuk penelitian:

1. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan mencari data dengan cara melakukan percakapan antara peneliti dan objek penelitian. Secara garis besar ada dua pedoman wawancara, yaitu wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur³⁴. Peneliti memilih menggunakan wawancara tak berstruktur digunakan untuk memperoleh data terkait kendala, kondisi/keadaan, dan media dalam proses pembelajaran.

2. Angket

Teknik yang akan digunakan untuk pengumpulan data yaitu melalui angket. Angket dalam penelitian ini meliputi angket validasi ahli materi dan ahli media, praktisi/guru dan siswa untuk mendapatkan hasil validasi desain dan materi, uji coba, dan data akhir penelitian.

3. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar atau tes prestasi belajar digunakan untuk mengukur hasil-hasil belajar yang dicapai siswa selama kurun waktu tertentu³⁵. Tes yang digunakan adalah tes evaluatif, yang dilakukan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa dan posisinya baik antar teman sekelas maupun dalam penguasaan target materi. Tes yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil tes awal

³⁴ Muhammad Makbul, "Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian," 2021, <https://osf.io/preprints/svu73/>.

³⁵ Salwa Afniola, Ruslan Ruslan, dan Wiwit Artika, "Intelegensi dan bakat pada prestasi siswa," *Al-Din: Jurnal Dakwah dan Sosial Keagamaan* 6, no. 1 (2020), <https://www.jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/aldin/article/view/844>.

dan tes akhir yang menunjukkan keefektifan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan yang telah dilakukan, yaitu media interaktif **Si Bowo** pada materi teks geguritan.

4. Observasi

Observasi merupakan tahap pengumpulan data dengan cara pengamatan suatu kejadian atau sebuah keadaan secara cermat yang ditemukan langsung oleh peneliti³⁶. Fungsi dari observasi ini untuk mendapatkan data seperti fasilitas yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga data tersebut mendukung adanya sebuah penelitian pengembangan media ini. Pada observasi ini dilakukan pengamatan saat media digunakan guna membantu proses pembelajaran.

5. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk mencapai setiap langkah dalam pengembangan ini, metode ini untuk mengumpulkan data dan mendokumentasikannya dalam bentuk foto.

H. Analisis Data

Analisis data adalah melaksanakan analisis data, dengan tujuan mengolah data tersebut menjadi sebuah informasi.³⁷ Pada penelitian ini menggunakan data kuantitatif yaitu dari hasil angket dan hasil tes.

³⁶ Shomali Kurniawan Sibuea, "Penerapan Model Discovery Learning dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Darul Hikmah TPI Medan" (PhD Thesis, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2019), <http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/10405>.

³⁷ Fitri dan Haryanti, "Metodologi Penelitian Pendidikan."

Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara. Analisis data kualitatif dilihat kategori dari lembar kevalidan dan kemenarikan. Kesimpulan skor yang didapat dideskripsikan secara kualitatif. Sedangkan hasil wawancara akan dideskripsikan secara general.

1. Teknik analisis data kuantitatif

a. Analisis data validitas media

Data dari angket merupakan data yang berbentuk data kualitatif dan data tersebut dikuantitatifkan menggunakan skala likert. Skala likert digunakan yaitu untuk mengukur sebuah opini, sikap, perilaku dengan menanyakan serangkaian pertanyaan kepada objek terhadap produk/merk/layanan tertentu. Skala likert terdiri dari empat kriteria, untuk menentukan skala likert digunakan rumus seperti dibawah ini:

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

Sumber: Agus Zaenul Ftiri 2020

Keterangan:

P	= Presentase
$\sum xi$	= Jumlah/ skor dari jawaban validator (nilai nyata)
$\sum x$	= Jumlah nilai tertinggi
100%	= Bilangan konstan

Kualifikasi berdasarkan skala likert dijadikan bagan seperti berikut untuk mempermudah mengambil keputusan merevisi media pembelajaran digunakan kualifikasi dan kriteria dibawah ini:

Tabel 3. 6 Kriteria Penilaian Validasi Media.

Presentase (%)	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
80% < skor <= 100%	Valid	Layak
60% < skor <= 79%	Cukup Valid	Cukup Layak
50% < skor <= 59%	Kurang Valid	Kurang Layak
0% < skor <= 49%	Tidak Valid	Tidak Layak

Sumber: (Ari Kunto ,2011)

Berdasarkan dari kriteria diatas media pembelajaran yang dibuat layak jika minimal memiliki nilai diatas 60% (kriteria skor yang baik) dan tidak perlu untuk direvisi kembali. Oleh karena itu, jika media pembelajaran masih belum memenuhi maka perlu direvisi.

a. Analisis data kemenarikan

Pada penelitian ini diperoleh dari data angket kemenarikan sebuah media dan dari perhitungan skor masing-masing pertanyaan, dicari presentase jawaban keseluruhan reponden. Sehingga, untuk mengetahui kemenarikan dari media yang dibuat. Rumus untuk mengolah data adalah sebagai berikut. ³⁸

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

Sumber: Agus Zaenul Ftiri 2020

Keterangan:

P	= Presentase
$\sum xi$	= Jumlah/ skor dari jawaban validator (nilai nyata)
$\sum x$	= Jumlah nilai tertinggi
100%	= Bilangan konstan

Untuk membuat data angket lebih mudah, peneliti menggunakan Skala Guttman dengan konsep persekoran 10 jika siswa menjawab "iya" dan

³⁸ Fitri dan Haryanti.

0 jika siswa menjawab "tidak".³⁹

Tabel 3. 7 Kriteria Penilaian Kemenarikan Media.

Presentase	Kriteria Kemenarikan
80%-100%	Sangat Menarik
66%-79%	Menarik
56%-65%	Cukup Menarik
46%-55%	Kurang Menarik
<_ 45%	Sangat Kurang Menarik

Sumber: Sudjana 2005

Berdasarkan dari kriteria diatas, media pembelajaran yang dibuat dikatakan menarik jika minimal memiliki nilai diatas 66% (kriteria skor menarik) dan tidak perlu untuk direvisi kembali. Oleh karena itu, jika media pembelajaran masih belum memenuhi maka perlu direvisi atau diperbaiki.

b. Analisis Hasil Tes

Analisis data digunakan untuk mengukur tingkat perbandingan hasil pemahaman siswa, dalam uji coba lapangan pengujian data menggunakan desain eksperimen yang dilakukan untuk mengetahui perbandingan sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran tersebut lebih efektif dan lebih efisien dibandingkan media pembelajaran yang lama atau yang lain.⁴⁰

Untuk pengujian media pembelajaran ini dilakukan dengan cara membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah memakai produk. untuk dapat mengetahui hasil belajar siswa maka dilakukan

³⁹ Suharsimi Arikunto, "Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Manajemen Penelitian," *Praktek. Jakarta: Rineka Cipta*, 1992.

⁴⁰ Dr Sugiyono, "Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D," 2013, https://digilib.unigres.ac.id/index.php?p=show_detail&id=43.

analisis N-Gain (Normalized Gain)⁴¹. Uji Gain diterapkan agar mengetahui peningkatan hasil belajar sesuai hasil pre-test dan post test.

Untuk menghitung hasil Gain menurut Meltzer adalah sebagai berikut:

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pre test}}$$

Dari rumus tersebut kemudian diklasifikasikan sesuai dengan kriteria yang sudah ditetapkan yaitu:

Tabel 3. 8 Tabel N Gain.

Interval Koefisien	Kriteria
N Gain < 0,3	Tidak cukup
0,3 ≤ N Gain < 0,7	Cukup
N Gain ≥ 0,7	Sangat Cukup




Berdasarkan kriteria tersebut, hasil belajar siswa dinyatakan mengalami peningkatan apabila mendapatkan skor ≥ 0,3.

I. Storyboard

Storyboard digunakan untuk mempermudah peneliti dalam membuat media pembelajaran. Storyboard setelah jadi dibuat, peneliti kemudian menggunakannya sebagai referensi untuk mulai membuat tampilan layout, yang membuat proses pembuatan media pembelajaran yang diharapkan lebih mudah. Gambar yang diperoleh dari aplikasi ppt digunakan untuk merangkakan storyboard ini. Berikut *storyboard* yang dirancang oleh peneliti:

⁴¹ Tiara Cahaya Putri, Yatti Sugiarti, dan Gilang Garnadi Suryadi, "Pengembangan media pembelajaran video praktikum untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik," *Edufortech* 6, no. 2 (2021): 99–108.

Tabel 3. 9 *Storyboard*.

No	Desain	Penjelasan
1.		Desain layout sementara yang menampilkan menu dalam ppt interaktif Si Bowo.
2.		Desain yang berisi tentang panduan penggunaan media.
3.		Desain fitur-fitur dalam media Si Bowo yakni kuis, materi dan sebagainya.

Sumber: Data diolah peneliti

BAB IV

HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

1. Potensi dan Masalah

Wawancara yang dilakukan peneliti pada guru kelas IV yang dilaksanakan pada tanggal 17 November 2023. Wawancara tersebut menghasilkan beberapa fakta, yaitu adanya proses pembelajaran Bahasa Jawa di kelas IV berlangsung dengan lancar, untuk buku yang digunakan yakni buku siswa kelas IV namun, tidak semua materi yang di ajarkan dapat berjalan dengan lancar, terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran tersebut.

Kendala dan beberapa factor yang menjadi kesulitan pada pembelajaran Bahasa Jawa yaitu a) beberapa siswa kesulitan dalam mengingat materi b) beberapa siswa yang tidak fokus, asik main sendiri, mengobrol dan terlihat kurang bersemangat dikarenakan siswa cenderung bosan dengan media yang sama setiap pembelajarannya c) siswa tidak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran Bahasa Jawa menjadi pembelajaran yang kurang menyenangkan bagi siswa.

Adapun kesulitan yang didapatkan oleh guru saat pembelajaran Bahasa Jawa materi memahami teks geguritan bertema kaendahan alam yaitu pada KD 3.1, dikarenakan masih banyak siswa yang belum begitu memahami mengenai materi tersebut, karena pada buku siswa materi tersebut memiliki kekurangan dalam isi materi yang masih sedikit, dalam buku tersebut masih didominasi teks bacaan sehingga siswa cepat merasa

bosan, kurang bersemangat, dan malas untuk membaca materi. Seharusnya, materi tersebut diiringi dengan banyaknya gambar atau contoh-contoh atau bahkan kuis yang dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan bermakna. Alangkah baiknya, dibutuhkan media untuk menunjang penggunaan buku pada pembelajaran tersebut.

Adapun dalam pembelajaran tersebut belum pernah menggunakan media berbasis ITC berupa *powerpoint* atau lain sebagainya, artinya dalam pembelajaran tersebut keterbatasan media pembelajaran Bahasa Jawa memang belum ada. Media interaktif **Si Bowo** ini dalam pembelajaran Bahasa Jawa diharapkan dapat melengkapi kekurangan dan dengan penggunaan media interaktif **Si Bowo** materi yang diajarkan dapat lebih mudah dipahami oleh siswa, serta media interaktif **Si Bowo** ini dibutuhkan siswa karena memiliki berbagai macam fitur baik kuis dan video tambahan materi, dan melatih kemampuan siswa agar lebih memahami penggunaan teknologi yang ada.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data yaitu menulis hasil pengamatan dan wawancara, yang kemudian mendapatkan hasil berupa kekurangan atau kendala media pembelajaran dalam proses pembelajaran, kemudian menetapkan KI, KD, Indikator, dan tujuan pembelajaran, materi, indicator yang akan dikembangkan agar tidak menyimpang atau keluar dari KI, KD, Indikator, dan tujuan pembelajaran. Langkah selanjutnya pada tahap ini tentu membutuhkan banyak pendukung dalam pengembangan media ini, khususnya hardware dan software komputer, dan lain-lain. Hal ini

bertujuan agar mengetahui dan memudahkan dalam membuat produk. Tahap terakhir dari pengumpulan data yaitu mencari referensi sebanyak-banyaknya dari literasi yang ada baik buku, jurnal, atau sumber lainnya yang dapat menunjang “ Pengembangan media interaktif **Si Bowo** (Sinau Boso Jowo) untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Jawa siswa kelas IV SDIT Salsabila Kepanjen“.

3. Desain Produk

Tahap selanjutnya setelah melakukan pengumpulan data yaitu membuat desain produk. Adapun tahapan-tahapan dalam pembuatan media **Si Bowo** (Sinau Boso Bowo) adalah:

- a. Menetapkan kerangka dasar pembuatan media **Si Bowo**. Setelah itu, dilakukan pengembangan terhadap kerangka yang telah disusun, meliputi bagian setiap *slide* pada *powerpoint* berupa gambar kartun dan lain sebagainya yang sesuai dengan materi memahami teks geguritan bertema kaendahan alam, serta penambahan fitur-fitur seperti kuis dalam media untuk membantu mengetahui kompetensi siswa.
- b. Menggunakan *software* pendukung media **Si Bowo** seperti aplikasi *microsoft office*, *google chrome* dan *canva*. Kemudian *hardware* seperti laptop dan handphone untuk mendesain media.
- c. Jaringan internet dan Listrik digunakan untuk mencari referensi data yang dibutuhkan dalam membuat media seperti mengunduh gambar dan mendesain menggunakan aplikasi *canva*. Canva adalah salah satu program aplikasi untuk membuat desain gambar,

video, hingga menyusun sebuah buku yaang pengaplikasiannya lebih cepat dan mudah. Pemanfaatan canva dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu dengan canva bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi berbagai fitur animasi, template yang dapat mendorong kreativitas bagi guru atupun siswa dalam mendesain media yang menarik.⁴²Desain keseluruhan dari media **Si Bowo** murni dibuat oleh peneliti dengan seluruh kemampuannya dalam mendesain.

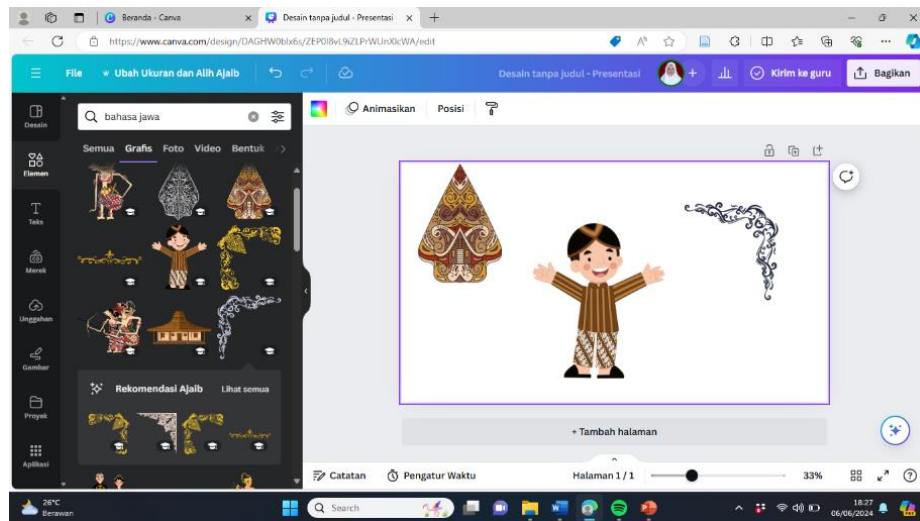
- d. Pembuatan *storyboard* dalam pengembangan media **Si Bowo** materi memahami teks geguritan bertema kaendahan alam dimasukkan dalam lampiran agar penyampaian media dapat dijelaskan dengan jelas. Berikut merupakan pembuatan produk (rancangan awal) dari media **Si Bowo** materi memahami teks geguritan bertemakan kaendahan alam.
1. Membuat desain awal di *microsoft powerpoint* dan menentukan tema media yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa.



Gambar 4. 1 Desain Awal Si Bowo

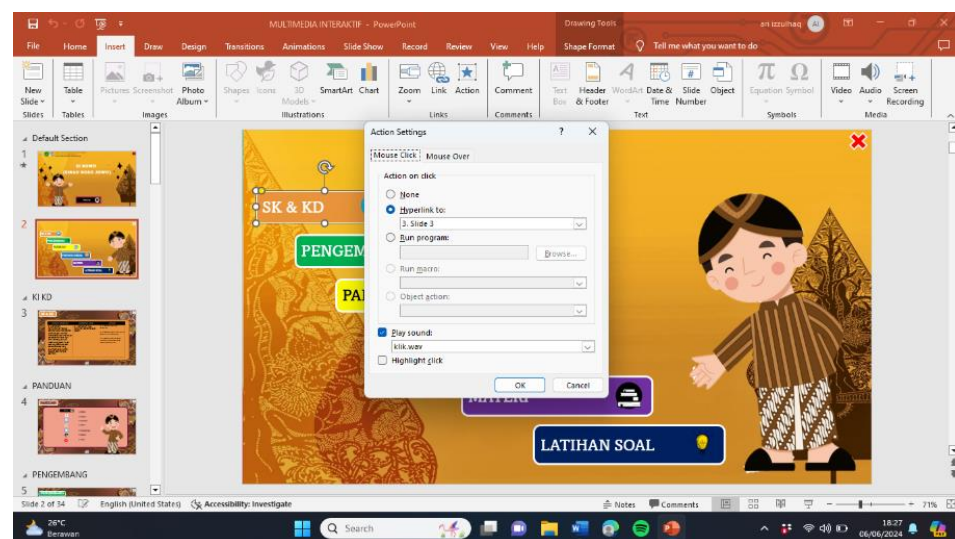
⁴² Tri Wulandari dan Adam Mudinillah, “Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran ipa mi/sd,” *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2022): 102–18.

2. Gambar serta hiasan atau ornament media **Si Bowo** dibuat menggunakan canva.



Gambar 4. 2 Ornamen yang akan di masukkan dalam Si Bowo

3. Membuat fitur-fitur seperti penambahan suara dan *hyperlink* disetiap *slide powerpointnya*.



Gambar 4. 3 Proses Hyperlink

4. Menambahkan sumber referensi belajar baru dari video youtube.



Gambar 4. 4 Penambahan Sumber Belajar Berupa Video

5. Fitur kuis yang dapat digunakan peserta didik ditambah dengan notifikasi benar atau salah.



Gambar 4. 5 Pembuatan Fitur Quiz

4. Validasi desain

a. Validasi Ahli Materi

Materi pada media *Si Bowo (Sinau Boso Jowo)* telah divalidasi Materi media *Si Bowo (Sinau Boso Jowo)* telah divalidasi oleh ahli materi yaitu Ibu Ikha Sulis Setyaningrum, M.Pd selaku dosen prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dengan kualifikasi ahli atau kompeten di bidangnya. Validasi materi dilakukan sebanyak 2 kali pada tanggal 6 Mei 2024 dan 17 Mei 2024. Hasil validasi materi diperoleh kategori layak/valid dengan nilai 92,7%. Namun, produk *Si Bowo* ini masih perlu direvisi kecil sesuai dari saran dan masukan dari ahli materi.

Data kualitatif yang terdiri dari saran ahli materi validasi pertama pada produk yaitu kerapian dalam media dan penggunaan bahasa dalam media. Kemudian, setelah mengetahui kekurangan pada produk, maka perlu dilakukan revisi materi dan validasi materi yang kedua. Hasil validasi tersebut diperoleh melalui lembar validasi melalui lembar penilaian yang memperoleh layak digunakan

b. Validasi Ahli Media

Media *Si Bowo (Sinau Boso Jowo)* telah divalidasi oleh ahli media yaitu Ibu Nuril Nuzulia, M.Pd selaku dosen prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dengan

kualifikasi ahli atau kompeten di bidangnya Validasi materi dilakukan pada tanggal 21 Mei 2024 dan 27 Mei 2024. Hasil validasi media diperoleh nilai 85% dengan kategori layak/valid digunakan dalam pembelajaran. Namun, produk ini masih perlu direvisi sesuai dari saran dan masukan dari ahli media.

Adapun catatan yang diberikan oleh ahli media yaitu memunculkan ciri khas dari dari prodi PGMI, penambahan soal latihan dan untuk peneliti selanjutnya bisa menggunakan evaluasi berbasis AKM (Asesmen Kompetensi Minimum). Setelah produk diperbaiki, ahli media menyatakan produk sudah lengkap dan menarik sehingga dapat dilanjutkan ketahap selanjutnya.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

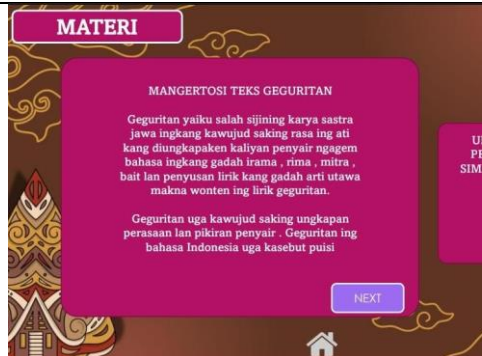
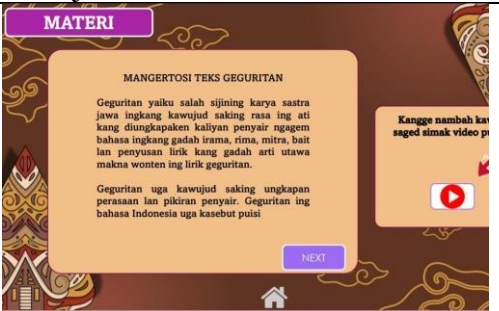
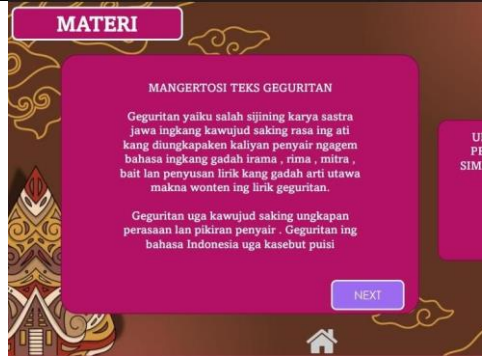

Media *Si Bowo (Sinau Boso Jowo)* juga divalidasi oleh Ibu Wiranti, A.Ma selaku selaku guru kelas IV SDIT Salsabila Kepanjen. Validasi materi dilakukan pada Hari Senin tanggal 3 Juni 2024. Hasil validasi media diperoleh nilai 92,3% dengan kategori layak/valid digunakan pada proses pembelajaran dan media ini tidak ada revisi dari ahli pembelajaran.

5. Revisi Produk

Setelah dilakukannya tahap validasi produk untuk mengetahui kekurangan pada produk dan memperbaiki media *Si Bowo (Sinau Boso Jowo)* agar lebih mudah digunakan dalam uji coba produk. Berdasarkan masukan dan kritikan dari beberapa validator, perlu dilakukan revisi.

Berikut beberapa perbaikan media *Si Bowo* (*Sinau Boso Jowo*) materi memahami teks geguritan bertema kaendahan alam:

Tabel 4. 1 Tabel Revisi Produk.

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Penggunaan tanda baca, kerapian dan penggunaan warna yang masih perlu diperbaiki.	Pembenaran tanda baca, kerapian dan penggunaan warna yang telah disesuaikan dengan tema dan terlihat lebih jelas.
		
2.	Pada media interaktif <i>Si Bowo</i> belum menampilkan ciri khas dari prodi peneliti.	Penambahan ciri khas ke prodian peneliti dalam media interaktif <i>Si Bowo</i> .
		
3.	Dalam menu latihan soal hanya ada 10 butir soal.	Dalam menu latihan soal ditambah 10 butir soal lagi, jadi total latihan soal ada 20 butir soal.



6. Hasil Uji Coba Produk

Pada tahap uji produk ini diterapkan pada 18 siswa kelas IV SDIT Salsabila Kepanjen. Kegiatan awal diawali dengan berdoa terlebih dahulu, setelah itu perkenalan dari pemateri kepada siswa, pemateri membagikan soal *pre-test* yang kemudian dikerjakan oleh siswa, dilanjut pemateri memberi tau tujuan pembelajaran dan menjelaskan sedikit materi, kemudian menjelaskan mengenai apa itu media interaktif **Si Bowo** dan cara bermainnya. Setelah pemberian contoh oleh guru dan siswa faham, siswa bermain dengan temannya dalam beberapa kelompok kecil secara bergantian. Pembelajaran menggunakan media berakhir, siswa mempresentasikan dan menceritakan apa yang difahami dari materi tersebut menggunakan media interaktif **Si Bowo**. Diakhiri dengan pemateri membagikan soal *post-test* dan angket, yang akan di kerjakan dan diisi oleh siswa.

Hasil angket yang diisi oleh siswa memperoleh hasil yang menarik dan layak dibuktikan dengan 94,8% secara keseluruhan. Sedangkan untuk mengetahui terdapat perbedaan atau tidak pada hasil belajar siswa dibuktikan

dengan perhitungan N Gain yang dimana mendapatkan hasil 0,76 yang termasuk kalsifikasi tinggi, sehingga terdapat perbedaan mengenai hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif **Si Bowo** valid untuk peserta didik sekolah dasar.

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

1) Analisis Kelayakan Produk Media Si Bowo (Sinau Boso Jowo)

Hasil dari pengembangan produk penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berbentuk *powerpoint* **Si Bowo** (Sinau Boso Jowo) dengan materi kelas IV yaitu materi memahami teks geguritan bertema kaendahan alam. Langkah selanjutnya yaitu validasi dari ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Validasi ini digunakan untuk mengukur tingkat kemenarikan dan kelayakan produk dan dilengkapi dengan saran dan masukan, sehingga produk yang dikembangkan dapat direvisi. Adapun hasil validasi adalah sebagai berikut:

a. Validasi Produk Menurut Ahli Materi

Materi media **Si Bowo** (Sinau Boso Jowo) telah divalidasi oleh ahli materi yaitu Ibu Ikha Sulis Setyaningrum, M.Pd selaku dosen prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Validasi materi dilakukan sebanyak 2 kali pada tanggal 6 Mei 2024 dan 17 Mei 2024. Hasil validasi materi diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Tabel Validasi Ahli Materi.

NO	INDIKATOR	SKOR	KETERANGAN
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti	5	Sangat Baik
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	5	Sangat Baik
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	Sangat Baik
4.	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	5	Sangat Baik
5.	Kejelasan petunjuk belajar bagi siswa	5	Sangat Baik
6.	Kemudahan materi bagi siswa	4	Baik
7.	Kemudahan pemahaman petunjuk penggunaan	4	Baik
8.	Kemudahan pemahaman bahasa	5	Sangat Baik
9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	4	Baik
10.	Gambar telah sesuai dengan materi	5	Sangat Baik
11.	Materi mendorong motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa	4	Baik
JUMLAH SKOR		51	
SKOR MAKSIMAL		55	

Data selanjutnya dihitung dengan menggunakan rumus:

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

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

$$P = \frac{51}{55} \times 100\%$$

$$P = 92,7 \%$$

Berdasarkan perolehan skor diatas, kelayakan produk media **Si Bowo** materi memahami teks geheruitan bertema kaendahan alam diperoleh skor 51 dengan presentase 92,7% apabila dipresentasikan dalam tabel 4.2 maka hasil kelayakan produk termasuk kategori valid dan layak

digunakan yaitu dalam rentang $80\% < \text{skor} \leq 100\%$. Namun, produk **Si Bowo** ini masih diperlukan revisi kecil sesuai dari saran dan masukan dari ahli materi.

Data kualitatif yang terdiri dari saran ahli materi pada validasi pertama pada produk yaitu untuk keseluruhan materi yang disajikan berbahasa jawa dan untuk penggunaan tanda baca di perbaiki kembali agar tidak membingungkan siswa. Kemudian, setelah mengetahui kekurangan pada produk, maka diperlukan revisi materi dan validasi yang kedua. Hasil validasi tersebut diperoleh melalui lembar validasi lewat lembar penilaian yang memperoleh penilaian layak digunakan.

b. Validasi Produk Menurut Ahli Media

Media **Si Bowo** (Sinau Boso Jowo) telah divalidasi oleh ahli media yaitu Ibu Nuril Nuzulia, M.Pd selaku dosen pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Validasi media dilakukan pada tanggal 21 Mei 2024 dan 27 Mei 2024. Hasil validasi media diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Tabel Validasi Ahli Media.

NO	ASPEK	INDIKATOR	SKOR	KETERANGAN
1.	Tampilan Media	Kemenarikan desain media	4	Baik
2.		Kesesuaian desain media	5	Sangat Baik
3.		Kerapian media	4	Baik
4.		Kemenarikan gambar pada media	4	Baik
5.		Kesesuaian gambar dengan materi	4	Baik
6.		Kesesuaian suara pada media	4	Baik
7.		Kesesuaian proporsi warna pada media	5	Sangat Baik

8.		Kesesuaian hyperlink antar <i>slide</i> atau halaman	4	Baik
9.		Kemudahan penggunaan media	4	Baik
10.	Penggunaan Font Tulisan Media	Kesesuaian font pada media	4	Baik
11.		Kejelasan penggunaan font pada media	5	Sangat Baik
12.		Penggunaan bahasa yang sesuai EYD dan mudah dipahami	4	Baik
13.	Kelayakan media	Kefektivan media	4	Baik
14.		Keamanan media saat digunakan oleh siswa	4	Baik
15.		Kemampuan media dalam mengembangkan keaktifan siswa	5	Sangat Baik
16.		Kemampuan media dalam keaktifan suasana pembelajaran yang menyenangkan	4	Baik
JUMLAH SKOR			68	
JUMLAH MAKSIMAL			80	

Data selanjutnya dihitung dengan menggunakan rumus:

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

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

$$P = \frac{68}{80} \times 100\%$$

$$P = 85 \%$$

Berdasarkan perolehan skor diatas, kelayakan produk media **Si Bowo** materi memahami teks geguritan bertema kaendahan alam diperoleh skor 68 dengan presentase 85%, apabila dipresentasekan dalam tabel 4.3 maka hasil kelayakan produk termasuk kategori valid dan layak digunakan yaitu dalam rentang $80\% < \text{skor} \leq 100\%$. Namun, produk **Si Bowo** ini masih diperlukan revisi kecil sesuai dengan saran dan masukan dari ahli media. Adapun catatan yang diberikan oleh ahli media yaitu

memunculkan ciri khas dari dari prodi PGMI, penambahan soal latihan dan untuk peneliti selanjutnya bisa menggunakan evaluasi berbasis AKM (Asesmen Kompetensi Minimum). Setelah produk diperbaiki, ahli media menyatakan produk sudah lengkap dan menarik sehingga dapat dilanjutkan ketahap selanjutnya.

c. Hasil Validasi Menurut Ahli Pembelajaran

Media **Si Bowo** (Sinau Boso Jowo) juga divalidasi oleh Ibu Wiranti, A.Ma selaku guru kelas IV SDIT Salsabila Kepanjen. Validasi materi dilakukan pada hari senin 3 Juni 2024. Hasil validasi media diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Tabel Validasi Ahli Pembelajaran.

NO	INDIKATOR	SKOR	KETERANGAN
1.	Materi yang ada pada media Si Bowo sudah mewakili kompetensi dasar materi memahami teks geguritan bertema kaendahan alam	5	Sangat Baik
2.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran Si Bowo sesuai dengan karakteristik siswa	3	Cukup Baik
3.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran Si Bowo komunikatif	4	Baik
4.	Materi yang dikembangkan pada media pembelajaran Si Bowo ini dapat membantu pemahaman siswa	5	Sangat Baik
5.	Materi yang dikembangkan pada media pembelajaran Si Bowo ini dapat melatih daya ingat siswa	5	Sangat Baik
6.	Konten di dalam media Si Bowo dapat menarik perhatian siswa untuk semangat belajar (motivasi belajar)	5	Sangat Baik
7.	Tampilan media Si Bowo dapat menarik siswa untuk aktif dalam pembelajaran	5	Sangat Baik
8.	Petunjuk penggunaan media menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami	5	Sangat Baik

9.	Media pembelajaran Si Bowo ini mudah digunakan oleh guru	5	Sangat Baik
10.	Media pembelajaran Si Bowo ini mudah digunakan oleh siswa	4	Baik
11.	Media pembelajaran ini mempermudah guru dalam mengajar	5	Sangat Baik
12.	Media ini dapat menambah wawasan siswa pada materi bahasa jawa khususnya materi teks geguritan	5	Sangat Baik
13.	Media pembelajaran ini cukup meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran	4	Baik
JUMLAH SKOR		60	
JUMLAH MAKSIMAL		65	

Data selanjutnya dihitung dengan menggunakan rumus:

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

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

$$P = \frac{60}{65} \times 100\%$$

$$P = 92,3 \%$$

Berdasarkan perolehan skor diatas, kemenarikan produk media **Si Bowo** materi memahami teks geguritan bertema kaendahan alam diperoleh skor 60 dengan presentase 92,3 %, apabila dipresentasikan dalam tabel 4.4 maka hasil kelayakan produk termasuk dalam rentang $80\% < \text{skor} \leq 100\%$ yang termasuk dalam kategori valid dan dapat digunakan tanpa adanya revisi dari ahli, sehingga membuat media pembelajaran layak digunakan untuk diimplementasikan.

2) Analisis Data Uji Coba

a. Analisis Data Uji Kemerarikan

Setelah dilakukan validasi produk dan sudah direvisi maka langkah selanjutnya yakni uji coba produk. Uji coba produk dalam penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas IVB SDIT Salsabila Kepanjen untuk mengetahui seberapa menarik respon siswa dalam menggunakan media **Si Bowo** materi memahami teks geguritan bertema kaendahan alam. Penelitian ini menggunakan sampel siswa sebanyak 18 siswa.

Uji coba ini dilakukan pada Hari Senin tanggal 3 Juni 2024, jam 10.00 – 11.30 WIB. Siswa tersebut adalah Afizah Maulida Putri, Agisna Qori'aina Zibrila, Almira Afiqah Zuhdi, Almira Kayana Ramadhanis, Anindita Keisya Zahra A., Berliana Tania Megadewi, Bintang Shakina Ayesha R., Dinar Nafia Tsany, Eiffel Brilliantine Al Humairah, Elsyfa Bilqies, Humaira Syahiira Talia, Keisya Chantika Dwi Andini, Kiandra Putri Anindya, Leryca Wilova Arini, Nayaka Zahira Gunawan, Salsa Sasmika Ajeng, Salsabila Aqila Putri Tirtana, Talitha Az-Zahrawani Ristoni. Berikut adalah hasil angket respon 18 siswa yang menggunakan media interaktif **Si Bowo**:

Tabel 4. 5 Tabel Hasil Respon Siswa.

SUBYEK SISWA	INDIKATOR PENILAIAN							$\sum xi$	$\sum x$	%
	1	2	3	4	5	6	7			
1	5	5	5	5	5	4	4	33	35	94
2	5	5	5	4	5	4	4	32	35	91
3	5	5	5	5	5	4	5	34	35	97
4	5	5	5	5	5	4	4	33	35	94
5	5	5	5	5	5	5	4	34	35	97
6	5	5	5	5	5	5	4	34	35	97
7	5	5	5	5	5	4	4	33	35	94
8	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100

9	5	5	4	4	5	4	4	31	35	88
10	5	5	5	4	5	4	4	32	35	91
11	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
12	5	5	4	5	5	5	5	34	35	97
13	5	5	4	5	5	4	4	32	35	91
14	5	5	4	5	5	5	4	33	35	94
15	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
16	5	5	5	5	5	5	4	34	35	97
17	5	5	4	5	5	5	4	33	35	94
18	5	5	5	5	5	5	4	34	35	97
$\sum xi$	90	90	85	87	90	82	77	601	630	1707
$\sum x$	90	90	90	90	90	90	90	630	630	1800
%	100	100	94	96	100	91	85	95,3	100	94,8

Berdasarkan table diatas maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Semua siswa menyatakan bahwa warna dan gambar pada media interaktif **Si Bowo** menarik.
- b. Semua siswa menyatakan bahwa isi dari media interaktif **Si Bowo** menarik dan menumbuhkan semangat untuk belajar.
- c. 13 siswa menyatakan bahwa media interaktif **Si Bowo** sangat mudah dimainkan dan 5 siswa menyatakan bahwa media interaktif **Si Bowo** mudah dimainkan.
- d. 15 siswa menyatakan bahwa sangat senang belajar menggunakan media interaktif **Si Bowo** dan 3 siswa menyatakan bahwa senang belajar menggunakan media interaktif **Si Bowo**.
- e. Semua siswa menyatakan dengan menggunakan media interaktif **Si Bowo** sangat semangat dalam belajar materi memahami teks geguritan bertema kaendahan alam
- f. 10 siswa menyatakan bahwa dengan menggunakan media interaktif **Si Bowo** sangat membantu siswa dalam memahami materi memahami teks

geguritan bertema kaendahan alam dan 8 siswa menyatakan bahwa dengan menggunakan media interaktif **Si Bowo** membantu siswa dalam memahami materi memahami teks geguritan bertema kaendahan alam.

- g. 5 siswa menyatakan bahwa dengan menggunakan media interaktif **Si Bowo** sangat melatih daya ingat siswa dalam memahami materi memahami teks geguritan bertema kaendahan alam dan 13 siswa menyatakan bahwa dengan menggunakan media interaktif **Si Bowo** melatih daya ingat siswa dalam memahami materi memahami teks geguritan bertema kaendahan alam.

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

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

$$P = \frac{1707}{1800} \times 100\%$$

$$P = 94,8 \%$$

Berdasarkan perolehan skor diatas, kemenarikan produk media interaktif **Si Bowo** materi memahami teks geguritan bertema kaendahan alam diperoleh skor 1707 dengan presentase 94,8%, apabila dipresentasikan dalam tabel 4.6 maka hasil kelayakan produk termasuk dalam rentang $80\% < \text{skor} \leq 100\%$ yang termasuk kategori valid dan dapat digunakan tanpa adanya revisi, sehingga membuat media pembelajaran terbukti menarik dalam proses pembelajaran.

b. Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar siswa dapat dilihat dengan perolehan nilai melalui *pre-test* pada saat sebelum penerapan media pembelajaran dan

post-test pada saat setelah penerapan media pembelajaran. Pada table berikut disajikan hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi memahami teks geguritan:

Tabel 4. 6 Tabel Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa.

No.	Nama Siswa	Pre-Test	Post-Test
1.	Afizah Maulida Putri	30	75
2	Agisna Qori'aina Zibrila	20	70
3.	Almira Afiqah Zuhdi	60	100
4.	Almira Kayana Ramadhanis	25	80
5.	Anindita Keisya Zahra A.	65	100
6.	Berliana Tania Megadewi	35	85
7.	Bintang Shakina Ayesha R.	45	90
8.	Dinar Nafia Tsany	45	90
9.	Eiffel Brilliantine Al Humairah	40	80
10.	Elsyfa Bilqies	45	80
11.	Humaira Syahiira Talia	20	75
12.	Keisya Chantika Dwi Andini	45	100
13.	Kiandra Putri Anindya	50	80
14.	Leryca Wilova Arini	45	85
15.	Nayaka Zahira Gunawan	40	85
16.	Salsa Sasmika Ajeng	35	80
17.	Salsabila Aqila Putri Tirtana	30	85
18.	Talitha Az-Zahrawani Ristoni	40	100
Jumlah		715	1540
Rata-rata		39,7	85,5

Berdasarkan paparan pada table diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada saat *pre-test* adalah **39,7** serta nilai rata-rata *post-test* adalah **85,5**. Dalam hal ini sudah dapat diketahui bahwasannya nilai *post-test* lebih unggul daripada nilai *pre-test* dan dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan pada hasil belajar siswa dengan adanya Media Interaktif **Si Bowo**.

Dengan diketahuinya nilai *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis dengan melalui uji N-Gain. Teknik ini digunakan guna mengetahui ada atau tidaknya

peningkatan hasil belajar ranah pengetahuan berdasarkan nilai *pre-test* dan *post-test*.

$$\begin{aligned} N \text{ gain} &= \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pre test}} \\ N \text{ gain} &= \frac{1540 - 715}{1800 - 715} \\ N \text{ gain} &= \frac{825}{1085} \\ N \text{ gain} &= 0,76 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil dari analisis melalui uji Gain yang menunjukkan bahwa nilai Gain sebesar **0,76** yang berarti lebih tinggi dari **0,3** sehingga bisa dikatakan masuk klasifikasi **Tinggi**. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa ketika sebelum dan sesudah menggunakan Media Interaktif **Si Bowo** pada materi memahami teks geguritan.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Media Interaktif Si Bowo (Sinau Boso Jowo)

Penyusunan rencana pengembangan ini diawali dengan tahap observasi dan wawancara terlebih dahulu dengan tujuan agar dapat mengetahui permasalahan yang terjadi dan dapat menemukan solusinya. Pada penelitian pengembangan ini dilakukan pada tanggal 27 November 2023, peneliti memilih media interaktif **Si Bowo** (Sinau Boso Jowo) berdasarkan siswa yang kesulitan mengingat materi, guru hanya menggunakan media yang sama dan membuat siswa bosan selama pembelajaran berlangsung, siswa tidak aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran Bahasa Jawa menjadi pembelajaran yang kurang menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, peneliti mendesain media yang sesuai dengan permasalahan yang terjadi. Adapun tahapan penelitian pengembangan media adalah sebagai berikut:

1. Analisis Potensi dan Masalah

Tahapan ini peneliti memperoleh hasil dari wawancara dan observasi terkait permasalahan yang terjadi bahwa saat proses pembelajaran dikarenakan masih banyak siswa yang belum begitu memahami mengenai materi tersebut. Hal ini dibuktikan pada buku siswa materi tersebut masih memiliki sedikit isi materi, seperti masih didominasi contoh bacaan sehingga siswa cepat merasa bosan, malas, dan lesu untuk membaca materi. Seharusnya, materi tersebut diiringi dengan banyak penjelasan dan gambar ataupun permainan yang dapat membangkitkan semangat siswa, tidak bosan, lebih menyenangkan, dan

bermakna. Alangkah baiknya, dibutuhkan media untuk menunjang penggunaan buku pada pembelajaran tersebut.

2. Pengumpulan data

Pada tahap ini setelah melakukan kegiatan wawancara dan observasi, mendapatkan hasil kekurangan dan kendala pada proses pembelajaran yaitu terkait media dan kurangnya ketertarikan siswa dalam belajar materi tersebut. Setelah menemukan permasalahan tersebut, dilakukannya penetapan KI dan KD agar tidak menyimpang dari materi, penambahan materi, keperluan hal-hal yang dapat menunjang pembuatan media, dan mencari referensi dari berbagai sumber.

3. Tahapan-tahapan

Tahapan-tahapan dalam pembuatan media interaktif **Si Bowo** ini seperti pembuatan kerangka yang meliputi bagian setiap *slide* pada *powerpoint* berupa gambar kartun dan lain sebagainya yang sesuai dengan materi memahami teks geguritan bertema kaendahan alam, serta penambahan fitur-fitur seperti kuis dalam media untuk membantu mengetahui kompetensi siswa, pengeditan memanfaatkan aplikasi dari *canva* dan hardware berupa laptop. Desain ini disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV dalam pembelajaran materi memahami teks geguritan bertema kaendahan alam. Hal itu sesuai dengan Hamzah Pagarra, dkk (2010) bahwa manfaat media pembelajaran yaitu seorang siswa akan lebih mudah memahami materi dan meningkatkan daya ingat jika materi dirancang dengan cara yang baik dan menarik.

4. Validasi Desain

Peneliti mengembangkan media dengan dilakukan proses validasi terlebih dahulu. Kevalidan media dievaluasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Pada tahap ini penelitian menggunakan angket untuk mengetahui kelayakan produk. Ahli materi memberikan saran untuk kerapian dan penggunaan tanda baca dalam materi yang ada dalam media. Ahli media memberikan saran dan komentar pada media yang dimana harus memunculkan ciri khas keprodian dan penambahan latihan soal agar siswa lebih lama dalam berlatih soal dalam media. Ahli Pembelajaran menyatakan bahwa media sudah bagus dan tidak perlu adanya perbaikan.

Hasil analisis ahli materi 92,7%, ahli media 85%, dan ahli pembelajaran mendapatkan hasil 92,3%. Ketiga ahli tersebut menyatakan bahwa media interaktif **Si Bowo** sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran materi memahami teks geguritan bertema kaendahan alam.

5. Revisi Desain

Setelah dilakukannya tahap validasi produk untuk mengetahui kekurangan pada produk dan memperbaiki media interaktif **Si Bowo** agar lebih mudah digunakan dalam uji coba produk. Berdasarkan masukan dan kritikan dari beberapa validator, peneliti melakukan perbaikan pada produk seperti memperhatikan kembali kerapian dan tanda baca pada materi di dalam produk, menampilkan ciri khas keprodian peneliti didalam produk, dan penambahan soal latihan dalam produk agar menambah waktu bermain siswa dengan produk. Kemudian, media layak diimplementasikan dalam pembelajaran.

6. Uji coba Produk

Pada tahap uji produk ini diterapkan pada 18 siswa kelas IV SDIT Salsabila Kepanjen. Kegiatan awal diawali dengan berdoa terlebih dahulu, setelah itu perkenalan dari pemateri kepada siswa, pemateri membagikan soal *pre-test* yang kemudian dikerjakan oleh siswa, dilanjut pemateri memberi tau tujuan pembelajaran dan menjelaskan sedikit materi, kemudian menjelaskan mengenai apa itu media interaktif **Si Bowo** dan cara bermainnya. Setelah pemberian contoh oleh guru dan siswa faham, siswa bermain dengan temannya dalam beberapa kelompok kecil secara bergantian. Pembelajaran menggunakan media berakhir, siswa mempresentasikan dan menceritakan apa yang difahami dari materi tersebut menggunakan media interaktif **Si Bowo**. Diakhiri dengan pemateri membagikan soal post-test dan angket, yang akan di kerjakan dan diisi oleh siswa.

Hasil angket yang diisi oleh siswa memperoleh hasil yang menarik dan layak dibuktikan dengan 94,8% secara keseluruhan. Sedangkan untuk mengetahui terdapat perbedaan atau tidak pada hasil belajar siswa dibuktikan dengan perhitungan N Gain yang dimana mendapatkan hasil 0,76 yang termasuk kalsifikasi tinggi, sehingga terdapat perbedaan mengenai hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif **Si Bowo** valid untuk peserta didik sekolah dasar.

B. Analisis Kemenarikan Media Interaktif Si Bowo

1. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi oleh dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang mempunyai kompetensi dalam bidang Bahasa Jawa. Berdasarkan saran ahli materi yaitu kerapian diperbaiki kembali serta penggunaan tanda baca sehingga siswa lebih mudah dalam menggunakan media. Berdasarkan tabel 4.2 hasil dari validasi ahli materi mendapatkan hasil 92,7 dengan termasuk kategori layak dan dapat diuji cobakan kepada siswa sekolah dasar guna mengetahui kemenarikan media tersebut.

2. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media oleh dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang mempunyai kompetensi dalam bidang desain media pembelajaran. Berdasarkan beberapa kritik dan saran ahli media yaitu dalam media munculkan ke khas an dari ke prodian, penambahan latihan soal dari 10 soal evaluasi menjadi 20 soal, serta untuk penelitian selanjutnya latihan soal bisa menggunakan soal evaluasi AKM.

Berdasarkan tabel 4.3 hasil dari validasi ahli media mendapatkan hasil 85% dengan termasuk kategori layak dan dapat diuji cobakan kepada siswa sekolah dasar guna mengetahui kemenarikan media tersebut.

3. Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran oleh guru SDIT Salsabila Kepanjen. Berdasarkan hasil validasi dari ahli pembelajaran, media interaktif **Si Bowo** bagus dan tidak diperlukan adanya perbaikan. Berdasarkan tabel 4.4 hasil

dari validasi ahli pembelajaran mendapatkan hasil 92,3% dengan termasuk kategori layak dan dapat diuji cobakan kepada siswa materi memahami teks geguritan bertema kaendahan alam guna dapat mengetahui kemenarikan media tersebut.

4. Respon Siswa

Pada penelitian ini menggunakan angket guna mengetahui kemenarikan media interaktif **Si Bowo** yang di aplikasikan di kelas IV SDIT Salsabila Kepanjen dengan jumlah siswa sebanyak 18 orang. Berdasarkan nilai yang didapat dari hasil angket yang diisi oleh siswa menghasilkan 94,8% yang menunjukkan bahwa peserta didik tertarik dan antusias menggunakan media interaktif **Si Bowo** pada pembelajaran Bahasa Jawa materi memahami teks geguritan bertema kaendahan alam. Maka media interaktif **Si Bowo** layak atau valid untuk digunakan pada pembelajaran Bahasa Jawa.

5. Analisis Peningkatan Hasil Belajar

Pengembangan media dilakukan guna memperbaharui suatu produk supaya lebih efektif dalam proses pembelajaran. Produk yang telah dibuat peneliti harus memiliki dampak yang bagus bagi peserta didik, oleh karena itu produk yang dikembangkan dapat dinyatakan berhasil jika produk tersebut mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar. Sehingga perlu adanya upaya perbaikan pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar dapat menentukan perubahan pada siswa dalam proses pembelajaran, dengan mengetahui perubahan tersebut dapat dilakukan menggunakan tes. Oleh sebab itu pada penelitian ini menggunakan alat ukur berupa tes guna mengetahui sejauh mana penggunaan booklet dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Instrumen yang digunakan yaitu berupa pre-test yang dilakukan sebelum penerapan media interaktif **Si Bowo** dan post-test dilakukan setelah penerapan media interaktif **Si Bowo** pada proses pembelajaran, dengan dua instrumen tes tersebut nantinya dianalisis menggunakan *N-Gain Score* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan langkah-langkah pada tahap uji coba produk, penggunaan media interaktif **Si Bowo** dilakukan pada 18 siswa, data pada tabel .. menunjukkan nilai rata-rata *pre-test* adalah 39,7 dan nilai *post-test* adalah 85,5 dimana KKM dalam pembelajaran ini adalah 75. Dalam hal ini menunjukkan nilai *post-test* lebih unggul dibandingkan nilai *pre-test*, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan menggunakan booklet. Dari nilai yang didapat pada *pre-test* dan *post-test* tersebut dianalisis menggunakan uji Gain. Berdasarkan hasil dari analisis uji Gain menunjukkan bahwa nilai *N Gain* sebesar 0,76 yang berarti lebih dari 0,3 sehingga masuk pada klasifikasi tinggi dikarenakan terdapat peningkatan 46 % dari hasil *pre-test* dan hasil *post-test*. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media interaktif **Si Bowo** dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Jawa khususnya pada materi teks geguritan yang terdapat pada bab II di semester genap.

BAB VI

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti terhadap pengembangan media interaktif **Si Bowo** (Sinau Boso Jowo) sebagai media pembelajaran Bahasa Jawa dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a) Proses perencanaan pengembangan media interaktif **Si Bowo** (Sinau Boso Jawa) sebagai media pembelajaran Bahasa Jawa ini dikembangkan menggunakan metode penelitian RnD dan dengan menggunakan pendekatan metode Borg and Gall dengan enam tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, dan uji coba produk. **Si Bowo** telah tervalidasi yang dilaksanakan oleh tiga validator yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran dengan hasil
1) nilai presentase ahli materi 92,7% kategori layak/valid 2) nilai presentase ahli media 85% kategori layak/valid 3) nilai presentase ahli pembelajaran 92,3% kategori layak/valid. Berdasarkan nilai presentase tersebut dapat disimpulkan bahwa media interaktif **Si Bowo** sudah layak/valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa materi memahami teks geguritan bertema kaendahan alam kelas IV. Peneliti telah melakukan perbaikan berdasarkan saran dan kritik dari para validator. **Si Bowo** telah melakukan uji produk terhadap pengguna(siswa), nilai presentase dari respon siswa 94,8% kategori layak/valid. Berdasarkan nilai presentase tersebut dapat disimpulkan media interaktif **Si Bowo** menarik dan layak/valid untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa.

- b) Peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa pada analisis N Gain bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari pre-test yang mendapat nilai rata-rata 39,7 meningkat saat post-test mendapat nilai 85,5 dengan kategori lebih tinggi dari 0,3 dan dinyatakan hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

B. Saran

1. Saran pemanfaatan produk
 - a. Bagi guru, **Si Bowo** dapat dimanfaatkan sebagai sarana yang membantu guru dalam menyampaikan materi memahami teks geguritan bertema kaendahan alam.
2. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut
 - a. **Si Bowo** ini terbatas pada materi memahami teks geguritan bertema kaendahan alam, oleh karena itu perlu adanya pengembangan lebih lanjut dengan materi lainnya.
 - b. **Si Bowo** ini dikembangkan berdasarkan model Borg and Gall. Oleh karena itu, dalam pengembangan lebih lanjut dapat digunakan model penelitian dan pengembangan yang lain

DAFTAR PUSTAKA

- Afniola, Salwa, Ruslan Ruslan, dan Wiwit Artika. "Intelegensi dan bakat pada prestasi siswa." *Al-Din: Jurnal Dakwah dan Sosial Keagamaan* 6, no. 1 (2020). <https://www.jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/aldin/article/view/844>.
- Anyan, Anyan, Benediktus Ege, dan Hendry Faisal. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point." *JUTECH: journal education and technology* 1, no. 1 (2020). <http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/jutech/article/view/14%20-%202020>.
- Arikunto, Suharsimi. "Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Manajemen Penelitian." *Praktek. Jakarta: Rineka Cipta*, 1992.
- Asmara, Anjar Purba, Agus Dwi Ananto, dan Nokman Riyanto. "Pengembangan media audio visual tentang praktikum reaksi oksidasi reduksi dan elektrokimia sebagai media pembelajaran mandiri bagi siswa SMA/MA kelas XII semester 1." *Lantanida Journal* 2, no. 2 (2017): 156–69.
- Aulia, Tita, Dinie Anggraeni Dewi, dan Rizky Saeful Hayat. "Penurunan Pada Eksistensi Penggunaan Bahasa Daerah Dalam Interaksi Generasi Masa Kini Berkenaan Dengan Literasi Kebudayaan." *Jurnal Multidisiplin Indonesia* 1, no. 3 (2023): 52–62.
- Azhar, Iqbal Nurul. "Penggunaan Multimedia Dalam Pengajaran Muatan Lokal Bahasa Daerah" 3 (2009).
- Borg, Walter R., dan Meredith D. Gall. "Educational research: An introduction." *British Journal of Educational Studies* 32, no. 3 (1984). <https://philpapers.org/rec/BORERA-2>.
- DEWI, MONICA. "Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Perbankan Kelas X Akuntansi Di Smk Negeri 42 Jakarta." PhD Thesis, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA, 2017. <http://repository.unj.ac.id/id/eprint/24689>.
- Dewi, Ni Luh Putu Sintia, dan Ida Bagus Surya Manuaba. "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 1 (2021): 76–83.
- Dianingrum, Yashinta. "Pemahaman Siswa SD terhadap Materi Pembelajaran Bahasa Jawa Ditinjau Dari Minat Baca." PhD Thesis, STKIP PGRI PACITAN, 2021. <https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/628/>.

- Dotari, Apriliza. "Analisis Konsep Himpunan Pada Surah Al-Baqarah Dalam Al-Quran." PhD Thesis, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/9599/>.
- Fitri, Agus Zaenul, dan Nik Haryanti. "Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Mixed method dan Research and Development." Malang: *Madani Media*, 2020.
- Fransiska, Diana, dan Umar Darwis. "Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi articulate storyline 3 berorientasi PAIKEM pada tema kayanya negeriku kelas IV SD." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu* 4, no. 1 (2022): 104–15.
- Hasanah, Nurul. "Pelatihan penggunaan aplikasi microsoft power point sebagai media pembelajaran pada guru sd negeri 050763 gebang." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 2 (2020): 34–41.
- Herawati, Deni, Muhammad Hermintoyo, dan Mujid Farihul Amin. "Afiks Pembentuk Verba Bahasa Jawa Dialek Tegal Kajian Deskriptif Struktural." *Suluk Indo* 1, no. 2 (2012): 26–32.
- Indriati, Anastasia Dwi Wiwik, Kuntoro Kuntoro, dan Akhmad Djazuli. "Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Seni Dan Budaya Menggunakan Video Teaterkalisasi Cowongan Di Sekolah Dasar." *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar P-ISSN 2087* (2019): 412X.
- Jalinus, Nizwardi, dan Ambiyar Ambiyar. "Media dan sumber pembelajaran," 2016. <http://repository.unp.ac.id/21330/1/WIWI-MEDIA%20DAN%20SUMBER.pdf>.
- Khazanah, Dewianti. "Kedudukan Bahasa Jawa Ragam Krama pada Kalangan Generasi Muda: Studi Kasus di Desa Randegan, Kecamatan Dawarblandong, Mojo-kerto dan di Dusun Tutul, Kecamatan Ambulu, Jember." *Jurnal Pengembangan Pendidikan* 9, no. 2 (2012): 210165.
- Makbul, Muhammad. "Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian," 2021. <https://osf.io/preprints/svu73/>.
- Nurfaizi, Dimas Sigit, Cecep Riki, dan Taofik Muhammad. "Pengembangan Smoke Exhaust Menggunakan Arduino Uno dan Sensor MQ-2 Untuk Meminimalisir Asap Buang Di Ruang Praktik Otomotif SMK Muhammadiyah Tasikmalaya." *PRODUKTIF: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknologi Informasi* 4, no. 2 (2020): 357–66.
- Pagarra, Hamzah, Patta Bundu, Muhammad Irfan, dan Siti Raihan. "Peningkatan kompetensi guru dalam mengevaluasi pembelajaran daring menggunakan aplikasi berbasis tes dan penugasan online." *Publikasi Pendidikan* 10, no. 3 (2020): 260–65.

- Parma, Roni, Fakhriana Hudayani, dan Arie Asnaldi. "Evaluasi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada masa pandemi." *Jurnal MensSana* 7, no. 1 (2022): 31–38.
- Pito, Abdul Haris. "Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an." *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan* 6, no. 2 (2018): 97–117.
- Putri, Ni Made Arie Kusuma. "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Kontekstual Materi Karakteristik Hewan Berdasarkan Tempat Hidupnya Muatan Ipa Kelas IV SD No. 3 Kerobokan Kaja." PhD Thesis, Universitas Pendidikan Ganesha, 2022. <https://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/10767>.
- Putri, Tiara Cahaya, Yatti Sugiarti, dan Gilang Garnadi Suryadi. "Pengembangan media pembelajaran video praktikum untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik." *Edufortech* 6, no. 2 (2021): 99–108.
- Rahman, Rahmania, Erric Kondoy, dan Awaluddin Hasrin. "Penggunaan aplikasi quizziz sebagai media pemberian kuis dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa." *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)* 4, no. 3 (2020). <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/article/view/1161>.
- Rorita, Merra, Saida Ulfa, dan Agus Wedi. "Pengembangan multimedia interaktif berbasis mobile learning pokok bahasan perkembangan teori atom mata pelajaran kimia kelas x sma panjura malang." *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran* 4, no. 2 (2018): 70–75.
- Shodiq, Sadam Fajar. "Rekonstruksi Strategi Pembelajaran Fiqh Pada Generasi Z." *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 9, no. 01 (2020): 203–26.
- Sibuea, Shomali Kurniawan. "Penerapan Model Discovery Learning dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Darul Hikmah TPI Medan." PhD Thesis, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2019. <http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/10405>.
- SIHOTANG, JULIANA. "Pengembangan Aktivitas Gerak Pada Media Bola Warna–Warni Dalam Materi Pelajaran Matematika Di Kelas V Sdn 064023 Kemenangan Tani TP 2023/2024." PhD Thesis, Universitas Quality, 2024. <http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/id/eprint/2890>.
- Sugiyono, Dr. "Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D," 2013. https://digilib.unigres.ac.id/index.php?p=show_detail&id=43.
- Syavira, Nadia. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd." *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika* 5, no. 1 (2021): 84–93.

- Tamami, Rosid. "Pemanfaatan Media Interaktif (MPI) Untuk Visualisasi Konsep Menggambar Grafik Persamaan Garis Lurus." *Indonesian Digital Journal of mathematich and educations* 1, no. 1 (2014).
- Trisniawati, Trisniawati, Arina Aulia Niswatul Muniroh, dan Retno Utaminingsih. "Pengembangan Media Power Point Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V." *Perspektif Ilmu Pendidikan* 35, no. 2 (2021): 130–39.
- Wulandari, Tri, dan Adam Mudinillah. "Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran ipa mi/sd." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2022): 102–18.

LAMPIRAN

Dokumentasi Penelitian



Bukti Penelitian



YAYASAN AL HIKMAH KEPANJEN
 SK Kemendikbud RI Nomor : AHU-0007140.AH.01.12 Tahun 2016
SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU SALSABILA
 Alamat : Jl. Adi Wijaya RT 02 RW 03 Ardirejo Kapanjen Malang 65163
 Telp. 082243486413 email : sditsalsabilakepanjen@gmail.com



NPSN : 6 9 9 8 5 2 6 9

SURAT KETERANGAN

Nomor : 02.441/YAH.SDIT/VI/2024

Yang menyatakan di bawah ini :

Nama : **SUGENG SANTOSO, S.Pd.I**
 NIP : -
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Tugas : SDIT Salsabila Kapanjen – Malang

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama Mahasiswa : **ARI IZZULHAQ**
 NIM : **200103110124**
 Jurusan/Program Studi : **PGMI**
 Fakultas / Perguruan Tinggi : **Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang**

Telah melaksanakan kegiatan penelitian tentang "Pengembangan Media Interaktif Si Bowo (Sinaw Boso Jowo)" untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas IV di SDIT Salsabila Kapanjen", sejak 28 Mei 2024 – 3 Juni 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kapanjen, 3 Juni 2024
 Kepala SDIT Salsabila Kapanjen

SUGENG SANTOSO, S.Pd.I

Surat Permohonan Validasi Ahli Materi



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

Nomor : B-2398 /Un.03/FITK/PP.00.9/06/2024 11 Juni 2024
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
 Ikha Sulis Setyaningrum, M.Pd
 di -

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Ari Izzulhaq
 NIM : 200103110124
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Si Bowo (Sinaw Bowo) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas IV SDIT Salsabila Kepanjen
 Dosen Pembimbing : Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


 a.n Dekan
 Wakil Dekan Bidang Akademik
 Dr. Muhammad Walid, M.A
 NIP. 197308232000031002

Surat Permohonan Validasi Ahli Media



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

Nomor : B-2399/Un.03/FITK/PP.00.9/06/2024 11 Juni 2024
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Nuril Nuzulia, M.Pd
 di -

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

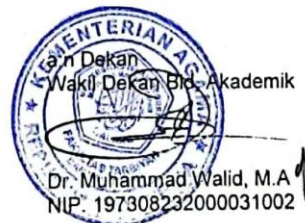
Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Ari Izzulhaq
 NIM : 200103110124
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Si Bowo (Sinau Bowo Jowo) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas IV SDIT Salsabila Kepanjen
 Dosen Pembimbing : Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Surat Permohonan Validasi Ahli Pembelajaran



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

Nomor : B-24 // /Un.03/FITK/PP.00.9/06/2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

11 Juni 2024

Kepada Yth.
Wiranti, A.Ma
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

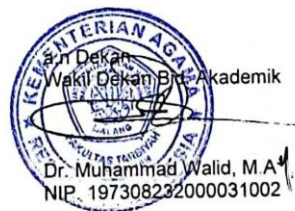
Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Ari Izzulhaq
NIM : 200103110124
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif SI BOWO (Sinau Boso Jowo) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas IV SDIT Salsabila Kapanjen
Dosen Pembimbing : Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Hasil Angket Validasi Ahli Materi

PERNYATAAN TERKAIT MEDIA (MATERI) PADA PENGEMBANGAN MEDIA SI BOWO(SINAU BOSO JOWO)

ITEM	INDIKATOR	PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti	1	2	3	4	5
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1	2	3	4	5
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5
4.	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	1	2	3	4	5
5.	Kejelasan petunjuk belajar bagi siswa	1	2	3	4	5
6.	Kemudahan materi bagi siswa	1	2	3	4	5
7.	Kemudahan pemahaman petunjuk penggunaan	1	2	3	4	5
8.	Kemudahan pemahaman bahasa	1	2	3	4	5
9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	1	2	3	4	5
10.	Gambar telah sesuai dengan materi	1	2	3	4	5
11.	Materi mendorong motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa	1	2	3	4	5

- Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum erhadap instrumen lembar validasi adalah :

- a. Layak digunakan
- b. Layak digunakan dengan perbaikan
- c. Tidak layak digunakan

*) Mohon dilingkari pada hurufnya sesuai dengan hasil penelitian Bapak/Ibu

SARAN:

Menggunakan Bahasa Jawa Full.
Tanda baca diperbaiki

Malang, 19.11.2024

Validator Materi


Ikha Sulik Setyaningrum, M.Pd

Hasil Angket Validasi Ahli Media

PERNYATAAN TERKAIT (MEDIA) PADA PENGEMBANGAN MEDIA SI BOWO(SINAU BOSO JOWO)

NO	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN				
A. Tampilan Media						
1.	Kemenarikan desain media	1	2	3	4	5
2.	Kesesuaian desain media	1	2	3	4	5
3.	Kerapian media	1	2	3	4	5
4.	Kemenarikan gambar pada media	1	2	3	4	5
5.	Kesesuaian gambar dengan materi	1	2	3	4	5
6.	Kesesuaian suara pada media	1	2	3	4	5
7.	Kesesuaian proporsi warna pada media	1	2	3	4	5
8.	Kesesuaian hyperlink antar halaman	1	2	3	4	5
9.	Kemudahan penggunaan media	1	2	3	4	5
B. Penggunaan Font Tulisan Media						
10.	Kesesuaian font pada media	1	2	3	4	5
11.	Kejelasan penggunaan font pada media	1	2	3	4	5
12.	Penggunaan bahasa yang sesuai EYD dan mudah dipahami	1	2	3	4	5
C. Kelayakan Media						
13.	Kecfektivan media	1	2	3	4	5
14.	Keamanan media saat digunakan oleh siswa	1	2	3	4	5
15.	Kemampuan media dalam mengembangkan keaktifan siswa	1	2	3	4	5
16.	Kemampuan media dalam keaktifan suasana pembelajaran yang menyenangkan	1	2	3	4	5

- Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum terhadap instrumen lembar validasi adalah :

- a. Layak digunakan
- b. Layak digunakan dengan perbaikan
- c. Tidak layak digunakan

*) Mohon dilingkari pada hurufnya sesuai dengan hasil penelitian Bapak/Tbu

SARAN:

- munculkan ciri khas keprodiak
- Evaluasi minimal 20 soal
-
-
-

Malang, 21 Mei 2024

Validator Media



Nuril Nuzulia, M.Pd

- Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum terhadap instrumen lembar validasi adalah :

- a. Layak digunakan
- b. Layak digunakan dengan perbaikan
- c. Tidak layak digunakan

*) Mohon dilingkari pada hurufnya sesuai dengan hasil penelitian Bapak/Tbu

SARAN:

- dituliskan dalam sarannya : u/ penelitian selanjutnya bisa menggunakan evaluasi kerangka AKM
- sesuai masukan dosen
-
-
-

Malang, 27 Mei 2024

Validator Media



Nuril Nuzulia, M.Pd

Hasil Angket Validasi Ahli Pembelajaran

PERNYATAAN TERKAIT MEDIA (MATERI) PADA PENGEMBANGAN MEDIA SI BOWO(SINAU BOSO JOWO)

NO	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang ada pada media <i>Si Bowo</i> sudah mewakili kompetensi dasar materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar	1	2	3	4	5
2.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>Si Bowo</i> sesuai dengan karakteristik siswa	1	2	3	4	5
3.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Si Bowo</i> komunikatif	1	2	3	4	5
4.	Materi yang dikembangkan pada media pembelajaran <i>Si Bowo</i> ini dapat membantu pemahaman siswa	1	2	3	4	5
5.	Materi yang dikembangkan pada media pembelajaran <i>Si Bowo</i> ini dapat melatih daya ingat siswa	1	2	3	4	5
6.	Konten di dalam media <i>Si Bowo</i> dapat menarik perhatian siswa untuk semangat belajar (motivasi belajar)	1	2	3	4	5
7.	Tampilan media <i>Si Bowo</i> dapat menarik siswa untuk aktif dalam pembelajaran	1	2	3	4	5
8.	Petunjuk penggunaan media menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami	1	2	3	4	5

- | | | | | | | |
|-----|--|---|---|---|---|---|
| 9. | Media pembelajaran <i>Si Bowo</i> ini mudah digunakan oleh guru | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 10. | Media pembelajaran <i>Si Bowo</i> ini mudah digunakan oleh siswa | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 11. | Media pembelajaran ini mempermudah guru dalam mengajar | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 12. | Media ini dapat menambah wawasan siswa pada materi bahasa jawa khususnya materi teks geguritan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 13. | Media pembelajaran ini cukup meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

- Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum erhadap instrumen lembar validasi adalah :

- a. Layak digunakan
- b. Layak digunakan dengan perbaikan
- c. Tidak layak digunakan

*) Mohon dilingkari pada hurufnya sesuai dengan hasil penelitian Bapak/Ibu

SARAN:

.....
semangat dan kreatif untuk belajar
mengajarkan bahasa jawa.

Malang, 3 Juni 2024

Guru Kelas IV



Wiranti, A.Ma

Hasil Angket Respon Siswa

INSTRUMEN VALIDASI KEMENARIKAN MEDIA PEMBELAJARAN *SI BOWO* (*SINAU BOSO JOWO*) UNTUK PESERTA DIDIK

Nama : Talitha A.Z.R
Kelas : 4B (Putri)
Sekolah : SDIT Sababila

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon peserta didik mempelajari dan telah mengoperasikan media *Si Bowo (Sinau Boso Jowo)*
2. Berilah tanda silang (X) pada jawaban a,b,c,d, atau e sesuai dengan penilaian yang dianggap peserta didik paling tepat

Pertanyaan-pertanyaan angket

1. Apakah warna dan gambar pada media *Si Bowo (Sinau Boso Jowo)* menarik, menumbuhkan semangat untuk belajar materi teks geguritan dalam pembelajaran bahasa jawa?
 - a. Sangat tidak menarik
 - b. Tidak menarik
 - c. Cukup menarik
 - d. Menarik
 - e. Sangat menarik
2. Apakah isi dari media *Si Bowo (Sinau Boso Jowo)* menarik, menumbuhkan semangat untuk belajar materi teks geguritan dalam pembelajaran bahasa jawa?
 - a. Sangat tidak menarik
 - b. Tidak menarik
 - c. Cukup menarik

- d. Menarik
- e. Sangat menarik
3. Apakah media *Si Bowo* (*Sinau Boso Jowo*) mudah untuk dioperasikan/ dimatikan?
- a. Sangat sulit
- b. Sulit
- c. Cukup sulit
- d. Mudah
- e. Sangat mudah
4. Apakah peserta didik senang, belajar menggunakan media *Si Bowo*?
- a. Sangat tidak senang
- b. Tidak senang
- c. Cukup senang
- d. Senang
- e. Sangat senang
5. Apakah dengan menggunakan media *Si Bowo* dapat membuat peserta didik semangat dalam belajar materi teks geguritan?
- a. Sangat tidak semangat
- b. Tidak semangat
- c. Cukup semangat
- d. Semangat
- e. Sangat semangat
6. Apakah media *Si Bowo* membantu peserta didik dalam memahami materi teks geguritan?
- a. Sangat tidak membantu
- b. Tidak membantu
- c. Cukup membantu
- d. Membantu
- e. Sangat membantu
7. Apakah media *Si Bowo* melatih daya ingat peserta didik tentang materi teks geguritan?
- a. Sangat tidak melatih
- b. Tidak melatih
- c. Cukup melatih
- d. Melatih
- e. Sangat melatih

Hasil Pretest Siswa

LEMBAR SOAL PRETEST

MATERI TEKS GEGURITAN MEDIA INTERAKTIF SI BOWO

Nama : *Nayalea Zahira G.*
 Kelas : *4B*
 Sekolah : *SDI Salabala*

40

Soal!

- Salah sijining karya sastra jawa ingkang kawujud saking rasa ing ati kang diungkapaken kaliyan penyair ngagem bahasa ingkang gadah irama disebut ?
 a) Geguritan
 b) Paribasan
 c) Parikan
 d) Pidato
- Kang ora kalebu ciri-cirine geguritan yoiku ?
 a) Migunaake basa padinan
 b) Duweni patokan
 c) Ono jeneng pengarang
 d) Duweni makna utawa arti ana ing larik e
- Geguritan rong gatra sapada diarani ?
 a) Gita Pancagatra
 b) Gita Caturgatra
 c) Gita Dwigatra
 d) Gita Trigatra
- Pamilihhe tembung sing pantes lan mentes dadekake geguritan dadi
 a) Alus lan nyrenuhake
 b) Endah lan aji
 c) Kasar lan mangkelake
 d) Suci lan nyengengake
- Luhku tumetestes... nelesi bumi. Ukara iku nggambarake wong sing lagi ?
 a) Nesu
 b) Nangis
 c) Nggyuyu
 d) Bungah
- Geguritan iku sawijining asiling kasusastran?
 a) Nuswantara
 b) Manca
 c) Jawa
 d) Anyar
- Geguritan uga diarani
 a) Novel
 b) Gancaran

LEMBAR SOAL PRETEST

MATERI TEKS GEGURITAN MEDIA INTERAKTIF SI BOWO

Nama : *Elicyta bilal*
 Kelas : *4B*
 Sekolah : *SDI*

45

Soal!

- Salah sijining karya sastra jawa ingkang kawujud saking rasa ing ati kang diungkapaken kaliyan penyair ngagem bahasa ingkang gadah irama disebut ?
 a) Geguritan
 b) Paribasan
 c) Parikan
 d) Pidato
- Kang ora kalebu ciri-cirine geguritan yoiku ?
 a) Migunaake basa padinan
 b) Duweni patokan
 c) Ono jeneng pengarang
 d) Duweni makna utawa arti ana ing larik e
- Geguritan rong gatra sapada diarani ?
 a) Gita Pancagatra
 b) Gita Caturgatra
 c) Gita Dwigatra
 d) Gita Trigatra
- Pamilihhe tembung sing pantes lan mentes dadekake geguritan dadi
 a) Alus lan nyrenuhake
 b) Endah lan aji
 c) Kasar lan mangkelake
 d) Suci lan nyengengake
- Luhku tumetestes... nelesi bumi. Ukara iku nggambarake wong sing lagi ?
 a) Nesu
 b) Nangis
 c) Nggyuyu
 d) Bungah
- Geguritan iku sawijining asiling kasusastran?
 a) Nuswantara
 b) Manca
 c) Jawa
 d) Anyar
- Geguritan uga diarani
 a) Novel
 b) Gancaran

LEMBAR SOAL PRETEST
MATERI TEKS GEGURITAN MEDIA INTERAKTIF SI BOWO

Nama : A. Kesya Zahra A.
Kelas : 4pi
Sekolah : SPIT

65

Soal !

1. Salah sijining karya sastra jawa ingkang kawujud saking rasa ing ati kang diungkapaken kaliyan penyair ngagem bahasa ingkang gadah irama disebut ?
 - a) Geguritan
 - b) Paribasan
 - c) Parikan
 - d) Pidato
2. Kang ora kalebu ciri-cirine geguritan yoiku ?
 - a) Migunaake basa padinan
 - b) Duweni patokan
 - c) Ono jeneng pengarang
 - d) Duweni makna utawa arti ana ing larik e
3. Geguritan rong gatra sapada diarani ?
 - a) Gita Pancagatra
 - b) Gita Caturgatra
 - c) Gita Dwigatra
 - d) Gita Trigatra
4. Pamililhe tembung sing pantes lan mentes dadekake geguritan dadi
 - a) Alus lan nyrenuhake
 - b) Endah lan aji
 - c) Kasar lan mangkelake
 - d) Suci lan nyenengake
5. Luhku tumetes ...tes... nelesi bumi. Ukara iku nggambarake wong sing lagi ?
 - a) Nesu
 - b) Nangis
 - c) Ngguyu
 - d) Bungah
6. Geguritan iku sawijining asiling kasusastran?
 - a) Nuswantara
 - b) Manca
 - c) Jawa
 - d) Anyar
7. Geguritan uga diarani
 - a) Novel
 - b) Gancaran

LEMBAR SOAL PRETEST
MATERI TEKS GEGURITAN MEDIA INTERAKTIF SI BOWO

Nama : S. Joesafika A. Joesaf
Kelas :
Sekolah :

35

Soal !

1. Salah sijining karya sastra jawa ingkang kawujud saking rasa ing ati kang diungkapaken kaliyan penyair ngagem bahasa ingkang gadah irama disebut ?
 - a) Geguritan
 - b) Paribasan
 - c) Parikan
 - d) Pidato
2. Kang ora kalebu ciri-cirine geguritan yoiku ?
 - a) Migunaake basa padinan
 - b) Duweni patokan
 - c) Ono jeneng pengarang
 - d) Duweni makna utawa arti ana ing larik e
3. Geguritan rong gatra sapada diarani ?
 - a) Gita Pancagatra
 - b) Gita Caturgatra
 - c) Gita Dwigatra
 - d) Gita Trigatra
4. Pamililhe tembung sing pantes lan mentes dadekake geguritan dadi
 - a) Alus lan nyrenuhake
 - b) Endah lan aji
 - c) Kasar lan mangkelake
 - d) Suci lan nyenengake
5. Luhku tumetes ...tes... nelesi bumi. Ukara iku nggambarake wong sing lagi ?
 - a) Nesu
 - b) Nangis
 - c) Ngguyu
 - d) Bungah
6. Geguritan iku sawijining asiling kasusastran?
 - a) Nuswantara
 - b) Manca
 - c) Jawa
 - d) Anyar
7. Geguritan uga diarani
 - a) Novel
 - b) Gancaran

Hasil Post-Test Siswa

LEMBAR SOAL POSTEST

MATERI TEKS GEGURITAN MEDIA INTERAKTIF SI BOWO

Nama : A. Waigga Zahra A.

Kelas : 4pi

Sekolah : SPIT

100

I. Soal Pilihan !

1. Salah sijining karya sastra jawa ingkang kawujud saking rasa ing ati kang diungkapaken kaliyan penyair ngagem bahasa ingkang gadah irama disebut ?
 - a) Geguritan
 - b) Paribasan
 - c) Parikan
 - d) Pidato
2. Kang ora kalebu ciri-cirine geguritan yoiku ?
 - a) Migunaake basa padinan
 - b) Duweni patokan
 - c) Ono jeneng pengarang
 - d) Duweni makna utawa arti ana ing larik e
3. Geguritan rong gatra sapada diarani ?
 - a) Gita Pancagatra
 - b) Gita Caturgatra
 - c) Gita Dwigatra
 - d) Gita Trigatra
4. Pamilihé tembung sing pantes lan mentes dadekake geguritan dadi
 - a) Alus lan nyrenuhake
 - b) Endah lan aji
 - c) Kasar lan mangkelake
 - d) Suci lan nyenengake
5. Luhku tumetestes... nelesi bumi. Ukara iku nggambarake wong sing lagi ?
 - a) Nesu
 - b) Nangis
 - c) Ngguyu
 - d) Bungah
6. Geguritan iku sawijining asiling kasusastran?
 - a) Nuswantara
 - b) Manca
 - c) Jawa
 - d) Anyar
7. Geguritan uga diarani
 - a) Novel
 - b) Gancaran
 - c) Cerkak

II. Soal Isian

1. Gaweo 2 gatra geguritan tema bebas, diwenehi struktur lan keterangan seng dipahami saka materi teks geguritan !

Kupu Kawi

Kupu kawi dolé icupé
 Mung aburmu ngemuhake
 Ngaler, ngidul, ngaton balingulan
 Mrami mrami suring saparami paran
 sapa bisa ngincupake
 mentes meclak cegreg
 banjur mabar klepar

LEMBAR SOAL POSTEST
MATERI TEKS GEURITAN MEDIA INTERAKTIF SI BOWO

Nama : Elsyifa Bilqis
Kelas : 4pi
Sekolah : SDIT

75

I. Soal Pilihan !

1. Salah sijining karya sastra jawa ingkang kawujud saking rasa ing ati kang diungkapaken kaliyan penyair ngagem bahasa ingkang gadah irama disebut ?
 a) Geguritan
 b) Paribasan
 c) Parikan
 d) Pidato
2. Kang ora kalebu ciri-cirine geguritan yoiku ?
 a) Migunaake basa padinan
 b) Duweni patokan
 c) Ono jeneng pengarang
 d) Duweni makna utawa arti ana ing larik e
3. Geguritan rong gatra sapada diarani ?
 a) Gita Pancagatra
 b) Gita Caturgatra
 c) Gita Dwigatra
 d) Gita Trigatra
4. Pamilihé tembung sing pantes lan mentes dadekake geguritan dadi
 a) Alus lan nyrenuhake
 b) Endah lan aji
 c) Kasar lan mangkelake
 d) Suci lan nyenengake
5. Luhku tumetes ...tes... nelesi bumi. Ukara iku nggambarake wong sing lagi ?
 a) Nesu
 b) Nangis
 c) Ngguyu
 d) Bungah
6. Geguritan iku sawijining asiling kasusastran?
 a) Nuswantara
 b) Manca
 c) Jawa
 d) Anyar
7. Geguritan uga diarani
 a) Novel
 b) Gancaran
 c) Cerkak

II. Soal Isian

1. Gaweo 2 gatra geguritan tema bebas, diwenehi struktur lan keterangan seng dipahami saka materi teks geguritan !

Sekolah Ku

Bangunan kang mecah
 Ayem, endah lan asri
 Nambahi semangat Siswa siswine
 Golek ilmu kanggo mbesukke
 Saben dina aku ngrungokke piwulange guru
 Ora tau mbadal yen dituturi
 Merga aku ngerti yenguru iku digugu lan
 Tambah dina tambah marem atiku
 Sekolah menyang SD
 Sing tambah maju prestasine

Pahlawan ku

Pahlawan, sliramu dadi dalam kemerdekaan
 Tak awak ora wedi marang kematian
 Nyowomu kanggo pondasine kebebasan
 Kanggo rakyat
 Sakeng cengkramane
 Penindasan

Biodata Mahasiswa

Nama : Ari Izzulhaq

NIM : 200103110124

Tempat Tanggal Lahir : Malang, 30 Maret 2001

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Tahun Masuk : 2020

Alamat Rumah : Dsn. Tempursari Wetan RT 03/RW 06 Kec.
Wonosari Kab. Malang

No.HP : 085850825633

Email : ariizzul4@gmail.com

Riwayat Pendidikan : SDN 3 Sumbertempur
SMPN 2 Sumberpucung
SMAN 1 Sumberpucung
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang