

**MEDIA PEMBELAJARAN NYUWUN PIRSA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR BAHASA JAWA SISWA SETINGKAT SEKOLAH DASAR**



Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika

Oleh:

SYAMSUL MA'ARIF

A710150052

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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Syamsul Ma'arif

NIM : A710150052

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Judul Proposal Skripsi : Media Pembelajaran Nyuwun Pirsu untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa
Setingkat Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar –benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 16 Januari 2020

Yang membuat pernyataan,



Syamsul Ma'arif

A710150052

PERSETUJUAN

**MEDIA PEMBELAJARAN NYUWUN PIRSA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR BAHASA JAWA SISWA SETINGKAT SEKOLAH DASAR**

Diajukan Oleh:

SYAMSUL MA'ARIF

A710150052

Skripsi telah disetujui oleh pembimbing skripsi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah

Surakarta untuk dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi

Surakarta, 16 Januari 2020



Arif Setiawan, S.Kom, M.Eng.

NIDN. 100.1908

HALAMAN PENGESAHAN

MEDIA PEMBELAJARAN NYUWUN PIRSA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA JAWA SISWA SETINGKAT SEKOLAH DASAR

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Syamsul Ma'arif

A710150052

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada hari Kamis, 23 Januari 2020

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Arif Setiawan, S.Kom, M.Eng.
2. Diaz Aziz Pramudita, S.Pd., M.Cs.
3. Irma Yuliana, S.T., M.M., M.Eng.

(.....)
(.....)
(.....)

Surakarta,

Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan



Prof. Dr. Haryanto Prayitno, M.Hum)

NIP. 196504281993031001

Halaman Motto



“Dari Anas bin Malik ia berkata, Rasulullah saw, bersabda: Mencari ilmu itu wajib bagi setiap muslim”
(HR.Ibnu Majah)

“Barang siapa yang menapaki suatu jalan dalam rangka menuntut ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga.”
(HR Ibnu Majah & Abu Dawud).

“Orang bijak belajar ketika mereka bisa. Orang bodoh belajar ketika mereka terpaksa.”
(Arthur Wellesley)

“Jatuhlah Enam kali dan bangkitlah Tujuh kali”
(Syamsul Ma’arif)

Halaman Persembahan



Terimakasih terucapkan kepada Allah SWT yang sudah senantiasa memudahkan dan melancarkan dalam proses pembuatan skripsi ini dari awal sampai akhir.

Skripsi ini ku persembahkan kepada :

Kedua orang tua yang sudah mengantarkanku sampai ke tahap perguruan tinggi ini, yang tanpa pamrih selalu mendukung dan memberi semangat dalam keadaan apapun.

Saudara dan sahabat yang senantiasa mendukung, menemani dan memberi semangat, memberi motivasi setiap waktu.

Seluruh dosen Pendidikan Teknik Informatika yang sudah memberikan ilmunya selama hampir 5 tahun perkuliahan.

Keluarga besar mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika FKIP UMS.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Puji syukur *Alhamdulillah* saya panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena berkat limpahan rahmatNya dan berkat petunjukNya skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) di program studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Skripsi ini berjudul “Media Pembelajaran Nyuwun Pirsu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Setingkat Sekolah Dasar”.

Terimakasih untuk beberapa pihak yang sudah membantu, yaitu kedua orang tua yang selalu mendukung tanpa pamrih, keluarga dan saudara yang selalu memberi motivasi, teman-teman Pendidikan Teknik Informatika dan program studi lain yang membantu dan memberi semangat sepanjang pembuatan skripsi ini, dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu. Semoga amal baiknya dibalas oleh Allah SWT.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Surakarta, 16 Januari 2020

Syamsul ma'arif

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN	ii
PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	2
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Kajian Teori	6
B. Penelitian yang Relevan	9
C. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	12
D. Kerangka Berfikir	13
E. Hipotesis	13
BAB III. METODE PENELITIAN	14
A. Model Pengembangan.....	14
B. Prosedur Pengembangan	14

1. Pengembangan Produk	15
a. Desain Pengembangan	15
b. Subjek Pengembangan	32
c. Jenis Data	32
d. Teknik Pengumpulan Data	32
e. Teknik Analisis Data	33
f. Keabsahan Data	33
2. Uji Coba Produk	36
a. Desain Uji Coba	36
b. Subjek Uji Coba	36
c. Jenis Data	37
d. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data	37
e. Teknik Analisis Data	41
3. Penilaian Produk	42
a. Desain Eksperimen	42
b. Subjek Eksperimen	42
c. Jenis Data	42
d. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data.....	42
e. Teknik Analisis Data	45
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	53
A. Deskripsi Data	53
B. Hasil Pengembangan	54
C. Pembahasan Produk	66
D. Produk Penelitian	79
E. Keterbatasan Pengembangan	80
BAB V. PENUTUP	
A. Simpulan	81
B. Implikasi	82
C. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	86

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Tabel Komparasi	10
Tabel 2.2 : Lanjutan Tabel Komparasi	11
Tabel 3.1 : <i>Wireframe</i> Media	23
Tabel 3.2 : Lanjutan <i>Wireframe</i> Media	24
Tabel 3.3 : Lanjutan <i>Wireframe</i> Media (2)	25
Tabel 3.4 : Lanjutan <i>Wireframe</i> Media (3)	26
Tabel 3.5 : Instrumen Uji <i>Blackbox</i>	30
Tabel 3.6 : Lanjutan Instrumen Uji <i>Blackbox</i>	31
Tabel 3.7 : Tabel <i>Scoring</i>	35
Tabel 3.8 : Aspek Instrumen Penilaian Ahli Media	38
Tabel 3.9 : Instrumen Penilaian Ahli Media	38
Tabel 3.10 : Lanjutan Instrumen Penilaian Ahli Materi	39
Tabel 3.11 : Aspek Instrumen Penilaian Ahli Materi	39
Tabel 3.12 : Instrumen Penilaian Ahli Materi	40
Tabel 3.13 : Instrumen Angket Siswa	43
Tabel 3.14 : Lanjutan Instrumen Angket Siswa	44
Tabel 3.15 : Tabel Konversi Reliabilitas	48
Tabel 3.16 : Presentase Kelayakan	49
Tabel 3.17 : Klasifikasi Nilai N-Gain	52
Tabel 4.1 : Uji <i>Blackbox</i>	62
Tabel 4.2 : Lanjutan Uji <i>Blackbox</i>	63
Tabel 4.3 : Lanjutan Uji <i>Blackbox</i> (2)	64
Tabel 4.4 : Lanjutan Uji <i>Blackbox</i> (3)	65
Tabel 4.5 : Lanjutan Uji <i>Blackbox</i> (4)	66
Tabel 4.6 : Hasil Nilai Kelas Eksperimen	66
Tabel 4.7 : Lanjutan Hasil Nilai Kelas Eksperimen	67
Tabel 4.8 : Hasil Nilai Kelas Kontrol	67
Tabel 4.9 : Lanjutan Hasil Nilai Kelas Kontrol	68
Tabel 4.10 : Hasil Hitung Ahli Media	69
Tabel 4.11 : Hasil Hitung Ahli Materi	71

Tabel 4.12 : Rata-Rata Skor Penilaian Siswa	72
Tabel 4.13 : Lanjutan Rata-Rata Skor Penilaian Siswa	73
Tabel 4.14 : Hasil N-Gain Skor	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Kerangka Berfikir	13
Gambar 3.1 : <i>Lee and Owens development model</i>	14
Gambar 3.2 : <i>Use case Diagram video game</i>	17
Gambar 3.3 : <i>Activity diagram</i> melihat <i>credit</i>	17
Gambar 3.4 : <i>Activity diagram</i> melakukan pengaturan.....	18
Gambar 3.5 : <i>Activity diagram</i> melihat cerita karakter	19
Gambar 3.6 : <i>Activity diagram</i> menerjemahkan kata	19
Gambar 3.7 : <i>Activity diagram</i> belajar wayang	20
Gambar 3.8 : <i>Activity diagram</i> belajar unggah-ungguh basa.....	20
Gambar 3.9 : <i>Activity diagram</i> belajar aksara jawa	21
Gambar 3.10 : <i>Activity diagram</i> memulai permainan	21
Gambar 3.11 : <i>Activity diagram</i> melakukan interaksi antar karakter.....	22
Gambar 3.12 : Program terjemahan 1	27
Gambar 3.13 : Program terjemahan 2	28
Gambar 3.14 : Program halaman permainan.....	29
Gambar 3.15 : Pedoman r tabel.....	45
Gambar 3.16 : Hasil perhitungan uji validitas	46
Gambar 3.17 : Statistik reliabilitas.....	48
Gambar 4.1 : <i>Splashscreen</i>	54
Gambar 4.2 : Halaman Utama	54
Gambar 4.3 : Halaman <i>Setting</i>	55
Gambar 4.4 : Halaman <i>Credit</i>	55
Gambar 4.5 : Halaman <i>Book</i>	56
Gambar 4.6 : Halaman Cerita	56
Gambar 4.7 : Halaman Kamus	57
Gambar 4.8 : Halaman Unggah-Ungguh Basa	57
Gambar 4.9 : Halaman Aksara	58
Gambar 4.10 : Halaman Aksara Jawa	58
Gambar 4.11 : Halaman Wayang	59
Gambar 4.12 : Halaman Pengenalan	59

Gambar 4.13 : Halaman World	59
Gambar 4.14 : Halaman Pengantar	60
Gambar 4.15 : Halaman Pertanyaan	60
Gambar 4.16 : Halaman Koreksi	61
Gambar 4.17 : Halaman <i>Book</i>	61
Gambar 4.18 : Hasil Aplikasi	62
Gambar 4.19 : Skor Rata-Rata Penilaian Ahli Media	69
Gambar 4.20 : Skor Penilaian Ahli Materi	70
Gambar 4.21 : Rata-Rata Nilai Angket Siswa	72
Gambar 4.22 : <i>Deskriptive Statistics</i>	74
Gambar 4.23 : <i>Test Of Normality</i>	75
Gambar 4.24 : Hasil Uji Homogentitas	75
Gambar 4.25 : Hasil Uji Hipotesis	76
Gambar 4.26 : <i>Deskriptive N-Gain</i>	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Formulir Pengajuan Dosen Pembimbing	87
Lampiran 2 Formulir Pengajuan Judul	88
Lampiran 3 Berita Acara Seminar Progress	89
Lampiran 4 Berita Acara Seminar Proposal	90
Lampiran 5 Surat Izin Riset	93
Lampiran 6 Hasil Angket Ahli Materi	94
Lampiran 7 Hasil Angket Ahli Media	96
Lampiran 8 Hasil Angket Siswa	102
Lampiran 9 Hasil <i>Pretest</i>	106
Lampiran 10 Hasil <i>Posttest</i>	109
Lampiran 12 Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian	146

MEDIA PEMBELAJARAN NYUWUN PIRSA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA JAWA SISWA SETINGKAT SEKOLAH DASAR

Oleh :

Syamsul Ma'arif

NIM. A710150052

ABSTRAK

Kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu penyebab siswa mendapatkan nilai yang rendah dalam mata pelajaran bahasa Jawa sehingga penelitian ini dirancang untuk: (1) mengembangkan produk media pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa Jawa dengan materi unggah-ungguh basa yang dapat berjalan pada *platform android* dan *desktop*. (2) Menguji kelayakan dan keefektifan *video game*, dan (3) Mengetahui perbandingan peningkatan hasil antara menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan menggunakan multimedia interaktif.

Metode yang digunakan adalah: *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, adapun tahapan pengembangannya, yaitu: (1) *Analisis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Sumber data melibatkan dua ahli media untuk menguji kelayakan dari media, satu ahli materi dan subjek penelitian 25 responden siswa SD Negeri Totosari dengan pembagian 13 anak kelompok eksperimen dan 12 anak kelompok kontrol, untuk pengujian *usability* media dan mengukur perbandingan hasil belajar siswa.

Hasil dari penelitian ini adalah: (1) pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa Jawa dengan materi unggah-ungguh basa yang dapat berjalan pada *platform android* dan *desktop*. (2) pengujian kelayakan dan keefektifan dengan nilai kelayakan sebesar 87,7% dan keefektifan 75,677% yang termasuk dalam kategori sangat layak dan efektif. (3) Hasil uji hipotesis menunjukkan perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan dengan nilai signifikansi 0,00. Simpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran “Nyuwun Pirsu” layak, efektif dan berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Jawa.

Kata Kunci : *Game* Edukasi, Media Pembelajaran, Bahasa Jawa, *Construct 2*.

MEDIA PEMBELAJARAN NYUWUN PIRSA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA JAWA SISWA SETINGKAT SEKOLAH DASAR

Oleh :

Syamsul Ma'arif

NIM. A710150052

ABSTRACT

The lack of innovation in the use of instructional media is one of the reasons students get low scores in Javanese language subjects so this research is designed to (1) develop learning media products for Javanese subjects with uploading base material that can run on the Android platform and desktop. (2) Testing the feasibility and effectiveness of video games, and (3) Determining the comparison of results between using conventional learning methods and using interactive multimedia.

The method used is: Research and Development (R&D) using the ADDIE development model, as for the stages of development, namely: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. The data source involved two media experts to test the feasibility of the media, one material expert and a research subject of 25 respondents from Totosari Elementary School students by dividing 13 experimental group children and 12 control group children, for testing media usability and measuring the comparison of student learning outcomes.

The results of this study are: (1) the development of instructional media for Javanese language subjects with uploading base material that can run on the Android and desktop platforms. (2) the feasibility and effectiveness test with the feasibility value of 87,7% and the effectiveness of 75.677% included in the very feasible and effective category. (3) Hypothesis test results show significant differences in student learning outcomes with a significance value of 0.00. The conclusion of this research is the learning media "Nyuwun Pirsā" is feasible, effective and influential in improving student learning outcomes in Javanese subjects.

Keywords: Educational Games, Learning Media, Javanese Language, Construct 2.