

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MATA PELAJARAN BAHASA JAWA UNTUK PENGENALAN
NAMA ANAK BINATANG KELAS 2 DI SD N PLUMBUNGAN 4**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada
Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Oleh:

OKTAVIANA PUSPITASARI
A710140021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA
PELAJARAN BAHASA JAWA UNTUK PENGENALAN NAMA ANAK
BINATANG KELAS 2 DI SD N PLUMBUNGAN 4**

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

Oktaviana Puspitasari
A710140021

Telah diperiksa dan disetujui oleh:

Dosen Pembimbing



Hernawan Sulistyanto ST,MT
NIDN 0617027101

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN BAHASA JAWA UNTUK PENGENALAN NAMA ANAK BINATANG KELAS 2 DI SD N PLUMBUNGAN 4

OLEH

Oktaviana Puspitasari

A 710 140 021

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta Pada hari 2019
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Hernawan Sulistyanto S.T.,M.T
(Ketua Dewan Penguji)

(.....)

2. Arif Setiawan S.Kom.,M.Eng
(Anggota I Dewan Penguji)

(.....)

3. Dias Aziz Pramudita S.Pd.,M.Ps
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)

Dekan,



(Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum)

NIP. 196504281993031001

PERNYATAAN

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

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 18 November 2019

Yang membuat pernyataan,



Oktaviana Puspitasari

A710140021

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN BAHASA JAWA UNTUK PENGENALAN NAMA ANAK BINATANG KELAS 2 DI SD N PLUMBUNGAN 4

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi nama anak binatang untuk Sekolah Dasar kelas 2, serta untuk mengetahui hasil perbandingan belajar siswa metode pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif terutama materi nama anak binatang. Metode yang digunakan adalah Model pengembangan pada penelitian ini yaitu, menggunakan model *Research and Development* atau biasa disebut dengan penelitian dan pengembangan. Berdasar model 4D penelitian pengembangan dilaksanakan dengan tahap-tahap *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Hasil penelitian yang didapatkan media pembelajaran ini layak digunakan berdasarkan penilaian ahli media, mendapatkan skor 80 yang masuk dalam kategori acceptable, ahli materi, mendapatkan skor 87,5 yang masuk dalam kategori acceptable, dan siswa, dari angket 20 siswa didapatkan hasil rata-rata skor 77,13 yang masuk dalam kategori acceptable yang menggunakan skoring *System Usability Scale (SUS)*. Hasil belajar siswa di kelas didapatkan rata-rata skor *pre-test* sebesar 60.50, dan rata-rata *post-test* sebesar 90,50.

Kata kunci: Bahasa Jawa, Media Pembelajaran, Nama Anak Binatang.

Abstract

The purpose of this study was to develop interactive learning media on Javanese subjects in the name of the animal for class 2 elementary school, and to find out the results of the comparison of students learning media, especially the material for the name of animal. The method used is the development Model in this research that is, using a Research and Development model or commonly called research and development. Based on the model 4D Development research implemented with the stages of Define (defining), Design (designing), Develop (development), and Disseminate (dissemination). The results of the research media obtained is suitable for use based on the assessment of media experts, get a score of 80 that is included in the category acceptable, material experts, get a score of 87.5 in the category of acceptable, and students, from the poll 20 students were granted an average score of 77.13 which came in the acceptable category using the System Usability Scale (SUS) scoring. The student study results in the class obtained an average pre-test score of 60.50, and the average post-test amounted to 90.50.

Keywords: a child's name, Javanese, Learning Media.

1. PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Sisdiknas NO. 20 Tahun 2003 Pasal 40 : 2 , Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis. Untuk menerapkan apa yang tertulis dalam Undang-Undang Sisdiknas dalam pembelajaran guru tidak bisa mengajar hanya dengan menggunakan metode ceramah, hal dapat membuat siswa merasa bosan akibatnya siswa tidak memahami apa yang disampaikan oleh guru tersebut, maka untuk mengatasi hal tersebut penggunaan media sebagai alat bantu mengajar sangat diperlukan.

Di era perkembangan zaman saat ini semua yang ada pada kehidupan sehari-hari sudah dapat dilakukan dengan praktis dengan adanya teknologi yang membantu kehidupan manusia sehari-hari. Kemajuan teknologi pada era globalisasi ini sangat berkembang pesat dalam berbagai bidang seperti, kedokteran, ekonomi , dan dalam bidang pendidikan. Dengan sangat cepat media pembelajaran berkembang pesat dan beragam jenisnya.

Berdasarkan hasil observasi di SD N Plumbungan 4, proses pembelajaran saat ini untuk mata pelajaran Bahasa Jawa, guru masih mendominasi dengan media buku. Efek dari media pembelajaran tersebut siswa merasa bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran yang diajarkan oleh guru di sekolah. Karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang ada dalam proses pembelajaran. Guru menyampaikan suatu materi kepada siswa dengan cara yang sudah sering digunakan tanpa menginovasi cara mereka mengajar. Hal ini terlihat dari beberapa aktifitas siswa yang berbicara dengan teman sebangkunya bahkan terdapat siswa yang tidur pada saat pembelajaran sedang berlangsung.

SD N Plumbungan 4 khususnya kelas 2 mata pelajaran Bahasa Jawa materi nama anak binatang sangat minim. Hal inilah yang menjadikan salah satu alasan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran di SD N Plumbungan 4, dimana model pembelajaran ini akan dijadikan acuan ketika sebuah institusi atau lembaga pendidikan ingin mengembangkan kualitas bidang pendidikan. Dengan metode ini proses belajar mengajar tidak lagi selalu

harus bertatap muka, tetapi dalam proses belajar mengajar juga dapat dilakukan sewaktu-waktu dan selalu berkelanjutan.

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memperoleh gambaran umum bagaimana media pembelajaran interaktif yang efektif untuk diterapkan sekaligus mengetahui respon siswa di kelas 2 SD N Plumbungan 4 hambatan dan tantangan model pembelajaran ini.

2. METODE

Model pengembangan pada penelitian ini yaitu, menggunakan model *Research and Development* atau biasa disebut dengan penelitian dan pengembangan. Menurut (Sugiyono, 2009). Metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk itu. Model pengembangan penelitian ini menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Berdasar model 4D penelitian pengembangan dilaksanakan dengan tahap-tahap *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). *Define* atau pendefisian , tahap ini menentukan tujuan dan batasan batasan materi yang akan dikembangkan. Tahap perancangan pada tahap ini merancang batasan materi dan alat yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Tahap selanjutnya yaitu pengembangan, tahap ini membuat produk sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat. Setelah produk selesai tahap terakhir adalah penyebaran dalam tahap penyebaran ini dilakukan pengujian tingkat efektivitas produk yang dilakukan kepada peserta didik.

Dalam penelitian, jenis data yang digunakan adalah data kualitatif, dan data kuantitatif. Data kuantitatif berupa dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi pada saat pengumpulan data. Data kualitatif diperoleh dari penilaian angket dari subjek penelitian (ahli media dan ahli materi) dan objek penelitian (siswa kelas 2)

Instrumen penilaian yang digunakan adalah pemberian angket kepada ahli media, ahli materi, dan siswa dengan menggunakan *System Usability Scale (SUS)* yang yang dikembangkan oleh John Brooke yang terdiri dari 10 item pertanyaan yang menggunakan 5 poin skala likert berupa sangat tidak setuju sampai sangat

setuju (Brooke, 1996). Penilaian dari ahli media dan ahli materi digunakan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran dan mengetahui kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Sedangkan untuk siswa angket digunakan untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran.

Angket *System Usability Scale (SUS)* yang yang terdiri dari 10 item pertanyaan yang menggunakan 5 poin skala likert berupa sangat tidak setuju sampai sangat setuju (Brooke, 1996). Setiap item pertanyaan memiliki skor kontribusi berkisar 0-4. Item pertanyaan 1,3,5,7,9 skor kontribusinya adalah posisi skala dikurangi 1. Item pertanyaan 2,4,6,8,10 skor kontibusinya adalah 5 dikurangi skala. Lalu jumlah skor dikalikan dengan 2,5 untuk mendapatkan nilai keseluruhan (Brooke, 1996).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

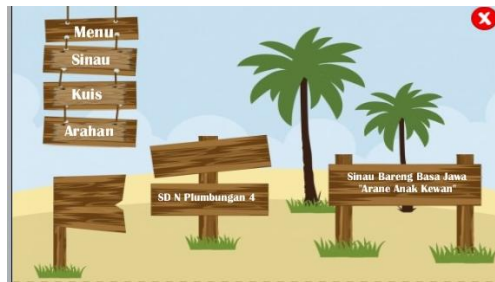
3.1. Hasil Pengembangan Produk Media Pembelajaran

Berdasarkan pengembangan yang telah disusun, media pembelajaran ini memiliki tampilan sebagai berikut.



Gambar 1 Tampilan Awal

Gambar 1 merupakan tampilan awal ini dilatar belakang dengan tampilan berbagai jenis hewan yang ditampilkan secara kartun, untuk menarik minat anak-anak belajar. Pada tampilan ini juga dilengkapi dengan keterangan penjelasan mengenai aplikasi dan nama pembuatnya. Tampilan halaman ini dilengkapi dengan tombol untuk masuk ke tampilan selanjutnya (tampilan Menu) dan tombol silang (x) untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 2 Tampilan Menu

Gambar 2 merupakan tampilan menu media pembelajarn interaktif yang terdiri dari materi yang akan dibahas, kuis, serta petunjuk. Menu materi berisi tampilan materi nama anak binatang. Menu kuis berisi tampilan soal-soal, dan menu arahan berisi tampilan petunjuk tombol-tombol kegunaannya.



Gambar 3 Tampilan Materi Satu

Gambar 3 merupakan tampilan pada Tampilan Materi satu. Masing-masing tampilan berisi mengenai gambar animasi anak binatang, nama binatang dalam Bahasa jawa, baik yang ditampilkan dalam bentuk teks dan juga dilengkapi dengan animasi suara untuk memudahkan siswa belajar memahami, mengenal dan menghafal anak hewan dalam Bahasa Jawa.

Pada tampilan materi ini, selain dilengkapi dengan suara juga animasi binatang sebagai daya tarik belajar siswa. Pada tampilan ini dilengkapi dengan tombol panah hijau ke kanan. Kekan berfungsi untuk masuk halaman materi selanjutnya dan tombol *button* ditengah berfungsi untuk kembali ke tampilan menu.



Gambar 4 Tampilan Materi Dua

Gambar 4 merupakan tampilan Materi dua memiliki isi yang sama dengan tampilan Materi pertama, yang membedakan hanya pada animasi gerak pada gambar binatang dan tombol, pada halaman ini tombol anak panah hijau kekanan akan membawa pada halaman sinau dua dan tombol anak panah hijau kekiri akan membawa pada sinau sebelumnya dan tombol *button* ditengah berfungsi untuk kembali ke tampilan menu.



Gambar 5 Tampilan Materi Tiga

Gambar 5 merupakan tampilan materi 3. Sebagaimana tampilan Materi 1 dan Materi 2, perbedaan utama halaman Sinau Dua dengan halaman sinau yang lain terlihat gambar binatang serta tombol *navigasi*. Jika salah satu gambar binatang diklik , maka gambar akan memperbesar atau *zoom*. Di halaman Materi 3 , terdapat tombol anak panah kekiri yaitu menuju ke halaman materi sebelumnya, dan tombol *button* ditengah berfungsi untuk kembali ke tampilan menu.



Gambar 6 Tampilan petunjuk

Gambar 6 merupakan tampilan petunjuk yang berisi tentang fungsi-fungsi dari *button* yang ada pada media pembelajaran. Tombol panah kekanan untuk ke tampilan selanjutnya, tombol panah ke kiri untuk ke tampilan sebelumnya dan tombol *button* bulat untuk kembali ke menu. Tombol lainnya berfungsi untuk membuka tampilan sinau, kuis serta petunjuk.



Gambar 7 Tampilan Pembuka Kuis

Gambar 7 merupakan tampilan pembuka Kuis. Terdapat teks pertanyaan dan 1 tombol yang berfungsi jika diklik akan menampilkan tampilan soal.



Gambar 8 Tampilan Kuis 1

Gambar 8 merupakan tampilan Kuis 1. Tampilan kuis berisikan pertanyaan mengenai nama anak hewan, satu jawaban benar pada setiap pertanyaan yang dikemukakan, akan mendapat nilai 10, dan total jawaban yang benar akan dimunculkan pada akhir tiap kuis. Halaman kuis dilengkapi dengan suara pada

tiap jawaban yang dipilih, baik jawaban salah atau benar memiliki suara yang berbeda. Pada tiap soal kuis yang diberikan, siswa memiliki tiga opsi jawaban dan hanya satu jawaban yang benar. Penggunaan pilihan berganda pada jawaban kuis untuk memudahkan siswa yang masih duduk dikelas 2 (dua) Sekolah Dasar menemukan jawaban yang benar. Dan dilengkapi tombol *button* ditengah berfungsi untuk kembali ke tampilan menu.



Gambar 9 Tampilan Kuis 2

Gambar 9 merupakan tampilan Kuis 2. Pada tampilan kuis 2 tidak jauh berbeda dengan kuis 1 , yang membedakan hanyalah pertanyaan dan jawaban. Di kuis 2 ini pertanyaan berupa nama anak binatang dan jawaban berupa gambar hewan. Tampilan kuis berisikan pertanyaan mengenai nama anak hewan, satu jawaban benar pada setiap pertanyaan yang dikemukakan, akan mendapat nilai 10, dan total jawaban yang benar akan dimunculkan pada akhir tiap kuis. Dan dilengkapi tombol *home* untuk kembali ke tampilan menu.



Gambar 10 Tampilan Kuis 3

Gambar 10 merupakan tampilan Kuis 3. Pada tampilan kuis 3 tidak jauh berbeda dengan kuis 1 dan 2. Di kuis 3 ini jawaban seperti pada kuis 1 , yang membedakan hanyalah tampilan. Dikuis 1 jawaban bergambar kayu sedangkan di kuis 3 ini jawaban berupa gambar gelembung.. Tampilan kuis berisikan

pertanyaan mengenai nama anak hewan, satu jawaban benar pada setiap pertanyaan yang dikemukakan, akan mendapat nilai 10, dan total jawaban yang benar akan dimunculkan pada akhir tiap kuis. Dan dilengkapi tombol *home* untuk kembali ke tampilan menu.



Gambar 11 Tampilan Hasil Kuis 1

Gambar 11 merupakan tampilan hasil kuis/nilai. Tampilan ini merupakan penilaian kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan. Pada halaman ini dilengkapi tombol kembali untuk mengulang kuis, lanjut untuk melanjutkan kuis selanjutnya, dan tombol *home* untuk kembali ke halaman menu. Pada saat tombol kembali dipilih, yang artinya siswa memilih untuk mengulang kuis, maka nilai akan dikembalikan menjadi 0 (nol) namun jika siswa memutuskan untuk melanjutkan kuis, maka nilai yang diperoleh pada kuis sebelumnya akan ditambahkan.



Gambar 12 Tampilan Hasil Kuis 3

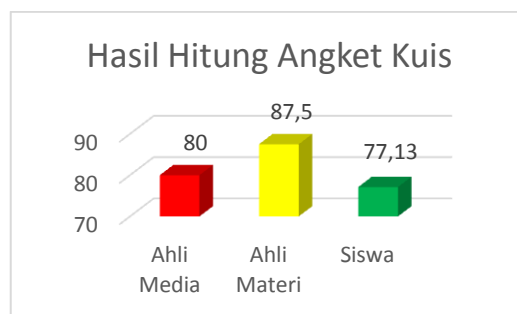
Gambar 12 merupakan tampilan hasil kuis 3. Tampilan ini merupakan penilaian kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan. Pada halaman ini dilengkapi tombol kembali untuk mengulang kuis. Pada saat tombol kembali dipilih, yang artinya siswa memilih untuk mengulang kuis, maka nilai akan

dikembalikan menjadi 0 (nol) namun jika siswa memutuskan untuk melanjutkan kuis, maka nilai yang diperoleh pada kuis sebelumnya akan ditambahkan. Dan pada tombol yang bertuliskan mandeg, maka akan kembali ketampilan *home*.

3.2 Hasil Uji Coba Produk

3.2.1 Penilaian Produk Media Pembelajaran

Setelah dilakukan pengujian terhadap ahli media, ahli materi, dan siswa dengan pengisian angket didapatkan hasil seperti pada gambar diagram berikut:



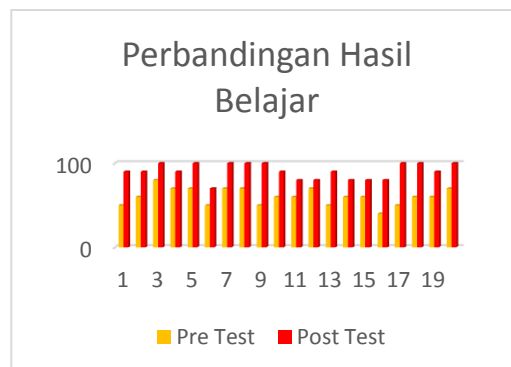
Gambar 13 Diagram hasil hitung angket SUS

Berdasarkan diagram pada gambar 13, hasil perhitungan angket SUS adalah:

- Ahli media, mendapatkan skor 80 yang masuk dalam kategori *acceptable*.
- Ahli materi, mendapatkan skor 87,5 yang masuk dalam kategori *acceptable*.
- Siswa, dari angket 20 siswa didapatkan hasil rata-rata skor 77,13 yang masuk dalam kategori *acceptable*.

3.2.2 Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa

Hasil *pre-test* dan *post-test* siswa dapat dilihat pada gambar diagram berikut.



Gambar 14 Diagram *pre-test* dan *post-test* siswa

4. PENUTUP

Dari penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif yang dilengkapi dengan suara dan animasi pada pelajaran Bahasa Jawa Kelas 2 dalam pokok bahasan mengenal nama anak binatang. Selain itu juga diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa yang dibuktikan adanya peningkatan nilai siswa pada *pre test* dan *post test*. Dari hasil kuesioner yang diberikan, media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan oleh siswa, yang dibuktikan dari nilai kuesioner yang diisi oleh siswa memiliki nilai rata-rata 77,13 yang artinya media pembelajaran dapat diterima oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Sisdiknas NO. 20 Tahun 2003 Pasal 40 : 2 , Pendidik dan tenaga kependidikan.

<https://thazbhy.blogspot.com/2013/12/ringkasan-undang-undang-no-20-tahun.html> (diakses 4 Maret 2019).

Brooke, J. (1996). *SUS – A Quick and Dirty Usability Scale*. United Kingdom.

Firmantoro, K., Anton, A., & Nainggolan, E. dengan judul “Animasi Interaktif Pengenalan Hewan untuk Pendidikan Anak Usia Dini”. *Jurnal Techno Nusa Mandiri*, 13(2), 103-110. <https://doi.org/10.33480/techno.v13i2.202>

Sugiyono.(2016:408).*Statistika untuk Penelitian*. Bandung:Alfabeta